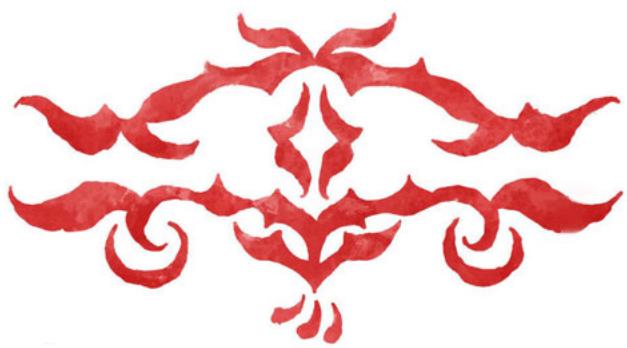


FREE LEAGUE

# L'ANNEAU UNIQUE<sup>TM</sup>

jeu de rôle dans l'univers du  
SEIGNEUR DES ANNEAUX<sup>TM</sup>

D'APRÈS L'ŒUVRE DE J.R.R. TOLKIEN



**AUTEUR PRINCIPAL**  
FRANCESCO NEPITELLO

**CONCEPTEURS DU JEU**  
FRANCESCO NEPITELLO ET MARCO MAGGI

**DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL DES RÈGLES**  
MICHELE GARBUGGIO

**RÉDACTION COMPLÉMENTAIRE**  
JAMES MICHAEL SPAHN, JASON DURALL

**CONCEPTION ARTISTIQUE**  
ALVARO TAPIA

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE**  
MARTIN GRIP

**ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES**  
ALVARO TAPIA, MARTIN GRIP, JAN POSPÍŠIL, NIKLAS BRANDT,  
HENRIK ROSENBOORG, ANTONIO DE LUCA, FEDERICA COSTANTINI,  
LUCA SOTGIU, DANIELE SORRENTINO, MELISSA SPANDRI, GIUDITTA BETTI

**CONCEPTION GRAPHIQUE**  
CHRISTIAN GRANATH, DAN ALGSTRAND, NIKLAS BRANDT

**REMERCIEMENTS PARTICULIERS À**  
CLAUDIO MURARO

**CARTES**  
FRANCESCO MATTIOLI, NIKLAS BRANDT

**TESTEURS DE LA SECONDE ÉDITION**  
ADAM RAWSON, AGNES RUDBO, AMANDA STENBACK,  
ANDREAS LUNDSTRÖM, ANNA AVE, CHARLIE CONLEY,  
CHIARA AVE, DAN PRICE, DANIEL RAAB, DENNIS DETWILLER,  
FRANCISCA HOOGENBOOM, GIULIANO NEPITELLO,  
KATHLEEN KIKER, KYLE WOOD, LORENZO PERASSI,  
LUCA DONATI, MAJA EMILIE SØGAARD WIDERBERG,  
MANER SAMUEL, MARCO BELTRAMINO, MICHAEL KIKER,  
MICHELA BAÙ, PETER BERGMAN, PETER LINK, RIC WAGNER,  
STEPHEN BUCK, STEVEN NGUYEN DINH,  
UMBERTO PIGNATELLI, VANESSA RATSCINSKE.

**ÉDITEURS**  
JOHN MARRON, JACOB RODGERS

**CHEFS DE PROJET**  
MARTIN TAKAICHI, TOMAS HÄRENSTAM

**RESPONSABLE DE LA MARQUE**  
ROBERT HYDE / SOPHISTICATED GAMES

#### VERSION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

**TRADUCTION**  
STÉPHANE LAPEYRE

**RESPONSABLE DE LOCALISATION**  
SHAN DERAZE

**RELECTURE**  
CAMILLE BOILLET

**DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT**  
LUIS E. SÁNCHEZ

**MISE EN PAGE**  
RICARDO MARTÍNEZ VICENTE POUR EDGE STUDIO

**RESPONSABLE ÉDITORIAL**  
STÉPHANE BOGARD

**ISBN :**  
3558380100980

**CODE PRODUIT :**  
ESOR202FR

**PREMIÈRE IMPRESSION :**  
SEPTEMBRE 2022

*L'Anneau Unique, La Terre du Milieu et Le Seigneur des Anneaux*, ainsi que les personnages, objets, événements et lieux associés sont des marques déposées ou des marques enregistrées de Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises (SZE) et sont utilisés sous licence de Sophisticated Games Ltd. Tous droits réservés.

Édition française par Edge Studio. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70. Toute reproduction ou utilisation non autorisées du matériel et des illustrations contenus dans ce produit sont interdites sans l'autorisation écrite expresse d'Edge Studio.

Imprimé en Lettonie à Ropazu Novads, par KORYO.

Pour plus d'informations sur *L'Anneau Unique*, visitez notre site Internet : [edge-studio.net](http://edge-studio.net)

**PROLOGUE**

5

**RÉSOLUTION  
des actions**

15

**LES AVENTURIERS**

27

**CARACTÉRISTIQUES**

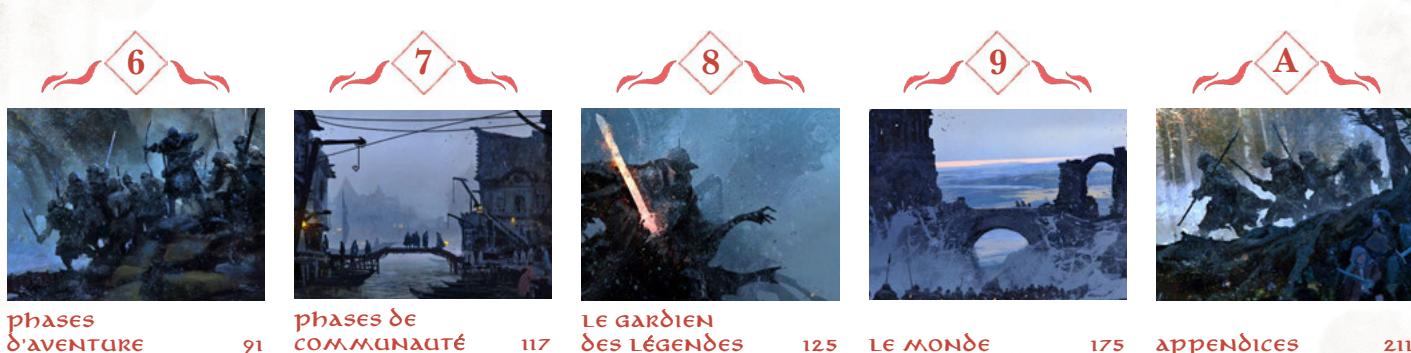
59

**VAILLANCE  
ET SAGESSE**

77

Le Crépuscule du Troisième Âge	7	Les dés dans l'Anneau Unique	16	Vos Personnages	28	<b>COMPÉTENCES COMMUNES</b>	60	Sagesse	78
<b>PARTIR À L'AVENTURE AU TROISIÈME ÂGE</b>	8	Quand Lancer les Dés	16	Caractéristiques	29	Catégories de Compétences	60	Vaillance	78
Le Peuple de l'Eriador	8	Les Scènes en Bref	16	Attributs	29	Liste des		<b>RÉCOMPENSES</b>	78
<b>COMMENT JOUER</b>	8	<b>LANCER LES DÉS</b>	17	Caractéristiques Dérivées	29	Compétences Communes	61	Liste des Récompenses	79
L'Ombre du Passé	9	Qui Lance les Dés ?	17	Compétences Communes et de Combat	30	<b>COMPÉTENCES DE COMBAT</b>	65	<b>VERTUS</b>	80
Joueurs et Héros	11	Quelle Capacité Utiliser ?	17	Particularités	30	Liste des		Liste des Vertus	80
Le Gardien des Légendes	11	Effectuer un Test	17	Langues et Noms Typiques	30	Compétences de Combat	65	<b>VERTUS CULTURELLES</b>	81
<b>STRUCTURE DU JEU</b>	12	Retenter un Test	17	<b>BARDIDES</b>	32	<b>PARTICULARITÉS</b>	67	Vertus des Bardides	81
La Phase d'Aventure	12	Lire les Dés	17	<b>ELFES DU LINDON</b>	34	Liste des Particularités	67	Vertus des Elfes	82
La Phase de Communauté	13	Seuils de Réussite	18	<b>HOBBITS DE LA COMTÉ</b>	36	<b>ENDURANCE ET ESPOIR</b>	69	Vertus des Hobbits	84
Relier les Deux Phases	13	Niveaux de Réussite	18	<b>HOMMES DE BREE</b>	38	Endurance	69	Vertus des Hommes de Bree	85
		Modificateurs de Jets de Dés	20	<b>NAINS DU PEUPLE DE DURIN</b>	40	Espoir	71	Vertus des Nains	87
		<b>ÉTATS</b>	22	<b>RÔDEURS DU NORD</b>	42	<b>NIVEAUX DE VIE</b>	72	Vertus des Rôdeurs du Nord	88
		Mélancolique	22	<b>VOCATIONS</b>	44	Description des			
		Épuisé	22	Capitaine	44	Niveaux de Vie	72		
		Blessé	22	Champion	44	Amasser des Richesses	73		
		Procédure des Jets de Dés	23	Chasseur de Trésors	45	<b>ATTRAIL DE GUERRE</b>	73		
		<b>FEUILLE DE PERSONNAGE</b>	22	Érudit	45	Armes	73		
		Glossaire des Termes de Jeu	24	Messager	45	Armures et Boucliers	75		
				Protecteur	46				
				<b>EXPÉRIENCE ACQUISE</b>	46				
				<b>ÉQUIPEMENT DE DÉPART</b>	47				
				Attirail de Guerre	47				
				Paquetage	49				
				Objets Utiles	49				
				Poneys de Hobbits et Chevaux	50				
				<b>RÉCOMPENSES ET VERTUS DE DÉPART</b>	51				
				<b>LA COMPAGNIE</b>	51				
				Garant	52				
				Le Refuge	53				
				Valeur de Communauté	54				
				Attachement	55				
				<b>EXPÉRIENCE</b>	55				
				Points de Progression	56				
				Points d'Aventure	56				
				<b>SUITE DES AVENTURES</b>	56				
				La Carrière d'Aventurier	56				





<b>phases d'aventure</b>	<b>91</b>	<b>phases de communauté</b>	<b>117</b>	<b>LE GARDIEN DES LÉGENDES</b>	<b>125</b>	<b>LE MONDE</b>	<b>175</b>	<b>APPENDICES</b>	<b>211</b>
--------------------------	-----------	-----------------------------	------------	--------------------------------	------------	-----------------	------------	-------------------	------------

<b>DÉROULEMENT D'UNE PHASE D'AVENTURE</b>	<b>92</b>	<b>FONCTIONNEMENT D'UNE PHASE DE COMMUNAUTÉ</b>	<b>118</b>	<b>MENER LE JEU</b>	<b>126</b>	<b>L'ERIADOR</b>	<b>176</b>	<b>GARANTS</b>	<b>212</b>
Sessions d'une Phase d'Aventure	92	Structure d'une Phase de Communauté	118	Diriger des Scènes	126	La Comté	176	Balin, Fils de Fundin	212
<b>COMBAT</b>	<b>93</b>	Yule	120	<b>LE GARDIEN DES LÉGENDES DE LA TERRE DU MILIEU</b>	<b>128</b>	Le Lac Evendim	177	Bilbo Sacquet	213
L'Assaut	93	Entreprises	121	Les Qualités d'un Bon Gardien des Légendes	128	Le Pays de Bree	180	Círdan le Charpentier	
Séquence de Combat	94			Le Gardien des Légendes et le Dogme	129	La Grande Route de l'Est	189	de Nefs	215
Phases d'un Round de Combat Rapproché	95			<b>LES OUTILS DU GARDIEN DES LÉGENDES</b>	<b>130</b>	Le Chemin Vert	192	Gandalf le Gris	217
Résolution des Attaques	98			Consequences d'un Échec	130	Les Hauts des Galgals	194	Gilraen la Belle	
Blessures	101			Actions Prolongées	131	Les Hauts du Nord	195	Tom Bombadil	
Complications et Avantages	101			Autres Sources de Blessures	133	Les Hauts du Sud	198	et Baie d'Or	219
Maneuvres de Combat	102			<b>PERSONNAGES DU GARDIEN DES LÉGENDES</b>	<b>135</b>	Les Collines Venteuses	199	<b>LIEUX D'AVVENTURE</b>	<b>221</b>
<b>CONSEIL</b>	<b>104</b>			Particularités	135	Angmar	200	Histoire d'un	
Interactions Sociales	104			PNJ et Tests	135	Les Landes d'Etten	200	Aller et Retour	221
Clôture d'un Conseil	108			<b>L'OMBRE</b>	<b>136</b>	Le Mont Gram	201	Structure d'un	
<b>VOYAGE</b>	<b>108</b>			Points d'Ombre	136	La Trouée des Trolls	202	Lieu d'Aventure	221
La Carte	108			Sources de l'Ombre	137	Tharbad	203	<b>UNE ÉTOILE DANS LA BRUME</b>	<b>223</b>
Compagnons de Route	109			Folie	139	Le Lindon	203	Rumeur	223
Séquence de Voyage	109			Utilisation des Défauts	141	Les Montagnes Bleues	204	Contexte	223
Résolution des Événements	112			<b>ADVERSAIRES</b>	<b>142</b>	Quand ?	207	Secteurs	223
Description des Événements de Voyage	114			Format des Profils	143	Où ?	207	Répercussions	229
				<b>HOMMES MALFAISANTS</b>	<b>146</b>	Quoi ?	207	<b>CHOSES SANS NOM</b>	<b>231</b>
				Bandits	146	Pourquoi ?	209	Choses sans Nom dans L'Anneau Unique	232
				Hommes du Sud Hostiles	147	Qui ?	209	<b>INDEX</b>	<b>238</b>
				<b>LOUPS SAUVAGES</b>	<b>148</b>	<b>FEUILLE DE PERSONNAGE</b>	<b>239</b>		
				Loups-Garous	148	<b>CARNET DE ROUTE</b>	<b>240</b>		
				Wargs	149				
				<b>MORTS-VIVANTS</b>	<b>150</b>				
				Esprits	150				
				Spectres	151				
				<b>ORQUES</b>	<b>152</b>				
				Grands Orques	152				
				Orques du Nord	153				
				<b>TROLLS</b>	<b>155</b>				
				Trolls des Cavernes	155				
				Trolls de Pierre	156				
				<b>TRÉSOR</b>	<b>158</b>				
				Butins	158				
				Créer des Objets Précieux	159				
				L'Index des Trésors	160				
				Reliques Merveilleuses et Objets Extraordinaires	161				
				Armes et Armures					
				Fabuleuses	162				
				Objets Maudits	167				
				<b>L'ŒIL DU MORDOR</b>	<b>169</b>				
				Vigilance de l'Œil	169				
				La Chasse	172				





CHAPITRE 1

---

# PROLOGUE

*« Il manque encore à l'Ennemi une chose qui lui donnerait la force et la connaissance nécessaires pour écraser toute résistance, abattre les dernières défenses et recouvrir toutes les terres de secondes ténèbres. Il lui manque l'Anneau Unique. »*

mon cher ami,

je vous écris assis à notre table préférée du poney fringant, en tirant sur ma pipe. D'après les dernières nouvelles, vous vous trouvez à de nombreuses lieues au sud, à chevaucher parmi les Seigneurs des Chevaux. J'espère que vous avez emporté avec vous suffisamment de ce bon Vieux Tobie ! Sans quoi, je dois vous prévenir, vous allez regretter amèrement vos bonnes vieilles terres solitaires du nord.

J'ai d'abord pris la plume avec une intention : discourir sur les raisons qui m'avaient poussées à vous conseiller d'attendre un peu, avant de partir pour le Gondor. Vous savez bien ce qui me tracassait... L'intendant est un homme avisé, il profitera de votre présence pour mettre vos talents à profit... mais Denethor, son aîné, qui a plus ou moins votre âge, est fier et vaillant ; je crains que ces traits ne le poussent à ignorer vos conseils, voire à les rejeter.

Je me suis alors souvenu de ce que je dois me répéter de temps à autre... ma quête consiste à inspirer les ennemis de Sauron, pour les pousser à agir. Mon rôle n'est pas de les priver de leur libre arbitre. Comme dit le proverbe, même le sage ignore la fin de l'histoire ! Alors qui suis-je - certainement pas le plus sage - pour orienter vos choix ? Vous seul pouvez décider des actions à mener dans le temps imparti.

Cependant, je vous prie d'écouter ce double conseil, que m'ont enseigné mes nombreuses aventures : n'affrontez jamais les défis tout seul, et choisissez vos compagnons avec sagacité. Nombreuses sont les âmes courageuses, parmi les peuples libres du monde, des Elfes, des Nains et des Hommes, prêtes à vous rejoindre dans votre combat. Même les petites gens de la Comté pourraient s'avérer utiles, comme elles l'ont déjà été sans conteste à mes côtés ! Un de mes vieux amis a découvert - hélas trop tard - que ces étonnantes créatures possèdent bien plus de ressources que celles qu'on veut bien leur reconnaître... J'espère que vous ne commettrez pas la même erreur que lui.

Toute mon amitié,

Gandalf. .<sup>Y</sup>



« Celui-ci est le Maître Anneau, l'Anneau Unique pour les gouverner tous. »

**N**ous sommes en l'an 2965 du Troisième Âge, et l'Ombre est de retour. Vingt-quatre ans auparavant, une alliance d'Elfes, d'Hommes et de Nains a vaincu une horde d'Orques et de loups sauvages sous un ciel obscurci par des nuées de chauves-souris géantes, lors d'une bataille qui inaugura une nouvelle ère de prospérité pour les Peuples Libres. Mais vingt ans représentent un temps bien long pour la paix, et dans de nombreux endroits de la Terre, une ombre s'étend à nouveau.

Des rumeurs de choses étranges, survenant hors des frontières des terres civilisées, se répandent de plus en plus fréquemment, et bien que la plupart n'y voient que contes pour enfants et histoires à dormir debout, certaines personnes reconnaissent la sinistre part de vérité qu'elles renferment.

Ces individus sont d'inlassables guerriers, des érudits curieux et des vagabonds, toujours prêts à chercher ce qui fut perdu et à explorer ce qui fut oublié. Les gens ordinaires les appellent aventuriers et, quand leur quête est couronnée de succès, héros. Mais s'ils échouent, personne ne se rappellera leurs noms...

Voilà le postulat de *L'Anneau Unique*, un jeu de rôle basé sur *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, deux romans de fantasy extraordinaires écrits par l'universitaire de renom tant apprécié, John Ronald Reuel Tolkien. À travers ces deux œuvres, Tolkien présentait à ses lecteurs sa plus grande création, le monde de la Terre du Milieu, une contrée mythique perdue dans un passé lointain. Avec *L'Anneau Unique*, à vous d'explorer la Terre du Milieu : vous vous y aventurez pour récolter des indices sur le retour de l'Ombre et aurez l'occasion de jouer un rôle dans la lutte contre l'Ennemi.

Vous trouverez dans cet ouvrage les règles complètes du jeu, ainsi que de nombreuses informations sur les peuples, les lieux et les adversaires que vous rencontrerez au cours de vos aventures.

## LE CRÉPUSCLE DU TROISIÈME ÂGE

L'action de *L'Anneau Unique* se déroule entre les événements narrés dans *Bilbo le Hobbit* et ceux du *Seigneur des Anneaux*. Couvrant plus de quatre-vingts ans, cette période commence lors de la découverte du Maître Anneau par Bilbo, et culmine

de nombreuses décennies plus tard, lors de l'affrontement final entre les Peuples Libres et le Seigneur Ténébreux Sauron, avec la destruction de l'Anneau.

Les joueurs de *L'Anneau Unique* créent une Compagnie de Héros : des Hobbits, des Nains, des Elfes et des Hommes en quête d'aventures dans les Terres Solitaires de l'Eriador. Cette vaste contrée aujourd'hui désolée fut autrefois témoin de la gloire du Royaume du Nord des Dûnedain, les Hommes de l'Ouest. Bien des guerres y furent menées, et de nombreuses ruines parsèment le paysage. Des ombres rôdent le long des sentiers, et elles n'appartiennent pas toutes aux vivants.

C'est en Eriador que repose l'Anneau Unique, un vestige du passé qui entraînera un jour prochain la fin de cet âge.



### L'ANNEAU UNIQUE SECONDE ÉDITION

En 2011 est paru *L'Anneau Unique – Le jeu de rôle d'aventures dans les Terres Sauvages*. Les nombreuses récompenses reçues prouvent qu'il est à ce jour la meilleure adaptation en jeu de rôle de la Terre du Milieu, de par ses règles thématiques et son souci minutieux du détail. Pendant dix ans, des joueurs ont envoyé leurs personnages à l'aventure : ceux-ci ont arpентé chaque recoin de la Terre du Milieu pendant l'équivalent de décennies de temps de jeu.

Cette nouvelle édition de *L'Anneau Unique* invite encore davantage les joueurs à plonger au cœur du Crépuscule du Troisième Âge, en proposant d'une part des règles dépoussiérées et simplifiées (développées notamment à partir des retours des joueurs durant la dernière décennie), mais également une toute nouvelle présentation graphique.

# PARTIR À L'AVENTURE AU TROISIÈME ÂGE

*Histoires et aventures jaillissaient de la façon  
la plus remarquable partout où il allait.*

Les aventuriers ne sont souvent que des individus ordinaires nés à une époque exceptionnelle. Ils connaissent la plupart du temps une existence banale jusqu'au jour où quelque chose bouleverse leur perception du monde et de leur entourage. Pour une raison ou une autre, leur pays d'origine ne paraît plus aussi intéressant ou aussi vaste qu'auparavant, ou alors ils se rendent compte qu'ils ne peuvent plus se contenter de rester oisivement chez eux s'ils veulent protéger ceux qu'ils aiment ; qu'ils ne peuvent plus faire semblant d'ignorer les ténèbres qui se rapprochent un peu plus d'une année à l'autre.

Les aventuriers ne sont pas de simples soldats sous les ordres d'un seigneur ni des mercenaires ; ce ne sont pas non plus de discrets Magiciens occupés à tisser les fils du destin : ce sont des âmes téméraires, prêtes à se mettre en péril de leur propre chef, parfois simplement pour l'amour de l'aventure.

## LE PEUPLE DE L'ERIADOR

À l'ouest du Pays Sauvage, entre les Monts Brumeux et la Mer, se trouve la région de l'Eriador, au milieu de laquelle est située la Comté des Hobbits ; les habitants de cette paisible contrée vivent sereinement à l'écart du monde, protégés par des frontières bien gardées. Au-delà du fleuve Brandevin – à l'est de la Comté – s'étend le Pays de Bree, une petite région habitée qui émerge telle une île au milieu des Terres Solitaires.

Le Pays de Bree est traversé par la Route Est-Ouest ; c'est au cœur de Bree, son village principal, que les voyageurs épuisés rejoignent l'auberge du Poney Fringant. La plupart d'entre eux sont des Nains du Peuple de Durin, en route vers leur Royaume sous la Montagne, loin à l'est, ou encore cheminant en direction des Montagnes Bleues. Parfois les accompagnent des Hommes du Nord, les sujets du Roi Bard le Pourfendeur de Dragons, en provenance de la lointaine Dale.

D'antiques récits racontent que l'Eriador s'appelait autrefois le royaume d'Arnor, une puissante région du Nord, tombée en ruines sous les coups acharnés et les machinations de l'Ennemi. Mais les mortels ont la mémoire courte, et ces temps anciens où régnait un Roi sont à présent presque totalement oubliés ; on ne les connaît plus que dans les chansons et les proverbes, dénués de leur sens d'origine.

Pourtant, certains se souviennent... Parmi ceux-là, les mystérieux Rôdeurs du Nord, ces chasseurs solitaires à l'affût des serviteurs de l'Ennemi, protègent les frontières contre les Esprits et les Trolls ; les Elfes du Lindon aussi quittent parfois leurs terres – qui longent les côtes tout à l'ouest – pour errer à travers l'Eriador et observer de leur regard immortel les ultimes traces d'un glorieux passé.

La contrée du royaume perdu d'Arnor est décrite en détail dans le *Chapitre 9 : Le Monde*, pages 176 et suivantes.

## COMMENT JOUER

*« Le tablier est disposé, et les pièces bougent. »*

*L'Anneau Unique* est ce qu'on appelle un jeu de rôle. Grâce aux jeux vidéo, en ligne ou non, des millions de personnes connaissent désormais cette forme de divertissement, dans lequel des joueurs créent des Héros de fiction et explorent des mondes partagés peuplés de créatures contrôlés par une intelligence artificielle ou, dans les jeux en ligne, par une multitude d'autres joueurs.

Dans *L'Anneau Unique*, les joueurs créent leur personnage puis se retrouvent face à face autour d'une table (ou en vidéo

à travers le monde entier) : l'intelligence artificielle du jeu vidéo est ici remplacée par une personne, qui prend le rôle de Gardien des Légendes : il est à la fois metteur en scène du scénario, arbitre des règles et narrateur.

Il suffit d'être deux pour jouer une partie (un joueur et le Gardien des Légendes), mais le nombre de joueurs peut atteindre six ou plus. Tout ce dont vous avez besoin, c'est de papier, de crayons, d'imagination et d'un penchant pour l'œuvre fantastique de Tolkien.

## L'OMBRE DU PASSÉ

Dans les contrées des Peuples Libres, les quelque vingt dernières années ont vu l'espoir d'abord renaître... puis décliner inexorablement, car voilà que le monde s'assombrit de nouveau.

**AN 2941 :** Le Magicien Gandalf, Thorin Écu-de-Chêne et douze Nains rendent visite à Bilbo le Hobbit dans la Comté : ils entreprennent une expédition visant à recouvrir le trésor du Peuple de Durin et à libérer le Nord de la menace du Dragon d'Erebor.

Une suite d'événements improbables mène à la mort de Smaug et à la destruction de la Ville du Lac. Dáin des Monts du Fer devient Roi d'Erebor, tandis que Nains, Hommes et Elfes collaborent à la reconstruction de nouvelles cités à Dale et sur le Long Lac.

**AN 2942 :** Bilbo retrouve sa vie paisible à la Comté. Il y emporte l'Anneau Unique, sans soupçonner la véritable nature de l'objet. Les grands événements qui se sont déroulés sont relayés dans tout le pays durant son voyage de retour.

**AN 2949 :** Gandalf et Balin se rendent dans la Comté pour rendre visite à Bilbo Sacquet. Ils arrivent à Cul-de-Sac par un soir d'automne. Ils passent un moment ensemble, à se remémorer leurs aventures tout en parlant des événements récents dans le Pays Sauvage. Balin ne cache pas son inquiétude à son bon ami Bilbo, et tente de convaincre celui-ci de l'accompagner dans une nouvelle aventure. Bilbo se montre réticent et finit par décliner l'invitation.

**AN 2951 :** Sauron révèle sa présence dans la sinistre contrée du Mordor. Il est prêt à déployer toute sa puissance et entame la reconstruction de sa Tour Noire. Il est fermement décidé à rassembler une grande armée sur son territoire, et ses appels reçoivent la réponse de toutes sortes de viles créatures. Gollum en fait partie ; son chemin le guide progressivement vers le Mordor.

Sauron envoie les Nazgûl réinvestir sa forteresse dans la partie sud de la Forêt Noire : leur arrivée recouvre la forêt d'un voile de ténèbres. De nombreux peuples du Nord évoquent à voix basse une nouvelle Ombre dans le Sud. On découvre des Orques et des Gobelins arborant un symbole en forme d'œil sans paupière.

**AN 2953 :** Les Sages se réunissent lors du Conseil Blanc pour discuter du sort des Anneaux de Pouvoir. Saroumane le Blanc, à la tête du conseil, déclare que l'Anneau Unique, l'Anneau Souverain créé par Sauron en personne, a été entraîné par l'Anduin – le Grand Fleuve – jusqu'à la Mer, et qu'il est perdu à tout jamais.

Saroumane s'octroie alors l'inexpugnable forteresse d'Isengard ; il y élit domicile et commence à restaurer ses défenses.

**AN 2955 :** Ceux qui s'aventurent autour de Fondcombe signalent la présence en Eriador d'une nouvelle espèce de Trolls : les Olog-hai. Ils semblent venir du Mordor et sont sous les ordres directs du Seigneur Ténébreux.

**AN 2956 :** Quand Aragorn, fils d'Arathorn, capitaine des Rôdeurs du Nord et descendant d'Isildur, fait la connaissance de Gandalf le Gris, leur amitié commence.

**2957-65 :** Durant cette décennie, les rumeurs de troubles et de conflits dans le Pays Sauvage deviennent de plus en plus fréquentes. Le Haut Col est emprunté par un nombre sans cesse croissant de voyageurs venant de l'est ; en traversant les Terres de l'Ouest, ceux-ci colportent avec eux des nouvelles qui menacent la paix fragile entre les Hommes, les Elfes et les Nains.



## JOUEURS ET HÉROS

À l'exception du Gardien des Légendes, chaque joueur crée son Héros, un personnage fictif dont les attributs s'inspirent des protagonistes des récits de J.R.R. Tolkien.

Les informations contenues dans cet ouvrage permettent aux joueurs de créer des personnages originaires des Terres Solitaires de l'Eriador, une région imprégnée de savoirs ancestraux et regorgeant de mystères. Les joueurs pourront incarner toutes sortes de Héros : de courageux Hobbits de la Comté, animés par la curiosité de découvrir les ruines de la Chaussée des Morts ; une expédition de Nains à la recherche des galeries antiques du Peuple de Durin creusées sous l'Ered Luin ; des Bardides du Pays Sauvage, en quête d'aventures dans les Terres de l'Ouest ; des Elfes du Lindon, chargés de protéger les trésors de la tour d'Elostirion ; des Hommes de Bree délaissant pour la première fois la tranquillité de leur village ; ou des Rôdeurs du Nord, ayant dédié leur vie à repousser les viles créatures qui envahissent la région.

Quel que soit leur choix, les joueurs n'ont qu'à endosser le costume de leur personnage, penser comme leur Héros le ferait, réagir comme celui-ci réagirait : c'est un jeu de simulation, une histoire qui s'écrit au fur et à mesure, à plusieurs, en collaboration avec le Gardien des Légendes.

Le *Chapitre 3 : Les Aventuriers* fournit toutes les informations nécessaires à la création d'une Compagnie de Héros. De nombreuses options permettent aux joueurs de personnaliser leurs Héros, entre autres en adaptant leurs capacités ou leur équipement de départ. Mais attention, les règles de cet ouvrage sont comme la palette d'un peintre, elles doivent être manipulées avec précaution : chacun devra puiser dans son imagination pour donner de l'épaisseur à son personnage, du sens à ses caractéristiques, et finalement lui donner vie !

## LE GARDIEN DES LÉGENDES

Le Gardien des Légendes est le seul joueur dont le statut est particulier : contrairement aux autres, il n'incarne pas un unique personnage mais est chargé de décrire le monde dans lequel les Héros évoluent, et de gérer les événements quand les aventuriers interagissent avec leur environnement. Il commence chaque session de jeu en posant le décor, incarne les figurants et les créatures que les Héros rencontrent et sert d'arbitre pour gérer les conséquences des actions décidées par les joueurs.

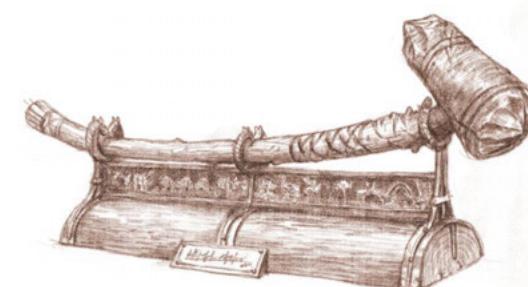
Le Gardien des Légendes est à la fois les yeux et les oreilles des Héros : il décrit les lieux où se déroule l'action, incarne les figurants impliqués dans chaque scène et utilise les règles pour déterminer – en toute impartialité – les conséquences des actions des personnages. Pour ce faire, il interprète et réinvente la Terre du Milieu afin de façonner l'univers que vont explorer les joueurs à travers leurs aventuriers. Son objectif suprême est de fournir les bases à la création d'une saga épique, entièrement centrée sur les prouesses des Héros.

### PREMIERS PAS EN TERRE DU MILIEU

Le but de *L'Anneau Unique* est de permettre aux joueurs de ressentir le souffle de l'aventure dans une contrée sauvage et hostile surgie d'un passé disparu. Le monde dangereux qu'ils vont arpenter ressemble bien plus à celui des sagas héroïques du Moyen Âge européen qu'au nôtre.

Pour s'y plonger, les joueurs vont devoir mettre de côté leurs réflexes liés à l'ère de l'information et de la mobilité, pour adopter le point de vue d'individus qui jusqu'alors se seront éloignés de leur village natal de tout au plus quelques lieues. Pour chaque Sage, chaque Grand, il y a une pléthora de Samsagace Gamegie : des gens simples qui n'ont jamais franchi les frontières de la région où ils sont nés. Pour chaque Magicien, on trouve des personnes telles que Gimli, fils de Glóin, qui ignorait l'existence du Rohan avant de s'y rendre. Pour chaque Seigneur Elfe, il y a de nobles femmes comme Éowyn, qui n'avait jamais rencontré d'Elfes ni de Hobbits avant la Guerre de l'Anneau.

Le paysage ainsi révélé est celui d'un monde aux contours incertains, parsemé d'indices esquissant de lointains royaumes et leurs populations : un univers qui, pour ces mêmes raisons, offre aux Héros l'opportunité de vivre une infinité d'aventures et d'explorations.



# STRUCTURE DU JEU

*« N'empêche que je me demande si on finira par nous mettre un jour dans les chansons et les contes. On est dans un de ceux-là en ce moment, c'est bien sûr ; mais je veux dire : le mettre en mots, vous savez, des mots qu'on raconte au coin du feu, ou qu'on lit dans un beau grand livre en lettres rouges et noires, des années et des années après. »*

Construire une histoire est un des éléments fondamentaux de *L'Anneau Unique*. Il ne s'agit pas d'écouter quelqu'un raconter un récit, mais bel et bien de créer une histoire collective au fil des sessions de jeu, histoire qui sera le résultat des interactions entre les joueurs et le Gardien des Légendes autour de la table.

Pour faciliter ces interactions, dans *L'Anneau Unique* chaque aventure est découpée en deux phases distinctes :

Une Phase d'Aventure, généralement la plus grande partie d'une session – voire qui s'étale sur plusieurs ; et une phase finale, la Phase de Communauté, qui permet de gérer avec précision ce qu'on appelle souvent la « période de repos » dans les autres jeux de rôle.

Cette structure permettra aux Héros de prendre part à un enchaînement d'événements pertinent, du début d'une histoire jusqu'à sa résolution.

La *Phase d'Aventure* et la *Phase de Communauté* sont développées respectivement au Chapitre 6 et au Chapitre 7. Voici un résumé de leur fonctionnement.

## LA PHASE D'AVENTURE

Une session de jeu de la Phase d'Aventure consiste en une série de scènes liées entre elles pour former un arc narratif plus important. Chacune de ces scènes est jouée comme un unique épisode au cours duquel la Compagnie (ou parfois seulement une partie de ses Héros) se prépare à affronter un défi, traverse une épreuve ou se repose après-coup.

Le rôle du Gardien des Légendes consiste à décrire le début de chaque nouvelle scène, en particulier si un danger guette la Compagnie.

Pour introduire une scène, le Gardien des Légendes doit avant tout décrire le lieu où elle se déroule, ainsi que la position des personnages présents (Héros, alliés et adversaires potentiels). Il décrit ensuite le défi auquel fait face la Compagnie, en prenant en compte le point de vue de chaque Héros impliqué.

Un fois que le Gardien des Légendes a fini de planter le décor, chaque joueur décrit la réaction de son personnage face à la situation.

Chacun des joueurs doit notamment décider des actions entreprises par son personnage pour évaluer et résoudre les épreuves auxquelles il fait face. Les joueurs ont toute liberté pour choisir ce que fait leur Héros et comment il s'y prend, mais c'est au Gardien des Légendes de déterminer comment chaque élément du monde réagit à leurs actions, que ce soient les personnages et les créatures de la scène ou même l'environnement.

En général, pour interpréter une scène et déterminer ses conséquences, le Gardien des Légendes et les joueurs n'ont besoin que d'un peu de bon sens et des règles de Résolution des Actions, décrites au Chapitre 2.

Certaines scènes, plus complexes, nécessitent quant à elles d'utiliser les règles de combat, de conseil ou de voyage, décrites à partir de la page 93.

## LE PASSAGE DU TEMPS

Dans *L'Anneau Unique*, d'une scène à l'autre la notion de temps est très variable : une session de jeu peut tout à fait circonscrire une seule journée de la vie des aventuriers, ou au contraire s'étaler sur un mois de carrière professionnelle.

La plupart des sessions d'une Phase d'Aventure relient entre elles des scènes assez courtes au cadre resserré, qui demandent aux joueurs de décrire précisément leurs actions ; le temps s'écoule alors plutôt lentement et les joueurs prennent généralement des notes sur les événements quotidiens. Mais les scènes peuvent aussi être dédiées à des événements s'étalant sur une très longue durée, comme un voyage ou un siège.

Lors de la Phase de Communauté, le temps passe plus rapidement, puisque le Gardien des Légendes et les joueurs développent la narration en adoptant une focale beaucoup plus large, propice à des situations qui se déroulent en « hors-jeu ». Des semaines voire des mois peuvent s'écouler avant qu'une nouvelle Phase d'Aventure ne commence ; de plus, une Phase de Communauté spéciale (voir Yule, page 120) permet de gérer l'évolution de la chronologie du jeu : il s'agit du Passage des Années.

## LA PHASE DE COMMUNAUTÉ

Dès lors que la Phase d'Aventure est terminée, les joueurs entament la Phase de Communauté ; ils racontent ce que font leurs personnages une fois de retour de leur expédition. Le Gardien des Légendes écoute alors leurs souhaits et leurs suggestions puis y répond en s'assurant que les règles soient correctement appliquées.

Au cours de cette Phase de Communauté, les joueurs présentent au Gardien des Légendes leurs idées et leurs intentions : par exemple, choisir l'endroit où ils comptent prendre un repos bien mérité et décider ce qu'ils y feront pendant tout ce temps.

**Au cours de la Phase de Communauté, les joueurs peuvent choisir une ou plusieurs entreprises, qui permettent à leur Héros de se consacrer à des activités hors-jeu qui influencent directement la partie.**

## RELIER LES DEUX PHASES

En général, une Phase d'Aventure s'étale sur deux ou trois sessions de jeu ; s'ensuit une Phase de Communauté, qui permet de faire le point avec précision sur tout ce qui s'est passé durant l'aventure.

Au bout de quelques parties, les événements des deux phases seront de plus en plus intriqués :

- ♦ Ceux qui se déroulent durant la Phase d'Aventure vont nécessairement influencer les choix des joueurs lors de la prochaine Phase de Communauté.
- ♦ Inversement, le Gardien des Légendes pourra aisément relier la prochaine Phase d'Aventure aux choix effectués par les Héros lors de la dernière Phase de Communauté.

Au final, c'est une véritable saga épique qui se déploie, bien au-delà des vies des Héros et de leurs exploits.







## CHAPITRE 2

---

# RÉSOLUTION DES ACTIONS

*De tous les procédés de cambriolage dont il avait connaissance,  
le vol à la tire dans les souches des trolls lui sembla présenter  
le moins de difficultés...*



**C**omme expliqué dans le *Prologue*, une session de jeu de *L'Anneau Unique* prend la forme d'une conversation ininterrompue entre tous les joueurs autour de la table, dont le Gardien des Légendes. Ceux-ci ne jouent pas à tour de rôle : ils dialoguent constamment, en collaborant pour donner vie à un enchaînement de scènes dont les Héros sont les protagonistes.

Pour participer à une scène, il suffit à un joueur de dire au Gardien des Légendes ce que tente de faire son personnage en expliquant comment il compte le faire. En termes de jeu, on parle d'entreprendre une action.

Une fois que tous les joueurs ont décrit l'action entreprise par leur personnage, le Gardien des Légendes évalue la situation ; puis il détermine pour chacun si l'action réussit automatiquement ou si les circonstances requièrent un jet de dés ; pour ce faire, il se base simplement sur les explications données par chaque joueur sur la manière dont son Héros compte agir.

## LES DÉS DE L'ANNEAU UNIQUE

*L'Anneau Unique* utilise un ensemble de dés spéciaux comprenant six dés à 6 faces (les dés de Maîtrise) et deux dés à 12 faces dotés de deux symboles particuliers (les dés du Destin).

Le *Set de dés de L'Anneau Unique*, vendu séparément, contient le nombre de dés nécessaire pour jouer ; toutefois, les joueurs souhaiteront peut-être en acquérir un également, afin que chacun dispose en permanence d'un set à portée de main.



### UTILISER VOS PROPRES DÉS

Si vous possédez déjà un set de dés normaux, vous pouvez vous en servir pour jouer à *L'Anneau Unique*. Il suffit de retenir les particularités suivantes : sur les dés à 12 faces, le 11 est l'Oeil de Sauron et le 12 est la Rune de Gandalf ; sur les dés à 6 faces, le 6 est la rune elfique représentant un Niveau de Réussite.

## QUAND LANCER LES DÉS

En termes simples : le Gardien des Légendes ne requiert un jet de dés que s'il y a un risque que l'action choisie par un joueur échoue : si la description de l'action ne laisse aucun doute sur sa réussite, il est inutile de lancer les dés, elle réussit automatiquement.

Plus précisément, un jet de dés est effectué uniquement si l'action ou son objectif tombe dans l'une des catégories suivantes :

- 1. DANGER** – Lancez les dés si l'action est dangereuse.  
Si le Héros ne risque rien à échouer, ne jetez pas les dés.
- 2. CONNAISSANCE** – Lancez les dés si l'action vise à obtenir des informations qui ne sont pas directement disponibles.  
Si les renseignements que cherchent les Héros ne sont ni secrets ni cachés, ne jetez pas les dés.
- 3. MANIPULATION** – Lancez les dés si l'action vise à influencer au moins un personnage peu coopératif du Gardien des Légendes.  
Si la demande des Héros paraît raisonnable à leurs interlocuteurs, ne jetez pas les dés (voir *Chapitre 9*).

## LES SCÈNES EN BREF

Les scènes du jeu sont décomposées en trois étapes :

1. Le Gardien des Légendes décrit une situation qui impose aux joueurs de prendre des décisions.
2. Les joueurs étudient la situation et considèrent leurs options. Ils en choisissent une et décrivent leur action au Gardien des Légendes.
3. Le Gardien des Légendes évalue le plan des joueurs et décide pour chaque Héros si l'action réussit automatiquement ou s'il demande un jet de dés, qu'on appelle un test.

Vous trouverez plus d'informations sur les scènes au *Chapitre 6 : Phases d'Aventure* (page 92) et au *Chapitre 8 : Le Gardien des Légendes* (page 126).

# LANCER LES DÉS

*Bilbo finit par gagner, plus par chance (semblait-il) que par ingéniosité...*

Quand il s'avère qu'un jet de dés est pertinent, il faut déterminer qui effectue ce lancer et quelle capacité est la plus appropriée pour cette action.

## QUI LANCE LES DÉS ?

Lorsqu'un joueur décide que son Héros entreprend une action, c'est bien sûr lui qui lance les dés ; mais si les joueurs réagissent à un événement décrit par le Gardien des Légendes, déterminer qui, dans le groupe, effectue le test n'est parfois pas si simple.

En général, il est préférable qu'un seul joueur lance les dés, à moins que l'événement ne concerne tout le groupe.

Dans ce cas, les joueurs choisissent simplement le Héros le plus à même de réussir ; les règles de soutien seront éventuellement appliquées (voir Soutien, page 20).

## QUELLE CAPACITÉ UTILISER ?

La capacité à utiliser dépend essentiellement du type de jet :

- ◆ Jets de Compétence. Ce sont les tests les plus fréquents. Un joueur effectue un jet de Compétence dès que son Héros entreprend une action en recourant à l'une des 18 Compétences communes qui figurent sur sa feuille de personnage.
- ◆ Jets de Combat. Au cours d'un combat, les Héros ont surtout recours à leurs Compétences de combat pour effectuer des jets d'attaque, et procèdent à des tests de PROTECTION pour éviter d'être blessés.
- ◆ Tests d'Ombre. Il est possible de résister au pouvoir corrupeur de l'Ombre en effectuant des tests de VAILLANCE ou de SAGESSE, déclenchés par des situations telles que la Terreur, la Sorcellerie ou la Cupidité.

## EFFECTUER UN TEST

Après avoir déterminé la capacité appropriée, utilisez sa valeur numérique pour effectuer le test (toutes les capacités pouvant servir à effectuer un test possèdent une valeur comprise entre 0 et 6) :

1. Lancez un dé du Destin, ainsi qu'un nombre de dés de Maîtrise égal à la valeur de la capacité utilisée (si la valeur est égale à 0, vous ne lancez donc que le dé du Destin).
2. Additionnez les résultats de chaque dé, puis comparez le total au Seuil de Réussite (SR) de la capacité utilisée.

En général, si le total obtenu est égal ou supérieur au SR, le test est réussi ; dans le cas contraire, c'est un échec. Un test réussi indique que le Héros qui tentait l'action a atteint son objectif, alors qu'un échec signifie que tout ne s'est pas passé comme prévu et que l'objectif n'est pas atteint.

Certaines règles (celles dédiées au combat ou au voyage, par exemple) déterminent explicitement les conséquences d'une réussite ou d'un échec en termes de jeu, tandis que dans d'autres situations les joueurs et le Gardien des Légendes devront faire preuve de créativité.

Dans tous les cas, quelle que soit l'issue d'un test (échec ou réussite), ses conséquences ont un impact clairement défini sur la scène durant laquelle il est effectué (pour plus d'informations sur les conséquences d'un test réussi, voir la section Niveaux de Réussite en page 18 ; pour les règles additionnelles sur les Conséquences d'un Échec, voir *Chapitre 8 : Le Gardien des Légendes*).

## RETENTER UN TEST

Normalement, un joueur ne peut tenter qu'une seule fois une action devant être résolue par un jet de dés : qu'il réussisse ou pas, il aura fait de son mieux.

En ce qui concerne les jets de Compétence, si le Gardien des Légendes le permet, un Héros peut tenter d'entreprendre de nouveau l'action qu'il vient de rater, à condition que celui-ci utilise une autre Compétence (cela reflète le fait qu'il utilise un angle d'approche différent pour tenter de résoudre le même problème).

Un Héros qui s'est vu accorder une seconde chance devra néanmoins gérer les conséquences de son échec initial... (voir Conséquences d'un Échec, page 130).

## LIRE LES DÉS DU DESTIN

Chaque dé du Destin présente des nombres allant de 1 à 10, ainsi que deux symboles particuliers : la rune de Gandalf (*P*) et l'Œil de Sauron (*W*). Voici comment les interpréter :

- ◆ La rune *P* est le meilleur résultat du dé du Destin. Quand le dé affiche la rune *P*, l'action est réussie, que le total du jet soit suffisant ou non pour égaler ou dépasser le SR fixé pour l'action.
- ◆ Le symbole *W* est le pire résultat du dé du Destin. Lorsqu'il apparaît, le résultat du dé du Destin est égal à 0.

## LIRE LES DÉS DE MAÎTRISE

Les dés de Maîtrise sont des dés à 6 faces spéciaux, modifiés pour ne montrer que le contour des chiffres 1, 2 et 3 alors que les chiffres 4, 5 et 6 sont remplis. De plus, un symbole de Réussite – le chiffre 1 en elfique (⌚) – est noté à côté du chiffre 6. Les dés de Maîtrise sont toujours lancés avec un dé du Destin.

Ajoutez les résultats de tous les dés de Maîtrise à celui du dé du Destin. En cas de réussite, les éventuels symboles ⌚ indiquent un résultat plus satisfaisant (voir Niveaux de Réussite ci-après).

## SEUILS DE RÉUSSITE

Toutes les capacités du jeu sont associées à un Seuil de Réussite : c'est cette valeur numérique que le résultat du jet de dés doit égaler ou dépasser.

La plupart des tests qu'effectuent les Héros se font contre l'un des trois Seuils de Réussite d'Attribut (SR d'Attribut), basés sur les valeurs des Attributs CORPS, CŒUR et ESPRIT des Héros, c'est-à-dire que le résultat du jet de dés doit au moins égaler le SR d'Attribut correspondant.

Au cours de la création de son personnage, un joueur génère trois Seuils de Réussite, un pour chaque Attribut, ce qui lui permet de cerner immédiatement les capacités fondamentales de son Héros.

Chaque SR d'Attribut est égal à 20 moins la valeur de l'Attribut correspondant.

### EXEMPLE :

*Parti en reconnaissance, Hanar le Nain a une chance de repérer un groupe de Gobelins en train de tendre une embuscade. Sa Compétence VIGILANCE est au rang 2 (2), il lance donc un dé du Destin plus deux dés de Maîtrise, et additionne les résultats de tous ces dés. Puisque VIGILANCE est une Compétence de CORPS, le résultat du test est comparé au SR de CORPS de Hanar, qui est de 13. Les dés de Maîtrise indiquent 4 et 5, et le dé du Destin 8 : avec ce total de 17, le Nain réussit.*

## AJUSTER LE SEUIL DE RÉUSSITE

Calculer les SR en soustrayant la valeur de chaque Attribut à 20 permet de générer des seuils de difficulté appropriés à des campagnes de moyenne ou longue durée : ces seuils reflètent les défis que doivent surmonter des individus encore inexpérimentés ; ils restent pertinents au fur et à mesure de l'évolution de ces mêmes personnages. Toutefois, pour des campagnes plus courtes ou un scénario ponctuel, les joueurs et le Gardien des Légendes peuvent se mettre d'accord pour qu'à la place, le SR soit égal à 18 moins la valeur de leurs Attributs.

## NIVEAUX DE RÉUSSITE

Si le résultat d'un jet de dés atteint le Seuil de Réussite (ou si la rune ⓘ est obtenue) et qu'au moins un symbole ⌚ apparaît, la qualité de la réussite est bien meilleure : un musicien joue particulièrement bien, une sentinelle repère des intrus plus tôt, un orateur parvient à galvaniser une plus grande partie de son auditoire. Plus le nombre de symboles ⌚ obtenus est important, plus l'action est réussie :

- ♦ (–) Si aucun symbole ⌚ n'est obtenu, l'action est couronnée de succès mais le personnage obtient le strict minimum (réussite).
- ♦ ⌚ Si un seul ⌚ est obtenu, la réussite de l'action sort de l'ordinaire (grande réussite).
- ♦ ⌚ ⌚+ Si au moins deux ⌚ sont obtenus, la réussite de l'action est tout simplement exceptionnelle et mémorable (réussite extraordinaire).

## RÉUSSITES SPÉCIALES

Un joueur qui effectue un test peut s'il le souhaite préciser les détails d'une réussite grande ou extraordinaire, en « dépensant » les symboles ⌚ obtenus pour déclencher un ou plusieurs résultats spécifiques :

Pour chaque symbole ⌚ obtenu, un Héros peut choisir une des options présentées dans la table des Réussites Spéciales ci-contre.

Un joueur qui obtient de nombreux symboles de Réussite les utilise généralement pour cumuler les résultats spéciaux : il peut par exemple apporter son soutien à un compagnon ET agir en silence durant cette même action.

Il est à noter que « dépenser » un symbole de Réussite ne diminue pas le résultat du jet de dés et ne réduit pas non plus le Niveau de Réussite : une grande réussite reste telle quelle, même si un symbole ⌚ est utilisé pour déclencher une Réussite Spéciale.

**RÉUSSITES SPÉCIALES :**

DÉPENSER 1 SYMBOLE  
DE RÉUSSITE POUR...

DESCRIPTION

Annuler un Échec	Si un jet de Compétence implique plusieurs joueurs, vous apportez votre soutien à un Héros ayant raté son test ; celui-ci est alors considéré comme une Réussite.
Obtenir 1 Réussite supplémentaire	Vous obtenez une Réussite supplémentaire (certaines actions nécessitent de dépenser plusieurs Réussites pour être accomplies).
Avoir une meilleure vue d'ensemble	Vous obtenez des informations supplémentaires, pas nécessairement en lien avec la tâche en cours. Par exemple, en faisant un test de SOINS pour aider une personne malade à se rétablir, vous découvrez qu'elle est empoisonnée ; ou encore, alors que vous arpentez furtivement des ruines, votre test de DISCRÉTION vous permet de repérer une sentinelle.
Agir en silence	Vous accomplissez votre objectif sans faire de bruit ou sans vous faire remarquer.
Agir rapidement	Vous terminez l'action entreprise environ deux fois plus rapidement que prévu.
Étendre son influence	Votre action influence davantage de cibles que ce que vous escomptiez. En général, chaque Réussite dépensée ajoute un individu ou un groupe aux cibles subissant déjà votre influence. Par exemple, le test d'INTUITION qui vous permet de repérer une personne suspecte dans l'auberge que vous inspectez en révèle finalement une seconde, plus discrète ; l'effet d'un test d'INSPIRATION, censé affecter une demi-douzaine d'individus, s'étend en fin de compte à deux fois plus de personnes.



## MODIFICATEURS DE JETS DE DÉS

Les règles détaillées dans cette section diffèrent de celles de base. Elles représentent les avantages (et les inconvénients !) qui affectent les Héros lorsqu'ils font usage de leurs capacités les plus extraordinaires.

### TESTS FAVORISÉS

Un test *favorisé* survient lorsqu'un Héros possède une affinité spéciale avec une tâche spécifique.

Lorsqu'un joueur effectue un test *favorisé*, il lance deux dés du Destin au lieu d'un seul et conserve le meilleur résultat des deux.

La plupart des tests *favorisés* proviennent des Compétences *favorisées* des Héros (voir Compétences Communes, page 60), mais aussi de certaines Vertus culturelles, des capacités qui leur permettent de surpasser le commun des mortels (voir Vertus, page 80).

### TESTS DÉFAVORISÉS

Contrairement aux tests *favorisés*, un test est dit *défavorisé* si le Héros souffre d'une limitation dans un contexte donné.

Lorsqu'un joueur effectue un test *défavorisé*, il lance deux dés du Destin au lieu seul d'un et conserve le plus mauvais résultat des deux.

De multiples situations peuvent provoquer un test *défavorisé* : l'effet négatif d'une capacité spéciale utilisée par un adversaire (voir Adversaires, page 142), la Folie (voir Folie, page 139) ou encore un Défaut développé par le Héros (voir Utilisation des Défauts, page 141).

### DÉS DE MAÎTRISE BONUS

Il arrive qu'un Héros entreprenne une action dans des circonstances favorables ou qu'il mette à profit un talent particulièrement utile à la situation. Dans ce cas, il se voit attribuer un bonus sous la forme d'un certain nombre de dés de Maîtrise supplémentaires.

Les dés bonus sont formulés de la sorte dans le texte : tel Héros gagne (1d), ce qui signifie que le Héros qui en bénéficie ajoute 1 dé de Maîtrise à ceux qu'il doit déjà lancer (il ajoute 2 dés pour (2d), etc.).

La plupart du temps, un Héros obtient des dés de Maîtrise bonus en dépensant de l'Espoir, ou grâce à une de ses Vertus culturelles.

**BONUS D'ESPOIR :** La valeur d'Espoir d'un personnage est une réserve de points représentant sa vigueur émotionnelle, dans laquelle il peut puiser lorsqu'il est confronté à une situation particulièrement difficile ou quand les circonstances requièrent de sa part un résultat exceptionnel.

Un Héros sur le point d'effectuer un jet de dés peut dépenser 1 point d'Espoir pour gagner (1d).

Un Héros peut dépenser 1 point d'Espoir pour tous ses jets de dés. Néanmoins, il est impossible de dépenser plus de 1 point d'Espoir par action et gagner ainsi plusieurs dés de Maîtrise bonus.

**INSPIRATION :** Dans certaines circonstances, un Héros peut être Inspiré de manière temporaire. Un Héros Inspiré double le gain octroyé par la dépense de 1 point d'Espoir :

Un Héros Inspiré qui dépense 1 point d'Espoir pour obtenir un bonus d'Espoir gagne (2d) au lieu de (1d).

Un Héros peut être Inspiré lors d'une action parce qu'une de ses Particularités s'applique à la situation (voir page 67) ou grâce à une de ses Vertus culturelles.

Mais attention : un Héros qui puise trop souvent dans sa réserve d'Espoir court le risque de voir se tarir sa vigueur émotionnelle et devenir Mélancolique (voir Mélancolique, page 22). Pour plus de détails concernant l'Espoir, voir page 71).

**SOUTIEN :** Lorsqu'un membre de la Compagnie effectue un jet de Compétence pour accomplir une action, un autre Héros peut décider de puiser dans ses réserves d'énergie afin de l'aider.

**TEST À LA FOIS FAVORISÉ ET DÉFAVORISÉ :** Un test peut tout à fait être à la fois *favorisé* pour une raison et *défavorisé* pour une autre. Dans ce cas, résolvez le test de manière normale (en ne jetant qu'un seul dé du Destin), même si plusieurs sources le favorisent et une seule le défavorise (ou inversement).

**HÉROS DÉFAVORISÉS :** Parfois, plutôt qu'un test particulier, c'est la capacité spéciale d'un adversaire ou une autre règle spéciale qui défavorise directement un Héros. Dans ce cas, l'aventurier malchanceux est considéré comme *défavorisé* lors de tous ses tests. Par exemple, un Héros dont la valeur d'Ombre est égale à sa valeur maximale d'Espoir est *défavorisé* lors de tous ses tests.

Pour ce faire, le Héros qui apporte son soutien à un compagnon en train d'entreprendre une action dépense 1 point d'Espoir pour que celui-ci gagne (1d).

Un Héros ne peut apporter son soutien à un autre qu'à condition de posséder une Compétence appropriée au rang 1 ou plus, et seulement si la situation le permet. C'est au Gardien des Légendes de déterminer si une Compétence correspond à l'assistance prêtée, et si oui laquelle. Un seul Héros peut dépenser de l'Espoir pour apporter son soutien à un compagnon qui entreprend une action.

#### EXEMPLE :

*Un Hobbit monte-en-l'air utilise sa Compétence ARTISANAT, qu'il possède au rang 2, pour tenter d'ouvrir une porte naine. Son compagnon bardide dépense 1 point d'Espoir pour l'informer sur les mécanismes façonnés par les Nains, grâce à sa Compétence CONNAISSANCES ; le Gardien des Légendes approuve ce soutien, le Hobbit gagne donc (1d) à son jet.*

#### DÉS DE MAÎTRISE MALUS

Les Héros préféreraient sans doute ne traverser que des situations favorables... Or parfois, la fortune semble les avoir quittés, à moins qu'ils ne se mettent en danger de leur plein gré afin d'en tirer un plus grand bénéfice, ou qu'ils ne soient victimes d'un pouvoir malveillant ou d'un sortilège. Dans ce genre de cas, un Héros peut subir un malus.

Les malus sont généralement formulés de la sorte dans le texte : le Héros perd (1d) : cela signifie que le Héros lance 1 dé de Maîtrise de moins (jusqu'à un minimum de 0 dé de Maîtrise lancé).

Les malus proviennent généralement d'une situation défavorable aux Héros, par exemple lorsqu'ils adoptent une position de combat moins agressive ou qu'ils rencontrent des complications inattendues (voir Chapitre 6).

#### RÉUSSITES MAGIQUES

Les Héros acquièrent parfois des reliques enchantées – comme des anneaux ou des capes magiques, d'antiques sortilèges et de mystérieux pouvoirs – qui leur permettent de surpasser les capacités du commun des mortels.

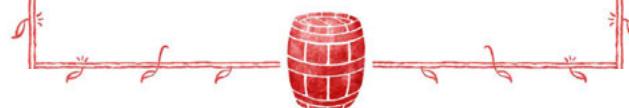
Un Héros en possession d'un talent ou d'une relique magique peut dépenser 1 point d'Espoir avant d'effectuer un jet de Compétence afin d'obtenir une Réussite magique : l'action réussit automatiquement, quel que soit son SR.

En termes de jeu, le joueur ne lance que le nombre de dés de Maîtrise requis (pour vérifier s'il obtient un Niveau de Réussite élevé), sans prendre en compte le total obtenu.

#### BONUS ET MALUS

Les bonus et les malus se cumulent : ainsi, si un Héros gagne ou perd des dés pour diverses raisons, additionnez simplement les dés gagnés et retirez les dés perdus.

Par exemple, un Héros gagne (1d) grâce au soutien d'un compagnon ; il gagne également (2d) parce qu'il a dépensé 1 point d'Espoir en étant Inspiré, mais perd (1d) à cause d'un malus : au final, il gagne (2d) pour ce test.



Sur le plan narratif, il est impossible de confondre les conséquences d'une Réussite magique avec celles d'une réussite ordinaire. En d'autres mots, le Héros a entrepris une action si inhabituelle que l'intervention d'une force surnaturelle est évidente.

Par exemple, si un Héros tente d'intimider des gardes en faisant un test de PRÉSENCE, soudain sa taille semble croître tandis que la lumière s'estompe et que les ombres s'étendent autour de lui. Ou alors si un Héros fait un test de CHANT, son auditoire est envahi de visions liées aux paroles qu'il déclame.

Un Héros qui a la possibilité d'accomplir des Réussites magiques peut également entreprendre des actions tout bonnement inaccessibles sans l'aide de la magie : escalader à mains nues une paroi à pic, sauter par-dessus un gouffre de six mètres de large avec son équipement sur le dos, ou encore courir sur de la neige fraîche comme si c'était du sable.



#### UNE MAGIE PEU SUBTILE

Les conséquences d'une Réussite magique sont si extraordinaires qu'elles peuvent troubler ceux peu habitués à de tels exploits, et éveiller les soupçons parmi les rares individus capables de reconnaître leur origine surnaturelle. De plus, la plupart des individus associent tout événement surnaturel à la sorcellerie et à l'œuvre des ténèbres : les témoins d'effets magiques invoqués aux yeux de tous peuvent facilement se méprendre sur les intentions des Héros, si bonnes soient-elles (voir aussi les règles concernant l'Œil du Mordor, page 169).

# ÉTATS

« Un Balrog, murmura Gandalf. Je comprends, maintenant. » Chancelant, il s'appuya lourdement sur son bâton : « Quelle mauvaise fortune ! Et je suis déjà fatigué. »

Les jets de dés peuvent être modifiés par trois états particuliers susceptibles d'affecter les Héros. Un joueur note ces états sur sa feuille de personnage, en cochant la case correspondante.

## MÉLANCOLIQUE

Dans le jeu, le fardeau oppressant que ressent un Héros plongé dans le Crémuscle du Troisième Âge est représenté par sa valeur d'Ombre. Au fil de ses aventures, un Héros va accumuler des points d'Ombre de bien des manières : quand sa valeur d'Ombre égale ou excède sa valeur actuelle d'Espoir, il devient Mélancolique.

Lorsqu'un Héros Mélancolique effectue un test, si l'Œil de Sauron ☽ apparaît sur le dé du Destin, l'action échoue quel que soit le total obtenu.

## ÉPUISÉ

Dans le jeu, la résistance des Héros est représentée par leur valeur d'Endurance. Un Héros peut perdre de l'Endurance de plusieurs façons : par exemple quand il fournit un effort considérable pour transporter une charge lourde, ou

lorsqu'un adversaire lui inflige un coup en combat. Lorsque la valeur d'Endurance d'un Héros devient inférieure ou égale à sa valeur de Charge, il est Épuisé.

Lorsqu'un Héros Épuisé effectue un test, tous les dés de Maîtrise qui indiquent un chiffre dont seuls les contours apparaissent (1, 2 ou 3) sont considérés comme ayant donné un résultat de 0.

Pour plus de détails sur la Charge et l'Endurance, voir respectivement les pages 49 et 69.

## BLESSÉ

Il arrive qu'un Héros se retrouve Blessé – la plupart du temps à la suite d'un combat, éventuellement lors d'une chute. Bien que la valeur d'Endurance fluctue régulièrement, être Blessé est bien plus problématique pour un aventurier, car cet état l'affectera plus longtemps.

Un Héros Blessé qui reste actif risque de perdre connaissance en plein combat, et récupère les points d'Endurance perdus à un rythme plus lent (voir Repos, page 71).

# LA FEUILLE DE PERSONNAGE

« ...Et on m'a fourni un signalement qui vous convient assez, si vous me permettez de le dire. »

Un Héros est défini dans le jeu par un ensemble de caractéristiques et de chiffres qui déterminent ses attributs physiques, mentaux et émotionnels, ainsi que l'étendue de ses connaissances et de ses capacités. Les valeurs de ces caractéristiques dictent la manière dont le personnage interagit avec les règles du jeu ; aussi convient-il de les rassembler par écrit et les garder à portée de main, pour en tenir un compte précis.

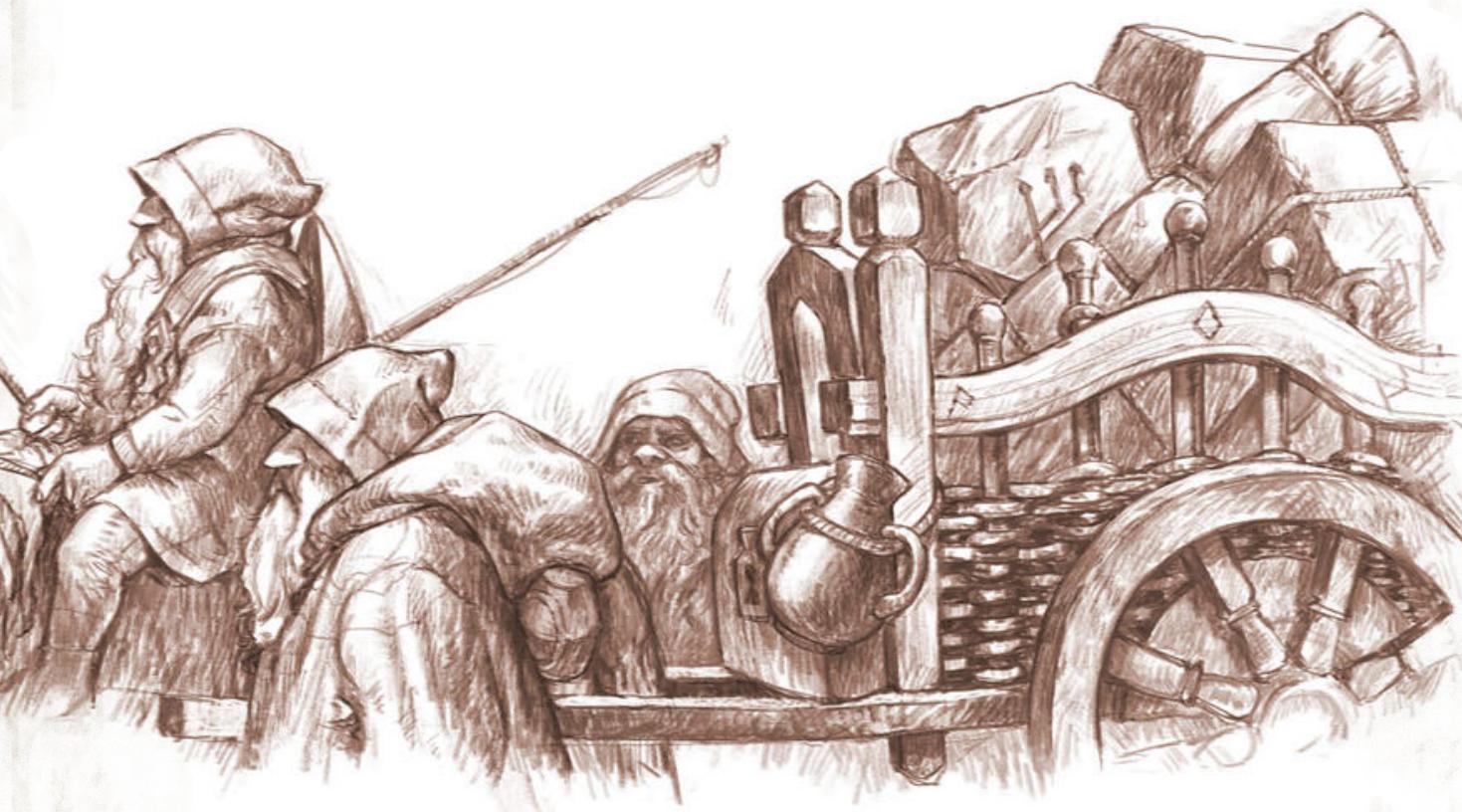
Par souci de commodité, tous les joueurs possèdent une feuille de personnage : cette fiche descriptive, qui compile ces caractéristiques, permet de les consulter durant la partie, mais aussi de noter leur évolution quand le Héros gagne de l'expérience. Vous trouverez une feuille de personnage vierge en page 239, dont vous pouvez télécharger une version PDF sur [edge-studio.net](http://edge-studio.net)



### PROCÉDURE DES JETS DE DÉS

Chaque fois qu'un jet de dés s'avère nécessaire, suivez les étapes ci-dessous.

1. Définissez l'action que le Héros entreprend. Il est important d'en déterminer les conséquences, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec.
2. Choisissez la capacité à utiliser pour le test. Chaque joueur est encouragé à suggérer celle qu'il estime la plus appropriée. La difficulté de l'action dépend du SR de l'Attribut correspondant.
3. Prenez un dé du Destin et un nombre de dés de Maîtrise égal au rang de la capacité choisie (ou deux dés du Destin si le test est favorisé ou défavorisé). Dépensez 1 point d'Espoir pour gagner (1d), ou (2d) si votre Héros est Inspiré. Gagnez ou perdez des dés en fonction des éventuels bonus et malus qui s'appliquent au test.
4. Lancez les dés. Si le test est *favorisé*, conservez le meilleur résultat des dés du Destin ; s'il est *défavorisé*, conservez le moins bon. Si vous obtenez un , l'action réussit automatiquement. Si le Héros est Mélancolique et que vous obtenez un , l'action échoue automatiquement.
5. Dans tout autre cas, additionnez les valeurs de tous les dés. Si vous êtes Épuisé, ignorez les dés de Maîtrise dont le résultat est en contours (1, 2 et 3). Si le résultat final est supérieur ou égal au Seuil de Réussite, l'action réussit. S'il est inférieur au SR, l'action échoue.
6. En cas de réussite, le nombre de  obtenus indique le Niveau de Réussite ; vous pouvez dépenser ces Réussites pour déclencher des Réussites spéciales.



## GLOSSAIRE DES TERMES DU JEU

Comme on peut le voir sur la feuille de personnage ci-contre, le jeu fait usage de quelques termes spécifiques. Ils sont expliqués plus en détail dans les chapitres suivants, mais ce glossaire vous aidera à démarrer.

**ARMURE :** Les personnages portent une armure pour amortir les dégâts reçus au combat. Généralement composée de plusieurs épaisseurs de matériaux de protection, une armure est toujours lourde et encombrante. Pour compléter leur équipement défensif, certains Héros portent également un casque.

**ATTIRAIL DE GUERRE :** Les armes et armures portées par le Héros, ainsi que leurs caractéristiques et leur valeur de Charge.

**AVANTAGE CULTUREL :** L'Avantage culturel reflète une capacité spéciale ou une qualité si profondément enracinée dans une culture donnée que dans le jeu, elle est accessible à tous les membres de cette communauté.

**BLESSÉ ET BLESSURE :** Un Héros est Blessé quand l'attaque d'un adversaire passe ses défenses et son matériel de protection. En termes de jeu, on dit qu'il subit une Blessure.

**BOUCLIER :** Manier un bouclier permet à un personnage d'améliorer sa valeur de Parade.

**CATÉGORIES DE COMPÉTENCES :** Les Compétences communes sont organisées verticalement en colonnes, regroupées sous les Attributs qui les influencent le plus. Il existe donc six Compétences de CORPS, six de CŒUR et six d'ESPRIT.

**CHARGE :** Le poids et l'encombrement de l'équipement transporté par un Héros peuvent limiter ses performances. Un personnage est considéré comme Épuisé tant que sa valeur d'Endurance est inférieure ou égale à sa Charge totale.

**COMMUNAUTÉ :** Cette valeur numérique, qui correspond généralement au nombre de Héros faisant partie de la Compagnie, représente la relation de confiance mutuelle entre ses membres.

**COMPÉTENCES COMMUNES :** Les Compétences communes représentent ce qu'un Héros a appris à faire. Les joueurs indiquent leur valeur en cochant le nombre adéquat de cases situées à droite de chacune d'elles. Durant la création de personnage, il est demandé aux joueurs de cocher la case à gauche du nom de certaines d'entre elles, pour signaler lesquelles sont des Compétences favorisées : une Compétence favorite stipule que le personnage possède un talent particulier dans le domaine concerné.

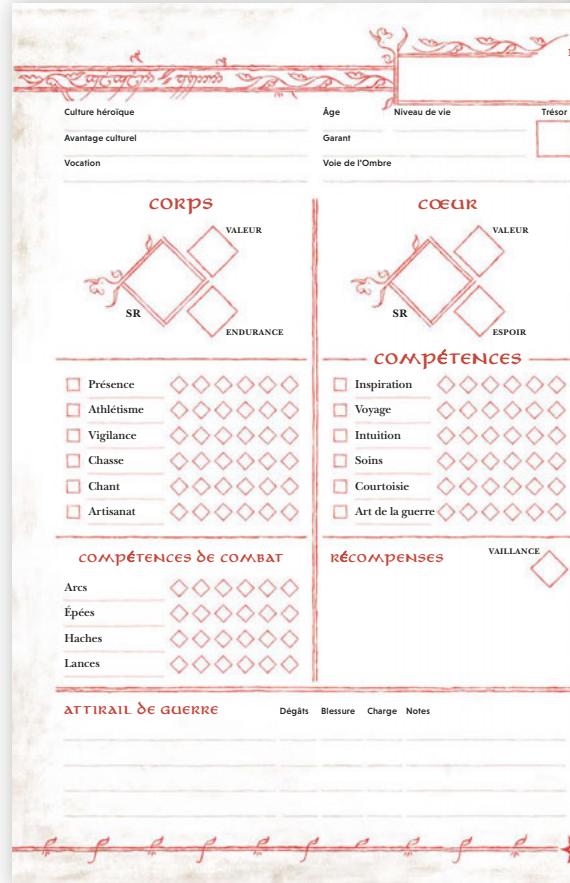
**CULTURE HÉROÏQUE :** Le nom de la culture à laquelle le Héros appartient. Choisir une culture est probablement le choix le plus important d'un joueur au moment de la création de son personnage. Il existe six cultures différentes dans *L'Anneau Unique* : Bardides, Elfes du Lindon, Hobbits de la Comté, Hommes de Bree, Nains du Peuple de Durin et Rôdeurs du Nord.

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Les Compétences de combat représentent les capacités d'un personnage à manier efficacement des armes telles que des épées, des haches, des lances ou des arcs.

**DÉFAUTS :** Sous la contrainte de l'Ombre, les Héros développent parfois des Défauts, qui les mènent à éprouver des émotions plus basiques ou « primaires » : ils troquent alors le respect contre l'arrogance, l'amour contre la luxure, la confiance contre le soupçon.

**ENDURANCE :** L'Endurance exprime la robustesse physique et la détermination d'un personnage. Elle est réduite chaque fois qu'il subit des dommages physiques, qu'il est soumis au stress ou qu'il est épuisé.

**ÉPUISÉ :** Cette case est cochée quand le Héros est Épuisé. Un personnage Épuisé souffre de pénalités lorsqu'il entreprend des actions.



**ESPOIR :** La valeur d'Espoir d'un Héros définit les réserves d'énergie spirituelle dans lesquelles il puise lorsqu'il est en danger.

**FATIGUE :** Durant leurs voyages, les Héros accumulent des points de Fatigue. La Fatigue augmente temporairement la Charge totale d'un Héros, qui peut se retrouver Épuisé plus rapidement.

**MÉLANCOLIQUE :** Cette case est cochée quand un Héros devient Mélancolique : il éprouve alors des difficultés à accomplir quoi que ce soit. En termes de jeu, si un Héros Mélancolique obtient un ☺

lors d'un jet de dés, l'action échoue, que le total des dés soit suffisant ou non pour égaler ou dépasser le SR fixé pour l'action.



**NIVEAU DE VIE :** Il s'agit du niveau de prospérité de la culture d'un personnage. Le niveau de vie de la culture d'un Héros a un impact sur la quantité d'objets qu'il peut acquérir en début de partie.

**NOM :** C'est ici que le joueur note le nom qu'il a choisi pour son personnage. Comme chaque peuple de la Terre du Milieu utilise ses propres conventions, il est conseillé aux joueurs de sélectionner un nom parmi les exemples proposés dans la description de la culture de leur Héros.

**OMBRE :** L'accumulation de points d'Ombre sape la valeur d'Espoir d'un

Héros et affaiblit sa détermination : un Héros est considéré comme Mélancolique tant que sa valeur d'Espoir est inférieure ou égale à sa valeur d'Ombre.

**PARADE :** La valeur de Parade d'un Héros reflète sa capacité à dévier ou esquiver les coups qui le visent.

**PARTICULARITÉS :** Les Particularités servent à personnaliser l'apparence et le tempérament d'un Héros, mais aussi à l'avantage lorsqu'il entreprend une action en lien avec un de ces traits.

**POINTS D'AVENTURE ET POINTS DE PROGRESSION :** Au fil de leurs aventures, les Héros évoluent : après chaque session de jeu, les joueurs reçoivent des points d'Aventure et des points de Progression, qu'ils accumulent pour pouvoir ensuite les investir et ainsi faire progresser leur personnage.

**RÉCOMPENSES :** Les Récompenses sont des éléments d'Attirail de guerre d'une qualité extraordinaire octroyés aux Héros en reconnaissance de leurs prouesses. Un personnage reçoit une Récompense chaque fois que son rang de VAILLANCE augmente.

**SAGESSE :** La SAGESSE d'un personnage mesure sa conscience, sa capacité à émettre des jugements sains et sa résistance au pouvoir corrupteur de l'Ombre. Chaque fois que le rang de SAGESSE d'un Héros augmente, il reçoit une Vertu en reconnaissance de sa compréhension du monde.

**SÉQUELLES DE L'OMBRE :** Un Héros peut Renforcer sa Volonté en échangeant tous ses points d'Ombre contre une séquelle de l'Ombre permanente.

**SR D'ATTRIBUT :** Quand ils créent leur personnage, les joueurs calculent trois SR d'Attribut à partir des valeurs de CORPS, de CŒUR et d'ESPRIT ; ils notent ces valeurs dans les espaces dédiés sur la feuille de personnage. La plupart des tests sont résolus en utilisant ces SR, afin de prendre en compte les Attributs des Héros.

**TRÉSOR :** Les Héros obtiennent des points de Trésor lorsqu'ils prennent possession de matériel et d'objets de grande valeur, comme de l'argent, de l'or ou des pierres précieuses. C'est ici que les joueurs notent leurs points de Trésor quand leur Héros trouve ou acquiert des richesses.

**VAILLANCE :** La VAILLANCE d'un personnage représente sa capacité à accomplir des prouesses et mesure son courage quand il est confronté à des ennemis ou à un danger. Chaque fois que le rang de VAILLANCE d'un Héros augmente, il reçoit une Récompense en reconnaissance de sa bravoure.

**VALEUR D'ATTRIBUT :** CORPS, CŒUR et ESPRIT décrivent respectivement les aspects physique, émotionnel et mental d'un personnage. Ces attributs constituent les caractéristiques principales de tous les Héros et représentent leurs aptitudes et leurs capacités naturelles.

**VERTUS :** Les Vertus sont des capacités uniques et des talents spéciaux propres à une culture donnée. Un joueur choisit une nouvelle Vertu chaque fois que le rang de SAGESSE de son Héros augmente.

**VOCATION :** La Vocation correspond aux motivations qui ont poussé un Héros à embrasser une carrière d'aventurier et qui le font continuer dans cette voie périlleuse. Chaque joueur doit choisir la Vocation de son Héros parmi les six proposées, chacune mettant en avant une motivation particulière : sera-t-il Capitaine, Champion, Chasseur de Trésors, Érudit, Messager ou Protecteur ? La Vocation d'un Héros aide le joueur à personnaliser le type de personnage qu'il va incarner, mais aussi à définir ses croyances et ses objectifs dans la vie, en somme ce qui détermine sa raison d'être.

**VOIE DE L'OMBRE :** Il s'agit de la voie individualiste dans laquelle un Héros s'enfonce s'il ne parvient pas à résister à l'influence de l'Ombre.





## CHAPITRE 3

---

# LES AVENTURIERS

*Il éprouvait un curieux sentiment tandis que glissait le lent et clapotant cours d'eau ; sa vie ancienne restait derrière dans les brumes, la sombre aventure l'attendait en avant.*



**L**es pages qui suivent accompagnent les joueurs dans la création de leur aventurier, en commençant par choisir une Culture héroïque parmi les six accessibles. À partir des indications présentées dans ce chapitre, vous allez pouvoir créer votre propre Héros, avec ses forces et ses faiblesses, son équipement de départ et ses aspirations.

La création d'un personnage comporte une série d'étapes visant à créer un être de fiction qui correspond autant que possible aux attentes d'un joueur tout en respectant le cadre des règles. Le Gardien des Légendes accompagne les joueurs tout au long de ces étapes, en éclaircissant les règles quand ils en ont besoin et en les orientant vers des choix qui restent fidèles à l'univers du jeu, tout en permettant d'incarner des personnages intéressants.

## VOS PERSONNAGES

Pour créer son personnage, chaque joueur doit avant tout choisir une Culture héroïque, celle qui se rapproche le plus du concept de Héros qu'il a en tête. Les six Cultures présentées dans cet ouvrage appartiennent aux intrépides Peuples Libres qui refusent de se soumettre aux forces des ténèbres et leur mènent souvent une guerre ouverte. Chaque joueur choisit l'une d'elles pour incarner un Héros des Terres de l'Ouest, l'Eriador.

- |                             |         |
|-----------------------------|---------|
| 1. Bardides                 | page 32 |
| 2. Elfes du Lindon          | page 34 |
| 3. Hobbits de la Comté      | page 36 |
| 4. Hommes de Bree           | page 38 |
| 5. Nains du Peuple de Durin | page 40 |
| 6. Rôdeurs du Nord          | page 42 |

Après avoir fait leur choix, les joueurs se reportent à la section dédiée à la Culture héroïque de leur personnage et suivent les étapes décrites ci-après, en notant toutes les informations fournies sur leur feuille de personnage (voir pages 24-25).

1. Noter l'Avantage culturel du personnage.
2. Déterminer ses Attributs en choisissant un des sets proposés ou en lançant un dé de Maîtrise.

3. Calculer ses SR de **CORPS**, **CŒUR** et **ESPRIT** : chaque SR est égal à 20 moins l'Attribut correspondant.
4. Calculer ses caractéristiques dérivées : Endurance, Espoir et Parade.
5. Noter ses rangs de Compétences (communes et de combat).
6. Choisir ses Particularités.
7. Choisir son Nom et son Âge.

## RÉPONDRE À L'APPEL DE L'AVENTURE

Chaque joueur personnalise ensuite son personnage en consultant la page 44 pour effectuer les étapes ci-dessous.

1. Choisir une Vocation parmi Capitaine, Champion, Chasseur de Trésors, Érudit, Messager et Protecteur.
2. Dépenser les points d'Expérience acquise.
3. Choisir son équipement de départ.
4. Noter 1 point de **VAILLANCE** et 1 point de **SAGESSE**, puis choisir sa Récompense et sa Vertu de départ.

## CRÉER LA COMPAGNIE

Enfin, étape essentielle, tous les joueurs coopèrent afin de déterminer – avec force détails – comment leurs Héros fraîchement créés se sont rencontrés, et dans quelles circonstances ils ont forgé leur Compagnie (voir page 51). Celle-ci peut être composée d'aventuriers de toutes sortes, mais la somme de ses parties sera nécessairement influencée par les Cultures héroïques et les Vocations choisies par les joueurs.



# CULTURES HÉROÏQUES

*Bilbo commença de sentir qu'il y avait réellement en lui, après tout, l'étoffe d'un hardi aventurier...*

Souvent, en Terre du Milieu, la culture à laquelle appartient un aventurier est profondément déterminante, au-delà de simples coutumes ou traditions ; c'est pourquoi le choix le plus important d'un joueur reste avant tout la culture d'origine de son Héros.

Les pages dédiées aux Cultures héroïques sont toutes organisées selon le même format, décrit dans les paragraphes ci-dessous.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette section décrit en détail l'apparence typique d'un aventurier originaire de la culture en question, ainsi que les traditions martiales de celle-ci ; elle indique également à quel âge un Héros est susceptible de partir à l'aventure. L'âge d'un Héros doit être noté sur sa feuille de personnage. En général, un individu n'entame une carrière d'aventurier qu'à partir du moment où sa culture considère qu'il a quitté l'adolescence ; à l'inverse, un personnage devenu adulte qui attend trop longtemps avant de quitter son village natal risque de ne jamais entendre l'appel de l'aventure.

Vient ensuite la description de l'Avantage culturel du peuple concerné : c'est une capacité spéciale possédée par tous les Héros originaires de cette culture, allant du caractère Intrépide des Bardides à la nature Infatigable des Nains (cette partie inclut parfois une faiblesse ou limitation spécifique à tous les membres de la culture).

La section s'achève par une indication sommaire des ressources accessibles à un aventurier typique de la culture en question, sous la forme d'un niveau de vie (voir page 72). Le jeu définit six échelons économiques : pauvre, modeste, courant, prospère, riche et très riche.

## ATTRIBUTS

Dans *L'Anneau Unique*, il existe trois Attributs : le **CORPS**, le **CŒUR** et l'**ESPRIT**. Leur valeur indique les capacités fondamentales du personnage, ses aptitudes physiques, émotionnelles et mentales ; il suffit de comparer ces valeurs pour dresser en un coup d'œil les contours du Héros : est-il résistant sur le plan physique ou émotionnel ? à moins qu'il ne se distingue par ses aptitudes mentales ?

- ◆ Un Héros doté d'une valeur de **CORPS** élevée sera robuste et en pleine forme, vif et alerte, ou encore séduisant et impressionnant. Le **CORPS** représente tous les aspects en lien avec la vigueur ou la santé physique d'un aventurier.

- ◆ Le **CŒUR** mesure le potentiel d'un aventurier en termes d'émotions, d'empathie et d'enthousiasme. Un personnage doté d'une valeur élevée en **CŒUR** sera fougueux, énergique et difficile à intimider ; la valeur de **CŒUR** influe sur toutes les actions qui exploitent le caractère passionné ou entreprenant d'un personnage.
- ◆ Un Héros doté d'une valeur d'**ESPRIT** élevée sera rusé, attentif et ingénieux. Toutes les actions qui exigent d'un Héros qu'il soit pourvu d'un **ESPRIT** affûté, sensible ou sage utilisent sa valeur d'esprit.

## SEUILS DE RÉUSSITE

Les trois valeurs d'Attribut sont utilisées pour déterminer les trois SR de base d'un Héros ; ces seuils représentent les niveaux de difficulté par défaut de tous les tests mettant à l'épreuve les caractéristiques d'un Héros.

Chacun de ces SR d'Attribut est égal à 20 moins la valeur de l'Attribut correspondant :

- ◆ Le SR de **CORPS** est utilisé pour toutes les Compétences liées à cet Attribut, ainsi que pour les jets d'attaque.
- ◆ Le SR de **CŒUR** est utilisé pour toutes les Compétences liées à cet Attribut, ainsi que pour les tests de **VAILLANCE**, par exemple pour résister aux effets de la Terreur.
- ◆ Le SR d'**ESPRIT** est utilisé pour toutes les Compétences liées à cet Attribut, ainsi que pour les tests de **SAGESSE**, par exemple pour résister aux effets de la Sorcellerie ou à la Cupidité.

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Les valeurs d'Attribut des Héros servent à déterminer trois caractéristiques dérivées : les valeurs maximales d'Endurance et d'Espoir et la valeur de Parade.

Les deux ressources fondamentales qui permettent à un aventurier de persévérer sont l'Endurance et l'Espoir : un Héros perd des points d'Endurance lors d'actions éprouvantes, et un joueur peut dépenser volontairement des points d'Espoir pour que son personnage tente de dépasser ses limites. La valeur de Parade fixe le SR pour tous les jets d'attaque visant le Héros.

## COMPÉTENCES COMMUNES ET DE COMBAT

Les Compétences communes représentent les capacités les plus fréquemment utilisées par les Héros, alors que les Compétences de combat reflètent leur expertise lors d'affrontements physiques. Toutes les Compétences d'un aventurier possèdent un rang allant de 0 (le plus bas) à 6 (le plus élevé). Les joueurs indiquent ces rangs sur la feuille de personnage en noircissant les cases en forme de losange à droite des Compétences.

RANG	COMPÉTENCE COMMUNE	COMPÉTENCE DE COMBAT
-	Inexpérimenté	Sans formation
1	Novice	Débutant
2	Moyen	Moyen
3	Bon	Expérimenté
4	Supérieur à la moyenne	Vétéran
5	Exceptionnel	Maître
6	Prodigieux	Héroïque

## PARTICULARITÉS

Les trois Attributs – CORPS, CŒUR et ESPRIT – offrent une vision d'ensemble des aventuriers, mais ils ne permettent pas vraiment de les différencier les uns des autres. Les Particularités sont des traits spécifiques déterminés par la culture d'origine d'un personnage : pour approfondir la personnalité de son Héros, chaque joueur en choisit deux parmi celles proposées.

## LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Les lecteurs de Tolkien n'ignorent pas que ce professeur était passionné par les langues – leur structure, leurs origines et leur évolution – et qu'il a consacré une énergie incroyable à inventer les noms de son univers de fiction, ou emprunter ceux du monde réel comme patronymes ou toponymes. Tolkien a porté une attention toute particulière à l'élaboration des langues de la plupart des peuples de la Terre du Milieu, et les principales – comme par exemple les différents idiomes des Elfes – possèdent un vocabulaire étoffé et des règles grammaticales très structurées.

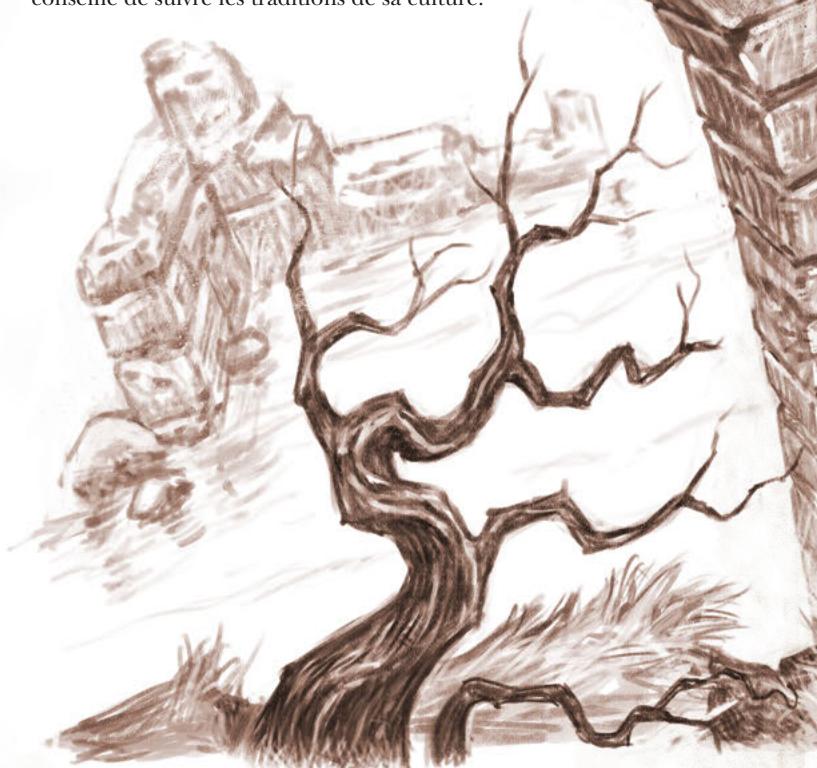
Chaque nom figurant dans *Le Seigneur des Anneaux* et *Bilbo le Hobbit* a été minutieusement conçu à partir de solides bases linguistiques, et représente une influence culturelle précise. C'est dans cette partie qu'est indiquée pour chaque culture la langue maternelle des personnages qui en sont issus.

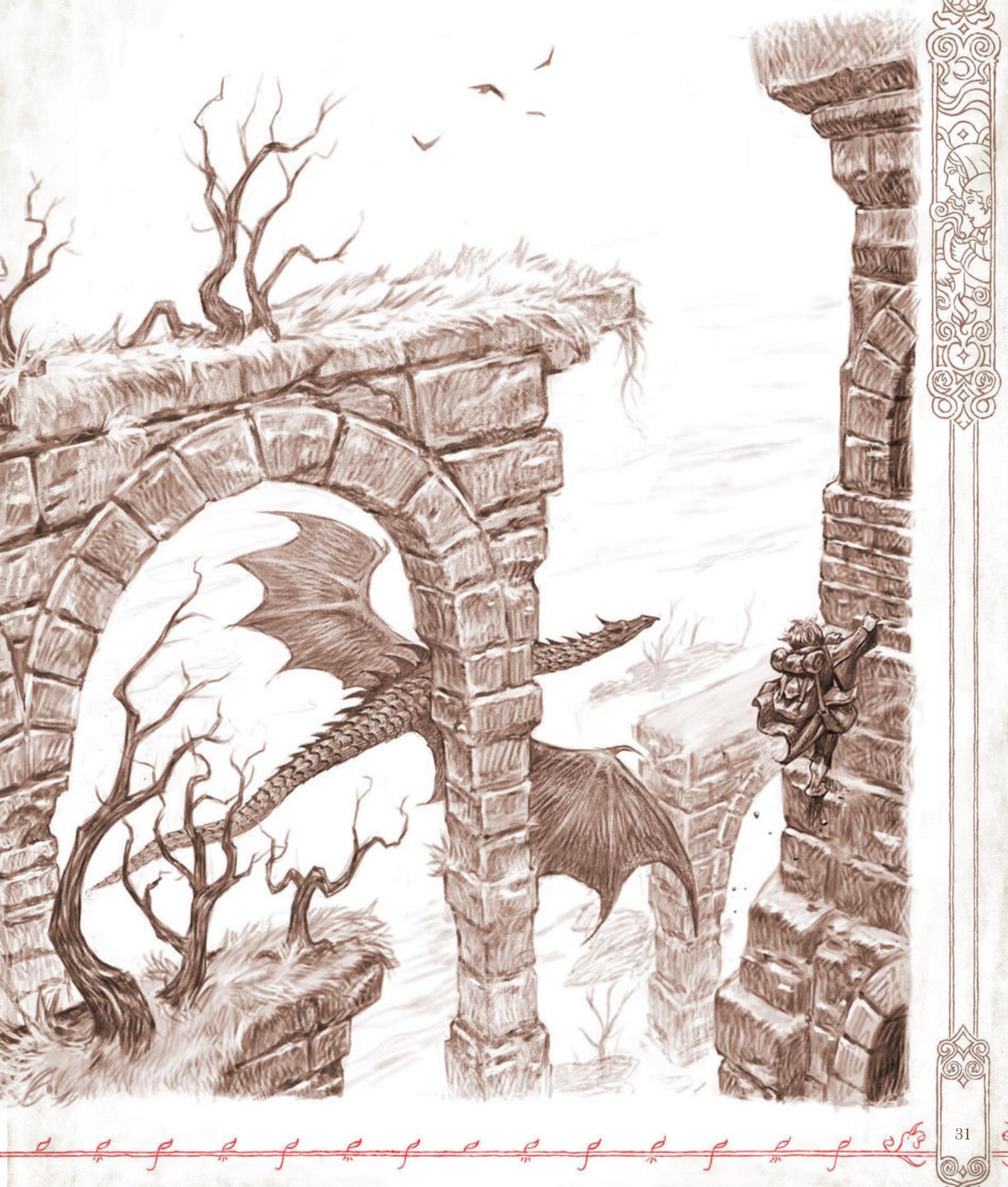
## DE NOMBREUSES LANGUES

Les nombreuses langues de la Terre du Milieu offrent l'opportunité au Gardien des Légendes et aux joueurs qui le souhaitent de générer d'intéressantes situations de roleplay, à condition que cela ne nuise pas au plaisir de jouer. Si Tolkien a su utiliser les variations linguistiques entre les différents royaumes de son monde pour enrichir ses récits, il a également préféré ne pas les séparer par d'infranchissables barrières culturelles ; il a donc conféré à la plupart des groupes ethniques (y compris aux Orques et autres créatures fantastiques comme les Ents) l'usage, si sommaire soit-il parfois, d'une sorte de « *lingua franca* » nommée Commun ou Langue Commune, ou l'ouistrain. Bien entendu, les joueurs qui ne sont pas intrigués par les relations complexes entre les peuples et leurs langues pourront passer outre cet aspect sans porter préjudice à l'esprit de l'œuvre ; mais ceux qui souhaitent explorer cet aspect passionnant de l'univers de Tolkien ne le regretteront certainement pas.



Les joueurs découvriront quelles langues connaissent les membres de leur peuple, ainsi qu'une liste de noms spécifiques parmi lesquels ils pourront choisir celui de leur personnage. Un joueur peut tout à fait nommer son Héros comme bon lui semble, mais par souci de cohérence il est fortement conseillé de suivre les traditions de sa culture.





# Bardides

*Il descendait en longue lignée de Girion, Seigneur de Dale, dont la femme et l'enfant avaient échappé à la ruine il y avait bien longtemps, par la Rivière Courante.*

Les Bardides sont des Hommes du Nord de noble ascendance originaires du Pays Sauvage, loin à l'est. Une fois Smaug le Dragon vaincu, ils ont reconstruit la cité de Dale sur ses anciennes ruines et sont entrés dans une nouvelle ère de prospérité, grâce au commerce avec les royaumes voisins des Elfes et des Nains.

Chaque année, des marchands bardides franchissent les frontières de leur pays pour atteindre des contrées éloignées où commercer et étendre leur influence. Il arrive aussi que des guerriers, inspirés par les prouesses de leur Roi Bard le Pourfendeur de Dragons, suivent le même chemin : en quête d'adversaires à leur taille, ils espèrent faire leurs preuves.

## CARACTÉRISTIQUES

Puissants physiquement et insensibles à la peur, les Hommes du Nord figurent parmi les habitants de la Terre du Milieu qui ressemblent le plus aux Hommes de l'Ouest : ils possèdent des membres musculeux et leurs cheveux souvent blonds tombent jusqu'aux épaules (certains les ont parfois bruns ou noirs). Les hommes ont tendance à porter la barbe tandis que les femmes – surtout lorsqu'elles partent à l'aventure – nouent leur immense chevelure en de longues et magnifiques tresses.

Un Bardide devient rarement un aventurier avant ses dix-huit ans, et ne retourne généralement vivre dans son village qu'après quarante ans, pour s'occuper de sa famille et de son entourage. En voyage, les Bardides sont aisément reconnaissables à leur équipement d'une qualité supérieure à la moyenne. En combat, contrairement à la plupart des habitants du Pays Sauvage, ils préfèrent manier l'épée plutôt que la hache, et depuis les exploits de leur Roi, privilégient l'arc pour combattre à distance.

## AVANTAGE CULTUREL – INTRÉPIDÉ

Les légendes racontent que les Bardides ont vécu pendant des décennies sous la menace d'un grand Dragon.

◆ Vos tests de VAILLANCE sont favorisés. ◆

*À son ascendance de prince du Gondor, il alliait l'esprit intrépide des Nortmen...*

## NIVEAU DE VIE – PROSPÈRE

Grâce à ses routes commerciales, la cité de Dale est désormais prospère. Les Bardides qui choisissent une vie d'aventure sont souvent issus des familles les moins aisées, dont le niveau de vie reste toutefois plus élevé que celui de la plupart des habitants de l'Eriador.

## ATTRIBUTS

Choisissez un set d'Attributs ou lancez un dé de Maîtrise :

DÉ	CORPS	CŒUR	ESPRIT
1	5	7	2
2	4	7	3
3	5	6	3
4	4	6	4
5	5	5	4
6	6	6	2

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Calculez les valeurs ci-dessous à partir des Attributs concernés :

Endurance	CORPS + 20
Espoir	CŒUR + 8
Parade	ESPRIT + 12

## COMPÉTENCES COMMUNES

Reportez les rangs des Compétences listées ci-dessous sur la feuille de personnage, puis choisissez une des deux soulignées (en rouge) et cochez la case à sa gauche, pour signaler qu'il s'agit d'une Compétence *favorite*.

PRÉSENCE	1	<b>INSPIRATION</b>	2	PERSUASION	3
<b>ATHLÉTISME</b>	1	VOYAGE	1	DISCRÉTION	0
VIGILANCE	0	INTUITION	2	INSPECTION	1
CHASSE	2	SOINS	0	EXPLORATION	1
CHANT	1	COURTOISIE	2	ÉNIGMES	0
ARTISANAT	1	ART DE LA GUERRE	2	CONNAISSANCES	1

## COMPÉTENCES DE COMBAT

Après avoir choisi quelles Compétences de combat vous préférez, reportez les rangs indiqués ci-dessous sur la feuille de personnage.

Arcs OU Épées	2
Une Compétence de combat au choix	1



### PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Beau, Courageux, Entêté, Fier, Généreux, Grand, Impétueux, Passionné.

### LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Tous les Bardides parlent le dalien, une langue qui peut être comparée à une forme très ancienne du Commun. Leur nom est généralement composé d'un ou deux éléments (par exemple *Dag*, de l'anglais *Day*, le Jour, ou *Lif-stan*, construit à partir des mots anglais *Life Stone*, Pierre de Vie). Comme la plupart des Hommes du Nord, ils donnent à leurs enfants le nom d'un ancêtre ou d'un parent illustre, ou alors ils choisissent un nom qui commence par le même son que celui du père, ou qui possède un son en commun avec celui-ci ; d'ailleurs un Bardide qui se présente de manière formelle rappelle souvent le prénom de père (par exemple Lifstan, fils de Leiknir, ou Ingrith fille d'Ingolf).

### PRÉNOMS MASCULINS

Aegir, Arn, Brandulf, Domarr, Egil, Erland, Farald, Finn, Gautarr, Hafgrim, Hjalmar, Ingolf, Jofur, Kolbeinn, Leiknir, Lomund, Munan, Nari, Nefstarn, Ottarr, Ragnarr, Reinald, Sigmarr, Steinarr, Thorald, Torwald, Ulfarr, Unnarr, Vandil, Varinn.

### PRÉNOMS FÉMININS

Aldis, Asfrid, Bera, Bergdis, Dagmar, Eilif, Erna, Frida, Geira, Gudrun, Halla, Hild, Ingirun, Ingrith, Lif, Linhild, Kelda, Runa, Saldis, Sigga, Sigrun, Thora, Thordis, Thorhild, Ulfhild, Ulfrun, Una, Valdis, Vigdis, Walda.

# ELFES DU LINDON

« Oui, ce sont des Elfes, dit Frodon. Il s'en rencontre parfois dans le Bout-des-Bois. »

Les Belles Gens de l'Eriador, comme on les appelle parfois, ont occupé les Terres de l'Ouest bien avant que le Beleriand ne soit submergé par les eaux. Ils font tous partie des Premiers-Nés, ces êtres dont la sagesse ultime est toujours restée inaccessible aux Hommes. Pressentant le déclin de cet âge, ils quittent rarement leurs sanctuaires installés dans les Havres Gris.

Mais ils sont de plus en plus nombreux à quitter à tout jamais la Terre du Milieu en montant à bord de vaisseaux gris. Ceux qui restent vivent pour la plupart le long des côtes à l'ouest, où furent fondés jadis les royaumes de leurs ancêtres. Quelques-uns s'aventurent parfois – en été et à l'automne – sur les routes menant vers l'est, quand leur compagnie s'aventure par-delà les Collines des Tours.

## CARACTÉRISTIQUES

Les Elfes sont très vigoureux et possèdent une vitalité hors du commun. Insensibles aux maladies, ils ne vieillissent pas et peuvent donc parcourir le monde jusqu'à ce qu'ils choisissent de le quitter, à moins qu'ils ne soient tués avant.

Une fois adulte (vers l'âge de cent ans), un Elfe peut quitter son foyer. Toutefois, il est rare de rencontrer un Elfe aventurier de plus de 300 ans : au fil du temps, les Premiers-Nés résistent de moins en moins à l'irrésistible appel de la Mer niché dans leur cœur. En combat, les Elfes manient l'arc et la lance ; nombre d'entre eux ont aussi une épée au côté, quoique la tradition en pousse certains à porter une hache.

## AVANTAGE CULTUREL – PRÉCISION ELFIQUE

En vertu de leur aînesse, les Premiers-Nés sont capables d'atteindre un niveau de finesse inaccessible aux mortels.

Tant que votre Héros n'est pas Mélancolique, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir une Réussite magique lors d'un jet de Compétence.

« Perçants sont les yeux des Elfes, dit-il. Non ! Les cavaliers sont à moins de cinq lieues », dit Legolas.

## LA LONGUE DÉFAITE

Les Elfes éprouvent de grandes difficultés à se détacher de la corruption de l'Ombre une fois qu'elle a laissé son empreinte dans leur esprit.

Durant la Phase de Communauté, lors de l'étape destinée à réduire les points d'Ombre cumulés par les Héros, vous ne pouvez perdre que 1 point d'Ombre (voir Rémission spirituelle, page 119).

## NIVEAU DE VIE – MODESTE

Les Belles Gens vivent en harmonie avec la Terre du Milieu et n'ont que faire des objets que les autres peuples considèrent comme indispensables. Ils ne manquent de rien, et créent ce dont ils ont besoin à partir des matières premières les plus nobles, sans pour autant faire le même usage de leur richesse que les autres cultures.

## ATTRIBUTS

Choisissez un set d'Attributs ou lancez un dé de Maîtrise :

DÉ	CORPS	CŒUR	ESPRIT
1	5	2	7
2	4	3	7
3	5	3	6
4	4	4	6
5	5	4	5
6	6	2	6

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Calculez les valeurs ci-dessous à partir des Attributs concernés :

Endurance	CORPS + 20
Espoir	CŒUR + 8
Parade	ESPRIT + 12

## COMPÉTENCES COMMUNES

Reportez les rangs des Compétences listées ci-dessous sur la feuille de personnage, puis choisissez une des deux soulignées (en rouge) et cochez la case à sa gauche, pour signaler qu'il s'agit d'une Compétence favorite.

PRÉSENCE	2	INSPIRATION	1	PERSUASION	0
ATHLÉTISME	2	VOYAGE	0	DISCRÉTION	3
VIGILANCE	2	INTUITION	0	INSPECTION	0
CHASSE	0	SOINS	1	EXPLORATION	0
CHANT	2	COURTOISIE	0	ÉNIGMES	0
ARTISANAT	2	ART DE LA GUERRE	0	CONNAISSANCES	3



### COMPÉTENCES DE COMBAT

Après avoir choisi quelles Compétences de combat vous préferez, reportez les rangs indiqués ci-dessous sur la feuille de personnage.

Arcs OU Lances	2
Une Compétence de combat au choix	1

### PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Beau, Circonspect, Jovial, Majestueux, Patient, Rapide, Subtil, Vue perçante.

### LANGUES ET NOMS TYPIQUES

En plus du Commun, tous les Elfes parlent le sindarin, une langue belle et raffinée. La plupart des Elfes du Lindon portent des noms issus de cette langue.

### PRÉNOMS MASCULINS

Amras, Aredhel, Beleganor, Belegon, Calanhir, Carmagor, Dagorhir, Durandir, Edrahil, Ellahir, Fincalan, Fuindor, Galdagor, Galdor, Hallas, Hirimlad, Ithildir, Lascalan, Linaith, Mablin, Malanor, Nauros, Orgalad, Pelegorn, Sargon.

### PRÉNOMS FÉMININS

Anórel, Aranel, Arbereth, Baraniel, Calanril, Celebrindal, Celenneth, Elanor, Elwing, Eraniel, Fimbrethil, Gloredhel, Idril, Irilde, Laurelin, Lôrwend, Lothíriel, Meneloth, Moriel, Narieth, Narniel, Nimloth, Nimrodel, Níniel, Tarandîs.

# hobbits de la comté

*... Il souhaita aller voir les grandes montagnes, entendre les pins et les cascades, explorer les cavernes et porter une épée au lieu d'une canne.*

Les Hobbits forment un peuple jovial de petite taille ; leur amour prononcé pour les traditions et la bienséance n'a d'égal que leur forte aversion envers tout ce qui sort de l'ordinaire. Si le monde était celui rêvé par les Hobbits, les jours se succèderaient de manière immuable, comme c'est le cas sur les terres qu'ils habitent – la Comté – d'autant loin qu'on se souvienne.

Mais depuis que M. Bilbo Sacquet est revenu de ses aventures avec une bande de Nains et un étrange Magicien, quelque chose a changé. Quelques Hobbits attirés par l'aventure ont entendu des récits de contrées lointaines, de forêts obscures, d'Elfes, de Géants et d'immenses galeries souterraines oubliées... Et chaque année, il en est un ou deux qui disparaissent subrepticement pour répondre à l'appel de l'inconnu.

## CARACTÉRISTIQUES

Les Hobbits, bien plus petits que les Hommes, plus encore que les Nains, peuvent être aisément pris pour des enfants des Hommes par ceux qui n'ont jamais entendu parler d'eux. Ils ne sont jamais belliqueux, mais sous leur apparence inoffensive ils s'avèrent extrêmement résistants et difficiles à intimider ou à occire. Joyeux et accommodants, les Hobbits possèdent une bienveillance et une bonhomie hors du commun qui font d'eux d'excellents compagnons.

Les Hobbits abandonnent rarement le confort de leur paisible demeure ; ceux qui partent à l'aventure attendent souvent d'avoir la majorité – 33 ans – même si certains, particulièrement téméraires, partent sur la route alors qu'ils sont encore dans leurs années intermédiaires, comme ils appellent la période entre 20 et 33 ans. Si un Hobbit est forcé d'utiliser une arme, il préférera une épée courte et un arc de chasse, qu'il saura manier avec une précision surprenante.

## AVANTAGE CULTUREL – BON SENS HOBBIT

Les Hobbits savent depuis bien longtemps quelle est leur place en ce monde ; ils ont développé une intuition et un sens de la mesure hors du commun, que les autres peuples confondent parfois avec de la couardise. Les chimères et autres fantasmes ne peuvent les tenter, car ils ne recherchent pas le pouvoir ni la domination d'autrui.

Vos tests de **SAGESSE** sont favorisés, et vous gagnez (1d) à vos tests d'Ombre lorsque vous tentez de résister à la Cupidité.

*... ils possèdent un fonds de sagesse et d'adages que les Hommes n'ont pour la plupart jamais entendus ou qu'ils ont depuis longtemps oubliés.*

## SEMI-HOMMES

Leur petite taille empêche les Hobbits de manier correctement des armes trop longues. Ils ne peuvent utiliser que les armes suivantes :

Arc, dague, épée courte, gourdin, hache, lance, lance courte, massue. De plus, les Hobbits ne peuvent pas utiliser un grand bouclier.

## NIVEAU DE VIE – COURANT

Les Hobbits vivent en paix, les frontières de leur vallée encaissée sont bien protégées, mais elle reste un îlot isolé au cœur d'une région désolée : il est donc rare de pouvoir y faire du commerce.

## ATTRIBUTS

Choisissez un set d'Attributs ou lancez un dé de Maîtrise :

DÉ	CORPS	CŒUR	ESPRIT
1	3	6	5
2	3	7	4
3	2	7	5
4	4	6	4
5	4	5	5
6	2	6	6

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Calculez les valeurs ci-dessous à partir des Attributs concernés :

Endurance	CORPS + 18
Espoir	CŒUR + 10
Parade	ESPRIT + 12

## COMPÉTENCES COMMUNES

Reportez les rangs des Compétences listées ci-après sur la feuille de personnage, puis choisissez une des deux soulignées (en rouge) et cochez la case à sa gauche, pour signaler qu'il s'agit d'une Compétence favorite.



PRÉSENCE	0	INSPIRATION	0	PERSUASION	2
ATHLÉTISME	0	VOYAGE	0	DISCRETION	3
VIGILANCE	2	INTUITION	2	INSPECTION	0
CHASSE	0	SOINS	1	EXPLORATION	0
CHANT	2	COURTOISIE	2	ÉNIGMES	3
ARTISANAT	1	ART DE LA GUERRE	0	CONNAISSANCES	0

### COMPÉTENCES DE COMBAT

Après avoir choisi quelles Compétences de combat vous préférez, reportez les rangs indiqués ci-dessous sur la feuille de personnage.

Arcs OU Épées	2
Une Compétence de combat au choix	1

### PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Affable, Curieux, Honorable, Jovial, Loyal, Passionné, Rustre, Vue perçante.

### LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Les Hobbits parlent seulement le Commun et n'usent plus qu'une poignée de mots et de noms issus de leur ancienne langue, désormais perdue. Ils possèdent un prénom et un nom de famille ; les prénoms masculins sont généralement simples et courts, alors que les Hobbits portent souvent des noms

de fleurs ou de pierres précieuses. Chez les familles les plus anciennes survit une coutume insolite dont l'origine remonte à une époque d'avant la Comté, et qui consiste à donner des noms bien plus héroïques, aux consonances plus nobles.



### PRÉNOMS MASCULINS

Andwise, Berilac, Bungo, Cottar, Doderic, Dudo, Erling, Fastred, Ferumbras, Foulque, Gorrhendad, Griffon, Halfred, Hamson, Ilberic, Isembold, Isengar, Longon, Marmadas, Marroc, Mungo, Odon, Orgulas, Othon, Posco, Reginard, Robin, Rudigar, Sadoc, Saradas, Tobold, Tolman.

### PRÉNOMS FÉMININS

Adaldrida, Amaranthe, Asphodèle, Belba, Bell, Berylla, Camellia, Daisy, Églantine, Estella, Gilly, Hanna, Lily, Malva, Marguerite, May, Mélilot, Menegilda, Menthe, Mirabelle, Myrtille, Perle, Pivoine, Pervinca, Pimprenelle, Primevère, Primula, Prisca, Rosamunda, Ruby, Salvia.

### NOMS DE FAMILLE

Barbotteux, Besace, Bipied, Bolger, Bonenfant, Bophin, Brandebouc, Bravet, Brun, Bunce, Chaumine, Chénier, Derichebourg, Fierpied, Fouille, Fouine, Gamegie, Gardner, Grogne, Le Cordier, Lebrun, Maggotte, Petitterrier, Piedblanc, Sacquet, Sanglebuc, Sonnecor, Testarude, Touque, Touque du Nord.

# hommes de Bree

« À quatre milles de la route, vous rencontrerez un village, Bree, sous la Colline de Bree, dont les portes sont tournées vers l'ouest. »

Les habitants du Pays de Bree et des quatre villages que surplombe la Colline de Bree sont les descendants d'un des premiers peuples à s'être installés dans la région aujourd'hui appelée l'Eriador, les Terres Solitaires. Rares sont ceux à avoir survécu aux bouleversements qui ont ravagé ces contrées : ce sont les ancêtres des Hommes de Bree.

Ce peuple vit aujourd'hui au croisement d'anciennes routes ; même si elles ne sont plus aussi fréquentées qu'autrefois, on croise encore des voyageurs de toutes sortes le long de ces routes. Ceux qui pénètrent dans la salle commune de l'auberge de Bree entendront à n'en pas douter d'étranges récits et des nouvelles de pays fort éloignés... et qui sait, peut-être seront-ils emportés par le souffle de l'aventure.

## CARACTÉRISTIQUES

La plupart des Hommes de Bree ont les cheveux bruns et courts ; larges d'épaules et trapus, ils sont toutefois de nature très enjouée, c'est pourquoi ils paraissent toujours bien plus familiers aux peuples voisins de la Comté que la plupart des étrangers. Comme les Hobbits, derrière leur apparence de personnes ouvertes et conviviales se cachent d'autres aspects : ils restent posés et indépendants, mais à leur manière.

Les rares habitants du Pays de Bree qui osent quitter leur village partent généralement à l'aventure alors qu'ils sont encore dans la fougue de la jeunesse ; ils reviennent ensuite s'installer avant leur quarantième anniversaire. N'étant pas de nature belliqueuse, les Hommes de Bree préfèrent les armes simples à manier, celles utilisées pour chasser et les outils de la vie quotidienne.

## AVANTAGE CULTUREL – ORIGINAIRE DE BREE

Au croisement des anciennes routes, la position géographique de leur contrée permet aux Hommes de Bree d'entretenir des relations bien plus cordiales que d'habitude avec les Hobbits, les Nains, les Elfes et tous les autres peuples au-delà de la région.

Chaque Homme de Bree de la Compagnie augmente la valeur de Communauté de 1 point.

*Les Hommes de Bree étaient bruns, de large carrure et plutôt courts, gais et indépendants ; ils ne relevaient que d'eux-mêmes...*

## NIVEAU DE VIE – COURANT

Certes, le Pays de Bree n'est pas aussi prospère qu'autrefois ; mais de nos jours les habitants des quatre villages ne sont pas plus rustiques que leurs voisins de la Comté, et pas moins aisés qu'eux.

## ATTRIBUTS

Choisissez un set d'Attributs ou lancez un dé de Maîtrise :

DÉ	CORPS	CŒUR	ESPRIT
1	2	5	7
2	3	4	7
3	3	5	6
4	4	4	6
5	4	5	5
6	2	6	6

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Calculez les valeurs ci-dessous à partir des Attributs concernés :

Endurance	CORPS + 20
Espoir	CŒUR + 10
Parade	ESPRIT + 10

## COMPÉTENCES COMMUNES

Reportez les rangs des Compétences listées ci-dessous sur la feuille de personnage, puis choisissez une des deux soulignées (en rouge) et cochez la case à sa gauche, pour signaler qu'il s'agit d'une Compétence *favorite*.

PRÉSENCE	0	INSPIRATION	2	PERSUASION	2
ATHLÉTISME	1	VOYAGE	1	DISCRÉTION	1
VIGILANCE	1	INTUITION	2	INSPECTION	1
CHASSE	1	SOINS	0	EXPLORATION	1
CHANT	1	COURTOISIE	3	ÉNIGMES	2
ARTISANAT	2	ART DE LA GUERRE	0	CONNAISSANCES	0



### COMPÉTENCES DE COMBAT

Après avoir choisi quelles Compétences de combat vous préférez, reportez les rangs indiqués ci-dessous sur la feuille de personnage.

Haches OU Lances	2
Une Compétence de combat au choix	1

### PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Affable, Curieux, Généreux, Loyal, Malin, Patient, Rustre, Sincère.

### LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Les Hommes de Bree ont perdu l'usage de leur ancienne langue d'origine ; ils parlent désormais le Commun, quoique légèrement altéré sous la forme d'un dialecte local. En découvrant les noms qu'ils portent, un étranger trouvera de fortes ressemblances avec ceux portés par les Hobbits de la Comté (ce à quoi les Hobbits, bien entendu, répondront qu'il n'en est rien).



### PRÉNOMS MASCULINS

Alfred, Artie, Bill, Bob, Carl, Ed, Fred, Giles, Herb, Larry, Nob, Oswald, Percy, Perry, Sid, Tom, Harry.

### PRÉNOMS FÉMININS

Daisy, Emma, Etta, Fay, Fern, Flora, Gert, Holly, Lily, Myrtille, Poppy, Rose, Sage, Tilly, Violette.

### NOMS DE FAMILLE

Aballon, Bellsap, Brûlemousse, Buissonrose, Cerisenée, Chênedur, Chesterdur, Chèvre-Feuille, Cueillépine, Doucerave, Fauconlys, Fougeron, Hâblefeu, Haie-Cerclée, Lainedechardon, Larmoise, Luirenard, Mèche-Dejonc, Pied-Bruyère, Poiredebeurré, Rétif, Ruedupollen, Tranchebruyère, Ventgardian, Vertchaudron, Vivebranche.

# NAINS DU PEUPLE DE DURIN

*Ce n'était que sur la Route que se rencontraient parfois des voyageurs, la plupart du temps des Nains, qui se hâtaient pour des affaires personnelles et n'avaient aucune aide et peu de mots à dispenser à des étrangers.*

Les Nains forment un peuple très ancien et fier, dont les coutumes et les traditions sont pour la plupart inconnues des étrangers. Malgré leur déclin, ils ont récemment retrouvé une partie de leur grandeur passée : dans le Pays Sauvage, sous le Mont Solitaire règne à nouveau un Roi des Nains.

Nombre d'entre eux, en provenance de l'est, cheminent par l'Eriador pour rejoindre les mines des Montagnes Bleues. Il n'est pas rare d'en rencontrer le long de la Route Est-Ouest, qui traverse la Comté et s'étend jusqu'aux Havres Gris.

## CARACTÉRISTIQUES

Les Nains sont exceptionnellement forts pour leur taille ; il est ardu de les vaincre ou les corrompre, mais facilement irrités par de vieilles querelles ou des affronts plus récents, ils sont souvent en conflit avec les autres peuples. Petits et trapus, ils possèdent des membres robustes ; leur longue chevelure se mêle à leur barbe encore plus fournie, ce qui leur confère une apparence âgée. En voyage comme au combat, ils séparent leur barbe en deux longues pointes tressées qu'ils coincent dans leur ceinture.

Un Nain part généralement à l'aventure à partir de cinquante ans ; il n'imaginera pas interrompre sa carrière avant d'avoir atteint quatre-vingt-dix ans ; après quoi nombreux sont ceux qui se consacrent exclusivement au perfectionnement de leur artisanat. La plupart des Nains combattent à l'aide d'une hache ou d'une épée, mais ceux originaires des terres les plus à l'est préfèrent manier un lourd bigot à deux mains, une arme fabriquée à partir des outils utilisés dans les mines.

## AVANTAGE CULTUREL – INFATIGABLE

Les Nains supportent mieux que quiconque leur encombrement, en particulier le poids de leur armure.

Divisez par deux la valeur de Charge de l'armure du Héros quelle qu'elle soit, casque inclus, mais sans prendre en compte son bouclier (arrondir au supérieur).

*Gimli le Nain était seul à porter ouvertement une courte chemise d'anneaux d'acier, car les Nains se moquent des fardeaux...*

## NAUGRIM

Les Nains sont plus petits que les Hommes, mais à force de travailler dans les mines et à la forge, leurs épaules et les muscles de leurs bras sont extrêmement développés ; ils préfèrent néanmoins manier des armes courtes et laisser l'usage des plus longues aux autres peuples.

Un aventureur nain ne peut pas utiliser l'Attirail de guerre suivant : grand arc, grande lance, grand bouclier.

## NIVEAU DE VIE – PROSPÈRE

Depuis qu'ils ont récupéré le fabuleux butin du Dragon, les Nains d'Erebor – désormais bien plus riches que par le passé – ont pu restaurer leur ancien royaume.

## ATTRIBUTS

Choisissez un set d'Attributs ou lancez un dé de Maîtrise :

DÉ	CORPS	CŒUR	ESPRIT
1	7	2	5
2	7	3	4
3	6	3	5
4	6	4	4
5	5	4	5
6	6	2	6

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Calculez les valeurs ci-dessous à partir des Attributs concernés :

Endurance	CORPS + 22
Espoir	CŒUR + 8
Parade	ESPRIT + 10



## COMPÉTENCES COMMUNES

Reportez les rangs des Compétences listées ci-dessous sur la feuille de personnage, puis choisissez une des deux soulignées (en rouge) et cochez la case à sa gauche, pour signaler qu'il s'agit d'une Compétence *favorite*.

<b>PRÉSENCE</b>	2	<b>INSPIRATION</b>	0	<b>PERSUASION</b>	0
ATHLÉTISME	1	<b>VOYAGE</b>	3	DISCRÉTION	0
VIGILANCE	0	INTUITION	0	INSPECTION	3
CHASSE	0	SOINS	0	EXPLORATION	2
CHANT	1	COURTOISIE	1	ÉNIGMES	2
<b>ARTISANAT</b>	2	ART DE LA GUERRE	1	CONNAISSANCES	1

## COMPÉTENCES DE COMBAT

Après avoir choisi quelles Compétences de combat vous préférez, reportez les rangs indiqués ci-dessous sur la feuille de personnage.

Haches OU Épées	2
Une Compétence de combat au choix	1

## PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Circonspect, Entêté, Fier, Impétueux, Majestueux, Malin, Secret, Sévère.

## LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Tous les Nains parlent la Langue Commune, mais ils ont également conservé l'usage d'une langue secrète. Ils reçoivent à la naissance leur nom véritable, qu'ils ne révèlent jamais à un membre d'une autre race : lors d'échanges avec les peuples voisins, ils adoptent donc un autre nom appartenant à la culture de leurs interlocuteurs. Cette coutume secrète est si ancienne qu'aujourd'hui, certains de ces noms sont désormais traditionnellement associés au peuple nain, qui en a presque l'usage exclusif. Les Nains réputés reçoivent parfois un titre honifique célébrant un fait d'armes ou un trait particulier (par exemple Thorin Écu-de-Chêne ou Dáin Pied-d'Acier).



### PRÉNOMS MASCULINS

Ai, Anar, Beli, Bláin, Borin, Burin, Bruni, Farin, Flói, Frár, Frerin, Frór, Gínar, Gróin, Grór, Hanar, Hepti, Iari, Lófar, Lóni, Náli, Nár, Niping, Nói, Núr, Nýrád, Ónar, Póri, Regin, Sviðr, Veig, Vidar.

### PRÉNOMS FÉMININS

Adís, Afrid, Agda, Bersa, Birna, Dagrún, Dís, Drífa, Edda, Elin, Fenja, Frida, Geira, Gísla, Hadda, Hón, Ida, Ilmr, Jóra, Kára, Kóna, Lif, Línhild, Már, Mist, Nál, Oda, Ósk, Rán, Rinda, Sefa, Syn, Tóra, Trana, Úlfrún, Vírun, Yrr.

# RÔDEURS DU NORD

*... dans les Terres Sauvages d'au-delà de Bree, il y avait de mystérieux errants.*

*Les gens de Bree les appelaient les Rôdeurs, et ils ne connaissaient rien de leur origine.*

Les Rôdeurs du Nord forment un peuple mystérieux, dont la population s'est tarie au fil des millénaires. Ses membres errent au milieu des ruines de ce qui fut jadis le royaume d'Arnor, patrouillant sans répit – et à l'insu de tous – sur les routes et les sentiers.

Les siècles ont passé, mais la tâche des Rôdeurs reste inchangée : préserver le peuple de l'Eriador de la peur et des inquiétudes. Ils œuvrent en silence sans jamais se mêler aux autres, ne révélant que rarement leur nom aux voyageurs qu'ils sauvent de la mort ou aux villageois dont ils protègent la ferme certaines nuits, quand jaillissent de l'obscurité des créatures maléfiques.

## CARACTÉRISTIQUES

Les Rôdeurs sont les derniers descendants des Dûnedain – ces rois parmi les Hommes venus de l'Ouistrenesse par la Mer jusqu'en Terre du Milieu – à vivre encore dans le Nord. Lorsqu'ils ne camouflent pas leur morphologie sous leur cape élimée, ils s'avèrent majestueux et plus grands que la plupart des Hommes. Taciturnes, la mine souvent sinistre, les Rôdeurs paraissent mesurés et remplis d'une sagesse en décalage avec leur âge.

Bien qu'ils participent dès l'adolescence à des expéditions dans les contrées sauvages, les Rôdeurs partent réellement à l'aventure vers l'âge de vingt ans. Même s'ils conservent leurs facultés physiques jusqu'à un âge bien plus avancé que les autres Hommes, ils cessent généralement de voyager loin de l'Eriador après la cinquantaine. En expédition, ils portent toujours des vêtements usés mais confortables, de hautes bottes de cuir souple, une épaisse cape à l'étoffe verte ou gris foncé et une capuche assez ample pour dissimuler un casque.

## AVANTAGE CULTUREL – ROIS DES HOMMES

Certains prétendent que l'ascendance royale du peuple de l'Arnor appartient au passé ; pourtant les Rôdeurs du Nord ont hérité de la force d'âme des Hommes qui arrachèrent l'Anneau des mains incandescentes de Sauron.

Ajoutez 1 point à un Attribut de votre choix.

*Ils étaient gens d'avenante figure et de haute taille, et leur longévité était trois fois celle des Hommes de la Terre du Milieu.*

## ALLÉGEANCE DES DÛNEDAIN

Issus d'une longue tradition de guerres et de conflits, les Rôdeurs ont dédié leur vie au combat contre Sauron et ses serviteurs. Cette allégeance les force à une vigilance qui les empêche de se ressourcer autant que leurs compagnons lorsqu'ils prennent un repos mérité après leurs aventures.

Durant la Phase de Communauté (hormis Yule), le nombre maximal de points d'Espoir que vous pouvez récupérer est égal à la moitié de votre valeur de CŒUR (arrondir au supérieur).

## NIVEAU DE VIE – MODESTE

Pragmatiques, les Rôdeurs ne s'encombrent que d'objets fonctionnels. À leurs yeux, leur équipement et leurs vêtements ne sont pas des objets de valeur pour l'or ou les pierres précieuses dont ils seraient décorés, mais parce qu'ils résistent aux longs voyages et aux combats acharnés.

## ATTRIBUTS

Choisissez un set d'Attributs ou lancez un dé de Maîtrise :

DÉ	CORPS	CŒUR	ESPRIT
1	7	5	2
2	7	4	3
3	6	5	3
4	6	4	4
5	5	5	4
6	6	6	2

## CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Calculez les valeurs ci-dessous à partir des Attributs concernés :

Endurance	CORPS + 20
Espoir	CŒUR + 6
Parade	ESPRIT + 14



## COMPÉTENCES COMMUNES

Reportez les rangs des Compétences listées ci-dessous sur la feuille de personnage, puis choisissez une des deux soulignées (en rouge) et cochez la case à sa gauche, pour signaler qu'il s'agit d'une Compétence *favorite*.

PRÉSENCE	1	INSPIRATION	0	PERSUASION	0
ATHLÉTISME	2	VOYAGE	2	DISCRÉTION	2
VIGILANCE	2	INTUITION	0	INSPECTION	1
<b>CHASSE</b>	2	SOINS	2	EXPLORATION	2
CHANT	0	COURTOISIE	0	ÉNIGMES	0
ARTISANAT	0	ART DE LA GUERRE	2	<b>CONNAISSANCES</b>	2

## COMPÉTENCES DE COMBAT

Après avoir choisi quelles Compétences de combat vous préférez, reportez les rangs indiqués ci-dessous sur la feuille de personnage.

Lances OU Épées	2
Une Compétence de combat au choix	1

## PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Courageux, Grand, Honorable, Rapide, Secret, Sévère, Sincère, Subtil.

## LANGUES ET NOMS TYPIQUES

La langue natale des Dúnedain est l'ouistrain, la Langue Commune. Certains d'entre eux connaissent encore le sindarin (la langue des Elfes), transmis de génération en génération ; ils ont d'ailleurs conservé une vieille tradition qui consiste à donner à leurs enfants des prénoms issus de cette langue.



## PRÉNOMS MASCULINS

Adrahil, Amlaith, Arvegil, Baranor, Belecthor, Bergil, Celepharn, Cirion, Damrod, Dírhael, Duinhir, Egalmoth, Eradan, Findemir, Forlong, Golasdan, Hallas, Hirluin, Ingold, Iorlas, Malvegil, Ohtar, Orodreth, Tarannon, Targon.

## PRÉNOMS FÉMININS

Anwen, Arbereth, Berúthiel, Baraniel, Calanril, Celenneth, Elníth, Eraniel, Finduilas, Gilraen, Gilraeth, Gloredhel, Idril, Ioreth, Ivorwen, Lôrwend, Lothíriel, Luindís, Meneloth, Moriel, Morwen, Narieth, Narniel, Orothêl, Tarandís.

# VOCATIONS

*Il s'aperçut qu'il pensait parfois, surtout en automne, aux Terres Sauvages, et d'étranges visions de montagnes qu'il n'avait jamais vues hantaient ses rêves.*

Prendre la route est un choix courageux, que l'entourage de ceux qui osent partir à l'aventure considère souvent comme irréfléchi. Quelles motivations poussent un aventurier à abandonner tout ce qu'il connaît et chérît pour affronter l'inconnu et ses dangers ?

Ces buts et aspirations, quels qu'ils soient, sont si essentiels à la vie de l'aventurier que pour les atteindre, il est prêt à prendre le risque de croiser le fer avec des Orques armés de cimenterres. Dans *L'Anneau Unique*, ces motivations sont représentées par la Vocation d'un Héros.

Lorsqu'il choisit la Vocation de son Héros, un joueur détermine les raisons principales qui ont fini par convaincre celui-ci de partir à l'aventure : cette Vocation ne correspond ni à la profession ni à l'occupation du Héros, mais doit plutôt être envisagée comme l'ensemble des ambitions personnelles qui l'ont conduit à tout quitter.

Il existe six Vocations accessibles aux Héros :

1. Capitaine	page 44
2. Champion	page 44
3. Chasseur de Trésors	page 45
4. Érudit	page 45
5. Messager	page 45
6. Protecteur	page 46

Chaque joueur choisit pour son Héros la Vocation qui correspond le mieux à l'idée qu'il se fait de son personnage, sachant que 36 combinaisons de Vocations et de Cultures héroïques sont possibles : les raisons pour lesquelles un Hobbit Chasseur de Trésors part à l'aventure sont sans doute très différentes de celles d'un Érudit du même peuple ; c'est d'autant plus vrai avec un Chasseur de Trésors nain ou elfe.

Les Vocations sont toutes décrites selon le même format :

- ◆ **COMPÉTENCES FAVORITES.** Chaque Vocation propose trois Compétences : choisissez deux d'entre elles puis cochez leur case de gauche sur la feuille de personnage pour indiquer qu'il s'agit de Compétences *favorites*.
- ◆ **PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE.** Chaque Vocation apporte à tous les Héros qui ont suivi son appel une particularité spécifique, qui prend la forme d'un trait particulier.
- ◆ **VOIE DE L'OMBRE.** La voie de l'Ombre d'un aventurier décrit le destin qui l'attend s'il ne parvient pas à résister à l'influence de l'Ombre.

## CAPITAINE

*Il se leva et parut soudain grandir. Dans ses yeux brillait une lumière, pénétrante et imposante.*

Quand le monde est sur le point de s'effondrer, il est du devoir de tous les individus valeureux de prendre les rênes pour diriger, quels que soient les dangers. Vous avez choisi de mettre vos compétences au service de la communauté, pour guider les vôtres dans ces heures sombres. Mais vous souhaitez les voir suivre vos ordres non pas par peur ou docilité, mais parce qu'ils vont font confiance.

## COMPÉTENCES FAVORITES

Choisissez deux Compétences entre **ART DE LA GUERRE**, **INSPIRATION** et **PERSUASION**, et cochez la case indiquant qu'il s'agit de Compétences *favorites*.

## PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE : COMMANDEMENT

Vous avez développé la capacité de guider les autres dans leurs actions. Lors de situations tendues, les gens viennent spontanément vous demander que faire.

## VOIE DE L'OMBRE : ATTRAIT DU POUVOIR

Qu'elle l'ait obtenue de par son rang, son ascendance ou sa renommée, une personne détentrice de l'autorité finit parfois par confondre l'intérêt général de ceux qu'elle est supposée guider ou protéger avec son ambition personnelle. Le pouvoir est l'essence même de la tentation : c'est pour l'Ombre un chemin rapide pour conquérir le cœur de ceux qui rêvent d'en acquérir toujours plus.

## CHAMPION

*« La guerre doit être, tant que nous défendons nos vies contre un destructeur qui nous dévorera tous... »*

À vos yeux, il n'existe qu'une solution pour s'opposer au retour de l'Ombre : la conquérir par les armes. Ceux de votre peuple vous considèrent comme un vaillant guerrier, prompt au combat. Pour vous, le chemin de l'aventure doit mener sans ambages là où rôdent vos ennemis, jusque dans les lieux où ils se terrent.

## COMPÉTENCES FAVORITES

Choisissez deux Compétences entre **ATHLÉTISME**, **CHASE** et **PRÉSENCE**, et cochez la case indiquant qu'il s'agit de Compétences *favorites*.

## PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE : CONNAISSANCE DES ENNEMIS

Cette particularité fonctionne différemment des autres : vous devez choisir un type spécifique d'ennemis auquel elle s'applique dans la liste suivante : Araignées, Hommes Malfaisants, Morts-Vivants, Orques, Trolls, Wargs. Elle vous permet de connaître les caractéristiques, les habitudes, les forces et les faiblesses de votre ennemi de prédilection.

## VOIE DE L'OMBRE : MALÉDICTION DE VENGEANCE

Ceux qui vivent par l'épée sont toujours tentés de dégainer – que ce soit en paroles ou en actes – à la moindre contrariété, ou lorsqu'ils estiment avoir subi un affront. Ils deviennent irascibles, la corruption s'étend peu à peu à toute leur volonté et les condamne à réagir à chaque situation avec une violence sans cesse croissante.

## chasseur de trésors

*Loin au-delà des montagnes froides et embrumées  
Vers des cachots profonds et d'antiques cavernes  
Il nous faut aller avant le lever du jour  
En quête de l'or pâle et enchanté.*

Les siècles passés ont été témoins de la gloire d'une myriade de rois nains et de seigneurs elfes : leur héritage gît désormais dans des souterrains infestés d'Orques. Ces trésors dérobés, d'or et de joyaux flamboyants, attirent la convoitise des plus audacieux, mais de terribles créatures les gardent... Vous êtes de ceux qui osent chercher et réclamer ces butins perdus, quand bien même il vous faudrait braver d'indicibles dangers.

## COMPÉTENCES FAVORITES

Choisissez deux Compétences entre **DISCRÉTION**, **EXPLORATION** et **INSPECTION**, et cochez la case indiquant qu'il s'agit de Compétences *favorites*.

## PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE : MONTE-EN-L'AIR

Ce talent intemporel regroupe l'art de faire les poches, de crocheter les serrures, et d'une manière générale tout moyen frauduleux permettant de s'emparer des biens d'autrui ou d'accéder à des lieux protégés.

## VOIE DE L'OMBRE : MAL DU DRAGON

Les aventuriers en quête de trésors perdus courrent le risque d'attraper cette vieille maladie qui transforme un amas d'or enchanté en un tas de cendres amères. Plus l'Ombre resserre son étreinte autour du cœur de sa cible, plus le monde s'étrécit autour d'elle et de son précieux butin, l'isolant dans la folie.

## ÉRUDIT

*« Ne racontez pas de secrets ! Voici un érudit en langue ancienne. »*

Le savoir est ce qui vous permet de rendre la sauvagerie du monde moins effroyable : les cartes jaunies des grimoires

oubliés remplacent la peur de l'inconnu par de la curiosité et de l'émerveillement, les chansons composées dans les temps jadis enhardissent les coeurs les plus éreintés. Le désir d'apprendre guide chacun de vos pas et illumine votre voie, montrant le chemin à ceux qui écoutent vos conseils.

## COMPÉTENCES FAVORITES

Choisissez deux Compétences entre **ARTISANAT**, **CONNAISSANCES** et **ÉNIGMES**, et cochez la case indiquant qu'il s'agit de Compétences *favorites*.

## PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE : RIMES DE SAVOIR

Il s'agit de courts versets créés par la plupart des cultures afin de mémoriser les événements importants de l'histoire ancienne, qui sans ça auraient été oubliés. Les Érudits de la Terre du Milieu doivent une grande partie de leur connaissance du passé à l'existence de telles rimes.

## VOIE DE L'OMBRE : ATTRAIT DES SECRETS

Il est souhaitable d'avoir pour vertus une curiosité intellectuelle et un grand appétit de connaissances ; mais manipulé par l'Ombre, le savoir peut s'avérer pernicieux : une personne lettrée se met alors à mépriser les autres, à les considérer comme des idiots incultes. Les secrets restent l'appât le plus dangereux, car le désir ardent de les percer peut corrompre même les coeurs les plus nobles.

## MESSAGER

*« Elrond dépêche des Elfes, qui se mettront en rapport avec les Rôdeurs et peut-être avec les gens de Thranduil dans la Forêt Noire. »*

Le Sage soutient que les mauvais jours sont encore au-devant de nous et que pour garder espoir, tous ceux qui luttent contre l'Ennemi doivent être soudés. Mais pour le moment, les siècles vécus dans l'isolement par les Peuples Libres empêchent leur union tout autant que les nombreuses lieues qui les séparent ; or l'éloignement génère de la méfiance. Vous avez décidé qu'il était de votre devoir de parcourir les contrées éloignées pour colporter des nouvelles du monde et prévenir ceux qui y habitent du danger à venir.

## COMPÉTENCES FAVORITES

Choisissez deux Compétences entre **CHANT**, **COURTOISIE** et **VOYAGE**, et cochez la case indiquant qu'il s'agit de Compétences *favorites*.

## PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE : FOLKLORE

Au fil de vos errances, vous avez appris de nombreuses coutumes et traditions, légendes et croyances des diverses communautés qui composent les Peuples Libres ; quand vous avez affaire à des étrangers, vous êtes à même de puiser dans cette somme de folklores les informations utiles sur leur culture (par exemple pour résoudre un conflit) ou de vagues notions de leur langue (pour mieux communiquer).

## VOIE DE L'OMBRE : FOLIE ITINÉRANTE

Un Messager peut tout à fait avoir pour ambition de voyager de par le monde ; toutefois, il prend le risque de ne jamais trouver d'endroit qui vaille la peine, à ses yeux, de s'y impliquer ou le défendre. La route ne finit jamais, bien sûr ; mais alors, où aller ?

## PROTECTEUR

*« Les voyageurs nous regardent de travers, et les campagnards nous donnent des noms méprisants. »*

Alors que d'année en année les ombres s'épaissent, vous avez fait le serment de protéger tous ceux qui ne peuvent pas se défendre par eux-mêmes. Cette promesse vous force souvent à délaisser le monde civilisé et ses habitants, pour repousser ce qui se tapit à l'extérieur de la ville. Mais peu à peu, vous êtes devenu un étranger à leurs yeux : votre silhouette leur paraît désormais aussi menaçante que les créatures contre lesquelles vous luttez.

## COMPÉTENCES FAVORITES

Choisissez deux Compétences entre **INTUITION**, **SOINS** et **VIGILANCE**, et cochez la case indiquant qu'il s'agit de Compétences *favorites*.

## PARTICULARITÉ SUPPLÉMENTAIRE : CONSCIENCE DE L'OMBRE

Vous avez pris conscience de l'existence d'une puissance cachée qui rassemble sous sa bannière tous les êtres de la Terre du Milieu malfaisants et effroyables, sombres et ténébreux ; et qu'au fil des années cette menace étend son pouvoir. Les Sages partagent avec vous cette conscience, et tous s'accordent pour dire que la situation devient chaque jour plus évidente.

## VOIE DE L'OMBRE : VOIE DU DÉSESPOIR

L'un des stratagèmes les plus fréquents de l'Ombre pour corrompre le cœur de ses adversaires consiste à les faire douter d'eux-mêmes. Car au fond, ils savent bien combien l'Ennemi est puissant et effroyable ; ils n'ignorent pas que le jour où ils disparaîtront, ceux qu'ils protègent seront trop naïfs ou trop faibles pour se défendre par eux-mêmes. Alors ils finissent par se demander chaque jour : suis-je assez fort pour pouvoir triompher un jour, ou vais-je emporter dans ma chute les innocents que j'avais juré de protéger ?

# EXPÉRIENCE ACQUISE

*« ... nous dûmes gagner notre vie tant bien que mal en errant dans le pays, allant jusqu'à nous faire maréchal-ferrant ou même mineur. »*

Chaque joueur peut à présent augmenter les rangs de Compétence de son Héros nouvellement créé, pour refléter les expériences vécues par celui-ci avant de devenir un aventurier.

Les joueurs disposent de 10 points à dépenser pour augmenter leurs Compétences communes et de combat. Le coût à payer pour les améliorer – l'une après l'autre, rang après rang – apparaît dans les deux tables ci-contre : le premier indique les coûts pour les Compétences communes, le second les coûts pour les Compétences de combat.

Les joueurs peuvent améliorer leurs Compétences comme bon leur semble tant qu'ils disposent d'assez de points pour le faire, et à condition qu'ils s'acquittent des coûts demandés niveau par niveau ; ils peuvent notamment acheter des rangs pour des Compétences que leur Héros ne possédait pas encore, ou augmenter une même Compétence de plusieurs rangs.

### EXEMPLE :

Un joueur qui souhaite que son Héros passe du rang 1 au rang 4 en CONNAISSANCES devra dépenser un total de 10 points : 2 pour monter sa Compétence de 1 à 2, 3 pour aller de 2 à 3 et 5 pour aller de 3 à 4.

### COÛT DES COMPÉTENCES COMMUNES :

RANG À ATTEINDRE	COÛT
de - à 1	1 point
de 1 à 2	2 points
de 2 à 3	3 points
de 3 à 4	5 points

### COÛT DES COMPÉTENCES DE COMBAT :

RANG À ATTEINDRE	COÛT
de - à 1	2 points
de 1 à 2	4 points
de 2 à 3	6 points

# équipement de départ

*... il arriva à Lèzeau comme onze heures sonnaient,  
et il constata alors qu'il avait oublié son mouchoir !*

Les Héros commencent leur carrière munis de l'équipement qu'ils estiment le plus adapté à la vie d'aventurier (y compris leurs effets personnels). Dans le jeu, leurs biens sont répartis en trois catégories : Attirail de guerre, paquetage et objets utiles.

## ATTIRAIL DE GUERRE

La vie d'aventurier est éprouvante : les Héros marchent pendant des heures sur des sentiers escarpés, traversent de puissants cours d'eau... Les plus raisonnables résistent à l'idée d'emporter leurs armes les plus massives ou leur lourde armure, car ils savent qu'un équipement encombrant entrave nécessairement leurs capacités.

Avant la première partie, chaque joueur choisit les armes et l'armure de son Héros dans les tables d'Attirail de guerre figurant en page suivante (vous trouverez plus de détails dans la section Attirail de Guerre, page 73).

Un Héros nouvellement créé possède une arme pour chaque Compétence de combat dans laquelle il possède un rang ou plus, ainsi qu'une armure, un bouclier et un casque, tous choisis par le joueur.

Les joueurs doivent noter les armes, armures et boucliers qu'ils ont choisis sur leur feuille de personnage, en prenant soin de respecter les points suivants :

Les valeurs de PROTECTION de l'armure et du casque sont notées séparément (il arrive en effet qu'au cours d'un combat un Héros se débarrasse de son casque – ce qui réduit sa Charge portée – pour éviter de se retrouver Épuisé trop tôt).

Un bouclier n'offre pas de protection directe, mais limite les risques d'être touché, en ajoutant un bonus à la valeur de Parade du Héros.

Le modificateur de Parade du bouclier est noté séparément de la case dédiée à la Parade, car il peut être détruit par les coups d'un adversaire.



Dague



Épée



Épée  
longue



Lance courte



Grande lance



Hache



Hache à long manche



Grande hache

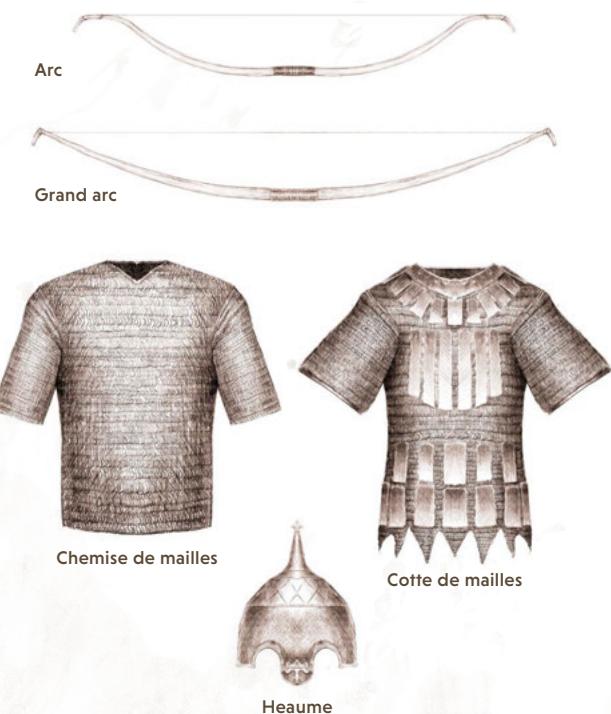


Bigot

**ARMES :**

ARME	DÉGÂTS	BLESSURE	CHARGE	COMPÉTENCE DE COMBAT	NOTES
Mains nues	1	-	0	Armes improvisées*	Comprend les pierres lancées. Ne peut pas infliger de Coup perforant
Dague	2	14	0	Armes improvisées*	-
Gourdin	3	12	0	Armes improvisées*	-
Massue	4	14	1	Armes improvisées*	-
Épée courte	3	16	1	Épées	-
Épée	4	16	2	Épées	-
Épée longue	5	16 (1m)/18 (2m)	3	Épées	Peut se manier à une ou deux mains
Lance courte	3	14	2	Lances	Peut être lancée
Lance	4	14 (1m)/16 (2m)	3	Lances	Peut se manier à une ou deux mains. Peut être lancée
Grande lance	5	16	4	Lances	Arme à deux mains
Hache	5	18	2	Haches	-
Hache à long manche	6	18 (1m)/20 (2m)	3	Haches	Peut se manier à une ou deux mains
Grande hache	7	20	4	Haches	Arme à deux mains
Bigot	7	18	3	Haches	Arme à deux mains
Arc	3	14	2	Arcs	Arme à distance
Grand arc	4	16	4	Arcs	Arme à distance

\* Armes utilisées pour effectuer des attaques improvisées (voir page 67)

**ARMURES :**

ARMURE	PROTECTION	CHARGE	TYPE
Chemise de cuir	1d	3	Armure de cuir
Corselet à manches longues	2d	6	Armure de cuir
Chemise de mailles**	3d	9	Armure de mailles
Cotte de mailles**	4d	12	Armure de mailles
Heaume*	+1d	4	Casque

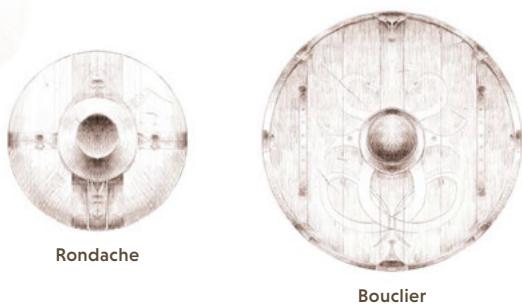
\* Peut être retiré au cours d'un combat pour diminuer la Charge.

\*\* Voir prérequis du niveau de vie en page 100)

**BOUCLIERS :**

BOUCLIER	MODIFICATEUR DE PARADE	CHARGE
Rondache	+1	2
Bouclier**	+2	4
Grand bouclier**	+3	6

\*\* Voir prérequis du niveau de vie en page 100)



## paquetage

Le paquetage d'un Héros comprend tout l'équipement qu'il emporte en voyage en dehors de ses armes et de son armure. En hiver, les aventuriers portent des vêtements épais et chauds : une veste, une cape et des bottes doublées de fourrure, des chausses de laine (des pantalons) et plusieurs couvertures. Mais quand viennent les saisons plus chaudes, ils doivent parfois se débarrasser des objets les plus encombrants pour les remplacer par des vêtements plus légers et une cape fine.

Le paquetage des Héros ne possède pas de valeur de Charge : les joueurs ne sont donc pas obligés de noter son contenu en détail (bien sûr, ceux qui le souhaitent peuvent le faire).

## objets utiles

Sont considérés comme des objets utiles tous les outils, instruments et appareils transportés par un Héros qu'il peut utiliser pour entreprendre une action : un marteau, un couteau de chasse, quelques mètres de corde solide, une lanterne, un briquet à silex pour allumer un feu, etc.

En termes de jeu, ces objets sont susceptibles d'apporter un avantage au Héros, mais surtout ils sont parfois indispensables pour effectuer certaines actions, impossibles à accomplir sans eux. Par exemple, personne ne peut creuser un trou dans un sol gelé sans pelle.

Les joueurs peuvent choisir librement leurs objets utiles, en inventant au besoin les raisons pour lesquelles tel ou tel objet s'avère si pratique (parce qu'il a été fabriqué avec un savoir-faire particulier, ou toute autre spécificité exotique). En ce qui concerne les objets utiles périssables ou à consommer (comme un baume ou une bouteille d'alcool), on considère que le Héros en possède suffisamment de doses pour toute la Phase d'Aventure.

Les objets utiles doivent être notés sur la feuille de personnage. Pour qu'un objet utile accorde un avantage à un Héros, il doit être associé à une Compétence, et son usage décrit si nécessaire.

Quand un joueur effectue un jet hors combat et que son Héros utilise un objet utile associé à la Compétence appropriée, le Gardien des Légendes peut estimer que cet objet lui procure un avantage, auquel cas le Héros *gagne* (*1d*). Un jet de dés ne peut être avantage que par un seul objet.

En début de partie, chaque Héros possède un certain nombre d'objets utiles, déterminé par son niveau de vie dans la table ci-dessous.

### objets utiles :

NIVEAU DE VIE	CULTURE	QUANTITÉ D'OBJETS UTILES
Pauvre	–	aucun
Modeste	Elfes, Rôdeurs	1 objet
Courant	Hobbits, Hommes de Bree	2 objets
Prospère	Bardides, Nains	3 objets
Riche ou Très riche	–	4 objets

## charge

Choisir ce qu'il faut emporter ou pas est une étape qui risque de mettre à rude épreuve les nerfs des aventuriers les plus aguerris ; d'ailleurs l'expérience d'un voyageur se mesure à l'équipement léger qu'il porte sur le dos.

La Charge représente la gêne qu'occasionne l'équipement transporté par un Héros, aussi bien en termes de poids que d'inconfort.

La valeur de Charge ne prend en compte que l'Attirail de guerre et le Trésor d'un personnage. On considère qu'un Héros n'est pas encombré par ses effets personnels (en quantité raisonnable), ni par son équipement de voyage (son paquetage, généralement porté par une bête de somme : voir Poneys de Hobbits et Chevaux, page 50).

Un aventurier peut porter une Charge totale égale à son Endurance maximale. Puisque la valeur d'Endurance détermine le moment où un Héros commence à ressentir les effets de la fatigue, il est conseillé aux joueurs de garder ce total bien en dessous du maximum permis (voir Endurance, page 69).

Chaque joueur doit tenir le compte de la valeur de Charge de son Héros sur sa feuille de personnage, en l'ajustant au besoin en cours de partie (lorsque son personnage ajoute un élément à l'Attirail de guerre qu'il transporte habituellement, ou quand il acquiert un Trésor, sa valeur de Charge est immédiatement modifiée pour refléter l'encombrement supplémentaire subi ; idem quand son fardeau est allégé parce qu'il abandonne ou perd de tels objets).

### EXEMPLES D'OBJETS UTILES

- ◆ Un couteau de chasse pour écorcher les lapins, une petite boîte contenant du sel de cuisine (**CHASSE**),
- ◆ Quelques mètres de corde et un grappin pour escalader une paroi (**ATHLÉTISME**),
- ◆ Une lanterne à l'épreuve du vent (**INSPECTION**),
- ◆ Un instrument de musique exotique (**CHANT**),
- ◆ Un baume apaisant (**SOINS**),
- ◆ Des vêtements coûteux, des boucles d'oreille en perles (**PRÉSENCE OU COURTOISIE**),
- ◆ Une boisson qui donne des forces (**INSPIRATION**),
- ◆ Une héliolite, permettant de naviguer par mauvais temps (**VOYAGE**),
- ◆ Une pipe de bonne qualité pour se détendre (**INTUITION**),
- ◆ Des cartes détaillées d'une région (**EXPLORATION**),
- ◆ Des instruments pour tailler la pierre (**ARTISANAT**).

Les poneys sont des animaux petits mais robustes, incapables de se déplacer plus vite qu'au pas, en particulier quand des provisions et du matériel sont chargés sur leur dos : ils permettent néanmoins aux Héros de supporter les longues heures passées sur la route en les soulageant de leur fardeau. L'allure des chevaux peut être plus rapide (voir le chapitre consacré au Voyage, page 108), mais il est rare d'en apercevoir dans le Nord, et quand c'est le cas ils servent de bêtes de somme ou de trait.

Les avantages octroyés pour la durée du voyage par les poneys et les chevaux des Héros sont reflétés par leur Vigueur.

Durant une expédition, tous les Héros gagnent un certain nombre de points de Fatigue du voyage en fonction des Événements vécus. À la fin de chaque voyage, un Héros qui a utilisé une monture soustrait la Vigueur de celle-ci à sa Fatigue totale (voir les règles dédiées au Voyage, page 108).

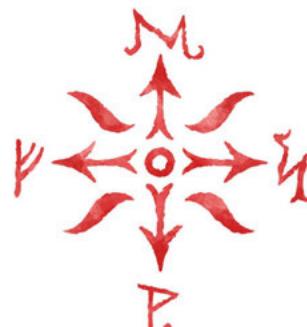
De plus, les poneys et les chevaux de la Compagnie peuvent transporter les butins dont se sont emparés les Héros au cours de leurs aventures (voir Trésor, page 158).

Chaque bête de somme peut porter jusqu'à 10 points de Charge de Trésor.

*En fin de compte, il ne voulut accepter que deux petits coffres, remplis l'un d'argent et l'autre d'or, susceptibles d'être portés par un poney vigoureux.*

### PONEYS DE HOBBITS ET CHEVAUX

Pour qu'une Compagnie voyage sans entrave, son meilleur atout sera de s'être procuré des poneys ou des chevaux en quantité suffisante pour transporter son équipement. Bien que le nombre de bêtes de somme que les Héros se sont procurées et la vigueur de ces bêtes dépendent de leur niveau de vie respectif (voir la table ci-dessous), ces informations sont néanmoins notées en tant que possessions partagées sur une feuille commune au groupe, le carnet de route (voir page 240).



#### PONEYS ET CHEVAUX :

NIVEAU DE VIE	TYPE DE MONTURE ET QUALITÉ	VIGUEUR
Pauvre ou Modeste	Le Héros n'a pas les moyens de se procurer une monture	-
Courant	Le Héros dispose d'un vieux cheval ou d'un poney affamé	1
Prospère	Le Héros dispose d'une monture décente	2
Riche ou Très riche	Le Héros dispose d'une monture puissante	3

# RÉCOMPENSES ET VERTUS DE DÉPART

*Il sortit du coffre une petite épée, placée dans un vieux fourreau de cuir fatigué.*

La nature véritable d'un aventurier peut se révéler de bien des manières ; qu'il s'agisse de son regard fatigué par des années de combat ou du rictus qui apparaît sur son visage déterminé quand il s'attelle à une tâche ardue, rien ne définit mieux l'étoffe d'un Héros que ses capacités spéciales et son équipement de qualité.

Dans le jeu, l'évolution d'un Héros en termes de puissance et de renommée est indiquée par la valeur de deux caractéristiques, la **VAILLANCE** et la **SAGESSE**. Leur rang, de 1 à 6, reflète la transformation progressive d'un aventurier novice en véritable vétéran.

En début de partie, un Héros doit encore faire ses preuves : il commence le jeu avec chacune des deux caractéristiques au rang 1.

Dans le jeu, la **VAILLANCE** et la **SAGESSE** sont utilisées de nombreuses manières ; elles octroient entre autres aux personnages des capacités spéciales : celles reçues quand la **SAGESSE** d'un Héros augmente sont appelées des Vertus, et celles apportées quand il obtient un nouveau rang de **VAILLANCE** s'appellent des Récompenses.

- ♦ Les Vertus octroient au Héros des aptitudes spécifiques à son peuple.
- ♦ Les Récompenses améliorent l'Attirail de guerre du Héros.

Avant le début du jeu, chaque joueur choisit 1 Vertu et 1 Récompense parmi celles listées dans le *Chapitre 5*.

## RÉCOMPENSES DE DÉPART (VOIR PAGE 79)

1. Acéré (arme). Les jets d'attaque infligent un Coup perforant sur un 9 ou plus.
2. Ajusté (armure ou casque). Ajoutez +2 au résultat de vos tests de PROTECTION.
3. Astucieux (armure, casque ou bouclier). Réduisez votre valeur de Charge de 2.
4. Dévastateur (arme). Augmentez de 1 la valeur de dégâts d'une arme.
5. Féroce (arme). Augmentez de 2 la valeur de blessure d'une arme.
6. Renforcé (bouclier). Augmentez de +1 le modificateur de Parade d'un bouclier.

## VERTUS DE DÉPART (VOIR PAGE 80)

1. Assurance. Augmentez votre Espoir de 2.
2. Habiléité. Réduisez le SR d'un Attribut de 1.
3. Main sûre. Ajoutez +1 à votre valeur de CORPS pour un Coup puissant, et +1 au résultat du dé du Destin pour un Coup perforant.
4. Maîtrise. Choisissez deux nouvelles Compétences communes *favorites*.
5. Résistance. Augmentez votre Endurance de 2.
6. Vivacité. Augmentez votre valeur de Parade de 1.

# LA COMPAGNIE

*« Je cherche quelqu'un pour prendre part à une aventure que j'arrange, et c'est très difficile à trouver. »*

Les aventuriers savent bien qu'un fardeau est plus facile à porter à plusieurs ; c'est l'une des raisons qui les poussent à constituer des groupes de compagnons – des Compagnies –, unis par une cause commune, qu'il s'agisse de lutter contre l'Ennemi, traquer une proie de choix ou écumer le pays en quête de trésors perdus ou volés.

Les joueurs peuvent créer leur Compagnie à la fin de la session de création des personnages ou juste avant leur première Phase d'Aventure. Une fois que chacun d'eux a présenté son Héros aux autres, ils déterminent ensemble les circonstances qui ont réuni les aventuriers – il est conseillé de partir du principe qu'ils ont forgé leur Compagnie quelque temps

avant le début du jeu. Durant le processus, le Gardien des Légendes guide les joueurs par ses suggestions et ses conseils.

Pour créer une Compagnie, les joueurs et le Gardien des Légendes doivent suivre les étapes suivantes :

1. Choisir un Garant.
2. Choisir un Refuge.
3. Déterminer la valeur de Communauté de la Compagnie.
4. Choisir les liens d'Attachement entre les Héros.

## GARANT

La naissance d'une Compagnie peut être le fruit du hasard ou avoir été conçue en amont ; si c'est le cas, il est possible que la première rencontre des Héros ait été organisée en personne par un des Sages et des Grands de la Terre du Milieu : leur Garant.

Un Garant est une personnalité influente qui porte un intérêt particulier au groupe ; au fil du temps, il donnera à la Compagnie de bonnes raisons de partir à l'aventure, lui offrira son soutien et ses conseils. Les Garants ne collaborent que de temps à autre avec les Héros car ils ont leurs propres objectifs – d'une manière générale, ils espèrent avoir une

influence sur les événements qui façoneront la Terre du Milieu dans les années à venir.

Avant le début de la partie, la Compagnie choisit un Garant dans la liste ci-dessous (au cours du jeu, il sera possible d'en rencontrer et d'en choisir d'autres).

Les joueurs comparent les caractéristiques des Garants, puis ils choisissent celui dont les objectifs semblent le mieux correspondre à ceux du groupe. Par exemple, la liste des Vocations favorites d'un Garant leur donnera des indications sur le type de faveurs ou de services que celui-ci sera susceptible de demander à la Compagnie au cours du jeu. Les joueurs notent le nom du Garant choisi sur leur feuille de Personnage.

Comme l'indique la table ci-dessous, chaque Garant fournit un bonus de Communauté – qui augmente la quantité de points de Communauté disponibles – ainsi qu'un avantage spécifique – généralement lié à une dépense de points de Communauté (voir Valeur de Communauté, page 54).

Si durant la Phase de Communauté les Héros se trouvent au même endroit qu'un Garant, ils peuvent saisir l'opportunité de lui rendre visite en choisissant l'entreprise Rencontrer un Garant (voir page 123).

## GARANTS DE DÉPART :

GARANT	VOCATIONS FAVORITES	BONUS DE COMMUNAUTÉ	AVANTAGE	OBJECTIFS
Balin, fils de Fundin	Capitaine, Champion	+1	Dépenser un point de Communauté pour faire un jet de combat favorisé.	Reconquérir les places fortes perdues, éliminer les lieutenants de l'Ennemi, etc.
Bilbo Sacquet	Chasseur de Trésors, Érudit	+2	Augmenter la valeur de Communauté de +1 quand vous choisissez l'entreprise Rencontrer un Garant pour rendre visite à Bilbo.	Retrouver le savoir perdu, les choses perdues.
Círdan le Charpentier de Nefs	Érudit, Messager	+1	Dépenser un point de Communauté pour relancer tous les dés d'un jet. Choisir l'entreprise Rencontrer un Garant pour entendre une rumeur.	Raviver l'espoir, préserver le savoir des Âges précédents.
Gandalf le Gris	Capitaine, Messager	+2	Dépenser un point de Communauté pour faire un test d'Ombre favorisé.	Prévenir les Peuples Libres du danger, les encourager à agir.
Gilraen, fille de Dírhael	Champion, Protecteur	0	Résoudre des Événements de voyage dans l'ancien royaume d'Arnor comme s'il s'agissait de Terres Frontalières. Choisir l'entreprise Rencontrer un Garant pour obtenir une rumeur.	Lutter contre l'Ennemi, défendre les faibles
Tom Bombadil et Baie d'Or	Chasseur de Trésors, Protecteur	+2	Dépenser tous les points de Communauté pour demander à Tom ou Baie d'Or d'intervenir, n'importe où sur les terres de Tom.	Protéger les territoires, défendre ce qui a été enfoui.



## LE REFUGE

Le Refuge de la Compagnie est un lieu qui sert de base d'opérations au groupe, mais aussi un abri où se réfugier durant la Phase de Communauté. Il s'agit souvent de l'endroit où les Héros se sont réunis la première fois.

En Eriador, le Refuge idéal pour une Compagnie nouvellement créée est sans aucun doute le village de Bree, situé à croisée de la Route de l'Est et de la Route du Nord ; ceux qui voyagent sur ces terres font toujours une halte au Poney Fringant pour se détendre en fumant la pipe (pour plus d'informations sur Bree et son auberge, consulter le *Chapitre 9*).

Au cours de leurs expéditions en Eriador, les Héros découvriront d'autres lieux susceptibles de servir de Refuges à la Compagnie. Ils pourront alors choisir de s'installer dans l'un de ceux qu'ils auront créés, par exemple dans la cité de Tharbad ou à Fondcombe.

*L'auberge de Bree... servait de rendez-vous aux oisifs, aux bavards et aux curieux parmi les habitants, grands et petits, des quatre villages ; et de lieu de séjour pour les Rôdeurs et les autres errants, ainsi que pour les voyageurs (principalement des Nains) qui empruntaient encore la Route de l'Est pour aller vers les Montagnes ou en revenir.*

## LONGTEMPS AI-JE ERRÉ PAR DES CHEMINS OUBLIÉS

Raconter le voyage de son Héros jusqu'au lieu où s'est rencontrée la Compagnie est un bon moyen de présenter son personnage : ce type de récit indique aux autres joueurs d'où il vient, pourquoi il a tout quitté et éventuellement certaines de ses aptitudes et de ses aspirations.



## VALEUR DE COMMUNAUTÉ

La Compagnie n'est pas un simple groupe de mercenaires égarés qui se seraient regroupés par nécessité : elle a comme fondements principaux des objectifs communs et un respect mutuel. En jeu, la valeur de Communauté de la Compagnie sert à refléter le sentiment de confiance qui unit tous ses membres.

La Communauté, exprimée par une valeur numérique, est une réserve de points partagée par tous les Héros ; ces points sont principalement dépensés pour reprendre confiance :

Durant la Phase d'Aventure, lorsqu'ils prennent du repos, les Héros peuvent dépenser des points de Communauté pour récupérer des points d'Espoir (voir page 71).

Les points de Communauté peuvent également être dépensés pour déclencher des effets spécifiques au Garant de la Compagnie (voir les avantages des Garants, page 52).

La valeur de Communauté de départ est égale au nombre de Héros faisant partie de la Compagnie ; d'autres éléments peuvent augmenter sa valeur : les Vertus, les Avantages culturels et le bonus de Communauté octroyé par le Garant de la Compagnie.

Une fois calculée, la valeur de Communauté de la Compagnie est notée par tous les joueurs sur leur feuille de personnage dans la case prévue à cet effet. Chaque fois qu'un point est dépensé, tous les joueurs doivent mettre à jour cette valeur sur leur feuille de personnage.

**Une fois que tous les points de Communauté ont été dépensés, la Compagnie ne peut plus en utiliser. La réserve de points ne sera de nouveau pleine qu'à la fin de chaque session de jeu.**

Étant donné que la Communauté est une réserve commune – partagée par tous les Héros de la Compagnie –, la totalité des joueurs doit donner son accord pour chaque point dépensé.

## ATTACHEMENT

La valeur de Communauté représente le sentiment de loyauté que tous les aventuriers éprouvent les uns envers les autres au sein de la Compagnie ; mais un membre peut développer un Attachement particulier envers un de ses pairs en plus de celui qui le soude au groupe : peut-être le respecte-t-il pour sa grande sagesse ou sa noblesse d'esprit, parce qu'ils sont amis depuis longtemps ou qu'ils partagent des origines communes ; à moins qu'un lien de parenté ne soit à l'origine de son affection profonde, ou encore qu'il n'éprouve de la pitié envers lui parce qu'il le considère trop faible ou inapte à la vie d'aventurier.

Chaque joueur peut nouer un Attachement envers n'importe quel autre membre de la Compagnie (ceux qui le souhaitent peuvent repousser cette étape et déterminer leur Attachement plus tard en cours de partie).

Un joueur est libre d'indiquer à quel compagnon son Héros s'Attaché, même si un autre membre du groupe a déjà développé un Attachement envers celui qu'il choisit. Ces liens n'ont pas besoin d'être mutuels : un Héros choisi par un autre peut tout à fait développer quant à lui un Attachement envers un troisième compagnon.

En termes de jeu, quand un Héros reçoit de l'aide d'un compagnon qui a développé un Attachement envers lui, il reçoit un avantage supplémentaire :

**Un Héros qui bénéficie du soutien d'un compagnon ayant développé un Attachement envers lui gagne (2d) au lieu de (1d).**

Mais vouloir aider son prochain a un prix :

**Un Héros qui a développé un Attachement envers un de ses compagnons gagne 1 point d'Ombre chaque fois que celui-ci est Blessé, qu'il souffre d'une crise de folie ou qu'il est violenté de quelque manière que ce soit (ce point d'Ombre ne peut pas être évité par un test d'Ombre – voir page 137).**

### EXEMPLE :

*Reprendons l'exemple de la page 21, dans lequel un Hobbit monte-en-l'air reçoit le soutien de son compagnon bardide pour tenter d'ouvrir une porte naine : l'action de soutien du Bardide lui fait gagner un dé de Maîtrise ; si le Bardide avait développé un Attachement envers le Hobbit, celui-ci aurait gagné (2d) au lieu de (1d).*

## EXPÉRIENCE

*Le fait d'avoir tué l'araignée géante, tout seul dans les ténèbres sans l'aide du magicien, des Nains ni de personne, modifia grandement les choses pour M. Sacquet.*

Au fil des sessions de jeu, les personnages de *L'Anneau Unique* évoluent. Tout comme les individus dans notre monde réel, à force de surmonter les obstacles mis sur leur route par le destin et d'accomplir les objectifs qu'ils s'étaient fixés, les Héros se trouvent profondément transformés par leurs expériences.

En termes de jeu, à la fin de chaque session d'une Phase d'Aventure les joueurs obtiennent des points, qu'ils dépenseront durant la Phase de Communauté pour améliorer les aptitudes de leur personnage et en acquérir de nouvelles.

Il existe deux types de points d'Expérience : les points de Progression, dépensés pour acheter de nouveaux rangs dans les Compétences communes, et les points d'Aventure, qui servent à améliorer les Compétences de combat ou acheter un nouveau rang de VAILLANCE ou de SAGESSE.

## POINTS DE PROGRESSION

En jeu, l'aptitude d'un Héros à tirer profit de ses expériences pour améliorer ses Compétences communes est représentée par le fait de gagner des points de Progression, pour ensuite les investir.

Voici comment les joueurs gagnent des points de Progression :

Chaque joueur gagne 3 points de Progression à la fin de chaque session de jeu à laquelle il a participé.

À la fin de l'année, durant la Phase de Communauté dédiée à Yule, chaque joueur gagne en outre un nombre de points de Progression supplémentaires égal à la valeur d'**ESPRIT** de son Héros (voir page 120).

### EXEMPLE :

*Lors de la dernière Phase d'Aventure, Foulque le Hobbit a participé à 3 sessions de jeu, son joueur obtient donc un total de 9 points de Progression. Lors du Yule suivant, il gagnera 6 points supplémentaires, déterminés par sa valeur d'**ESPRIT**.*

## POINTS D'AVENTURE

En jeu, les points d'Aventure représentent les sentiments de réussite et de fierté d'un Héros, sa confiance en soi dans l'art du combat, ainsi que le respect durement acquis que lui accordent ses pairs.

Voici comment les joueurs gagnent des points de d'Aventure :

Chaque joueur gagne 3 points d'Aventure à la fin de chaque session de jeu à laquelle il a participé.

# SUITE DES AVENTURES

*(Bilbo)... n'eut pas d'amis intimes jusqu'au moment où certains de ses jeunes cousins commencèrent à prendre de l'âge. L'aîné de ceux-ci et le favori de Bilbo était le jeune Frodon Sacquet.*

Les aventures d'un Héros peuvent prendre fin de bien des manières : périra-t-il au combat contre les serviteurs du Seigneur Ténébreux ou cédera-t-il sous le fardeau de l'Ombre ? à moins qu'il ne mette un terme à sa carrière d'aventurier avant, en réalisant quelle chance il a eu de survivre à tous les dangers ; ou qu'ayant trouvé la paix, il ne retourne sur ses terres natales afin d'y passer le reste de sa vie aux côtés de ceux qu'il chérit.

Mais l'Ombre, elle, n'interrompt jamais ses attaques. Aussi, un aventurier qui abandonne le combat prend le risque de voir son héritage disparaître avec lui, s'il ne choisit pas auparavant celle ou celui qui prendra sa place dans la lutte.

## LA CARRIÈRE D'AVENTURIER

La vie d'un aventurier est ardue, quelle que soit sa culture d'origine. Les Nains et les Elfes ont peut-être une longévité impressionnante comparée à celle des Hobbits, et à fortiori à celle des Hommes ; ils n'en sont pas pour autant plus prompts à supporter les affres du combat contre l'Ombre. En dehors des Nains, les Héros restent rarement aventuriers plus de vingt ans.

Il faut généralement une dizaine d'années (éculées dans le jeu) pour qu'un Héros accède à l'excellence, c'est-à-dire pour que sa VAILLANCE et sa SAGESSE soient au rang 5 ou plus, ainsi que ses principales Compétences de combat.

Un Héros parvenu à traverser tant d'années indemne de corps et d'esprit devrait s'estimer très chanceux, et songer sérieusement à prendre sa retraite. Il sera alors temps pour lui de choisir un Héritier : c'est le seul moyen de lui transmettre autant d'expérience que possible, avant qu'une flèche experte ne mette fin à sa carrière et à sa vie, ou que le chagrin et le regret ne se nichent dans les profondeurs de son âme.

### ÉLEVER UN HÉRITIER

Un joueur qui souhaite pouvoir jouer un aventurier lié à son personnage une fois que celui-ci aura abandonné sa vie d'aventurier ou trouvé la mort dispose d'un seul moyen : son Héros doit désigner un Héritier et l'élever. Si son Héros meurt ou quitte sa vie d'aventurier avant cette étape, le joueur devra créer un nouveau personnage sans lien avec son Héros précédent, en utilisant les règles habituelles.

L'Héritier qui marchera sur les pas du Héros pourra être son frère ou sa sœur, un de ses enfants ou encore un cousin plus ou moins proche. Il peut aussi s'agir d'une personne qui n'a aucun lien de sang avec lui : les aventuriers qui n'ont pas de famille peuvent tout à fait désigner qui ils souhaitent comme Héritier.

Pour désigner un Héritier, un joueur choisit l'entreprise Élever un Héritier durant une Phase de Communauté dédiée à Yule (voir page 120). Il dépense alors des points de Trésor et autant de points d'Aventure – au

maximum 5 – afin de constituer la réserve d'Expérience acquise de l'Héritier ; pour chaque point d'Aventure dépensé, augmentez cette réserve de 1.

La première fois qu'un joueur choisit l'entreprise Élever un Héritier, il détermine le nom de son futur Héros et l'inscrit sur une nouvelle feuille de personnage. Le joueur est alors libre de choisir de nouveau l'entreprise Élever un Héritier pour dépenser jusqu'à 5 points de Trésor et d'Aventure supplémentaires afin d'augmenter la réserve d'Expérience acquise de l'Héritier de cette même quantité de points.

L'Héritier sera prêt à prendre la relève du Héros précédent dès que sa réserve d'Expérience acquise contiendra 10 points. Après quoi, si le Héros ne souhaite toujours pas abandonner sa vie d'aventurier – et qu'il n'est pas mort ! –, il peut continuer de choisir l'entreprise Élever un Héritier pour augmenter la réserve d'Expérience acquise de l'Héritier, jusqu'à un maximum de 20 points.

### CRÉATION D'UN HÉRITIER

Quand vient le temps pour un Héros de rentrer chez lui et laisser la place à son Héritier, le joueur doit créer son nouveau Héros en utilisant les règles habituelles de création de personnage, en respectant les points ci-dessous :

- ♦ Le joueur désigne une des Compétences *favorites* de son Héros précédent comme étant son héritage : l'Héritier obtient gratuitement cette Compétence *favorite* supplémentaire.
- ♦ Le niveau de vie de départ de l'Héritier est celui du Héros qui l'a élevé (et non pas celui de sa culture).
- ♦ Au lieu de disposer de 10 points pour augmenter ses Compétences communes et de combat de départ, le joueur dépense les points accumulés dans la réserve d'Expérience acquise de son Héritier, en consultant les coûts des tables de la page 46 (les Compétences communes sont limitées au rang 4 et celles de combat au rang 3).

Enfin, si la réserve d'Expérience acquise de l'Héritier est de 15 ou plus, celui-ci bénéficie également de ce qui en termes de jeu est appelé un Legs : il note dans son équipement un des objets possédés par le Héros ; si elle est de 20, il peut bénéficier d'un second Legs.

Un Legs est soit un objet amélioré grâce à une ou plusieurs Récompenses, soit une Relique Merveilleuse, soit une Arme ou une Armure Fabuleuse.

Quand l'héritier s'empare d'une Arme ou d'une Armure Fabuleuse léguée par le Héros qui l'a élevé, sa première Amélioration apparaît automatiquement. Les autres Améliorations pourront être « éveillées » plus tard via la méthode décrite en page 164, chaque fois que son rang de VAILLANCE augmente. Dans le cas d'une Relique Merveilleuse, ses Bénédictions sont révélées au moment où elle est léguée.

### DURÉE DES SESSIONS ET RYTHME DE PROGRESSION

On considère que la durée moyenne d'une session de jeu est d'environ trois heures.

Si les joueurs souhaitent que le gain de points d'Expérience soit plus précis, il suffit d'établir qu'ils gagnent 1 point de Progression et 1 point d'Aventure par heure passée à jouer.

Ce rythme de progression n'est qu'une estimation approximative : il est susceptible d'être ajusté à celui du groupe ainsi qu'à son style de jeu. Si les joueurs estiment effectuer plus d'actions que la moyenne en une heure de jeu (par exemple ils terminent généralement en une seule session une aventure censée en nécessiter deux ou trois de plus), il est possible de faire passer leur rythme de progression à 1,5 point par heure, voire plus.







CHAPITRE 4

---

# ~CARACTÉRISTIQUES~

*« Mais vous avez été choisi, et il vous faut donc déployer la force, le cœur et l'intelligence que vous pouvez avoir. »*



**C**'est dans l'action que les Héros se révèlent à eux-mêmes ; c'est lorsqu'ils sont mis à rude épreuve qu'apparaissent leurs forces et leurs faiblesses. Issus d'origines diverses, ils possèdent tous une combinaison unique de capacités et de traits :

confrontés à une menace ou une difficulté, certains privilégient la force et le courage, d'autres se fient à leur résistance et leur probité, d'autres encore font appel à leur intelligence et leur sagacité.

## COMPÉTENCES COMMUNES

« Il y a de quoi manger dans les Terres Sauvages, dit Grands-Pas : des baies, des racines et des herbes ; et au besoin je suis assez habile à la chasse. »

Dans *L'Anneau Unique*, les Compétences sont utilisées pour résoudre quasiment tout type d'action entreprise par un Héros, qu'il traverse une contrée inconnue afin de retourner chez lui (**VOYAGE**), qu'il bondisse pour échapper à un danger (**ATHLÉTISME**) ou qu'il écoute attentivement le discours d'un orateur pour déchiffrer ses intentions (**INTUITION**).

En termes de jeu, les Compétences et leur rang représentent les actions que les Héros sont capables de faire et leur degré d'expertise.

Quand un Héros utilise une Compétence, le joueur lance un dé du Destin et un nombre de dés de Maîtrise égal au rang de la Compétence concernée ; si le Héros est inexpérimenté (rang 0), le joueur ne lance qu'un dé du Destin. Pour que l'action soit réussie, le total des résultats obtenus aux dés doit égaler ou dépasser le SR d'Attribut correspondant à la Compétence.

### COMPÉTENCES FAVORITES

Sur la feuille de personnage, la case à gauche de certaines Compétences est cochée, pour indiquer qu'il s'agit de Compétences *favorites*. Celles-ci mettent en évidence les aptitudes naturelles d'un Héros.

Tout test impliquant une Compétence *favorite* est un test *favorisé* : le joueur lance deux dés du Destin et conserve le meilleur résultat.

### CATÉGORIES DE COMPÉTENCES

Les Compétences communes sont regroupées en trois catégories ; chacune de ces catégories est basée sur un Attribut, dont découle le SR à dépasser ou égaler lors des tests. Par commodité, sur la feuille de personnage les Compétences communes sont organisées en trois colonnes, chacune située sous la case de l'Attribut dont elle relève.

#### COMPÉTENCES DE CORPS

Les Compétences de cette catégorie reposent principalement sur les aptitudes physiques du Héros. Un aventurier possédant une valeur de **CORPS** élevée sera sans doute imposant (**PRÉSENCE**), il sera agile et musclé (**ATHLÉTISME**), sa vue sera excellente et il aura une bonne ouïe (**VIGILANCE, CHASSE**), sa voix portera loin (**CHANT**) et il sera habile de ses mains (**ARTISANAT**).

Un test de Compétence de **CORPS** est résolu en utilisant le Seuil de Réussite de **CORPS** du Héros.

#### COMPÉTENCES DE CŒUR

Les Compétences de cette catégorie découlent essentiellement de la force de caractère et de l'empathie du Héros. Un aventurier possédant une valeur de **CŒUR** élevée pourra prétendre au rôle de chef charismatique (**INSPIRATION**) et s'avérer un guide dynamique (**VOYAGE**) ; il saura déceler les intentions d'autrui (**INTUITION**) et identifier la nature d'une blessure pour la soigner correctement (**SOINS**) ; enfin, il saura être un gentilhomme affable (**COURTOISIE**) ou un lieutenant déterminé (**ART DE LA GUERRE**).

Un test de Compétence de **CŒUR** est résolu en utilisant le Seuil de Réussite de **CŒUR** du Héros.

## COMPÉTENCES D'ESPRIT

Les Compétences de cette catégorie dépendent de la capacité du Héros à réfléchir parfois dans l'urgence et de manière créative. Un aventurier possédant une valeur d'**ESPRIT** élevée deviendra très tôt un bon orateur (**PERSUASION**), ainsi qu'un monte-en-l'air astucieux (**DISCRÉTION**) ; il se révèlera fin observateur (**INSPECTION, EXPLORATION**), rusé et studieux (**ÉNIGMES, CONNAISSANCES**).

Un test de Compétence d'**ESPRIT** est résolu en utilisant le Seuil de Réussite d'**ESPRIT** du Héros.

## LISTE DES COMPÉTENCES COMMUNES :

CATÉGORIES DE COMPÉTENCES			GROUPES DE COMPÉTENCES
Corps	Cœur	Esprit	
PRÉSENCE	INSPIRATION	PERSUASION	Personnalité
ATHLÉTISME	VOYAGE	DISCRÉTION	Déplacement
VIGILANCE	INTUITION	INSPECTION	Perception
CHASSE	SOINS	EXPLORATION	Survie
CHANT	COURTOISIE	ÉNIGMES	Coutume
ARTISANAT	ART DE LA GUERRE	CONNAISSANCES	Métier

## LISTE DES COMPÉTENCES COMMUNES

Les 18 Compétences communes recouvrent l'ensemble des connaissances et savoir-faire des habitants de la Terre du Milieu ; elles permettent aux joueurs et au Gardien des Légendes de résoudre la plupart des situations rencontrées lors d'une partie.

Les paragraphes ci-après présentent brièvement chacune des Compétences communes (dans l'ordre alphabétique), afin que les joueurs puissent identifier le type d'action qu'elles permettent aux Héros d'entreprendre.

### ATHLÉTISME

L'**ATHLÉTISME** recouvre la plupart des activités physiques entreprises par un Héros au cours d'une aventure, qu'il s'agisse de courir, sauter, grimper ou nager. Le corps d'un Héros possédant une valeur élevée en **ATHLÉTISME** fait à la fois preuve de puissance, de grâce et d'autodiscipline, acquis et entretenus par des efforts assidus et un entraînement quotidien.

Un test d'**ATHLÉTISME** réussi indique une issue satisfaisante de l'activité physique entreprise, alors qu'un test raté peut aboutir à une blessure sérieuse en fonction des circonstances. Une réussite grande ou extraordinaire donnera lieu à des prouesses physiques spectaculaires.

*Le pauvre M. Sacquet n'avait jamais beaucoup pratiqué l'escalade des arbres ; mais ils le hissèrent dans les basses branches d'un énorme chêne qui s'élevait juste au-dessus du chemin, et il dut continuer à grimper de son mieux.*

### GROUPES DE COMPÉTENCES

En sus des trois catégories liées aux Attributs, les 18 Compétences communes peuvent également être classées en six « groupes » composés chacun de 3 Compétences (celles se trouvant sur la même ligne). Ces groupes sont associés à un type d'action spécifique : les joueurs pourront éventuellement s'aider de cette catégorisation pour déterminer la meilleure capacité à utiliser pour une action donnée.

- ◆ Compétences de Personnalité (PRÉSENCE, INSPIRATION, PERSUASION). Un Héros doté d'une grande personnalité peut impressionner, encourager et influencer son entourage. On reconnaît un grand chef à un Héros ayant un bon niveau de maîtrise dans les trois Compétences de ce groupe.
- ◆ Compétences de Mouvement (ATHLÉTISME, VOYAGE, DISCRÉTION). Surmonter des obstacles physiques, endurer de longues expéditions et savoir se déplacer en toute discréction : voilà l'étoffe dont sont réellement faits les aventuriers.
- ◆ Compétences de Perception (VIGILANCE, INTUITION, INSPECTION). Certains détails apparemment insignifiants ont parfois une importance cruciale : un

bruit curieux qui révèle une embuscade, une lueur étrange dans le regard qui avertit d'un mensonge, ou bien une fissure dans le mur qui dévoile l'existence d'une porte dérobée.

- ◆ Compétences de Survie (CHASSE, SOINS, EXPLORATION). Les trois Compétences de ce groupe, indispensables aux aventuriers dès qu'ils sont sur la route, leur permettent de se sustenter, de guérir de leurs blessures et d'éviter de se perdre.
- ◆ Compétences de Coutume (CHANT, COURTOISIE, ÉNIGMES). Une foule inquiète de villageois peut très bien prendre les Héros pour des brutes barbares ; pour les convaincre du contraire et survivre, il suffira parfois d'une chanson évoquant la sagesse, d'un bon mot ou d'une réponse astucieuse. Exceller dans ces trois Compétences est une prouesse fort louable.
- ◆ Compétences de Métier (ARTISANAT, ART DE LA GUERRE, CONNAISSANCES). Avant que leurs aspirations ne les poussent à partir sur les routes, les Héros menaient sans doute une vie parfaitement ordinaire : ils ont dû apprendre un métier, défendre leurs terres et assimiler des connaissances.

## ART DE LA GUERRE

Un Héros avec une valeur élevée dans cette Compétence possède une bonne maîtrise des règles sur un champ de bataille et a appris à se déplacer sans mourir au cœur d'une violente confrontation. La Compétence **ART DE LA GUERRE** permet en outre d'être avantagé face à un groupe d'ennemis, mais aussi de mener une troupe d'hommes au combat tout en maintenant l'ordre dans sa compagnie malgré la confusion (les affrontements individuels dépendent quant à eux des Compétences de combat, voir page 65).

*« Quels fous ! s'écria Bard, riant ; venir ainsi sous le bras de la Montagne ! Ils ne s'entendent pas à la guerre au-dessus de la terre, si habiles soient-ils au combat dans les mines. »*

## ARTISANAT

Cette Compétence n'englobe pas vraiment tous les savoir-faire des forgerons, des charpentiers ou des autres corps de métier de l'artisanat : elle représente plutôt le talent dont fera preuve un Héros en créant ou en réparant des objets manuellement. L'**ARTISANAT** peut servir à réparer la roue d'une charrette, à construire un radeau improvisé avec du bois trouvé sur la berge d'un cours d'eau, ou encore à allumer un feu sur une colline venteuse.

Une valeur élevée en **ARTISANAT** indique qu'avant de partir à l'aventure, le Héros a vécu un temps comme artisan. Certaines Cultures, comme les Nains ou les Elfes Noldor, considèrent que l'artisanat est la forme la plus aboutie de créativité.

*... le seul métier manuel qui fut peu en honneur chez eux était la cor-donneerie, mais ils avaient les doigts longs et habiles, et ils savaient fabriquer bien d'autres objets utiles et agréables à l'œil.*

## CHASSE

L'art de la chasse est un savoir-faire crucial fort répandu en Terre du Milieu. Un test de **CHASSE** est nécessaire pour traquer un animal en pleine nature, trouver une piste et la suivre, ou encore identifier une proie aux traces qu'elle a laissées. Cette Compétence permet aussi de construire des pièges et de dresser des chiens de chasse et des rapaces.

Dans des contrées plus sauvages, les chasseurs appliquent ces techniques sur des proies bien plus belliqueuses – comme des Orques, des Araignées ou des Wargs – pour éviter de devenir gibier à leur tour.

*Ils résidaient le plus souvent à l'orée des bois, d'où ils pouvaient s'échapper parfois pour chasser, ou chevaucher et courir en terrain découvert au clair de lune ou à la lumière des étoiles...*

## CHANT

Hobbits et Hommes, Elfes et Nains, les Gobelins et peut-être même les Orques : les créatures de la Terre du Milieu festoient en jouant de la musique et en chantant. Tous apprennent de longs poèmes décrivant les plus grands exploits et les pires infortunes de leur peuple, et un récit agréable ou comique apporte parfois du réconfort et de l'apaisement.

La Compétence **CHANT** sert à réciter des poèmes, à chanter bien sûr, ou encore à jouer d'un instrument de la culture du personnage. Elle permet aussi d'apprendre de nouvelles œuvres et de produire des compositions originales.

*En les entendant chanter, le Hobbit sentit remuer en lui l'amour des belles choses faites par le travail manuel, l'adresse et la magie, un amour féroce et jaloux, le désir empreint au cœur des Nains.*

## CONNAISSANCES

Cette Compétence reflète le goût du Héros pour l'érudition, qu'il soit fasciné par les descriptions de terres lointaines ou passionné par la généalogie. Quand une action implique un savoir quel qu'il soit, un test de **CONNAISSANCES** est nécessaire.

Les Héros connaissent généralement bien les traditions de leur peuple, aussi le Gardien des Légendes demandera-t-il rarement à un joueur d'effectuer un test de **CONNAISSANCES** portant sur la Culture ou la contrée natale de son personnage.

*Il connaissait un grand nombre de récits et de légendes d'autrefois, sur les Elfes et les Hommes, et les exploits bons et mauvais des Temps Anciens.*

## COURTOISIE

Les Peuples Libres observent de vieilles règles communes de bonne conduite et de convenance. En observant ces traditions, un Héros fait preuve de respect, ce qui permet de nouer rapidement des relations amicales avec de parfaits inconnus.

Un test de **COURTOISIE** réussi indique que le Héros prononce les formules appropriées au moment adéquat pour faire bonne impression auprès de ses hôtes, ou qu'il a su attacher l'importance nécessaire à l'accueil de ses invités.

*« Tu as de bonnes manières pour un voleur et un menteur », dit le Dragon.*

## DISCRÉTION

Un Héros fait appel à la **DISCRÉTION** quand il lui faut agir sans se faire remarquer, par exemple pour se cacher, se déplacer en silence ou suivre quelqu'un. Ces actions nécessitent généralement célérité et précision : un Héros discret fera donc preuve de prudence et saura saisir sa chance pour agir au meilleur moment. Certains corps de métiers, comme les chasseurs, les monte-en-l'air et les guerriers solitaires, ont besoin de rester furtifs au quotidien.

Un test réussi de **DISCRÉTION** permet au Héros de passer inaperçu, alors qu'en cas d'échec il risque d'attirer l'attention. Un Héros qui obtient une grande réussite n'a laissé aucune trace : il sera d'ailleurs impossible de savoir qu'il est passé par là.

*Son avance était si silencieuse qu'une fumée portée par une douce brise l'aurait à peine été davantage, et il était enclin à une certaine fierté de lui-même, quand il approcha de la porte inférieure.*

## ÉNIGMES

Cette Compétence, qui tire son nom d'un vieux jeu d'esprit, permet à un Héros de faire appel à sa déduction, son raisonnement et son intuition pour associer des bribes d'informations apparemment décousues, afin d'en tirer un sens caché. Un aventurier s'appuie également sur la Compétence **ÉNIGMES** quand il est dans l'obligation d'aborder un sujet mais qu'il ne souhaite pas révéler tout ce qu'il sait : par exemple en répondant à des questions le concernant sans pour autant divulguer son identité.

Chez de nombreux peuples, il est de coutume de parler par énigmes lorsqu'on rencontre des inconnus et qu'on désire faire preuve de réserve. Cette Compétence permet aussi de déchiffrer tout ou partie d'une énigme orale ou écrite.

*« Un Hobbit est venu patauger dans l'eau et est remonté, mais je ne sais s'il y a longtemps ou non. »*

*— Comment interprétez-vous cette énigme, alors ? » demanda Gimli.*

## EXPLORATION

Les Héros utilisent la Compétence **EXPLORATION** quand ils parcourent une région peu familière. Au cours de ses expéditions, la Compagnie devra effectuer des tests d'**EXPLORATION** pour trouver sa direction – et parfois retrouver son chemin après avoir fait un détour ; les aventuriers devront également faire face aux intempéries et aux risques naturels, créer les nouveaux sentiers d'une région sauvage que d'autres

emprunteront après eux, et surtout choisir chaque soir un emplacement convenable pour y dresser le camp. Posséder plusieurs rangs en **EXPLORATION** est un atout inestimable pour le Héros servant d'Éclaireur à la Compagnie.

*« Nous avons trouvé une grotte sèche, dirent-ils, pas très loin après le premier tournant ; nous pourrons tous y tenir avec les poneys. »*

## INSPECTION

Un Héros utilise la Compétence **INSPECTION** dès qu'il examine quelque chose attentivement. Il peut s'en servir pour feuilleter un livre en espérant y déceler une information pertinente, repérer des portes dissimulées et des inscriptions cachées, reconnaître un visage familier au milieu de la foule ou encore repérer des traces de pas. Les tests d'**INSPECTION** sont généralement demandés par les joueurs et non par le Gardien des Légendes. Un test couvre l'inspection d'une petite zone, comme une pièce. Cette Compétence diffère de **VIGILANCE**, qui permet de voir si les personnages remarquent quelque chose de façon passive.

Un test réussi d'**INSPECTION** permet aux personnages de trouver l'élément qu'ils cherchent dans la zone examinée – à condition qu'il y ait quelque chose à trouver ! Une grande réussite indique généralement que la recherche a été menée à bien plus rapidement.

*« Le Seigneur Denethor me fit alors moins bon accueil que par le passé, et il ne me permit que de mauvaise grâce de faire des recherches dans son amas de parchemins et de livres. »*



## INSPIRATION

Un Héros est tout à fait capable d'inspirer de l'enthousiasme à ceux qui l'entourent pour les motiver à agir ; plutôt que de s'appuyer sur le pouvoir des mots (ce qui correspond à la **PERSUASION**) pour y parvenir, il peut montrer l'exemple, faire preuve de charisme ou afficher ses convictions personnelles. Il est bien sûr possible d'en user sur un individu isolé, mais l'**INSPIRATION** est particulièrement efficace pour influencer une foule. Les aventuriers qui possèdent une valeur élevée dans cette Compétence sont souvent de formidables orateurs, des agitateurs passionnés ou des dirigeants appréciés.

Un test d'**INSPIRATION** réussi suscite l'émotion visée chez la cible tant qu'elle n'est pas incompatible avec son état d'esprit. Une grande réussite permet d'inspirer des individus à la base indifférents ou de transformer ses opposants en partisans.  
*... il retourna aux murs et en fit le tour, encourageant les hommes...*

## INTUITION

L'**INTUITION** permet de voir au-delà des apparences, mais aussi de prendre conscience des croyances et des pensées cachées d'autrui. Cette Compétence ne révèle pas les mensonges, mais les informations qu'elle fournit peuvent servir à tirer des conclusions sur les motivations d'un interlocuteur. Les Héros dotés d'une valeur élevée en **INTUITION** passent souvent pour des êtres sensibles et perspicaces, ce qui pousse leur entourage à venir leur demander conseil.

Un Héros qui réussit un test d'**INTUITION** obtient un portrait fiable quoiqu'incomplet de la personne qu'il observe.

Une grande réussite offre des informations supplémentaires concernant l'état d'esprit de sa cible. Un test d'**INTUITION** est parfois opposé à la **PERSUASION** d'un adversaire pour l'impressionner ou le convaincre, par exemple.

*« Il y a dans votre esprit des portes verrouillées et des fenêtres fermées, et des pièces sombres par-derrière, dit Faramir. Mais en ceci, je juge que vous dites la vérité. »*

## PERSUASION

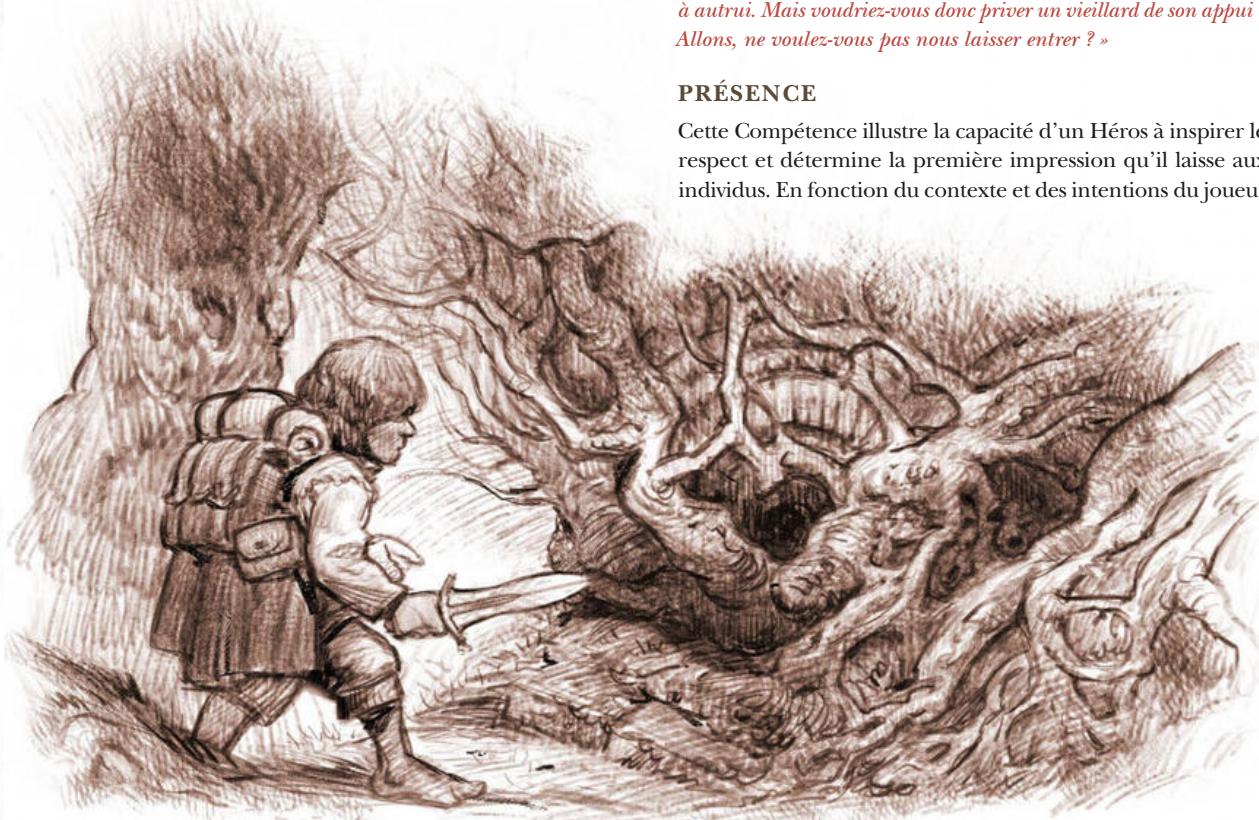
Cette Compétence permet à un Héros de recourir à ses facultés de raisonnement pour convaincre sa cible d'une idée ou de la marche à suivre. Un aventurier peut influencer un petit auditoire, mais à condition que le contexte s'y prête, comme dans une salle commune. Une tentative de **PERSUASION** prend souvent plus de temps que les autres Compétences de Personnalité, mais son effet sur les personnes ciblées dure bien plus longtemps. Un niveau élevé en **PERSUASION** dénote une éloquence hors du commun, mais aussi un véritable goût des mots, l'art d'en user et d'anticiper leur impact sur un public. Les sages, les conseillers des chefs et des rois ainsi que leurs messagers partagent cette passion pour la parole donnée.

Un Héros qui réussit un test de **PERSUASION** parvient à convaincre ceux qui l'écoutent des lacunes de leur point de vue actuel sur le sujet du débat. Une grande réussite les persuade du bien-fondé évident de la prise de position du Héros, au point d'en faire d'ardents défenseurs d'une cause à laquelle ils s'opposaient.

*Aragorn rit. « Chacun a quelque chose de trop cher pour le confier à autrui. Mais voudriez-vous donc priver un vieillard de son appui ? Allons, ne voulez-vous pas nous laisser entrer ? »*

## PRÉSENCE

Cette Compétence illustre la capacité d'un Héros à inspirer le respect et détermine la première impression qu'il laisse aux individus. En fonction du contexte et des intentions du joueur,



la PRÉSENCE peut servir à susciter l'émerveillement, l'admiration ou même la peur. Elle découle essentiellement du charisme du personnage, mais mettre en scène une entrée remarquée ou porter des vêtements impressionnantes déclamera ses effets.

Un test de PRÉSENCE réussi provoque l'émotion recherchée chez la cible tant qu'elle n'est pas incompatible avec son état d'esprit. Une grande réussite suffit à influencer un groupe d'individus indifférents à la situation ou faire de ses opposants des partisans.

*Durant un moment, il parut aux yeux de Legolas qu'une flamme blanche scintillait au front d'Aragorn comme une brillante couronne.*

### SOINS

Les connaissances qui permettent de soulager la douleur et de soigner les malades et les blessés sont anciennes et varient d'une culture à l'autre. Toutefois, les traditions s'accordent presque toutes sur la question des blessures graves, qui doivent être traitées sur-le-champ sous peine d'empirer.

Certes, la Compétence SOINS permet de réduire une fracture, de sélectionner les herbes et les baumes adéquats, mais l'issue de la guérison d'un blessé dépend surtout du diagnostic du guérisseur et de sa capacité à déterminer le meilleur traitement.

*En fait, Gandalf, qui avait souvent été dans les montagnes, avait un jour rendu service aux aigles et guéri leur seigneur d'une blessure par flèche.*

### VIGILANCE

La VIGILANCE représente les facultés de réaction du Héros mais aussi sa capacité à remarquer un élément inattendu, difficilement détectable ou qui sort de l'ordinaire. Un rang de VIGILANCE élevé reflète des sens aiguisés et l'expérience nécessaire pour déterminer l'origine de ce qui est vu et entendu. Le Héros qui a le rôle du Guetteur au sein de la Compagnie a tout intérêt à avoir autant de rangs que possible dans cette Compétence.

*Comme Frodon observait, il vit quelque chose de sombre traverser l'espace plus clair entre deux arbres, puis faire halte.*

### VOYAGE

Au Troisième Âge, de nombreuses lieues séparent les cités, villes et villages de la Terre du Milieu, isolés les uns des autres par des régions sauvages ou désertes. Les routes sûres qu'on empruntait jadis pour rejoindre de lointains royaumes ont été remplacées par des chemins défoncés qui ne mènent nulle part.

Un test de VOYAGE réussi permet à un Héros d'estimer la distance à parcourir, de lire une carte, et même d'évaluer, lorsqu'il croise un groupe d'inconnus sur la route, s'il peut approcher sans danger ou s'il vaut mieux s'en éloigner. Une valeur élevée en VOYAGE est un atout indispensable pour celui qui au sein de la Compagnie tient le rôle de Guide (voir page 108).

*Le pays était beaucoup plus rude et plus aride que dans la verte vallée du Grand Fleuve dans le Pays Sauvage de l'autre côté de la chaîne, et leur allure serait lente...*

## COMPÉTENCES DE COMBAT

*Legolas en tira deux en pleine gorge ; Gimli coupa les jambes d'un autre qui avait bondi sur le tombeau de Balin ; Boromir et Aragorn en abattirent un grand nombre.*

Durant la création de personnage, les traditions guerrières de chaque Culture octroient aux aventuriers un certain nombre de rangs dans leurs Compétences de combat. En termes de jeu, les Compétences de combat reflètent les talents utilisés par un Héros quand il affronte des ennemis.

Les tests impliquant les Compétences de combat sont résolus comme les jets de Compétence commune : lancez un dé du Destin et un nombre de dés de Maîtrise égal au rang de la Compétence de combat utilisée ; si le Héros est sans formation (rang 0), ne lancez qu'un dé du Destin.

Les Compétences de combat ne sont pas séparées en catégories, puisque tous les jets d'attaque se font contre le SR de CORPS (voir Combat, pages 93 et suivantes). Par commodité, elles sont regroupées sur la feuille de personnage dans la colonne dédiée au CORPS, sous les Compétences communes.

Contrairement à celles-ci, les Compétences de combat ne sont jamais *favorites* et il faut dépenser des points d'Aventure – et non des points de Progression – pour augmenter leur rang.

### LISTE DES COMPÉTENCES DE COMBAT

Il existe quatre Compétences de combat différentes dans *L'Anneau Unique* : ARCS, ÉPÉES, HACHES, et LANCES. Chacune représente le degré de maîtrise d'un Héros pour une catégorie d'armes similaires, ce qui lui permet d'attaquer aussi efficacement avec toute arme entrant dans une catégorie donnée.

Les descriptions et caractéristiques des différentes armes sont regroupées par Compétence de combat en page 73, dans la section Attirail de Guerre.

## ARCS

Arme de chasse traditionnelle, l'arc est couramment utilisé à la guerre. Souvent constitué d'une seule branche de bois, parfois d'un assemblage de pièces de bois, de corne et de métal, c'est une arme polyvalente utilisée lors des sièges, à pied comme à cheval, en plaine ou en forêt. Les archers portent généralement une autre arme qu'ils dégagent lorsque l'ennemi se rapproche, mais plus rarement un bouclier, car ils ne peuvent s'en servir quand ils tirent.

La Compétence de combat ARCS permet à un Héros d'effectuer des attaques à distance à l'aide d'un arc ou d'un grand arc.

*« Loués soient l'arc de Galadriel et la main et l'œil de Legolas ! »*

## ÉPÉES

L'épée à lame droite a toujours été l'arme de prédilection des Hommes Libres et des Elfes. Les descendants de familles prestigieuses héritent parfois, de génération en génération, d'une épée de qualité exceptionnelle, car elles sont une marque de noblesse et de statut social. Quant aux armes héritées de lointains ancêtres, souvent porteuses de sortilèges et de malédictions, elles font des ravages parmi les serviteurs de l'Ombre. La taille, la forme et la qualité des épées sont très variables, autant sans doute que les peuples qui les forgent. Les épées fabriquées par les créatures maléfiques prennent souvent l'allure d'imitations grossières de celles façonnées par les Hommes et les Elfes.

La Compétence de combat ÉPÉES permet à un Héros d'attaquer en combat rapproché avec une épée courte, une épée ou une épée longue.

*« Il y a de l'ouvrage pour l'Épée. »*

## HACHES

Les guerriers habitués à des confrontations brutales préfèrent souvent manier la hache et les autres armes de choc plutôt que l'épée. Arme de prédilection des Nains, elle surpasse à leurs yeux l'épée en termes de noblesse et de respect. Les forgerons nains utilisent leur savoir-faire légendaire pour fabriquer des haches de toutes les formes et pour tous les usages, à partir de métaux de différentes couleurs.

La Compétence de combat HACHES permet à un Héros de manier une hache, une grande hache, une hache à long manche ainsi qu'un bigot.

*Il était vêtu d'une tunique de laine qui lui descendait jusqu'aux genoux, et il s'appuyait sur une grande hache.*

## LANCES

Qu'il soit roi ou soldat, cavalier ou fantassin, tout guerrier manie la lance, sans conteste l'arme la plus répandue de la Terre du Milieu. La plupart sont de simples hampes de bois dotées d'une tête de fer en forme de feuille, mais certaines sont de majestueuses œuvres d'art, héritées au sein



de nobles maisonnées. La longueur de la lance varie selon l'usage auquel on la destine. On peut la manier à une ou deux mains pour se fendre et transpercer un adversaire, la lancer ou l'utiliser à cheval à la façon d'une lance d'arçon. Souvent, les guerriers armés d'une lance portent aussi un bouclier ainsi qu'une arme supplémentaire, comme une épée ou une hache.

La Compétence de combat LANCES permet à un Héros d'effectuer des attaques de combat rapproché ou à distance à l'aide d'une lance courte ou d'une lance, et de se battre au corps à corps avec une grande lance.

*Il avança jusqu'à ce que la pointe de sa lance fût à un pied de la poitrine d'Aragorn.*

### COMPÉTENCE DE COMBAT ARMES

ARCS	Arc, Grand arc
ÉPÉES	Épée courte, Épée, Épée longue
HACHES	Hache, Grande hache, Hache à long manche, Bigot
LANCES	Lance courte, Lance, Grande lance

### ATTAQUES IMPROVISÉES

Parfois les aventuriers devront délaisser leurs fidèles armes : ils devront alors compter sur leurs poings, une simple dague ou une pierre à lancer. Quand c'est le cas, la survie d'un Héros ne dépend plus que de son entraînement général aux armes.

Quand un Héros effectue une attaque à mains nues, à l'aide d'une dague, d'une massue ou d'une arme improvisée, le joueur lance un nombre de dés de Maîtrise égal au rang le plus élevé de ses Compétences de combat, mais il subit un désavantage : il perd (1d).

## PARTICULARITÉS

*Ils ont l'oreille fine et l'œil vif, et s'ils ont tendance à l'embonpoint et ne se pressent pas sans nécessité, ils n'en sont pas moins lestes et adroits dans leurs mouvements.*

Les Particularités d'un aventurier sont des traits spécifiques liés à son apparence ou son tempérament qui permettent d'affiner sa description physique et son attitude ; ces traits aident les joueurs à rendre leur Héros unique et à s'impliquer davantage en termes de *roleplay*.

Les joueurs sont encouragés à prendre en compte les particularités de leur Héros à chaque session, et à s'en servir comme fil conducteur pour choisir la ligne de conduite de leur personnage.

Un joueur peut augmenter ses chances de réussir un jet de Compétence en invoquant le fait qu'une des Particularités de son Héros s'applique à la situation. Quand c'est le cas, le Héros est considéré comme étant Inspiré.

Lors d'un jet de Compétence, pour qu'un joueur puisse invoquer une Particularité, il faut que d'après le contexte il soit plausible qu'un Héros doté du trait en question obtienne un meilleur résultat qu'une personne ne le possédant pas.

#### EXEMPLE :

*Au cours d'une soirée à l'auberge, tout en entamant une chanson du Quartier Ouest, Foulque le Hobbit invite ses compagnons à danser la saltarelle, une danse assez vigoureuse. Foulque a la Particularité d'être Jovial ; le joueur choisit d'effectuer son test de CHANT en étant Inspiré : si il dépense un point d'Espoir, il gagnera (2d) au lieu de (1d).*

Vous trouverez ci-après une description détaillée de chaque Particularité.

### LISTE DES PARTICULARITÉS

Dans *L'Anneau Unique*, il existe 24 Particularités – auxquelles s'ajoutent les 6 Particularités supplémentaires réservées aux Vocations, décrites dans la section dédiée à la création de personnage (voir page 44).

#### AFFABLE

Votre attitude et la manière dont vous vous exprimez sont naturellement agréables et respectueuses : vous n'offensez personne malgré vous.

#### BEAU

La plupart des gens – y compris ceux qui ne sont pas de votre peuple – vous trouvent attrayant.

### CHANGER DE PARTICULARITÉ

Il arrive qu'à force de jouer le même Héros trop longtemps, un joueur soit lassé par une des Particularités qu'il avait choisies pour celui-ci et qu'il ressent le besoin d'en changer.

Un joueur peut remplacer une Particularité jouée longtemps par une nouvelle en choisissant l'entreprise Relater une aventure, durant une Phase de Communauté dédiée à Yule.

Un joueur doit faire preuve de bon sens lorsqu'il remplace une Particularité de son Héros par une nouvelle, afin de ne pas avoir à réinventer totalement son personnage.

**CIRCONSPPECT**

Vous êtes toujours attentif à votre environnement ainsi qu'aux paroles et au comportement des étrangers.

**COURAGEUX**

Vous avez une incroyable confiance en vous, au point qu'il est difficile de vous intimider et que vous n'hésitez pas à vous mettre en danger.

**CURIEUX**

Ce qui ne vous concerne pas éveille souvent votre curiosité naturelle ; vous vous laissez donc rarement tromper par les apparences.

**ENTÊTÉ**

Doté d'un tempérament inflexible et de convictions inébranlables, vous n'écoutez que votre propre opinion avant d'agir.

**FIER**

Vous faites grand cas de vos exploits et de ceux de votre peuple.

**GÉNÉREUX**

Vous donnez sans compter, en gardant toujours à l'esprit les besoins de votre prochain.

**GRAND**

Votre taille dépasse celle de la plupart des gens de votre peuple.

**HONORABLE**

Vous agissez avec rectitude afin de rester moralement digne et juste.

**IMPÉTUEUX**

Quand vous subissez des provocations ou quand vous le jugez nécessaire, vous cédez à vos instincts primaires et à la sauvagerie.

**JOVIAL**

Il est ardu de vous décourager, et vous êtes capable de trouver de l'espoir dans les situations les plus désespérées.

**LOYAL**

Fidèle à vos engagements et fiable envers vos alliés, vous êtes souvent galvanisé par la loyauté inébranlable dont vous faites preuve.

**MAJESTUEUX**

Votre port altier inspire respect et révérence.

**MALIN**

Vous faites montre d'une grande vivacité d'esprit, dont vous savez tirer le meilleur parti.

**PASSIONNÉ**

Quand une action suscite votre intérêt, vous êtes facilement submergé par l'excitation et l'impatience.

**PATIENT**

Vous perdez rarement votre sang-froid et supportez les imbéciles, les retards ou les épreuves sans vous plaindre.

**RAPIDE**

Vous vous déplacez vite et êtes prompt à agir.



**RUSTRE**

Vos manières sont simples, voire grossières pour certains, mais vous savez que tout ce qui brille n'est pas d'or.

**SECRÈT**

Vous ne partagez pas facilement vos pensées et préférez dissimuler vos intentions, notamment aux étrangers.

**SÉVÈRE**

Vous êtes d'une nature sévère, qui se ressent dans votre manière de parler, votre attitude et même votre langage corporel.

**SINCÈRE**

Vous êtes sincère et faites preuve d'honnêteté en paroles comme en actes.

**SUBTIL**

Certes vous n'êtes pas un Magicien, mais vous préférez souvent agir avec finesse, de manière alambiquée – et parfois retorse.

**VUE PERÇANTE**

Votre acuité visuelle surpassé celle de la plupart des gens.

# ENDURANCE ET ESPOIR

*La santé et l'espoir s'accurent fortement en eux, et ils étaient contents de chaque bonne journée qui se présentait, prenant plaisir à chaque repas, à toutes paroles et à toutes chansons.*

L'Endurance et l'Espoir forment les réserves d'énergie personnelle dans lesquelles puissent les Héros afin de poursuivre leurs aventures ; parfois, leur réussite ne repose que sur ces ressources.

Les valeurs de départ de ces deux caractéristiques sont calculées pendant la création du personnage, à partir de la Culture, du **CORPS** et du **CŒUR** d'un Héros.

Ces valeurs de départ établissent leur valeur maximale : durant la partie, un Héros perd de l'Endurance quand il fournit des efforts ou s'il est blessé, et dépense des points d'Espoir pour améliorer ses chances de réussites.

Sur la feuille de personnage, chaque joueur inscrit les valeurs maximales d'Endurance et d'Espoir de son Héros dans les cases dédiées, sous les Attributs correspondants ; les grandes cases à droite de la feuille servent quant à elles à garder le compte des valeurs actuelles d'Endurance et d'Espoir, qui fluctuent sans cesse en cours de partie (les joueurs peuvent aussi en tenir le compte en utilisant des marqueurs de leur choix de deux couleurs différentes).

## ENDURANCE

L'Endurance représente la résistance du Héros : sa valeur baisse chaque fois qu'il est blessé – notamment au cours des combats ou quand il subit des dommages physiques d'origines diverses – ou quand il effectue une tâche éprouvante qui requiert un effort intense.

Un Héros dont l'Endurance tombe à 0 perd connaissance, il se réveillera une heure plus tard avec 1 point d'Endurance (sauf s'il est également Blessé, voir Blessures, page 101).

**ÉPUISÉ**

En comparant l'Endurance actuelle de son Héros à sa Charge (voir Équipement, page 47), le joueur détermine si le poids qu'il porte et la gêne qui en découle affectent ses performances.

**FATIGUE**

Durant leurs expéditions, les Héros accumulent des points de Fatigue qui reflètent le degré d'épuisement provoqué par le manque de sommeil et l'inconfort général subi pendant des jours sur la route. La Fatigue n'est utilisée que pour les règles sur le Voyage (voir page 108).

Quand un Héros gagne des points de Fatigue, sa Charge totale augmente temporairement : il peut donc se retrouver Épuisé plus rapidement.



Un Héros est Épuisé quand sa valeur d'Endurance devient inférieure ou égale à sa Charge totale. Tant que c'est le cas, la case Épuisé doit être cochée.

Un Héros reste Épuisé jusqu'à ce que sa valeur d'Endurance dépasse de nouveau sa Charge (voir ci-après).

## REPOS

Un Héros récupère l'Endurance perdue en se reposant : la quantité de points regagnés dépend de la durée du repos, selon qu'il est court ou prolongé.

**REPOS COURT :** Dans des conditions d'expédition normales, un Héros peut au mieux prendre un repos court par jour, généralement en milieu de journée. Si la durée exacte de la pause est nécessaire, un repos court correspond à au moins une heure entière d'inactivité.

À la fin d'un repos court, les aventuriers récupèrent un nombre de points d'Endurance égal à leur **CORPS** (un Héros Blessé ne regagne aucun point).

**REPOS PROLONGÉ :** Dans des conditions d'expédition normales, la Compagnie peut se permettre de prendre un repos prolongé par jour (en général, il s'agit de leur nuit de sommeil). Le Gardien des Légendes peut permettre aux Héros de prendre plus d'un repos prolongé quotidien s'ils récupèrent de leurs épreuves dans un lieu confortable et sûr.

Un Héros qui a bénéficié d'un repos prolongé récupère tous ses points d'Endurance ; ceux dont la case Blessé est cochée regagnent un nombre de points égal à leur **CORPS**.

## ESPOIR

L'Espoir est la réserve de force morale du personnage, son enthousiasme. Quand d'autres, plus résistants physiquement, auront fini par succomber au désespoir, un Héros plein d'ardeur, lui, n'abandonnera pas.

En cours de partie, un joueur peut dépenser un point d'Espoir pour obtenir un bonus à appliquer à n'importe quel jet de dés, ou pour déclencher les effets d'une Virtu culturelle.

Un Héros dont la valeur d'Espoir tombe à 0 est mentalement exténué : il n'a plus la force de dépasser ses limites.

## MÉLANCOLIQUE

Au cours du jeu, les Héros affrontent des dangers susceptibles de faire vaciller leur détermination et leur volonté de lutter. Dans ces situations, ils gagnent des points d'Ombre.

Quand la valeur d'Ombre d'un Héros égale ou dépasse son espoir actuel, il devient Mélancolique.

Quand c'est le cas, le joueur doit cocher la case Mélancolique sur sa feuille de personnage. Un Héros reste Mélancolique jusqu'à ce que sa valeur d'Espoir soit de nouveau égale ou supérieure à sa valeur d'Ombre – soit parce qu'il aura regagné de l'Espoir, soit parce qu'il sera parvenu à se débarrasser de l'Ombre (voir L'Ombre, page 136).

## RÉCUPÉRER DE L'ESPOIR

Quand un Héros récupère des points d'Espoir, on considère qu'il reprend confiance en lui. Trois méthodes permettent d'en regagner :

**DÉPENSER DES POINTS DE COMMUNAUTÉ :** Durant la Phase d'Aventure, chaque fois que la Compagnie se repose, les joueurs peuvent dépenser un certain nombre de points de Communauté et les convertir en points d'Espoir pour leur Héros (ces dépenses doivent être validées par tous les joueurs).

**INTERROMPRE MOMENTANÉMENT LA VIE D'AVENTURIER :** Durant la Phase de Communauté, tous les Héros récupèrent un nombre de points d'Espoir égal à leur valeur de **CŒUR** (voir Phases de Communauté, page 118) ; lors de celle dédiée à Yule, ils récupèrent tous leurs points.

**PRENDRE DU REPOS :** Un Héros dont l'Espoir est à zéro récupère un unique point d'Espoir après avoir pris un repos prolongé, et il les récupère tous à Yule.

## BLESSURES GRAVES

Le fait de perdre des points d'Endurance ne doit pas être confondu avec l'état Blessé. Un Héros touché par une arme en combat perd des points d'Endurance, mais il ne risque de mourir que s'il subit un Coup perforant, une attaque si précise qu'elle est susceptible de passer outre son armure et ses défenses et de le blesser grièvement (pour plus de détails sur les effets des Blessures et leur gravité, voir les règles de Combat, pages 93 et suivantes).

# NIVEAUX DE VIE

*Bilbo était en même temps très riche et très particulier, et il avait fait l'étonnement de la Comté pendant soixante ans, c'est-à-dire depuis sa remarquable disparition et son retour inattendu.*

Les personnages de *L'Anneau Unique* sont des aventuriers : ils sont habitués à compter sur leurs propres capacités pour trouver de quoi manger en pleine nature, plutôt qu'à mettre la main à la poche pour acheter de la nourriture. Pour éviter de développer des règles trop détaillées sur la gestion financière de leurs ressources, les règles utilisent ce qu'on appelle le niveau de vie des Héros.

Le niveau de vie des aventuriers influe sur leur équipement de départ (voir page 47), mais il détermine également ce qu'un Héros peut se permettre de débourser quand il doit faire des dépenses telles que s'offrir un repas dans une auberge ou louer un bateau à un pêcheur.

Les descriptions suivantes permettront au Gardien des Légendes et aux joueurs de déterminer ce que chacun des Héros peut se permettre d'acheter en fonction des circonstances.

## DESCRIPTIONS DES NIVEAUX DE VIE

Dans le jeu, il existe six niveaux de vie : pauvre, modeste, courant, prospère, riche et très riche. Au début du jeu, le niveau de vie d'un Héros est défini par sa culture d'origine : les joueurs notent celui-ci sur leur feuille de personnage ainsi que le nombre de points de Trésor associé.

### PAUVRE

Les plus miséreux sont souvent victimes d'une mauvaise récolte, d'un hiver rigoureux ou des conséquences désastreuses de la guerre ou d'une épidémie. Ils luttent au quotidien pour trouver de quoi survivre et n'ont ni le temps ni les moyens pour se préoccuper d'autre chose ; il leur est tout bonnement impossible de s'équiper pour partir à l'aventure.

### MODESTE

Les personnes modestes vivent la plupart du temps des récoltes de leurs champs et des pâturages. Ils portent des vêtements simples, mais possèdent aussi de plus beaux atours qu'ils portent pour les grands événements tels que des fêtes de saison, un mariage ou des funérailles. Les objets de grande valeur et les bijoux appartiennent à la communauté : ils sont conservés précieusement par des gardiens qui ont pour rôle de les transmettre aux générations suivantes.

Un aventurier dont le niveau de vie est modeste ne possède généralement pas d'objets de valeur – hormis son Attirail de guerre –, si ce n'est quelques vêtements coûteux ou de simples bijoux qui témoignent de son statut au sein de sa communauté (comme une cape somptueuse, un collier ou un bracelet en or). Un Héros au niveau de vie modeste peut rarement s'offrir quoi que ce soit : il préférera toujours trouver ou fabriquer ce dont il a besoin.

#### ◆ VALEUR DE TRÉSOR DE DÉPART : 0

### COURANT

Les peuples qui jouissent d'un niveau de vie courant n'ont sans doute pas subi de grandes catastrophes ces dernières années : ils possèdent plus de ressources que les gens d'origine modeste, mais les richesses sont réparties moins équitablement. Il est toutefois rare d'y rencontrer des gens excessivement riches ou pauvres.

Un Héros qui bénéficie d'un niveau de vie courant possède assez de ressources pour prendre soin de lui et s'offrir le gîte et le couvert. Conscient que le moindre excès a un coût, il mène une vie austère et n'hésite pas à négocier le prix de tout ce qu'il compte acheter.

#### ◆ VALEUR DE TRÉSOR DE DÉPART : 30

### PROSPÈRE

Les familles d'une culture prospère ont quasiment toutes la chance de pouvoir vivre dans leur propre maison. Les personnalités importantes portent de beaux atours et disposent souvent d'un ou deux domestiques, comme un jardinier ou un majordome.

Un Héros dont le niveau de vie est prospère peut sans problème payer les dépenses inhérentes à ses voyages, et le cas échéant celles d'un autre membre de la Compagnie, qu'il s'agisse d'un logement confortable, de quelques verres dans une auberge ou encore de louer des bêtes de somme.

#### ◆ VALEUR DE TRÉSOR DE DÉPART : 90

### RICHE

Ce niveau de prospérité reste éphémère, car la richesse génère toujours de nombreuses inimitiés. Qu'ils profitent des retombées d'une entreprise florissante ou d'immenses trésors accumulés, les membres d'une culture riche vivent dans le luxe. Bien que ceux dont la fortune est moindre préviennent des séquelles d'une vie de luxe sur le corps et l'esprit,

bénéficier d'un tel confort matériel permet à un individu de se concentrer sur des sujets plus nobles, comme se perfectionner dans un art ou dans son métier.

Un riche aventurier aura plus de ressources que d'éventuels compagnons prospères, mais pas exagérément : vivre sur la route l'empêche de jouir pleinement de ses biens, pour la plupart constitués de terres et de richesses intransportables.

#### ◆ VALEUR DE TRÉSOR DE DÉPART : 180

### TRÈS RICHE

Aucune culture ne jouit d'un tel niveau de prospérité en Terre du Milieu. Les Héros qui souhaitent l'atteindre un jour devront vivre de nombreuses années d'aventure et amasser d'innombrables richesses jalousement gardées par de terribles créatures. Ceux d'entre eux qui auront survécu à tous ces exploits auront mérité de vivre leurs dernières années en dépensant sans compter, car rien désormais ne leur sera inaccessible.

### AMASSER DES RICHESSES

La vie d'un aventurier sera plus simple s'il cache ses coffres remplis d'or sous son lit et qu'il part sur la route avec une simple bourse remplie de pièces. La valeur des objets acquis

par un Héros au cours de ses aventures s'exprime en points de Trésor.

Chaque joueur note la valeur de Trésor de son Héros sur sa feuille de personnage. Quand sa valeur de Trésor augmentera, un Héros verra son niveau de vie s'améliorer en conséquence.

Un Héros commence le jeu avec une valeur de Trésor déterminée par le niveau de vie de sa culture. Il passe au niveau supérieur quand sa valeur de Trésor atteint celle du rang au-dessus du sien, comme indiqué dans la table ci-dessous.

#### AMÉLIORER SON NIVEAU DE VIE :

NIVEAU DE VIE DE DÉPART	VALEUR DE TRÉSOR
Modeste	0
Courant	30
Prospère	90
Riche	180
Très riche	300+

# ATTIRAIL DE GUERRE

*La Compagnie emporta peu d'attirail de guerre, car son espoir résidait dans le secret, non dans le combat. Aragorn avait Andûril, mais aucune autre arme, et il partit vêtu seulement de vert et de brun rouilleux, comme un Rôdeur dans les Terres Sauvages.*

Les Héros commencent leur carrière munis de l'Attirail de guerre qu'ils estiment le mieux adapté à la vie d'aventurier. Dans le jeu, l'attirail regroupe les armes et l'armure d'un aventurier.

### ARMES

Vous trouverez ci-dessous une description savoureuse de tous les types d'armes accessibles à un Héros sur le point s'aventurer en Terre du Milieu.

#### ARC

L'arc simple n'est pas très différent de l'arc de chasse. Il ne mesure jamais plus de 1,50 mètre de long, afin de pouvoir le bander rapidement.

#### BIGOT

Ce lourd outil, entre une pelle et une pioche, est muni d'un fer incurvé s'achevant d'un côté sur une pointe et de l'autre sur une lame de bêche. Les Nains qui suivirent Dáin

Pied-d'Acier démontrèrent sa puissance dévastatrice durant la Bataille des Cinq Armées.

#### DAGUE

L'usage des lames courtes à une main varie grandement, que ce soit pour écorcher des animaux ou régler un différend. Dagues et poignards sont très courants : dans les contrées sauvages, personne ne se déplace sans son couteau à la ceinture.

#### ÉPÉE

Cette lame droite à double tranchant se manie à une main pour frapper de taille ou d'estoc. Il s'agit de l'épée la plus courante.

#### ÉPÉE COURTE

Il s'agit de dagues et de poignards plus longs – ou d'épées plus courtes – forgés pour le combat rapproché.

**ÉPÉE LONGUE**

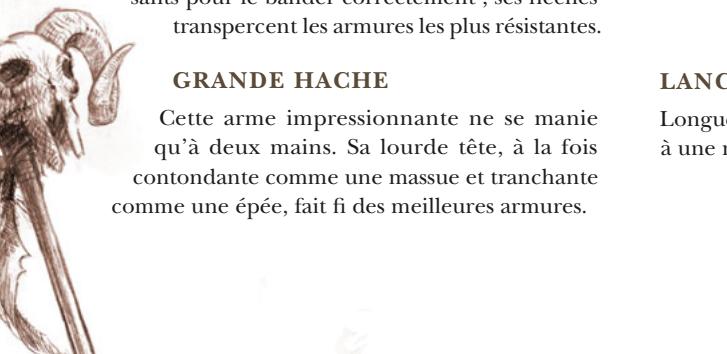
Seuls les meilleurs forgerons sont capables de façonnier d'aussi longues lames : derrière le terme d'épée longue, on trouve les merveilleuses lames elfiques ou naines, ainsi que les lames acérées forgées dans d'étranges métaux par les Hommes de l'Ouest. Une telle arme peut être maniée à une main ou brandie à deux mains pour mettre en pièces son adversaire.

**GOURDIN**

Ce terme regroupe tout objet à une main servant à frapper, comme une matraque ou un bâton assez court.

**GRAND ARC**

Aussi haut qu'un Homme, un grand arc offre une puissance accrue aux guerriers suffisamment grands et puissants pour le bander correctement ; ses flèches transpercent les armures les plus résistantes.

**GRANDE HACHE**

Cette arme impressionnante ne se manie qu'à deux mains. Sa lourde tête, à la fois contondante comme une massue et tranchante comme une épée, fait fi des meilleures armures.

**GRANDE LANCE**

Dotée d'une hampe bien plus longue que la lance, cette arme doit être utilisée à deux mains et il n'est pas possible de la lancer.

**HACHE**

Cette variante guerrière de l'outil de bûcheron pend à la ceinture de nombreux Héros originaires d'une région forestière.

**HACHE À LONG MANCHE**

Maniée à une ou à deux mains, cette arme est conçue pour passer au travers des armures les plus solides. Peu maniable, elle devient entre les mains de celui qui la maîtrise une arme redoutable. Les combattants les plus entraînés frappent aussi bien avec sa lourde lame qu'avec le long manche.

**LANCE**

Sans doute l'arme la plus polyvalente de toutes, la lance peut être maniée à une ou deux mains, ou lancée.

**LANCE COURTE**

Longue d'environ 1,80 mètre, une lance peut être maniée à une main ou lancée comme une javeline.



## MASSUE

L'arme la plus simple qui soit : il peut s'agir d'un grossier bout de bois, d'un outil vicieusement renforcé d'un embout en fer, ou encore d'un bâton finement sculpté pour rendre compte du statut de celui qui le porte.



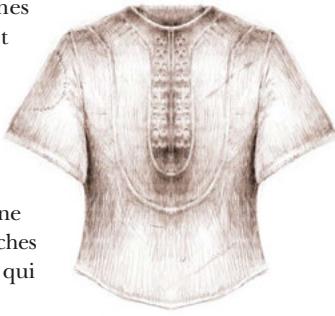
## ARMURES ET BOUCLIERS

L'équipement défensif d'un guerrier est essentiel à sa survie ; l'habileté de l'artisan qui l'a fabriqué et le matériau utilisé déterminent son niveau de protection, son poids et sa beauté.

Un personnage nouvellement créé possède une armure et doit choisir s'il porte également un casque et un bouclier.

### ARMURE DE CUIR

Il s'agit de la protection la plus simple qui soit, constituée de couches de peaux tannées durcies et cousues entre elles. Légère et confortable – comparée à l'armure de mailles –, c'est l'armure idéale pour partir à la chasse. Ce type de protection prend la forme d'une chemise ou d'un corselet à manches longues ajusté près du corps qui protège jusqu'aux hanches.



## ARMURE DE MAILLES

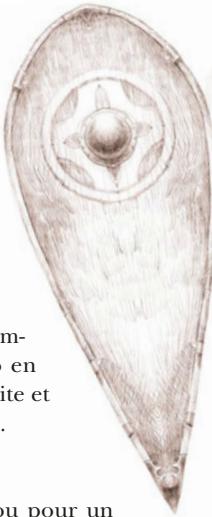
Composée d'un tissu d'anneaux de métal enchâssés les uns aux autres, c'est sans conteste l'armure qui offre la meilleure protection en Terre du Milieu en cette fin du Troisième Âge : elle protège à la fois des coups de taille et d'estoc. Sa qualité varie grandement, du haubert étincelant des Seigneurs Elfes à l'armure sombre des Chefs Orques ; les cottes antiques des Nains, rarissimes et d'une qualité inégalée, sont d'une valeur inestimable.

La chemise de mailles protège le dos, la poitrine et le ventre, tandis que la cotte de mailles couvre également la totalité des bras.

### BOUCLIERS

Une armure ne protège pas contre les armes les plus massives, comme les marteaux et autres instruments de combat contondants : pour parer les coups, la plupart des guerriers utilisent un bouclier. De forme et d'usage variables, les boucliers sont généralement constitués de bois couvert de cuir et renforcé de métal.

**BOUCLIER :** Ronds ou ovales, les boucliers sont constitués de plusieurs couches de bois et souvent renforcés au centre par une grosse bosse en fer (l'umbo) ; ils sont souvent décorés et gravés. Un bouclier ordinaire offre une bonne protection en combat rapproché mais aussi contre les flèches.



**GRAND BOUCLIER :** Rond, en forme de goutte ou de barrique, un grand bouclier ne peut être porté que par les guerriers les plus robustes ; il servira à transporter leur corps s'ils tombent en combat. D'aucuns le trouvent trop encombrant et peu maniable.

**RONDACHE :** De forme circulaire et composée de bois renforcé par un umbo en métal, la rondache est souvent plus petite et plus légère que les boucliers ordinaires.

### CASQUE

Qu'il ait été conçu pour le combat ou pour un usage cérémoniel, un casque est fait en cuir ou en fer, parfois dans un métal plus précieux. Sa forme et ses ornements souvent distincts permettent d'identifier celui qui le porte ou du moins sa culture, sans quoi le nasal et les protège-joues qui recouvrent partiellement son visage le rendent méconnaissable.





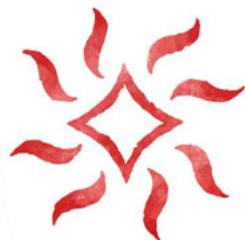


## CHAPITRE 5

---

# « VAILLANCE ET SAGESSE »

« Il y a plus de bon en vous que vous ne le soupçonnez, fils de l'aimable Ouest.  
Un mélange de courage et de sagesse, en juste proportion. »



**T**'héroïsme d'un aventurier peut se mesurer de différentes manières. *L'Anneau Unique* utilise deux jauge pour refléter la progression d'un Héros au cours du jeu : la **VAILLANCE** et la **SAGESSE**. Leur valeur augmente parce qu'il parvient à surmonter des défis qui effraient quiconque. Ces deux caractéristiques sont très différentes des autres, tant par ce qu'elles représentent que par leur influence sur la partie.

La **VAILLANCE** et la **SAGESSE** affectent le jeu de plusieurs manières : elles confèrent aux Héros des capacités spéciales et un équipement de meilleure qualité, et leur permettent de résister à l'influence dangereuse de l'Ombre (voir L'Ombre, page 136).

- ♦ Les tests impliquant la **VAILLANCE** et la **SAGESSE** sont résolus selon les règles habituelles, en lançant un dé du Destin et un nombre de dés de Maîtrise égal à la valeur de la caractéristique concernée.
- ♦ La difficulté est égale au SR de **CŒUR** pour les tests de **VAILLANCE**, et au SR d'**ESPRIT** pour ceux de **SAGESSE**, modifiée par l'événement qui a déclenché le test.

### SAGESSE

La **SAGESSE** d'un Héros représente sa confiance en soi, en ses capacités, ainsi que ses facultés de jugement. Comme elle se développe par la lutte et les conflits – parfois intérieurs – et

qu'elle reflète la notoriété de l'aventurier aux yeux de ceux qui prônent ses valeurs, c'est une caractéristique dont l'évolution a un impact très profond sur la vie du Héros.

Quand un joueur décide de dépenser des points d'Expérience en **SAGESSE** plutôt qu'en **VAILLANCE**, on considère que les périls traversés par le Héros l'influencent de manière subtile mais profonde : parti sur les routes naïf et l'esprit aventureux, il acquiert lentement la maturité et la sagacité d'un Sage.

### VAILLANCE

La **VAILLANCE** d'un Héros reflète son courage face aux situations périlleuses. Un personnage vaillant sera prêt à se mettre en danger pour protéger autrui. En ces temps incertains où de nouvelles menaces surgissent chaque jour, le courage est devenu la plus noble des valeurs : un aventurier qui fait preuve de vaillance sera souvent plus estimé que d'autres, c'est pourquoi le rang de **VAILLANCE** représente le renom dont bénéficie le Héros de par ses exploits.

Quand un joueur décide de dépenser des points d'Expérience en **VAILLANCE** plutôt qu'en **SAGESSE**, le statut du Héros sera déterminé par ses prouesses davantage que par son jugement. Tous commencent jeunes aventuriers errant sur les routes : certains finiront peut-être nimbés du prestige et du respect réservés aux héros illustres et aux rois.

## RÉCOMPENSES

*Háma mit genou en terre et présenta à Théoden une longue épée dans un fourreau à l'agrafe d'or et incrusté de gemmes vertes. « Voici, Seigneur, Herugrim, votre ancienne lame... »*

Dans un monde où s'étendent sans cesse les ténèbres, le commerce est limité aux environs et seulement pratiqué entre individus se faisant confiance. Il est impossible d'acheter une arme ou une armure finement ouvragée, mais il arrive que celles-ci soient offertes en Récompense d'exploits héroïques... En termes de jeu, les Récompenses reflètent les caractéristiques de ce type d'équipement : du matériel de guerre offert aux aventuriers par leur peuple, leur famille ou un généreux

seigneur qui pour faire honneur aux Héros leur permet de choisir dans ses coffres une arme ou une armure.

Les Récompenses sont des Améliorations génériques choisies par les joueurs pour augmenter les capacités de leur Attirail de guerre. Chacune d'elles affecte une seule caractéristique d'un objet : par exemple elle diminue la valeur de Charge d'une arme ou augmente les dégâts d'une arme.

Tous les joueurs choisissent une première Récompense durant la création de personnage ; ils pourront en choisir une nouvelle chaque fois que le rang de VAILLANCE de leur Héros augmente.

C'est au joueur de décider si la nouvelle Récompense s'avère une propriété jusqu'alors inconnue d'un objet de l'Attirail de son Héros – qui se révèle à lui seulement maintenant –, ou s'il acquiert un nouvel objet. Le joueur est encouragé à intégrer son choix à l'histoire de son personnage, en racontant par exemple à ses compagnons comment il a reçu cette arme en cadeau ou par quels moyens son armure a été améliorée.

## LISTE DES RÉCOMPENSES

Il existe six types de Récompenses ; entre parenthèses figure le type d'équipement pouvant bénéficier de l'Amélioration en question. Une Amélioration ne peut être attribuée qu'une fois par objet.

### ACÉRÉ (ARME)

Effilée ou mieux équilibrée que d'ordinaire, cette arme est susceptible de produire des Coups perforants plus fréquemment lorsqu'elle touche sa cible.

- ◆ Les jets d'attaques effectués avec une arme Acérée infligent également un Coup perforant lorsqu'un 9 est obtenu sur le dé du Destin.

### AJUSTÉ (ARMURE OU CASQUE)

Un habile forgeron a rendu cet équipement de protection plus difficile à pénétrer avec un Coup perforant.

- ◆ Quand vous faites un jet de PROTECTION avec une armure ou un casque Ajusté, ajoutez +2 au résultat.



### OBJETS DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Quand en cours de jeu un Héros perd ou brise un objet de son Attirail, il pourra le remplacer ou le faire réparer gratuitement dès qu'il rencontrera une communauté amicale, ou à tout autre moment approprié de l'aventure. Au pire, il lui sera demandé un service peu contraignant en retour, comme exécuter une tâche simple, ou tout simplement chanter ou raconter une histoire si le groupe en question est d'une autre culture.

À l'opposé, tout l'équipement d'un Héros Amélioré par une ou plusieurs Récompenses est protégé par une

### ASTUCIEUX (ARMURE, CASQUE OU BOUCLIER)

Un artisan talentueux a rendu cet équipement de protection plus léger ou moins encombrant que d'ordinaire.

- ◆ Réduisez la valeur de Charge d'un objet Astucieux de 2 (jusqu'à une Charge minimale de 0).

### DÉVASTATEUR (ARME)

Lourde et puissante, une arme Dévastatrice inflige davantage de dégâts à sa cible.

- ◆ Ajoutez 1 à la valeur de dégâts d'une arme Dévastatrice.

### FÉROCE (ARME)

Puissant et direct, un Coup perforant porté par une arme Féroce outrepasse plus facilement une armure.

- ◆ Augmentez la valeur de blessure d'une arme Féroce de 2.

Pour les armes utilisables à une ou deux mains, le bonus s'applique aux deux valeurs de blessure.

### REFORCÉ (BOUCLIER)

Un cercle de métal ou un ombon plus large viennent renforcer structure du bouclier, ce qui permet à son utilisateur de parer les coups plus efficacement.

- ◆ Ajoutez +1 au modificateur de parade d'un bouclier Renforcé.

« immunité narrative » et ne peut être perdu ni détruit, ni volé (par exemple, un bouclier Renforcé ne pourra jamais être brisé).

Pour ces mêmes raisons narratives, un aventurier ne peut ni prêter son équipement Amélioré à ses compagnons ni utiliser le leur, et ce même après la mort d'un Héros (les objets de valeur sont généralement enterrés avec celui qui les portait). Somme toute, une Récompense est une marque de reconnaissance du Héros et de son prestige, et à ce titre ne saurait être retirée ou passée à autrui.

## ARMES BAPTISÉES

Guerriers et aventuriers baptisent parfois un élément de leur Attirail de guerre qui se sera avéré utile. C'est une tradition courante pour les épées les lances, plus rare pour les casques les boucliers et inconnue pour les armures.

Les Elfes et les Hommes suivent des règles similaires – quoique dans leurs langues respectives – pour nommer leurs armes : elles consistent à leur accorder un titre honorifique qui glorifie leur efficacité en combat, tel qu'« Écorcheuse d'Orques », « Marteau-à-Ennemis » ou « Amie de la Guerre ». Des noms plus sophistiqués ou poétiques – comme « Épine-de-neige » ou « Étoile glacée » – sont presque toujours attribués à des objets de noble lignée ou antiques et puissants, rarement octroyés comme Récompenses.

Pour les Bardides, ces objets de valeur sont si valorisés qu'ils nomment parfois leurs enfants d'après un nom d'arme : par exemple, « Bard » peut être traduit par « hache de bataille ». Les Dunedain cherissent les épées antiques de leurs ancêtres, dont hérite chaque génération de guerriers.

Tout comme les habitants de Bree, les Hobbits baptisent rarement leurs armes ; et si c'est le cas, c'est probablement parce que l'objet en question leur aura sauvé la vie. Dans tous les cas, le nom octroyé sera un mot simple et sans prétention, tiré du quotidien.

Les armes des Nains ne possèdent jamais de nom – pas même les artefacts prestigieux – et sont connues sous celui de leur ancien porteur (comme la Hache de Durin). Bien sûr, il est tout à fait possible que les Nains baptisent leurs objets de valeur mais qu'ils gardent cet usage secret.



## VERTUS

*On leur prêtait d'étranges pouvoirs de la vue et de l'ouïe,  
et on prétendait qu'ils connaissaient le langage des bêtes et des oiseaux.*

Les Vertus sont des aptitudes spéciales qui complètent l'arsenal de Compétences communes et de combat d'un Héros. Il peut s'agir de capacités innées, ou acquises par l'entraînement et la pratique : plus que de simples talents, les Vertus définissent l'héroïsme d'un aventurier.

Tous les joueurs choisissent une première Vertu durant la création de personnage ; ils pourront en choisir une nouvelle chaque fois que le rang de SAGESSE de leur Héros augmente.

### LISTE DES VERTUS

Les joueurs peuvent choisir parmi six Vertus. S'ils le souhaitent, ils peuvent acquérir chacune d'elles plusieurs fois.

#### ASSURANCE

Surmonter les épreuves a renforcé votre détermination et a ressuscité en vous l'espoir d'un avenir radieux.

♦ Augmentez votre valeur maximale d'Espoir de 2.

#### HABILETÉ

La vie d'aventurier a affûté certains de vos talents innés.

♦ Réduisez le SR d'un Attribut de 1.

#### MAIN SÛRE

Les coups que vous portez en combat sont désormais plus précis et plus puissants, et provoquent davantage de dégâts.

♦ Quand vous infligez des dégâts spéciaux en combat, ajoutez +1 à votre valeur de CORPS pour un Coup puissant, et +1 au résultat du dé du Destin pour un Coup perforant.

#### MAÎTRISE

À force de vous entraîner, utiliser certaines de vos Compétences est devenu aussi naturel que respirer.

♦ Choisissez deux nouvelles Compétences communes favorites.

#### RÉSISTANCE

Les épreuves endurées et votre acharnement ont amélioré votre endurance et renforcé votre détermination.

♦ Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 2.

#### VIVACITÉ

Votre agilité (ou peut-être simplement votre chance) vous permet d'être plus léste au combat et d'éviter les coups.

♦ Augmentez votre valeur de Parade de 1.

# VERTUS CULTURELLES

*« Je suis Bard, de la lignée de Girion ; c'est moi qui ai tué le Dragon ! »*

Les pages qui suivent sont consacrées aux Vertus culturelles, des capacités spéciales choisies par les joueurs pour personnaliser leur Héros en fonction de leur Culture héroïque. Chaque peuple de la Terre du Milieu a ses secrets et ses talents, grâce auxquels les Héros accomplissent des exploits souvent considérés comme extraordinaires – voire magiques – par le commun des mortels.

Chacune de ces Vertus culturelles n'est utilisable que sous certaines conditions, souvent avec un coût à payer ou un jet de dés à lancer ; les joueurs sont encouragés à lire attentivement leur description.

Il existe six Vertus culturelles pour chaque Culture héroïque : chaque fois que la **SAGESSE** d'un Héros augmente d'un rang, il peut acquérir une nouvelle Vertu culturelle – uniquement parmi les six de sa Culture – plutôt qu'une Vertu ordinaire, ceci seulement à partir du rang 2 en **SAGESSE**.

## VERTUS DES BARDIDES

Les Bardides, des Hommes du Nord du sang le plus noble, forment un peuple vaillant dont la longue lignée de puissants rois a disparu depuis de nombreuses années. Mais le flambeau de cet héritage royal a ressuscité dans le feu du Dragon, et il est désormais entre de bonnes mains.

### AMI DES NAINS

Le joug du Dragon a permis aux Bardides de forger une alliance forte avec les Nains d'Erebos.

- ◆ Si vous avez développé un Attachement envers un Nain, quand vous combattez tous les deux en position défensive, chacun de vous peut utiliser son action secondaire (plutôt que son action principale, voir page 97) pour tenter d'effectuer la manœuvre de combat Protéger un compagnon pour en faire bénéficier l'autre.
- ◆ De plus, durant la phase d'Interaction d'un conseil, les Nains sont toujours considérés comme Amicaux envers vous.

*« Nulle part il n'y a d'hommes aussi bienveillants à notre égard que ceux du Dale. »*

### CRAM

On vous a transmis la vieille recette du cram, un biscuit impérissable préparé par les gens de votre peuple pour les longues expéditions. Ce n'est certes pas un mets de choix (en fait, le cram est insipide et se mastique longuement) mais il est indéniablement nourrissant et se conserve indéfiniment.

- ◆ Chaque fois que vous gagnez de la Fatigue due à un Événement de voyage, vous gagnez 1 point de moins.
- ◆ De plus, durant un Repos court, vous et les autres membres de la Compagnie regagnez chacun un nombre de points supplémentaires d'Endurance égal à votre rang de **SAGESSE**.

*... ils se reposèrent là un moment et mangèrent ce qu'ils purent comme petit-déjeuner, c'est-à-dire principalement du cram et de l'eau.*

### GRANDE DESTINÉE

Les légendes racontent que ceux qui appartiennent à la lignée de Dale sont voués à un grand destin : fait avéré par l'histoire de votre Roi ! Partagerez-vous la destinée des héritiers de Girion ?

- ◆ La première fois que vous subissez une Blessure qui aurait dû vous tuer – une blessure fatale –, vous êtes sauvé par des circonstances miraculeuses qui vous laissent Blessé mais vivant ; augmentez immédiatement votre valeur maximale d'Espoir de 2 points. Votre destin est alors accompli (cet effet ne peut être utilisé qu'une fois).

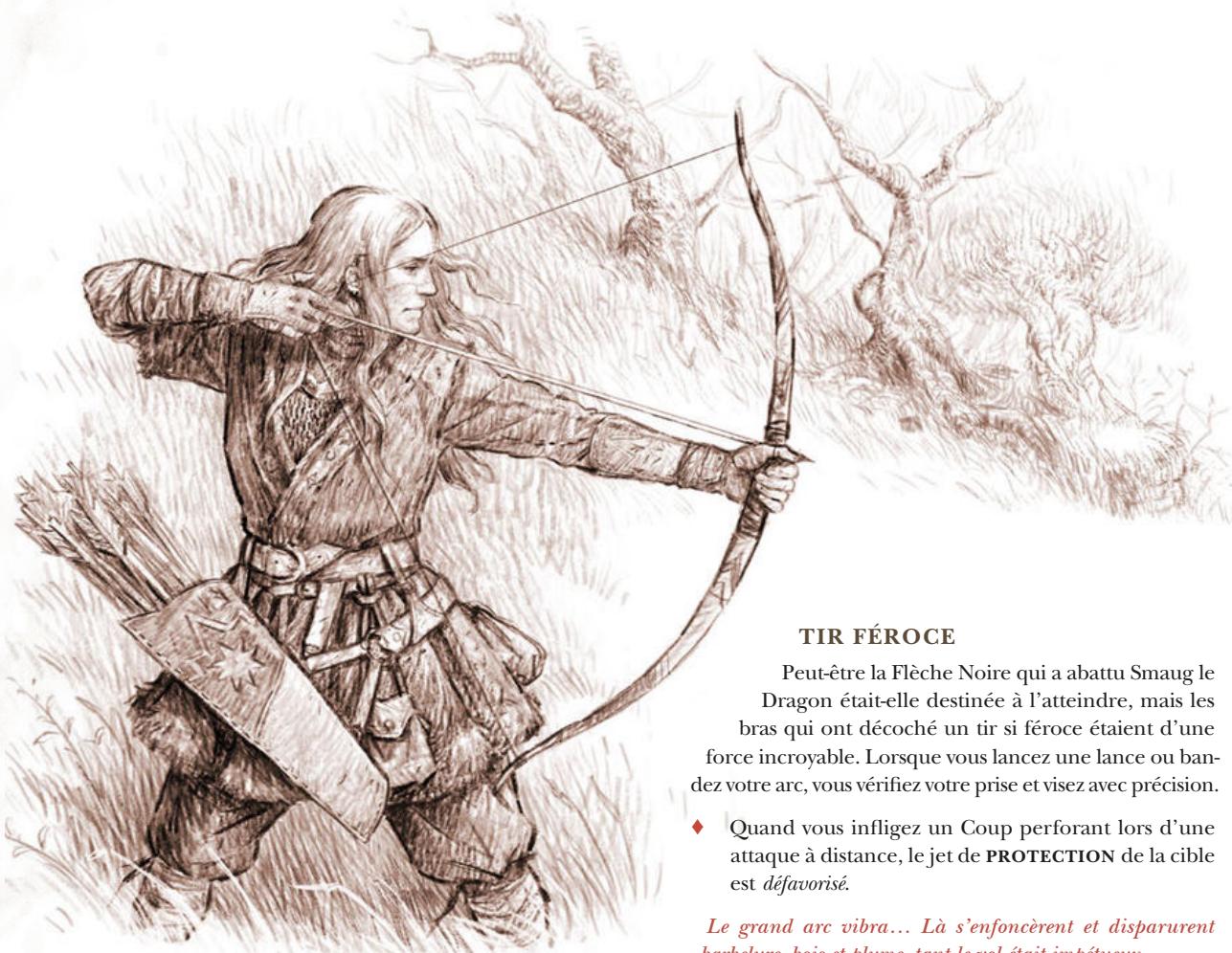
*« Bard n'est pas perdu ! crie-t-il. Il a plongé d'Esgaroth, une fois l'ennemi abattu. Je suis Bard, de la lignée de Girion... »*

### LANGAGE DES OISEAUX

Les histoires entendues dans le Nord racontent que les Hommes de Dale atteignent parfois une sagesse telle qu'ils comprennent le langage des oiseaux, et qu'en interprétant leur chant ils peuvent être prévenus d'une menace imminente ou repérer une faiblesse dans les lignes ennemis.

- ◆ Vous pouvez communiquer avec un oiseau en utilisant une Compétence appropriée, généralement **CHANT**, **COURTOISIE** ou **PERSUASION** afin d'apprendre des nouvelles locales, envoyer un message, etc.
- ◆ De plus, quand vous êtes en extérieur, vous pouvez décider d'être Inspiré lors d'un jet de dé une fois par combat, conseil ou voyage.

*... ce n'était qu'une vieille grive. Sans crainte, elle se percha près de son oreille et elle lui apporta des nouvelles. Il s'aperçut, tout émerveillé, qu'il comprenait son langage...*



### TIR FÉROCE

Peut-être la Flèche Noire qui a abattu Smaug le Dragon était-elle destinée à l'atteindre, mais les bras qui ont décoché un tir si féroce étaient d'une force incroyable. Lorsque vous lancez une lance ou bandez votre arc, vous vérifiez votre prise et visez avec précision.

- ◆ Quand vous infligez un Coup perforant lors d'une attaque à distance, le jet de PROTECTION de la cible est défavorisé.

*Le grand arc vibra... Là s'enfoncèrent et disparurent barbelure, bois et plume, tant le vol était impétueux.*

### VERTUS DES ELFES

La plupart des habitants de la Terre du Milieu associent les Elfes et la magie. Le terme lui-même évoque des images de leur grâce, des produits de leur artisanat et de leur beauté irréelle.

#### ELBERETH GILTHONIEL !

Le nom d'Elbereth, la Reine des Étoiles, est révéré par tous les Eldar restés en Terre du Milieu. Vous avez recours à son aide en invoquant son nom dans un moment d'impérieuse nécessité, pour implorer l'Incitatrice de vous accorder sa grâce.

- ◆ Augmentez votre valeur maximale d'Espoir de 1 point. Tout au long d'une même Phase d'Aventure, vous pouvez être Inspiré un nombre de fois égal à votre rang de SAGESSE.

*« Elbereth Gilthoniel ! » s'écria en soupirant Legolas, qui levait les yeux...*

### POURFENDEUR DE DRAGONS

La légende de Bard l'Archer a inspiré tant de jeunes gens de Dale que nombre d'entre eux aspirent à faire leurs preuves en tuant un monstre géant. Comme ceux qui vous ont précédé, vous avez mûrement réfléchi à la question d'affronter de telles créatures, et espérez acquérir un jour du renom pour avoir vaincu l'une d'elles.

- ◆ Quand vous combattez des créatures avec une Puissance de 2 ou plus, tous vos jets d'attaque sont favorisés.

*« Je suis Bard ; c'est par ma main que le Dragon est mort et que votre trésor a été libéré. »*



## FLÉAU DE L'OMBRE

Votre peuple a vécu de nombreuses défaites et d'inutiles victoires durant les guerres menées contre l'Ombre. Votre rage meurtrièrre à l'encontre de l'Ennemi s'écoule jusque dans vos armes pour les faire étinceler d'une flamme sinistre.

- ◆ Lorsque vous réussissez un jet d'attaque, votre adversaire perd également un point de Haine ou de Détermination, plus un point par symbole de Réussite (⌚).

*Les Elfes furent les premiers à charger. Leur haine des Gobelins est froide et implacable.*

## MÉMOIRE DES TEMPS ANCIENS

Aux yeux des Elfes, les siècles et leurs innombrables générations d'Hommes ne durent qu'un instant. Vos plus lointains souvenirs remontent à une époque où l'Eriador n'était pas cette contrée désolée : quand vous voyagez dans une région en dehors de votre royaume, vous vous remémorerez certaines informations à son sujet.

- ◆ Quand vous êtes la cible d'un Événement de voyage, le Gardien des Légendes effectue le jet sur la table des Événements de voyage comme si vous vous trouviez en Terres Frontalières (le Gardien des Légendes lance deux dés du Destin et garde le meilleur résultat).

*« Mais ce n'est pas votre propre Comté, dit Gildor. D'autres ont résidé ici avant que les Hobbits n'existant, et d'autres y résideront de nouveau quand les Hobbits ne seront plus. »*

## MORTELLE ARCHERIE

Les Elfes ont un talent inné dans l'usage des arcs. Vous avez perfectionné cette qualité au plus haut degré : vos flèches trouvent leur cible avec une précision incroyable.

- ◆ Quand vous utilisez un Arc (mais pas un Grand arc) et que vous combattez en position arrière, vous pouvez utiliser votre action secondaire pour tenter d'effectuer la manœuvre de combat Mettre en joue.

*... leurs petits couteaux... n'auraient été d'aucune utilité devant les flèches des Elfes qui pouvaient atteindre un œil d'oiseau dans les ténèbres.*



## REMPART CONTRE LES SPECTRES

Les Elfes sont capables de percevoir les créatures qui résident dans le monde des spectres, qu'il s'agisse d'esprits ou de fantômes, même quand ceux-ci restent invisibles aux yeux des vivants et qu'ils ne se manifestent que par d'inquiétants murmures. Vous avez appris à vous armer de courage face à ces entités effroyables.

- ◆ Tous vos tests d'Ombre déclenchés par la Terreur sont favorisés, et vous gagnez (1d) lorsque ces tests sont déclenchés par un esprit malfaisant ou un fantôme (y compris par une créature possédée par ce type de créature).

*« Moi aussi, je viendrai, dit Legolas, car je ne crains pas les Morts. »*

## RÊVES ELFIQUES

L'esprit des Elfes est si puissant que leur corps guérit rapidement des blessures et des maladies. À force de suivre la voie de la **SAGESSE**, vous avez de moins en moins ressenti le besoin de vous reposer pour aller mieux. Vous récupérez d'efforts intenses même éveillé, grâce à l'art secret de votre peuple.

- ◆ Durant vos repos, vous pouvez effectuer des tâches simples et répétitives au lieu de dormir. Quand vous prenez un Repos court, il est considéré comme un Repos prolongé.

*... il pouvait dormir, si les Hommes eussent appelé cela dormir, se reposant l'esprit dans les étranges sentiers des rêves elfiques, tout en marchant les yeux ouverts dans la lumière de ce monde.*

## VERTUS DES HOBBITS

Les Vertus des Hobbits sont rarement considérées comme héroïques par les autres cultures, ce qui explique en partie pourquoi ils restent absents des chroniques tenues par les Elfes et les Hommes. Mais pour un œil attentif, ces joyeux compagnons recèlent des qualités subtiles qui leur permettent d'exceller dans des situations où leurs robustes compagnons échoueraient.

## AMIS POUR LA VIE

Les Sages prétendent qu'il vaut mieux parfois se fier à l'amitié qu'à une grande sagesse : c'est particulièrement vrai pour un Hobbit, car c'est un fait avéré qu'il leur est quasiment impossible de séparer de leurs amis. Vous accordez une confiance absolue aux membres de votre Compagnie, et les liens qui vous unissent se sont transformés en amitié indéfectible.

- ◆ Augmentez la valeur de Communauté de la Compagnie de 1 point. De plus, vous pouvez développer un Attachement envers un second compagnon.

*« Nous autres Hobbits, nous devrions faire bloc, et c'est ce que nous ferons. Je partirai avec toi, à moins qu'on ne m'enchaîne. »*

## ART DE LA DISPARITION

C'est un fait établi que les Hobbits n'utilisent aucune magie ou presque, mais leur capacité à disparaître rapidement et en silence semble surnaturelle à ceux qui en sont témoins. On vous a enseigné à choisir le moment parfaitement adéquat pour vous soustraire à l'attention d'autrui, et il vous arrive même d'anticiper inconsciemment la nécessité imminente de disparaître.

- ◆ Si un lieu ou une situation offre l'opportunité – si infime soit-elle – de vous cacher ou de vous faufiler plus loin en silence, effectuez un test de **DISCRÉTION** : si vous obtenez au moins un symbole de Réussite (G), vous pouvez en dépenser un pour tout simplement disparaître.

Pour tous ceux qui s'attendent à ce que vous soyez présent sur les lieux, vous semblerez vous être volatilisé. Vous pouvez leur révéler votre présence à tout moment, en sortant de votre cachette.

*Il n'y a guère de magie chez eux que celle [...] qui leur permet de disparaître sans bruit et rapidement quand de grands idiots [...] s'approchent lourdement...*

## COURAGEUX SI BESOIN

Un jour, un Sage a raconté que pour apprendre de quoi était fait un Hobbit, il fallait le mettre sur la sellette. Vous préférez éviter ce genre de situations, mais au fond vous savez que vous seriez capable de vous en sortir en toutes circonstances.

- ◆ Tant que vous êtes Blessé, Épuisé ou Mélancolique, vous êtes Inspiré pour tous vos jets.

*... c'est un des meilleurs, oui, un des meilleurs – aussi féroce qu'un Dragon affamé. »*

## DROIT AU BUT

Les Hobbits sont rapides et ont la vue perçante : deux qualités qui font d'eux de bons archers. Vous avez développé ce talent inné à la perfection, à tel point qu'il vous suffit de ramasser une pierre pour être muni d'une arme mortelle.

- ◆ Toutes vos attaques à distance sont favorisées. Si vous attaquez en lançant une pierre, chaque fois que vous obtenez P, vous infligez un Coup perforant avec une valeur de blessure de 12.

*Ils tiraient bien à l'arc, car ils avaient l'œil perçant et ils frappaient juste. Et pas seulement avec l'arc et les flèches.*

## PETIT PEUPLE

Les Hobbits sont certes de petite taille, mais leur ingéniosité surpassé de loin leur stature. En combat, vous savez mettre à profit votre taille pour prendre l'avantage sur vos adversaires.



- ♦ Quand en combat rapproché vous êtes attaqué par une créature plus grande que vous (c'est très souvent le cas !), ajoutez +2 à votre valeur de Parade. De plus, vous pouvez choisir d'être en position arrière même si un seul de vos compagnons est en position de combat rapproché.

*Car ce sont de petites personnes, plus menues que les Nains...*

#### SOLIDE COMME UN ROC

On dit des Hobbits qu'il est difficile de les intimider ou les occire, et qu'ils guérissent de leurs blessures à une vitesse prodigieuse, pour peu qu'ils bénéficient d'un peu de paix et de tranquillité. Vous avez découvert que vos contusions disparaissaient incroyablement vite (certes au prix de douleurs considérables).

- ♦ Quand vous êtes Blessé et que vous effectuez un test pour déterminer la gravité de votre blessure, lancez deux dés du Destin au lieu d'un et gardez le meilleur résultat. De plus, doublez votre valeur de CORPS pour calculer le nombre de points d'Endurance récupérés durant un repos.

*« C'est une race remarquable, dit le Gardien, hochant la tête. D'une trempe coriace, à mon avis. »*

#### VERTUS DES HOMMES DE BREE

Il est vrai que le peuple de Bree vit à l'abri des dangers ; savoir apprécier la chaleur d'un foyer en compagnie des siens offre un atout indéniable dans votre combat : ce monde auquel vous tenez mérite d'être défendu à tout prix.

#### AUSSI ÉTRANGE QUE DES NOUVELLES DE BREE

Certes les gens de Bree se préoccupent essentiellement de ce qui se passe dans leurs quatre villages ; mais les plus curieux d'entre eux sont toujours prêts à apprendre des nouvelles de contrées lointaines. Vous vous êtes rendu compte que tendre l'oreille aux étranges récits colportés par les voyageurs pouvait s'avérer fort utile.

- ♦ Au cours d'une Phase de Communauté, vous pouvez effectuer un test d'**ÉNIGMES** ou d'**INTUITION** : en cas de réussite, le Gardien des Légendes vous informe d'une rumeur.

*Aussi étrange que des nouvelles de Bree était encore une expression courante dans le Quartier de l'Est, et elle remontait à l'époque où on pouvait entendre à l'auberge des nouvelles du Nord, du Sud et de l'Est...*

**AVENANT**

Au fil de vos aventures, vous avez fini par remarquer que les coutumes de votre peuple facilitent grandement vos interactions. Grâce à vos bonnes manières spontanées et votre attitude aimable, vous attirez rapidement la sympathie de ceux que vous rencontrez ; la curiosité désintéressée qui vous pousse à en savoir plus sur leurs coutumes offre souvent l'opportunité d'apprendre de ceux que croisez sur la route.

- ◆ Augmentez de 1 le nombre maximum de jets de Compétence que vous pouvez effectuer lors d'un conseil. De plus, les individus que vous rencontrez sont toujours considérés comme Amicaux envers vous.

*... ils se montraient plus amicaux et familiers envers les Hobbits, les Nains, les Elfes et autres habitants du monde environnant que ne l'étaient (ou ne le sont) d'ordinaire les Grandes Gens.*

**COURAGE DU DÉSPOIR**

Vous avez toujours vécu aux abords des Terres Sauvages, et jusqu'à présent les rumeurs les plus inquiétantes parvenues à Bree parlaient de brigands ou d'une meute de loups affamés. Vous ignorez ce que vous et vos semblables pouvez faire contre l'Ombre qui s'étend dans l'Est, mais une chose est sûre : coûte que coûte, vous ferez front.

- ◆ Quand vous décidez de dépenser de l'Espoir lors d'un jet, vous pouvez opter de gagner également 1 point d'Ombre afin d'être Inspiré pour ce jet.

*« Êtes-vous toujours disposé à m'aider ? Oui, dit M. Poiredebeurré. Plus que jamais. »*

**L'ART DE FUMER**

Vous êtes passé maître dans l'art de fumer ce qu'on appelle l'herbe à pipe, qui procure patience et clarté d'esprit à ceux qui savent l'apprécier ; vous avez d'ailleurs toujours une blague à tabac et une pipe dans vos poches.

- ◆ Quand vous récupérez 1 point d'Espoir ou plus, vous en regagnez 1 supplémentaire (que ce soit durant une Phase d'Aventure ou de Communauté).

*Et c'est certainement de Bree que l'art de fumer l'herbe véritable se répandit au cours des siècles récents...*



## OBSTINATION

Depuis les Temps Anciens, les Terres Solitaires de l'Eriador ont vu maints royaumes s'ériger puis s'effondrer. Seules quelques ruines laissent transparaître leurs anciennes frontières. Pourtant, les Hommes de Bree ont su perdurer face à l'adversité en faisant preuve d'une source insoupçonnée – et inépuisable – de force et de vigueur.

- ◆ À la fin de chaque scène de combat, si vous n'êtes ni Blessé ni Mélancolique, vous récupérez un nombre de points d'Endurance égal à votre valeur de CŒUR ou de VAILLANCE, la plus élevée des deux.

*Peu avaient survécu aux troubles des Temps Anciens ; mais quand les Rois avaient retraversé la Grande Mer, ils avaient trouvé les Hommes de Bree toujours là...*

## PONEY DE BREE

Les poneys de Bree partagent avec le peuple qui les élève un trait spécifique : ils ressemblent visiblement à tous ceux qu'on rencontre partout ailleurs en Terre du Milieu. Pourtant, certains d'entre eux font preuve d'une bravoure hors du commun et d'une mémoire exceptionnelle. Vous possédez une de ces bêtes, particulièrement courageuse et intelligente, qui vous suivra partout durant vos voyages.

- ◆ Augmentez votre valeur maximale d'Espoir de 1 point. De plus, votre poney possède une Vigueur de 4 (indépendamment de votre niveau de vie).

Votre poney ne s'éloigne jamais de vous. Si vous êtes forcé de vous en séparer, par exemple pour pénétrer dans un passage souterrain, vous pouvez décider de le retrouver plus tard là où vous l'avez laissé, ou lui faire prendre le chemin du retour seul jusqu'à Bree.

*Ils avaient avec eux Bill le poney, qui, comme précédemment, portait une bonne quantité de bagages, mais il trottait à côté de Sam et paraissait tout content.*

## VERTUS DES NAINS

Le caractère réservé et bourru des Nains est souvent confondu avec de l'hostilité ou de la défiance. Les secrets qui les entourent ont même conduit les autres peuples à croire que les Nains possèdent des pouvoirs étranges et remarquables.

### BARUK KHAZÂD !

Les Nains gardent jalousement leur langue secrète, comme s'il s'agissait d'un trésor antique ; toutefois, même les puissants chefs ennemis craignent leur fameux cri de guerre.

- ◆ Une fois par combat, lorsque vous combattez en position avancée, votre jet d'attaque est favorisé et vous pouvez utiliser votre action secondaire pour tenter d'effectuer la manœuvre de combat Intimider l'adversaire.

*« Baruk Khazâd ! Khazâd ai-mênu ! » Une hache se balança et revint brutalement. Deux Orques tombèrent, décapités. Les autres s'enfuirent.*



## DUR COMME LE FER

Les Nains sont réputés pour être forts et endurants, car ils sont venus au monde à une époque où un grand mal régnait sur la Terre du Milieu. Tant que votre détermination anime vos actions, vous pouvez endurer physiquement davantage de blessures que la plupart des aventuriers.

- ◆ Tous vos jets de PROTECTION sont favorisés tant que vous n'êtes pas Mélancolique.

*C'étaient [...] des gens [...] d'humeur secrète, laborieux et rancuniers : ils gardaient la mémoire des injures (mais aussi des bienfaits)...*

## ESPRIT INDOMPTABLE

Les Nains ont été façonnés de manière à résister à toute forme de domination. Seuls les artifices les plus subtils de l'Ennemi peuvent effrayer votre détermination.

- ◆ Augmentez votre valeur maximale d'Espoir de 1 point. Vous gagnez (1d) à vos tests d'Ombre lorsque vous tentez de résister aux effets de la Sorcellerie.

*On pouvait les tuer ou les vaincre, mais non point les réduire l'état d'ombres soumises à la volonté d'autrui...*

## L'OBSCURITÉ POUR LES AFFAIRES OBSCURES

Contrairement aux autres cultures, votre peuple n'est pas effrayé par les ténèbres en tant que telles. Au contraire, vous avez appris à les préférer à la lumière : l'étreinte du froid propre à l'obscurité vous apaise.

- ◆ Quand vous êtes dans l'obscurité (de nuit ou sous terre), tous vos jets sont Inspirés.

*« Nous aimons l'obscurité, déclarèrent tous les Nains d'une seule voix. L'obscurité pour les affaires obscures ! Il y a encore bien des heures d'ici l'aube. »*

## SORTS BRISÉS

Les Nains de jadis jetaient de puissants charmes. On vous a enseigné quelques fragments de vieux enchantements, qui restent encore puissants de nos jours.

Choisissez une Compétence commune de chaque catégorie (**CORPS**, **CŒUR** et **ESPRIT**) et cochez leur case de gauche (ou dessinez-y une rune !) sur votre feuille de personnage. Quand vous utilisez l'une d'elles, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir une Réussite magique.

*... ils prononcèrent des fragments de sorts brisés pour qu'elle s'ouvrît...*

## VOIE DE DURIN

Les Nains ont mené maintes guerres dans les entrailles de la terre. Vous avez appris les meilleures techniques pour vous défendre quand vous combattez sous terre et exploiter à votre avantage le moindre recoin, l'obscurité et les obstacles naturels.

- ◆ Ajoutez +2 à votre valeur de Parade quand vous combattez sous terre ou dans un environnement exigu, comme à l'intérieur d'un bâtiment.

*Et commença la Guerre des Nains et des Orques, guerre longue et terrible, les ennemis s'affrontant le plus souvent dans les entrailles de la terre.*

## VERTUS DES RÔDEURS DU NORD

Les Rôdeurs du Nord sont les derniers descendants des Númenoréens, un grand peuple venu jadis d'Ouistrenesse pour s'installer en Terre du Milieu. Bien que la population des Rôdeurs ait décliné et que leur combat les destine à vivre à l'écart, la noblesse de leur sang transparaît dans chacun de leurs nombreux talents.

### CLAIRVOYANCE DES ANCÊTRES

Les Rôdeurs du Nord ont hérité d'un fragment du pouvoir de clairvoyance de leurs ancêtres. Au Crépuscule du Troisième Âge, ce don se manifeste sous la forme d'une vigilance accrue, mais surtout d'une appréhension soudainement ressentie qui prévient le Rôdeur de l'imminence d'un danger.

- ◆ Tout au long d'une même Phase d'Aventure, vous pouvez invoquer le don de clairvoyance un nombre de fois égal à votre rang de **SAGESSE**, pour en bénéficier vous-même ou le conférer à un autre membre de la Compagnie. Ce don peut être dépensé à tout moment pour relancer tous les dés d'un jet quel qu'il soit, effectué par le Héros ou par un adversaire à son encontre.

*« Et je vous dis : si vous passez les portes de la Moria, prenez garde ! »*

### EMBLÈME DÉVOILÉ

Vous appartenez à une lignée de rois, mais au crépuscule de leur règne les vôtres ont appris à se soustraire aux regards ennemis. Quand vous dévoilez vos origines, votre noble stature apparaît sans conteste aux yeux de vos alliés. Vous pouvez révéler vos origines royales en lançant un cri de guerre ancestral, en dégainant une arme de haut lignage ou encore en brandissant des armoires ou un objet spécifique.

- ◆ Une fois par combat, quand vous combattez en position exposée, vous pouvez utiliser votre action secondaire pour tenter d'effectuer la manœuvre de combat Rallier ses camarades. De plus, tous les membres de la Compagnie (vous inclus) sont Inspirés pour tous leurs jets lancés durant le round suivant.

*Aragorn rejeta sa cape en arrière. Le bouclier elfique étincela comme il le saisissait, et la luisante lame d'Andûril brilla comme une flamme quand il la tira du fourreau. « Elendil ! » cria-t-il.*



### ENDURANCE DU RÔDEUR

L'adage prétend qu'un Rôdeur ne peut pas s'effondrer d'épuisement tant qu'il n'a pas remonté la piste qu'il suivait ; vous l'espérez vrai, car votre destin sera de fréquemment voyager dans la précipitation, de rejoindre en toute hâte des terres lointaines et de traquer sans répit vos adversaires.

- ♦ Tant que vous ne portez qu'une armure de cuir – ou pas d'armure du tout – et que vous ne transportez pas de bouclier, vous ne gagnez jamais de Fatigue durant un voyage.

*« Robuste est la race d'Elendil ! »*

### FORCE D'ESPRIT

Vous avez grandi sur des terres parsemées de ruines désolées et de tertres funéraires, à entendre la voix glaciale des morts murmurer à l'entrée des tumuli isolés alors que des lueurs spectrales dansaient au sommet de collines hantées. Rien de ce monde ne peut effrayer un cœur comme le vôtre, endurci par la volonté.

- ♦ Vous gagnez (1d) à vos tests d'Ombre lorsque vous tentez de résister à la Terreur.

*« Ne ressent-il aucune crainte ? » murmura le Nain.*

### HÉRITIER D'ARNOR

L'histoire de votre peuple s'est assombrie et peu d'entre vous ont survécu ; mais le souvenir des Rois est transmis de génération en génération. Votre famille possède depuis toujours un objet de valeur dont l'origine remonte aux jours anciens du royaume perdu d'Arnor ; vous avez été jugé digne d'en être le porteur.

- ♦ Avec l'aide du Gardien des Légendes, utilisez les règles en page 161 pour créer soit une Relique Merveilleuse, soit une Arme Fabuleuse bénéficiant d'une seule Récompense Enchantée. En général, ce genre d'objet aura été conçu par un artisan numenôréen mais il peut être d'origine elfique ou naine. Quand vous abandonnerez l'aventure, il sera transmis à votre Héritier en tant que Legs supplémentaire.

*Voici, dit-il, l'anneau de Barahir, marque de notre lointaine parenté, et voici aussi les tronçons de Narsil.*

### SENTIERS DES TERRES SAUVAGES

Les Rôdeurs du Nord errent sans cesse afin de protéger les frontières et traquer les créatures malfaisantes. Les Terres Sauvages vous sont désormais aussi familières que les sont les sentiers empruntés par les Hobbits pour rentrer chez eux ; la terre que vous arpentez n'a plus aucun secret pour vous : elle vous dévoile souvent de précieux indices.

- ♦ Quand vous effectuez un test de CHASSE, d'EXPLORATION ou de VOYAGE, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir une Réussite magique. De plus, il vous est possible d'endosser plus d'un rôle au cours d'un voyage.

*« Où la vue fait défaut, la terre peut encore nous apporter quelque rumeur », dit Aragorn.*





## CHAPITRE 6

---

# phases d'aventure

*« Il arrive que les bons plans de sages magiciens tels que Gandalf ou de bons amis tels qu'Elrond deviennent erronés quand on s'engage en de dangereuses aventures au-delà des limites des Terres Sauvages... »*



**L**es personnes sensées et respectables savent pertinemment que le quotidien d'un aventurier est fait d'inconfort et de difficultés : en plus de rentrer tard pour dîner, celui qui part sur les routes met sa vie en péril. Il en est certains – d'une autre trempe – assez téméraires pour traverser les contrées désolées de l'Eriador : ce sont des explorateurs enthousiastes en quête d'ultimes vestiges d'un âge oublié, ou encore de vaillants

défenseurs de leur peuple, prêts à tout pour repousser l'invasion des forces des ténèbres.

Mais les véritables héros sont peut-être les gens ordinaires qui parviennent à surmonter leur réticence à quitter leur foyer, afin d'accomplir ce qui doit être fait pour le bien de tous : ceux-là devront faire face à l'inconnu, braver d'insurmontables dangers et affronter des ennemis réputés invincibles. Telle est la destinée des aventuriers.

## DÉROULEMENT D'UNE PHASE D'AVENTURE

« Je devine que vous avez eu des aventures, ce qui n'était pas très juste sans moi. Je veux un récit complet... »

Dans *L'Anneau Unique*, la majeure partie des sessions de jeu est consacrée à la Phase d'Aventure. Comme son nom l'indique, c'est au cours de celle-ci que se déroulent la plupart des actions, par opposition à la Phase de Communauté, durant laquelle sont décrits les événements se déroulant entre deux aventures.

Au cours de la Phase d'Aventure, la tâche du Gardien des Légendes consiste à mettre les Héros dans des situations périlleuses : il leur faut élucider des complots machiavéliques tout en affrontant de redoutables adversaires. Le système de jeu met en place un récit dynamique au cours duquel les joueurs – et leurs Héros – interviennent afin d'explorer les possibilités de chaque situation qu'ils rencontrent : le Gardien des Légendes leur décrit alors les conséquences de leurs actions, auxquelles les joueurs réagissent à nouveau, et ainsi de suite.

Le Gardien des Légendes fait en sorte que le récit continue d'avancer, en combinant préparation et improvisation (voir les outils à sa disposition pour mener une Phase d'Aventure, au *Chapitre 8 : Le Gardien des Légendes*).

### SESSIONS D'UNE PHASE D'AVENTURE

Une Phase d'Aventure s'étale habituellement sur deux ou trois sessions de jeu d'environ trois heures.

En général, une session est organisée de la sorte :

1. Contexte
2. Scènes
3. Fin de la session

#### CONTEXTE

**1** Au début de chaque session, le Gardien des Légendes présente le contexte aux joueurs : en général, il indique une date ou une époque de l'année (quand), un lieu (où) et une situation de départ (quoi) qui inclut des informations donnant à la Compagnie une raison de s'impliquer (pourquoi).

S'il s'agit de la première session d'une Phase d'Aventure, le Gardien des Légendes élabore la scène d'ouverture à partir d'éléments de réponses aux questions ci-dessus. Sinon, la scène d'ouverture reprend le récit là où la Phase d'Aventure s'était interrompue à la fin de la dernière session : le contexte est résumé par une date, un lieu et la situation actuelle.

**2****SCÈNES**

Après la séquence d'ouverture, les scènes s'enchaînent : chacune met les Héros dans une situation qui les oblige à prendre des décisions capitales. Afin que le récit reste cohérent, le Gardien des Légendes compose chaque scène à partir des conséquences de la précédente et des choix des joueurs (voir Le Gardien des Légendes, page 128).

La durée d'une scène varie de moins d'une heure de jeu (une rencontre courte mais pleine d'enjeux) à la session entière (plusieurs heures de jeu pour un conseil auquel les Héros participent). Une session ordinaire, qui combine souvent plusieurs scènes principales et secondaires, ne devrait pas dépasser trois ou quatre heures.

**FIN D'UNE SESSION****3**

Quand une session se termine, le Gardien des Légendes et les joueurs se retrouvent dans une de ces deux situations : soit la Compagnie a atteint la fin de l'arc narratif de l'aventure dans laquelle elle était impliquée, soit davantage de temps est nécessaire pour y parvenir.

Si la session s'achève sans que les joueurs soient parvenus à une conclusion satisfaisante de leurs aventures, le jeu reprendra à une date ultérieure, lors d'une prochaine session de Phase d'Aventure. Au tout début de celle-ci, le Gardien des Légendes résumera les événements de la session précédente.

**ACTIVITÉS HÉROÏQUES**

Un aventurier véritablement expérimenté a l'habitude des défis et des épreuves qui jalonnent une vie d'errance : il voyage en des lieux inconnus ou éloignés, affronte de dangereux adversaires, et rencontre d'illustres inconnus et d'importantes personnalités.

Les règles détaillées dans cette section permettent de gérer les différents types d'activités que les personnages entreprennent le plus fréquemment et qui forment les piliers de toute aventure en Terre du Milieu.



Si au contraire la Compagnie a atteint ses objectifs – et qu'elle arrive donc à la conclusion de l'arc narratif de l'aventure –, le Gardien des Légendes baisse le rideau sur la scène finale : la Phase d'Aventure s'achève. En fonction du temps disponible, la session en cours bascule alors sur la Phase de Communauté, à moins que les joueurs ne s'arrêtent de jouer : ils commenceront leur prochaine session par la Phase de Communauté.

**COMBAT**

*Il y eut un tintement et un ferraillement comme les prisonniers tiraient leurs épées.*

Tous les âges du monde ont été traversés de batailles et de conflits, mais aujourd'hui l'Ombre étend de nouveau son influence jusqu'aux Peuples Libres : pour la repousser, il n'y aura bientôt pas d'autre choix que de prendre les armes.

La vie d'aventurier est jalonnée de combats. Les membres de la Compagnie risquent fréquemment une mort tragique et doivent s'estimer chanceux chaque fois qu'ils sortent d'un combat victorieux et indemnes malgré tous les coups reçus.

En moyenne, une rencontre débouchant sur un combat a lieu au moins une fois toutes les deux sessions. Quand c'est le cas, les joueurs et le Gardien des Légendes interrompent le cours du jeu habituel pour générer ensemble la scène intense de confrontation entre les Héros et leurs adversaires.

**L'ASSAUT**

Pour les joueurs, les séquences de combat se doivent d'être mémorables et spectaculaires, et en aucun cas ennuyeuses et insipides par effet de répétition. Dans les romans, batailles et affrontements sont présentés sous de multiples angles, en maints lieux, et répondent à différents besoins du récit.

Lors de l'ouverture d'un combat – qu'on appelle l'assaut –, le Gardien des Légendes pose le contexte en s'assurant que chaque affrontement se déroulera différemment : il décrit les circonstances du combat en s'appuyant sur le récit en cours, et doit prêter une attention particulière aux plans, préparatifs et choix stratégiques des joueurs.

La Compagnie doit-elle se frayer un chemin à travers les rangs ennemis pour fuir une menace plus grande encore ? Les Héros combattent-ils pour protéger un lieu ou une personne ? Suivent-ils un périlleux sentier à flanc de montagne ou ont-ils établi leur campement au milieu d'arbres aux troncs épais ? Le champ de bataille est-il battu par la pluie, ou accidenté et recouvert de neige ?

Certains détails de la description de l'assaut donnée par le Gardien des Légendes ont des répercussions importantes sur la résolution du combat ; ils influent par exemple sur le nombre de volées initiales autorisées et empêchent peut-être des combattants d'être pris pour cibles lors de l'engagement (voir page 96).

## SÉQUENCE DE COMBAT

Après l'assaut, suivez les phases ci-après dans l'ordre afin de maintenir le rythme de l'action :

1. Volées initiales
2. Rounds de combat rapproché

### VOLÉES INITIALES

Au début du combat, les camps adverses sont encore séparés par une certaine distance, qu'ils peuvent mettre à profit pour échanger quelques volées (au moyen d'armes à distance) avant que le combat rapproché ne commence.

Le Gardien des Légendes détermine combien de volées peuvent être tirées en fonction des circonstances définies durant l'assaut.

- ◆ La plupart du temps, tous les combattants peuvent tirer au moins une volée en utilisant un arc ou une arme de jet (une lance ou lance courte).
- ◆ Dans le cas d'une plus grande distance, le Gardien des Légendes peut autoriser deux volées – voire davantage – aux belligérants dotés d'un arc.

Les volées sont résolues comme des attaques à distance normales (voir page 98). Les Héros portant un bouclier qui sont conscients de l'attaque doublent leur modificateur de Parade (par exemple un Héros s'avancant pour aller à la confrontation).

Lors d'un échange de volées les Héros tirent généralement les premiers, à moins que le Gardien des Légendes ne considère que les circonstances avantagent leurs adversaires.

Une fois les volées initiales résolues, les combattants couvrent la distance qui les sépare et engagent le combat rapproché.

### ROUNDS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Dès que commence le combat rapproché, le jeu se divise en rounds successifs jusqu'à la fin de la bataille.

Les phases d'un round de combat sont détaillées dans les pages suivantes.



## ATTAQUES-SURPRISE

Que la Compagnie tombe dans une embuscade ou que les Héros tendent un piège à leurs ennemis, on parlera d'attaque-surprise (ignorez cette étape si les camps adverses sont tous les deux avertis de la présence de l'autre).

Dans tous les cas, le Gardien des Légendes doit réfléchir à la configuration de l'attaque et décider s'il faut effectuer un test pour résoudre l'effet de surprise : une embuscade extrêmement planifiée tendue à un groupe dont personne ne monte la garde permet aux assaillants de bénéficier automatiquement d'un effet de surprise total.

Si le Gardien des Légendes considère qu'un test est nécessaire, les règles suivantes doivent être appliquées.

**LA COMPAGNIE TOMBE DANS UNE EMBUSCADE :** quand des ennemis tentent de prendre la Compagnie par surprise, tous les Héros doivent effectuer un test de **VIGILANCE**.

Les Héros qui ratent ce test sont pris par surprise : ils ne peuvent pas tirer de volée initiale et ne pourront pas effectuer d'actions durant le premier round de combat rapproché.

**LA COMPAGNIE TEND UNE EMBUSCADE :** les Héros qui tentent de surprendre des adversaires doivent effectuer un test de **DISCRÉTION**. Pour que l'attaque-surprise fonctionne, tous les Héros participant à l'embuscade doivent réussir leur test.

Si l'embuscade est réussie, les ennemis surpris ne peuvent pas tirer de volée initiale et ne pourront pas effectuer d'actions durant le premier round de combat rapproché.

## phases d'un round de combat rapproché

Chaque round de combat rapproché se déroule selon les phases suivantes :

- 1. POSITION :** Les Héros choisissent leur position.
- 2. ENGAGEMENT :** Tous les combattants en combat rapproché sont associés à au moins un adversaire.
- 3. RÉSOLUTION DES JETS D'ATTQUE :** Les actions de tous les combattants sont résolues dans l'ordre des positions, de la position avancée à la position arrière.

### POSITIONS

1

Au début de chaque round, tous les joueurs choisissent la position de combat adoptée par leur Héros parmi les quatre options disponibles (cette règle ne reflète que le point de vue des Héros : leurs adversaires ne choisissent pas de position).

Les positions de combat peuvent refléter le tempérament d'un Héros durant un round de combat, du plus téméraire au plus prudent.

Il existe trois positions de combat rapproché (avancée, exposée et défensive) et une position de combat à distance (arrière).

Les trois premières positions (avancée, exposée et défensive) permettent aux combattants d'échanger des coups au plus fort de la mêlée à l'aide d'armes de corps à corps. Seule la position arrière autorise un Héros à effectuer des attaques à distance après les volées initiales.

Tous les Héros peuvent adopter une position de combat rapproché dès le début du round, alors que certaines conditions doivent être remplies pour prendre la position de combat à distance (voir sa description).

Certaines circonstances facilitent les attaques à distance, par exemple si la Compagnie attaque du haut d'une corniche ou d'un sentier de montagne escarpé : le Gardien des Légendes peut alors autoriser davantage de Héros à se mettre en position arrière ; de même dans le cas où la Compagnie surpasse en nombre ses ennemis (trois Héros engagés contre un adversaire de taille humaine ou cinq contre une créature plus grande).

## OPTIONS D'EMBUSCADE

Deux compétences permettent d'éviter aux Héros d'être pris par surprise : **ART DE LA GUERRE**, qui reflète la formation militaire d'un personnage, et **CHASSE**, en particulier dans la nature ou quand l'adversaire qui se tient en embuscade est une créature sauvage.

Dans le cadre d'un guet-apens, l'**ART DE LA GUERRE** correspond parfaitement aux situations impliquant des camps adverses plus importants, mais à condition de disposer d'assez de temps pour une préparation minutieuse. La **CHASSE** est appropriée aux contextes fourmillant d'opportunités pour se dissimuler, et quand un groupe est pris par surprise alors qu'il n'était pas préparé à un assaut éventuel. Enfin, la **DISCRÉTION** est indispensable quand les Héros doivent s'approcher en silence de leurs adversaires, par exemple lors d'une embuscade dans un bâtiment.

## POSITION AVANCÉE (COMBAT RAPPROCHÉ)

Vous exploitez toutes les occasions qui s'offrent à vous pour attaquer, au point de vous exposer aux ripostes ennemis.

- ◆ Vos jets d'attaque *gagnent* (1d). Toutes les attaques de combat rapproché vous ciblant *gagnent* (1d).
- ◆ Manœuvre de combat : Intimider l'adversaire.

## POSITION EXPOSÉE (COMBAT RAPPROCHÉ)

Vous combattez sans vous ménager, mais en restant vigilant quant aux actions de vos ennemis.

- ◆ Aucun avantage ou désavantage.
- ◆ Manœuvre de combat : Rallier ses camarades.

## POSITION DÉFENSIVE (COMBAT RAPPROCHÉ)

Vous combattez prudemment, en tentant de vous protéger ou de protéger vos compagnons, sans pour autant céder du terrain.

- ◆ Toutes les attaques de combat rapproché vous ciblant *perdent* (1d). Vos jets d'attaque *perdent* (1d) par adversaire engagé en combat contre vous.

- ◆ Manœuvre de combat : Protéger un compagnon.

## POSITION ARRIÈRE (COMBAT À DISTANCE)

Vous restez à l'écart de la mêlée pour attaquer vos ennemis à distance.

- ◆ Vous ne pouvez attaquer et être pris pour cible qu'avec des armes à distance.
- ◆ Manœuvre de combat : Mettre en joue.

Pour que des Héros puissent se mettre en position arrière, le nombre d'ennemis ne doit pas excéder le double du nombre d'aventuriers. De plus, pour chaque Héros en position arrière, au moins deux autres aventuriers doivent avoir adopté une position de combat rapproché.

## 2 ENGAGEMENT

Une fois que tous les joueurs ont déterminé la position de leur Héros, tous ceux en combat rapproché doivent s'engager au corps à corps contre un ou plusieurs ennemis (ceux restés en arrière ne peuvent pas engager le combat à cette étape). Pour que les joueurs visualisent clairement la situation, il est conseillé de représenter les Héros et leurs adversaires par des figurines ou des jetons.

Comme il est spécifié dans les deux paragraphes qui suivent, la gestion de cette étape dépend du nombre d'ennemis par rapport au nombre de Héros : comme des

personnages des deux camps peuvent perdre conscience, mourir ou être forcés de quitter le combat – et donc en changer l'issue –, la gestion de la mêlée peut changer d'un round à l'autre.

Les combattants engagés au corps à corps doivent le rester jusqu'à ce que leurs adversaires soient vaincus ou qu'ils quittent le combat.



**ADVERSAIRES EN SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE :** Si le combat implique plus d'ennemis que de Héros, l'engagement est géré comme suit :

1. Le Gardien des Légendes assigne un adversaire à chaque Héros en position de combat rapproché qui n'affronte pas déjà un ennemi au corps à corps.
2. Il détermine ensuite pour chaque ennemi qui n'est pas engagé au corps à corps s'il se joint à la mêlée pour affronter un Héros déjà engagé en combat rapproché, ou s'il recule, éventuellement pour attaquer avec une arme à distance, auquel cas il peut prendre pour cible tous les Héros quelle que soit leur position.

**HÉROS EN SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE OU ÉGALITÉ NUMÉRIQUE :** S'il y a autant d'ennemis que de Héros ou si la Compagnie surpassé en nombre ses ennemis, les joueurs peuvent choisir de s'engager comme suit :

1. Chaque Héros en position de combat rapproché choisit un adversaire non engagé parmi ceux indiqués comme libres par le Gardien des Légendes, pour le combattre au corps à corps. S'il n'y a pas d'adversaires disponibles, un Héros en position de combat rapproché sans adversaire doit s'engager au corps à corps contre un ennemi de la mêlée déjà engagé contre un de ses compagnons.
2. Si un Héros ou plus combat en position arrière, une fois que tous les aventuriers en combat rapproché ont déterminé leur cible au corps à corps, il arrive que certains adversaires ne soient pas engagés ; quand c'est le cas, le Gardien des Légendes doit choisir pour chacun d'eux s'il s'engage au corps à corps contre un Héros de la mêlée déjà en train de combattre ou s'il recule pour attaquer avec une arme à distance, auquel cas il peut prendre pour cible tous les Héros quelle que soit leur position.

## RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les actions de tous les combattants sont résolues, en commençant par celles des Héros ; une fois que tous les aventuriers ont agi, le Gardien des Légendes résout les actions de leurs adversaires impliqués dans le combat.

**ACTIONS DES HÉROS :** Quand c'est au tour de la Compagnie d'agir, tous les joueurs doivent résoudre les actions de leur Héros, dans l'ordre suivant : d'abord ceux en position avancée, puis exposée, défensive, et enfin arrière (si deux Héros ou plus ont adopté la même position, leurs joueurs choisissent dans quel ordre ils agissent).

À son tour, chaque joueur choisit une action principale entreprise par son Héros, ainsi qu'une action secondaire, qu'il accomplit avant ou après son action principale.

L'action principale d'un Héros réclame son attention complète : il s'agit en général d'un jet d'attaque ou d'une des manœuvres de combat décrites en pages 102-103. Une action secondaire est une tâche plus simple et plus rapide, ou qui peut être effectuée tout en restant concentré sur l'action principale.

Outre un jet d'attaque ou une manœuvre, une action principale peut consister à :

- ♦ Reprendre sa position après avoir Cédé du terrain ;
- ♦ Récupérer une arme ou un bouclier lâché, un casque retiré plus tôt dans la scène ;
- ♦ Transporter en lieu sûr un camarade tombé au combat ;
- ♦ Se déplacer sur le champ de bataille, etc.

Un Héros peut utiliser son action secondaire pour :

- ♦ Avancer ou reculer tout en combattant ;
- ♦ Tenter de localiser quelqu'un sur le champ de bataille ;
- ♦ Dégainer une arme ;
- ♦ Retirer un casque, lâcher une arme ou un bouclier (par exemple pour réduire sa Charge).

## NOMBRE MAXIMUM D'ENGAGEMENTS

En général, en combat rapproché un Héros peut se retrouver engagé contre trois créatures de taille humaine au maximum, ou contre deux de plus grande taille (comme des Trolls). Un Héros engagé contre plusieurs adversaires doit déterminer lequel il attaque quand c'est à son tour d'agir.

Inversement, jusqu'à trois Héros peuvent s'engager en combat rapproché contre un même adversaire de taille humaine, et jusqu'à six d'entre eux peuvent affronter en mêlée un ennemi plus grand (comme un Troll). Dans ce cas, le Gardien des Légendes détermine quel aventurier la créature attaque quand c'est à son tour d'agir.

## HÉROS NON ENGAGÉS

Durant un round de combat, il arrive qu'un Héros engagé précédemment en combat rapproché se retrouve libre quand c'est à son tour d'agir (par exemple parce qu'un de ses compagnons a tué l'adversaire contre lequel il était engagé au corps à corps, ou que celui-ci s'est enfui du champ de bataille). Dans ce cas, le Héros détermine contre quel autre adversaire de la mêlée il s'engage au corps à corps parmi ceux accessibles (qu'ils soient engagés ou pas), en prenant soin de respecter les règles de limites des engagements ci-contre.

## AUTRES TYPES D'ACTIONS

Les manœuvres de combat ne regroupent pas que des actions directement belliqueuses ; les joueurs surprendront parfois le Gardien des Légendes en lui proposant des actions inattendues ou inhabituelles (signe qu'ils prennent plaisir à jouer ! il a donc tout intérêt à les encourager dans leur démarche en autorisant ces actions quand c'est possible).

Les facteurs à prendre en compte pour résoudre ce type d'actions sont le temps, la difficulté et les conséquences.

- ♦ Faut-il un seul round pour effectuer l'action, ou davantage ? C'est au Gardien des Légendes de trancher, en gardant en tête qu'un round équivaut au maximum à 30 secondes.
- ♦ L'action requiert-elle un jet de dés ? Si c'est le cas, les conséquences sont liées au résultat du test : réussir une action octroie généralement un avantage à la Compagnie, alors qu'en cas d'échec elle subit un désavantage.



## ACTIONS DU GARDIEN DES LÉGENDES

Quand c'est au tour des ennemis d'agir, le Gardien des Légendes résout les actions de chacun d'eux dans l'ordre déterminé par leur position, qui est identique à celles du Héros qu'ils attaquent. Les actions des adversaires restés en arrière (en dehors de la mêlée) pour attaquer à distance sont donc résolues en dernier.

Tout comme les Héros, les adversaires peuvent effectuer une action principale et une action secondaire. Mais souvent, pour ne pas ralentir la partie, le Gardien des Légendes ne leur accordera qu'une action principale.

La description des créatures – et notamment de leurs capacités spéciales – guidera le Gardien des Légendes dans ses choix tactiques (voir L'Ombre, page 136), mais il devra avant tout s'inspirer du contexte de l'aventure.

Quel est le but de l'ennemi (hormis de nuire aux Héros) ? Défend-il un lieu ? Est-il à la recherche de quelque chose, ou de quelqu'un ? Avoir une idée de ce que souhaite l'ennemi aidera sans doute le Gardien des Légendes à rendre le combat divertissant et passionnant. Il suffit de prendre l'exemple, dans *Le Seigneur des Anneaux*, de l'assaut de la Compagnie de l'Anneau par les Uruk-hai à Parth Galen : le but de l'attaque était de capturer les Hobbits, pas d'affronter les Héros jusqu'à la mort.

## RÉSOLUTION DES ATTAQUES

L'action principale des Héros consiste à attaquer leurs ennemis : d'abord en position de combat rapproché – avancée, exposée ou défensive – puis en utilisant des armes à distance en position arrière.

Les adversaires déjà engagés contre des Héros dans la mêlée effectuent leurs attaques en position de combat rapproché ; les autres peuvent utiliser une arme à distance à condition de rester en position arrière et de ne pas être engagés.

### JET D'ATTAQUE

Un jet d'attaque est effectué en utilisant la Compétence de combat correspondant à l'arme maniée.

- ♦ Comme indiqué en page 65, la difficulté du test est égale au SR de **CORPS** du Héros, modifié par la valeur de Parade de la cible.
- ♦ La difficulté du jet d'attaque d'un adversaire est égale à la valeur de **PARADE** du Héros pris pour cible.

Un jet d'attaque réussi inflige des dégâts, qui font perdre à la cible un nombre de points d'Endurance basé sur l'arme utilisée, et éventuellement des dégâts spéciaux en fonction du Niveau de Réussite du test. Une attaque peut aussi causer des blessures plus durables en cas de Coup perforant.

### PERTE D'ENDURANCE

Qu'il laisse des séquelles ou pas, un coup bien placé a toujours des conséquences fâcheuses pour la cible qui le reçoit : celle-ci peut tout à fait avoir le souffle coupé, être désorientée par la douleur ou chanceler sous l'effet de l'impact.

En cas d'attaque réussie en mêlée ou à distance, la cible subit immédiatement une perte d'Endurance égale à la valeur de dégâts de l'arme utilisée.

Comme indiqué précédemment, un Héros dont l'Endurance est inférieure ou égale à sa valeur de Charge devient Épuisé ; si son Endurance est réduite à 0, il tombe inconscient.

En règle générale, les adversaires ne deviennent pas Épuisés à la suite d'une perte d'Endurance, mais ils sont éliminés lorsque leur Endurance tombe à 0 (pour plus de détails sur les adversaires en combat, voir page 142).

**CÉDER DU TERRAIN :** Il arrive qu'une attaque soit si puissante que le combattant qui l'encasse préfère céder du terrain à l'ennemi pour réduire son impact :

Une fois par round, un Héros peut réduire de moitié la perte d'Endurance causée par une attaque réussie (arrondir au supérieur) en choisissant de Céder du terrain : il utilisera sa prochaine action principale pour se remettre en position de combat.

Un adversaire ne peut pas choisir de Céder du terrain à un Héros.

## DÉGÂTS SPÉCIAUX

L'adage veut qu'un combattant n'ait pas à porter de second coup si son premier est assez puissant.

Lors d'un jet d'attaque réussi, quand au moins un symbole de Réussite (✓) est obtenu, il est possible de déclencher un dégât spécial – voire plusieurs – en dépensant un ✓, en fonction de l'Attirail de guerre de l'attaquant.

Si plusieurs symboles sont obtenus, ils peuvent être dépensés pour déclencher différents dégâts spéciaux ou améliorer l'effet de l'un d'eux.

**COUP PUISSANT – TOUTE ARME :** Vous avez asséné un coup d'une puissance et d'une précision considérables : dépensez 1 symbole de Réussite pour infliger à votre adversaire une perte d'Endurance supplémentaire égale à votre valeur de CORPS, +1 à si vous maniez votre arme à deux mains.

**REPOSITIONNEMENT – TOUTE ARME DE COMBAT RAPPROCHÉ :** Vous mettez à profit la réussite de votre attaque pour vous placer dans une position avantageuse : dépensez 1 symbole de Réussite pour modifier votre valeur de Parade pour tout le round de +1 si vous attaquez avec une Hache ou une arme improvisée, de +2 avec une Épée et de +3 avec une Lance.

**PERFORATION – ARCS, ÉPÉES ET LANCES :** Vous avez touché une des zones les moins protégées de votre adversaire : dépensez 1 symbole de Réussite pour modifier le résultat du dé du Destin de votre attaque de +1 si vous attaquez avec une Épée, de +2 avec un Arc et de +3 avec une Lance – ce qui peut déclencher un Coup perforant (☒ et ✎ ne peuvent pas être modifiés ainsi).

**COUP DE BOUCLIER – BOUCLIERS :** Vous frappez votre adversaire avec votre bouclier, ce qui le pousse en arrière ; si votre CORPS est supérieur au niveau d'Attribut de la créature, dépensez 1 symbole de Réussite pour repousser la cible : elle perd (1d) pour tout le round (dans les rares cas où ce dégât spécial serait déclenché plusieurs fois, chaque ✓ dépensé doit servir à repousser une cible différente).

## COUPS PERFORANTS

Au cours d'un combat, les opposants sentent leur Constitution s'éroder lentement, à cause de la fatigue et des attaques reçues ; mais parfois un seul coup suffit, si vicieux qu'il pénètre l'armure et fait s'effondrer brutalement l'un d'eux dans son sang.

En plus d'infliger une perte de points d'Endurance, une attaque réussie peut déclencher un Coup perforant.

Un jet d'attaque inflige un Coup perforant lorsque le dé du Destin indique un 10 ou ✎.

Un personnage victime d'un Coup perforant doit immédiatement jeter un dé du Destin ainsi qu'un nombre de dés de Maîtrise égal à la valeur de PROTECTION de l'armure qu'il porte (si l'attaque a rendu le personnage Épuisé, le jet de PROTECTION est effectué avant qu'il ne devienne Épuisé).

Le Seuil de Réussite de ce test est égal à la valeur de blessure de l'arme utilisée par l'attaquant.

En cas d'échec, le coup qu'encaisse la victime de l'attaque peut lui être fatal : elle écope d'une Blessure (voir page 101).

## PARLEMENTER AVEC SES ADVERSAIRES

Les créatures qu'affronte la Compagnie sont souvent douées de parole. Les Orques et certains Trolls assez intelligents, par exemple, parlent une version corrompue de la Langue Commune, et lors d'un échange un Dragon peut se montrer bien plus rusé que n'importe quel aventurier : la violence n'est donc pas la seule issue possible pour survivre à une rencontre...

Quelques bonnes idées et une séquence de roleplay bien menée permettront parfois aux Héros de se tirer d'un

mauvais pas, par exemple en poussant un adversaire surpuissant à croire qu'ils sont bien plus redoutables qu'ils ne sont en réalité, ou en leurrant un groupe d'ennemis. Pensez au subterfuge de Gandalf avec les Trolls de pierre, à Bilbo qui piège Gollum au Jeu des Énigmes et plus tard diverte Smaug en conversant avec lui. Mais un Gardien des Légendes malicieux ne doit pas oublier que l'inverse est également possible : un adversaire retors peut tromper les aventuriers pour les attirer dans un piège ou les mettre en mauvaise posture par le seul pouvoir des mots.

**ARMES :**

ARME	DÉGÂTS	BLESSURE	CHARGE	COMPÉTENCE DE COMBAT	NOTES
Mains nues	1	-	0	Armes improvisées*	Comprend les pierres lancées. Ne peut pas provoquer de Coup perforant
Dague	2	14	0	Armes improvisées*	-
Gourdin	3	12	0	Armes improvisées*	-
Massue	4	14	1	Armes improvisées*	-
Épée courte	3	16	1	Épées	-
Épée	4	16	2	Épées	-
Épée longue	5	16 (1m)/18 (2m)	3	Épées	Peut se manier à une ou deux mains
Lance courte	3	14	2	Lances	Peut être lancée
Lance	4	14 (1m)/16 (2m)	3	Lances	Peut se manier à une ou deux mains. Peut être lancée
Grande lance	5	16	4	Lances	Arme à deux mains
Hache	5	18	2	Haches	-
Hache à long manche	6	18 (1m)/20 (2m)	3	Haches	Peut se manier à une ou deux mains
Grande hache	7	20	4	Haches	Arme à deux mains
Bigot	7	18	3	Haches	Arme à deux mains
Arc	3	14	2	Arcs	Arme à distance
Grand arc	4	16	4	Arcs	Arme à distance

\* Armes utilisées pour effectuer des attaques improvisées (voir page 67)

**ARMURES :**

ARMURE	PROTECTION	CHARGE	TYPE	NIVEAU DE VIE MINIMUM
Chemise de cuir	1d	3	Armure de cuir	-
Corselet à manches longues	2d	6	Armure de cuir	-
Chemise de mailles	3d	9	Armure de mailles	Courant
Cotte de mailles	4d	12	Armure de mailles	Prospère
Heaume*	+1d	4	Casque	-

\* Peut être retiré au cours d'un combat pour diminuer la Charge.

**BOUCLIERS :**

BOUCLIER	MODIFICATEUR DE PARADE	CHARGE	NIVEAU DE VIE MINIMUM
Rondache	+1	2	-
Bouclier	+2	4	Courant
Grand bouclier	+3	6	Prospère

## BLESSURES

La plupart des adversaires meurent dès qu'ils sont Blessés (voir Adversaires, page 142). Les Héros peuvent quant à eux subir une première Blessure sans que cela entraîne des conséquences graves ; par contre, une seconde peut leur faire perdre la vie.

**Quand un Héros reçoit une première Blessure, le joueur coche la case Blessé sur sa feuille de personnage puis lance un dé du Destin sur la table de Gravité des Blessures ci-dessous pour déterminer le type de Blessure subi par son personnage.**

Comme décrit dans la section sur le Repos (voir page 71), un Héros Blessé récupère son Endurance perdue à un rythme plus lent.

**Quand un Héros est Blessé une seconde fois (il reçoit une Blessure alors que sa case Blessé est déjà cochée), son Endurance est réduite à 0, il tombe inconscient et est à présent À l'agonie.**

Une seconde Blessure n'est pas notée sur la feuille de personnage et le joueur ne fait pas de jet de Gravité des Blessures.

## PREMIERS SOINS

Un Héros peut réduire la gravité d'une Blessure en effectuant un test de **SOINS**. Un Héros qui n'est pas inconscient peut entreprendre cette action sur lui-même.

**Un test de SOINS réussi réduit la gravité de la blessure de 1 journée, plus 1 jour par symbole C obtenu (donc d'au minimum 1 journée).**

Un Héros Blessé ne peut recevoir les Premiers soins qu'une fois. Si le test de **SOINS** rate, il n'est possible d'en retenter un qu'après une journée, puisque l'échec du traitement n'est pas immédiatement visible.

## GRAVITÉ DES BLESSURES

DÉ DU DESTIN	DESCRIPTION	EFFET
P'	Blessure légère	Le coup reçu est assez violent pour vous exposer aux pires conséquences si vous êtes de nouveau Blessé, mais n'a provoqué aucune blessure permanente. Après le combat, il ne vous faut que quelques heures pour récupérer totalement (et décocher la case Blessé).
1-10	Blessure sévère	Le résultat indique le temps nécessaire en jours pour guérir (noter le résultat dans la case Blessure sur la feuille de personnage).
@@	Blessure fatale	Vous tombez inconscient, votre Endurance tombe à 0 et vous êtes à présent À l'agonie (comme si vous aviez été Blessé deux fois).

## HÉROS À L'AGONIE

Un Héros est considéré comme étant À l'agonie quand il subit une seconde Blessure, ou s'il obtient un @@ au jet de Gravité des Blessures (d'autres sources de Blessures peuvent déclencher cet état : voir page 133).

**Un Héros À l'agonie doit bénéficier d'un test de SOINS réussi dans l'heure, après quoi il meurt.**

Si le test est réussi, il a la vie sauve et reprendra conscience au bout d'une heure ; son Endurance est à 1. S'il est Blessé, le temps requis pour guérir de sa Blessure est augmenté de 10 jours (moins la réduction de jours octroyée par le test de **SOINS**).

Enfin, sa blessure laisse une marque permanente (au joueur d'en déterminer les détails : cicatrice, boiterie, un doigt en moins, etc.).

## COMPLICATIONS ET AVANTAGES

Divers facteurs sont susceptibles de rendre une attaque plus difficile, comme tirer une flèche à longue portée, jeter une lance dans l'obscurité, combattre sous une pluie battante ou de l'eau glacée jusqu'aux genoux, ou toute complication déclenchée par un terrain difficile.

À l'inverse, un combattant astucieux tentera d'exploiter le champ de bataille à son avantage, par exemple en protégeant ses arrières grâce aux aléas du terrain, en s'élevant par rapport à ses ennemis pour les arroser de flèches ou encore en frappant du pied un feu de camp au bon moment pour provoquer un nuage de braises.

À partir des exemples fournis en page suivante, le Gardien des Légendes pourra élaborer ses propres complications et avantages en fonction de la situation, ainsi que les bonus et malus qu'il imposera aux tests des Héros.

Un Héros peut tenter d'éliminer une complication ou de bénéficier d'un avantage en utilisant son action principale pour effectuer un test d'**ART DE LA GUERRE** durant son round.

S'il réussit son test pour tenter d'éliminer une complication, son prochain jet d'attaque ne subira pas le malus prévu. S'il obtient un symbole **✓** ou plus, la complication est éliminée jusqu'à la fin du combat.

À l'inverse, sans complication, un test réussi fait bénéficier le Héros d'un avantage pour son prochain jet d'attaque, ou jusqu'à la fin du combat s'il a obtenu un symbole **✓** ou plus.

## MANŒUVRES DE COMBAT

Les manœuvres spéciales utilisables au cours d'un combat sont présentées ci-dessous. Chacune de ces manœuvres demande au Héros qui l'entreprend d'avoir opté pour une position spécifique et de réussir un test.

Comme d'habitude, les joueurs doivent décrire l'action de leur Héros pour que les effets décrits dans la présentation de la manœuvre de combat aboutissent.

### INTIMIDER L'ADVERSAIRE – POSITION AVANCÉE

Un Héros en position avancée peut tenter d'intimider ses adversaires, de les faire hésiter, reculer voire fuir.

#### COMPLICATIONS :

L'ASSAILLANT EST...	MODIFICATEUR	EXEMPLES	CIRCONSTANCES DE L'ATTAQUE À DISTANCE
Modérément gêné	Perd (1d)	Se tenir en terrain difficile, dans un lieu étroit, ou subir des conditions climatiques défavorables.	La cible se situe à portée moyenne, ou elle bénéficie d'un bon abri (des arbres dans une forêt clairsemée).
Fortement gêné	Perd (2d)	Quasiment aveuglé par une averse de neige, jusqu'aux genoux dans de la boue ou dans un cours d'eau puissant, ou dans l'obscurité.	La cible est à longue portée, elle est de très petite taille (un oiseau), dans l'obscurité ou bénéficie d'un abri important (des arbres dans une forêt dense).

#### AVANTAGES :

L'ASSAILLANT EST...	MODIFICATEUR	EXEMPLES	CIRCONSTANCES DE L'ATTAQUE À DISTANCE
Modérément avantagé	Gagne (1d)	Attaquer en position surélevée, exploiter un élément du terrain favorable.	La cible se déplace lentement, est de grande taille ou ne dispose pas d'un abri suffisant.
Fortement avantagé	Gagne (2d)	La cible est gênée ou aveuglée, jusqu'aux genoux dans de la boue ou dans un cours d'eau puissant, etc.	La cible est immobile, très grande (un Dragon) ou ne dispose d'aucun abri.

Pour ce faire, le joueur utilise son action principale du round pour effectuer un test de **PRÉSENCE**.

En cas de réussite, le moral ennemi est ébranlé, tous les adversaires avec une Puissance de 1 sont Épuisés pour leur prochain jet d'attaque. Si un symbole de Réussite **✓** apparaît, ceux avec une Puissance de 2 souffrent également de cette pénalité. Si deux symboles **✓** ou plus sont obtenus, la pénalité s'applique à tous les adversaires participant au combat.

### RALLIER SES CAMARADES – POSITION EXPOSÉE

Les combattants en position exposée restent vigilants quant au moral des troupes ; ils peuvent tenter de réinsuffler de l'espoir chez leurs camarades quand ceux-ci sont éreintés par le combat. Au cours d'un round, un seul Héros peut utiliser la manœuvre Rallier ses camarades.

Pour ce faire, le joueur utilise son action principale du round pour effectuer un test d'**INSPIRATION**.

En cas de réussite, tous les membres de la Compagnie en position de combat avancée *gagnent* (1d) pour leurs jets d'attaque durant le round suivant. Si un symbole de Réussite **✓** apparaît, ceux en position exposée bénéficient également de ce bonus. Si deux symboles **✓** ou plus sont obtenus, le bonus s'applique à tous les Héros en position de combat rapproché.

## PROTÉGER UN COMPAGNON – POSITION DÉFENSIVE

Un Héros ayant opté pour une position défensive peut décider de protéger un de ses compagnons se trouvant en position de combat rapproché.

 Pour ce faire, le joueur utilise son action principale  du round pour effectuer un test d'**ART DE LA GUERRE**.

En cas de réussite, la prochaine attaque ciblant le compagnon protégé *perd* (1d), plus (1d) pour chaque symbole de Réussite  obtenu.

## METTRE EN JOUE – POSITION ARRIÈRE

Un Héros qui combat en position arrière peut prendre son temps pour viser attentivement sa cible et effectuer un tir plus précis avec une arme à distance.

 Pour ce faire, le joueur utilise son action principale du  round pour effectuer un test d'**INSPECTION**.

En cas de réussite, le Héros *gagne* (1d) pour sa prochaine attaque à distance, plus (1d) pour chaque symbole de Réussite  obtenu.



**EXEMPLE :**

Durant la bataille d'Azanulbizar (ou Nanduhirion, dans la langue des Elfes), Náin, fils de Grór, affronte Azog le grand Orque de la Moria. Náin est Épuisé car il a combattu des heures durant, alors qu'Azog vient d'entrer dans la mêlée. Porté par la haine, tentant de lutter contre l'épuisement, Náin se met en position avancée pour tenter de le frapper violemment à l'aide de son bigot. Mais le monstre qui lui fait face est fourbe... et use de sa capacité de Vitesse du serpent pour que l'attaque du Nain soit défavorisée ! Azog bondit sur le côté au moment même où le bigot tombe, fendant la pierre sur laquelle se trouvait l'Orque l'instant d'avant. Profitant du fait que Náin ait perdu son équilibre, Azog fait tournoyer son épée avec une Force effroyable et l'abat sur la nuque de Náin. Azog porte à sa cible un Coup puissant qui inflige 12 points de dégâts et un Coup perforant !

**FUYEZ, FOUS QUE VOUS ÊTES !**

Quand les Héros affrontent un ennemi trop puissant et qu'ils comptent quitter le combat, deux choix s'offrent à eux :

1. Ils commencent par se mettre en position arrière ; quand ce sera à leur tour d'agir, ils pourront alors prendre la fuite. Aucun jet n'est requis. La règle est la même pour des adversaires souhaitant reculer sans être engagés au corps à corps.
2. Ils peuvent également se mettre en position défensive et faire leurs jets d'attaque normalement : ceux qui réussissent leur jet n'infligent aucun dégât mais parviennent à quitter le champ de bataille à la place ; les combattants qui échouent restent engagés au corps à corps.

**CONSEIL**

« Vous saurez bientôt tout de ce que vous voulez savoir, dit Gandalf.  
Nous allons tenir un Conseil aussitôt que vous serez assez bien. »

Les Héros croisent sur la route de nombreux voyageurs et vagabonds. Ils ont intérêt à rester prudents lorsqu'ils ont affaire à des étrangers, car la plupart des gens trouvent les aventuriers étranges voire dangereux. En ces jours incertains, pour peu qu'ils ne tiennent pas leur langue ou qu'ils manquent de courtoisie auprès de fidèles alliés, les Héros pourraient fort bien s'attirer la colère de ceux-là mêmes qui luttent comme eux contre l'Ennemi.

Ce qu'on appelle un conseil a lieu quand la Compagnie rencontre un ou plusieurs personnages importants du Gardien des Légendes. Même si la plupart des propos tenus lors d'un conseil peuvent être joués lors d'une séquence de roleplay entre les joueurs et le Gardien des Légendes, les règles de ce chapitre s'attachent à déterminer l'évolution d'une assemblée et ses conséquences.

**INTERACTIONS SOCIALES**

Les conseils sont des événements sociaux d'une importance capitale : le comportement des Héros lors ces assemblées, essentielles à la réussite des objectifs que s'est fixée la Compagnie, influe fortement sur leur issue. Les règles de ce chapitre ne concernent pas les paroles échangées entre les

Héros et les personnages du Gardien des Légendes lors de scènes de la vie quotidienne, pour lesquelles les règles ordinaires de tests de Compétences communes suffisent.

Pour être qualifiée de conseil, une rencontre doit prendre la forme d'une assemblée formelle aux enjeux cruciaux, à l'issue de laquelle la Compagnie obtient ou perd un élément de valeur.

- ◆ Pour atteindre leur objectif lors d'un conseil, les membres de la Compagnie doivent réussir un certain nombre de tests égal à la valeur de Résistance du conseil.
- ◆ À cette fin, les Héros qui y participent disposent d'un nombre limité de tentatives (égal à l'échéance du conseil).

**PHASES D'UN CONSEIL**

Un conseil est structuré en trois phases et résolu comme suit :

1. Résistance
2. Présentations
3. Interaction

Une fois le conseil terminé, une étape finale sert à évaluer ses conséquences (voir Clôture d'un Conseil, page 108).

**1****DÉTERMINER LA RÉSISTANCE**

Quand la Compagnie se rend à Fondcombe pour présenter une requête à Maître Elrond, ou encore quand les Héros demandent une audience au Maire de la Comté à Grand'Cave, ils ont un objectif en tête.

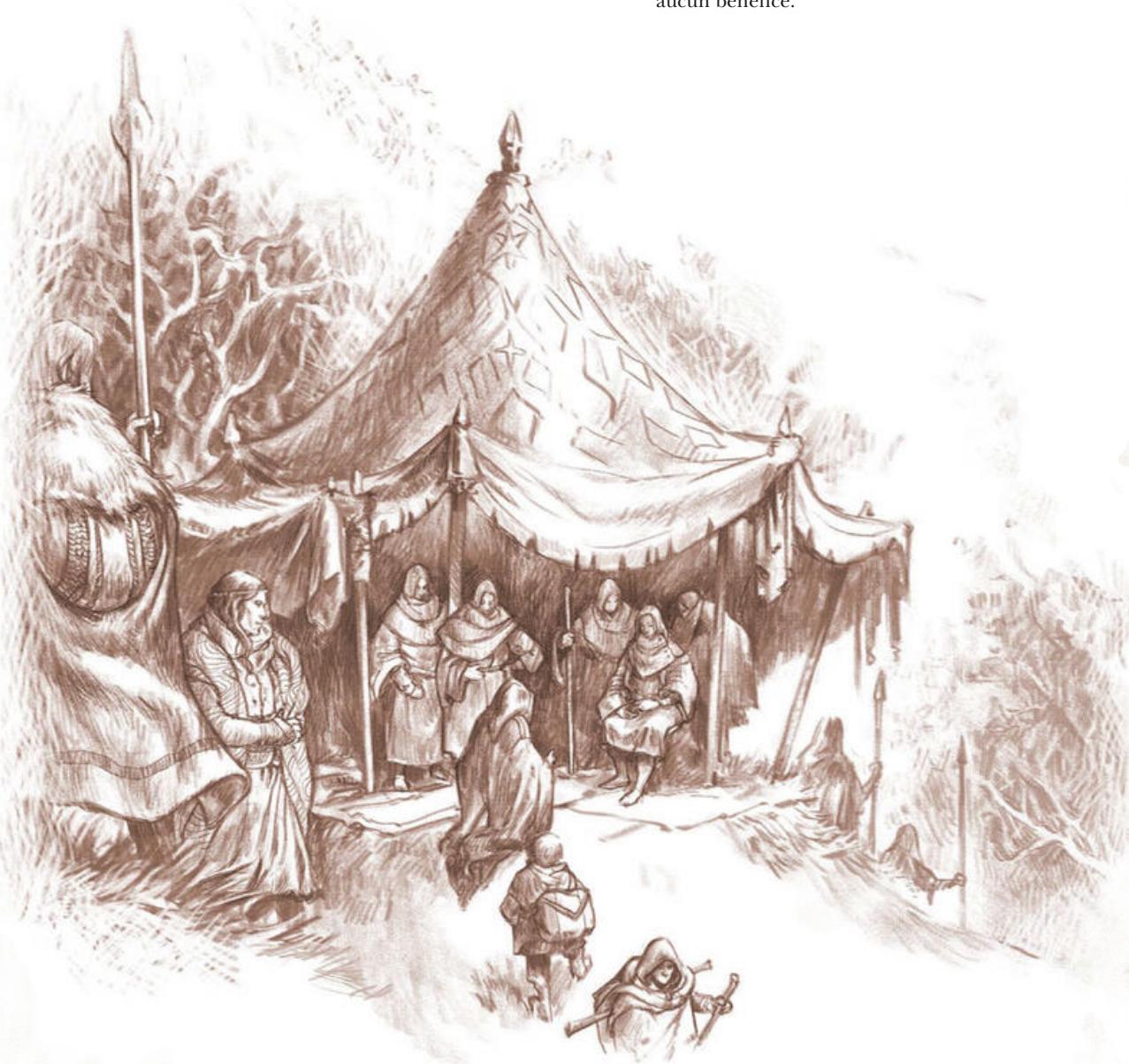
Les joueurs ont tout intérêt, bien avant le début du conseil, à se mettre d'accord sur ce que la Compagnie espère obtenir à l'issue de la rencontre, et éventuellement sur les moyens pour y parvenir.

Quelle est leur requête ? De quelle aide espèrent-ils bénéficier ? Comment comptent-ils l'obtenir ? Y a-t-il quelque chose qu'ils soient prêts à offrir – ou à sacrifier – en échange ?

La valeur de Résistance d'un conseil reflète la difficulté pour la Compagnie de parvenir à son objectif ; elle est fixée par le Gardien des Légendes à 3 (pour une requête raisonnable), 6 (audacieuse) ou 9 (scandaleuse).

Pour évaluer cette valeur, le Gardien des Légendes compare la portée de l'objectif choisi par la Compagnie aux attentes et motivations des personnages qu'ils rencontrent.

- ◆ D'une manière générale, la requête est considérée comme raisonnable (Résistance de 3) quand le conseil ne perd rien à aider la Compagnie ou quand celle-ci offre une contrepartie équivalente à l'aide qu'elle réclame.
- ◆ Une requête audacieuse (Résistance de 6) correspond à un objectif qui profite davantage à la Compagnie qu'aux membres du conseil.
- ◆ Une requête scandaleuse (Résistance de 9) a lieu quand l'aide réclamée par les Héros fait prendre des risques aux membres du conseil ou ne leur apportera sans doute aucun bénéfice.



## STRUCTURE D'UN CONSEIL :

Dès le début d'un conseil, les Héros se concentrent sur leur objectif et décident des actions à mener pour y parvenir.

ÉTAPE	DESCRIPTION	COMPÉTENCES UTILES (EXEMPLES)
Présentations	Le porte-parole présente les membres de la Compagnie. Un test de Compétence détermine l'échéance du conseil.	PRÉSENCE pour impressionner rapidement des inconnus en révélant sa véritable nature ; COURTOISIE pour réclamer de l'aide, en particulier à des alliés ; ÉNIGMES pour soutirer des informations sans trop en fournir en échange.
Interaction	La phase d'échanges. Les joueurs tentent de cumuler des réussites à leurs tests de Compétence pour égaler ou dépasser la Résistance du conseil.	INSPIRATION pour s'adresser à une assemblée, exalter les esprits ; INTUITION pour observer et évaluer la situation ; PERSUASION pour soulever un point important ; ÉNIGMES pour obtenir des informations ; CHANT pour déclencher l'admiration, obtenir une approbation.

### 2 PRÉSENTATIONS

À l'ouverture d'une assemblée, les membres de la Compagnie doivent se présenter ; ils élisent un porte-parole, ce qui leur permet de tirer parti de leur meilleur orateur.

Celui-ci doit effectuer un test de Compétence, dont le résultat détermine l'échéance du conseil : il s'agit du nombre de tentatives dont les Héros disposent pour présenter leur requête avant d'être congédiés.

- ◆ Si le test est réussi, l'échéance est égale à la Résistance du conseil déterminée par le Gardien des Légendes, plus 1 par symbole  obtenu.
- ◆ Si le test échoue, l'échéance est égale à la Résistance du conseil, et si la rencontre s'achève sur un Échec, celui-ci devient un Désastre (voir Clôture d'un Conseil, page 108).

Les Compétences particulièrement utiles à l'élaboration de Présentations convenables sont présentées en détail ci-après, ainsi que les conséquences de leur utilisation.

- ◆ PRÉSENCE – Un test de PRÉSENCE permet de lancer un message fort tout en économisant ses mots. Un Héros peut s'en servir pour impressionner quelqu'un et ainsi atténuer un premier contact négatif ou orienter au plus tôt la discussion à venir. Seul inconvénient, pour impressionner le conseil, le porte-parole doit révéler les origines des Héros, leurs prouesses et d'autres informations personnelles les concernant.
- ◆ COURTOISIE – Se présenter poliment est le meilleur moyen de nouer de bonnes relations avant de réclamer aide ou assistance. Cette Compétence est utile quand la Compagnie est déjà en bons termes avec l'assemblée, car un orateur courtois peut paraître fourbe à une oreille suspicieuse. Enfin, elle permet de refuser poliment d'en dire trop sur l'identité du groupe.

- ◆ ÉNIGMES – Si les Héros ont un doute sur les intentions de certains participants, le porte-parole peut user de questions et de réponses de manière à leur soutirer un maximum d'informations sans pour autant tout dévoiler des intentions de la Compagnie. Toutefois, un piètre usage de ce jeu subtil provoquera la méfiance du groupe adverse.

### 3 INTERACTION

Qu'il s'agisse d'une fête d'anniversaire ou d'une audience avec un Seigneur ou une Dame, c'est durant cette étape principale, la plus ardue de la rencontre, que les joueurs et le Gardien des Légendes interprètent les échanges entre les Héros et les personnages importants de la séquence.

Durant cette étape, les joueurs effectuent un certain nombre de tests de Compétence : ils doivent cumuler un nombre suffisant de réussites à ces tests pour égaler ou dépasser la valeur de Résistance du conseil.

Les joueurs élaborent leur plan d'action comme bon leur semble, mais l'attitude de l'assemblée qui les reçoit peut modifier leurs tests de Compétence. Le Gardien des Légendes détermine si le conseil est Réticent, Ouvert ou Amical.

- ◆ Réticent – *perdez (1d)*. Le conseil est peu disposé à aider la Compagnie, peut-être parce qu'il a des préjugés à son égard, ou d'autres préoccupations plus importantes.
- ◆ Ouvert – (pas de modification). C'est l'attitude par défaut d'un conseil, enclin à écouter ce que la Compagnie a à leur dire.
- ◆ Amical – *gagnez (1d)*. Les membres du conseil ont hâte d'entendre ce que les Héros ont à leur dire et sont prêts à écouter leur plaidoyer : il se peut qu'une personnalité notable ait présenté la Compagnie à l'assemblée, ou que celle-ci soit de la même culture que le porte-parole.

Durant cette étape, le Gardien des Légendes compte le nombre de tests réussis par les Héros (comme vu en page 18, chaque symbole  obtenu compte comme une Réussite supplémentaire).

**COMPÉTENCES UTILES :** Les Compétences ci-dessous auront divers effets durant la phase d'Interaction.

- ◆ **INSPIRATION** – Exalter les esprits nécessite un public nombreux, ou au moins la complète attention d'un individu ; un Héros peut tenter un test d'**INSPIRATION** pour galvaniser une communauté en danger ou un meneur démoralisé. L'enjeu de la tentative doit être explicite, sans quoi son effet sera succinct même en cas de réussite.
- ◆ **INTUITION** – Un Héros peut se servir de cette Compétence pour jauger les émotions de ses interlocuteurs et éventuellement deviner leurs intentions secrètes ou leur véritable opinion.
- ◆ **PERSUASION** – Cette Compétence permet à un Héros de s'attirer la sympathie du public ou de renforcer son emprise sur une audience déjà subjuguée. Contrairement à l'**INSPIRATION**, la **PERSUASION** s'utilise discrètement durant toutes sortes d'interactions sociales.
- ◆ **ÉNIGMES** – Cette Compétence est utilisée dans tout type d'environnement social pour jouer de manière formelle au jeu traditionnel des énigmes (pratiqué et respecté par les créatures maléfiques les plus improbables) ; elle sert aussi à obtenir des informations et des nouvelles – en cas de réussite, un Héros recueille toutes sortes de potins, que ses interlocuteurs imprudents révèlent malgré eux dans la conversation – ou simplement récolter des faits intéressants tout faisant mine de s'y intéresser le moins du monde.
- ◆ **CHANT** – Une chanson ou une mélodie sera presque toujours bienvenue au cours d'une rencontre placée sous le signe de la détente ; mais bien utilisée, cette Compétence peut s'avérer un formidable levier diplomatique, à condition que l'artiste trouve une chanson appropriée ou entonne les mots adéquats.

## RÉCOMPENSER LE ROLEPLAY DES JOUEURS

Les joueurs sont en droit de se demander quel est l'impact de l'interprétation de leurs personnages sur l'issue du conseil : un bon jet de dés importe-t-il davantage qu'une décision pertinente prise par un joueur ? La bonne solution consiste à accorder la même importance aux deux.

Comme pour toute action susceptible d'échouer, les joueurs décrivent d'abord le comportement de leur Héros durant le conseil, puis ils effectuent des tests de Compétence appropriés à chaque situation, afin d'évaluer les conséquences de leurs actions.

Si le Gardien des Légendes considère que les joueurs abordent des sujets allant dans le sens de l'objectif de la Compagnie mais aussi des préoccupations du conseil, il peut décider que les Héros gagnent (1d) voire (2d) pour leurs tests.



## CLÔTURE D'UN CONSEIL

Un conseil peut s'achever de trois manières différentes :

- ♦ **RÉUSSITE** : La Compagnie obtient un nombre de réussites égal ou supérieur à la Résistance du conseil – les Héros atteignent l'objectif qu'ils s'étaient fixé en amont de l'assemblée.
- ♦ **ÉCHEC, OU RÉUSSITE PARTIELLE** : La Compagnie a effectué le nombre de tests autorisés par l'échéance du conseil ; elle a obtenu des réussites, mais pas suffisamment pour égaler la Résistance du conseil. Les Héros peuvent simplement accepter leur échec et voir leur requête rejetée OU, avec l'accord du Gardien des Légendes, atteindre

leur objectif mais avec un prix à payer. Par exemple, ils obtiennent du conseil bien moins que ce qu'ils escomptaient OU un ou plusieurs membres de l'assemblée deviennent des ennemis. La contrepartie n'apparaît pas nécessairement à la clôture du conseil, et pourra devenir un obstacle insoupçonné plus tard.

- ♦ **DÉSASTRE** : Les Héros ratent tous les tests autorisés par l'échéance du conseil, ou alors ils obtiennent des réussites mais pas suffisamment pour égaler la Résistance du conseil alors que le test de Présentations a échoué – La Compagnie est désormais considérée comme une menace pour l'assemblée : les Héros risquent d'être emprisonnés, voire de se faire attaquer.

## VOYAGE

*Il fit alors un récit complet de leur voyage depuis leur départ de Hobbitbourg.*

Les quêtes des aventuriers les mèneront souvent à arpenter, maintes lieues durant, des contrées inhospitalières et inconnues. Mais voyager est bien plus qu'un simple moyen de rejoindre une destination : par-delà les frontières de leur région, les Héros découvrent un monde immense, sont témoins d'événements fabuleux et affrontent des défis qui mettent à l'épreuve leurs limites. En résumé, le voyage, c'est l'aventure !

Durant un voyage, la partie est moins centrée sur les détails des actions : quand c'est possible, Gardien des Légendes et joueurs devraient éviter toute référence explicite aux règles et décrire les événements de l'expédition sous la forme d'un récit.

Pour utiliser les règles sur le voyage, il est nécessaire de posséder une carte de la région traversée ; le Gardien des Légendes et les joueurs collaborent pour déterminer ce qui se passe tout au long du voyage.

Pour exploiter pleinement les règles détaillées de ce chapitre, il est préférable de se munir d'un carnet de route (disponible en page 240 et téléchargeable sur edge-studio.net), une fiche récapitulative commune au groupe servant à noter tous les détails d'une expédition. Les joueurs expérimentés trouveront peut-être inutile de s'en servir, mais ils sont encouragés à remplir le carnet de route malgré tout : au fil des aventures il leur servira de journal de bord réunissant les exploits de la Compagnie.

## LA CARTE

Dans *L'Anneau Unique*, les règles concernant le voyage partent du principe que la Compagnie a l'intention d'atteindre une destination précise ; si elle doit se rendre à différents endroits, chacun d'eux fera l'objet d'un voyage séparé.

Bien que cela puisse sembler évident, pour espérer atteindre leur destination, les membres d'une expédition doivent avoir une idée – même approximative – de son emplacement géographique. En cette fin du Troisième Âge, la Terre du Milieu est un monde dangereux ; ses habitants sont isolés les uns des autres depuis fort longtemps, au point d'ignorer où se trouvent précisément les lieux situés à quelques jours de marche seulement – si tant est qu'ils soient conscients de leur existence.

En début d'ouvrage se trouve la carte des joueurs, une carte de l'Eriador sans hexagones, qui représente les connaissances géographiques d'aventuriers expérimentés – bien plus approfondies que celles des habitants ordinaires de l'Eriador.

Tous les lieux de cette carte indiqués comme étant des villages ou des villes peuvent servir de destination à la Compagnie. Cette carte ne répertorie pas tous les lieux-dits du Troisième Âge : même une région aussi peu peuplée que l'Eriador compte des dizaines de hameaux et de fermes isolées n'y figurant pas, vestiges de ce qui fut autrefois un grand royaume des Hommes.

En cours de partie, les joueurs voudront tenir à jour les connaissances géographiques de leurs Héros : il est conseillé de photocopier la carte des joueurs pour qu'ils y ajoutent les lieux traversés par la Compagnie au fur et à mesure.

## HISTOIRE D'UN ALLER ET RETOUR

Même si les règles de gestion des voyages ont été conçues pour accorder une place centrale aux expéditions en Terre du Milieu, elles ne sont pas censées être utilisées chaque fois que la Compagnie part sur la route ; en particulier lorsque les aventuriers retournent chez eux sans contrainte. En effet, ce type de trajet n'aura pas de répercussions intéressantes sur l'aventure ni sur les Héros s'ils se dirigent vers un refuge où ils pourront se reposer autant qu'ils voudront, ou s'ils prennent la route sans avoir à se soucier de la durée du voyage. À l'inverse, il est conseillé de jouer en détail certains voyages de retour : quand la Phase d'Aventure est susceptible de s'achever sur un « baisser de rideau » final, ou encore quand la destination à atteindre n'est qu'une étape de la mission des Héros (par exemple lorsqu'ils ramènent quelqu'un avec eux).

## COMPAGNONS DE ROUTE

Durant une expédition, les membres de la Compagnie endosseront chacun une fonction différente : ces « rôles de voyage » résument grossièrement les activités d'un Héros pour toute la durée d'un voyage, et servent à gérer les Événements vécus par la Compagnie (voir Séquence de voyage).

Il existe quatre rôles de voyage : Chasseur, Éclaireur, Guetteur et Guide.

### RÔLES DE VOYAGE :

RÔLE	FONCTION
Chasseur	Chargé de trouver de la nourriture dans la nature.
Éclaireur	Chargé de l'établissement du camp et de la découverte de nouveaux chemins.
Guetteur	Chargé de la surveillance.
Guide	Chargé des décisions concernant la route à suivre, le repos et les réserves.

### ASSIGNER LES RÔLES DE VOYAGE

Quand une Compagnie part en expédition, chacun des quatre rôles doit être assigné (et noté sur le carnet de route s'il est utilisé). Si la Compagnie est composée de plus de quatre membres, un même rôle peut être attribué à plusieurs Héros à l'exception de celui de Guide (il peut y avoir plusieurs Guetteurs, Chasseurs ou Éclaireur mais un seul Guide).

Inversement, une Compagnie de moins de quatre Héros verra au moins l'un d'eux remplir plusieurs rôles (mais là aussi, il ne pourra y avoir qu'un Guide).

## SÉQUENCE DE VOYAGE

Si la Compagnie entreprend un très long voyage (plus de 20 hexagones), il est conseillé au Gardien des Légendes de le segmenter en plusieurs étapes, qu'il devra considérer comme des expéditions séparées.

Un voyage est résolu selon la séquence suivante :

1. Choix de l'itinéraire
2. Tests de marche
3. Fin du voyage

### CHOIX DE L'ITINÉRAIRE

**1** Sur une copie de la carte des joueurs, les joueurs dessinent la route que compte emprunter la Compagnie. Cet itinéraire doit relier l'endroit d'où partent les Héros au lieu de destination choisi.

Lorsqu'ils tracent leur itinéraire, les joueurs doivent garder à l'esprit que les distances réelles ne seront pas calculées à vol d'oiseau : on peut rarement relier un point de départ à un point d'arrivée en ligne droite. Ils devront donc tenir compte du relief de la région.

Par exemple, les hautes chaînes de montagnes et les cours d'eau tumultueux ne peuvent être traversés qu'au niveau d'un col, d'un gué ou d'un pont.

Le Gardien des Légendes se saisit quant à lui de la carte située à la fin de cet ouvrage (dotée d'hexagones) pour y repérer l'itinéraire prévu par les joueurs, puis dessiner à son tour l'itinéraire de la Compagnie, mais cette fois sur la grille d'hexagones vierge d'un nouveau carnet de route : l'itinéraire reproduit doit passer par autant d'hexagones que ceux représentés sur la carte en fin d'ouvrage pour relier le point de départ à la destination (sans compter l'hexagone de départ).

L'itinéraire dessiné sur le carnet de route n'est pas nécessairement conforme à celui tracé sur la carte des joueurs : le seul impératif est qu'il soit constitué d'autant d'hexagones que sur celle en fin d'ouvrage.

Quoi qu'il en soit, les joueurs sont encouragés à ajouter tout repère important que les Héros découvrent ou traversent (comme des ruines, un passage à gué ou un pont) et à représenter les différents types de terrains sur les hexagones du carnet de route, ce qui permettra au Gardien des Légendes d'estimer plus facilement la durée du voyage.

CARNET DE ROUTE		LA COMPAGNIE		PONEYS ET CHEVAUX		JOURNAL	
Année 2965		Nom Haldimir	Rôle de Voyage Guide	Fatigue du Voyage XX ☐☐☐☐☐	Nom Joki	Vigueur 2	Nous avons quitté le Mont Venteux à l'aube, en direction du nord. Haldimir le Rôdeur nous guide ; il a choisi de garder les Collines Venteuses sur notre droite.
Saison Été		Burin	Guetteur	XX ☐☐☐☐☐	Willy	1	Au bout de trois jours, Holly, notre Éclaireuse, nous a fait changer de route, car elle a trouvé un raccourci. Cette nouvelle piste partait vers l'ouest à travers les Terres Solitaires, en direction des Hauts du Nord et notre destination... Fornost.
Départ de Mont Venteux		Primula	Guetteuse	XX ☐☐☐☐☐	Vieux Tom	1	Trois jours après avoir emprunté ce raccourci, nous sommes tombés à court de provisions ; Folco, notre Chasseur, a perdu toute une journée à poursuivre un sanglier, qu'il était bien le seul à croire tout près de nous ! Par chance, les ruines de Fornost étaient déjà en vue.
Destination Fornost		Folco	Chasseur	XXX ☐☐☐☐	Gus	1	
Durée du voyage 7 (raccourci)		Holly	Éclaireuse	XX ☐☐☐☐			

**ITINÉRAIRE**

**L'ANNEAU UNIQUE**

**ÉVÉNEMENT 1**  
Cible Éclaireuse  
Événement Raccourci  
Conséquence Réussite !

**ÉVÉNEMENT 2**  
Cible Chasseur  
Événement Contretemps  
Conséquence Échec !

**ÉVÉNEMENT 3**  
Cible  
Événement  
Conséquence

**ÉVÉNEMENT 4**  
Cible  
Événement  
Conséquence

**ÉVÉNEMENT 5**  
Cible  
Événement  
Conséquence

**ÉVÉNEMENT 6**  
Cible  
Événement  
Conséquence

## TESTS DE MARCHÉ

**2** Les expéditions sont à la fois dangereuses et passionnantes : quand une Compagnie voyage, des Événements se produisent, souvent inattendus, parfois risqués.

Les Événements se déroulent à des emplacements spécifiques de l'itinéraire de la Compagnie tracé sur la carte ; pour déterminer précisément où, le Guide effectue une série de jets de VOYAGE, qu'on appelle des tests de marche.

Dès que commence le voyage, le Guide effectue un premier test de marche (un jet de VOYAGE), dont le résultat détermine un certain nombre d'hexagones sur la carte, à compter à partir de l'emplacement actuel de la Compagnie :

- En cas d'échec, le prochain Événement aura lieu 2 hexagones après celui où se trouve la Compagnie si c'est le printemps ou l'été, et sur le 1<sup>er</sup> hexagone après en automne ou en hiver.

- Si le test est réussi, l'Événement aura lieu 3 hexagones après, plus 1 supplémentaire par symbole ☐ obtenu.

Pour localiser l'emplacement exact de l'Événement sur la carte du carnet de route, le Gardien des Légendes part de la position actuelle des Héros, et compte un certain nombre d'hexagones vers leur destination, défini par le résultat du test de marche : l'Événement aura lieu sur le dernier hexagone compté. Si la Compagnie utilise un carnet de route, l'Événement en question est noté dans la partie dédiée.

Pour déterminer la nature exacte d'un Événement, il est nécessaire d'effectuer les étapes présentées dans la section Résolution des Événements (voir page 112).

Une fois l'Événement résolu, le Guide doit effectuer un nouveau test de marche pour vérifier où se produira le prochain Événement.

**3****FIN DU VOYAGE**

**Le voyage continue jusqu'à ce que le résultat du test de marche effectué par le Guide égale ou surpassé le nombre d'hexagones restant à parcourir par la Compagnie (ceux entre sa position actuelle et son point d'arrivée). Quand c'est le cas, les aventuriers ont atteint leur destination : le voyage s'achève.**

Plus précisément, la fin du voyage a lieu quand la Compagnie arrive à destination et que les Héros prennent part à l'ouverture d'une nouvelle scène, ou bien quand une circonstance imprévue oblige les Héros à s'impliquer dans une activité spécifique pendant un certain temps ; dans ce cas, le Gardien des Légendes détermine si le voyage est terminé ou pas.

**FATIGUE DU VOYAGE :** La Fatigue d'un Héros représente l'épuisement sur le long terme accumulé au cours d'une expédition, mais qui ne se manifeste pleinement qu'une fois le voyage terminé.

En termes de jeu, à la fin d'un voyage chaque Héros gagne un certain nombre de points de Fatigue en fonction des Événements vécus. La Fatigue totale des personnages est indiquée par des cases cochées sur le carnet de route de la Compagnie ; en termes de règles, elle diminue leurs facultés et leur capacité de Charge, et ne peut pas être éliminée tant que le voyage n'est pas terminé.

◆ À la fin d'un voyage, les Héros qui possèdent une monture soustraient la Vigueur de celle-ci à leur Fatigue totale (voir page 50).

◆ Chaque joueur effectue ensuite un test de **VOYAGE** pour tenter de réduire la Fatigue accumulée : en cas de réussite, la Fatigue totale est réduite de 1, plus 1 point pour chaque symbole  obtenu.

La Fatigue restante doit être notée sur la feuille de personnage du Héros ; elle sera éliminée au rythme de 1 point par repos prolongé pris dans un refuge abrité et sûr (donc pas « sur la route »).

**DURÉE DU VOYAGE :** Si à la fin d'un voyage le Gardien des Légendes et les joueurs souhaitent connaître la durée exacte de l'expédition en nombre de jours, il leur suffit de compter sur le carnet de route combien d'hexagones composent le trajet effectué (lieu de départ non compris), en ajoutant 1 journée par terrain difficile (collines, forêt, marais, etc.).

Si tous les membres de la Compagnie voyagent à cheval (ou sur un poney), ce nombre de jours doit être divisé par deux (arrondir au supérieur) ; le Gardien des Légendes doit garder à l'esprit que seules les routes et les sentiers entretenus sont réellement praticables à cheval – certains terrains, comme les forêts denses, ne peuvent tout simplement pas être traversées à cheval.

**MARCHE FORCÉE :** Durant une expédition, les membres de la Compagnie peuvent presser le pas et consacrer plus de temps par jour que d'ordinaire au trajet.

Si la Compagnie voyage à marche forcée, il faut compter une journée pour deux hexagones au lieu d'un seul pour calculer la durée du trajet ; en contrepartie, chaque Héros gagne 1 point de Fatigue supplémentaire pour chaque jour de marche forcée.

**LIEUX PÉRILLEUX**

Certains lieux de la carte située en fin d'ouvrage possèdent une bordure rouge : qu'il s'agisse d'une forêt dense, d'un col de montagne escarpé, d'un marais dangereux ou de tout autre type de terrain naturel, il est particulièrement difficile – voire périlleux – de les traverser.

En termes de jeu, chaque Lieu Périlleux possède un niveau de dangerosité, indiqué par un chiffre sur la carte. Chaque test de marche fait avancer la Compagnie sur les hexagones du carnet de route : quand celle-ci est censée traverser un hexagone de Lieu Périlleux ou s'y arrêter, le Gardien des Légendes applique les règles suivantes :

1. La Compagnie s'arrête sur le Lieu Périlleux dès qu'elle y pénètre.
2. Avant de pouvoir quitter ce Lieu Périlleux, les Héros doivent affronter un nombre d'Événements égal à son niveau de dangerosité (toutes les règles ordinaires s'appliquent).
3. Une fois que tous ces Événements ont été résolus, le voyage continue normalement : les tests de marche reprennent à partir du premier hexagone de l'itinéraire en dehors des frontières du Lieu Périlleux.

Des suppléments de jeu proposeront des tables d'Événements de voyage spéciales, dédiées à des Lieux Périlleux spécifiques.

## RÉSOLUTION DES ÉVÉNEMENTS

Si certaines expéditions se déroulent sans incident notable malgré leur durée, d'autres fourmillent d'aventures passionnantes et imprévues. En fonction des séquences de voyage (voir pages 109-111), l'itinéraire d'un voyage pourra être jalonné d'un ou plusieurs Événements.

Une fois que le Gardien des Légendes a identifié l'emplacement d'un Événement, il suit les étapes ci-dessous :

1. Choix de la cible
2. Nature de l'Événement
3. Résolution de l'Événement

### CHOIX DE LA CIBLE

**1** Pour déterminer quel Héros fait face à l'Événement, le Gardien des Légendes lance un dé de Maîtrise sur la table Cible de l'Événement ci-dessous.

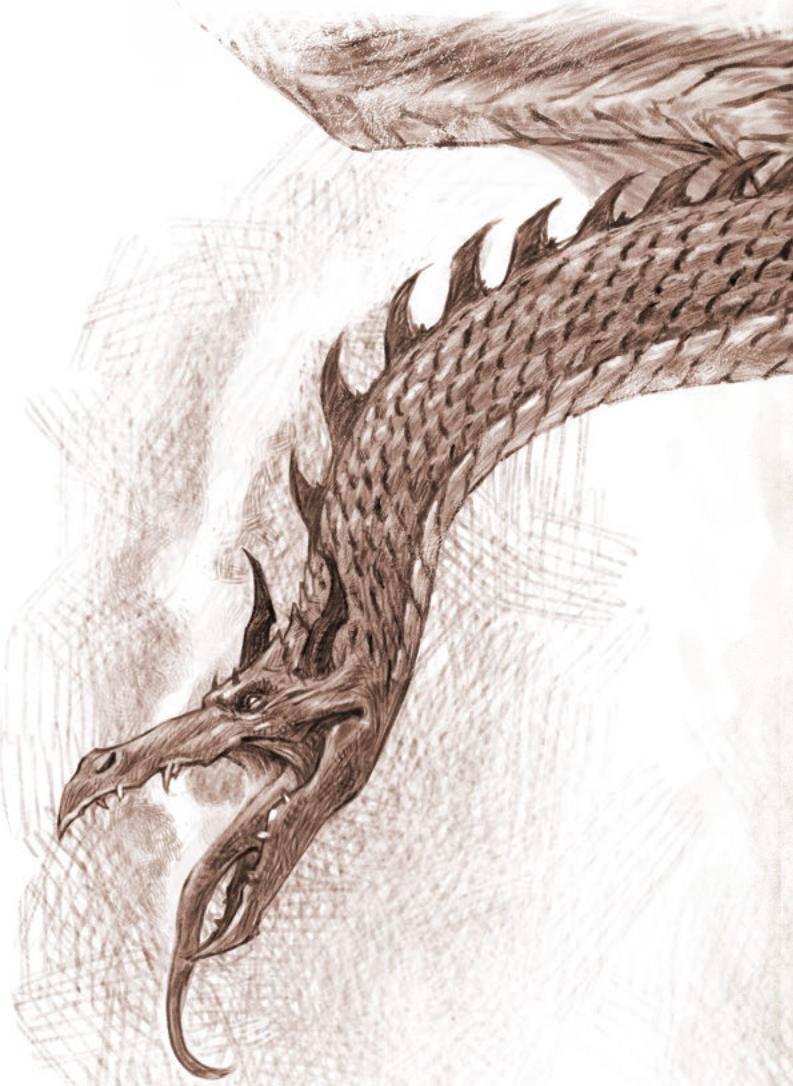
La table présente les cibles possibles d'un Événement, parmi les rôles d'Éclaireur, de Guetteur et de Chasseur ; elle indique également la Compétence à utiliser pour résoudre l'Événement.

### CIBLE DE L'ÉVÉNEMENT :

RÉSULTAT DU DÉ DE MAÎTRISE	CIBLE	COMPÉTENCES
1-2	Éclaireurs	EXPLORATION
3-4	Guetteurs	VIGILANCE
5-6	Chasseurs	CHASSE

### ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE :

DÉ DU DESTIN	ÉVÉNEMENT	CONSÉQUENCES DU TEST DE COMPÉTENCE	POINTS DE FATIGUE GAGNÉS
👁	Horrible mésaventure	En cas d'échec, la cible est Blessée.	3
1	Désespérance	En cas d'échec, tous les membres de la Compagnie gagnent 1 point d'Ombre (Terreur).	2
2-3	Mauvais choix	En cas d'échec, la cible gagne 1 point d'Ombre (Terreur).	2
4-7	Contretemps	En cas d'échec, la durée du voyage augmente de 1 jour et la cible gagne 1 Fatigue supplémentaire.	2
8-9	Raccourci	Si le test est réussi, la durée du voyage est réduite de 1 jour.	1
10	Heureuse rencontre	Si le test est réussi, la cible ne gagne pas de Fatigue et le Gardien des Légendes improvise une rencontre favorable à la Compagnie.	1
眢	Vision fabuleuse	Si le test est réussi, tous les membres de la Compagnie regagnent 1 point d'Espoir.	-





### NATURE DE L'ÉVÉNEMENT

**2**

Pour déterminer la nature d'un Événement, le Gardien des Légendes vérifie sur la carte en fin d'ouvrage dans quel type de région il se déroule, puis il lance un dé du Destin :

- ♦ S'il a lieu à l'intérieur des Terres Frontalières, son test est favorisé.
- ♦ S'il a lieu sur des Terres Sauvages, son test est normal.
- ♦ S'il a lieu sur des Terres Ténébreuses, son test est défavorisé.

Le Gardien des Légendes consulte alors le résultat du dé sur la table des Événements de voyage en page ci-contre ; il se sert des informations fournies pour décrire l'Événement aux joueurs et leur indiquer les conséquences du test en termes de jeu :

- ♦ Chaque type d'Événement présente un effet spécifique dont les conséquences dépendent du résultat d'un test de Compétence ; celui-ci est effectué par un des Héros assignés au rôle qui a été défini comme cible de l'Événement.
- ♦ Chaque Événement fait gagner à tous les Héros des points de Fatigue, qui viennent s'ajouter à ceux déjà gagnés.

**3**

### RÉSOLUTION DE L'ÉVÉNEMENT

Pour qu'un Événement soit résolu, un des Héros assignés au rôle défini comme cible lors de l'étape 1 (Choix de la cible) doit effectuer un test en utilisant la Compétence indiquée lors de cette étape ; un autre Héros (et un seul) assigné au même rôle que la cible peut apporter son soutien à celle-ci lors de ce test (voir Soutien, page 20).

**ROUTES ET TERRAINS DIFFICILES :** Si l'Événement a lieu sur l'hexagone d'un terrain difficile, le Héros qui effectue le test *perd* (*1d*). À l'inverse, s'il se déroule alors que la Compagnie emprunte une route, il *gagne* (*1d*).

**CONSÉQUENCES :** Pour chaque type d'Événement de voyage, la table indique – en termes de jeu – les conséquences du test de Compétence effectué par la cible, selon qu'elle échoue ou réussit. Le terme « cible » dans la table indique toujours le Héros qui a effectué le test (et éventuellement celui qui lui a apporté son soutien).

**FATIGUE :** La colonne la plus à droite indique combien de points de Fatigue tous les Héros gagnent.

## DESCRIPTION DES ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE

Pendant cette étape, le Gardien des Légendes doit être prêt à improviser une scène courte pour décrire ce qui arrive à la Compagnie, en se servant des informations fournies par les règles de Résolution des Événements (lequel des Héros fait face à la situation, quelle Compétence est en jeu, etc.) et du contexte de la partie.

Il s'agit non seulement d'offrir aux joueurs un récit qui transpose sur le plan narratif les conséquences de l'Événement déterminées par les règles sur le voyage, mais également de relier les situations vécues par la Compagnie durant son voyage au contexte plus large de la région où se déroule l'aventure.

### ÉVÉNEMENTS TYPES

Les paragraphes qui suivent suggèrent quelques exemples de scènes pouvant servir de support à l'improvisation en fonction de la nature de l'Événement.

**HORRIBLE MÉSAVENTURE :** Les choses ont mal tourné, au point que la Compagnie progresse difficilement et que la cible de l'Événement a failli être grièvement blessée. Les Chasseurs ont été Blessés par une proie qui s'est avérée bien trop redoutable, les Éclaireurs ont souffert du froid extrême, un Guettement qui surveillait le camp du haut d'un arbre est tombé, etc. *Lentement, ils se mirent en marche, et bientôt ils peinaient ferme. La neige leur arrivait par endroits à la poitrine, et Boromir paraissait plutôt nager ou creuser avec ses grands bras que marcher.*

**DÉSÉPÉRANCE :** La Compagnie a souffert d'une telle fortune qu'elle a été soumise à une épreuve terrible : elle a assisté à un événement sans doute lié à la lente ascension de l'Ombre. Elle a découvert une zone totalement dévastée et sans vie, ou les épouvantables dépouilles de voyageurs massacrés par des Orques ; elle a senti la présence terrifiante d'un esprit maléfique, ou assisté au passage de quelque puissant serviteur de l'Ennemi, etc.

*Le soleil, d'un jaune pâle et aqueux, luisait à travers la brume juste au-dessus de la paroi ouest du creux dans lequel ils se trouvaient ; au nord, au sud et à l'est, au-delà de la paroi, le brouillard était épais, froid et blanc. L'air était silencieux, lourd et glacial.*

**MAUVAIS CHOIX :** La cible est submergée de chagrin ou de frustration d'avoir échoué face à la situation : l'Éclaireur n'a pas su décider du chemin à prendre et a passé la nuit à tenter

de trouver une meilleure route, le Chasseur s'est inquiété de voir diminuer les provisions, le Guettement craint en permanence de faire courir des risques à la Compagnie, etc.

*« Vous laissez le choix à un mauvais arbitre, dit Aragorn. Depuis que nous avons franchi l'Argonath, mes options ont toutes mal tourné. »*

**CONTRETEMPS :** La malchance a obligé la Compagnie à ralentir sa cadence voire à s'interrompre complètement : tentant de compenser le retard, la cible s'est retrouvée écrasée par la Fatigue. Quelqu'un a oublié du matériel important, la pénurie de provisions oblige à chasser ou pêcher, il va falloir emprunter un itinéraire plus long et plus difficile que prévu, etc.

*« De la corde ! murmura-t-il. Il n'y a pas de corde. Et hier soir encore, tu t'es dit : « Sam, que dirais-tu d'un peu de corde ? Ça te manquera, si tu n'en as pas. » Eh bien, ça me manquera. C'est trop tard pour en prendre maintenant. »*

**RACCOURCI :** En réussissant son test, la cible a permis à la Compagnie de progresser plus rapidement. Pendant qu'il surveillait, le Guettement a repéré un chemin plus court, l'Éclaireur a ouvert une longue voie très praticable, la chasse a été si abondante que la Compagnie n'a pas eu à s'arrêter, etc.

*« Nous pourrions économiser un quart de la distance en allant en ligne droite au Bac de l'endroit où nous nous trouvons. »*

**HEUREUSE RENCONTRE :** Les Héros font une rencontre fortuite qui se révèle fort utile : ils croisent d'autres voyageurs ou des habitants de la région très accueillants, qui leur fournissent de la nourriture, de l'eau ou des explications précises sur la route à prendre ; le Gardien des Légendes peut aussi se saisir de cette occasion pour jouer une scène plus significative, en faisant intervenir un personnage important, par exemple un Garant.

*« ... cela fut évité parce qu'un soir je rencontrai Thorin Écu-de-Chêne, au seuil du printemps, du côté de Bree. Une pure rencontre de hasard, comme nous disons en Terre du Milieu. »*

**VISION FABULEUSE :** Le Gardien des Légendes doit décrire comment les Héros, témoins fortuits de circonstances exceptionnelles liées à la magie subtile de la Terre du Milieu et à ses habitants, ont senti leur esprit et leur cœur s'exalter.

Les Héros ont pu voir passer une compagnie d'Elfes en voyage ou une congrégation de Grands Aigles haut dans le ciel, ressentir la présence d'un esprit bienveillant dans une clairière ou une chute d'eau, rencontrer par hasard l'un des Sages et des Grands, etc.

*« Venez avec moi, Frodon, s'écria le Nain, s'élançant de la route. Je ne voudrais pas que vous partiez sans voir Kheled-zâram. »*







## CHAPITRE 7

# phases de COMMUNAUTÉ

*Lorsque l'hiver commence à mordre  
Et que les pierres craquent dans la nuit glaciale,  
Lorsque les étangs sont noirs et les arbres dénudés,  
Il est mauvais dans les Terres Sauvages de voyager.*



**L**e quotidien d'un Héros ne se résume pas toujours à naviguer sans cesse dans les profondeurs des cavernes, combattre l'Ombre et fuir des dangers impossibles à surmonter. Même les Héros les plus avides d'aventures ont parfois besoin de prendre

du repos, rassembler leurs idées et permettre au temps de panser leurs blessures. Qu'un Héros poursuive ses objectifs personnels ou qu'il se repose confortablement pour se ressourcer avant de repartir sur la route, le temps qui se déroule entre deux aventures est appelé une Phase de Communauté.

## FONCTIONNEMENT D'UNE PHASE DE COMMUNAUTÉ

*Nos amis demeurèrent longtemps, une quinzaine au moins, dans cette hospitalière maison et ils eurent peine à la quitter.*

La Phase de Communauté est une séquence de jeu centrée sur les choix des joueurs : alors que durant la Phase d'Aventure ils réagissent aux amorces de récit énoncées par le Gardien des Légendes, la Phase de Communauté leur permet d'approfondir les histoires et les objectifs de leurs Héros, et par là même d'inscrire la progression de leurs aventuriers dans un récit plus général. Le Gardien des Légendes se met en retrait et écoute ce que les joueurs ont à dire sur leurs personnages.

Les joueurs sont quant à eux encouragés à décrire en détail ce que leur Héros entreprend durant la Phase de Communauté, sans nécessairement se limiter aux activités spécifiques aux règles. Par exemple, un aventurier peut enquêter sur les pistes, les problèmes et les opportunités qui ont surgi pendant la Phase d'Aventure précédente.

Les joueurs doivent toutefois tenir compte de la durée de la Phase de Communauté et des contraintes géographiques. En outre, il ne leur est pas permis de faire vivre des aventures à leur personnage : celui-ci ne peut pas découvrir un nouveau lieu et l'explorer, ni faire la connaissance d'un personnage important, etc. (en résumé, un Héros ne peut pas vivre le type de scènes réservées à la Phase d'Aventure).

La Phase de Communauté marque la fin de la Phase d'Aventure : à ce titre, elle sera jouée dans l'idéal à la fin d'une session de jeu, ou au début de la suivante ; elle précèdera la prochaine Phase d'Aventure.

### STRUCTURE D'UNE PHASE DE COMMUNAUTÉ

Une Phase de Communauté est structurée comme suit :

1. Durée
2. Destination
3. Progression
4. Entreprises

#### DURÉE

**1** Une Phase de Communauté couvre habituellement une période de temps plus longue qu'une Phase d'Aventure moyenne. Ce qui s'y passe est décrit d'un point de vue élargi : les jours et les semaines défilent pendant que les Héros récupèrent de leurs aventures, étudient ou s'impliquent dans leurs projets personnels.

Pour que les Héros puissent bénéficier d'une vraie coupure avec la vie d'aventurier, une Phase de Communauté doit durer au moins une semaine, mais elle peut s'étendre jusqu'à une saison entière.

La Phase de Communauté la plus longue se déroule généralement durant les fêtes du solstice d'hiver (voir Yule, page 120).

#### DESTINATION

**2** Après avoir fixé la durée de la Phase de Communauté, les joueurs doivent déterminer quelles seront les activités de leur Héros. En général, à moins que les fêtes de

fin d'année n'approchent, la Compagnie s'installe pour un temps dans un refuge afin de passer la Phase de Communauté en groupe.

Pour que la partie reste réaliste, il est préférable que les joueurs choisissent un lieu à une distance raisonnable de celui où se trouvait la Compagnie lors de la dernière session, et qu'ils tiennent compte de la durée choisie pour la Phase de Communauté.

Les Héros sont libres de se rendre dans n'importe quel lieu déjà visité par la Compagnie. Le voyage nécessaire pour atteindre cette destination se déroule « dans les coulisses », il n'est pas joué, sauf si les joueurs le souhaitent.

Des lieux tels que la ville de Bree ou Fondcombe sont des refuges parfaits : ils conviennent particulièrement à ceux qui souhaitent prendre du repos et guérir de leurs blessures, et leurs auberges sont prêtes à accueillir les voyageurs.

### PROGRESSION

3

Les joueurs peuvent à présent dépenser les points d'Expérience accumulés pour améliorer les Compétences communes et de combat de leur personnage, mais aussi acquérir un nouveau rang de VAILLANCE ou de SAGESSE. En outre, le temps que les Héros passent à profiter d'une vie ordinaire installés devant un foyer chaleureux leur confirme que leurs efforts n'ont pas été vains et leur redonne espoir en un avenir meilleur.

**ENTRAÎNEMENT :** Pour accroître le rang des Compétences communes de son Héros, un joueur dépense des points de Progression en se référant à la table de Coût en points d'Expérience ci-dessous. Il n'est pas tenu de tous les dépenser d'un coup : les points conservés pourront servir à améliorer des rangs plus coûteux lors d'une prochaine Phase de Communauté. Les joueurs notent les points de Progression non dépensés dans l'espace dédié sur la feuille de personnage.

### COÛT EN POINTS D'EXPÉRIENCE :

NOUVEAU RANG DE LA COMPÉTENCE COMMUNE OU DE COMBAT	NOUVEAU RANG DE VAILLANCE OU DE SAGESSE	COÛT EN POINTS DE PROGRESSION OU D'AVENTURE
1	—	4
2	2	8
3	3	12
4	4	20
5	5	26
6	6	30

Durant la Phase de Communauté, un joueur ne peut augmenter chacune de ses Compétences communes que d'un rang.

**ÉVOLUTION :** Les points d'Aventure sont dépensés pour acheter un nouveau rang en SAGESSE ou en VAILLANCE, ou améliorer des Compétences de combat. Comme pour les points de Progression, les joueurs ne sont pas tenus de tous les dépenser d'un coup et peuvent en conserver afin d'améliorer des rangs plus coûteux ultérieurement.

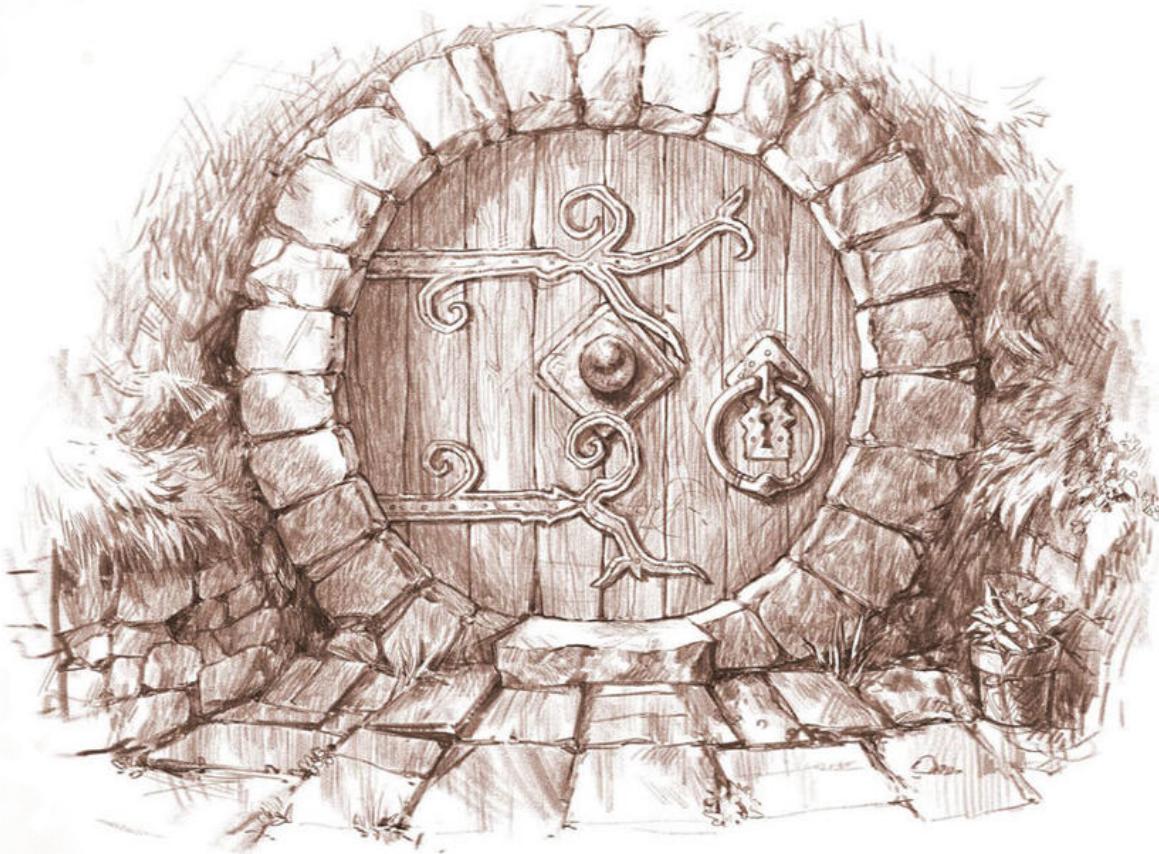
Un joueur peut augmenter d'un rang une Compétence de combat de son Héros, sa SAGESSE ou sa VAILLANCE, s'il dispose d'assez de points d'Aventure, comme indiqué dans la table de Coût en points d'Expérience. Un Héros dont la SAGESSE ou la VAILLANCE augmente obtient également une nouvelle Récompense ou une Vertu (voir page 78).

Au cours d'une même Phase de Communauté, un joueur ne peut augmenter chaque Compétence de combat que d'un rang. Il peut également acheter un nouveau rang soit en SAGESSE soit en VAILLANCE, mais pas dans les deux. Quand une de ces caractéristiques est augmentée, les capacités et particularités qui en dépendent doivent prendre en compte son nouveau rang.

**RÉMISSION SPIRITUELLE :** Au cours de chaque Phase de Communauté, tous les Héros récupèrent un nombre de points d'Espoir égal à leur valeur de CŒUR ; durant Yule, ils récupèrent tous leurs points d'Espoir.

Si la Phase d'Aventure a abouti à un résultat considéré comme positif dans la lutte contre l'invasion de l'Ombre, tous les membres de la Compagnie perdent des points d'Ombre ; pour savoir combien, le Gardien des Légendes doit évaluer les actions de la Compagnie à l'aune du contexte plus large du Crépuscule du Troisième Âge ; leur valeur d'Ombre est réduite de 1 à 3 points, en fonction des victoires qu'il estime dignes d'être récompensées.

- ◆ Si les actions de la Compagnie ont interféréd même marginalement avec le retour de l'Ombre, chaque joueur retire 1 point d'Ombre à son personnage.
- ◆ Si leurs actions ont manifestement entravé l'Ennemi ou réduit ses forces, chaque joueur retire jusqu'à 2 points d'Ombre à son Héros.
- ◆ Si les exploits accomplis par les Héros ont attiré l'attention du Seigneur Ténébreux en personne ou d'un de ses serviteurs principaux, chacun d'eux retire jusqu'à 3 points d'Ombre.



## ENTREPRISES

**4** Une entreprise est une tâche particulière qui prend tellement de temps qu'un Héros ne peut l'accomplir qu'en étant installé durablement, donc durant une Phase de Communauté.

Les joueurs déterminent un certain nombre d'entreprises, selon qu'il s'agit d'une Phase de Communauté ordinaire ou de Yule, qui signe la fin de l'année (voir Entreprises, page ci-contre).

## YULE

Environ toutes les trois Phases de Communauté, l'hiver arrive, et avec lui la fin de l'année en cours. En général, toute la saison froide est considérée comme une seule Phase de Communauté prolongée. En hiver, la vie dans la nature est impitoyable, aussi les aventuriers préfèrent-ils avoir un toit au-dessus de la tête quand le vent glacial hurle et que la neige a recouvert tout le paysage.

La plupart du temps, la Compagnie se sépare temporairement à l'occasion des fêtes de Yule. Les Héros en profitent pour retourner dans leur contrée d'origine et passer du temps avec les leurs. Trois mois suffisent pour que tous les Héros puissent s'y rendre en partant de n'importe où, hormis des lieux les plus reculés.

## LE PASSAGE DES ANNÉES

Yule marque le terme de l'année : les Héros ont donc vieilli d'un an. Heureusement, le temps ne se contente pas de tuer les rois et de transformer les villes en ruines : il apporte aussi la sagesse. Le temps que les Héros ne consacrent pas à l'aventure leur permet de réfléchir à leurs expériences et peut-être d'apprendre de leurs erreurs :

Au début d'une Phase de Communauté dédiée à Yule, tous les Héros récupèrent tous leurs points d'Espoir. Ils obtiennent aussi un nombre de points de Progression supplémentaires égal à leur ESPRIT, qui s'ajoutent au total accumulé durant la dernière Phase d'Aventure.

Le Gardien des Légendes peut alors profiter de cette Phase dédiée à Yule pour informer la Compagnie des changements qui ont eu lieu en Terre du Milieu, et que les Héros sont censés avoir appris. À cet égard, il peut utiliser les règles présentées dans ce chapitre pour déterminer quelles informations parviennent jusqu'aux oreilles des Héros et les adapter en fonction des circonstances et du lieu où se trouve de la Compagnie.

Tenir la Compagnie informée des événements importants est un bon moyen d'apporter les premiers éléments de contexte de la prochaine Phase d'Aventure.

### CHANGER D'OBJETS UTILES

Outre les tâches auxquelles leurs Héros peuvent s'atteler au cours d'une Phase de Communauté, les joueurs peuvent changer les objets utiles de leur équipement (à condition de respecter le nombre maximum d'objets autorisés par leur niveau de vie actuel).



### ENTREPRISES

Cette section énumère les diverses tâches auxquelles les Héros peuvent se consacrer au cours d'une Phase de Communauté ; les joueurs disposent d'un nombre différent d'entreprises selon qu'il s'agit d'une phase ordinaire ou de Yule (la fin de l'année).

- ◆ Durant une Phase de Communauté ordinaire, la Compagnie choisit une seule entreprise pour tout le groupe.
- ◆ Durant Yule, chaque joueur dispose d'une entreprise.
- ◆ Enfin, durant chaque Phase de Communauté, qu'elle soit ordinaire ou dédiée à Yule, la Compagnie est autorisée à choisir une entreprise supplémentaire parmi celles indiquées comme étant gratuites en fonction des Vocations représentées au sein de la Compagnie.

En résumé, la Compagnie pourra choisir un maximum de deux entreprises au cours d'une Phase de Communauté ordinaire, et un nombre d'entreprises égal au nombre de Héros plus un durant Yule. Les entreprises auxquelles se consacrent les Héros doivent toujours être différentes, sauf celles spécifiques à Yule, qui peuvent être choisies par tous ceux qui le souhaitent.

### COLLECTER DES RUMEURS

*Quand ils apparaissaient, ils apportaient des nouvelles des régions lointaines et racontaient d'étranges histoires oubliées, que l'on écoutait avec empressement...*

Des rumeurs d'événements étranges circulent de par le monde, sans cesse plus nombreuses chaque année : elles parlent de ténèbres qui s'étendent, de guerres lointaines et du départ des Elfes. Les légendes mystérieuses et les vieilles chansons se révèlent parfois être bien plus que de simples comptines. Les Héros collectent ces nouvelles et ces rumeurs, puis travaillent à séparer les faits réels des contes pour enfants afin de recueillir des histoires qui s'avèreront probablement utiles au cours de leurs aventures.

Choisissez cette entreprise pour obtenir une rumeur de la part du Gardien des Légendes.

### CHANTRER DES CHANSONS

Durant un conseil, un combat ou un voyage, les Héros peuvent chanter une chanson qui motivera la Compagnie à atteindre ses objectifs, en leur insufflant l'énergie nécessaire pour y parvenir.

Pour ce faire, un ou plusieurs joueurs sélectionnent dans le répertoire de la Compagnie une chanson appropriée à la situation (combat, voyage ou conseil) puis effectuent un test de CHANT. Ceux ayant réussi le test ignorent les conséquences de l'état Épuisé pour le reste de l'activité héroïque (en combat, chanter une chanson est considéré comme une action secondaire).

La Compagnie peut utiliser chaque chanson de son répertoire une fois par Phase d'Aventure. Une fois utilisée, que le test de CHANT ait réussi ou pas, les joueurs la retirent du répertoire jusqu'à la prochaine Phase d'Aventure.

La rumeur peut être une histoire concernant un individu, un lieu ou un événement à venir ; elle décrit une situation spécifique que la Compagnie souhaite exploiter, empêcher ou voir se réaliser. Il peut aussi s'agir d'un élément précis sur lequel les Héros s'interrogent, directement lié au contexte de l'aventure en cours.

Si la Compagnie a parmi ses membres un Protecteur, elle peut choisir cette tâche en tant qu'entreprise gratuite.

### COMPOSER UNE CHANSON

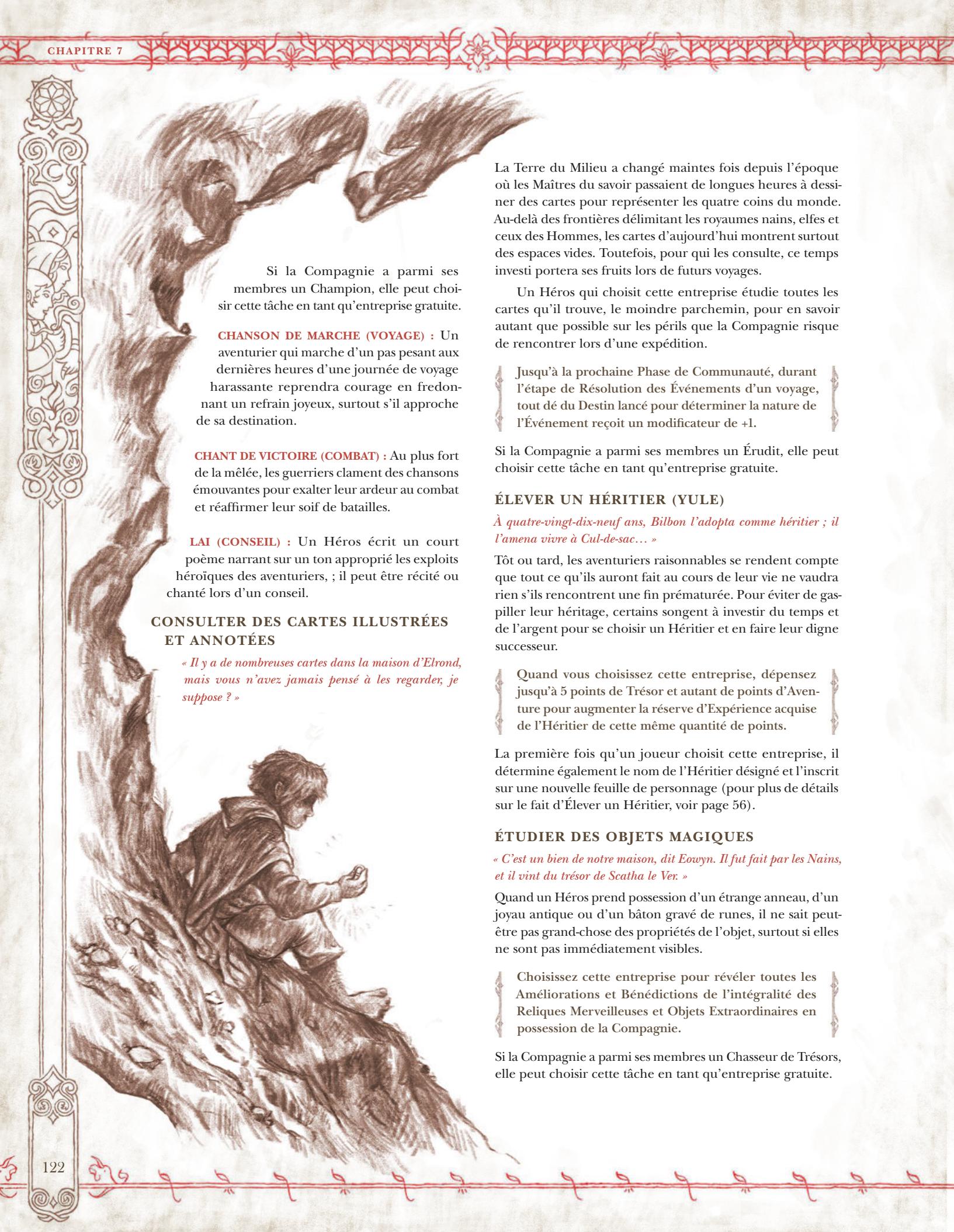
*Et quelqu'un se mettait à chanter dans l'obscurité des strophes du Lai de Nimrodel ou d'autres chants de la Vallée de l'Anduin datant des années évanouies.*

Tous les peuples de la Terres du Milieu jouent et chantent des chansons pour se remémorer les bonnes choses et célébrer la vie.

Choisissez cette entreprise pour composer une chanson : il peut s'agir d'un Lai, d'un Chant de victoire ou d'une Chanson de marche.

La nouvelle composition est ajoutée au répertoire de la Compagnie ; cette liste de chansons permet de savoir lesquelles la Compagnie peut chanter durant une Phase d'Aventure (voir Chanter des Chansons, ci-dessus).

Le joueur est encouragé à donner un titre à sa composition ou à en écrire les paroles, en s'inspirant par exemple des événements traversés par la Compagnie, ou alors en centrant l'histoire sur un ou plusieurs Héros.



Si la Compagnie a parmi ses membres un Champion, elle peut choisir cette tâche en tant qu'entreprise gratuite.

**CHANSON DE MARCHE (VOYAGE) :** Un aventurier qui marche d'un pas pesant aux dernières heures d'une journée de voyage harassante reprendra courage en fredonnant un refrain joyeux, surtout s'il approche de sa destination.

**CHANT DE VICTOIRE (COMBAT) :** Au plus fort de la mêlée, les guerriers clament des chansons émouvantes pour exalter leur ardeur au combat et réaffirmer leur soif de batailles.

**LAÏ (CONSEIL) :** Un Héros écrit un court poème narrant sur un ton approprié les exploits héroïques des aventuriers ; il peut être récité ou chanté lors d'un conseil.

#### CONSULTER DES CARTES ILLUSTRÉES ET ANNOTÉES

*« Il y a de nombreuses cartes dans la maison d'Elrond, mais vous n'avez jamais pensé à les regarder, je suppose ? »*

La Terre du Milieu a changé maintes fois depuis l'époque où les Maîtres du savoir passaient de longues heures à dessiner des cartes pour représenter les quatre coins du monde. Au-delà des frontières délimitant les royaumes nains, elfes et ceux des Hommes, les cartes d'aujourd'hui montrent surtout des espaces vides. Toutefois, pour qui les consulte, ce temps investi portera ses fruits lors de futurs voyages.

Un Héros qui choisit cette entreprise étudie toutes les cartes qu'il trouve, le moindre parchemin, pour en savoir autant que possible sur les périls que la Compagnie risque de rencontrer lors d'une expédition.

Jusqu'à la prochaine Phase de Communauté, durant l'étape de Résolution des Événements d'un voyage, tout dé du Destin lancé pour déterminer la nature de l'Événement reçoit un modificateur de +1.

Si la Compagnie a parmi ses membres un Érudit, elle peut choisir cette tâche en tant qu'entreprise gratuite.

#### ÉLEVER UN HÉRITIER (YULE)

*À quatre-vingt-dix ans, Bilbon l'adopta comme héritier ; il l'amena vivre à Cul-de-sac... »*

Tôt ou tard, les aventuriers raisonnables se rendent compte que tout ce qu'ils auront fait au cours de leur vie ne vaudra rien s'ils rencontrent une fin prématurée. Pour éviter de gaspiller leur héritage, certains songent à investir du temps et de l'argent pour se choisir un Héritier et en faire leur digne successeur.

Quand vous choisissez cette entreprise, dépensez jusqu'à 5 points de Trésor et autant de points d'Aventure pour augmenter la réserve d'Expérience acquise de l'Héritier de cette même quantité de points.

La première fois qu'un joueur choisit cette entreprise, il détermine également le nom de l'Héritier désigné et l'inscrit sur une nouvelle feuille de personnage (pour plus de détails sur le fait d'Élever un Héritier, voir page 56).

#### ÉTUDIER DES OBJETS MAGIQUES

*« C'est un bien de notre maison, dit Eowyn. Il fut fait par les Nains, et il vint du trésor de Scatha le Ver. »*

Quand un Héros prend possession d'un étrange anneau, d'un joyau antique ou d'un bâton gravé de runes, il ne sait peut-être pas grand-chose des propriétés de l'objet, surtout si elles ne sont pas immédiatement visibles.

Choisissez cette entreprise pour révéler toutes les Améliorations et Bénédicitions de l'intégralité des Reliques Merveilleuses et Objets Extraordinaires en possession de la Compagnie.

Si la Compagnie a parmi ses membres un Chasseur de Trésors, elle peut choisir cette tâche en tant qu'entreprise gratuite.

## FÉDÉRER LA COMPAGNIE

*« ... en cette affaire, mieux vaudrait se fier à leur amitié qu'à ma grande sagesse. »*

L'adversité subie par les Héros au cours de leurs aventures met à rude épreuve les liens qui les unissent au sein de la Compagnie ; jouir ensemble d'un moment de répit renforce ces liens.

Choisissez cette entreprise pour augmenter la valeur de Communauté de +1 jusqu'à la prochaine Phase de Communauté.

Si la Compagnie a parmi ses membres un Capitaine, elle peut choisir cette tâche en tant qu'entreprise gratuite.

## GUÉRIR DES SÉQUELLES DE L'OMBRE (YULE)

*« N'est-ce pas un étrange destin que nous devions endurer tant de peur et de doutes pour une si petite chose ? »*

Les Héros sentent le lourd fardeau de l'Ombre peser sur leurs épaules longtemps après la fin de leurs aventures. Ils ressassent de sombres pensées, et les visions cauchemardesques qui hantent leurs songes les submergent parfois dans la journée. Seul le passage du temps pourra panser de telles blessures.

Choisissez cette entreprise pour vous focaliser sur votre Rémission spirituelle : dépensez 5 points d'Aventure pour supprimer 1 séquelle de l'Ombre (voir Renforcer sa Volonté, page 137).

Chaque culture possède ses propres méthodes pour guérir des blessures de l'âme : les Nains partent généralement travailler à la forge, où ils peuvent évacuer leur frustration en battant le fer rougi sur une enclume ; les Hobbits, eux, s'adonnent à leurs activités favorites que sont le jardinage et la peinture ; quant aux Elfes et aux Hommes, d'ordinaire ils composent, jouent ou récitent des poèmes et des chansons.

## RELATER UNE AVENTURE (YULE)

*Pour certains des auditeurs, le récit de Bilbon était entièrement nouveau, et ils écoutèrent avec étonnement tandis que le vieux Hobbit, assez satisfait en vérité, narrait en détail son aventure avec Gollum.*

Les aventures ont du sens pour ceux qui les vivent, mais il est possible d'en tirer des contes, avec leur lot de mises en garde. Les Héros font un compte rendu personnel d'une aventure à laquelle ils ont pris part : ils peuvent raconter cet épisode aux membres de leur communauté, le déclamer dans un lieu public ou lors d'un événement, à moins qu'ils n'en tirent un livre ; les joueurs sont encouragés à improviser un court récit.

Choisissez cette entreprise pour remplacer une des Particularités de votre Héros par une autre, dont les nouveaux traits distinctifs doivent apparaître dans l'histoire que vous racontez.

Le joueur peut choisir sa nouvelle Particularité dans la liste des pages 67 et suivantes, voire en proposer une de sa création au Gardien des Légendes.

## RENCONTRER UN GARANT

*Elrond, comme à son habitude, siégeait dans un grand fauteuil au bout de la longue table sur l'estrade...*

Au bout de quelques années d'aventures, les Héros compteront probablement parmi leurs alliés quelques-uns des Sages et des Grands ; certains d'entre eux peuvent devenir les Garants de la Compagnie (voir page 52).

Choisissez cette entreprise pour rencontrer un des amis et alliés de la Compagnie durant la Phase de Communauté, à l'endroit où on le trouve d'ordinaire, et à condition qu'il soit disponible.

Quand cette entreprise est choisie, le Gardien des Légendes peut collaborer avec le joueur pour organiser la rencontre. Les raisons qui poussent un ou plusieurs Héros à rencontrer un Garant dépendent du contexte de l'aventure en cours, mais souvent le Héros ou la Compagnie requiert de l'aide auprès du Garant, et accepte en retour d'effectuer une mission réclamée par celui-ci.

Les descriptions des personnalités présentées à partir de la page 212 proposent des idées permettant de les introduire dans le jeu en tant que Garants.

Si la Compagnie a parmi ses membres un Messager, elle peut choisir cette tâche en tant qu'entreprise gratuite.







CHAPITRE 8

---

LE GARDIEN  
DES LÉGENDES

*Il apparut que Gandalf s'était rendu à un grand conseil  
de magiciens blancs, maîtres en savoir et en bonne magie...*



ans le monde du jeu, un « maître de la tradition » est un individu imprégné des savoirs ancestraux des nombreuses cultures de la Terre du Milieu. Dans *L'Anneau Unique*, le joueur qui tient le rôle de Gardien des Légendes supervise tous les éléments du jeu qui n'incombent pas aux joueurs incarnant un Héros.

Cette section est consacrée à la définition du rôle fondamental de Gardien des Légendes : il contient des conseils pour comprendre les actions à mener et présente les règles additionnelles permettant de gérer le jeu du point de vue du Gardien des Légendes.

*Si vous ne vous apprêtez pas à tenir le rôle de Gardien des Légendes, vous n'avez pas besoin de lire cette partie.*

## MENER LE JEU

« Je ne puis rien faire d'autre pour l'empêcher. Le tablier est disposé, et les pièces bougent. »

L'un des aspects les plus agréables du jeu de rôle est la collaboration créative entre le Gardien des Légendes et les joueurs. Mais alors que ceux-ci n'ont à gérer que leur propre personnage, le Gardien des Légendes est responsable d'éléments aussi variés que la description des lieux visités, les réactions des personnes et des créatures rencontrées ou les conséquences des actions de tous les personnages impliqués dans une situation donnée.

En termes de jeu, le Gardien des Légendes est chargé d'orchestrer les sessions de jeu en présentant chaque scène d'une Phase d'Aventure.

### DIRIGER DES SCÈNES

Comme indiqué dans le *Chapitre 6*, une partie de *L'Anneau Unique* consiste en une série de scènes liées entre elles.

Une scène représente un épisode important de la vie des Héros, c'est une situation où leurs décisions et leurs actions figurent au premier plan.

Tous les événements du monde du jeu qui ne sont pas en lien direct avec les Héros se déroulent « dans les coulisses » et ne font donc pas l'objet d'une scène.

Les différentes scènes d'une session sont toutes différentes : certaines s'étalent sur la majeure partie du temps de jeu car elles sont axées sur les objectifs des Héros et les actions qu'ils entreprennent ; d'autres, de moindre importance, servent simplement à décrire ce qui se passe entre deux scènes principales, quand la Compagnie profite d'un moment de répit ou que les aventuriers organisent leurs prochaines actions.

Alors que de nombreux détails du décor des scènes secondaires peuvent être laissés aux joueurs, le Gardien des Légendes est chargé du cadre de toutes les scènes principales.

Pour le Gardien des Légendes, une session typique suit les étapes suivantes :

1. Le Gardien des Légendes présente chaque scène principale en décrivant le cadre et la situation du point de vue des Héros ; les joueurs y réagissent : ils réfléchissent aux actions possibles puis décrivent celles entreprises par leur Héros ;
2. Le Gardien des Légendes décrit les conséquences des actions tentées par leurs Héros ;
3. Le Gardien des Légendes fait avancer la partie, soit en développant davantage la scène actuelle, soit en la clôturant pour poser le décor d'une nouvelle scène.

**1****PLANTER LE DÉCOR**

Pour chaque scène, le Gardien des Légendes plante le décor en indiquant où elle a lieu, à quel moment de la journée et qui elle implique : il prend alors le rôle de Metteur en scène (voir page 128).

Une fois le cadre de la scène posé, les joueurs y réagissent en se concentrant sur les objectifs de leurs Héros et en élaborant un plan d'action pour les atteindre.

Alors que le Gardien des Légendes se charge de structurer la scène, il revient aux joueurs de décider comment leurs Héros comptent faire face à la situation décrite.

Ils peuvent par exemple opter pour un plan d'action risqué avec une récompense élevée à la clé, ou préférer ne prendre aucun risque et agir avec prudence.

**2****DÉCRIRE LES CONSÉQUENCES DES ACTIONS DES HÉROS**

Une fois qu'ils ont fait leur choix et décris leur plan d'action, les joueurs utilisent les règles de Résolution des Actions et des Activités Héroïques sous la supervision du Gardien des Légendes, pour résoudre toutes les situations et gérer les conflits : celui-ci prend alors le rôle d'Arbitre (voir page 128).

Le Gardien des Légendes aide les joueurs à déterminer les actions entreprises leur personnage, leur indique quand lancer les dés et décrit les conséquences de tests effectués.

Pour faire avancer la partie dans le sens des choix des joueurs, le Gardien des Légendes doit s'assurer que les conséquences de toute action, qu'elle soit réussie ou non, influent sur l'histoire de manière appropriée.

Les outils du Gardien des Légendes présentés en pages 130 et suivantes l'aideront à déterminer aisément les conséquences des actions des Héros.

**3****FAIRE AVANCER LA PARTIE**

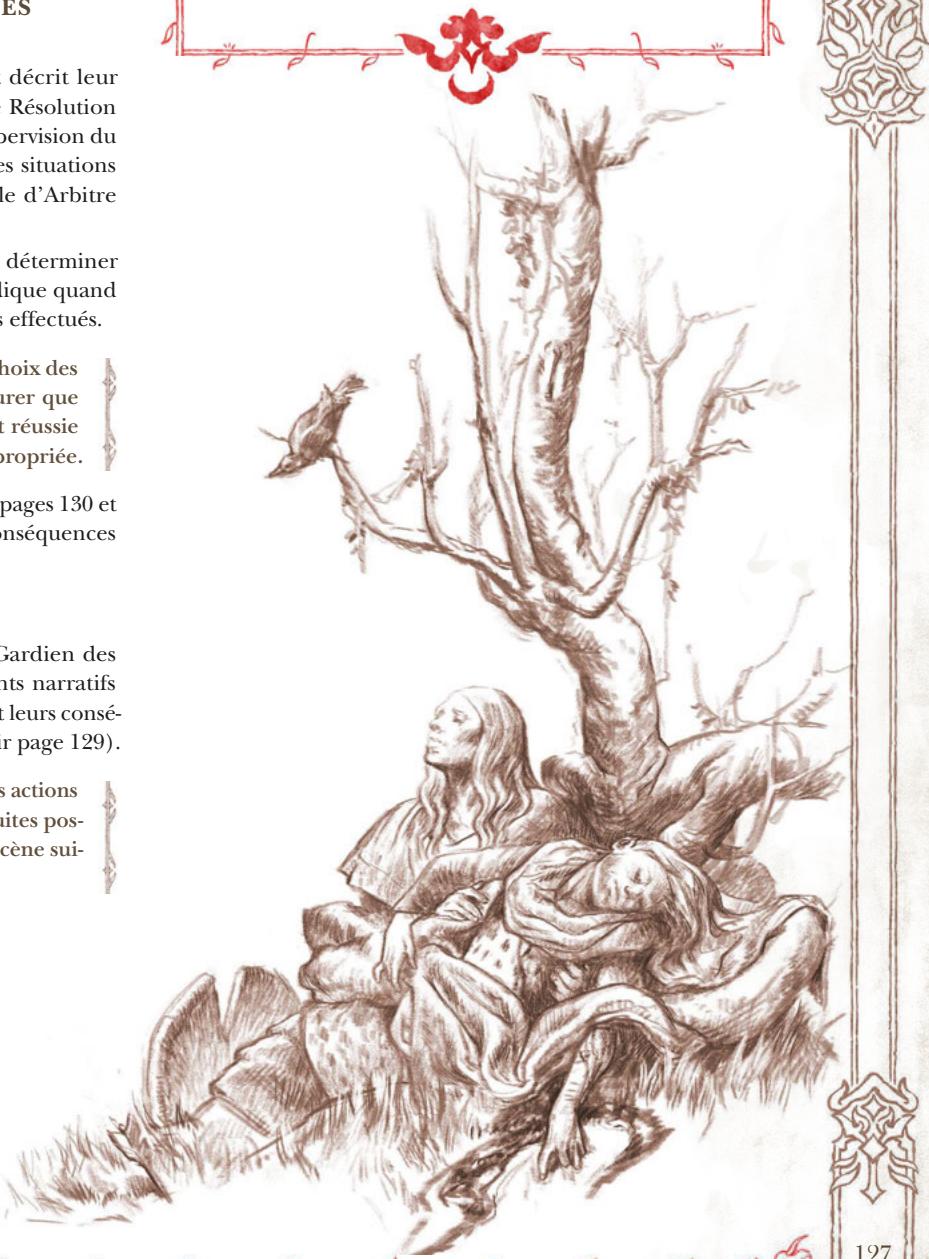
Chaque fois que c'est nécessaire, le Gardien des Légendes ajoute de nouveaux éléments narratifs à la partie, déclenchés par les actions des Héros et leurs conséquences : il prend alors le rôle de Narrateur (voir page 129).

Le Gardien des Légendes prend en compte les actions effectuées par les Héros pour réfléchir aux suites possibles de la situation actuelle et composer la scène suivante afin qu'elle s'enchaîne naturellement.

**D'UNE SCÈNE À L'AUTRE**

Sur le plan du temps écoulé, les scènes ne s'enchaînent pas nécessairement : la scène qui suit celle qui vient d'être jouée n'a pas forcément lieu immédiatement après celle-ci dans l'univers du jeu, et elle n'a pas besoin de se dérouler dans un cadre à proximité de la précédente.

Si dans le monde du jeu un long laps de temps s'est écoulé entre deux scènes, le Gardien des Légendes peut décrire aux joueurs ce qui s'est passé entre-temps, comme un découpage cinématographique ; par contre, si l'action de la scène suivante se situe en un nouveau lieu très éloigné de la précédente, il envisagera plutôt d'appliquer les règles sur le Voyage (voir page 108).



Il n'appartient pas au Gardien des Légendes de décider des options à prendre : il doit présenter les possibilités offertes aux Héros comme étant des choix viables, afin de laisser les joueurs prendre leurs propres décisions en toute liberté. La dernière chose à faire pour un Gardien des Légendes est sans doute d'orienter les joueurs au point de les enfermer dans son idée préconçue du déroulement de la partie !

Il arrive que durant une scène le Gardien des Légendes insère de nouveaux éléments narratifs, pas encore rattachés à l'intrigue. Ils peuvent servir à annoncer une série d'événements « scénarisés », être liés à la chronologie du récit ou aux objectifs d'un personnage du Gardien des Légendes.

# LE GARDIEN DES LÉGENDES DE LA TERRE DU MILIEU

*« Ce Mithrandir était, je le conjecture à présent, plus qu'un simple maître du savoir : un grand moteur de tous les exploits accomplis dans notre temps. »*

La tâche la plus importante d'un Gardien des Légendes est sans doute de servir d'intermédiaire entre les joueurs et la Terre du Milieu. Pour que les joueurs aient le sentiment de prendre part aux événements qui composent le Crépuscule du Troisième Âge, il est essentiel de faire résonner en eux l'ambiance de cet univers.

De prime abord, le rôle de Gardien des Légendes peut paraître ardu ; or l'endosser est particulièrement gratifiant pour un passionné de Tolkien, qui va avoir la chance d'expérimenter le monde de la Terre du Milieu comme le fit son créateur même : en orchestrant tous les éléments du décor pour créer ses propres contes épiques.

## LES QUALITÉS D'UN BON GARDIEN DES LÉGENDES

Les fonctions d'un Gardien des Légendes peuvent se résumer à trois rôles : metteur en scène, arbitre et narrateur.

### LE METTEUR EN SCÈNE

Quand il prépare chaque scène d'une Phase d'Aventure, le travail du Gardien des Légendes peut être comparé à celui d'un metteur en scène de théâtre ou de cinéma, qui choisit et organise les éléments de décor de la « scène » sur laquelle les personnages vont agir au cours de la prochaine session de jeu.

Composer une scène n'est pas un processus compliqué : le Gardien des Légendes détermine simplement un lieu et un moment de la journée, ainsi que les éventuels personnages présents – mineurs ou importants – qu'il gère (voir page 135). Les détails sont importants (par exemple le temps qu'il fait) mais ne doivent pas encombrer la description : chaque élément sera éventuellement développé plus tard, lorsque les Héros se

mettront à explorer la scène et que les joueurs poseront des questions.

Le Gardien des Légendes n'a pas à se soucier de devoir raconter une histoire : sa tâche la plus importante consiste à fournir aux joueurs des ingrédients ; c'est ensuite à eux de s'en saisir et de les agencer pour composer un récit à part entière, à travers leurs choix et les actions de leurs Héros.

Pour se faciliter la tâche, lorsqu'il plante le décor d'une scène, un Gardien des Légendes doit penser à y inclure des amorces qui nécessitent une réponse immédiate. Elles prennent souvent la forme d'obstacles visibles ou évidents qui barrent la route des Héros, et peuvent représenter une opposition active et directe (comme un adversaire ou un personnage du Gardien des Légendes) ou être le résultat de contingences ou de dangers naturels (comme de mauvaises conditions météorologiques).

**COHÉRENCE :** Pour mener avec succès une partie de *L'Anneau Unique*, il faut être capable de tisser un récit cohérent dans la durée, qui entremèle le cadre de l'univers du jeu aux éléments disparates qui émergent session après session (tels que les buts et les ambitions des membres de la Compagnie, les endroits qu'ils visitent et les personnes qu'ils rencontrent).

Pour ce faire, il est très utile de bien connaître l'univers de Tolkien ; le Chapitre 9 présente en détail les lieux, personnages et événements qui servent de cadre principal à l'univers de *L'Anneau Unique*.

### L'ARBITRE

Les jeux de rôles combinent des règles à un ensemble de conventions sociales et narratives. Bien que ces conventions placent le jeu de rôle à l'écart des contraintes d'un jeu de plateau ou de cartes (qui ne sont définies que par leurs règles),

les mécanismes fondamentaux de cette pratique nécessitent, pour pouvoir être appliqués correctement, la présence indispensable d'un modérateur impartial : le Gardien des Légendes.

Le Gardien des Légendes doit être prêt à se prononcer à tout moment sur les règles, que ce soit pour déterminer les conséquences des actions entreprises par les Héros durant la Phase d'Aventure ou pour aider les joueurs à déterminer le résultat de leurs décisions pendant la Phase de Communauté.

**IMPARTIALITÉ :** En tant qu'arbitre, le Gardien des Légendes doit s'efforcer d'être juste et appliquer les règles correctement et avec impartialité. Les mécanismes de jeu, conçus pour présenter des défis aux joueurs, déterminent si un Héros parvient à résoudre un test ou pas : ils le récompensent s'il réussit et le font pâtrir de la situation (en la rendant plus intéressante !) s'il échoue.

Un Gardien des Légendes partial peut facilement ruiner une partie : prendre une décision injuste en appliquant une règle attire l'attention des joueurs sur la règle en question et interrompt leur immersion dans le jeu.

### LE NARRATEUR

Comme il a déjà été dit, jouer à un jeu de rôle permet de créer une histoire qui s'écrit au croisement des descriptions du Gardien des Légendes et des choix des joueurs ; il est donc préférable que ce dernier ne se prépare pas trop à l'avance pour éviter d'imposer à la partie une intrigue préétablie.

Il est plus facile – et sans doute plus sage – d'organiser chaque session comme un épisode indépendant faisant partie d'un récit semi-improvisé plus vaste, et que chacune d'elles s'appuie naturellement sur les conséquences des sessions précédentes.

Cela ne signifie pas que le Gardien des Légendes peut se contenter d'improviser ; de fait, chaque Phase d'Aventure est censée comporter une ou plusieurs « intrigues » en toile de fond, des éléments pivots qui lui permettront de rebondir sur de nouvelles idées pour faire avancer le récit.

En un sens, ces Intrigues reflètent les objectifs des ennemis de la Compagnie, utilisés par le Gardien des Légendes pour s'opposer aux actions des joueurs (elles constituent le postulat de départ des suppléments de *L'Anneau Unique*).

**FACULTÉS D'ADAPTATION :** Une imagination vive et fertile et une bonne faculté d'adaptation sont des qualités précieuses pour un Gardien des Légendes : grâce à elles, il relie facilement les actions des Héros à l'histoire principale.

Le Gardien des Légendes doit garder à l'esprit que les Héros sont les protagonistes de l'histoire et que les choix des joueurs doivent toujours produire des effets tangibles dans le monde du jeu.

## LE GARDIEN DES LÉGENDES ET LE DOGME

Les passionnés de l'œuvre littéraire de Tolkien débattent depuis des années de l'existence d'un dogme cohérent qui définirait de manière définitive le monde et l'histoire de la Terre du Milieu tels qu'ils apparaissent dans *Bilbo le Hobbit*, *Le Seigneur des Anneaux* et les publications plus tardives. Ce dogme a souvent été cité comme l'obstacle majeur des jeux de rôle situés dans la Terre du Milieu, puisque les actions des Héros vont probablement « interférer » avec celles des « personnages principaux » de la saga et ainsi « briser » sa cohérence.

La réponse facile à cette inquiétude serait de répondre qu'un tel « dogme établi » n'existe pas ; toutefois, il est intéressant de creuser un peu le sujet, car en se confrontant à cet obstacle apparemment insurmontable, le Gardien des Légendes pourrait acquérir de précieux outils.

### UN « NARRATEUR PEU FIABLE »

Une des façons de contourner dilemme de voir des éléments du prétendu dogme altérés par les actions des Héros consiste à ne plus attribuer les informations contenues dans les récits de Tolkien à un narrateur infaillible et omniscient, mais à les considérer comme des témoignages d'individus potentiellement sujets aux erreurs et aux préjugés (par exemple, *Bilbo le Hobbit* relate les mémoires de Bilbo Sacquet).

Cette astuce littéraire a été bien utile à Tolkien dans ses efforts pour créer une « histoire ancienne » crédible qui comprenait d'inévitables incohérences, puisque composée au fil du temps par maints chroniqueurs. Il n'y a aucune raison pour qu'un Gardien des Légendes ne fasse pas de même, surtout si c'est pour modifier une date « établie », ou les détails derrière un « fait » connu ou un personnage « historique ».

Pour se faire une idée de la manière dont le point de vue d'un auteur peu fiable peut déformer notre perception – et peut-être les faits –, il suffit de regarder les livres eux-mêmes : les lecteurs du *Seigneur des Anneaux* peinent souvent à concilier l'image de Gimli, le redoutable guerrier d'Erebor armé d'une hache, avec celle des compagnons Nains de Bilbo, qui se font régulièrement capturer par des Trolls, des Gobelins, des Araignées et des Elfes Sylvains, avant d'être sauvés par leur ami le Hobbit cambrioleur...

## REmplir les blancs

Tolkien a tissé une tapisserie narrative incroyablement riche, composée d'un décor vivant traversé de personnages crédibles aux motivations fortement ancrées dans les mythes et les traditions. Mais cette chronique, si vaste et complexe soit-elle, n'explorera pas complètement chaque recoin de ce monde imaginaire, ni chaque période de sa chronologie, loin de là. Dans les livres, à mesure que le récit passe d'une région à une autre, de nombreux lieux sont laissés dans l'ombre ou ne sont que brièvement abordés, tout comme les événements qui s'y déroulent.

L'approche proposée, qui consiste à « remplir les blancs », se fonde sur l'idée que les sagas de Tolkien sont racontées du point de vue subjectif de leurs protagonistes, qui ne sont pas familiers de toutes les contrées de la Terre du Milieu ; elle offre au Gardien des Légendes la liberté de créer ses propres histoires.

Le cadre présenté dans ce livre (et dans les suppléments) est un bon exemple : bon nombre d'événements se déroulant sur la période choisie – allant de la découverte de l'Anneau à sa destruction – sont à peine mentionnés dans les romans ; il est donc possible de les exploiter et les interpréter.

## LES PERSONNAGES SONT LA CLÉ

Un autre point de vue intéressant sur le dogme vient de l'auteur lui-même : bien que naturellement enclin à protéger ses créations, J.R.R. Tolkien a souvent souligné que ce auquel il tenait le plus était davantage l'intégrité de ses personnages

et de leurs motivations que la préservation de ses intrigues ou autres détails.

Si l'on applique ce point de vue à une campagne de *L'Anneau Unique*, il est clair que le jeu restera fidèle à sa source littéraire à deux conditions : que le Gardien des Légendes reste vigilant dans l'usage qu'il fait des personnages canons, et que les joueurs s'efforcent de créer et incarner des Héros convaincants.

## ENFIN ET SURTOUT...

Aujourd'hui, la plupart des publications de Tolkien sur la Terre du Milieu donnent l'impression d'un corpus cohérent et immuable, or de son vivant l'auteur réécrivait et remaniait constamment son texte, au point de faire des changements importants qui devaient être insérés dans les nouvelles éditions révisées de ses livres. Ces changements visaient parfois à rectifier des incohérences, mais ils servaient le plus souvent à permettre des modifications d'intrigues et des développements ultérieurs.

Il n'est donc pas déraisonnable de supposer que Tolkien lui-même ne voyait pas son œuvre comme un dogme gravé dans le marbre, et que même ses chronologies méticuleusement élaborées devaient être considérées, au mieux, comme provisoires.

Toutes considérations faites, plutôt que de se sentir intimidé par cette œuvre si riche, un Gardien des Légendes doit aller de l'avant et ajouter ses propres récits à la tapisserie narrative à la fois merveilleuse et épique du fameux professeur Tolkien.

# LES OUTILS DU GARDIEN DES LÉGENDES

« C'est tout simple. Trop simple pour un maître du savoir en ces temps de méfiance. »

Les règles présentées dans ce chapitre seront utiles au Gardien des Légendes pour mener une partie. Ce sont des outils supplémentaires pour interpréter les tests, et en particulier leurs conséquences.

- ◆ La section Conséquences d'un Échec permet de varier davantage les résultats des tests ratés par les joueurs ;
- ◆ Celle dédiée aux Actions Prolongées explique comment gérer les actions complexes qui nécessitent plus d'un jet de dés pour être résolues ;
- ◆ Enfin, la section Autres Sources de Blessures détaille les Blessures provoquées par des échecs aux tests en dehors d'un combat.

## CONSÉQUENCES D'UN ÉCHEC

Les règles sur les actions de la page 17 permettent aux joueurs de déterminer les bénéfices d'un test réussi ; en général, un échec indique que quelque chose ne s'est déroulé comme prévu et que le Héros n'a pas atteint son objectif.

Mais parfois, la situation n'est pas aussi claire. Même si dans la plupart des cas elle est assez simple pour qu'un test raté ne signifie pas un échec complet, il arrive que les circonstances liées à un jet de Compétence soient si défavorables qu'échouer provoque une catastrophe.

Un Gardien des Légendes qui souhaite ajouter de la précision au résultat d'un test peut déterminer un niveau de risque.

## NIVEAUX DE RISQUE

L'ACTION EST...	UN TEST RATÉ ENTRAÎNE...	EXEMPLES
Ordinaire	Un Simple échec OU une Réussite partielle	Échapper à la vigilance d'un Frontalier dans la Comté, divertir une foule de clients ivres dans une auberge, grimper à un grand arbre.
Dangereuse	Un Échec malheureux	Dérober des champignons dans une ferme gardée par de féroces molosses, grimper au sommet d'une tour en ruine, nager dans un cours d'eau puissant.
Insensée	Un Désastre !	Faire les poches d'un Troll affamé, jouer au jeu des énigmes avec un Dragon, parlementer avec un Magicien en colère.

Il existe trois niveaux de risque pour une action : Ordinaire, Dangereuse et Insensée. Quand il fixe un niveau de risque plus élevé que d'ordinaire, le Gardien des Légendes doit toujours avertir les joueurs que l'action entreprise est plus dangereuse et décrire ce qui la rend particulièrement périlleuse, afin que ceux-ci visualisent clairement les risques encourus lors de cette action.

- ◆ **ACTIONS ORDINAIRES** – Quand l'action est Ordinaire, le Héros agit dans des conditions de stress et de prise de risque normales, il exerce donc un meilleur contrôle sur la situation.
- ◆ **ACTIONS DANGEREUSES** – Quand l'action est Dangereuse, le Héros entreprend quelque chose d'audacieux, il assume le risque de subir des conséquences graves en cas d'échec.
- ◆ **ACTIONS INSENSÉES** – Quand l'action est Insensée, échouer entraîne des conséquences gravissimes.

La table ci-dessus et les paragraphes qui suivent illustrent en détail les conséquences d'un échec en fonction du niveau de risque d'une action.

### SIMPLE ÉCHEC OU RÉUSSITE PARTIELLE

À la discréction du Gardien des Légendes, quand le test d'une action Ordinaire est un échec, le Héros peut simplement rater l'action (il subit un Simple échec) ou se voir offrir une chance de transformer son échec en une réussite entachée d'une conséquence négative.

Une Réussite partielle indique que le Héros a réussi son action, mais au prix d'un inconvenient qui vient relativiser la qualité du résultat final, ou entraîne un effet secondaire négatif.

#### EXEMPLE :

*Le Héros bondit par-dessus un gouffre : il atteint bien l'autre côté mais laisse tomber une arme ou un bouclier durant la manœuvre ; le Dragon assoupi n'a pas repéré l'odeur du Héros furtif mais il s'est déplacé dans son sommeil et bloque à présent la sortie ; la serrure complexe de fabrication naine a bien été crochétée, mais la clé magique utilisée pour l'ouvrir est désormais coincée dedans.*

### ÉCHEC MALHEUREUX

Le Héros rate son action, et d'importantes conséquences négatives déclenchent un nouveau problème à résoudre.

#### EXEMPLE :

*La proie du Chasseur gémit, ce qui risque d'attirer d'autres créatures autrement plus dangereuses ; une sentinelle orque repère le Héros caché et court sonner l'alarme ; les quelques bandits que le Héros tentait d'intimider dégainent leur lame.*

### DÉSASTRE !

La tentative aboutit à un désastre ! Non seulement le Héros n'atteint pas son objectif, mais il déclenche de surcroît une situation catastrophique. Contrairement à un Échec malheureux, les effets négatifs d'un Désastre ne peuvent pas être évités.

#### EXEMPLE :

*Alors qu'il grimpe à un arbre pour espionner un campement orque, le Héros tombe au beau milieu du groupe d'adversaires ; la bourse que le Héros tentait de subtiliser dans la poche du Troll fait tellement de bruit que le Héros est attrapé.*

### ACTIONS PROLONGÉES

Il arrive qu'un seul jet de dés ne suffise pas à recouvrir toute la dynamique en jeu d'une action complexe ; c'est le cas quand la tâche à accomplir peut être subdivisée en une série d'actions plus spécifiques, chaque réussite rapprochant un peu plus la Compagnie de l'objectif global à atteindre.

Les actions prolongées incluent des entreprises telles que chercher des indices dans une grande zone, fortifier une ferme avant la tombée de la nuit, pister une bande d'Orques en maraude avant qu'ils ne retournent sur leurs terres, décrypter une énigme complexe, etc.

## ACTIONS OPPOSÉES

Bien que ce soit rarissime, il peut arriver qu'un Héros tente d'accomplir une action en opposition directe avec un de ses compagnons. Dans ce cas, le test devient un jet en opposition.

Pour résoudre un jet en opposition, les tests sont effectués simultanément ; en fonction des circonstances, on utilisera la même Compétence ou deux différentes. Chacun effectue le test contre son SR respectif.

Par exemple, un Héros aborde un sujet savant devant un public tandis qu'un autre le défie en lui lançant des remarques pleines d'esprit (CONNAISSANCES contre ÉNIGMES) ; ou alors deux Héros font un bras de fer (ATHLÉTISME contre ATHLÉTISME).

Si plus d'un personnage réussit le test, celui qui a obtenu le plus de C sort vainqueur de l'opposition. Si les deux tests échouent ou obtiennent le même nombre de C, il faut soit relancer les dés, soit annoncer une égalité si cela convient mieux à la situation.

Pour mener à bien une action prolongée, les joueurs dont les Héros participent réussir un nombre de jets égal à la Résistance de l'entreprise.

## ÉTAPES D'UNE ACTION PROLONGÉE

Pour résoudre une action prolongée, il faut suivre les étapes suivantes :

1. Résistance
2. Échéance
3. Exécution

Une fois l'action prolongée terminée, le Gardien des Légendes en évalue l'issue (voir Terminer une Action Prolongée).

**1. RÉSISTANCE :** Comme pour les objectifs de la Compagnie lors d'un conseil, les joueurs décrivent comment leurs Héros comptent effectuer l'action ; le Gardien des Légendes détermine si l'effort à fournir est simple (Résistance de 3), laborieux (Résistance de 6) ou impressionnant (Résistance de 9).

- ◆ D'une manière générale, un but simple correspond à une entreprise longue mais gérable, comme transporter un bateau au sommet d'une pente raide ou éteindre l'incendie qui consume une maison.
- ◆ Les efforts laborieux comprennent des tâches longues et fastidieuses, comme inspecter un grand périmètre pour retrouver un objet ou creuser une tranchée profonde en terrain difficile.

◆ Un effort impressionnant est nécessaire pour accomplir une entreprise complexe et ardue, comme réparer un pont de corde qui enjambe un gouffre sans fond ou chercher des connaissances obscures dans une immense bibliothèque.

**2. ÉCHÉANCE :** Parfois, la Compagnie dispose d'un temps limité pour atteindre son objectif. Si les circonstances l'exigent, le Gardien des Légendes détermine une échéance pour la tâche à accomplir, qui fixe le nombre total de tests dont les Héros disposent pour la terminer.

- ◆ Si la Compagnie n'a que peu de temps, l'échéance est égale à la Résistance de l'action prolongée.
- ◆ Si la Compagnie a suffisamment de temps, l'échéance est égale à la Résistance de l'action prolongée +1.
- ◆ Si les Héros ont tout leur temps, l'échéance est égale à la Résistance de l'action prolongée +2.

Le temps disponible dépend du contexte : par exemple, si les Héros disposent d'une heure pour fouiller une pièce avant le retour de son occupant, ils ont a priori tout leur temps ; mais si c'est un château entier qu'ils doivent fouiller en une heure, on considérera que la Compagnie n'a que peu de temps.

De même, s'il n'est pas nécessaire de fixer une échéance, le Gardien des Légendes doit évaluer le temps pris par la Compagnie pour atteindre son objectif, en tenant compte de la nature de la tâche et du contexte.

Pour ce faire, il faut généralement évaluer la fréquence à laquelle les joueurs effectuent leurs tests : par exemple, si la Compagnie essaie de trouver une piste dans une grande zone au cours d'une expédition, les joueurs pourront faire un test deux fois par jour, tandis qu'escalader une falaise nécessitera un test environ chaque heure.

**3. EXÉCUTION :** Ce sont les moments où les joueurs effectuent leurs tests. De par leur nature même, les actions prolongées réclament d'utiliser différentes Compétences pour accomplir une même tâche, mais aussi la même Compétence à plusieurs reprises si les circonstances le permettent (comme ATHLÉTISME pour creuser un fossé).

Une action prolongée s'achève quand les joueurs ont effectué le nombre de tests requis ou qu'ils sont à court de temps.

## TERMINER UNE ACTION PROLONGÉE

Une action prolongée aboutit à une réussite quand le nombre de tests de Compétence réussis par les joueurs égale ou dépasse sa Résistance. Son issue est un échec si les Héros abandonnent la tâche en cours ou si la Compagnie manque de temps et qu'elle est interrompue par ce qui a conditionné l'échéance de l'action.

En cas de réussite, les Héros atteignent leur but. Sinon, le Gardien des Légendes doit déterminer avec précision les conséquences de l'échec, en fonction de la nature de l'action prolongée.

## AUTRES SOURCES DE BLESSURES

Durant une Phase d'Aventure, les Héros peuvent être Blessés de nombreuses manières. Les dangers ne proviennent pas tous d'adversaires bien visibles sur un champ de bataille : se noyer dans les eaux glaciales d'un lac ou inhale des vapeurs toxiques émanant d'un tombeau antique tue un aventureur tout autant qu'être piégé dans un incendie déchaîné ou chuter d'une hauteur considérable.

Souvent, les Blessures subies par un Héros sont causées par un échec lors d'un jet (comme rater un test d'**ATHLÉTISME** en grimpant ou en traversant une rivière à la nage). Il arrive aussi qu'elles soient provoquées par les circonstances (par exemple, un Héros est exposé à des vents glaciaux sans porter de vêtements appropriés).

### RATER DES TESTS DURANT UNE ACTION PROLONGÉE

Rater un test en tentant d'effectuer une action prolongée aura des répercussions très différentes en fonction des circonstances et de l'effort fourni.

En utilisant la règle des Niveaux de risque fournie en page 131, le Gardien des Légendes évalue les conséquences de chaque test raté, et détermine ses conséquences : il peut s'agir d'un *Simple échec*, d'un *Échec malheureux* ou d'un *Désastre* !

- ◆ **SIMPLE ÉCHEC.** Rater un test durant une action prolongée dans des conditions de stress normales ne provoque que du retard. Il faudra plus de temps pour accomplir la tâche, mais la résolution de l'action continue.
- ◆ **ÉCHEC MALHEUREUX.** Le Héros subit une conséquence négative : il perd de l'Endurance en chutant d'une hauteur peu élevée ou inhale de la fumée en éteignant un incendie.
- ◆ **DÉSASTRE !** L'action prolongée échoue complètement et il est impossible de la continuer.



## NIVEAUX DE PERTE D'ENDURANCE

En termes de jeu, les dommages physiques subis par un Héros se traduisent généralement par une perte d'Endurance. En dehors d'un combat, cette perte d'Endurance peut être de trois niveaux – légère, sévère ou fatale ; le Gardien des Légendes détermine les dégâts subis en lançant un dé du Destin sur la table de perte d'Endurance ci-dessous :

- ♦ Si la perte d'Endurance est légère, son test est *favorisé*.
- ♦ Si la perte d'Endurance est sévère, son test est normal.
- ♦ Si la perte d'Endurance est fatale, son test est *désfavorisé*.

### PERTE ENDURANCE :

DÉ DU DESTIN	LE HÉROS EST...	EFFET
	Inconscient	L'Endurance du Héros tombe à 0.
1-10	Contusionné	Le Héros perd un nombre de points d'Endurance égal au résultat du dé du Destin.
	Indemne	Le Héros est sain et sauf.

Comme indiqué dans la table ci-dessous, les blessures subies diffèrent en fonction du contexte. Par exemple, celles provoquées par une chute dépendent de la hauteur et de la surface sur laquelle le Héros atterrit, tandis que la gravité d'une brûlure varie en fonction de l'intensité du feu et du niveau d'exposition de la victime.

### SOURCES DE BLESSURES :

SOURCE	LÉGÈRE	SÉVÈRE	FATALE	NOTES
Froid extrême	Vent glacial	Neige épaisse	Eaux glaciales	<i>Lancez le dé du Destin chaque demi-heure.</i> Le Héros est À l'agonie si son Endurance tombe à 0.
Chute	Chute sur une courte distance ( <i>3 m maximum, ou atterrit en douceur</i> )	Chute d'une grande hauteur ( <i>9 m maximum, ou atterrit brutalement</i> )	Chute mortelle ( <i>hauteur extrême, ou atterrissage périlleux</i> )	Le Héros est Blessé si son Endurance tombe à 0.
Feu	Torche, feu de camp	Brasier, maison en flammes	Bûcher funéraire, souffle d'un Dragon	<i>Lancez le dé du Destin chaque round.</i> Le Héros est également Blessé si son Endurance tombe à 0.
Suffocation	Vapeurs étouffantes	Noyade	Étranglement	<i>Lancez le dé du Destin chaque round.</i> Le Héros est À l'agonie si son Endurance tombe à 0.
Poison	Intoxication alimentaire	Venin de serpent, poison orque	Poison d'Araignée	<i>Lancez le dé du Destin chaque jour.</i> Le Héros est À l'agonie si son Endurance tombe à 0.

## ACTIONS PROLONGÉES, NIVEAUX DE RISQUE ET DÉGÂTS

Les diverses sources de Blessures détaillées dans ce chapitre permettent de connaître les dégâts subis par un Héros en fonction de ses actions, à en se basant sur le contexte.

A l'aide des règles des Niveaux de risque et des Actions prolongées, le Gardien des Légendes procède comme suit :

- ♦ Un Échec ou une Réussite partielle inflige une perte d'Endurance légère ;
- ♦ Un Échec malheureux inflige une perte d'Endurance sévère ;
- ♦ Un Désastre peut infliger une perte d'Endurance fatale.

**BLESSURES ENTRAÎNANT LA MORT :** Quand un Héros subit un incident qui devrait en toute probabilité s'avérer fatal, s'il devient Blessé ou s'il tombe À l'agonie, il meurt instantanément (par exemple en chutant d'une hauteur extrême sur un terrain rocheux, piégé sous les gravats d'un bâtiment en feu ou encore noyé dans des eaux gelées).

**POISON :** Un Héros empoisonné ne peut pas prendre de repos et doit effectuer un test de perte d'Endurance à la fin de chaque jour. Si le jet indique un , il ne subit aucun dégât et n'est plus empoisonné. Un test de **SOINS** réussi en début de journée élimine également les effets du poison ; le Héros qui apporte les soins *perd* (*1d*) si la virulence du poison est Sévère, et *perd* (*2d*) si elle est Fatale.

# PERSONNAGES DU GARDIEN DES LÉGENDES

« C'est exact ! Je m'appelle Prosper, Prosper Poiredebeurré, pour vous servir ! »

Les Personnages non joueurs (PNJ) contrôlés par le Gardien des Légendes comptent parmi les meilleurs outils pour créer un monde crédible. Les aventuriers croisent la route de nombre d'entre eux tout au long de la partie : la plupart forment une armée de « figurants » qui peuplent les villages traversés par les Héros, encombrent les rues des villes et fréquentent les auberges dans lesquelles la Compagnie vient se reposer. D'autres servent un objectif plus important : ils ne servent pas de simple toile de fond aux actions des Héros, et ceux-ci peuvent les rencontrer plus d'une fois. Et enfin, il y a les personnalités célèbres, ces personnages qui font partie de l'histoire de la Terre du Milieu tels qu'ils apparaissent dans les récits : des individus que les Héros auront la chance de rencontrer au cours de leur carrière.

## PARTICULARITÉS

En général, pour jouer le rôle d'un de ses personnages, le Gardien des Légendes n'a besoin que d'un nom, d'une courte description et d'une idée de sa fonction dans la scène où il apparaît.

Parfois, des détails supplémentaires sont nécessaires, soit parce que les actions des Héros font évoluer (ou dégénérer !) l'interaction, soit parce que l'introduction de ce PNJ dans la scène sert un objectif plus important.

Pour donner de la profondeur à un PNJ, il suffit au Gardien des Légendes d'ajouter à sa description une ou plusieurs Particularités bien choisies.

### NOMMER LES PNJ

Un moyen rapide pour donner de la substance aux PNJ consiste à attribuer un nom à chacun. Dans l'univers de la Terre du Milieu, c'est plus facile à dire qu'à faire, puisque chaque Culture possède ses propres conventions à ce sujet.

Pour éviter de devoir chercher dans les règles chaque fois qu'un joueur réclame le nom d'un PNJ, il est conseillé au Gardien des Légendes de garder une liste de noms à portée de main, en utilisant celles fournies dans le chapitre sur la création de personnages (voir Cultures Héroïques, pages 33-43).

Pour personnaliser davantage un PNJ, le Gardien des Légendes détermine son occupation ou son champ d'expertise, puis choisit une ou deux Particularités parmi celles accessibles aux Héros, à moins qu'il ne préfère en inventer une.

De la sorte, la silhouette sans visage qui se tenait à l'arrière-plan de la scène devient un « vieux serviteur fidèle », un « garde au visage sinistre et à la vue perçante », ou une « femme prudente experte en herboristerie » : une description courte mais vivante aide souvent le Gardien des Légendes et les joueurs à se représenter le personnage plus aisément.

## PNJ ET TESTS

La plupart du temps, les interactions entre Héros et PNJ ne sont pas résolues par des jets de dés : la conversation naturelle et la connaissance du contexte suffisent.

Si nécessaire, le Gardien des Légendes et les joueurs utilisent les règles habituelles de Résolution des Actions, selon que les PNJ sont considérés comme des obstacles par la Compagnie ou qu'ils lui apportent de l'aide (voir page suivante).

Si l'interaction avec un PNJ aboutit à un conflit ouvert, celui-ci prend le statut d'Adversaire et est alors doté de caractéristiques utilisées en combat (voir page 142).

## PNJ EN TANT QU'OBSTACLES

Quand un PNJ entrave les actions des Héros, les joueurs peuvent résoudre la situation en effectuant un test.

Se faufiler derrière quelqu'un, tenter de persuader ou d'intimider un individu ou encore distancer un poursuivant sont des exemples d'actions résolues simplement en utilisant les règles habituelles de Résolution des Actions.

La plupart du temps, un simple test de Compétence suffit à gérer une complication provoquée par un PNJ ; mais si le Gardien des Légendes lui a attribué une Particularité susceptible d'aggraver la situation, il peut appliquer un malus :

Si la Particularité d'un PNJ rend l'action d'un Héros particulièrement difficile, celui-ci perd (1d) à son test.

**EXEMPLE :**

*La Compagnie tente de dénicher le repère d'un Gobelot Secret qui terrorise les environs d'Archet : les joueurs perdent (1d) à leur test de CHASSE.*

À l'inverse, si la Particularité d'un PNJ peut être considérée comme un défaut, le Gardien des Légendes peut attribuer un bonus aux Héros qui effectuent l'action :

Si la Particularité d'un PNJ facilite l'action d'un Héros, celui-ci gagne (1d) à son test.

**EXEMPLE :**

*Une dangereuse communauté de pêcheurs a capturé un Hobbit venu dans leur village demander l'autorisation de traverser leur contrée. Son geôlier est un guerrier Courageux qui ne pense guère à son prisonnier Semi-Homme. Le joueur gagne (1d) à son test de DISCRÉTION pour tenter de s'évader.*

**AIDE FOURNIE PAR UN PNJ**

Si un Héros reçoit de l'aide de la part d'un PNJ présent au moment où il entreprend son action, il peut bénéficier d'un bonus à son test.

Le PNJ en question doit posséder une Particularité appropriée à la situation pour venir en aide à un Héros :

Si un Héros reçoit le soutien d'un PNJ possédant une Particularité qui facilite son action, il gagne (1d) à son test ; il gagne (2d) si on considère que le trait du PNJ procure une aide considérable.

**EXEMPLE :**

*Tom Bombadil a indiqué à la Compagnie le chemin pour traverser la Vieille Forêt. Les conseils du bon vieux Tom sont fiables, quoiqu'un peu déroutants : les Héros gagnent (1d) à tous leurs tests de VOYAGE pour avancer dans les bois.*

# L'OMBRE

« Et c'est encore une raison pour la destruction de l'Anneau ; tant qu'il sera en ce monde, il représentera un danger même pour les Sages. Car rien n'est mauvais au début. »

La Terre du Milieu est la cible des attaques des forces des ténèbres depuis sa création. À chaque époque, le monde a été menacé par les desseins d'un Seigneur Ténébreux, un Ennemi implacable qui aspire à tout dominer. Plus que toute autre menace, Sauron le Grand, un esprit maléfique d'une puissance inouïe, s'apprête à remporter la victoire. La présence de l'Ennemi pèse sur les coeurs des habitants de la Terre du Milieu, hormis pour les quelques privilégiés vivant loin dans les havres du nord-ouest. À l'est comme au sud, nombreux sont ceux, déjà, à le vénérer comme le seul dieu qu'ils aient jamais connu.

Les Peuples Libres cherissent quant à eux une lueur d'espoir : aussi puissant puisse-t-il paraître, il est possible de tenir tête à Sauron, voire de le vaincre, en luttant sans faillir. On ne compte plus les batailles perdues ou gagnées par les alliances des peuples de la Terre du Milieu ; et bien que l'Ombre soit toujours parvenue à revenir sous une nouvelle forme malgré de cuisantes défaites, l'espoir n'a jamais déserté le cœur de ceux qui luttent contre elle.

Mais l'Ombre ne s'appuie pas seulement sur les invasions et les ruses sournoises de ses serviteurs pour engendrer la peur et le doute : la tentation qui se terre jusque dans le cœur des braves a toujours été sa plus puissante alliée. Vaillants guerriers, aventuriers ou rois, tous peuvent s'éloigner de leurs convictions de leur propre chef si les circonstances s'y prêtent ; peu importe leur noblesse d'esprit ou la pureté de leurs intentions : ils céderont un jour à leurs désirs les plus profonds et en viendront à exercer leur pouvoir pour l'appât du gain ou la soif de domination.

## POINTS D'OMBRE

Défier un Ennemi omnipotent et affronter ses terribles serviteurs est propice à instiller la peur et le doute chez les aventuriers : un sentiment qui à terme pèsera lourdement dans leur cœur et leur esprit.

Dans le jeu, ce fardeau croissant est représenté par l'accumulation de points d'Ombre et par les sources d'Ombre qui infligent ces points.

Au fil des parties, les Héros voient leur valeur d'Ombre fluctuer. Durant les Phases d'Aventure, ils gagnent des points d'Ombre en fonction de leurs actions, mais parviennent également à en perdre, quand ils réussissent des tests d'Ombre ou affirment leur détermination (voir Renforcer sa Volonté) ; les Phases de Communauté leur permettent aussi de soigner leurs blessures spirituelles (voir Rémission spirituelle, page 119).

Les joueurs tiennent le compte des points d'Ombre de leur Héros sur la feuille de personnage, dans l'espace dédié juxtant la valeur d'Espoir. Les points d'Ombre d'un Héros ne peuvent pas surpasser sa valeur maximale d'Espoir (les éventuels points d'Ombre gagnés au-delà n'augmentent pas sa valeur d'Ombre).

### TESTS D'OMBRE

En fonction de la source de corruption, un joueur effectue un test susceptible d'annuler – ou du moins réduire – le nombre de points d'Ombre gagnés : ce jet de dés s'appelle un test d'Ombre. Selon la source maléfique, le joueur utilise soit la **VAILLANCE** de son Héros soit sa **SAGESSE**.

Un test d'Ombre est résolu comme un test ordinaire, en lançant un dé du Destin et un nombre de dés de Maîtrise égal à la caractéristique utilisée.

Quand un joueur réussit un test d'Ombre, son Héros perd 1 point d'Ombre, plus 1 pour chaque symbole de Réussite (⌚) obtenu.

Les sources d'Ombre auxquelles les Héros peuvent résister en faisant un test (Terreur, Cupidité et Sorcellerie) sont décrites plus loin dans ce chapitre.

### CONSÉQUENCES DE L'OMBRE

La menace rampante que constitue l'Ombre devient réellement dangereuse quand le nombre de points d'Ombre accumulés par un Héros égale ou dépasse sa valeur d'Espoir actuelle :

Quand c'est le cas, le Héros devient Mélancolique, et tous ses tests sont pénalisés : quand un ☺ apparaît sur le dé du Destin, le test rate, quel que soit le SR du test et le résultat obtenu aux dés.

Mais un Héros dont la valeur d'Ombre ne cesse d'augmenter risque de subir des conséquences bien plus graves :

Un Héros dont la valeur d'Ombre égale sa valeur maximale d'Espoir est si accablé par ses peurs que tous ses jets sont défavorisés.

Il n'existe qu'un moyen pour revenir d'un désespoir aussi profond : le Héros doit traverser une crise de folie.

Il s'agit d'un moment de furie totale, un épisode dangereux qui libère momentanément le Héros du fardeau de l'Ombre, mais dont les conséquences peuvent s'avérer graves sur le long terme (voir Folie, page 139).

### RENFORCER SA VOLONTÉ

Un aventurier qui lutte sous le poids de l'Ombre peut puiser dans ses réserves d'énergie spirituelle les plus profondes pour affirmer sa détermination avant qu'il ne soit trop tard. Chez certains, cela prend la forme d'une démonstration de force désespérée ; d'autres jouissent d'un éclair de lucidité dans la période la plus sombre de leur crise, quand tout semble perdu, et soudain leurs doutes disparaissent :

En termes de jeu, un Héros dont les points d'Ombre n'égalent pas encore la valeur maximale d'Espoir peut décider de supprimer tous ses points d'Ombre actuels et de gagner une unique séquelle de l'Ombre à la place.

Une séquelle de l'Ombre est un point d'Ombre « permanent » qui ne peut être éliminé que durant Yule, en choisissant l'entreprise Guérir des séquelles de l'Ombre (voir page 123). Une séquelle est considérée comme un point d'Ombre ordinaire en toutes circonstances.

*Le brave visage de hobbit de Sam se fit sévère, presque menaçant, tandis que la volonté se durcissait en lui, et il sentit dans tous ses membres un frémissement comme s'il se muait en quelque créature de pierre et d'acier que ni le désespoir, ni la fatigue, ni des milles d'aridité sans fin ne pourraient réduire.*

### SOURCES DE L'OMBRE

Les aventuriers gagnent des points d'Ombre de plusieurs façons. Lorsqu'ils sont témoins d'événements éprouvants ou qu'ils font face à des adversaires terrifiants, leur détermination est ébranlée : la source de l'Ombre est alors la Terreur. S'ils commettent des actions méprisables, ces Méfaits entachent leur conscience. Quand ils se saisissent d'Objets Précieux ou puissants, la Cupidité les corrompt. Enfin, parfois victimes d'une sombre magie, ils doivent résister aux effets de la Sorcellerie.

### TERREUR

La Terreur est le fer de lance de l'ENNEMI. Les Héros gagnent des points d'Ombre chaque fois qu'ils sont témoins d'un événement susceptible de semer la peur ou le doute dans leurs coeurs, qu'ils affrontent une horrible créature vomie des abîmes les plus sombres du Mordor, qu'ils pénètrent dans un lieu rempli d'épaisses ténèbres exhalées par une ancienne malédiction, ou encore qu'ils expérimentent de leurs propres yeux le terrible pouvoir de l'ENNEMI.

Le nombre de points d'Ombre gagnés dépend de la source de la Terreur. La table ci-après fournit des exemples qui permettront au Gardien des Légendes de statuer sur les circonstances d'un test lié à la Terreur.

## SOURCES DE LA TERREUR :

SOURCE	EXEMPLE	POINTS D'OMBRE GAGNÉS
Un événement naturel tragique mais inattendu, ou une situation dramatique	Un accident grave ou fatal, un décès dans la famille, une catastrophe naturelle	1
Un meurtre horrible, une expérience terrible, un acte commis par des Orques	Découvrir des villageois sauvagement mutilés, subir l'esclavage	2
Une expérience douloureuse, un tourment physique et spirituel	Subir des tortures, être hanté par un Esprit	3
Expérimenter directement le pouvoir de l'Ennemi	Voir une armée de l'Ombre s'assembler, apercevoir l'Œil dans un palantír	4

Un Héros peut réduire ou annuler les effets de la Terreur en effectuant un test d'Ombre (**VAILLANCE**).

*Mais le roi se tenait sur Nivacrin, immobile, contemplant l'agonie de Minas Tirith, comme soudain frappé d'angoisse ou de peur. Il semblait se recroqueviller, accourdi par l'âge. Merry lui-même avait l'impression d'un grand poids d'horreur et de doute.*

## CUPIDITÉ

Dans des grottes oubliées gisent, paraît-il, des coffres de pièces d'or, d'immenses râteliers débordant d'armes et d'armures enchantées. Quand un Héros s'approprie un Trésor ou un Objet Précieux resté trop longtemps dans les ténèbres, il risque d'être corrompu par la Cupidité.

Quand un Héros trouve un Trésor, il peut gagner des points d'Ombre si le Trésor a été corrompu (voir Trésor, page 158).

Un Héros peut réduire ou annuler les effets de la Cupidité en effectuant un test d'Ombre (**SAGESSE**).

*L'anneau est à moi je vous dis. À moi personnellement. Mon Trésor, oui, mon Trésor. »*

## MÉFAITS

Les Héros sont confrontés à des défis si éprouvants qu'ils sont parfois tentés d'user de moyens extrêmes, surtout si leur objectif est noble. Quand c'est le cas, le Gardien des Légendes doit déterminer si leur plan d'action doit être considéré comme un Méfait.

Un Héros qui commet un acte essentiellement mauvais ou d'une nature abominable gagne des points d'Ombre quel que soit son objectif. Le Gardien des Légendes peut s'aider de la table des Méfaits pour évaluer la situation.

Les Méfaits sont des cas spéciaux : il est impossible de faire un test d'Ombre quel qu'il soit pour annuler ou réduire les points d'Ombre qu'ils infligent.

Le Gardien des Légendes avertit généralement les joueurs quand ils sont sur le point de commettre un Méfait.

*« Vous pourrez dire que j'étais trop fort et que je l'ai pris par contrainte. Car je suis trop fort pour vous, Semi-Homme ! crie-t-il. » Il bondit soudain par-dessus la pierre et sauta sur Frodon.*

## INTENTION

Les joueurs doivent garder à l'esprit que tenter de commettre une action méprisable est un Méfait, qu'elle réussisse ou pas. En outre, il est possible de réaliser un Méfait sans le savoir, par exemple en attaquant un individu considéré comme coupable d'un crime odieux, mais qui s'avèrera en fait innocent. Dans ce cas, un Héros ne gagne pas immédiatement de points d'Ombre : il les gagnera seulement s'il ne tente pas de réparer ses erreurs une fois qu'il a réalisé sa méprise ; si sa réaction est pleine de contrition et qu'il tente véritablement de rétablir la situation, il pourra effectuer un test d'Ombre (**SAGESSE**) pour réduire ou annuler les points d'Ombre gagnés.

**MÉFAITS :**

ACTION	POINTS D'OMBRE GAGNÉS
Menaces violentes et mensonges délibérés ; cruauté inconsidérée	1
Manipuler autrui ; abuser de son autorité ; cruauté assumée	2
Voler ou piller ; rompre un serment ; lâcheté ; trahison	3
Tourmenter ou torturer ; tuer ou mutiler un ennemi qui s'est rendu ou des personnes inoffensives	4
Assassiner ; agir de son plein gré au service de l'Ennemi	4 plus une séquelle de l'Ombre

**SORCELLERIE**

On raconte que ceux qui œuvrent en faveur du Seigneur Ténébreux reçoivent souvent en récompense des connaissances maléfiques. Certains savent comment user d'un tel savoir pour le façonnez en magie noire terrible. Un aventurier gagne des points d'Ombre quand il est victime des effroyables sortilèges lancés par l'Ennemi et ses serviteurs.

Le nombre de points d'Ombre gagnés par le Héros dépend de la puissance du sortilège ; en plus de ces points d'Ombre, la Sorcellerie provoque souvent des conséquences négatives supplémentaires.

Un Héros peut réduire ou annuler les effets de la Sorcellerie en effectuant un test d'Ombre (SAGESSE).

*Alors, le chef, qui était déjà au milieu du Gué, se dressa menaçant sur ses étriers et leva la main. Frodon fut frappé de mutisme.*

**FOLIE**

Comme on l'a vu en page 137, un Héros dont la valeur d'Ombre égale sa valeur maximale d'Espoir voit tous ses jets défavorisés. Un personnage dans cette situation ne peut réduire ses points d'Ombre que d'une seule façon : en subissant une crise de folie, c'est-à-dire une violente réaction qui marque une étape importante de sa descente vers la dégénérescence.

Pour jouer une crise de folie, un joueur décrit comment son Héros perd son sang-froid pendant un court instant et commet un acte qu'il regrettera par la suite.

Pour ce faire, le joueur prend en considération, au choix, la source des points d'Ombre qui a poussé le Héros à bout, une voie de l'Ombre ou un de ses Défauts (voir Voies de l'Ombre en page suivante).

Voici quelques exemples de conséquences d'une crise de folie :

◆ **CONVOITISE :** Le personnage désire ardemment un objet qui ne lui appartient pas et tente de se l'approprier discrètement ou ouvertement.

◆ **PEUR :** Le Héros tombe sous l'emprise de la peur, il fuit toute source de danger et ne pense qu'à se protéger d'éventuelles menaces.

◆ **RAGE :** Le personnage ressasse des torts réels ou imaginaires au point de réagir violemment à ce qu'il pense être une menace ou une confrontation.

◆ **TRAHISON :** Le Héros ne parvient pas à tenir parole ni à accomplir les tâches qui lui sont assignées, et la Compagnie en subit les conséquences. Par exemple il ne surveille pas assez un prisonnier, au point que celui-ci s'échappe.

Si aucun exemple ne correspond à la situation, la crise de folie peut prendre la forme d'une agression verbale ou physique à l'encontre de la personne la plus proche (un compagnon envers lequel le Héros a développé un Attachement fait une cible parfaite).

Une fois sa crise de folie passée, un Héros reprend rapidement son sang-froid. Il prend conscience de la peur et du doute qui l'ont submergé avant son accès furieux.

Ses tests ne sont plus défavorisés et il supprime tous ses points d'Ombre, mais avance d'une étape sur la voie de l'Ombre qu'il a choisie (voir page suivante).

Une crise de folie ne peut se déclencher qu'au cours d'une Phase d'Aventure (lorsqu'un Héros achève une Phase d'Aventure, si sa valeur d'Ombre égale son Espoir maximal, on considère qu'il quitte la Compagnie et est retiré du jeu).

*« Qu'ai-je fait ? Frodon, Frodon ! appela-t-il. Revenez ! J'ai été pris de folie, mais elle est passée. Revenez ! »*

**VOIES DE L'OMBRE :**

CRISE DE FOLIE	ATTRAIT DES SECRETS	ATTRAIT DU POUVOIR	FOLIE ITINÉRANTE	MAL DU DRAGON	MALÉDICTION DE VENGEANCE	VOIE DU DÉSESPOIR
1	Hautain	Amer	Fainéant	Avide	Rancunier	Troublé
2	Méprisant	Arrogant	Distrait	Suspicieux	Brutal	Hésitant
3	Calculateur	Présomptueux	Indifférent	Malhonnête	Cruel	Honteux
4	Fourbe	Tyrannique	Poltron	Voleur	Meurtrier	Craintif

**VOIES DE L'OMBRE**

Une crise de folie réinitialise la valeur d'Ombre d'un Héros, mais fait également avancer celui-ci sur la voie de l'Ombre déterminée par sa Vocation ; chacune de ces voies est composée de quatre étapes menant vers la dégénérescence du personnage. Chaque étape est marquée par l'apparition d'un nouveau Défaut, une Particularité aux connotations négatives.

La Vocation d'un Héros détermine la voix de l'Ombre qu'il suit et donc les Défauts qu'il développe à chaque étape (voir la table ci-dessus).

**SUCCOMBER À L'OMBRE**

Un Héros qui a développé les quatre Défauts de sa Part d'Ombre risque de succomber complètement à l'Ombre :

Si la valeur d'Ombre du Héros égale son Espoir maximal, il n'est pas *désfavorisé* lors de ses tests, mais est retiré du jeu à la place.

Un Héros qui succombe à l'influence de l'Ombre disparaît rapidement du jeu, sans doute en conséquence d'un des événements suivants :

♦ **FOLIE** : Lorsqu'un Homme, un Hobbit ou un Nain succombe à l'Ombre, il cède à la folie. Le plus souvent, le Héros en mourra tôt ou tard en mettant fin à ses jours, en se faisant tuer à force d'être une menace pour autrui, ou en mourant de faim dans un endroit isolé, oublié des hommes et des bêtes.

♦ **RETOUR À VALINOR** : Lorsque le fardeau de l'Ombre accable un Elfe, il cherche à quitter la Terre du Milieu dès que possible pour naviguer jusqu'à l'Extrême Ouest et guérir de la tristesse et de la souffrance de ce monde.

Ce qu'il advient d'un personnage qui s'est enfoncé définitivement dans la voie de l'Ombre est laissé au choix du joueur et du Gardien des Légendes, qui peuvent trouver ensemble un moyen d'intégrer le destin du Héros déchu à la campagne en cours.



## DES HÉROS AVEC DES DÉFAUTS

Les Défauts développés par les aventuriers ne les empêchent pas de rester des Héros. Dans une certaine mesure, bien des personnages de l'œuvre de Tolkien subissent l'influence de l'Ombre : Boromir et Frodon, bien sûr, mais aussi Aragorn et Gandalf. La plupart du temps, ils sont parvenus à garder prise sur leurs faiblesses et éviter les conséquences dévastatrices de la corruption.



## UTILISATION DES DÉFAUTS

Chaque fois qu'un Héros développe un Défaut, il renonce à ses grandes ambitions pour embrasser des émotions simples, plus primitives ; il troque le respect pour l'arrogance, l'amour pour le désir, la confiance pour la suspicion.

Le Gardien des Légendes doit en permanence tenir compte des Défauts des Héros susceptibles d'avoir un impact négatif sur leurs actions.

Si un Héros utilise une Compétence pouvant être affectée par un Défaut, son test est *défavorisé*.

### EXEMPLE :

*Un Héros Arrogant effectue un test de COURTOISIE. Le Gardien des Légendes considère que son attitude prétentieuse réduit ses chances de succès : son test est donc défavorisé.*

La section ci-dessous décrit pour chaque voie de l'Ombre les Défauts que les Héros peuvent développer à la suite d'une crise de folie. Ces descriptions aideront le Gardien des Légendes à déterminer les effets d'une crise de folie, et les joueurs à garder en tête l'impact de tel ou tel Défaut sur le comportement de leur Héros.

## ATTRAIT DES SECRETS

*« Les racines de ces montagnes doivent être de vraies racines ; il doit y avoir là de grands secrets enterrés qui n'ont jamais été découverts depuis l'origine. »*

**HAUTAIN** : Vous ne reconnaissiez pas aisément la sagesse qui se trouve derrière les paroles et les actes d'autrui et avez tendance à refuser les conseils et l'aide de vos pairs.

**MÉPRISANT** : Vous traitez les propositions des autres avec dédain et profitez de la moindre opportunité pour vous moquer d'eux et de leur prétendue inaptitude.

**CALCULATEUR** : Vous gardez toujours pour vous-même vos pensées et vos intentions, ne donnez jamais de conseil et ne tenez compte que de votre propre jugement. Il vous arrive d'être d'accord avec les suggestions d'autrui, mais à condition d'avoir la liberté de suivre vos propres choix plus tard.

**FOURBE** : Il est impossible de croire la moindre de vos paroles : vous êtes prêt à trahir amis et alliés si vous pouvez en tirer avantage.

## ATTRAIT DU POUVOIR

*« C'est par votre propre folie que l'Ennemi nous vaincra, crie Boromir. J'en suis hors de moi ! Insensé ! Triple insensé, qui cours volontairement à la mort et qui ruine notre cause ! »*

**AMER** : Vous êtes souvent aigri et en colère contre ceux que vous avez juré de diriger : vous avez le sentiment de risquer votre vie pour des individus aveugles à la sagesse de vos paroles.

**ARROGANT** : Vous ne manquez jamais une occasion de souligner à quel point vous avez de l'importance, et vous rabaissez souvent vos compagnons.

**PRÉSOMPTUEUX** : Votre fierté démesurée vous empêche de déceler vos propres limites et vos faiblesses. Vous mettez tout en œuvre pour parvenir à vos fins, quelles que soient les conséquences de vos actes sur votre entourage.

**TYRANNIQUE** : Vous placez vos actions et vos désirs au niveau d'une juste cause. Vous éprouvez un tel mépris pour la vie d'autrui que vous êtes prêt à tout pour atteindre vos buts, peu importe le prix ou les moyens employés. Vous considérez toute opinion divergente comme une pure trahison.

## FOLIE ITINÉRANTE

*« Je sens qu'il me faut des vacances, de très longues vacances, comme je vous l'ai déjà dit. Des vacances permanentes, sans doute : je ne pense pas que je reviendrai. »*

**FAINÉANT** : Il en faut beaucoup pour pousser un aventurier Fainéant à l'action. Un rien vous distrait, et il faut vous amadouer pour vous faire participer pleinement aux aventures.

**DISTRAIT** : Étourdi et souvent en train de rêvasser, vous avez du mal à vous souvenir même des choses les plus importantes.

**INDIFFÉRENT** : Vous avez perdu le contact avec le monde qui vous entoure : il vous est impossible de ressentir de la compassion et votre intérêt pour tout ce qui ne vous concerne pas directement disparaît rapidement.

**POLTRON** : Vous ne vous préoccupez que de votre propre sécurité en toutes circonstances et êtes prêt à tout pour sauver votre peau dès qu'une menace se présente.

**MAL DU DRAGON**

*... il avait attrapé le mal du Dragon : il avait pris pour lui la plus grande partie de l'or, s'était enfui avec et était mort d'inanition dans le Désert, abandonné de ses compagnons.*

**AVIDE :** Vous subissez un besoin irrationnel d'accumuler par-dessus tout de l'or et des objets précieux, juste pour le plaisir de les posséder.

**SUSPICIEUX :** Quand vos possessions deviennent un trésor qu'il faut protéger de quiconque, même les conseils avisés de vos amis semblent masquer des intentions douteuses.

**MALHONNÈTE :** Vous n'avez aucune honte à tromper les autres à coups de mensonges et de stratagèmes, tant que vos machinations servent vos objectifs et vos besoins dépravés.

**VOLEUR :** Vous réalisez que tout ce que vous désirez peut vous appartenir : vous n'avez qu'à le prendre. En sacrifiant l'amour de vos proches et votre propre dignité, vous avez gagné le droit de prendre tout ce que vous voulez.

**MALÉDICTION DE VENGEANCE**

*« Je voudrais bien que Gandalf fût ici ! La peste soit de lui pour vous avoir choisi ! [...] Quant à vous, je vais vous précipiter sur les rochers ! » cria-t-il – et il souleva Bilbo à bout de bras.*

**RANCUNIER :** Vous réparez vos torts réels ou imaginaires avec une brusquerie malveillante. Selon la provocation, vous pouvez être très impoli, voire carrément insultant.

**BRUTAL :** Vous réagissez violemment aux provocations et avez souvent du mal à vous contrôler.

**CRUEL :** Vous ne vous souciez pas de savoir si vos actions causent de la douleur et de la souffrance aux autres, et vous êtes inutilement cruel envers vos ennemis.

**MEURTRIER :** Vous commencez à considérer le meurtre comme une façon naturelle d'atteindre un objectif ou de faire aller les choses dans votre sens.

**VOIE DU DÉSESPOIR**

*« La Compagnie est maintenant tout en ruine. C'est moi qui ai échoué. Vaine fut la confiance que Gandalf avait mise en moi. Que vais-je faire, à présent ? »*

**TROUBLÉ :** Le sentiment d'inquiétude qui vous accable vous empêche d'avoir une lecture claire de certaines situations et de donner des conseils à autrui.

**HÉSITANT :** La prudence peut devenir l'ennemi de l'action ; vous ne parvenez plus à faire des choix simples et efficaces, et vous vous perdez au milieu des options qui s'offrent à vous.

**HONTEUX :** Vous culpabilisez d'avoir parfois échoué à protéger autrui ; rongé par le remords, vous vous refusez désormais toute ligne d'action audacieuse.

**CRAINTIF :** Vous êtes tellement pétri d'inquiétudes et de préoccupations que vous n'osez plus rien faire qui puisse mettre en danger quiconque, qu'il s'agisse de vous-même ou de ceux auxquels vous tenez.

# adversaires

*Car les gens d'Arnor diminuèrent, et leurs ennemis les dévorèrent...*

Les serviteurs de l'Ombre ne sont pas tous des Orques, des Troll ou des Spectres ; ceux qui ont choisi de lutter contre l'Ombre doivent également affronter des ennemis qu'il est difficile – voire impossible – de distinguer de leurs alliés. En ces temps de méfiance, le danger peut provenir d'alliés d'une loyauté sans faille, devenus de redoutables adversaires sur un simple malentendu – ou pire, après un complot ou une trahison.

Ce chapitre présente une sélection d'adversaires allant des créatures maléfiques et rusées de la Terre du Milieu à ceux qui, malavisés, se sont fourvoyés au point de s'opposer aux desseins des Héros.

## FORMAT DES PROFILS

Pour faciliter la tâche du Gardien des Légendes, les informations sur les adversaires sont toutes rassemblées selon un même profil ; les capacités des créatures sont décrites par un ensemble de termes et de caractéristiques similaires à ceux des Héros, mais qui permettent une utilisation simplifiée des règles, de façon à rendre les parties fluides.

### NIVEAU D'ATTRIBUT

Cette valeur unique remplace les trois Attributs utilisés pour décrire un Héros ; elle sert aussi à évaluer, pour chaque type d'adversaire, le niveau de dangerosité d'un individu isolé.

En combat, cette valeur numérique est utilisée comme un Attribut par plusieurs mécanismes, comme par exemple les dégâts spéciaux et les capacités redoutables (voir page suivante).

### PIUSSANCE ET ENDURANCE

Tous les adversaires possèdent un certain nombre de points d'Endurance, ainsi qu'une valeur de Puissance. L'Endurance mesure la résistance d'un adversaire aux blessures et à la fatigue due au combat ; la Puissance indique le nombre de Blessures nécessaires pour le tuer et le nombre d'attaques qu'il peut effectuer au cours d'un round de combat.

- ◆ Un adversaire est mis hors de combat dès que son Endurance tombe à zéro.
- ◆ Un adversaire peut effectuer un nombre maximum d'attaques égal à sa Puissance ; il peut cibler plusieurs adversaires durant le même round, ou le même plusieurs fois.

Un adversaire ne peut pas décider de Céder du terrain afin de réduire une perte d'Endurance.

### Haine ou Détermination

Le profil de chaque adversaire inclut une valeur numérique qui mesure sa motivation au combat et alimente ses capacités spéciales. En termes de jeu, la Haine et la Détermination fonctionnent comme l'Espoir des Héros.

Plus spécifiquement :

- ◆ En combat, le Gardien des Légendes peut réduire la Haine ou la Détermination d'un adversaire pour lui faire gagner (*Id*) à un test (généralement un jet d'attaque ou de protection).
- ◆ L'utilisation de certaines capacités redoutables (voir page suivante) requiert de dépenser des points de Haine ou de Détermination.
- ◆ Enfin, un adversaire qui commence un round avec 0 point de Haine ou de Détermination est considéré comme Épuisé.

### HORS DE COMBAT

Quand ils remportent une bataille, les Héros doivent gérer la question des morts et des mourants. Quand c'est pertinent, le Gardien des Légendes peut considérer que les adversaires mis hors de combat parce que leur Endurance est tombée à zéro sont potentiellement encore en vie après le combat et qu'ils sont susceptibles de survivre s'ils sont secourus.



**Haine** : Les adversaires qui possèdent une valeur de Haine sont des serviteurs ou des disciples de l'Ennemi. Il est impossible de se tromper sur leurs intentions, tant elles visent à blesser les Héros ou à leur nuire. Leur seule ambition est de satisfaire la volonté de leur Maître. Il leur arrive de fuir lorsqu'ils perdent l'avantage, mais jamais ils ne se rendent ni ne cèdent, et à moins que les circonstances ou des ordres directs ne les y obligent, ils ne font pas de quartier.

Les serviteurs de Sauron et les créatures monstrueuses possèdent tous une valeur de Haine.

**Détermination** : Les adversaires dotés d'une Détermination ne sont pas les ennemis jurés des Peuples Libres, mais peuvent prendre les armes contre la Compagnie en fonction de son allégeance ou en raison de circonstances malheureuses. Ne possédant pas l'inextinguible motivation des serviteurs du Seigneur Ténébreux, ils se rendront s'ils sont en infériorité ou s'ils subissent trop de pertes.

Les Hommes Malfaisants et autres adversaires non monstrueux possèdent souvent une valeur de Détermination.

**Haine et Détermination** : Autre différence, selon que les adversaires sont dotés d'une valeur de Haine ou de Détermination : alors que l'intégrité des Héros ne sera pas remise en question quand ils combattent des serviteurs de l'Ennemi, en revanche le Gardien des Légendes devrait toujours évaluer si le fait d'attaquer – voire de tuer – un adversaire doté d'une Détermination est un Méfait (voir page 138).

Pour s'en assurer, le Gardien des Légendes peut se poser quelques questions : les Héros ont-ils provoqué le combat ou ont-ils été attaqués ? Existe-t-il une alternative au combat ? Tuer ces adversaires était-il inévitable ou étaient-ils enclins à se rendre ?

## LE DÉ DU DESTIN DES ADVERSAIRES

Quand le Gardien des Légendes lance les dés pour résoudre une action tentée un serviteur de l'Ombre, il est plus approprié au thème d'inverser les deux symboles spéciaux du dé du Destin : ainsi, l'Œil ☺ devient le meilleur résultat possible et déclenche une réussite automatique, alors que la Rune Y devient le pire résultat et est lue comme un 0.

Par exemple, la plupart des adversaires portent un Coup puissant quand ils obtiennent un 10 ou ☺ sur leur dé du Destin.

## PARADE

Quand un Héros tente d'attaquer un adversaire en combat, la valeur de Parade de sa cible vient s'ajouter au SR de **FORCE** du Héros.

## ARMURE

La valeur d'Armure d'un adversaire fonctionne comme celle d'un Héros : le Gardien des Légendes l'utilise pour effectuer un jet de Protection quand l'adversaire est touché par un Coup perforant.

## COMPÉTENCES DE COMBAT

Chaque adversaire possède deux Compétences de combat, une primaire et une secondaire, qui représentent ses types d'attaque principaux.

Pour chaque type d'attaque sont indiqués d'abord le rang, puis ses valeurs de dégâts/Blessure, et enfin les éventuels dégâts spéciaux utilisables par ce type d'adversaire (voir ci-après la liste des dégâts spéciaux des adversaires).

## DÉGÂTS SPÉCIAUX DES ADVERSAIRES

Un adversaire qui réussit son jet d'attaque peut obtenir un ou plusieurs symboles de Réussite (C) ; comme les joueurs pour leurs Héros, le Gardien des Légendes peut en dépenser pour déclencher un dégât spécial d'adversaire, voire plusieurs.

- ◆ Pour déclencher un dégât spécial d'adversaire parmi ceux décrits ci-après, le Gardien des Légendes dépense 1 C ; il peut dépenser plusieurs C pour déclencher différents dégâts spéciaux ou améliorer l'effet de l'un d'eux.
- ◆ Un adversaire peut toujours choisir de déclencher le dégât spécial Coup puissant.

D'autres dégâts spéciaux, spécifiques à certains adversaires, sont décrits dans leur profil ; ils peuvent dépendre d'un type d'attaque à utiliser ou être toujours accessibles, auquel cas ils apparaissent sous les Compétences de combat de la créature.

Voici la description des dégâts spéciaux utilisables par les adversaires :

**BRISE BOUCLIER** : L'attaque frappe plusieurs fois le bouclier du Héros ciblé, au point de le faire voler en éclats. La cible perd le bonus de Parade de son bouclier (un bouclier amélioré par des Récompenses ou des Améliorations magiques ne peut être brisé et n'est donc pas affecté).

**COUP PUISSANT** : L'attaque inflige une perte d'Endurance supplémentaire égale au niveau d'Attribut de l'attaquant.

**ÉTREINTE** : L'attaquant se saisit de la cible, celle-ci ne peut combattre qu'en position avancée et ne peut effectuer que des attaques improvisées. Un Héros peut se libérer d'une étreinte en dépensant un symbole C lors d'un jet d'attaque.

**PERFORATION** : L'attaquant a porté un coup précis, le résultat du dé du Destin de son attaque est modifié de +2.

## CAPACITÉS REDOUTABLES

La plupart des adversaires possèdent un éventail de talents spéciaux qui reflètent leurs aptitudes innées et des spécificités liées à leurs comportements.

Ces capacités redoutables sont listées dans leur profil. Le Gardien des Légendes peut faire usage d'une capacité redoutable même si pour ce faire l'adversaire doit dépenser son dernier point de Haine ou de Détermination. Sauf mention contraire, un adversaire peut utiliser ses capacités redoutables en plus de ses attaques, tant qu'il dispose d'assez de points pour les déclencher.

## PARTICULARITÉS

Pour donner de la profondeur à la description d'un adversaire, le Gardien des Légendes peut lui ajouter une ou deux Particularités, qu'il exploitera en suivant les règles des PNJ en tant qu'Obstacles (voir page 135). Chacun des profils d'adversaires fournis dans ce chapitre suggère des Particularités.



# hommes malfaisants

Les individus cruels comme les brigands, les maraudeurs et les esclavagistes qui errent en Terre du Milieu tombent dans cette catégorie. Malgré leur malveillance, les Hommes Malfaisants ne sont pas des serviteurs de Sauron ; quand ils s'opposent aux Héros, leurs raisons ne sont pas liées à une quelconque allégeance au Seigneur Ténébreux.

## Bandits

Cette catégorie d'adversaires potentiels comprend les voleurs des alentours, les brigands et autres criminels. Il est possible d'en croiser sur les routes de l'Eriador, mais ils fréquentent surtout les sombres ruelles de Bree.

*« Où croyez-vous aller ? » dit l'un, le plus grand et le plus vilain de l'équipe.*

### Larron

Un bandit lâche, prêt à détrousser une victime sans défense, capable de tendre une embuscade à un Héros solitaire avec quelques complices.

#### LARRON

Circonspect, Preste

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

2

ENDURANCE PUISSANCE DÉTERMINATION PARADE ARMURE

8

1

2

-

2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Gourdin 2(3/12), Arc 2(3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Lâcheté. Si elle est affectée par la manœuvre de combat Intimider l'adversaire, la créature perd également 1 point de Détermination.

### Chef des Bandits

Plus résistant que ses sous-fifres, ou simplement plus farouche, c'est un bandit qui a acquis sa position en usant de son esprit affûté – ou de sa dague.

#### CHEF DES BANDITS

Impitoyable, Secret

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

3

ENDURANCE PUISSANCE DÉTERMINATION PARADE ARMURE

12

1

3

+1

2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Épée courte 3 (3/16), Arc 2 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Cri de triomphe. Dépensez 1 point de Détermination pour restaurer 1 point de Détermination à tous les autres Bandits participant au combat.



## Voleur de Grand Chemin

Plus dangereux qu'un brigand ordinaire, un Voleur de Grand Chemin vit dans les Terres Sauvages et peut s'attaquer à des victimes armées.

### VOEUR DE GRAND CHEMIN

Rapide, Vengeur

### NIVEAU D'ATTRIBUT

4

ENDURANCE PUISSANCE DÉTERMINATION PARADE ARMURE

16

1

4

-

2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Lance 3 (4/14, Perforation), Arc 2 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Vitesse du serpent.* Quand la créature est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Détermination pour rendre cette attaque défavorisée.



## hommes du sud hostiles

Les habitants de Bree nomment « Homme du Sud » n'importe quel étranger qui vient du Chemin Vert. La plupart quittent simplement une contrée dangereuse en quête de terres où trouver un peu de paix. Mais d'autres ont des intentions moins pures...

*Si on ne leur trouve pas de place, ils la trouveront eux-mêmes. Ils ont droit à la vie, autant que quiconque... »*

## Pillard du Sud

Après un hiver particulièrement rude, les Hommes du Sud se réunissent parfois en petites compagnies et cherchent quelque ferme isolée qu'ils pillent avant de s'éclipser tout aussi rapidement qu'ils sont apparus.

### PILLARD DU SUD

Endurci, Rusé

### NIVEAU D'ATTRIBUT

4

ENDURANCE PUISSANCE DÉTERMINATION PARADE ARMURE

16

1

4

+1

2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Hache 3 (5/18), Lance courte 2 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Farouche.* Dépensez 1 point de Détermination pour gagner (1d) et effectuer un jet d'attaque favorisé.

## Champion du Sud

Il peut s'agir d'un chef de clan du Pays de Dun, d'un chef bandit capable de rassembler des guerriers hargneux en une petite armée, ou simplement d'un brigand particulièrement dangereux.

### CHAMPION DU SUD

Endurci, Rusé

### NIVEAU D'ATTRIBUT

5

ENDURANCE PUISSANCE DÉTERMINATION PARADE ARMURE

20

1

5

+2

3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Lance 3 (4/14, Perforation), Hache à long manche 2 (6/18, Brise bouclier)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Farouche.* Dépensez 1 point de Détermination pour gagner (1d) et effectuer un jet d'attaque favorisé.

# Loups sauvages

À l'époque des aventures de Bilbo, Wargs et Loups-Garous pouvaient être rencontrés la nuit dans les vallées à l'est des Monts Brumeux, où ils erraient en quête de proies. Des années plus tard, des meutes de Loups ont franchi les Hithaeglir et rôdent désormais en Eriador.

Les Loups ont en commun une agilité prodigieuse, qui en combat empêche leurs ennemis de rester à distance d'eux : tous les Loups possèdent la capacité redoutable Grand bond.

- ♦ **GRAND BOND** : Dépensez 1 point de Haine pour attaquer un Héros quelle que soit sa position de combat, y compris en position arrière.

## Loups-Garous

Les Sages d'une grande érudition soupçonnent les meutes de Wargs les plus cruelles d'être menées par des créatures d'une infamie sans limite, de fidèles serviteurs du Seigneur Ténébreux revenus de l'Ancien Monde pour le servir de nouveau. Piégés sous forme de loups, ces esprits affamés exècrent la terre même qu'ils foulent, et n'ont de cesse de la souiller et la détruire pour apaiser la faim dévorante qui consume leur enveloppe charnelle.

*« Écoute-moi, chien de Sauron ! cria-t-il. Gandalf est ici. Fuis, si tu tiens à ta puante peau ! Si tu pénètres dans ce cercle, je te dessèche de la queue au museau. »*

### Molosse de Sauron

Ce serviteur du Seigneur Ténébreux a été choisi pour sa férocité et son intelligence malveillante afin de remplir une mission ; il peut s'agir de rassembler des troupes pour une guerre à venir, de partir en chasse après un ennemi ou encore d'espionner un territoire. Dissimulée sous l'apparence d'un Warg ordinaire, cette créature cache sa véritable puissance.

#### MOLOSSE DE SAURON

Impétueux, Malin

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

5

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
-----------	-----------	-------	--------	--------

20

2

5

+1

2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Morsure 3 (5/14, Perforation), Griffes 3 (5/14, Étreinte)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Abomination*. Au début du premier round de combat, tous les Héros à portée de vue gagnent un nombre de points d'Ombre (Terreur) égal à la Puissance de la créature. Ceux qui ratent leur test d'Ombre sont découragés et ne peuvent pas dépenser d'Espoir pour tout le reste du combat.

*Blessure mortelle*. Les cibles Blessées lancent un dé du Destin défavorisé quand elles doivent déterminer la Gravité de leur Blessure.

*Résistance abominable*. Quand une attaque inflige à la créature des dégâts censés faire tomber son Endurance à zéro, elle subit un Coup perçant à la place. Si elle est toujours en vie, ses points d'Endurance sont restaurés au maximum.



## WARGS

Les Wargs forment une espèce particulièrement maléfique de Loups rusés aux intentions malveillantes. Ils communiquent en usant d'un horrible langage, odieux à l'oreille de ceux qui ne partagent pas leur goût pour la haine et la cruauté. Leur taille et leur apparence varient selon l'âge et l'expérience, mais les Wargs ressemblent généralement à des loups gris, minces mais puissamment bâties. Leurs yeux luisent dans l'obscurité.

*« Comme le vent hurle ! s'écria-t-il. Il hurle de la voix des loups. Les Wargs sont passés à l'ouest des Montagnes ! »*

### Loup Sauvage

Le Warg moyen est un loup sauvage légèrement plus grand que la normale, et bien plus féroce. Il chasse en meute ou en solitaire ; quand parti en éclaireur il trouve une piste, il hurle pour alerter sa meute et toutes les créatures maléfiques sur des lieues à la ronde. Les Orques chevauchent les Loups Sauvages comme s'il s'agissait de chevaux.

### LOUP SAUVAGE

Sinistre, Vue perçante

### NIVEAU D'ATTRIBUT

3

ENDURANCE	PIUSSANCE	HAINE	PARADE	ARMURE
-----------	-----------	-------	--------	--------

12

1

3

-

1

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Morsure 3 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Peur du feu. Au début de chaque round où la créature est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.

Vitesse du serpent. Quand la créature est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Haine pour rendre cette attaque défavorisée.

### Chef de Meute

Le Chef de Meute est plus grand que les Wargs ordinaires, mais aussi plus cruel et rusé. Les autres Wargs invoquent sa présence quand ils craignent une menace sérieuse, comme un groupe d'aventuriers traversant leur territoire. Quoi qu'il arrive, un Chef de Meute est toujours accompagné d'une meute de Loups Sauvages.

### CHEF DE MEUTE

Malveillant, Rapide

### NIVEAU D'ATTRIBUT

4

ENDURANCE	PIUSSANCE	HAINE	PARADE	ARMURE
-----------	-----------	-------	--------	--------

16

1

4

-

1

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Morsure 3 (4/14, Perforation), Griffes 2 (4/14, Étreinte)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Cri de triomphe. Dépensez 1 point de Haine pour restaurer 1 point de Haine à tous les autres Wargs participant au combat.

Peur du feu. Au début de chaque round où la créature est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.

Vitesse du serpent. Quand la créature est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Haine pour rendre cette attaque défavorisée.



# MORTS-VIVANTS

Maintes horreurs spectrales hantent les terres solitaires d'Arnor, dans l'ombre de ses forêts ténèbreuses et sous les eaux stagnantes de ses marais. Certains disent qu'elles sont ce qui reste de la rancœur d'Hommes Malfaisants et d'Elves fiers, d'autres qu'il s'agit d'esprits envoyés d'Angmar pour infester les sépultures isolées ; d'autres encore les accusent d'avoir pour origine des sortilèges et des malédictions.

Quelle que soit leur vraie nature, les Morts-Vivants sont difficiles à vaincre et provoquent un sentiment d'horreur chez ceux qui les croisent. Ils possèdent les capacités redoutables suivantes :

- ◆ **ABOMINATION** : Au début du premier round de combat, tous les Héros à portée de vue gagnent 3 points d'Ombre (Terreur). Ceux qui ratent leur test d'Ombre sont découragés et ne peuvent pas dépenser d'Espoir pour tout le reste du combat.
- ◆ **IMMORTEL** : Dépensez 1 point de Haine pour éliminer une Blessure. Quand une attaque inflige à la créature des dégâts censés faire tomber son Endurance à zéro, dépensez 1 point de Haine pour restaurer ses points d'Endurance au maximum. Cette capacité est inefficace contre un Héros maniant une arme magique ayant pour Cible les Morts-Vivants.
- ◆ **IMPASSIBLE** : La créature n'est pas affectée par la manœuvre de combat Intimider l'adversaire, sauf en cas d'une Réussite magique.

## ESPRITS

Les Esprits sont des créatures malveillantes qui résident sous la peau glacée des morts. Ils se nourrissent de l'essence vitale et de la chaleur des malheureux qui ont osé traverser un lieu hanté par leur présence. Ils frappent camouflés dans d'épaisses brumes ou sous le manteau de la nuit, et assujettissent leur proie à l'aide de sortilèges. Ils sont difficiles à tuer, car même si leur corps est détruit, l'esprit qui l'animaît, indemne, s'enfuit pour trouver un autre lieu à hanter.

*Des Étres des Galgals errèrent dans les creux avec un cliquetis d'anneaux sur des doigts froids et de chaînes d'or dans le vent.*

### Être des Galgals

Les Étres des Galgals furent envoyés dans les collines de Tyrn Gorthad par le Roi-sorcier d'Angmar pour infester les terres ennemis durant les guerres qu'il mena contre l'Arnor. Ce sont de grandes et sombres silhouettes dont les yeux froids luisent d'une lueur pâle. Elles portent des chaînes d'or autour du cou et leurs doigts squelettiques recouverts d'anneaux enserrent une antique épée rouillée.

#### ÊTRE DES GALGALS

Malin, Vengeur

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

6

ENDURANCE	PIUSSANCE	HAINÉ	PARADE	ARMURE
24	1	6	-	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Épée antique 3 (5/16, Perforation), Toucher glacial 2 (6/12, Étreinte)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Aversion pour le soleil* : La créature perd 1 point de Haine au début de chaque round qu'elle passe exposée à la lumière directe du soleil.

*Épouvantables sortilèges.* Dépensez 1 point de Haine pour infliger 3 points d'Ombre (Sorcellerie) à un Héros. Une cible Mélancolique ou qui rate son test d'Ombre tombe inconsciente et ne peut être réveillée que grâce à un test de CHANT réussi ; sinon elle se réveille au bout d'une heure.

*Habitant des ténèbres.* Toutes les attaques effectuées dans l'obscurité sont favorisées.



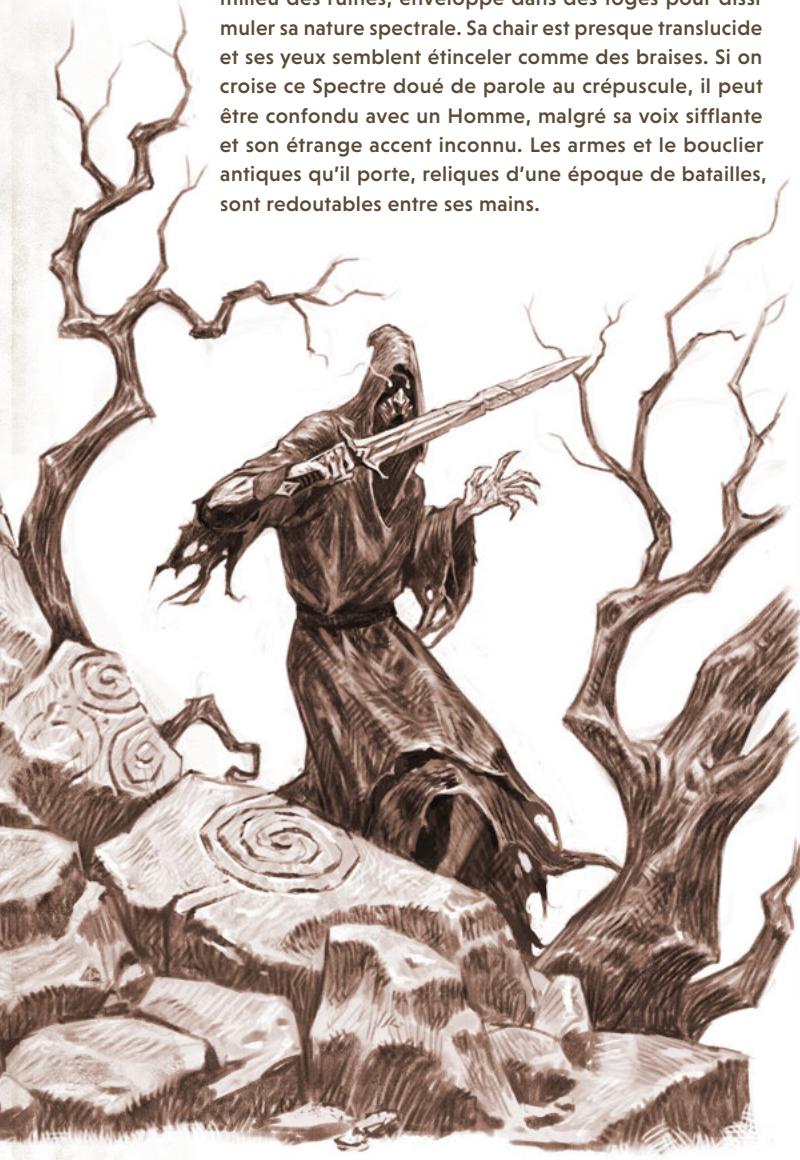
## SPECTRES

Parmi les combattants des guerres contre Angmar, nombreux furent ceux, dit-on, touchés par l'Ombre Noire, une terrible maladie que répandaient les Nazgûl. Mais peu en périrent, et la plupart furent lentement dévorés de l'intérieur.

Un Spectre est une créature qui autrefois fut vivante, mais dont l'essence a été consumée par la sorcellerie ou un pouvoir maléfique. Désormais mort et vivant, il arpente ces deux mondes. Un Spectre conserve une forme certes physique mais partiellement estompée, ce qui le rend difficile à blesser.  
*« Va-t'en, si tu n'es pas immortel ! Car, vivant ou sombre non mort, je te frapperai si tu le touches. »*

### Spectre Déchu

Un Spectre Déchu ressemble à un vagabond errant au milieu des ruines, enveloppé dans des toges pour dissimuler sa nature spectrale. Sa chair est presque translucide et ses yeux semblent étinceler comme des braises. Si on croise ce Spectre doué de parole au crépuscule, il peut être confondu avec un Homme, malgré sa voix sifflante et son étrange accent inconnu. Les armes et le bouclier antiques qu'il porte, reliques d'une époque de batailles, sont redoutables entre ses mains.



#### SPECTRE DÉCHU

Circonspect, Rapide

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

**4**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	Parade	Armure
<b>16</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>+1</b>	<b>2</b>

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Épée rouillée 3 (4/16), Lance cruelle 2 (4/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Habitant des ténèbres. Toutes les attaques effectuées dans l'obscurité sont favorisées.

*Peur du feu.* Au début de chaque round où la créature est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.

### Habitants des Marais

Ce sont des créatures humanoïdes à la chair pâle et humide, comme celle de cadavres qu'on aurait laissés pourrir dans l'eau. L'éclat de leur regard trahit une énergie malsaine et des intentions malveillantes. Ils errent au milieu des ruines jadis habitées par des Hommes, souvent aux abords d'étendues d'eau croupie, et se cachent sous terre en petits groupes pour tendre des embuscades aux voyageurs imprudents, avant de les traîner jusque dans des caves où ils amassent l'or qu'ils leur volent.

#### HABITANT DES MARAIS

Furtif, Impétueux

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

**3**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	Parade	Armure
<b>12</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>1</b>

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Morsure 3 (3/14, Perforation) Griffes 2 (3/14, Étreinte)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Aversion pour le soleil : La créature perd 1 point de Haine au début de chaque round qu'elle passe exposée à la lumière directe du soleil.

*Peur du feu.* Au début de chaque round où la créature est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.

# ORQUES

Créés par la première Puissance des Ténèbres quand le monde était encore jeune pour la servir dans ses guerres innombrables, les Orques foisonnent de nouveau. Ces créatures, à la fois fortes et agiles, rapides et robustes, sont toujours prêtes à apprendre ou à inventer de nouvelles méthodes et instruments de torture. Leur apparence et leur taille diffèrent selon les tribus, mais ils partagent des traits communs, comme des jambes courtes, des yeux larges et torves et de grandes bouches aux longs crocs.

Leur esprit malaisant est plein de haine envers tout être vivant, y compris leur propre espèce : laissés à eux-mêmes, les Orques finissent souvent par se quereller farouchement pour des sujets futiles. Mais face à leurs ennemis, ils mettent promptement leurs désaccords de côté.

Certains Orques éprouvent une haine particulière pour un peuple. Pour refléter ce trait, le Gardien des Légendes peut ajouter la capacité redoutable Aversion.

♦ **AVERSION (PEUPLE).** Quand la cible d'un Orque est l'objet de son Aversion, toutes ses attaques sont favorisées.

Par exemple les Orques et les Gobelins de Gobelinville détestent les Nains ; ils attaqueront toute Compagnie comportant un Nain avec une furie aveugle. Les Orques du Mont Gram haïssent quant à eux les Hobbits, et n'auront de cesse d'attaquer une Compagnie qui en inclut un.

De plus, la lumière directe du soleil fait souffrir les Orques. Ils possèdent tous la capacité redoutable Aversion pour le soleil.

♦ **AVERSION POUR LE SOLEIL.** Chaque round qu'elle passe exposée à la lumière directe du soleil, la créature perd 1 point de Haine.

## GRANDS ORQUES

La légende dit que cette puissante espèce descendrait d'esprits servants qui jadis auraient pris la forme d'Orques pour servir les desseins du Pouvoir Ténébreux. Le roi Golfimbul, le Grand Gobelin, Azog et son fils Bolg étaient tous des Grands Orques.

« ... c'était un grand Orque à la tête cuirassée, et pourtant agile et fort. »

### Chef Grand Orque

Ces chefs dirigent généralement d'autres Orques de moindre lignée.

#### CHEF GRAND ORQUE

Audacieux, Malin

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

7

ENDURANCE	PIUSSANCE	HAINÉ	PARADE	ARMURE
<b>48</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>+3</b>	<b>4</b>

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Cimetière lourd 3 (5/18, Brise bouclier), Lance à pointe large 3 (5/16, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Cri de triomphe.* Dépensez 1 point de Haine pour restaurer 1 point de Haine à tous les autres Orques participant au combat.

*Force effroyable.* En combat rapproché si une attaque de la créature inflige un Coup perforant, dépensez 1 point de Haine pour rendre le jet de Protection de la cible défavorisé.

*Vitesse du serpent.* Quand la créature est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Haine pour rendre cette attaque défavorisée.



## Garde du Corps Grand Orque

Moins malignes que ceux qui les dirigent, ces créatures redoutables sont prêtes à protéger leur capitaine au prix de leur vie.

### GARDE DU CORPS GRAND ORQUE

Circonspect, Impétueux

### NIVEAU D'ATTRIBUT

**6**

ENDURANCE	PIUSSANCE	HAINE	PARADE	ARMURE
24	2	6	+2	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Hache orque 3 (5/18, Brise bouclier), Lance à pointe large 3 (5/16, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Résistance abominable*. Quand une attaque inflige à la créature des dégâts censés faire tomber son Endurance à zéro, elle subit un Coup perforant à la place. Si elle est toujours en vie, ses points d'Endurance sont restaurés au maximum.

## ORQUES DU NORD

Les Orques des Montagnes, qui comptent parmi les plus nombreuses créatures malveillantes au service de l'Ombre, sont habitués à vivre et à faire la guerre dans les entrailles de la terre, où leur vue est plus perçante que celle des autres Orques. Lorsqu'on les rencontre dans leurs mines, ces guerriers sauvages mènent des assauts téméraires, mais ils ne quittent leurs ténèbres sous la montagne que pour partir en guerre ou venger leurs morts, car ils souffrent sévèrement de la lumière du soleil. Les Orques du Nord forment une espèce sauvage et indépendante, tournée vers ses propres buts quand l'influence de l'Ombre est diffuse, mais ils sont prêts à obéir à la volonté de leur Maître si nécessaire. Les plus petits d'entre eux sont souvent appelés Gobelins.

« Nous avons fait tout le trajet à partir des Mines pour tuer et venger les nôtres. »



## Archer Gobelin

Un Archer Gobelin est un Orque choisi pour sa vue perçante. Capable de voir dans l'obscurité et ayant la main sûre, il peut tirer des flèches avec précision de jour comme de nuit.

### ARCHER GOBELIN

Malin, Vue perçante

### NIVEAU D'ATTRIBUT



ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
8	1	2	-	1

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Arc de corne 3 (3/14, Perforation), Couteau à dents 2 (2/14)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Lâcheté.* Si elle est affectée par la manœuvre de combat Intimider l'adversaire, la créature perd également 1 point de Haine.

*Poison orque.* Si une attaque provoque une Blessure, la cible est également empoisonnée (voir page 134 pour les effets du poison).

## Chef Orque

Seuls les plus cruels des Orques vivent assez longtemps pour devenir un chef et mener leur tribu ou leur bande au combat. Un Chef Orque est aisément reconnaissable : c'est généralement le plus grand de la troupe, il manie les armes les plus vicieuses et porte la meilleure armure. Bien souvent, cicatrices et mutilations révèlent son long service sous les ordres de l'Ombre.

### CHEF ORQUE

Cruel, Endurci

### NIVEAU D'ATTRIBUT



ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
20	1	5	+3	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Cimeterre 3 (3/16), Lance 3 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Cri de triomphe.* Dépensez 1 point de Haine pour restaurer 1 point de Haine à tous les autres Orques participant au combat.

*Grand bond.* Dépensez 1 point de Haine pour attaquer un Héros quelle que soit sa position de combat, y compris en position arrière.

*Vitesse du serpent.* Quand la créature est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Haine pour rendre cette attaque défavorisée.

## Garde Orque

Les plus forts et hardis des Orques sont équipés des plus lourdes armures qu'ils peuvent trouver ou assembler ; armés d'une épée et d'un solide bouclier, ils sont chargés de monter la garde sur un lieu.

### GARDE ORQUE

Fort, Vigilant

### NIVEAU D'ATTRIBUT



ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
16	1	4	+2	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Cimeterre 3 (3/16), Lance 3 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** -

## Soldat Orque

Souvent armés de leur épée courte caractéristique, les Soldats Orques sont bruyants et indisciplinés. Seul le fouet implacable d'un chef vigoureux peut les forcer à obéir.

### SOLDAT ORQUE

Rebelle, Vengeur

### NIVEAU D'ATTRIBUT



ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
12	1	3	+1	2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Cimeterre 3 (3/16), Lance 3 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Lâcheté.* Si elle est affectée par la manœuvre de combat Intimider l'adversaire, la créature perd également 1 point de Haine.



# TROLLS

Les Trolls furent façonnés par le Grand Ennemi durant les Temps Anciens, pour combattre au cours de ses guerres acharnées. Crées forts et puissants, ils sont monstrueux et difformes, comme si leur cruel créateur les avait laissés inachevés. On ignore s'ils ont été conçus de différentes formes ou s'ils ont évolué depuis leur première apparition, mais en cette fin du Troisième Âge, il existe des espèces variées de Trolls.

Les Trolls ont un trait en commun : ils sont incroyablement résistants aux dégâts. Ils possèdent tous la capacité redoutable Résistance abominable.

◆ **RÉSISTANCE ABOMINABLE** : Quand une attaque inflige à la créature des dégâts censés faire tomber son Endurance à zéro, elle subit un Coup perforant à la place. Si elle est toujours en vie, ses points d'Endurance sont restaurés au maximum.

Enfin, tous les Trolls semblent plus ou moins lents d'esprit : ils possèdent tous la capacité redoutable Lent d'esprit.

◆ **LENT D'ESPRIT** : Un Héros en position de combat avancée peut tenter une manœuvre de combat spéciale contre la créature : le joueur effectue un test d'**ÉNIGMES** en tant qu'action principale du round. En cas de réussite, le Troll perd 1 point de Haine, plus 1 point pour chaque symbole de Réussite (G) obtenu.

## TROLLS DES CAVERNES

Les Trolls des Cavernes ont été créés pour combattre et chasser dans les profondeurs la terre. Leur peau foncée a une teinte verdâtre et est couverte d'écaillles dures et serrées. Ils paraissent plus petits que les autres Trolls car ils sont extrêmement voûtés et marchent souvent à quatre pattes en s'appuyant sur leurs poings. On ignore s'ils supportent la lumière du soleil : un Troll des Cavernes ne quitte jamais son terrain de chasse sous les montagnes, les collines et les fells.

*Un bras et une épaule énormes, recouverts d'une peau sombre d'écaillles verdâtres, passèrent par l'ouverture grandissante.*



## Grand Troll des Cavernes

Craint par ses propres maîtres, un Grand Troll des Cavernes est généralement envoyé par des Orques pour briser les défenses ennemis et démorraliser de vaillants adversaires.

### GRAND TROLL DES CAVERNES NIVEAU D'ATTRIBUT

Bestial, Malicieux

**10**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
80	2	10	-	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Écrasement 3 (6/12, Étreinte), Morsure 2 (6/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Cuir robuste. Dépensez 1 point de Haine pour gagner (2d) à un jet de Protection.

**Effroi.** Dépensez 1 point de Haine pour infliger 2 points d'Ombre (Terreur) à tous les Héros à portée de vue. Ceux qui ratent leur test d'Ombre sont découragés et ne peuvent pas dépenser d'Espoir pour tout le reste du combat.

## Troll des Cavernes Sournois

Cette espèce est plus petite que la plupart des Trolls, mais reste plus grande qu'un Orque. Habituel à vivre dans les profondeurs de la terre, un Troll des Cavernes Sournois chasse souvent seul dans l'obscurité, en se servant de son odorat aiguisé.

### TROLL DES CAVERNES SOURNOIS NIVEAU D'ATTRIBUT

Circonspect, Furtif

**6**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
50	2	6	-	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Massue 3 (6/16, Brise bouclier), Morsure 2 (6/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Cuir robuste. Dépensez 1 point de Haine pour gagner (2d) à un jet de Protection.

**Habitant des ténèbres.** Toutes les attaques effectuées dans l'obscurité sont favorisées.

**Peur du feu.** Au début de chaque round où la créature est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.

## TROLLS DE PIERRE

Les Trolls de Pierre sont des prédateurs vivant en petits groupes dans d'infâmes cavernes jonchées de squelettes de voyageurs imprudents. Ils semblent un peu plus intelligents que les autres Trolls, peut-être parce qu'ils ont l'habitude de rôder près de zones habitées.

Cette espèce, très ancienne, doit son nom au fait qu'ils se transforment en pierre s'ils sont exposés à la lumière du Soleil.

*... il y avait là trois Trolls de bonne dimension et assez mal disposés, tout prêts sans doute à goûter du Nain, voire même du poney rôti pour changer...*

## Voleur Troll de Pierre

L'apparence monstrueuse d'un Voleur Troll de Pierre, bien qu'effrayante, est atténuée par le fait qu'il porte des habits simples, fait cuire sa nourriture et utilise des ustensiles simples comme des cruches ou des barriques.

### VOEUR TROLL DE PIERRE NIVEAU D'ATTRIBUT

Affamé, Irascible

**8**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	PARADE	ARMURE
60	2	8	-	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Massue 3 (6/16, Brise bouclier), Écrasement 2 (6/12, Étreinte)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Aversion (Nains). Quand la créature combat des Nains, toutes ses attaques sont favorisées.

**Force effroyable.** Si une attaque de la créature inflige un Coup perforant, dépensez 1 point de Haine pour rendre le jet de Protection de la cible défavorisé.



## Chef Troll de Pierre

Il arrive que de petits groupes de Trolls de Pierre se rassemblent autour d'un membre de leur espèce particulièrement puissant pour attaquer des caravanes de marchands ou des fermes isolées.

### CHEF TROLL DE PIERRE

### NIVEAU D'ATTRIBUT

Cruel, Méfiant

**9**

ENDURANCE PUISSANCE

**70**

Haine

**2**

Parade

**9**

Armure

**-**

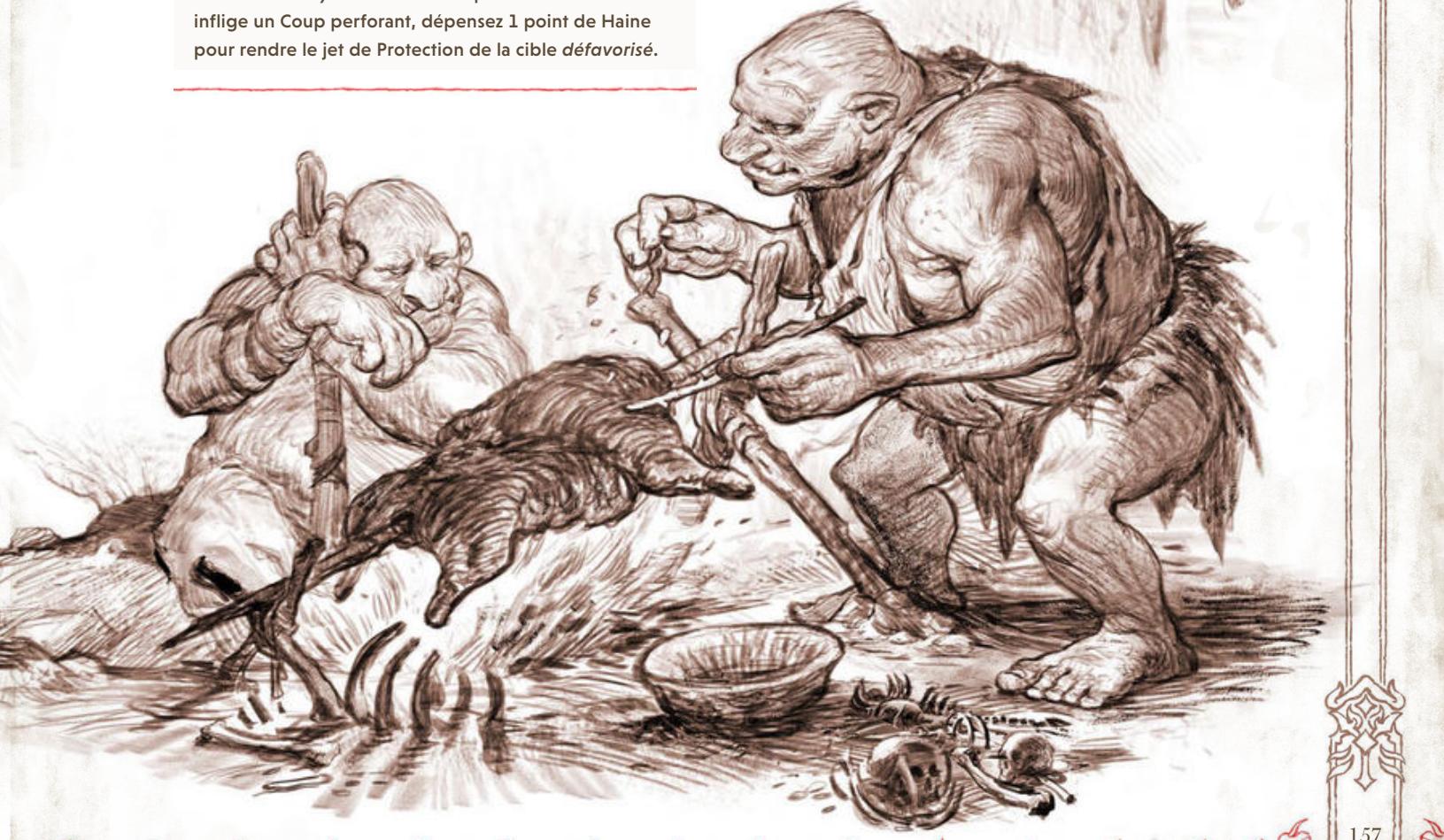
**3**

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Massue 3 (6/16, Brise bouclier), Écrasement 2 (6/12, Étreinte)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** Aversion (Nains). Quand la créature combat des Nains, toutes ses attaques sont favorisées.

*Cri de triomphe.* Dépensez 1 point de Haine pour restaurer 1 point de Haine à tous les autres Trolls participant au combat.

*Force effroyable.* Si une attaque de la créature inflige un Coup perforant, dépensez 1 point de Haine pour rendre le jet de Protection de la cible défavorisé.



# TRÉSOR

*... de tous côtés autour de lui, s'étendant partout sur le sol invisible,  
était entassée une masse de choses précieuses, or travaillé et or brut,  
pierreries et joyaux, et argent, teintés de pourpre dans la lumière rougeoyante.*

À force d'arpenter un monde qui a déjà connu trois Âges, les aventuriers finiront par découvrir des trésors, dont ils s'empareront sans doute. Qu'il s'agisse du butin perdu d'un défunt Dragon, d'un tas d'or et de pierres précieuses gardé par un Troll ou des rapines de Gobelins accumulées sur des générations, les trésors offrent un fil conducteur aux aventures de la Compagnie : un moyen d'accroître la fortune personnelle des Héros tout en levant le voile sur d'obscurs récits issus des Âges précédents de la Terre du Milieu.

Mais il y a bien plus à trouver que de l'or et des pierres précieuses, dans les cavernes désertées et les sombres cachots qui parsèment les entrailles de la terre : par le passé, Hommes, Elfes et Nains ont des siècles durant, forgé de merveilleux objets à partir du métal et de la pierre ; ils ont insufflé dans leur travail tout le savoir, toute la puissance et l'habileté de leur peuple. Ces joyaux, ces épées et ces armures extraordinaires furent légués à leur descendance, amassés par des rois cupides, convoités et même volés par des voleurs ou des monte-en-l'air. Puis ils furent égarés, et disparurent de la mémoire des vivants.

De si fabuleuses reliques ne sont pas destinées à rester perdues à tout jamais. Au fil des siècles, leur but originel a été oublié, comme le nom de leurs artisans ; mais un jour viendra où une épée digne de ce nom sera retrouvée dans un tumulus au milieu d'armes ordinaires, et connaîtra enfin un nouveau destin entre les mains de celui qui s'en saisira ; à moins que le butin, resté trop longtemps dans l'ombre à pourrir, ne lance sur le malheureux une malédiction qui le mènera à une fin misérable !

## BUTINS

Le terme de Butin rassemble les diverses sources de points de Trésor que peut découvrir la Compagnie en explorant une caverne, l'antre d'une créature ou des ruines antiques. Les Butins trouvés par les Héros n'auront pas tous la même valeur ; la table ci-dessous décrit les trois niveaux de Butin existants, liés à leur rareté : commun, rare et merveilleux, selon les richesses qu'il contient, son époque et s'il a été préservé.

Il est préférable qu'en moyenne la Compagnie découvre au maximum deux Butins au cours d'une même Phase d'Aventure, un commun et un rare, ou un seul Butin merveilleux.

Quand les Héros发现 un Butin, le Gardien des Légendes doit avant tout effectuer un test pour déterminer sa valeur, calculée en points de Trésor.

Comme indiqué dans la table des Butins ci-dessous, pour déterminer la valeur en points de Trésor d'un Butin, le Gardien des Légendes lance de 1 à 3 dés de Maîtrise selon le niveau du Butin, puis multiplie le total obtenu par le nombre de Héros au sein de la Compagnie.

Les membres de la Compagnie se répartissent cette valeur de Trésor finale comme bon leur semble ; chaque joueur note alors ses points de Trésor sur sa feuille de personnage.

En général, la valeur en points de Trésor d'un Butin représente une quantité non spécifiée d'argent, d'or et de gemmes. S'il veut être plus précis, le Gardien des Légendes peut concevoir une ou plusieurs trouvailles en utilisant les règles des Objets Précieux en page suivante.

### NIVEAUX DE BUTIN :

NIVEAU DE BUTIN	EXEMPLES	VALEUR DE TRÉSOR PAR HÉROS	JET DE TRÉSOR MAGIQUE
Commun	Butin d'un Troll solitaire, rapines de Gobelins, larcin de bandits	Lancez 1 dé de Maîtrise	Lancez le dé du Destin deux fois
Rare	Ancien trésor, butin de Nain	Lancez 2 dés de Maîtrise	Lancez le dé du Destin quatre fois
Merveilleux	Trésor antique, trésor d'une cité naine, trésor d'un Dragon	Lancez 3 dés de Maîtrise	Lancez le dé du Destin six fois

## TRÉSORS MAGIQUES :

DÉ DE MAÎTRISE	NATURE DE LA TROUVAILLE	DESCRIPTION	CORROMPU (SI TROUVÉ EN OBTENANT UN ☺)
1-3	Relique Merveilleuse	Un objet enchanté doté d'une Bénédiction	Gagnez 1 point d'Ombre (Cupidité)
4-5	Objet Extraordinaire	Un objet enchanté doté de deux Bénédictions	Gagnez 2 points d'Ombre (Cupidité)
6	Arme ou Armure Fabuleuse	Une arme ou une armure de qualité supérieure	Gagnez 3 points d'Ombre (Cupidité)

## JET DE TRÉSOR MAGIQUE

Chaque fois que les Héros reçoivent leur part du Trésor, il faut déterminer si sous l'amas d'or et d'argent récupéré se cachaient des objets magiques dotés d'Améliorations.

Pour ce faire, les joueurs ou le Gardien des Légendes lancent le dé du Destin autant de fois qu'indiqué par le niveau du Butin (ou plusieurs dés en une fois s'ils en ont assez) :

Chaque résultat I' ou ☺ ajoute un objet magique au Trésor. Pour déterminer leur nature exacte, les joueurs lancent pour chaque objet un dé de Maîtrise sur la table des Trésors Magiques ci-dessus.

Après avoir déterminé la quantité d'Objets Magiques trouvés et la nature de chacun, les Héros doivent s'accorder pour savoir à qui ils reviennent.

## TRANSPORT DES TRÉSORS

Les Héros peuvent bourrer leurs poches de pièces et d'objets de valeur, mais il sera toujours plus judicieux de remplir des coffres des trésors découverts et de les charger sur leur bête de somme.

En termes d'encombrement, chaque point de Trésor, Relique Merveilleuse ou Objet Extraordinaire correspond à 1 point de Charge (les Armes et Armures Fabuleuses ont leur propre valeur de Charge, basée sur leur catégorie d'Attirail de guerre).

Si les Héros ne souhaitent pas s'encombrer des objets de valeur trouvés durant l'aventure – y compris or, argent et gemmes –, ils peuvent choisir de les cacher près du lieu où ils ont découvert le butin, en espérant pouvoir revenir le chercher plus tard.

## OBJETS PRÉCIEUX EXTRAORDINAIRES DES ROMANS

Les Objets Précieux ci-dessous sont des exemples d'objets dont la puissance surpassé l'idée même de points de Trésor :

- ◆ L'Anneau de Barahir – Un Anneau forgé jadis par les Noldor, héritage de la maison des Chefs des Rôdeurs du Nord.
- ◆ Le Collier de Girion – Un collier façonné pour le Seigneur de Dale, fait de cinq cents émeraudes « vertes comme l'herbe ».
- ◆ L'Arkenstone – Une grande gemme blanche, appelée Cœur de la Montagne, héritage des Rois de la Maison de Durin.

« Voici un objet plus précieux que tu ne le puis concevoir. Précieux par sa seule antiquité. Il ne détient aucun pouvoir sauf le haut prix que lui accordent ceux qui aiment ma Maison. »

Un Objet Précieux est une gemme, un bijou ou un ornement dont la qualité principale peut être par exemple de porter des valeurs symboliques fortes en tant qu'héritage ancestral, ou de devoir sa beauté enchanteresse aux prodiges de savoir-faire et de vertus subtiles qui ont permis sa conception.

La valeur en points de Trésor d'un Objet Précieux est celle que le Gardien des Légendes lui assigne, en dehors de celle, pécuniaire, du Butin découvert par la Compagnie ; mais cette valeur peut avoir un autre usage.

Par exemple un Héros trouve une couronne d'or dans les ruines d'un ancien château des collines du Rhudaur. S'il l'apporte à un érudit capable de reconnaître en elle une relique d'un passé familier, sa valeur ne sera plus simplement monétaire :

et s'il la retourne ou l'offre en cadeau aux membres d'un peuple dont la tradition remonte à l'époque de la conception de la couronne, le Héros recevra, de par sa valeur sentimentale, une récompense supplémentaire.

Les tables suivantes servent à concevoir des objets lors de leur découverte aussi bien qu'en amont de l'aventure. Il est conseillé au Gardien des Légendes d'enrichir la description de chaque Objet Précieux, et de consacrer du temps à leur inventer un passé extraordinaire. Il est inutile de retracer la lignée de chaque cristal attaché à un serre-tête en mithril : quelques indices d'un héritage funeste ou héroïque suffisent à évoquer l'ambiance souhaitée.

Ce type d'informations peut être révélé à un Héros qui choisit l'entreprise Rencontrer un Garant durant une Phase de Communauté (voir page 123).

### TABLES DES OBJETS PRÉCIEUX

Lancez un dé de Maîtrise sur chaque table et notez le résultat.

#### 1 : TYPE D'OBJET

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| 1 | Bijou (une seule gemme)      |
| 2 | Broche                       |
| 3 | Collier                      |
| 4 | Serre-tête ou couronne       |
| 5 | Ceinture, chaîne ou brassard |
| 6 | Anneau                       |

#### 2 : TYPE DE GEMME

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Perle   |
| 2 | Saphir  |
| 3 | Rubis   |
| 4 | Améthyste (de rose à violet)  |
| 5 | Relancer : 1-2 Adamant (diamant) ; 3-4 : « Gemme blanche » ; 5-6 : Cristal de roche |
| 6 | Relancer : 1-2 Émeraude ; 3-4 : « Gemme verte » ; 5-6 : Cristal vert                |

#### 3 : TYPE DE FABRICATION

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Humaine, d'Ouistrenesse                  |
| 2 | Elfique, d'Eregion                       |
| 3 | Naine, de Khazad-dûm                     |
| 4 | Naine, d'Erebos                          |
| 5 | Naine, du Beleriand (Nogrod ou Belegost) |
| 6 | Elfique, du Beleriand                    |

### L'INDEX DES TRÉSORS

Dans *L'Anneau Unique*, il ne suffit pas, pour trouver un anneau magique ou une épée fabuleuse, de chercher un objet exotique. En Terre du Milieu, le hasard précède la coïncidence, car d'autres puissances, bien plus fortes, sont à l'œuvre.

Si le Gardien des Légendes compte ajouter à ses parties des gemmes envoûtantes et des épées elfes, il doit d'abord élaborer un Index des Trésors :

Un Index des Trésors est une liste qui détaille tous les objets magiques pouvant être intégrés à une campagne. Chaque fois qu'un jet de Trésor Magique fait apparaître un objet, le Gardien des Légendes consulte l'Index des Trésors pour y choisir précisément ce qui a été découvert.

Cela lui permet de garder le contrôle sur le niveau de magie qu'il souhaite introduire en jeu et lui évite de voir la Terre du Milieu explorée par des Héros bardés d'épées antiques du Beleriand et d'armures en mithril.

En outre, l'Index permet au Gardien des Légendes de faire apparaître certains objets magiques à un moment précis de la campagne, par exemple pour suivre un arc narratif sur le long cours impliquant la découverte d'un objet spécifique :

#### GEMMES, JOYAUX ET CRISTAUX

Maintes gemmes, arrachées aux racines des montagnes, furent taillées puis serties : elles ornent colliers et couronnes, serre-tête et bracelets, tous d'un métal précieux façonné dans les forges naines de grand renom, celles des cités de Nogrod et de Belegost, ou du Beleriand avant sa chute. Il est des Cristaux et des gemmes blanches ou vertes, d'une beauté incroyable, qui ne viennent pas de la terre, mais qui furent créés par les artisans elfes, avant que leurs orfèvres ne les parent ingénierusement d'une lueur flamboyante.

la découverte fortuite d'une relique disparue déclenche certains événements, ou alors les Héros se demandent comment faire face à une menace apparemment invincible jusqu'à ce qu'ils « découvrent » une arme capable de leur donner l'avantage.

Enfin, en usant d'un Index, les objets magiques restent uniques. La découverte d'une relique doit être un événement majeur de la campagne, dont les conséquences sont capitales pour l'avenir des Héros. Outre leurs capacités, ces objets intègrent surtout de nouveaux éléments à l'univers.

### CONSTITUER UN INDEX DES TRÉSORS

Dans *L'Anneau Unique*, les objets magiques sont classés par catégories : Reliques Merveilleuses, Objets Extraordinaires, et Armes et Armures Fabuleuses. Deux feuilles d'Index des Trésors peuvent être téléchargées sur edge-studio.net : une pour noter les Reliques Merveilleuses et les Objets Extraordinaires, l'autre dédiée aux Armes et Armures Fabuleuses.

Quand il constitue un Index des Trésors magiques, le Gardien des Légendes y inclut autant de Reliques Merveilleuses qu'il souhaite. Par contre, pour les objets des deux autres catégories, Objets Extraordinaires et Armes/Armures Fabuleuses, il doit générer une liste indiquant avec précision leur quantité (dans l'idéal, 1 à 3 objets de chacune des deux catégories pour chaque des Héros) et leur nature.

**EXEMPLES D'INDEX :** Des exemples d'Index créés pour différents scénarios seront prochainement téléchargeables sur edge-studio.net. Le titre et la description de chacun indiquent à quelles fins les utiliser. Le Gardien des Légendes est encouragé à créer son propre Index en fonction des Héros de la Compagnie et des campagnes jouées.

### DESTIN ET PRÉDESTINATION

Les règles de création d'objets spéciaux personnalisés reflètent la prédestination des Héros, la possibilité pour eux de devenir l'instrument d'une puissance supérieure, et à long terme de jouer un rôle dans le développement d'une campagne.

Pour renforcer cet effet, un Trésor Magique se doit d'être strictement personnel : un Héros ne prêtera jamais un Objet Précieux qu'il s'est approprié, ni a fortiori son Arme ou son Armure Fabuleuse. Après tout, seul Bilbo était destiné à trouver l'Anneau, pas Balin, ni Gandalf ou Thorin.

### UNE DÉCOUVERTE FATIDIQUE

Reliques Merveilleuses et Objets Extraordinaires peuvent devenir de sérieux atouts au cours d'une campagne, surtout si leur découverte est liée à un événement important ou si leur apparition sert un objectif particulier.

Lorsqu'il constitue l'Index des Trésors, le Gardien des Légendes est encouragé à considérer chaque objet en termes d'enjeux dans le cadre de la campagne. Il peut aussi attendre que les actions des Héros lui offrent l'opportunité de formuler la fonction de ces objets.

## RELIQUES MERVEILLEUSES ET OBJETS EXTRAORDINAIRES

Les objets de cette catégorie possèdent des caractéristiques considérées par tous comme magiques : des capes qui dérobent à la vue ceux qui les portent, un cor de guerre capable d'insuffler la peur aux ennemis et la joie dans les cœurs des alliés, ou encore un bâton qui lancé, a la faculté de trouver sa cible et de revenir.

De tels objets ont été investis d'enchantements puissants appelés Bénédicitions. Un objet doté d'un Bénédiction est une Relique Merveilleuse, et un objet qui en possède deux est un Objet Extraordinaire.

Chaque Bénédiction d'un objet procure à son porteur un bonus pour tous ses tests utilisant une Compétence spécifique ; un objet doté de deux Bénédicitions modifie donc les tests de deux Compétences différentes.

Le porteur d'une Relique Merveilleuse ou d'un Objet Extraordinaire gagne (2d) lorsqu'il effectue un test utilisant la Compétence liée à sa Bénédiction, et permet au Héros d'obtenir une Réussite magique (voir page 21).

Quand un objet béni est trouvé, soit le Gardien des Légendes en choisit un dans l'Index des Trésors, soit il en crée un en utilisant les tables des Bénédicitions situées en page suivante.

Reliques Merveilleuses et Objets Extraordinaires doivent rester rares et uniques, afin que leur importance ne soit pas diminuée aux yeux des joueurs. Le Gardien des Légendes peut se servir des conseils fournis dans ce chapitre et sa connaissance des récits pour limiter la quantité de tels objets au sein de l'Index des Trésors – deux ou trois au maximum par joueur.

Si cette liste est épuisée, il peut en créer de nouveaux, soit en consacrant du temps à leur conception, soit en lançant les dés au moment voulu.

Les propriétés d'un objet ne se révèlent pas nécessairement au moment où un Héros le trouve, mais peuvent apparaître durant l'aventure. Un Héros peut tout apprendre des Bénédictions d'un objet en choisissant l'entreprise Rencontrer un Garant durant la Phase de Communauté (voir page 123).

### TABLES DES BÉNÉDICTIONS

Pour connaître la Compétence commune affectée par une Bénédiction, le Gardien lance deux dés du Destin : le premier détermine son groupe de Compétence, le second indique laquelle est affectée. S'il s'agit d'un Objet Extraordinaire, la procédure est répétée afin de le doter d'une seconde Bénédiction.

Le Gardien des Légendes peut s'aider des options entre parenthèses pour choisir le type d'objet découvert (anneau, cape, ceinture, etc.) ; pour un objet doté de deux Bénédictions, il faut réfléchir au type le plus approprié. La table 3 de la page 160 détermine quant à elle l'origine de l'artisan qui l'a conçu (Fabrication).

#### 1 : PERSONNALITÉ

1–2	PRÉSENCE (anneau, cape, serre-tête, collier, ceinture, fourreau, bâton, cor de guerre)
3–4	INSPIRATION (anneau, cape, fourreau, bâton, cor de guerre)
5–6	PERSUASION (anneau, cape, serre-tête)

#### 2 : DÉPLACEMENT

1–2	ATHLÉTISME (corde, bottes, chaussures)
3–4	VOYAGE (bâton, ceinture, bottes)
5–6	DISCRÉTION (anneau, cape, chaussures)

#### 3 : PERCEPTION

1–2	VIGILANCE (anneau, serre-tête, collier)
3–4	INTUITION (anneau, serre-tête, collier)
5–6	INSPECTION (anneau, serre-tête, bâton)

#### 4 : SURVIE

1–2	CHASSE (ceinture, cor de chasse, bâton)
3–4	SOINS (inhabituel, car baumes et potions perdent rapidement leurs vertus)
5–6	EXPLORATION (bottes, bâton, corde)

#### 5 : COUTUME

1–2	CHANT (anneau, instrument de musique)
3–4	COURTOISIE (anneau, serre-tête, boutons de manchette)
5–6	ÉNIGMES (anneau)

#### 6 : MÉTIER

1–2	ARTISANAT (anneau, outil d'artisan)
3–4	ART DE LA GUERRE (couronne, anneau, bâton, cor de guerre – rare car concerne surtout les armes)
5–6	CONNAISSANCES (miroir, livre, Pierre de Vision)

### ARMES ET ARMURES FABULEUSES

Les règles sur les Récompenses recouvrent déjà les armes et armures finement ouvragées. Même si les objets de ce type sont souvent considérés comme magiques, leur lignée ne peut être comparée à celle des épées forgées à Gondolin lors des Guerres des Gobelins.

Quand un Héros trouve une arme à ce point extraordinaire, le Gardien des Légendes consulte l'Index des Trésors : si le contexte le permet, il choisit un objet dans la liste dédiée au Héros.

#### CONCEPTION D'UNE ARME/ARMURE FABULEUSE

Pour créer une épée magique ou une armure fabuleuse et l'intégrer à l'Index des Trésor, le Gardien des Légendes suit les cinq étapes ci-dessous, en respectant dans ses choix le cadre de la campagne et la composition de la Compagnie :

1. Choisir le Type de l'objet
2. Déterminer le peuple à l'origine de sa Fabrication
3. Sélectionner ses Cibles (armes elfiques ou nûmenoréennes uniquement)
4. Lui attribuer des Améliorations
5. Nommer l'objet

**1. TYPE D'OBJET :** C'est l'élément le plus important à déterminer. À quelle catégorie d'Attirail de guerre appartient l'objet conçu ? S'agit-il d'une arme ou d'un élément de protection, comme une chemise de mailles, un casque ou un bouclier ?

L'Index des Trésors ne doit inclure que des objets conçus explicitement pour chaque membre précis de la Compagnie : un bouclier Fabuleux qui n'intéresserait aucun joueur n'y a pas sa place.

Prenons l'exemple de la conception d'une Arme Fabuleuse destinée au Protecteur bardide de la Compagnie ; ce combattant manie principalement l'épée, le Gardien des Légendes choisit donc une épée comme type d'objet.

**2. FABRICATION :** Les Armes et Armures Fabuleuses peuvent être de fabrication elfique, naine ou nûmenôréenne. Les paragraphes ci-dessous indiquent les objets les plus appropriés pour chacune de ces cultures. Outre le lien évident à son histoire, l'origine d'une arme détermine si c'est une arme Ciblée et affecte le choix des Améliorations (voir les étapes 3 et 4).

**Fabrication elfique :** Les meilleures armes enchantées qui puissent être trouvées parmi les butins disparus furent façonnées dans les Temps Anciens par les artisans elfes du Beleriand ou en Eregion, lors des guerres contre Sauron.

Parmi elles, on peut citer Glamdring et Orcrist, mais aussi Dard, l'épée de Bilbo (puis de Frodon).

Les Elfes forgèrent moult épées longues, dagues et lances enchantées. Il est plus difficile, mais pas impossible, de trouver d'autres armes ou éléments de protection elfiques.

**Fabrication naine :** Des forges naines des cités de Nogrod et de Belegost sont nés bien des objets, tous extraordinaires, épées, casques et armures, portés par leurs rois et leurs illustres champions, ou offerts aux plus grands seigneurs des Elfes et des Hommes.

Certains, façonnés par Telchar, le forgeron de Nogrod, sont particulièrement renommés : l'épée Narsil et le Heaume de Hador furent ses créations maîtresses.

Les forgerons de Nogrod et de Belegost fabriquaient épées, haches et boucliers, mais aussi casques et armures.

**Fabrication nûmenôréenne :** Jadis, les Noldor apprirent aux armuriers des Hommes de l'Ouistrenesse à fabriquer lames d'épées, couteaux, têtes de hache et autres fers de lance ; ces derniers acquirent ainsi un grand savoir-faire, dont ils firent bon usage en forgeant bien des armes à partir de métaux étranges.

Les lames de Galgal que Tom Bombadil offrit aux Hobbits étaient de ce type, forgées par les Nûmenôréens lors des guerres contre Carn Dûm dans le Pays d'Angmar.

Les Hommes de l'Ouistrenesse excellaient dans la fabrication de bien des armes, mais sachant les Nains plus habiles qu'eux à façonnner cottes, corselets et chemises, ils délaissèrent la création d'armures.

**3. CIBLES :** Une arme Ciblée est une arme qui a été enchantée pour vaincre un type d'ennemi spécifique ; si elle est de fabrication elfique ou nûmenôréenne, elle sera dotée d'une ou plusieurs Cibles, puisque certaines des Récompenses Enchantées qui lui seront attribuées (voir Récompenses Enchantées, page 165) Ciblent chacune un type précis de créature. Une arme Ciblée procure des avantages spécifiques contre un ou plusieurs types de créatures.

Les épées, lances et têtes de flèches de fabrication nûmenôréenne Ciblent deux types de créatures.

Choisissez deux types de créatures parmi les suivantes : Hommes Malfaisants, Loups, Morts-Vivants, Orques, Trolls.

Les objets créés par les artisans elfes du Beleriand ou d'Eregion ne Ciblent en général qu'un type d'ennemi.

Choisissez un type parmi : Araignées, Loups ou Orques.

Certaines épées, rarissimes, ayant pour Cible l'Ennemi en personne, s'avèrent particulièrement dévastatrices contre tous ses serviteurs et ses disciples.

**4. AMÉLIORATIONS :** Les Héros améliorent les armes de leur Attirail de guerre en leur attribuant des Récompenses. De même, les Armes et Armures Fabuleuses reçoivent des Améliorations : il peut s'agir de Récompenses, mais aussi de Récompenses Enchantées.

À sa création, un objet magique se voit attribuer un certain nombre d'Améliorations, à choisir dans la liste des Récompenses située en page 79 et dans celle des Récompenses Enchantées en page 165. La nature et la quantité de ces Améliorations déterminent la puissance de l'objet.

- ◆ En général, une Arme ou une Armure Fabuleuse possède au maximum 3 Améliorations, dont au moins une Récompense Enchantée.
- ◆ Dans l'Index des Trésors, le Gardien des Légendes note toutes les Améliorations de l'objet dans l'ordre de son choix, en gardant à l'esprit que son porteur les découvrira dans l'ordre noté (voir page suivante).

**5. NOMMER L'OBJET :** On nomme rarement les Objets Précieux et les Reliques Merveilleuses autrement que d'après le nom de leur artisan ou de leur porteur le plus illustre (« le Collier de Girion », « l'Arkenstone de Thraïn », « la Fiole de Galadriel »). À l'inverse, Armes et Armures Fabuleuses portent souvent un nom, parfois même plusieurs quand elles sont connues de différents peuples.

## ARMES CIBLÉES

En plus d'être redoutable contre certains types de créatures, une arme Ciblée a été façonnée pour être également dévastatrice contre les éléments en lien avec l'espèce en question, et sera immédiatement reconnue comme telle par ces créatures.

Par exemple, aucun Orque n'osera toucher une lame enchantée pour les Cibler, et une épée Ciblant les Araignées géantes tranchera aisément les fils des plus épaisses de leurs toiles.

Il est conseillé d'attribuer un nom approprié à chaque arme et armure de l'Index des Trésors, ainsi que quelques notes sur son histoire. Le nom d'un objet peut être révélé à son porteur si celui-ci le demande à un Maître du savoir (voir l'entreprise Rencontrer un Garant, page 123).

Bien sûr, un joueur est libre de nommer lui-même un objet, comme Bilbo le fit pour Dard, soit parce que son nom est inconnu, soit parce que son porteur ne souhaite pas le découvrir. L'encadré sur les Armes baptisées en page 80 fournit des conseils à ce sujet.

## FONCTIONNEMENT DES ARMES ET ARMURES FABULEUSES

Quand un Héros utilise pour la première fois une Arme ou une Armure Fabuleuse, celle-ci révèle uniquement la première de ses Améliorations figurant dans la section de l'Index des Trésors qui lui est dédiée.

Les Améliorations restantes sont secrètes, considérées comme « dormantes ». Elles peuvent être éveillées dans l'ordre dans lequel elles ont été notées dans l'Index des Trésors, soit quand le Héros augmente sa **VAILLANCE** d'un rang, soit en choisissant l'entreprise Alimenter le Trésor de guerre durant une Phase de Communauté (voir ci-dessous).

**AUGMENTER SON RANG DE VAILLANCE :** La vaillance, dit-on, réclame tout d'abord de la force, et ensuite une arme : les objets magiques d'un Héros deviennent plus puissants au fur et à mesure que sa bravoure évolue.

Chaque fois que le Héros augmente son rang de **VAILLANCE** et donc qu'il est censé obtenir une nouvelle Récompense, il peut choisir à la place d'activer une nouvelle Amélioration d'une de ses Armes ou Armures Fabuleuses.

### EXEMPLE :

*En fouillant le butin d'un Troll alors qu'il explorait les Landes d'Etten, une aventurière elfe trouve la Hache de Jais d'Arnor ; celle-ci révèle sa première Amélioration*

*– Tueur – dès qu'elle s'en empare. Durant la prochaine Phase de Communauté, l'Elfe augmente son rang de **VAILLANCE** : au lieu de choisir une nouvelle Récompense, elle active à la place la seconde Amélioration de sa Hache de Jais : Férocé.*

**ALIMENTER LE TRÉSOR DE GUERRE :** Au fil du temps, la plupart des peuples se sont constitué un Trésor de guerre, également alimenté par des générations d'aventuriers.

Un Héros en possession d'une Arme ou d'une Armure Fabuleuse peut choisir, durant la Phase de Communauté, de rentrer chez lui – ce sera alors son entreprise (voir page 121) ; il offre alors à son peuple un autre objet (souvent de moindre valeur) enchanté d'au moins une Amélioration.

Ce geste altruiste du Héros transforme le regard que lui porte son peuple : l'objet qu'il porte s'en trouve davantage enchanté, et celui légué à la communauté fait désormais partie du « trésor culturel ».

En termes de jeu, un Héros qui Alimente le Trésor de guerre de son peuple active autant de nouvelles Améliorations de son Arme ou Armure Fabuleuse que le nombre d'Améliorations possédé par l'objet qu'il a légué à sa communauté.

### EXEMPLE :

*En débarrassant une forteresse naine de ses Gobelins, un Héros bardide trouve le Bouclier Gravé d'Ossiriand, qui lui révèle sa première Amélioration : Astucieux (Ancestral). L'aventurier transportait déjà un bouclier Renforcé, que lui avaient offert les anciens de sa cité. Durant la Phase de Communauté, il entreprend d'Alimenter le Trésor de guerre de Dale : il légue son bouclier Renforcé afin que celui-ci protège fidèlement un nouveau Héros. Il échange donc cette Récompense contre l'activation d'une nouvelle Amélioration du Bouclier Gravé.*

## RENCONTRER UN MAÎTRE DU SAVOIR

Un Héros qui souhaite en apprendre davantage sur une Arme ou un Armure Fabuleuse peut choisir l'entreprise Rencontrer un Garant durant Yule (voir page 123) pour se rendre dans un lieu approprié et parler à un Maître du savoir.

## RÉCOMPENSES ENCHANTÉES

Toutes les Améliorations décrites ci-dessous indiquent le type de fabrication des différents objets. Leurs vertus exceptionnelles peuvent provenir d'anciens sortilèges ou de runes gravées, des qualités inhérentes des matériaux utilisés pour sa conception, ou être une combinaison de tous ces éléments.

De par ses qualités, un tel objet luit en général d'une lumière surnaturelle, ou il semble brûler d'une flamme enchantée ; mais dans certains cas sa nature magique reste discrète voire imperceptible. Le Gardien des Légendes ne doit pas hésiter à embellir les descriptions qu'il fait de chaque Arme ou Armure Fabuleuse en usant de détails épiques appropriés (ou laisser ce soin à leur porteur).

Pour chaque Récompense Enchantée sont spécifiées les conditions (Fabrication et Objet) que l'objet doit satisfaire pour en bénéficier. Les Améliorations indiquant une fabrication spécifique (elfique, naine ou nûmenôréenne) illustrent les qualités incroyables de l'équipement créé par les armuriers de la culture en question.

**Le Gardien des Légendes doit garder à l'esprit qu'une Arme ou Armure Fabuleuse peut bénéficier d'au maximum 3 Récompenses (ordinaires ou Enchantées), dont au moins 1 Récompense Enchantée. Chaque Récompense Enchantée est unique et ne peut donc s'appliquer qu'une fois sur un même objet.**

Les six Récompenses Enchantées sont des versions améliorées des Récompenses décrites en page 79 : des Améliorations partageant un intitulé identique ne peuvent pas s'appliquer à un même objet (par exemple une épée Dévastatrice ne peut pas bénéficier de la Récompense Enchantée Grandement Dévastateur). En outre, le Gardien des Légendes doit s'assurer que les armes de fabrication elfique ou nûmenôréenne bénéficient d'au moins une Récompense Enchantée qui apporte la capacité spéciale Cible.

### AJUSTÉ (ANCESTRAL)

- ◆ **FABRICATION :** Elfique, naine
- ◆ **OBJET :** Armure, Casque

Quand vous faites un jet de PROTECTION avec une armure ou un casque doté de cette Amélioration, ajoutez +3 au résultat, ou un bonus égal à votre VAILLANCE, la valeur la plus élevée des deux.

### ASTUCIEUX (ANCESTRAL)

- ◆ **FABRICATION :** Elfique, naine
- ◆ **OBJET :** Armure, Casque ou Bouclier

Réduisez la valeur de Charge d'un objet Astucieux (Ancestral) de 3 ou de votre rang de VAILLANCE, le plus élevé des deux (jusqu'à une Charge minimale de 0).

## GRANDEMENT ACÉRÉ

- ◆ **FABRICATION :** Elfique, naine
- ◆ **OBJET :** Tout type d'arme
- ◆ **SPÉCIAL :** Cible (si elfique)

Si l'Arme est de fabrication naine, les jets d'attaques déclenchent un Coup perforant sur un 8 ou plus. Si l'Arme est de fabrication nûmenôréenne, ils déclenchent un Coup perforant sur un 9 ou plus, et sur un résultat égal ou supérieur à 10 moins votre VAILLANCE quand elle est utilisée contre une créature Ciblée.

## GRANDEMENT DÉVASTATEUR

- ◆ **FABRICATION :** Naine, nûmenôréenne
- ◆ **OBJET :** Tout type d'arme
- ◆ **SPÉCIAL :** Cible (si nûmenôréenne)

Si l'Arme est de fabrication naine, augmentez sa valeur de dégâts de 2. Si elle est de fabrication nûmenôréenne, augmentez sa valeur de dégâts de 1, et d'un bonus égal à votre VAILLANCE quand elle est utilisée contre une créature Ciblée.

## GRANDEMENT FÉROCE

- ◆ **FABRICATION :** Elfique, nûmenôréenne
- ◆ **OBJET :** Tout type d'arme
- ◆ **SPÉCIAL :** Cible (si nûmenôréenne)

Si l'Arme est de fabrication elfique, augmentez sa valeur de blessure de 4. Si elle est de fabrication nûmenôréenne, augmentez sa valeur de blessure de 2. Contre une créature Ciblée, vous pouvez l'augmenter de votre VAILLANCE si celle-ci est supérieure à 2.

## GRANDEMENT RENFORCÉ

- ◆ **FABRICATION :** Toutes
- ◆ **OBJET :** Bouclier
- ◆ **SPÉCIAL :** Cible (si elfique ou nûmenôréenne)

Cette Amélioration ajoute 2 au bonus de parade du bouclier. Si l'Arme est de fabrication elfique ou nûmenôréenne, ajoutez 1 supplémentaire au bonus de parade du bouclier, et un bonus égal à votre VAILLANCE en combat contre une créature Ciblée.

## ACIER ALLÉGÉ

- ◆ **FABRICATION :** Nûmenôréenne
- ◆ **OBJET :** Arc
- ◆ **SPÉCIAL :** Aucune Cible requise

Vous êtes toujours autorisé à tirer une volée initiale supplémentaire, même si aucune volée initiale n'est permise (sauf si vous êtes surpris).

**ARME GRAVÉE DE RUNES**

- ♦ **FABRICATION :** Elfique, naine
- ♦ **OBJET :** Tout type d'arme

Quand vous effectuez une attaque avec une arme dotée de cette Amélioration, vous ignorez les états Mélancolique et Épuisé.

**ARMURE DE MITHRIL**

- ♦ **FABRICATION :** Naine
- ♦ **OBJET :** Armure de mailles

La Charge d'une chemise de mailles de mithril est de 3, celle d'une cotte de mailles de mithril de 6.

**ARMURE GRAVÉE DE RUNES**

- ♦ **FABRICATION :** Naine
- ♦ **OBJET :** Armure

Quand vous faites un jet de **PROTECTION** alors que vous portez une Armure gravée de runes, vous ignorez les états Mélancolique et Épuisé.

**BOUCLIER GRAVÉ DE RUNES**

- ♦ **FABRICATION :** Naine
- ♦ **OBJET :** Bouclier

Quand vous combattez avec un Bouclier gravé de runes, vos adversaires effectuent leurs jets d'attaque contre vous comme s'ils étaient Épuisés.

**DOUBLE SAGETTE**

- ♦ **FABRICATION :** Elfique
- ♦ **OBJET :** Arme à distance
- ♦ **SPÉCIAL :** Cible

Quand vous touchez une cible avec une arme dotée de cette Amélioration, elle perd également 1 point de Haine ou de Détermination, et 3 points s'il s'agit d'une créature Ciblée.

**ENCHAÎNEMENT**

- ♦ **FABRICATION :** Toutes
- ♦ **OBJET :** Arme de corps à corps

Quand vous tuez un ennemi avec une arme dotée de cette Amélioration, vous pouvez immédiatement attaquer un second adversaire engagé contre vous.

**EN DROITE LIGNE**

- ♦ **FABRICATION :** Toutes
- ♦ **OBJET :** Arme à distance

Le porteur d'une telle arme bénéficie toujours d'un angle de tir parfait, qu'il tire en vent contraire ou que sa cible soit dans l'obscurité : quel que soit l'élément qui aurait dû impacter son jet d'attaque, il ignore le modificateur de toute complication.

**FLAMME D'ESPOIR**

- ♦ **FABRICATION :** Naine
- ♦ **OBJET :** Arme de corps à corps

Quand vous touchez une cible avec une arme dotée de cette Amélioration, tous les membres de la Compagnie (vous inclus) regagnent 1 point d'Endurance, plus 1 pour chaque **C** obtenu.

**HEAUME GRAVÉ DE RUNES**

- ♦ **FABRICATION :** Naine
- ♦ **OBJET :** Casque

Quand vous effectuez un test de Compétence pour tenter une manœuvre de combat alors que vous portez un Heaume gravé de runes, vous ignorez les états Mélancolique et Épuisé.

**LUEUR DE TERREUR**

- ♦ **FABRICATION :** Naine
- ♦ **OBJET :** Arme de corps à corps

Quand vous touchez une cible avec une arme dotée de cette Amélioration, elle perd également 2 points de Haine ou de Détermination.

**LUMINESCENT**

- ♦ **FABRICATION :** Elfique
- ♦ **OBJET :** Arme de corps à corps
- ♦ **SPÉCIAL :** Cible

L'arme luit d'une lueur pâle et froide quand une créature Ciblée est à proximité. Tous les membres de la Compagnie (vous inclus) réussissent automatiquement leurs tests pour éviter toute embuscade tendue par les créatures Ciblées.

**MARTÈLEMENT**

- ♦ **FABRICATION :** Toutes
- ♦ **OBJET :** Arme de corps à corps

Si la créature touchée par cette arme subit une perte de points d'Endurance égale ou supérieure à deux fois son niveau d'Attribut, elle est également repoussée et doit passer sa prochaine action principale à retrouver son équilibre.



## TUEUR

- ◆ **FABRICATION :** Elfique, nûmenôréenne
- ◆ **OBJET :** Tout type d'arme
- ◆ **SPÉCIAL :** Cible

Quand vous infligez un Coup perforant à une créature Ciblée, son jet de PROTECTION est *défavorisé*. Si pour une raison quelconque son jet était déjà *défavorisé*, le Coup perforant inflige une Blessure automatique à la place.

## OBJETS MAUDITS

Les objets restés enterrés dans l'obscurité pendant des siècles représentent une menace potentielle pour les aventuriers avides de pouvoir. Il arrive qu'un trésor soit oublié depuis si longtemps à pourrir dans les ténèbres que l'Ombre soit parvenue à lui imposer un destin plus funeste encore.

Quand un Héros découvre un Trésor magique, qu'il s'agisse d'une Relique Merveilleuse, d'un Objet Extraordinaire, ou encore d'une Arme ou d'une Armure Fabuleuse, le Gardien des Légendes peut saisir l'opportunité d'y ajouter une Malédiction.

Dans son usage, un objet porteur de Malédiction ne diffère pas de ceux qui en sont dépourvus. Le Gardien des Légendes lui applique simplement une Malédiction, soit en choisissant parmi celles conçues au préalable pour la campagne, soit en utilisant les règles suivantes au moment voulu.

## CONCEVOIR UNE MALÉDICTION

Une Malédiction confère une particularité à un objet, comme une Bénédiction ou une Récompense, à la différence près que ses effets sont négatifs. Le Gardien des Légendes peut consulter les exemples de Malédictions en page suivante et sélectionner la plus appropriée, ou s'en inspirer pour en concevoir de nouvelles.

Une Malédiction ne se révèle pas immédiatement mais est activée dans des circonstances précises : par exemple quand le Héros quitte l'endroit où il a trouvé l'objet, quand celui-ci est exposé à la lumière de la lune, à la première effusion de sang, en présence d'un type précis de créature, ou encore en pénétrant sur des Terres Ténébreuses.

## OBJETS PRÉCIEUX MAUDITS

En général, seuls les objets magiques sont maudits, mais si le Gardien des Légendes le souhaite, il peut très bien apposer une Malédiction sur un tas d'or ou un coffre rempli de gemmes ; mais ce type de trésors provoque souvent la méfiance, et un personnage aura du mal à les revendre. Pour assombrir légèrement le tableau, un Objet Précieux maudit pourrait être dénué de toute valeur sentimentale liée à son histoire, à cause de sa réputation (voir page 160).

Lorsqu'il crée une Malédiction, le Gardien des Légendes doit décider secrètement comment elle peut être levée : la tâche doit être suffisamment ardue pour faire l'objet d'une Phase d'Aventure complète : par exemple, la Malédiction ne pourra être levée que sur les lieux où l'objet a été forgé, ou à sous une pleine lune identique à celle qui l'a vu naître, grâce à un ancien sortilège oublié ou encore en tuant une créature particulièrement dangereuse.

L'objet maudit en lui-même n'est pas maléfique, il n'a pas été créé par l'Ennemi et ne condamne pas son porteur à une vie de misère. C'est un objet merveilleux, teinté d'une tâche pérenne de ténèbres ; bien qu'il rende sans doute la vie des Héros plus dangereuse pour un temps, l'apparition d'un tel objet est avant tout destinée à rendre le jeu plus excitant !

Une fois la Malédiction levée, un objet redevient un objet magique « ordinaire ».

Voici quelques exemples :

**APPARTENANCE :** L'objet appartient à une autre créature, ou a été créé par elle, comme l'Anneau appartient à Sauron ; en tombant entre les mains du Héros, il a peut-être trouvé un moyen d'enfin retourner entre celles de son Maître. Au Gardien des Légendes de décider quel ennemi spécifique est le maître de l'objet, éventuellement parmi les ennemis principaux de la campagne. En présence de son maître, l'objet devient inutile, ses capacités magiques deviennent totalement inefficaces.

**CORRUPTION :** L'objet est davantage corrompu que la plupart des objets maudits. Tant que le Héros le porte, sa valeur d'Ombre est augmentée de 1 point par Bénédiction dont l'objet est doté ; s'il s'agit d'une Arme ou Armure Fabuleuse, son Ombre est augmentée de deux fois le nombre de Récompenses Enchantées de l'objet. Ces points d'Ombre ne peuvent être ni réduits ni soignés, et augmentent la valeur d'Ombre du Héros tant que la Malédiction n'est pas levée.

**ENTÉNÈBREMENT :** Quand l'objet est révélé (l'épée est dégainée, le gant qui cachait l'anneau est retiré, etc.), les ombres alentour semblent s'étendre, et toutes les sources de lumière s'atténuer. Le phénomène touche en particulier le porteur, dont la vue est sérieusement diminuée. Comme aucune lumière ne peut dissiper ces ténèbres, toute créature présente est désorientée. Le porteur *perd* (1d) à tous ses jets subissant l'effet.

**ÉREINTANT :** La Malédiction consume le porteur et diffuse en lui une terrible faiblesse. Le Gardien des Légendes choisit parmi les SR de **CORPS**, de **CŒUR** et d'**ESPRIT** du Héros lequel est augmenté de 2 points.

**MALCHANCE :** La malchance frappe sans arrêt le porteur ; certaines victoires se transforment en échecs par pure malchance. Quel que soit le jet de dé, quand un ☰ est obtenu sur le dé du Destin, le porteur rate automatiquement son action (comme s'il était Épuisé).

## DÉCOUVRIR L'ANNEAU UNIQUE

La découverte de l'Anneau Unique par Bilbo dans la grotte de Gollum est un parfait exemple de prédestination, comme il a été dit en page 161. Bilbo était destiné à trouver l'Anneau, puis à le passer à Frodon. Peut-être le Gardien des Légendes de la campagne de Bilbo avait-il tout planifié en amont – ou peut-être, à l'époque, n'avait-il pas même réalisé l'ampleur de son arc narratif, et que le but de l'aventure était simplement de donner à un cambrioleur une Relique Merveilleuse dotée d'une Bénédiction affectant sa DISCRÉTION.

Mais comment concevoir l'Anneau Souverain de Sauron tout en respectant les règles des Trésors Magiques ? La réponse simple est que c'est impossible : après tout, c'est la relique la plus puissante jamais créée de toute l'histoire de la Terre du Milieu. Mais laissons-nous tenter... L'Anneau aurait été doté d'une Bénédiction affectant la DISCRÉTION, (il peut rendre invisible son porteur) ; il en révélerait une seconde plus tard, liée aux ambitions de son porteur, et qui affecterait la PRÉSENCE d'un puissant guerrier, l'ART DE LA GUERRE d'un champion des Hommes, l'ARTISANAT d'un créatif, l'INTUITION de celui qui cherche à sonder le cœur des gens... Mais quid de ses Malédictions ? N'en parlons même pas...



**MALÉDICTION DE FAIBLESSE :** Le Héros Maudit subit le pire Défaut de sa voie de l'Ombre.

- ◆ Craintif (Voie du Désespoir). La Malédiction mine l'esprit du porteur, jetant une ombre de peur et de doute sur chacune de ses décisions.
- ◆ Fourbe (Attrait des Secrets). L'objet suscite des pensées paranoïaques dans l'esprit du porteur, l'incitant à prendre ses amis pour des ennemis.
- ◆ Meurtrier (Malédiction de Vengeance). Une terrible soif de sang et de malveillance s'empare du porteur, l'amenant à de sombres pensées de violence et de meurtre.
- ◆ Poltron (Folie Itinérante). Quand la Malédiction s'empare du porteur, il ne pense plus qu'à tourner les talons et fuir dans la nuit.
- ◆ Tyrannique (Attrait du Pouvoir). L'objet provoque chez le porteur un orgueil et une arrogance tels qu'il rabaisse ses compagnons et sape leur moral.
- ◆ Voleur (Mal du Dragon). L'objet brille d'une lueur malfaisante qui pousse le porteur à désirer toujours plus.

Ces Défauts doivent être considérés comme temporaires et ne font pas Succomber un Héros à l'Ombre.

**MALVEILLANCE :** L'objet déteste son porteur et tente de lui nuire, ou tout au moins le perturber. Quand un test concerne l'objet (une Compétence affectée par une Bénédiction, un jet d'attaque pour une arme, un jet de PROTECTION pour une armure), le porteur ne peut pas dépenser de point d'Espoir pour gagner (1d).

**MAUVAIS PRÉSAGES :** L'arrivée du porteur est précédée de prémonitions et de sombres présages qui emplissent d'effroi

les coeurs des anciens alliés. Tous les tests effectués par le porteur au cours d'un conseil perdent (1d).

**TRAQUÉ :** La présence de l'objet ne passe pas inaperçue : les créatures d'un type précis (Orques, Hommes Malfaisants, l'Ennemi) le sentent quand elles sont à proximité. De plus, les Événements de voyage vécus par la Compagnie peuvent servir à refléter cette traque.

## L'ŒIL DU MORDOR

« Il les faut peu nombreux, puisque notre espoir réside dans la rapidité et le secret.  
Eussé-je une phalange d'Elfes en armes des Anciens Jours que cela servirait seulement  
à éveiller la puissance du Mordor. »

Alors que le Crépuscule du Troisième Âge s'étend et qu'approuche la Guerre de l'Anneau, la volonté du Seigneur Ténébreux pousse toutes les créatures malfaisantes à agir. Depuis qu'il a révélé sa présence en l'an 2951, Sauron déploie de nouveau ses espions et ses serviteurs.

Bien des êtres haineux envers les Elfes, les Nains et les Hommes passent à l'action, et ceux qui osent partir de chez eux se subissent souvent des infortunes. Ceux qui viennent de trop loin, redevenus suspects, sont rejetés. L'influence de l'Ennemi s'étend chaque jour un peu plus.

En termes de jeu, la possibilité que la Compagnie attire l'attention de l'Œil s'exprime par les règles de Vigilance de l'Œil et sa conséquence la plus terrible : la Chasse.

- ◆ Le niveau de Vigilance de l'Œil mesure le degré d'attention de l'Ennemi à l'égard de la Compagnie : visible par tous, il fluctue à chaque session, en fonction des actions des Héros et de leurs errances.
- ◆ Quand la Vigilance de l'Œil atteint une certaine limite, cela déclenche la Chasse, qui représente la capacité de l'Ennemi à concentrer l'hostilité de l'environnement même sur la Compagnie.

### VIGILANCE DE L'ŒIL

D'une manière générale, le niveau de Vigilance de l'Œil d'une Compagnie est basé sur la composition du groupe, les Cultures héroïques représentées et le rythme de leurs aventures. Une Compagnie nombreuse, très active et composée de Cultures explicitement opposées à Sauron, comme les Rôdeurs ou les Elfes, a plus de chances d'attirer les soupçons – et les serviteurs de l'Ombre – qu'un petit groupe de Hobbits.

Pour tenir le compte du niveau de Vigilance de l'Œil, il est préférable d'utiliser des jetons (comme des perles de verre), placés sur la table à portée de main des joueurs (une vingtaine devrait suffire).

### VALEUR DE DÉPART DE LA VIGILANCE DE L'ŒIL

La Vigilance de l'Œil de départ d'une Compagnie est calculée au début de chaque Phase d'Aventure. Sa valeur est déterminée par la composition du groupe, car l'Ennemi surveille davantage ceux qu'il déteste ou craint le plus.

Les tables ci-après déterminent la valeur ajoutée par chacun des Héros (normalement, les PNJ qui voyagent avec la Compagnie n'entrent pas dans le calcul de la Vigilance de l'Œil).

### RÈGLES OPTIONNELLES ?

Les règles sur l'Œil du Mordor peuvent tout à fait être introduites dans le jeu au bout de quelques parties, par exemple pour une Compagnie qui vit des aventures depuis quelques années en temps de jeu : en effet, elles ajoutent une couche de complexité qui ne plaira pas à tous les joueurs, mais elles sont surtout censées refléter la réaction de l'Ennemi aux exploits et aux victoires d'un groupe d'aventuriers.

- ◆ Pour calculer la Vigilance de l'Œil de départ de la Compagnie, déterminez sa valeur de base dans la table ci-dessous (seule la valeur la plus élevée compte), puis augmentez-la de 1 pour chaque Héros dont la VAILLANCE est de 4 ou plus.
- ◆ En outre, les espions de l'Ennemi repèrent plus facilement des aventuriers en possession d'armes puissantes : augmentez sa valeur de 1 à pour chaque Arme et Armure Fabuleuse portée par les Héros.

#### LA COMPAGNIE COMPORTE :

HÉROS	VIGILANCE DE L'ŒIL
Uniquement des Hobbits ou des Hommes	0
Un ou plusieurs Nains	1
Un ou plusieurs Dûnedain ou Elfes	2
Un ou plusieurs Hauts Elfes	3

#### ÉVOLUTION DU NIVEAU DE VIGILANCE DE L'ŒIL

Le niveau de Vigilance de l'Œil augmente durant la Phase d'Aventure en fonction de certaines circonstances, détaillées dans les paragraphes qui suivent.

Le Gardien des Légendes doit tenir le compte de ces circonstances et mettre à jour le niveau de Vigilance de l'Œil.

Il est à noter que la plupart des circonstances décrites ici concernent des situations se déroulant en dehors d'un combat.

**MAUVAIS ŒIL** : Sous le regard de l'Ombre, même les exploits les plus importants sont parfois entachés par la peur et le doute.

Chaque fois qu'un joueur obtient un  en dehors d'un combat, augmentez le niveau de Vigilance de l'Œil de 1, que le test soit réussi ou raté.

Quand le Gardien des Légendes le juge bon, un  obtenu dans des circonstances graves ou dramatiques peut augmenter le niveau de Vigilance de l'Œil non pas de 1 mais de 2, voire plus. À l'inverse, obtenir un  alors que la Compagnie se trouve dans un lieu protégé n'augmentera pas le niveau de Vigilance de l'Œil.

**GAIN D'OMBRE** : Un Héros tourmenté par le chagrin et assailli par la menace de la corruption porte un fardeau que l'Ombre est prompte à reconnaître et exploiter.

Chaque fois qu'un Héros gagne 1 point d'Ombre ou plus en dehors d'un combat, le niveau de Vigilance de l'Œil augmente d'un nombre de points équivalent.

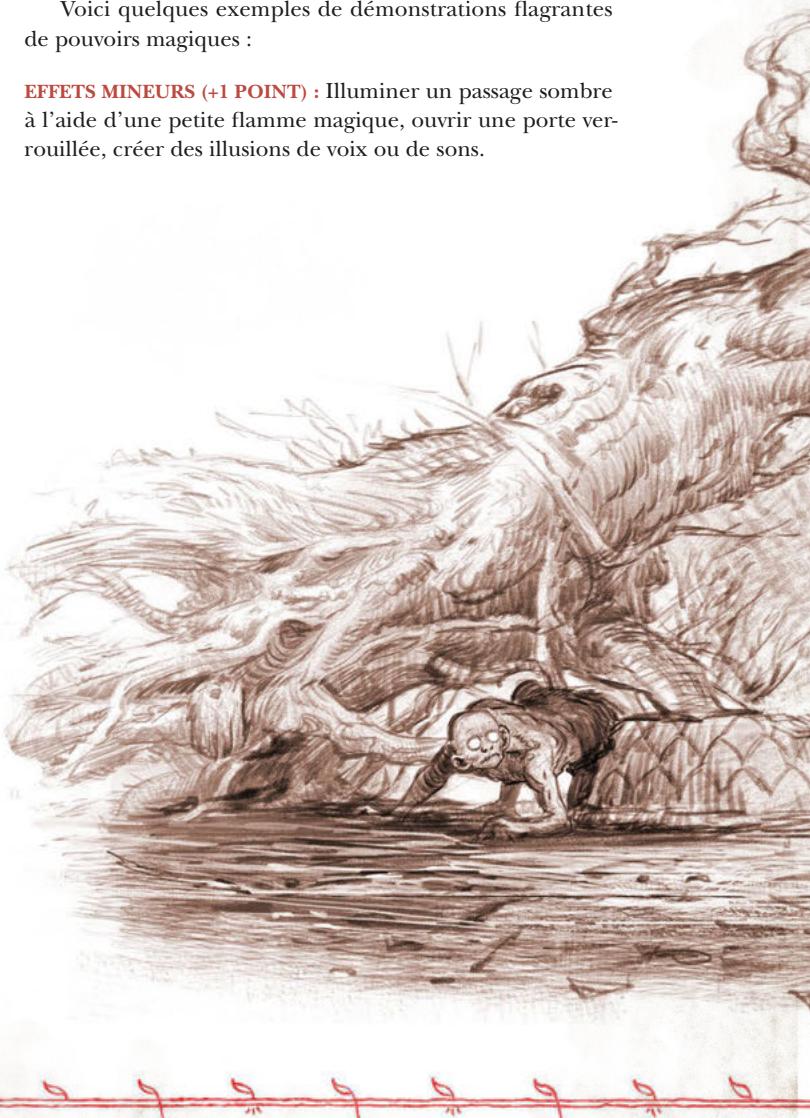
**UTILISER LA MAGIE** : Les démonstrations flagrantes de pouvoirs magiques augmentent le niveau de Vigilance de l'Œil à proportion de leurs effets.

Les Sortilèges lancés par un Magicien ou tout autre PNJ capable de telles prouesses augmentent le niveau de Vigilance de l'Œil de 1 si les effets sont mineurs, de 2 s'ils sont majeurs, et de 3 s'il s'agit d'un Sortilège très puissant.

Il est à noter que cette règle ne s'applique pas à chaque utilisation de la magie. Par exemple, le fait de tracer des signes sur un espace visible seulement par la Compagnie ou d'embellir la fumée d'une pipe de joyeux petits feux d'artifice n'augmentera pas le niveau de Vigilance de l'Œil – à moins d'agir de la sorte au mauvais endroit ou au mauvais moment, bien sûr !

Voici quelques exemples de démonstrations flagrantes de pouvoirs magiques :

**EFFETS MINEURS (+1 POINT)** : Illuminer un passage sombre à l'aide d'une petite flamme magique, ouvrir une porte verrouillée, créer des illusions de voix ou de sons.



**EFFETS MAJEURS (+2 POINTS)** : Allumer un feu dans une tempête, bloquer une porte contre un adversaire très puissant, faire s'enflammer un arbre.

**SORTS PUISSANTS (+3 POINTS)** : Faire tomber la foudre sur un ennemi qui s'approche, augmenter la vitesse de voyage de la Compagnie, faire enfler de rage des eaux d'un fleuve.

#### RÉINITIALISER LA VIGILANCE DE L'ŒIL

Quand la Phase d'Aventure prend fin, le décompte du niveau de Vigilance de l'Œil cesse ; il n'est pas tenu durant la Phase de Communauté, et sa valeur de départ doit être recalculée au début de la nouvelle Phase d'Aventure.



## La chasse

Comme indiqué en page précédente, le niveau de Vigilance de l'Œil augmente session après session durant la Phase d'Aventure, en fonction des actions des Héros. Pour déterminer si la Compagnie court le risque d'être repérée par l'Ennemi, le Gardien des Légendes compare le niveau de Vigilance de l'Œil à une autre valeur, appelée seuil de Chasse de la Compagnie.

### SEUIL DE CHASSE

Le seuil de Chasse de la Compagnie est déterminé par la région où se situent les Héros, dans la table ci-dessous. Si la Compagnie passe d'une région à une autre, le seuil de Chasse change en conséquence.

Certains modificateurs peuvent s'appliquer à la valeur indiquée en fonction de la région, selon que la Compagnie prend des précautions ou qu'elle voyage sous la protection d'un personnage puissant (voir la table des Modificateurs de Chasse ci-dessous).

#### TABLE DE RÉGION :

RÉGION TRAVERSÉE :	SEUIL DE CHASSE
Terres Frontalières	18
Terres Sauvages	16
Terres Ténébreuses	14

#### MODIFICATEURS DE CHASSE :

MODIFICATEUR DE CHASSE	DESCRIPTION
+4	La Compagnie est protégée par la bénédiction d'un Magicien ou de tout autre PNJ
+2	La Compagnie voyage sous de faux noms, emprunte des chemins peu fréquentés ou prend des précautions pour rester discrète et ne pas se faire repérer
-2	Les Héros jouissent d'une grande renommée dans la région, de par leurs exploits exceptionnels
-4	L'Ennemi recherche activement les Héros, ou alors il connaît leur mission ou leur but

La capacité de l'Ennemi à repérer la Compagnie est déterminée en comparant le seuil de Chasse au niveau de Vigilance de l'Œil :

Tant que le niveau de Vigilance de l'Œil de la Compagnie est inférieur au seuil de Chasse, les Héros sont considérés comme cachés.

Aux yeux de l'Ennemi, les aventuriers ne sont qu'un groupe de vagabonds égarés et leurs actions ne le préoccupent pas.

Si le niveau de Vigilance de l'Œil égale ou dépasse le seuil de Chasse, l'Œil repère le groupe : de graves conséquences vont advenir.

### LA COMPAGNIE EST REPÉRÉE

L'Ennemi repère la Compagnie quand le niveau de Vigilance de l'Œil égale ou dépasse le seuil de Chasse actuel. Quand c'est le cas, le Gardien des Légendes introduit dans la session un Épisode révélateur, un événement périlleux qui reflète l'hostilité accrue du monde envers les Héros.

La source de cette hostilité diffèrera grandement d'un Épisode révélateur à l'autre : il peut s'agir de serviteurs de l'Ennemi qui interviennent directement pour contrecarrer les plans de la Compagnie, d'un accident provoqué par une puissance hostile aux intentions malveillantes, ou un simple coup du sort sinistre et inhabituel. De nombreuses puissances étranges et obscures habitent la Terre du Milieu, et toutes n'œuvrent pas forcément aux côtés du Seigneur Ténébreux...

Une fois que le Gardien des Légendes a introduit l'Épisode révélateur, la Compagnie est considérée comme de nouveau cachée et le niveau de Vigilance de l'Œil est réinitialisé à sa valeur de départ.

À partir de ce moment, le décompte du niveau de Vigilance de l'Œil reprend normalement ; il peut donc mener à un autre Épisode révélateur si son niveau égale de nouveau le seuil de Chasse, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la Phase d'Aventure.

### ÉPISODES RÉVÉLATEURS

Pour déterminer précisément la nature et les conséquences d'un Épisode révélateur, le Gardien des Légendes doit évaluer la situation actuelle de la Compagnie, puis choisir une série d'événements qui vont la faire empirer. Si les Héros allaient déjà au-devant de circonstances difficiles, ce qu'ils vont devoir affronter à la place sera bien pire.

Quoi qu'il arrive, l'épisode subi par la Compagnie doit émerger naturellement du flux des événements vécus au cours de la session : les Orques ne vont pas sortir de nulle part pour attaquer les Héros pendant qu'ils dorment à Cul-de-Sac !

En outre, la nature de l'Épisode révélateur doit laisser suggérer que des forces inconnues sont à l'œuvre : une aura visible exhale une immonde odeur de ténèbres, hommes et animaux changent de comportement, ou la marque subtile de la Sorcellerie est décelée.

En général, le contexte actuel offre assez d'options pour que le Gardien des Légendes improvise. Si ce n'est pas le cas, il est préférable de retarder l'apparition de l'Épisode révélateur jusqu'à ce qu'une situation appropriée se présente (quitte à le repousser jusqu'à la session suivante).

Typiquement, un Épisode révélateur peut inclure : un Héros séparé des autres au cours d'un voyage ou d'une débandade, le groupe qui tombe à court de provisions car elles ont inopinément pourri, la décision de l'un d'eux qui s'avère être le pire choix possible, la Compagnie qui attend une personne à un moment crucial mais celle-ci ne vient pas, et ainsi de suite.

### EXEMPLES D'ÉPISODES RÉVÉLATEURS

*« Est-ce la volonté de la Tour Sombre qui nous dirige ?  
Tous mes choix se sont révélés mauvais. »*

Voici quelques suggestions pour faire empirer la situation quand la Compagnie est repérée. Quelques modifications seront nécessaires pour adapter ces suggestions au contexte de la scène en cours.

1. **De mal en pis...** Toutes les actions liées à la résolution d'une situation donnée s'avèrent inexplicablement fastidieuses : tous les tests perdent (1d). Par exemple, tous les tests d'un voyage, ou de la prochaine scène de rencontre.
2. **Láthspell.** L'arrivée de la Compagnie dans un lieu précis est interprétée comme une mauvaise nouvelle : les Héros reçoivent un accueil plus froid que prévu. La Résistance d'un conseil face à l'objectif de la Compagnie augmente d'un niveau (une requête raisonnable devient audacieuse, ou une audacieuse scandaleuse) ; la présence des Héros éveille les soupçons et de vieilles querelles éclatent.
3. **Ne me tentez pas !** Un Héros gagne 3 points d'Ombre (Cupidité). La nature du défi peut être évidente ou subtile, en fonction de la voie de l'Ombre du personnage.
4. **Mensonges et menaces.** Un ancien allié devient un ennemi par un acte de coercition, de trahison voire de Sorcellerie ; déterminé à nuire aux Héros, il peut agir à découvert ou comploter secrètement.
5. **Lassitude de l'âme.** Un sentiment d'étrange fatigue s'est emparé de la Compagnie. Elle est peut-être due à une Sorcellerie discrète, nul ne le sait, mais tous les Héros sont considérés comme Épuisés durant tout le temps que le Gardien des Légendes juge approprié.

6. **La haine donne des ailes.** Un ennemi que la Compagnie poursuivait ou qu'elle retenait prisonnier s'échappe, comme si une main invisible l'avait aidé ou caché ; ou alors les poursuivants qui suivaient la piste des Héros les rattrapent brutalement.

7. **Guidé par un sinistre dessein.** La menace potentielle que la Compagnie était sur le point d'éviter les repère : la patrouille d'Orques qu'ils comptaient surprendre les aperçoit automatiquement ; alors qu'ils passent furtivement près d'un Troll, celui-ci sent leur odeur au moment le plus dangereux ; une horreur sans nom, assoupie dans les entrailles de la terre, s'éveille à leur passage.

8. **Une haine inextinguible.** Un type d'ennemi que les Héros affronteront en combat prochainement gagne la capacité redoutable « Aversion (Peuple) » ciblant une Culture héroïque représentée au sein de la Compagnie.

9. **Un combat mortel.** Un ennemi que les Héros affronteront prochainement commencera le combat avec une réserve supplémentaire de Haine ou de Détermination, dont la valeur est égale au résultat d'un dé de Maîtrise. En combat, quand la créature est censée réduire sa valeur de Haine ou de Détermination, le Gardien des Légendes dépense 1 point de cette réserve.

10. **Venus pour tuer.** Un type d'ennemi que les Héros affronteront en combat prochainement obtient :

**CAPACITÉ REDOUTABLE : Blessure mortelle.** Les cibles Blessées lancent un dé du Destin défavorisé quand elles doivent déterminer la Gravité de leur Blessure.





## CHAPITRE 9

---

# LE MONDE

*... il garda dans un tiroir à Cul-de-sac le vieux manteau  
et le capuchon qu'il avait porté dans ses voyages. Quant à l'anneau,  
il demeura dans sa poche, attaché à une belle chaînette.*



**C**e chapitre contient des éléments de contexte pour le jeu de rôle *L'Anneau Unique* : la région de l'Eriador telle qu'elle était à la fin du Troisième Âge. Il présente les lieux clés, personnalités et événements qu'utilisera le Gardien des Légendes pour élaborer de nombreuses sessions de jeu à la fois passionnantes et fidèles à l'œuvre de Tolkien.

Le meilleur moyen d'exploiter ces informations consiste à choisir un lieu (par exemple la ville de Bree ou la Comté) à partir duquel les Héros vont découvrir Eriador.

Comme indiqué dans la présentation de ce livre, le jeu commence « officiellement » en l'an 2965 du Troisième Âge : les aventures de Bilbo Sacquet se sont achevées moins de vingt-cinq ans auparavant, et une guerre se prépare dans des

contrées lointaines. Le Seigneur Ténébreux est de retour au Mordor et ses lieutenants en chef, les Esprits servants de l'Anneau, se sont emparés de sa forteresse dans les profondeurs de la Forêt Noire, à l'est.

Dans l'Ouest paisible, en Eriador, nul n'entend parler de ces troubles. De nombreux Nains sont vus allant et venant des Montagnes sur la Grande Route de l'Est, portant avec eux des biens étranges et précieux, témoignage de leur trésor retrouvé mais aussi de celui des Hommes de Dale ; au printemps et à l'automne, on rencontre parfois dans les forêts des Elfes ayant quitté leurs contrées au-delà des Collines des Tours.

Mais la longue paix qui semble régner sur le joyeux pays des Hobbits est trompeuse : des choses noires se répandent de nouveau de par le monde, guidées par une volonté maléfique.

## L'ERIADOR

*Dans les terres de l'ouest d'Eriador, [...] , les Hobbits trouvèrent tant des Hommes que des Elfes. En fait, demeurait là un restant des Dûnedain, les rois des Hommes qui vinrent par la mer de l'Ouistrenesse...*

Certains prétendent qu'« Eriador » signifie « la terre solitaire » dans la langue des Elfes Gris ; il est peu probable de lui trouver un nom plus approprié. Les années passèrent et le monde s'obscurcit : autrefois terre des anciens rois, elle devint un pâle reflet de son passé. Il n'en reste que des ruines de pierre blanche oubliées des Hommes, où grouillent d'horribles créatures aux ordres de sombres maîtres.

Quelques îlots de civilisation persistent, habités par un peuple davantage préoccupé par sa propre situation que par la gloire du passé, et pour lequel ce qui se passe à quelques milles d'eux ne les concerne pas. Mais ce désintérêt – voire cette inconscience – rend plus dangereux ce qui règne sur le royaume perdu de l'Eriador ; s'ils savaient ce qui rôde à la lisière de leur ville ou de leur hameau isolé, ils verrouilleraient leur porte la nuit et ne s'éloigneraient jamais trop de ses limites.

Malgré tous ces dangers, même des terres les plus dévastées de l'Eriador émanent beauté et mélancolie. On y chante

de vieilles chansons même si la plupart ignorent le sens et l'origine de ces lais. Peut-être ceux qui s'aventurent sur les Terres Solitaires vivront-ils assez longtemps pour voir un jour l'espoir et la prospérité reprendre racine en ces contrées.

### LA COMTÉ

La Comté est la contrée des Hobbits ; située au cœur de l'Eriador, elle est bordée par le Brandevin et la Vieille Forêt à l'est, et par la chaîne de vallons des Hauts Reculés à l'ouest. C'est une contrée peu ordinaire, protégée des terres sauvages qui l'entourent par des gardiens vigilants, et habitée par un peuple qu'on ne rencontre quasiment nulle part ailleurs : très peu de Hobbits quittent leurs terres pour voyager, ils préfèrent rester dans leur coin, profiter au quotidien de leur contrée verdoyante. Des marchands nains traversent souvent la Comté, mais ne s'y attardent jamais plus que nécessaire.

## LE NORD-OUEST DE LA TERRE DU MILIEU

La région qu'habitent les Peuples Libres et leurs ennemis au Troisième Âge est dominée par la grande chaîne de montagnes des Monts Brumeux. À l'ouest de ses sommets enneigés se trouve Eriador, où jadis s'érigea le Royaume du Nord des Hommes de l'Ouest, et à l'est le Rhovanion, au cœur duquel se situe la Forêt Noire. Au-delà de la forêt du nord-est s'étendent le Long Lac et le Mont Solitaire, d'où un grand Dragon réigna. À l'extrême sud s'ouvrent les grandes plaines du Rohan, bordées par les Montagnes Blanches. Plus loin à l'est se trouve le Royaume du Sud du Gondor, le Royaume de Pierre, dont la Tour de Garde fait face aux terres du Mordor où siègent les ombres.

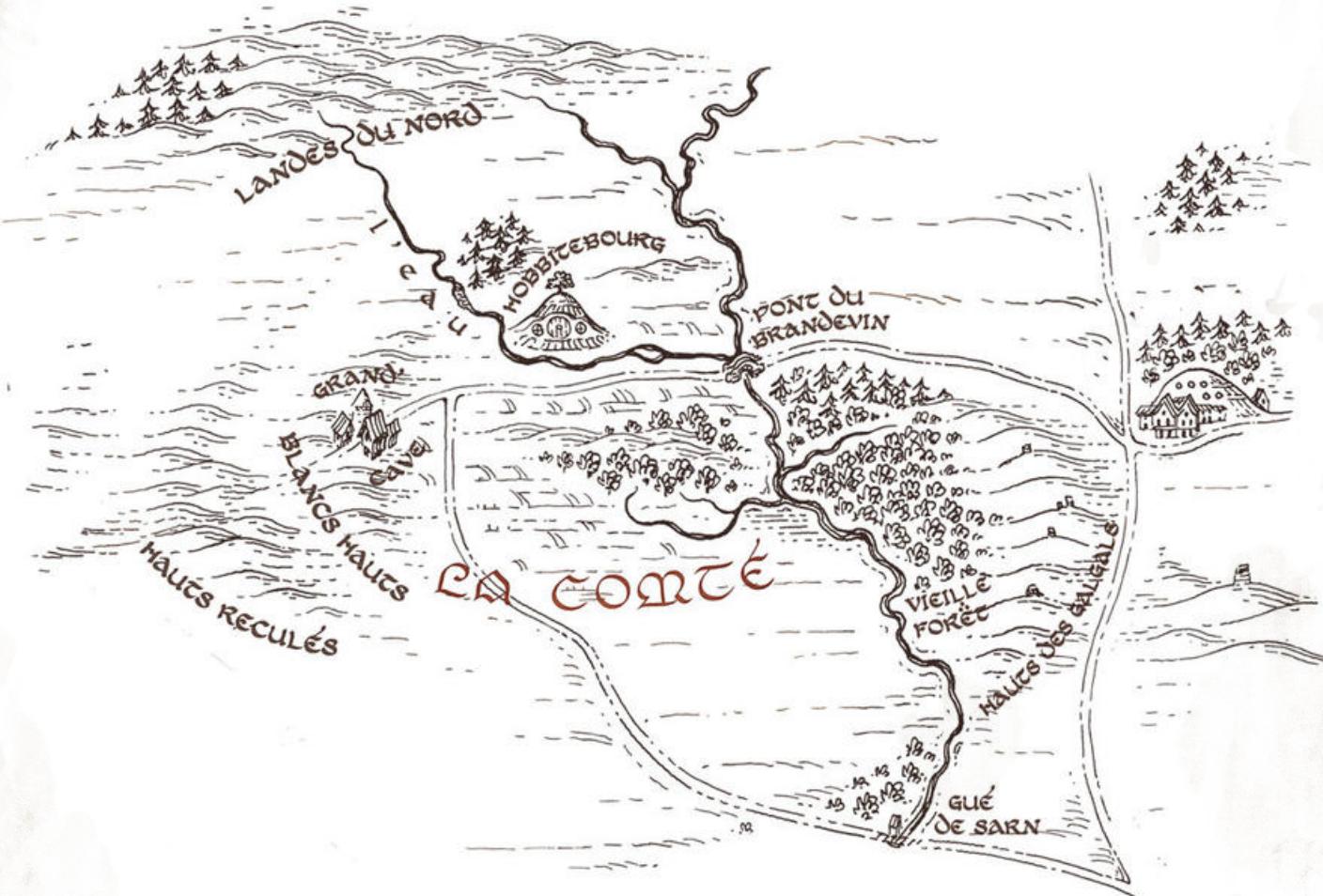


Jusqu'alors, l'existence des Hobbits a été négligée par la plupart de ceux qui vivent au-delà de l'Eriador, et leur implication dans les grands événements de cet Âge n'a eu que peu ou pas de conséquences ; mais il est encore temps pour eux d'y jouer un rôle que ni l'Ennemi ni les Sages n'ont prévu.

Plus d'informations détaillées sur la Comté sont disponibles dans la *Boîte d'initiation de L'Anneau Unique*.

## LE LAC EVENDIM

Niché au flanc des Collines d'Evendim s'étend le grand lac qui donne son nom aux terres qui l'entourent. Ses rives blanches et sablonneuses ont vu bien des générations d'Hommes et de Dûnedain vivre et prospérer, grâce aux commerçants qui autrefois naviguaient des eaux du fleuve Brandevin jusqu'à la mer au loin. Mais ces temps sont révolus : les maisons qui se dressaient le long des rives furent abandonnées il y a si longtemps que personne ne s'en souvient. À présent, leurs ruines innombrables ne servent de refuge qu'aux bêtes sauvages – ou à des choses bien pires, des créatures descendues des Terres Solitaires du nord, en quête de proies.





Malgré le vent qui descend des collines, l'eau du lac est exceptionnellement calme en été, comme si les courants d'air n'étaient pas disposés à troubler sa surface paisible. En hiver une épaisse couche de glace s'y forme, qui des mois durant recouvre tout le lac d'un drap blanc. À la fin de l'été et en hiver, du brouillard venu de l'est se dépose à sa surface et sur ses rives, avalant tous les sons. Cette brume s'évapore sous le soleil estival, mais agrippe et enveloppe tout ce qu'elle frôle quand les saisons froides et sombres s'installent.

Les rumeurs prétendent qu'il reste de petites îles inexplorees au milieu du lac, abritant peut-être des trésors oubliés, laissés là quand la grande cité d'Annúminas fut abandonnée plus de deux mille ans auparavant ; et que la brume du lac est née de quelque ancienne magie, lancée jadis par les Hauts Hommes pour empêcher que ces reliques ne tombent entre des mains ennemis.

#### ANNÚMINAS

La grande cité d'Annúminas n'est plus que ruines depuis plus de deux mille ans. Elle abritait autrefois la capitale du Royaume du Nord des Hommes de l'Ouest, mais fut abandonnée quand les Dúnédain déplacèrent celle-ci à l'est, à Fornost Erain. Ses hauts murs déchiquetés étendent leurs ombres jusqu'aux rivages du Lac Evendim depuis des siècles,

#### LE BRANDEVIN

Le fleuve Brandevin s'écoule du sud du Lac Evendim et traverse les Landes du Nord avant de descendre au sud et séparer le Quartier Est du Pays de Bouc et de la Vieille Forêt. Il continue sa route vers le sud-ouest – servant de frontière nord à la vaste région qu'on appelle Minhirith, loin au sud de la Comté – avant de se déverser dans la mer près de la péninsule boisée d'Eryn Vorn. Le Brandevin peut être franchi en deux points : le Pont du Brandevin, où la Route de l'Est quitte la Comté, et le Gué de Sarn, loin au sud, peu utilisé.



comme la carcasse d'une immense bête. Il y a une cinquantaine d'années, à cause des terribles inondations qui suivirent le Rude Hiver, les eaux du lac s'élèverent de façon spectaculaire, changeant le littoral et submergeant ce qui restait de la cité autrefois glorieuse. De nos jours, pas même les brigands ni les pilleurs de tombes ne s'y rendent, car il ne reste rien de sa grandeur passée.

Les Rôdeurs du Nord s'y rendent parfois pour évoquer la grandeur d'Annúminas d'une voix qui mêle chagrin et espoir. Leurs chansons racontent que la cité abritait jadis de grandes œuvres d'art et des reliques merveilleuses qui provenaient de la terre d'au-delà de la Mer. Bien que presque toutes aient été emportées par les marées du temps ou soient secrètement gardées par les seigneurs des Peuples Libres, nombreux sont ceux qui croient que sous les eaux, maints trésors attendent d'être découverts par des explorateurs assez audacieux pour les braver.

**LA TOUR DE L'OUEST :** La montée des eaux du Lac Evendim a noyé à peu près tout ce qui restait d'Annúminas. À présent, seules émergent une fois par an – quand les eaux baissent en hiver – les tours les plus hautes encore debout. L'une d'elles, qui se situait au bout d'une jetée, est toutefois assez grande pour rester hors de l'eau toute l'année ; les Rôdeurs l'appellent la Tour de l'Ouest. De nos jours, la jetée est rompue et submergeée et on ne peut s'y rendre qu'en bateau, ou en marchant sur le lac quand l'hiver est assez rude pour qu'il gèle.

Il est dit que si on escalade la tour pour contempler les rivages par une nuit étoilée et sans lune, on entend une mélodie dériver sur les eaux calmes, un chant funèbre triste et beau ; d'étranges vaisseaux fantomatiques aux hautes voiles apparaissent alors à la lisière du paysage, s'approchent de la tour sans jamais l'atteindre, puis s'évanouissent dans la brume qui recouvre le lac Evendim.

### LE HAMEAU PERDU

Eskerdale est un village humain isolé, situé sur les pentes nord-est des Collines d'Evendim ; il est caché au fond d'une vallée profonde. Ses habitants, qui n'entendent pas échanger avec les autres peuples de l'Eriador ou de la Comté, vivent dans de petites maisons en pierre près d'un cours d'eau rapide ; pour se nourrir, ils chassent dans les collines et pêchent dans les eaux du Lac. Ce ne sont pas des Rôdeurs du Nord mais il leur arrive d'échanger avec eux. Plus de vingt ans auparavant, un de leurs chefs, du nom d'Oswin, énergique à l'époque, acquit de l'importance à Eskerdale ; il ne supportait pas l'ingérence des Rôdeurs au sein de sa communauté, aussi le village coupa les derniers liens avec les environs ; dès lors sa population, déjà réduite, diminua davantage.

Récemment, lors d'une visite, les rares Rôdeurs encore bienvenus à Eskerdale ont remarqué le même visage maussade chez les villageois : ils craignent qu'une malédiction se soit abattue sur eux ou que leur isolement ait fini par leur faire perdre la raison.

Trouver le village d'Eskerdale n'est pas facile, même pour ceux qui connaissent son existence ou disposent d'indications pour s'y rendre : pour ce faire, il faut réussir une action prolongée contre une Résistance de 6 en utilisant les Compétences CHASSE, ÉNIGMES, EXPLORATION et INSPECTION. Ceux qui trouvent la communauté cachée doivent prouver qu'ils ne représentent pas une menace, par exemple en réussissant un test de COURTOISIE ; les Rôdeurs perdent (1d) à ce test. Les Héros qui discutent avec les habitants d'Eskerdale gagnent (1d) au prochain test de CHASSE, d'EXPLORATION ou de CONNAISSANCES en lien avec la région d'Evendim.

### LES COLLINES D'EVENDIM

Les Collines d'Evendim ont donné leur nom sindarin au lac voisin, Nenuial – « le lac du Crépuscule », peut-être parce que leurs ombres s'allongent sur ses eaux ; elles lui confèrent un aspect terne et plat, sauf les nuits étoilées quand sa surface reflète le ciel magnifique. Autrefois – avant même que les Hommes de l'Ouest ne s'y installent –, un peuple avait bâti ses villages sur les pentes de ces collines, dont les pierres portent encore la marque. Elles sont désormais un endroit sauvage et dangereux : près des rives rôdent des Trolls et d'autres monstres, qui ont quitté leurs tanières des Terres Solitaires au nord dans l'espoir d'attraper des voyageurs égarés ou d'imprudents chasseurs de trésors. Ils se gaussent des malheureux sur qui leur regard se porte, et on raconte même que certaines de ces étranges créatures descendent encore plus au sud, dans les Landes du Nord, à la lisière de la Comté.



### LES VAISSEAUX DU CRÉPUSCULE

Les aventuriers témoins de l'apparition des vaisseaux fantomatiques sur le Lac Evendim auront différentes réactions :

Les Héros Mélancoliques doivent échanger 1 point d'Ombre contre une séquelle de l'Ombre ; les autres regagnent 1 point d'Espoir.

### Beinion et Arin d'Evendim

Contrairement à la plupart des Rôdeurs, Arin et Beinion s'aventurent rarement en Eriador, au lieu de quoi ils restent aux abords du Lac Evendim, qu'ils surveillent avec rigueur. Mari et femme, ils se sont donné pour mission de repousser les créatures maléfiques qui menacent de souiller les ruines d'Annúminas et d'accompagner les voyageurs égarés vers des terres plus paisibles. Beinion est déterminé et laconique, et Arin est aussi peu loquace que lui, sauf quand elle chante, auquel cas sa voix claire ressemble à s'y méprendre à celle d'une Elfe. Tous deux se considèrent comme les gardiens désignés de ces terres et se sentent liés par l'honneur à leur devoir.

Ils vivent tous les deux dans une petite maison en pierre qui n'était autrefois qu'un taudis aux abords d'Annúminas. Au fil du temps, ils en ont fait une demeure chaleureuse et confortable en dépit de la désolation qui l'entoure. Depuis peu, Beinion se préoccupe du bien-être de sa femme car Arin est enceinte, ce qui rend son métier de Rôdeur bien plus dangereux ; il rêve secrètement qu'ils troquent tous les deux leur mode vie contre celui, plus simple, des habitants de Bree ; mais pour le moment elle refuse de rester se reposer chez elle... Peut-être accepteraient-ils de quitter leur poste si quelqu'un décidait de les remplacer.

**NOM :** Beinion et Arin d'Evendim

**OCCUPATION :** Rôdeurs

**PARTICULARITÉS :** Affable, Courageux, Loyal (Arin), Sincère (Beinion)

### LE PAYS DE BREE

Si quelque crédit doit être accordé aux récits qui parlent de Bree, depuis les Temps Anciens il y a toujours eu une communauté vivant ici, sur la Route. Ce qui est sûr, c'est que les gens simples de Bree, un mélange surprenant d'Hommes et de Hobbits, ont survécu à la chute des royaumes, aux hivers les plus rudes et à de terribles invasions d'Orques et d'Hommes Malfaisants venus du nord.

De nos jours, les habitants de Bree, les Petites Gens et les Grandes Gens, restent derrière leur haute barrière doublée d'un fossé, se méfiant du paysage au-delà, avec ses champs vallonnés et ses collines pierreuses ridées par les traces d'un glorieux passé. Mais ils ne sont pas dupes : ils savent que face à d'anciennes énigmes mieux vaut laisser à d'autres le soin de répondre, et préférer comme eux concentrer ses efforts sur les tâches de la vie quotidienne.

### BREE

Bree est le village principal du Pays de Bree. Certains disent que c'est une ville, en le comparant à ses villages voisins d'Archet, de Staddel et de Combe. Les voyageurs qui approchent de Bree par la Grande Route de l'Est aperçoivent d'abord des panaches de fumée de cheminée, puis une épaisse et haute haie flanquée d'un profond fossé ; la route venant de l'ouest devient une chaussée, saute par-dessus le fossé, perce le mur épineux de verdure et arrive sur une lourde porte de fer et de bois. Une porte identique trouve la barrière végétale au sud, là où la route quitte le village pour partir ensuite vers l'est.

Les portes de Bree sont signe de bienvenue pour la plupart des voyageurs ; elles restent ouvertes de l'aube au crépuscule quelle que soit la saison, et même par mauvais temps. Un portier est posté en permanence à chacune d'elles : pas vraiment un garde, il surveille les allées et venues de ceux qui entrent dans la ville. Les visiteurs reçoivent souvent un accueil chaleureux, sauf aux heures tardives : dès la nuit tombée, les portiers ont pour mission de se renseigner sur tous ceux qui souhaitent passer les portes une fois fermées.

Une porte plus petite s'ouvre près de l'extrémité nord de la grande haie, qui repart vers l'est jusqu'aux collines. Peu voire pas utilisée, elle mène au Chemin vert, la Route du Nord uniquement empruntée par les Rôdeurs et autres vagabonds ayant mauvaise réputation.

Qu'ils soient de Grandes ou de Petites Gens, la plupart des habitants de Bree travaillent comme artisans et paysans, et vivent dans des maisons simples construites avec du bois provenant du Bois de Chet et des pierres de la carrière. Ils aiment rapporter de grosses pierres des ruines alentour, qu'ils entassent pour pouvoir réparer des murs quand il faut.

Les Grandes Gens vivent principalement dans des maisons en pierre bâties en bas de la colline, leurs fenêtres donnant sur l'ouest. Les Petites Gens préfèrent vivre sur les pentes situées plus haut dans la colline, dans la partie de la ville que les Grandes Gens appellent « la nouvelle ville », en dépit du fait qu'elle existe sans doute depuis plus de mille ans. Hormis ces différences, les habitants de Bree cohabitent dans une entente remarquable ; ils sont étonnamment accueillants et toujours curieux d'entendre des récits sur ce qui se passe au-delà des portes de leur ville.

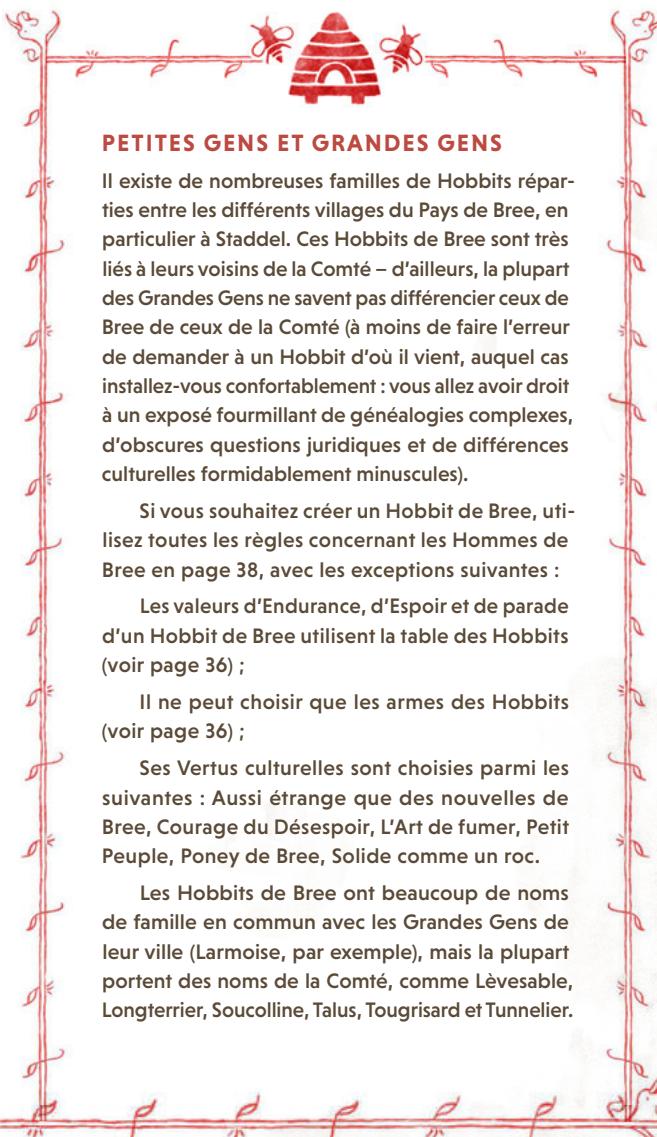
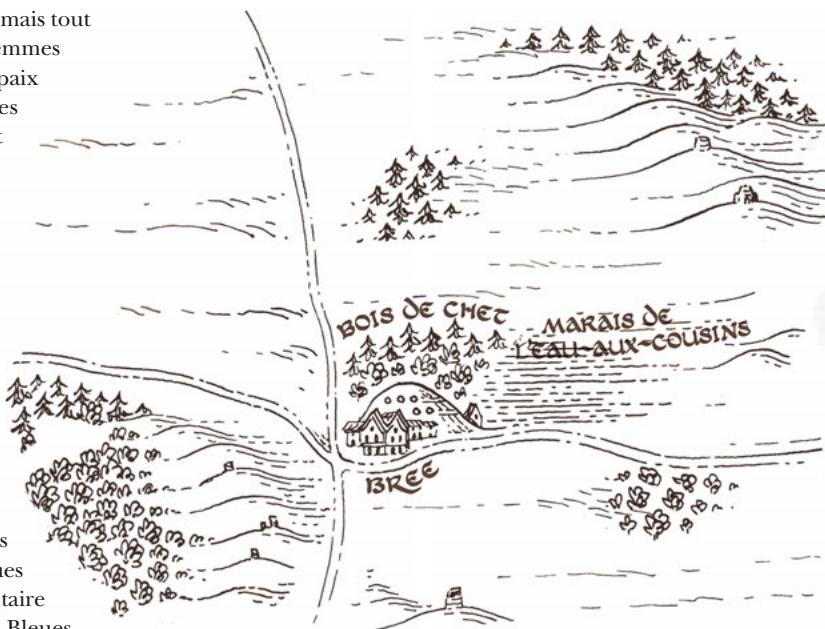
Un Préfet occupe une position nominale d'autorité sur la communauté, mais il est rarement appelé pour régler les différends car la plupart des gens savent régler leurs désaccords

de manière courtoise et en privé. Présents mais tout aussi symboliques, les gardes de Bree – femmes et hommes – sont chargés de maintenir la paix et l'ordre ; dans la pratique, leurs tâches consistent à errer dans les rues en lançant des plaisanteries ou des commérages, et à l'occasion gérer la foule réunie sur la Pelouse les jours de marché.

**LE PONEY FRINGANT :** La Grande Route de l'Est traverse le centre de Bree, où est située l'auberge du Poney Fringant, simplement appelée le Poney par les habitants ; d'autant plus que les gens s'en souviennent, elle a toujours existé. L'auberge, qui surplombe les pavés de la Route de l'Est et la Pelouse, offre une vue agréable aux voyageurs éreintés comme aux habitants de la ville. Bien que ses clients soient souvent de Bree, on y croise quelques Nains se déplaçant entre Dale, le Mont Solitaire et les Monts du Fer à l'est et les Montagnes Bleues à l'ouest, ainsi qu'un Hobbit de la Comté de temps à autre. Le propriétaire des lieux affirme qu'un jour, son grand-père a même accueilli un Elfe qui se rendait jusqu'à la Grande Mer à l'ouest.

Chaque soir, le Poney Fringant se remplit de rires bruyants et des odeurs de bons plats et de bière fraîche, le tout dans un nuage aromatique de fumée crachée par les pipes. Même de jour on y voit des clients échanger des ragots ou profiter d'un bref répit avant de retourner aux champs. Un feu apaisant crépite dans la cheminée jour et nuit et en toute saison, et on peut observer une lumière dorée à travers ses fenêtres dépolies. Quiconque passe sous l'enseigne (un gros poney blanc cabré et « Le Poney Fringant » écrit en blanc) pour y entrer sera bienvenu, sur ordre du tenancier, Barnabas Poiredebeurré ; même les Rôdeurs importuns peuvent s'asseoir à une table s'ils consomment, bien qu'il y en ait toujours un pour rester en retrait des habitués.

Ceux qui cherchent à se loger y trouveront des chambres simples et confortables et un lit de plumes bien chaud. Barnabas s'assure toujours de garder quelques chambres plus petites au rez-de-chaussée, pour le confort de ses clients hobbits. Bien que ce soit moins grand que la demeure d'un Elfe et moins confortable qu'un smial de Hobbit, les voyageurs auront du mal à trouver meilleure auberge dans tout l'ouest après le Dernier Pont. Pour quelques pièces de plus, les convives peuvent même prendre un bain chaud pour se décroter du voyage, et mettre leurs fidèles montures à l'abri dans l'écurie du Poney. Simples mais copieux, les repas remplissent les ventres de chaque client et s'accompagnent très bien de la Meilleure de Barnabas, une bière brassée sur place et servie bien fraîche.



### PETITES GENS ET GRANDES GENS

Il existe de nombreuses familles de Hobbits réparties entre les différents villages du Pays de Bree, en particulier à Staddel. Ces Hobbits de Bree sont très liés à leurs voisins de la Comté – d'ailleurs, la plupart des Grandes Gens ne savent pas différencier ceux de Bree de ceux de la Comté (à moins de faire l'erreur de demander à un Hobbit d'où il vient, auquel cas installez-vous confortablement : vous allez avoir droit à un exposé fourmillant de généalogies complexes, d'obscures questions juridiques et de différences culturelles formidablement minuscules).

Si vous souhaitez créer un Hobbit de Bree, utilisez toutes les règles concernant les Hommes de Bree en page 38, avec les exceptions suivantes :

Les valeurs d'Endurance, d'Espoir et de parade d'un Hobbit de Bree utilisent la table des Hobbits (voir page 36) ;

Il ne peut choisir que les armes des Hobbits (voir page 36) ;

Ses Vertus culturelles sont choisies parmi les suivantes : Aussi étrange que des nouvelles de Bree, Courage du Désespoir, L'Art de fumer, Petit Peuple, Poney de Bree, Solide comme un roc.

Les Hobbits de Bree ont beaucoup de noms de famille en commun avec les Grandes Gens de leur ville (Larmoise, par exemple), mais la plupart portent des noms de la Comté, comme Lèvesable, Longterrier, Soucolline, Talus, Tougrisard et Tunnelier.

## UNE SOIRÉE AU PONEY FRINGANT

Au Poney Fringant, les soirées sont rarement paisibles. Quand les Héros passent une soirée à l'auberge pour mettre de côté les tracas de la route, le Gardien des Légendes peut lancer un dé du Destin et consulter la table ci-dessous pour déterminer l'événement ou la rencontre vécue par les Héros alors qu'ils savouraient une bonne bière.

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	DESCRIPTION
P	Le Pèlerin Gris	Gandalf en personne passe la soirée au Poney, sa seule présence met toute la maisonnée en émoi ! Il est peut-être secrètement en mission, ou vient chercher les Héros pour réclamer leur aide contre une menace invisible.
1	Un Rôdeur importun	Un Rôdeur du Nord est tranquillement assis dans un coin de la salle commune. Bien que tous ignorent la raison de sa présence, des clients du coin le regardent méchamment ou lui font des remarques désobligeantes.
2	Des visiteurs du Pays de Bouc	Une petite compagnie de Hobbits du Pays de Bouc passe la soirée au Poney, à échanger avec leurs cousins éloignés ; ils espèrent pouvoir acheter de l'herbe à pipe qu'on fait pousser dans les environs.
3	Une expédition de Nains	Des Nains, retournant dans leur contrée par la Route Est-Ouest, dégustent une pinte de la Meilleure de Barnabas avant de se lancer dans une chanson tapageuse.
4	Des réfugiés du Chemin Vert	Une petite famille de fermiers du Chemin vert est venue se réfugier au Poney. Ils sont sur leurs gardes, mais si un Héros leur demande poliment ce qui se passe, il apprend que leur ferme a été saccagée et incendiée la nuit dernière.
5	Fitch Grantarbre	Le forestier d'Archet s'est rendu ce soir au Poney pour trouver des guerriers courageux prêts à se joindre à lui pour traquer une créature qui sévit au Bois de Chet, car jusqu'à présent ses efforts sont restés vains.
6	Une bagarre imminente	Jean Fougeron boit une pinte dans la salle commune, quand soudain quelques clients se fâchent avec lui. Ils se disputent en haussant le ton, et sont sur le point d'en venir aux mains.
7	Une ballade entraînante	La salle commune est pleine de clients rugissant des chansons héroïques. Les Héros qui se joignent à eux et qui réussissent un test de CHANT récupèrent 1 point d'Espoir.
8	Une bourse trop voyante	Un riche marchand de passage à Bree ce soir a payé une tournée générale. Malheureusement, quelques buveurs moins soûls que les autres semblent plus qu'intéressés par sa bourse.
9	Des poneys qui disparaissent du Poney !	Le palefrenier du Poney entre en courant dans la salle commune et hurle que les chevaux ont disparu de l'écurie ! Est-ce un accident ou un vol ?
10	Des chasseurs de trésors fanfarons	Quelques pilleurs de tombes exaltés sont venus dépenser leurs richesses, qu'ils prétendent avoir récupérées dans un tombeau des Hauts des Galgals. Leurs pièces sont anciennes et portent d'étranges symboles.
W	Un Homme du Sud de passage	Un Homme du Sud au visage cireux s'attarde dans les recoins de la salle commune ; il rudoie les clients et les harcèle pour obtenir des nouvelles du Pays de Bree.

## Barnabas Poiredebeurré

Pour le tenancier du Poney Fringant, tenir une auberge propre et accueillante est une question de fierté familiale. Barnabas consacre tout son temps à maintenir en ordre son établissement ; quand il monte dans ses quartiers au dernier étage, ce n'est jamais que pour prendre de courtes pauses. Alors que certains habitants le considèrent comme étourdi voire idiot, Barnabas est en réalité vif d'esprit et perspicace. Il a cette sagesse peu commune de savoir

quand se taire et de jauger les gens rapidement. Pour la plupart de ses clients réguliers, c'est un hôte affable et un bon brasseur de bière.

**NOM :** Barnabas Poiredebeurré

**OCCUPATION :** Aubergiste

**PARTICULARITÉS :** Patient, Rustre



**SENTIER DE L'EST :** La dernière rue perpendiculaire à bifurquer de la route principale quand on se rend vers la porte sud est appelée le Sentier de l'Est. C'est sans doute le quartier le plus récent de la ville, même si les visiteurs pensent qu'il s'agit du plus ancien. Jusqu'à récemment, c'étaient de simples pâturages pour les chevaux des caravanes ; mais des réfugiés sont arrivés de Tharbad, au sud, et ont reçu l'accord du Préfet de Bree pour s'installer dans les champs libres. Avec la féroce détermination de ceux qui ont grandi dans les coins les plus reculés de l'Eriador, ils ont appris à leurs enfants à survivre et à tout endurer sans aucune aide. Ainsi, le Sentier de l'Est s'est peu à peu isolé, devenant moins accueillant que les autres quartiers, où les habitants sont installés depuis d'innombrables générations. Leur difficulté à abandonner leurs racines les a poussés à transporter avec eux des pierres de leur cité abandonnée pour servir de fondations à leur nouveau domaine. Des statues érodées et fendues d'anciens rois jouxtent les fermes traditionnelles de Bree, et des motifs propres aux gens de la mer se mêlent aux symboles locaux plus rustiques.

### Jean Fougeron

La bâtie la moins accueillante du Sentier de l'Est appartient à Jean Fougeron, un colérique marchand de chevaux au teint cireux, également palefrenier. Il y a quelques générations, son nom de famille était associé aux meilleurs chevaux de l'Eriador qu'on puisse trouver ; aujourd'hui, il est synonyme de tromperie. Les puissants étalons et autres chevaux de bât que vendaient son père et son grand-père ont cédé la place à des canassons maltraités qu'il vend à des prix indécents. La réputation de ses ancêtres s'est flétrie jusqu'à disparaître. Pour continuer à faire des profits, Jean s'est mis à commercer avec des étrangers ; les habitants l'ont vu plus d'une fois empocher l'argent de clients naïfs venus du sud ou d'ailleurs. Si on le questionne sur ses pratiques commerciales, Jean répond par le sarcasme. Il y a malgré tout un point sur lequel les gens de Bree semblent être d'accord avec lui : ses soupçons permanents à l'égard des Rôdeurs chaque fois qu'ils posent un pied en ville.

**NOM :** Jean Fougeron

**OCCUPATION :** Marchand de chevaux, Palefrenier

**PARTICULARITÉS :** Rusé, Secret

**LA PELOUSE :** La Pelouse est un grand champ herbeux situé au centre de Bree, sur le versant ouest de la Route de l'Est, en face du Poney Fringant. Cette pelouse luxuriante est bordée d'un côté par les bâtiments administratifs de Bree (la Salle des Comptes, la Salle d'Armes et le Bureau du Préfet). Hormis les jours de marché, elle est seulement utilisée comme de terrain de jeu par les enfants : on les voit souvent jouer à colin-maillard, se bagarrer ou jouer aux chevaliers des temps anciens.

Pendant les festivals et les jours de marché, la Pelouse se recouvre d'étals, de tentes et de chariots, au milieu desquels les marchands du Pays de Bree vendent leurs produits aux côtés de quelques commerçants étrangers venus des petites communautés du sud de l'Eriador, et même parfois d'un Nain des Montagnes Bleues. Ces événements sont des occasions de commercer tout autant que de se retrouver, il n'est donc pas rare de voir quelques tonneaux de la Meilleure de Barnabas posés près de longues en bois, afin que personne ne se déshydrate. Lors de ces rassemblements, la garde de Bree est présente pour maintenir l'ordre, bien que le rôle se limite souvent à régler des négociations litigieuses ou empêcher une bagarre d'ivrognes qu'un fêtard en avance sur les autres allait déclencher.

L'administration quotidienne de Bree s'effectue dans le Bureau du Préfet, qui sert à la fois palais de justice de la ville et de domicile à son représentant. Le Préfet actuel se nomme Cole Cueillépine, qui avant d'être élu, a servi sous son prédécesseur pendant dix ans et a adopté bon nombre de ses principes. L'Armurerie de la Garde, plus communément appelée Salle des Armes, est un bâtiment de pierre qui sert officiellement de quartier général aux gardes de Bree, mais qui est en réalité un entrepôt rempli de lances rarement maniées, de boucliers et de casques prêts à l'emploi si la ville venait à être menacée de l'extérieur.

La Salle des Compte est le plus grand des bâtiments administratifs. Dans les temps anciens, il était occupé par un intendant du Roi qui collectait les impôts en son nom et veillait à la bonne répartition des finances de la ville. La bâtie, posée sur des piliers en pierre, dépasse même le Poney Fringant ; sa hauteur évoque un passé prestigieux. Elle accueille désormais de brèves réunions des membres du conseil municipal, autant préoccupés par la politique à mener dans une petite ville que par leur propre réélection.

**VERSANT INFÉRIEUR :** Les pentes basses de la colline sont parsemées de maisons en pierre ; de nombreux artisans habitent dans ces quartiers : forgerons, tailleurs, tanneurs et bien d'autres exercent leur métier au rez-de-chaussée de leur maison et habitent aux étages supérieurs. La tradition à Bree veut que les Grandes Gens travaillent en tandem avec les familles de Hobbits qui vivent en général dans les

caves de leur maison de pierre. Par exemple, un fermier du nom de John Andrews fait pousser des feuilles d'Étoile du Sud dans son champ à flanc de colline, et loue la cave de sa maison à une petite famille de Hobbits qui l'aide au séchage et à la préparation des feuilles, pour pouvoir les vendre ; ceux qui vivent selon ces accords sont parfois appelés Hobbits des Caves.

Aussi fiers que doués, les artisans du versant inférieur appartiennent à de vieilles lignées, installées à Bree du temps des rois. C'est sans doute pour cette raison qu'ils considèrent souvent les étrangers – voire les autres habitants de Bree – comme moins cultivés ou inintéressants. C'est un fait établi que leurs demeures ont été parmi les premières à être construites : leur noble héritage les autorise donc à appeler leur versant la « vieille ville », par opposition aux maisons du versant supérieur, qu'ils nomment la « nouvelle ville », avec un soupçon d'arrogance.

À l'extrême sud de cette « vieille ville » se trouve l'ancienne carrière de Bree, comme une entaille profonde dans la colline ; nettement visible, elle est le résultat de siècles d'excavation. Mais le repère le plus accessible de ce versant reste sans doute le Puits de la Vieille Ville. Source de fierté de tous les habitants de Bree, le Puits, dit-on, porte chance à tout voyageur qui boit de son eau avant de partir en voyage par la Route de l'Est. Étant donné que c'est la source qu'utilise Barnabas pour brasser sa Meilleure, peut-être cette eau laisse-t-elle vraiment un goût du pays dans la bouche de ceux qui participent à la tradition. Il arrive que des habitants de Bree, désireux de partir à l'aventure, se rassemblent autour du Puits de la Vieille Ville à la fin des jours de marché, espérant être embauchés par une caravane de marchands nains en expédition vers les Montagnes Bleues, ou dans de rares cas vers Dale et le Mont Solitaire, loin à l'est.

Les Nains qui viennent commercer à Bree sont si bienvenus que le versant inférieur accueille un autre bâtiment remarquable : la Demeure des Nains. Surplombant le Puits, cette maison achetée il y a fort longtemps par un Nain des Montagnes Bleues héberge tout marchand nain de passage à Bree. Le seul résident permanent est Luki, l'intendant à la longue barbe grise dont les chants paillards résonnent dans tout le quartier quand il accueille de jeunes visiteurs ou des parents éloignés.

**VERSANT SUPÉRIEUR :** Comparé au versant inférieur, dans l'ensemble ce quartier de Bree est plus humble. Il est principalement habité par des Hobbits, qui ont une préférence pour les maisons basses sans étage donnant sur un jardin clôturé plein de couleurs. Un bâtiment déroge à cette règle, une grande construction récente en bois : il s'agit de l'École, ouverte à tous les habitants de Bree qu'ils soient de Petites ou de Grandes Gens et quels que soient leurs revenus. Les

### JETER UNE PIÈCE DANS LE PUITS

Est-ce la tradition, la superstition ou quelque vieux enchantement qui agit ? Le Puits de la Vieille Ville porte réellement chance. Les Héros qui lancent une pièce dans le puits le jour de leur départ de Bree gagnent (*1d*) au premier test lors de la Résolution des Événements de voyage.



coûts sont couverts par les impôts prélevés aux habitants et les droits de douane payés par les commerçants (bien qu'aucun des deux ne soit indécent). Grâce à cette école, quasiment toute la population de Bree est capable de faire des calculs simples et de lire. Les cours ne dépassent pas ce niveau élémentaire et les études savantes ne sont ni fréquentes ni encouragées. Toutefois, il n'est pas rare qu'une famille de Combe, de Staddel ou d'Archet en paie une du versant supérieur pour y loger leur enfant le temps qu'il reçoive une « éducation digne de ce nom ».

Enfin, le versant supérieur abrite la plus grande forge de la ville, un bâtiment de pierre carré construit près du sommet de la colline. On y fabrique peu d'armes, au lieu de quoi le forgeron est occupé à fabriquer des fers à cheval, des clous et des outils du quotidien.

### COMBE

Niché entre la Colline de Bree au sud et la corniche du Bois de Chet au nord, le village de Combe semble subir l'ombrage de ses voisins à la fois géographiquement et symboliquement, de par leur taille et leur réputation. Deuxième village de la région, Combe est habité par des Hommes ainsi qu'une poignée de familles hobbites. Ce sont pour la plupart des agriculteurs austères et maussades, préférant recevoir le moins possible de visiteurs. Les rares voyageurs sont accueillis par les bêlements des moutons et les aboiements des chiens, suivis par des mots de bienvenue plutôt mitigés et des regards suspicieux des habitants.

Leur morosité n'est pas sans cause : vivre entre ces voisins accolés à leurs versants fait subir à Combe de fortes pluies printanières, et la fonte des neiges peut conduire à des inondations soudaines qui détruisent les cultures et parfois les maisons au moins une fois par décennie – bien qu'aucune n'ait été aussi dévastatrice que celle survenue après le Rude Hiver. En outre, contrairement aux habitants d'Archet, vigilants et bien armés, ceux de Combe ne sont pas protégés : si jamais un Troll décide de descendre des Collines Venteuses

et traverser le Bois de Chet, il peut dévorer sans peine une côtelette d'agneau parmi les troupeaux qui paissent – chose vécue par le passé, et source de préoccupation permanente.

### Oswald Briqueux

Le résident le plus connu de Combe est un dénommé Oswald Briqueux. C'est un vieillard rabougrí qui vit seul sur son vieux domaine familial aux abords du village. Propriétaire de la plupart des fermes et des pâturages de Combe, il réclame de lourds tributs à ceux qui traillent dans ses champs. Veuf, ayant perdu son seul enfant il y a vingt ans, il n'a rien d'autre à offrir à ses voisins que des disputes et des requêtes de sommes dues. La rumeur raconte que sa femme, désespérée d'avoir un mari sans cœur, disparut dans les ruines d'une ancienne demeure, visible tout au bout de la vallée. Personne n'ose visiter ces ruines aux pierres fendues, et on prétend que les nuits noires de nouvelle lune, un spectre hante les lieux.

En vrai, Oswald est provocateur mais pas malveillant : c'est un homme dur, qui pousse ceux sous sa responsabilité à devenir comme lui afin qu'ils endurent les dangers qui rôdent à la lisière de Combe. Versé dans les connaissances anciennes, il dispose d'une grande bibliothèque remplie de vieux livres. Il rencontre en secret les Rôdeurs du Nord qui patrouillent autour des ruines de la Maison Haute de Combe, pour échanger des nouvelles et leur offrir son aide s'il le peut.

Si les Héros prouvent leur alliance aux Peuples Libres et qu'ils savent garder un secret, ils trouvent en Oswald un bienfaiteur, susceptible de leur offrir l'accès à sa bibliothèque.

Un Rôdeur du Nord ou tout autre Héros capable de gagner la confiance d'Oswald peut consulter sa collection de textes anciens : il gagne (1d) à ses tests de CONNAISSANCES en lien avec l'histoire du Pays de Bree et d'Arnor.

**NOM :** Oswald Briqueux

**OCCUPATION :** Riche propriétaire

**PARTICULARITÉS :** Curieux, Secret, Sinistre

### STADDEL

Le village de Staddel se trouve à deux pas de Bree, juste de l'autre côté de la Colline ; en fait, de nombreux habitants de Bree le considèrent davantage comme un quartier de leur ville que comme un village à part entière – à la grande consternation de la famille hobbitte des Tunnelier, qui vit à Staddel. Une vingtaine de maisons en pierre abrite les Grandes Gens, aussi nombreux que les Hobbits.

Non seulement les Hobbits de Staddel appartiennent presque tous à la lignée des Tunnelier, mais ils vivent également dans des smials creusés dans la partie est de la Colline de Bree. Ces maisons souterraines sont reliées par un réseau de tunnels qui s'enfoncent profondément sous la terre, ce qui permet aux cousins et parents de se rendre visite sans jamais sortir de leur trou. Ce grand réseau de smials est tout simplement appelé « le Smial » par les habitants.

Petites ou Grandes Gens, les habitants de Staddel sont pour la plupart très accueillants, que leurs visiteurs viennent de Bree ou qu'ils quittent la Grande Route de l'Est pour étancher leur soif à l'Auberge du Lampiste ; celle-ci, construite davantage pour convenir aux Petites Gens, est confortable et chaleureuse. On y sert la meilleure cuisine du coin (hormis au Poney Fringant), préparée par la tenancière, Karla Tunnelier. Les clients qui souhaitent une chambre pour la nuit dormiront dans des lits chauds – quoique peut-être un peu petits – et leur bonne nuit de repos s'achèvera par un copieux petit-déjeuner composé d'œufs frais et de tranches de bacon.

### RAIDS GOBELINS

Après des années de paix, la rumeur circule depuis peu qu'un Troll dévaste les troupeaux de Combe. Cette fois, il ne s'agit pas simplement d'une brebis ou d'une truie égarée. Le bétail n'a pas été volé mais sauvagement massacré. Certains morceaux des bêtes ont disparu et le reste de leurs carcasses pourrit du côté de la Colline de Bree, là où on les a abandonnées. Les habitants de Combe n'ont pas réclamé d'aide, mais l'information est parvenue jusqu'à Bree.

Une intervention officielle de la Garde de Bree a été rejetée, et les habitants de Combe se montrent peu disposés à coopérer, malgré l'évidence du danger. Les Héros parviendront-ils à les convaincre de les laisser mener l'enquête ?

Après avoir parcouru les pâturages le premier soir de leur arrivée, les Héros découvrent des indices désignant les coupables : une bande de Gobelins ! La Compagnie remonte la piste jusqu'à un trou de Troll abandonné, caché à flanc de coteau d'une des collines au nord : les Héros doivent les débusquer avant que les rumeurs de proies faciles n'attirent davantage de Gobelins des Collines Venteuses et que le village ne soit attaqué.

Quiconque crée des problèmes à Staddel doit s'attendre à subir la colère de Grand-mère Tunnelier, la matriarche du village. Elle semble au courant de tout ce qui se dit à voix haute ou basse à Staddel. La légende raconte qu'une nuit, il y a quelques hivers, elle a fait plier une bande de brigands du regard, en les surprenant alors qu'ils tentaient de piller le village et les a repoussés avec son parapluie. Ses fonctions sont au mieux nominales, sa seule obligation consistant à présider le Festival estival des ronds de fumée ; c'est plutôt sa réputation et le respect des habitants, Hommes et Hobbits, qui maintiennent la paix à Staddel.

### Adelard Touque

Adelard, un jeune et vigoureux Hobbit, aime plus que tout souffler des ronds de fumée. C'est Balin, fils de Fundin, qui l'a inspiré : ils se sont rencontrés à Cul-de-Sac à plusieurs reprises, et le Nain lui a appris quelques tours (en général, les Nains sont moins expérimentés dans l'art de fumer que les Hobbits, mais certains font preuve d'une grande ingéniosité pour souffler des ronds de fumée). Il a déjà été primé pour le tour qu'il a intitulé « le parapluie », un nuage de fumée en forme de champignon.

**NOM :** Adelard Touque

**OCCUPATION :** Champion de ronds de fumée

**PARTICULARITÉS :** Courageux, Honorable

### ARCHET

Caché par la lisière méridionale du Bois de Chet, Archet disparaît presque sous les hautes branches de la forêt. La vingtaine de cabanes rassemblées ici forme tout juste un village. On y accueille les étrangers avec des regards sinistres et un ton hargneux. Méfiant, les habitants souhaitent éviter que des étrangers arrivent à l'improviste dans leur vallon caché ; et comme ils veulent garder un œil sur les dangers qui pourraient sortir du Bois de Chet, quelques-uns ont pris l'habitude de vivre dans de petites huttes suspendues dans les arbres. Même les rares Hobbits à s'être installés à Archet ont adapté leurs propres coutumes aux traditions locales de l'artisanat du bois, et ils creusent d'étranges trous de Hobbit sous les racines d'immenses arbres vénérables.

Les rares visiteurs qui s'arrêtent à Archet passent leur bref séjour à l'Auberge de la Flèche Verte, où ils profitent de son charme rustique et chaleureux et de sa bonne bière. Les étrangers viennent presque exclusivement pour acquérir un de leurs arcs de chasse d'excellente qualité dont les habitants d'Archet ont le secret, en échange de biens ou de services. Dans le Pays de Bree, on affirme que leurs fabricants

### LE FESTIVAL ESTIVAL DES RONDS DE FUMÉE

Chaque année, le jour du solstice l'été, Hommes et Hobbits des nombreux villages alentour se réunissent lors du Festival estival des ronds de fumée. Cette fête, qui célèbre l'art hobbit de fumer la pipe, rassemble des concurrents qui vont tenter de souffler des ronds de fumée les plus larges et élaborés qui soit, des ronds dans des ronds, et même des silhouettes d'oiseaux, de bêtes faites des volutes bleuâtres et scintillantes. Depuis quelques années, le champion est chaque fois Adelard Touque, un Hobbit dont l'adresse dans l'art de son peuple rivalise, dit-on, avec celui de Gandalf lui-même.

Les Héros peuvent participer au Festival s'ils le souhaitent. Il faut réussir une action prolongée contre une Résistance de 3 en utilisant les Compétences ARTISANAT, COURTOISIE et ÉNIGMES. Les participants disposent de suffisamment de temps, ils peuvent donc effectuer 4 tests.

Un Héros qui rate un premier test manque d'imagination ou d'adresse mais peut continuer ; s'il rate une seconde fois et qu'il obtient un ☺, une quinte de toux l'exclut de la compétition. Si un Héros réussit l'action prolongée, Adelard capitule et lui offre une pipe finement sculptée incrustée d'argent dont le tuyau est en nacre.

d'arcs rivalisent avec ceux des Elfes – propos absurde, bien entendu, mais qui prouve leur talent extraordinaire. Mais les villageois répugnent à vendre quoi que ce soit – même à d'autres habitants du Pays de Bree – et exigent le prix fort pour le moindre objet fabriqué.

Archet n'a pas de représentant, au lieu de quoi le village est dirigé par un Forestier dont le rôle est plutôt celui de chef et de protecteur. Le Forestier actuel se nomme Fitch Grantarbre ; il a repris le flambeau de son père après que celui-ci ait été tué par un Troll, alors qu'ils chassaient ensemble entre le Bois de Chet et les Collines Venteuses. Comme son défunt père, Fitch est fier et déterminé ; il dirige sa communauté d'une main ferme mais juste.

Le petit fort de pierre qui repose sur une colline entre la Route de l'Est et le Bois de Chet, connu uniquement par les villageois, leur permet de surveiller discrètement les allées et venues des voyageurs. Si l'on n'y prête pas attention, le fort ressemble à des ruines des temps anciens, mais le Forestier d'Archet exige qu'au moins un guetteur y soit posté à tout

moment. Un sentier qu'eux seuls connaissent permet à ces sentinelles de donner l'alerte au village bien avant l'arrivée d'éventuels étrangers.

### *Fitch Grantarbre, Forestier d'Archet*

Bien que Fitch n'ait pas encore trente ans, sa barbe drue et son regard impétueux le font paraître plus âgé. Comme son père avant lui, il considère le fait de protéger Archet et ses habitants comme une mission sacrée et est prêt à donner sa vie pour sauver quiconque est sous sa protection. Il se sent coupable de la mort prématurée de son père, survenue il y a près de dix ans alors qu'ils chassaient un puissant Troll des Collines Venteuses, créature que son père était presque parvenu à vaincre lors d'un combat précédent. Non seulement Fitch fut incapable de l'aider à tuer le Troll, mais en outre son géniteur mourut en le sauvant d'un coup de massue en pierre dévastateur. Depuis, Fitch cherche à déculpabiliser de la mort de son père, mais il a peur d'affronter le Troll seul. Il est déchiré entre cette quête de vengeance personnelle et la promesse faite de protéger les habitants d'Archet.

Si les Héros ont fait leurs preuves lors d'aventures précédentes ou s'ils sont venus acquérir un arc d'Archet, Fitch Grantarbre leur demande de se joindre à lui pour chasser le Troll qui a tué son père.

Les Héros voyagent vers le nord, bravant les dangers du Bois de Chet. Le Troll, qui sait que Fitch cherche à se venger, leur a tendu une embuscade. La piste du Troll mène finalement la Compagnie jusqu'aux Collines Venteuses, dans des ruines sombres où la créature se cache de la lumière du soleil ; mais Fitch, rongé par son désir

de vengeance, se lance tête baissée dans la bataille – et probablement vers sa mort : les Héros doivent trouver un moyen de vaincre la créature tout en sauvant le Forestier.

**NOM :** Fitch Grantarbre

**OCCUPATION :** Forestier

**PARTICULARITÉS :** Grand, Rustre, Vue perçante

### LE BOIS DE CHET

Les habitants de Bree et des environs considèrent le Bois de Chet comme une forêt merveilleuse : ils l'admirent souvent du sommet de leur colline et se promènent sous ses frondaisons les longues soirées d'été. Mais cette vaste forêt remonte au nord bien plus loin que les collines du Pays de Bree, où elle redevient sauvage. Le Bois s'étend vers l'est pour rejoindre les marais de l'Eau-aux-Cousins, et vers le nord-est jusqu'aux Collines Venteuses ; son cœur est très différent de sa lisière, et plus mystérieux qu'on n'ose le dire. Seuls les habitants d'Archet ont conscience du véritable danger que représente le Bois de Chet.

Rare sont ceux qui osent s'aventurer au cœur de la forêt, où les arbres, grands et noueux, semblent vieux comme le monde. Leurs racines et leurs branches griffues peuvent transformer une promenade agréable en calvaire périlleux, surtout après le coucher du soleil. Même en plein jour, l'épaisse canopée de la forêt ne laisse pas filtrer le soleil estival, et le voyageur égaré doit trouver son chemin en repérant les minces faisceaux de lumière qui percent le rideau des ombres. En ces lieux, seuls les oiseaux et les bêtes semblent bienvenus.

### ARCS DE CHASSE D'ARCHET

Pour acquérir un Arc d'Archet, il ne suffit pas d'en payer le prix. Les Héros désireux de posséder une telle arme devront d'une part rendre un grand service à la communauté d'Archet, et d'autre part faire leurs preuves. Un Héros peut rendre service en affrontant un danger dans le Bois de Chet ou les Collines Venteuses, en protégeant un groupe de bûcherons de dangers qui surviennent quand ils abattent des arbres dans la forêt, ou toute autre action qui semble appropriée à la campagne du Gardien des Légendes.

Une fois que le Héros s'est rendu utile, il doit prouver qu'il est un archer compétent, en partant chasser trois jours seul dans le Bois de Chet ; il doit revenir avec un

trophée d'au moins dix points (il doit réussir une action prolongée contre une Résistance de 6 en utilisant la Compétence CHASSE ; il peut effectuer deux tests par jour et dispose de trois jours pour accomplir la tâche). Une fois cette épreuve passée, le Héros obtient enfin l'Arc de chasse d'Archet tant convoité.

Un Héros qui vient passer une Phase de Communauté à Archet et qui augmente sa VAILLANCE d'un rang peut remplacer sa Récompense ordinaire par l'acquisition d'un Arc de chasse d'Archet.

Un Héros qui effectue une attaque à distance ou un test de CHASSE en utilisant un Arc de chasse d'Archet ajoute +3 à son jet, ou un bonus égal à sa VAILLANCE, la valeur la plus élevée des deux.

## VOYAGER DANS LE BOIS DE CHET

Si les Héros décident de s'aventurer au cœur de la forêt du Bois de Chet ou dans ses zones plus dangereuses – près des marais de l'Eau-aux-Cousins ou des Collines Venteuses –, le Gardien des Légendes peut lancer un dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	DESCRIPTION
1'	Fitch Grantarbre	Les Héros rencontrent le Forestier d'Archet en personne. En fonction de la nature de leur mission, il peut les aider ou leur donner un aperçu de la situation au Bois de Chet. Il peut aussi leur indiquer le trajet jusqu'à Archet.
1-2	Pris pour des Orques	Caché et assez éloigné, un chasseur du Bois de Chet tire une flèche sur les Héros : dans la pénombre des bois, il les a pris pour un groupe d'Orques.
3-4	Une ferme abandonnée	Les Héros découvrent une ferme abandonnée qui semble avoir été saccagée par des Gobelins, avec des traces de lutte évidentes.
5-6	Poursuivis par des Loups	Les Héros remarquent qu'une petite meute de Loups les suit ; ils doivent réussir un test de CHASSE pour les semer, sinon la meute les attaque dans les heures qui suivent.
7-8	Sables mouvants	Piégés dans un bourbier dissimulé par une couche de feuilles et de lichen, les Héros s'enfoncent ; pour se libérer, ils doivent réussir un test d'ATHLÉTISME ; l'incident leur fait gagner 3 points de Fatigue et perdre un jour de voyage.
9-10	Des Éclaireurs gobelins	Descendus des Collines Venteuses, des Gobelins en mission de reconnaissance dans le Bois de Chet ont repéré les Héros et comptent leur tendre une embuscade.
@@	Le Troll des Collines Venteuses	Un Troll fait des ravages dans tout le Bois de Chet ; il ne fait pas preuve de discréption (ni de subtilité). En quête de chair fraîche, il fonce sur les Héros dès qu'il les repère.

Depuis quelques années, on entend parler d'Orques, de Loups et de choses pires encore qui descendaient des Collines Venteuses pour pénétrer le Bois au Chet ; les Gardes de Bree recueillent ce genre de nouvelles si souvent qu'ils ne peuvent plus les considérer comme de simples rumeurs. Fitch Grantarbre a interdit aux habitants d'Archet de trop s'enfoncer dans la forêt quand ils sont seuls ; parmi les bûcherons qui osaient encore vivre dans cette région, il en est plus d'un à avoir abandonné sa hutte, ou pire à avoir disparu, sa cabane brûlée.

## LE MARAIS DE L'EAU-AUX-COUSINS

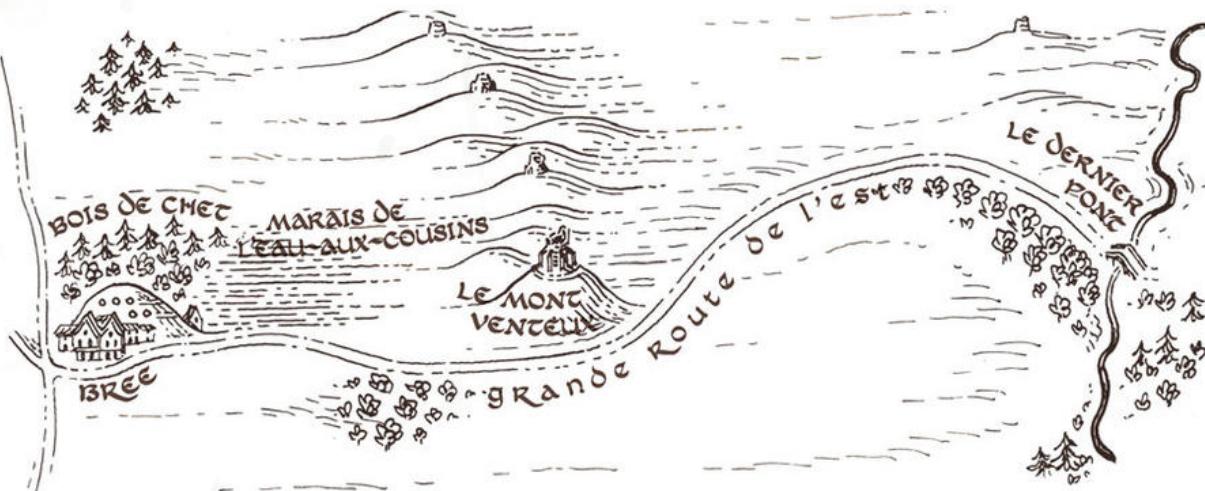
À l'est du Bois de Chet se trouve une étendue plate dont le sol devient souvent marécageux : elle se recouvre alors de mares stagnantes bordées de joncs et de roseaux. Garder le cap est ardu même pour un voyageur aguerri : au milieu des bourbiers, il est impossible de s'orienter. Au bout de quelques milles, on entre dans les marais de l'Eau-aux-Cousins proprement dits, une zone humide périlleuse qui doit son nom aux nuages de moucherons qui remplissent l'air.

À moins de devoir fuir un danger mortel, personne n'y pénètre. Établir un campement dans ce marais froid et inconfortable est vain : les insectes transforment vos nuits en cauchemars ; et comme si les moucherons ne suffisaient pas, il est envahi d'un cousin bruyant du criquet qui ne cesse de striduler nuit et jour.

## LA GRANDE ROUTE DE L'EST

Nul Homme, Nain ou Hobbit en Eriador ne se souvient d'une époque où la Grande Route de l'Est n'existant pas. Sa création remonte probablement aux temps incertains des premiers âges du monde. Les Nains prétendent qu'elle commençait aux Monts du Fer, loin à l'est au-delà des Monts Brumeux, et même d'Erebor. Elle part de ces sommets lointains et traverse l'Eriador pour rejoindre les Havres Gris sur les rivages du Golfe de Lune.

Construite à l'origine pour faciliter les déplacements entre les nombreux royaumes nains des Temps Anciens – disparus depuis –, la Grande Route de l'Est est encore largement fréquentée par toutes sortes de voyageurs, en Eriador ; cependant, elle est loin d'être sûre ou maintenue en bon



état, hormis dans la Comté dont le peuple paisible continue d'accomplir son devoir (tout en espérant qu'aucun étranger ne daignera venir sur les terres).

L'état de la Route de l'Est est au mieux inconsistante : des tronçons de routes pavées et de terre tassée s'étirent parfois sur quelques milles, avant d'être remplacés par une balafre

étroite et boueuse fendant un paysage abandonné. Les marchands et les voyageurs qui l'empruntent y croisent parfois des tours écroulées et des châteaux en ruine, abandonnés et rongés par les siècles.

Pour le Pays de Bree, la Route de l'Est constitue un élément vital : les marchands des Montagnes Bleues (à l'ouest) qui l'empruntent font halte à Bree avant de continuer vers l'est comme autrefois, pour commercer avec leurs parents des Monts Brumeux ou avec les Hommes de Dale. Pour un tel voyage, ces audacieux aventuriers n'hésitent pas à bien s'armer car la route est longue et pleine de périls. Entre les arbres qui bordent la route apparaissent de loin en loin des collines couronnées de châteaux en ruines. Certains affirment qu'il s'agit de lieux maléfiques, comme si un peuple malveillant les avait bâties. Par des nuits froides et sans lune, on aperçoit entre leurs pierres d'étranges lumières.

### AU BORD DU MONDE

Pour ceux qui voyagent sur la Route en direction de l'est, il reste bien des milles à parcourir entre l'Auberge de l'Abandonné et le Dernier Pont, puis de là jusqu'au Haut Col pour franchir les Monts Brumeux. La grande région qui s'étend de l'autre côté est appelée le Rhovanion ou le Pays Sauvage, un nom sinistre qui lui correspond pour bien des raisons. Outre le fait qu'elle hébergea pour un temps l'antre d'un Dragon, elle est en majorité recouverte par la Forêt Noire, demeure des Araignées Géantes, des Orques et de tant d'autres créatures dangereuses.

Récemment, le Pays Sauvage est devenu moins périlleux : Smaug, le Dragon qui occupait naguère le Mont Solitaire, a été abattu par le Roi Bard, et les Royaumes de Dale et d'Erebor ont été restaurés. Au sud de la Forêt Noire, le Nécromancien a été chassé de sa forteresse de Dol Guldur, et les peuples du Rhovanion ont de nouveau espoir en l'avenir. Marchands et aventuriers partent explorer le Pays Sauvage ou le lointain Eriador, et de mémoire d'Homme (mais pas d'Elfe bien sûr), la Route de l'Est n'a jamais été aussi empruntée.

### L'AUBERGE DE L'ABANDONNÉ

À l'extrême orientale du Pays de Bree se trouve un taudis délabré en bois, qu'on confond aisément avec une cabane abandonnée en train de pourrir au bord de la route. Seules les allées et venues incessantes de silhouettes peu recommandables révèlent qu'il s'agit d'une auberge – à condition d'utiliser ce mot dans son acception la plus large.

L'Auberge de l'Abandonné porte bien son nom : elle n'attire que des clients qui lui ressemblent. Criminels, vagabonds, tous ceux qu'il vaut mieux éviter y trouvent refuge pour boire le pire picrate qui soit avant de s'affaler sur des matelas infestés de puces, sous le toit percé de la salle commune. Ceux qui se plaignent des courants d'air reçoivent une couverture pleine de poux et paient ce privilège une pièce de plus.

## RENCONTRES SUR LA ROUTE DE L'EST

La Route de l'Est fourmille d'individus dangereux et de lieux étranges. Si le Gardien des Légendes souhaite ajouter un peu de piment aux longues journées de voyage des Héros, il peut lancer un dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	DESCRIPTION
P	Des Rôdeurs	Les Héros sont suivis, mais leurs poursuivants révèlent leur identité : il s'agit de Rôdeurs, qui leur proposent de les guider quelque temps. Le Guide gagne (1d) à son prochain test de marche (jet de VOYAGE) sur la Route de l'Est.
1	Tristes pierres	Un vent étrange s'immisce entre les pierres fendues de ruines à proximité, poussant un gémissement froid et surnaturel : sa mélancolie pénètre les Héros jusqu'au plus profond de leur être.
2	Le Roi déchu	En passant devant un épais fourré de ronces, les Héros repèrent la statue de quelque ancien Roi des Hommes. Elle a la forme d'un guerrier inébranlable et déterminé, désormais couvert de terre et rongé par le temps. À ses pieds pousse une couronne de fleurs. Quiconque l'examine doit réussir un test de CHASSE pour identifier de la feuille de roi. Un brin peut être récolté : s'il l'utilise, un Héros gagne (1d) à un test de SOINS (l'objet est alors consommé).
3	Une nuée d'yeux	Une nuée de corbeaux sinistres observe les Héros, sautant d'arbre en arbre, d'une pierre à l'autre pendant environ un mille avant de s'envoler soudainement vers les chaînes de montagnes au nord. Étaient-ce des espions des Gobelins du Mont Gram, ou pire, d'Angmar ?
4	Prédateurs à la lueur des flammes	De nuit, une petite meute de Loups Sauvages rôde autour des Héros pendant qu'ils campent ou qu'ils marchent sur la Route de l'Est. Ils doivent réussir un test de PRÉSENCE pour les chasser, sinon la meute les attaqua. Redoutables en bande mais lâches au final, ils fuient s'ils découvrent que les Héros ne sont pas des proies faciles.
5	Le soleil sur la pierre	Alors que les Héros passent tout près d'une tour en pierre à moitié écroulée, la lumière du soleil se reflète soudain sur un mur immaculé, miraculeusement intact ; pour un instant, un indice de sa magnificence originale leur est révélé.
6	Le marchand perdu	Un marchand nain retourne vers les Montagnes Bleues. Blessé et épuisé par le voyage, il demande aux Héros de le mener jusqu'à la ferme la plus proche. S'ils l'aident, le Nain les récompense en leur offrant l'équivalent en pièces d'argent de 1 point de Trésor.
7	Voleurs de grand chemin	Un Voleur de Grand Chemin se fait passer pour un innocent voyageur séparé de ses compagnons. Il tente de mener les Héros sur le bas-côté de la route non loin, où ses compères ont tendu une embuscade.
8	Une étrange étoile dans la haute tour	Alors que le soleil s'estompe lentement, les Héros perçoivent à l'horizon une lumière pâle scintiller à la fenêtre d'une tour en ruines ; son faisceau semble s'attarder dans leur direction et même suivre leurs pas, avant de finalement disparaître dans la nuit.
9	Des Éclaireurs gobelins	Un Archer Gobelin suit la piste des Héros. Ceux-ci doivent réussir un test de VIGILANCE pour le voir ou de CHASSE pour repérer ses traces, sans quoi ils tombent dans une embuscade.
10	La chanson des Rois	Sur les rives de la Fontgrise ou d'un autre plan d'eau, les Héros发现 une belle jeune femme chantant une chanson triste des Temps Anciens en sindarin. Elle les regarde, leur lance un sourire mélancolique et disparaît... bien que sa mélodie s'attarde dans l'air quelques instants encore.
W	Trou de Trolls	Les Héros s'approchent trop près d'une tanière de Troll et réveillent un Troll des Cavernes ! Il sort d'un pas lourd et tente de les massacrer pour pouvoir se faire un bon repas !



Même les Rôdeurs importuns du Nord s'y rendent rarement. Le propriétaire, qui refuse de révéler son nom aux clients et qu'on surnomme « Jack l'Abandonné », ne s'intéresse absolument pas à ceux qui pénètrent dans son établissement tant qu'ils ont de l'argent à dépenser. Mais ceux qui ont de quoi payer ont intérêt à rester dos au mur, car un client pourrait fort bien faire usage de sa dague et les alléger de leurs richesses.

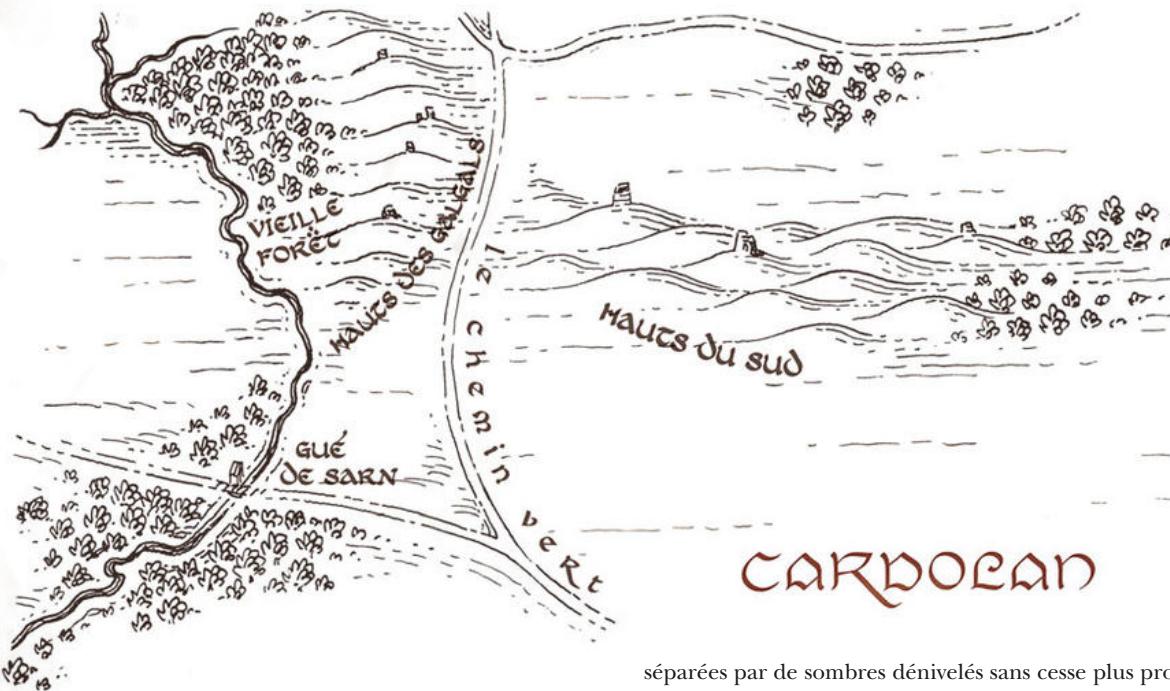
### LE CHEMIN VERT

Le Chemin Vert rencontre la Route de l'Est à l'ancienne croisée des chemins, à l'ouest de Bree. Autrefois connu sous le nom de Route du Nord, il finit par se délabrer, devenant si herbeux dans les environs de Bree qu'il en gagna son surnom actuel. Il y a fort longtemps, son trajet nord-sud relia le royaume d'Arnor à son homologue méridional, le Royaume du Gondor, parcourant des milliers de milles.

## RUINES LE LONG DU CHEMIN VERT

Le Chemin Vert est bordé de nombreuses ruines antiques. Si les Héros décident d'explorer l'une d'elles au cours d'un voyage entre Fornost Erain et Tharbad, le Gardien des Légendes peut lancer un dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	DESCRIPTION
1	L'hospitalité du passé	Les Héros发现 un petit fort à quelque distance du Chemin Vert, entretenu par un vieil homme aux airs nobles qui leur offre l'hospitalité. S'ils acceptent et font un effort de COURTOISIE (en réussissant un test), ils rêvent cette nuit-là de la gloire des tours d'Annúminas et des rives scintillantes du Lac Evendim. À l'aube, ils réduisent leur Ombre de 1 point, bien qu'au matin le vieillard ait disparu et qu'il n'y ait aucune trace que le fort ait jamais été habité.
1	Une écurie abandonnée	En croisant les ruines d'une écurie sur le bas-côté de la route, les Héros aperçoivent un étalon sauvage brouter l'herbe. Un Héros peut calmer la bête majestueuse en réussissant un test de CHASSE ou d'INSPIRATION. Chaque C obtenu reflète l'opportunité de la dompter : si le Héros réussit 3 tests dans la même semaine en obtenant chaque fois au moins un C, il peut monter l'étalon.
2	La fin du tour de garde	Une tour rongée par les siècles se dresse non loin de là. Un croissant de lune est gravé dans la pierre au-dessus de son entrée voûtée. Si les Héros grimpent à son sommet de nuit et qu'un croissant de lune luit dans le ciel, ils trouvent un soldat debout, montant la garde seul. Il leur demande poliment s'ils viennent prendre la relève ; s'ils acquiescent, le soldat s'incline avant de descendre les escaliers. S'ils le suivent, ils le perdent de vue.
3	L'anneau de pétales et de pierre	Un petit cercle de pierres blanches recouvertes de belles fleurs sauvages gît non loin de la route. Aucun prédateur naturel dangereux ne peut traverser le cercle.
4	Une ménestrelle elfe	Un après-midi, les Héros rencontrent une Elfe qui leur demande si elle peut les accompagner un moment. Elle leur explique qu'elle compose des chansons en l'honneur de Menelmacar, qui arrivera bientôt. S'ils acceptent, ils peuvent s'attendre à une nuit de chants et de réjouissances. Chaque Héros récupère 1 point d'Espoir. S'ils se montrent grossiers ou impatients, l'Elfe les quitte avant la nuit et ils ne gagnent aucun bénéfice.
5	Une embuscade d'Hommes du Sud	La Cheffe d'une bande de Pillards du Sud s'engouffre sur le Chemin Vert en prétendant être une fermière blessée. Elle demande aux Héros de la raccompagner jusqu'à sa ferme non loin ; à leur arrivée, les autres Pillards dissimulés sortent de la grande délabrée.
6	Des Orques retardataires	Un long mur de pierre suit le Chemin Vert pendant quelque temps ; un petit groupe d'Orques accroupis derrière attend que les Héros passent. Si l'un d'eux réussit un test de VIGILANCE, il les repère. S'ils ne sont pas repérés, les Orques attaquent uniquement s'ils sont en surnombre, sans quoi ils restent cachés. Si la Compagnie est vraiment peu nombreuse, les Orques peuvent choisir de leur tendre une embuscade à la place.
7	Un cairn effondré	Un gros tas de pierres gît éparpillé près de la route ; un test réussi d'INSPECTION révèle l'ouverture d'un tumulus dans la terre humide. Malheureusement, ce tombeau de fortune est devenu l'antre d'un Être des Galgals, qui attaque quiconque ose interrompre son repos.
8	Une ferme incendiée	Ce qui fut autrefois la ferme d'une famille qui vivait tout près du Chemin Vert n'est plus qu'un tas de ruines et de cendres. Un test réussi d'INSPECTION révèle que ses habitants ont péri dans l'incendie et que certains ont été abattus par des flèches orques avant que les flammes ne s'emparent d'eux.
9	Un Homme du Sud égaré	Épuisé et usé par le voyage, un Homme du Sud demande la charité aux Héros ; s'ils partagent avec bienveillance leur feu de camp et de la nourriture, celui-ci leur offre en échange moult histoires sur son pays lointain.
10	Un vagabond assassiné	Les Héros发现 le corps d'un Homme ; tué quelques jours auparavant, il est criblé de flèches orques et de plaies vicieuses. Sous ses vêtements en lambeaux est attachée une petite broche en forme d'étoile radiée. Réussir un test de CONNAISSANCES révèle qu'il s'agit d'un Rôdeur du Nord. Si la broche est rendue à son peuple, les Héros obtiendront une petite faveur en remerciement.
11	Un tombeau corrompu	Par le passé, les guerres firent rage sur ces terres : maints royaumes s'affrontèrent et luttèrent contre les armées du Roi-sorcier. Dans ce tombeau fut inhumé un grand capitaine, mais à présent, c'est la demeure de Spectres Déchus du temps d'Angmar, prompts à harceler et retarder la Compagnie.



Sur ce trajet, il enjambait un fleuve grâce à un grand pont à Tharbad, jusqu'à ce que la ville soit inondée et quasiment abandonnée, et que la traversée soit réduite à un gué dangereux.

Désormais très peu emprunté, le Chemin Vert a acquis une sombre réputation : on le dit dangereux car infesté de bandits et de coupe-gorge. On trouve pourtant de petites communautés d'honnêtes gens dispersées le long de la route. Les habitants de ces villages composés de quelques fermes sont des réfugiés de Tharbad et leurs descendants. Isolés de tout, ils vivent soudés pour se protéger, ne quittant leurs sanctuaires fortifiés que pour commercer. Maussades et taciturnes, ils ne semblent préoccupés que par leur propre survie sur ces terres sauvages et désertées.

Mais leur cœur est plein de bonté, et à l'occasion le peuple du Chemin Vert offre l'hospitalité aux voyageurs égarés. Certains restent accrochés à d'anciennes traditions, se considérant comme les descendants du royaume qui jadis maintenait la région sous sa protection. Pour preuve, disent-ils, toutes ces ruines que l'on trouve près de leurs fermes le long du Chemin Vert, et ces vestiges du passé servant de fondations à leurs maisons et qui ressurgissent dès qu'on creuse à peine le sol.

## Les hauts des Galgals

À l'est de la Comté, au-delà de la Vieille Forêt, s'élèvent des collines gris-vert, que les Hobbits nomment dans leurs légendes les Hauts des Galgals. Cette contrée labyrinthique est faite de crêtes herbeuses s'élevant toujours plus haut, en escalier,

## CARDOLAN

séparées par de sombres dénivellés sans cesse plus profonds. Les voyageurs avisés préféreront toujours les contourner, d'autant que la Grande Route de l'Est passe non loin au nord des Hauts. Celui qui doit les traverser s'y enfonce en pressant le pas et seulement tant que le soleil est levé.

De jour, la senteur de l'herbe est douce et enivrante, et hormis le cri aigu d'oiseaux étranges, l'air pris entre deux flancs de coteaux reste immobile et silencieux. Si l'on progresse vers l'est pour sortir de la forêt, les collines deviennent plus hautes et plus raides, et leurs sommets se couronnent de monticules et de pierres dressées. Mais quand tombe le soir, un brouillard épais et froid se lève lentement pour obscurcir le paysage et recouvrir la terre comme un linceul.

### LA PIERRE FROIDE

Au cœur des Hauts des Galgals se trouve une colline au sommet large et aplati, bordé d'une margelle basse. Un unique monolithe se tient en son centre, tel un doigt dressé en signe d'avertissement. Sa pierre est froide au toucher même quand la lumière du soleil la caresse.

Quiconque grimpe jusqu'au sommet est condamné à rencontrer un Être des Galgals dès la nuit tombée. En outre, les Héros qui touchent le monolithe gagnent 1 point d'Ombre.

Ceux qui sont rattrapés par cette brume aux vagues blanches courent le risque de subir les effroyables sortilèges des Étres des Galgals, ces esprits qui habitent les tumuli creusés sous les monticules verts au sommet des collines. Ces cryptes furent les tombes des seigneurs d'Eriador aux temps des rois, mais ceux-ci ne trouvent aucun repos, et une volonté maléfique anime leur dépouille. Les voyageurs errant dans la brume ne tardent jamais à se retrouver soudain dans l'ombre d'immenses pierres dressées : jaillissent alors des voix glaciales de sous la terre, qui les appellent. Ceux qui n'y résistent pas, les Étres des Galgals les prennent et les enferment avec eux.

### LES GRANDS GALGALS

Ce monticule funéraire s'élève sur une des collines les plus élevées des Hauts des Galgals. Il cache un vaste réseau souterrain : ses tunnels sombres et froids, qui semblent s'enfoncer jusque dans les entrailles de la terre, serpentent entre moult petites chambres mortuaires, où gisent des dizaines de guerriers ensevelis avec leurs armes et leur précieux trésor. Les relents de pestilence et de putréfaction étouffent à moitié ceux assez imprudents pour oser déplacer la grande pierre de taille qui bloque l'entrée de ce labyrinthe des morts.

Il s'agit de l'antre du Roi des Esprits, le seigneur de toutes les créatures qui hantent Tyrn Gorthad, l'autre nom des Hauts. On raconte qu'il fut le dernier Roi du Cardolan, enterré avant la Grande Peste, ou encore que c'est l'esprit maléfique de quelque féroce capitaine d'Angmar. Une chose est sûre, durant les âges qui suivirent l'élaboration des Galgals, le Roi des Esprits creusa pour lui-même une grande salle du trône dans les profondeurs des ténèbres. Il y siège à l'abri de la lumière du jour et festoie de sa haine pour les vivants ; mais sa soif de mort n'est étanchée que quand des intrus osent pénétrer son domaine, ou bien les rares nuits où il hante la brume des Hauts des Galgals. Les légendes narrant ses orbites vides, son épée brisée et son chant démoniaque ont gardé à distance les pilleurs de tombe ; on entend rarement reparler de ceux qui ont osé s'en approcher.

### Le Roi des Esprits

Rares sont ceux qui ont vu le Roi des Esprits et qui ont survécu, mais des pilleurs de tombe sortis des Hauts des Galgals à moitié fous racontent avoir aperçu un guerrier privé de sa chair, portant les noirs atours de la noblesse antique ; ses orbites vides brûlent d'un feu noir sous son heaume craquelé et il traîne dans sa main gauche une lourde épée rouillée. Tout ce qui est mort – mais vit pourtant grâce à la volonté de l'Ennemi ou à ses sortilèges – semble sous ses ordres.

Le Roi des Esprits ne quitte les Grands Galgals qu'à la nuit tombée ; il se déplace en silence dans l'obscurité dans Tyrn Gorthad, où résonnent ses chansons pleines de tristesse et de désespoir, qu'il chante en ouïstrain ou dans le Noir Parler du Mordor.

### LE ROI DES ESPRITS

Impétueux, Malin, Vengeur

### NIVEAU D'ATTRIBUT

<b>9</b>
<b>ENDURANCE</b>
<b>PIUSSANCE</b>
<b>HAINÉ</b>

**45**

**2**

**9**

**-**

**4**

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Épée antique 3 (5/18, Perforation), Toucher glacial 3 (6/12, Brise bouclier)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Aversion pour le soleil* : La créature perd 1 point de Haine au début de chaque round qu'elle passe exposée à la lumière directe du soleil.

*Épouvantables sortilèges.* Dépensez 1 point de Haine pour infliger 3 points d'Ombre (Sorcellerie) à un Héros. Une cible Mélancolique ou qui rate son test d'Ombre tombe inconsciente et ne peut être réveillée que grâce à un test de CHANT réussi ; sinon elle se réveille au bout d'une heure.

*Habitant des ténèbres.* Toutes les attaques effectuées dans l'obscurité sont favorisées.

*Plus noir que les ténèbres.* Dépensez 1 point de Haine pour invoquer des ténèbres surnaturelles. Les Héros en combat rapproché perdent (2d) à leur première attaque contre la créature, tandis que les attaques à distance perdent (2d) durant tout le combat.

### LES HAUTS DU NORD

Les Hauts du Nord forment un paysage de hautes collines et de ravins, couverts d'herbe et parsemés de ruines. Ils s'étendent au nord-est sur de nombreuses lieues, de la fin du Chemin Vert jusqu'aux Terres Solitaires et le Pays d'Angmar d'autrefois. Les Hauts du Nord furent jadis au cœur d'un grand royaume, mais sur ces terres à présent désertées, seuls les décombres de tours à moitié écroulées témoignent du passé. Toutefois, la région n'est pourtant pas totalement dépourvue de vie, bien au contraire : lièvres sauvages et moutons parcourent les prairies luxuriantes en broutant, et de petits faucons crécerelles traversent le ciel en quête de proies. S'ils n'étaient pas considérés comme maudits, les Hauts du Nord pourraient être utilisés comme terrain de chasse abondant.

Mais récemment, un type particulier de prédateur a établi sa tanière dans les Hauts du Nord, profitant de sa mauvaise réputation – et y contribuant par ailleurs : bon nombre de brigands et de voleurs téméraires ont trouvé refuge dans les tours tenant à moitié debout et les vieilles maisons de pierre. Ils s'attaquent aux voyageurs le long du Chemin Vert et exigent des rançons aux marchands en route pour Bree comme à ceux qui en reviennent, mais restent prêts à disparaître dans les Hauts du Nord en cas de représailles.

La présence de ces bandes de brigands commence à inquiéter ceux qui ont juré de protéger les contrées du vieil Arnor. En effet, il y a quelques siècles les Rôdeurs du Nord avaient établi plusieurs refuges secrets dans les vallons cachés autour des ruines de la cité de Fornost Erain : refuges qu'ils ont dû abandonner quand les bandits se sont installés dans les Hauts du Nord. Or ils ne comptent pas subir cette ingérence trop longtemps : un Rôdeur vétéran nommé Talandil, gardien autoproclamé de Fornost Erain, recrute des aventuriers pour l'aider à libérer la région de la menace des brigands.

### FORNOST ERAIN

Dans les contreforts sud des Hauts du Nord gisent les ruines d'une grande cité bâtie dans la pierre, que la nature s'est presque entièrement réappropriée. Les habitants de Bree, qui en ont peur, l'appellent la Chaussée des Morts, et les plus érudits des Hobbits de la Comté la nomment Norchâteau. Mais seuls les Rôdeurs, ces mystérieux vagabonds du Nord, se souviennent de la gloire passée de cette grande cité et de sa forteresse, bâties à l'époque des rois venus de la mer et qu'on appelait Fornost Erain.

Il y a plusieurs siècles, les murs de la ville tombèrent lors d'un assaut mené par Angmar et elle fut mise à sac. Bien que le Roi-sorcier n'ait siégé sur le trône de Fornost qu'un bref instant, la corruption qui teinta les lieux laissa une cicatrice si profonde que la cité ne put jamais s'en relever.

Au Crépuscule du Troisième Âge, les racines des arbres centenaires ont brisé les pavés de ses routes, et ses murs autrefois blancs sont recouverts de lierre et de lichen. Les habitants de Bree tiennent ces lieux pour maudits, aussi personne n'ose y habiter. Même les pilleurs de tombe les plus téméraires contournent les ruines de Fornost Erain : les esprits de ceux qui trouvèrent la mort en défendant la ville ne l'ont jamais quittée, dit-on, et interdisent quiconque d'y pénétrer, dans l'espoir de se racheter.

Seuls les Rôdeurs du Nord s'y aventurent, et leur bravoure mal comprise entretient le rejet de la part des habitants de Bree, selon lesquels un peuple qui vit de son plein gré parmi les ombres d'une cité déchue est forcément aussi maudit qu'elle.

**LE DÔME DE VISION :** Effondrée sous le poids des ans, cette grande salle dotée d'un dôme abritait autrefois les Pierres de Vision du Royaume du Nord : la Pierre principale – auparavant gardée à Amon Sûl – et la Pierre d'Annúminas, aujourd'hui toutes deux perdues. Une partie de la salle est enterrée mais elle reste accessible depuis la surface : on y découvre des sections de la coupole qui sont toujours en place.



## RUINES ET PIERRES BRISÉES

Les Héros qui explorent les Hauts du Nord découvriront de nombreuses ruines et d'anciens témoignages de la guerre qui ravagea la région ; pour déterminer ce qu'ils trouvent, le Gardien des Légendes peut lancer un dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	DESCRIPTION
P	Un trésor secret	Les Héros découvrent une mosaïque en spirale sur le sol d'une bâtisse en ruine. Réussir un test d' <b>INSPECTION</b> révèle un bloc de marbre amovible, sous lequel gît un butin caché là avant le saccage de la cité : plats en or, tasses ornées de gemmes, cornes à boire laquées, mais aussi un petit tas d'objets de valeur. Le nombre de points de Trésor obtenus est déterminé par le Gardien des Légendes.
1	Des mots oubliés	Les Héros découvrent une inscription en Adûnaic (par exemple sur un mur, un bloc de marbre ou une mosaïque au sol). Pour la traduire, il faut réussir un test de <b>CONNAISSANCES</b> . Le texte fait allusion à l'emplacement d'un endroit dans le Dôme de Vision (voir page ci-contre) : la salle du trône d'Arvedui (voir ci-dessous), ou des Écrits du Dernier Roi (voir page suivante).
2	Une ombre persistante	Un Héros qui réussit un test de <b>VIGILANCE</b> réalise que le groupe est suivi. L'espion mystérieux disparaît au bout de quelques heures, ou s'ils l'interpellent.
3	Une demeure en ruine	Les Héros发现 les ruines d'une maison en pierre encore accessible. Des inscriptions leur révèlent que c'était la demeure d'un noble de l'Arthedain, mais d'immondes symboles et d'obscènes graffitis indiquent aussi que les lieux ont subi le saccage infligé par Angmar à toute la ville.
4	Charognards !	Les Héros tombent sur un groupe de trois Voleurs de Grand Chemin en train de piller ce qui semble être une tombe. Leur réaction, violente ou pas, dépend de la façon dont les Héros les traitent. Le Gardien des Légendes détermine leurs possessions (s'ils en ont), valant généralement entre 1 et 2 points de Trésor.
5	Des voix du passé	Alors qu'ils traversent les Hauts du Nord, les Héros entendent soudain le galop de montures à bride abattue, le bruit de l'acier contre l'acier et les hurlements de vainqueurs et de mourants. Les sons, qui semblent provenir d'autour d'eux, disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus.
6-8	Des fondations instables	La terre se dérobe sous les pas des Héros, qui tombent littéralement dans la chambre d'un bâtiment en ruine depuis des siècles.
9	Un casque usé mais solide	Les Héros trouvent un heaume, qui bien que bosselé et usé par les intempéries, pourrait facilement être réparé. Il porte le cimier des Rois d'Arnor et pourrait fort bien protéger de nouveau un front noble.
10	Une âme sans repos	Les Héros partagent un rêve dans lequel un guerrier de l'Arthedain leur demande d'offrir à sa dépouille une sépulture décence. Réussir un test d' <b>INSPECTION</b> leur permet de découvrir une tour de guet à moitié écroulée et le squelette d'un soldat tombé au combat.
@@	Des Esprits loin d'Angmar	Un groupe de Spectres Déchus, aussi nombreux que les Héros, émerge des ruines calcinées qui font saillie dans le paysage comme une plaie dentelée. Ils lancent l'assaut, pleins de haine envers tout ce qui vit, et plus encore envers ceux qui osent empiéter sur le champ de bataille de leur Roi-sorcier disparu depuis si longtemps.

Cette haute voûte couverte de mosaïques représente un ciel étoilé : parmi les Rôdeurs, certains affirment que les carreaux de céramique conservent en eux des images de lieux lointains.

**LA SALLE DU TRÔNE D'ARVEDUI :** Parmi les plus âgés des Rôdeurs, il s'en trouve pour parler d'une vaste salle souterraine restée intacte sous les ruines de ce qu'ils prétendent être le Hall d'Eärendur, le palais royal de Fornost : ils parlent de

la salle du trône d'Arvedui, une longue salle avec d'immenses piliers dressés jusqu'au plafond, sculptée avec un savoir-faire perdu depuis des siècles. Un trône surélevé siège au milieu des pierres fendues tombées du haut plafond, son grand dossier en marbre décoré d'une unique étoile radiée ; le temps ne semble avoir eu aucune emprise sur lui.

**LES ÉCRITS DU DERNIER ROI :** La vie d'Arvedui, le Dernier Roi, fut malheureuse, et le peu dont on se souvient concerne sa chute. Or de son vivant on le considérait comme doté de la sagesse propre aux Elfes, et il tint d'ailleurs conseil avec nombre d'entre eux. Il possédait de nombreux ouvrages dédiés au savoir et conserva maints carnets de ses rencontres dans sa bibliothèque personnelle, une salle des archives à présent scellée sous les ruines du palais. À ceux qui la découvriraient, elle offrirait une vision d'ensemble de la pensée du dernier roi et des faits durant ses derniers jours.

## Les hauts du sud

Bordés à l'ouest par le Chemin Vert et au nord par la Route de l'Est, les Hauts du Sud forment un paysage de collines monotones s'étirant d'est en ouest sur une centaine de milles. Mornes et désolées, ces collines sont presque dénudées de végétation, et peu d'animaux y font leur terrier. Les gens de Bree et les Rôdeurs, qui ont peu de raisons de traverser cette

région sauvage, l'évitent autant que possible, d'autant qu'un vent venu de l'ouest y recrache épisodiquement les horribles miasmes des Hauts des Galgals.

## LES CREUX HURLANTS

Il y a longtemps, quelques Loups des Monts Brumeux vinrent chasser à l'ouest, en Eriador. Certains ne repartirent jamais ; trouvant que ces collines désolées feraient un bon refuge, ils firent leur tanière dans les Hauts du Sud ; avec le temps, ils finirent par creuser profondément sous les collines, au point de créer un réseau de grottes ; c'est de là qu'ils sortent chaque nuit, en quête de proies.

Pour le moment, ces creux cachés abritent une meute d'une dizaine de Loups, mais la rumeur de leur existence se répand et d'autres bêtes rusées les rejoignent peu à peu.

### Búrzgul

Búrzgul, un guerrier orque malicieux, est le chef d'une bande d'Orques dépenaillés de la Porte Intérieure de Gobelinville, venue des Monts Brumeux jusqu'aux Hauts du Sud se joindre aux Loups des Creux Hurlants. Búrzgul a entendu parler des lieux par un de ses plus fidèles amis, Cendre, un grand Warg à la fourrure noire comme la nuit et aux yeux jaunes luisants. Pour le moment, Tout le monde



ignore – même les Rôdeurs – qu'une menace couve sous les collines des Hauts du Sud. De leur côté, Orques et Loups attendent leur heure, et n'ont lancé que quelques prudentes incursions sans aucun survivant. Le plus grand danger vient sans doute du fait que Bûrzgul envoie régulièrement des messagers auprès de forces armées orques plus importantes, à Angmar et dans les Monts Brumeux : les nouvelles de Bree peuvent donc vite arriver aux oreilles des serviteurs de l'Ombre.

**BÛRZGUL**

Cruel, Vue perçante

**NIVEAU D'ATTRIBUT**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	Parade	Armure
22	1	5	+3	3

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Cimenterre 3 (3/16, Brise bouclier), Lance 2 (3/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Cri de triomphe.* Dépensez 1 point de Haine pour restaurer 1 point de Haine à tous les autres Orques participant au combat.

*Poison orque.* Si une attaque provoque une Blessure, la cible est également empoisonnée (voir page 134 pour les effets du poison).

*Vitesse du serpent.* Quand la créature est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Haine pour rendre cette attaque défavorisée.

**CENDRE**

Malin, Rapide

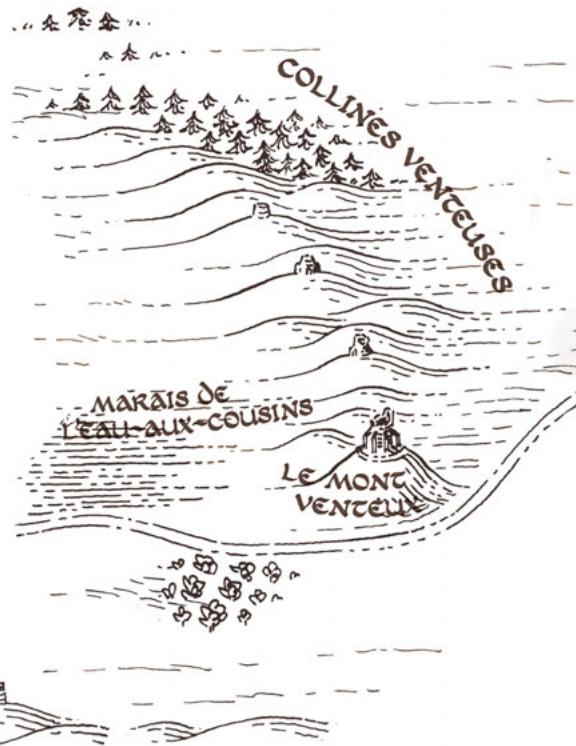
**NIVEAU D'ATTRIBUT**

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	Parade	Armure
20	1	4	+2	1

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Morsure 3 (4/14, Perforation), Griffes 2 (5/14)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Assaut brutal.* Dépensez 1 point de Haine après une Morsure pour effectuer immédiatement une seconde Morsure contre la même cible.

*Peur du feu.* Au début de chaque round où la créature est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.

**LES COLLINES VENTEUSES**

Les Collines Venteuses forment une longue crête partant du sud, de leur pointe la plus élevée près de la Route de l'Est – le Mont Venteux –, et ondulant vers le nord. Visibles de loin, des murs aux vieilles pierres écroulées envahis par la végétation occupent les sommets de ces hautes collines. Les Hommes de l'Ouest n'ont pas vécu ici mais ils y ont combattu et y sont morts, au cours des guerres acharnées menées contre Angmar ; les ruines qui parsèment les collines sont des vestiges de leurs forts et de leurs tours de guet, mais aussi des routes et des chemins qui y menaient. Sur les sommets sombres et sans arbres comme dans les vallons obscurs et profonds, l'air des Collines Venteuses paraît toujours lugubre.

**LE MONT VENTEUX**

Le Mont Venteux – ou Amon Sûl, comme les Rôdeurs l'appellent – est la colline la plus au sud des Collines Venteuses. À son sommet se trouvait autrefois une haute et belle tour de guet, bâtie aux temps du Royaume du Nord. On y gardait une Pierre de Vision, un des plus grands trésors qu'Elendil eut apporté de Nûmenor. Au cours des guerres contre Angmar, la tour fut incendiée et s'écroula ; seul un grand cercle de pierres couronne à présent la colline.

Les Rôdeurs du Nord s'y rendent souvent pour surveiller les environs et rendre hommage au lieu, qu'ils tiennent en grande estime. Les rares à s'imposer la longue ascension pour parvenir à cet endroit y trouvent parfois des messages cryptés et des provisions laissées là par les mystérieux vagabonds de l'Eriador.

## ANGMAR

Au nord-est de l'Eriador, au-delà des Landes d'Etten et du sommet du Mont Gram se trouve la région qui fut le Royaume Sorcier d'Angmar. Il y a fort longtemps, le Capitaine des Esprits servants de l'Anneau en personne réigna sur ces terres par la peur et la terreur ; de sa forteresse de Carn Dûm, il commandait aux armées d'Orques, de Gobelins et de Montagnards. Il fit la guerre au Royaume du Nord d'Arnor puis à ceux qui lui succédèrent, et les détruisit tous. Mais le sien fut anéanti à son tour quand une grande armée d'Elves et d'Hommes vint au nord le défier. Il fuit alors la débandade de ses armées, les abandonnant.

Aujourd'hui, de nouvelles ténèbres tombent sur l'Eriador, et de la fumée s'élève une fois de plus de la Montagne du Destin : l'ancien Royaume d'Angmar s'agit de nouveau. Un vent glacial souffle du nord et toutes les choses maléfiques sentent l'appel qui les convoque à Carn Dûm. Les Sages craignent qu'un nouveau serviteur de Sauron n'occupe de nouveau l'ancienne forteresse. Des Orques viennent au nord, du sud et de l'est ; les Trolls sortent de leur trou dans les Landes d'Etten, et traversent la Désolation Grise. Même les tribus de Montagnards du Rhudaur commencent à répondre à l'appel.

Bien que les Hauts Elfes et les Dûnedain surveillent les frontières d'Angmar, peu d'entre eux osent s'aventurer sur

ses terres désolées. Quiconque a exploré Angmar et en est revenu décrit un désert gris aux arbres noueux et aux pierres fendues. Le vent glacial qui tombe des montagnes mord les chairs, il semble que l'hiver règne toute l'année, et même Carn Dûm semble coincé dans la glace à hiberner.

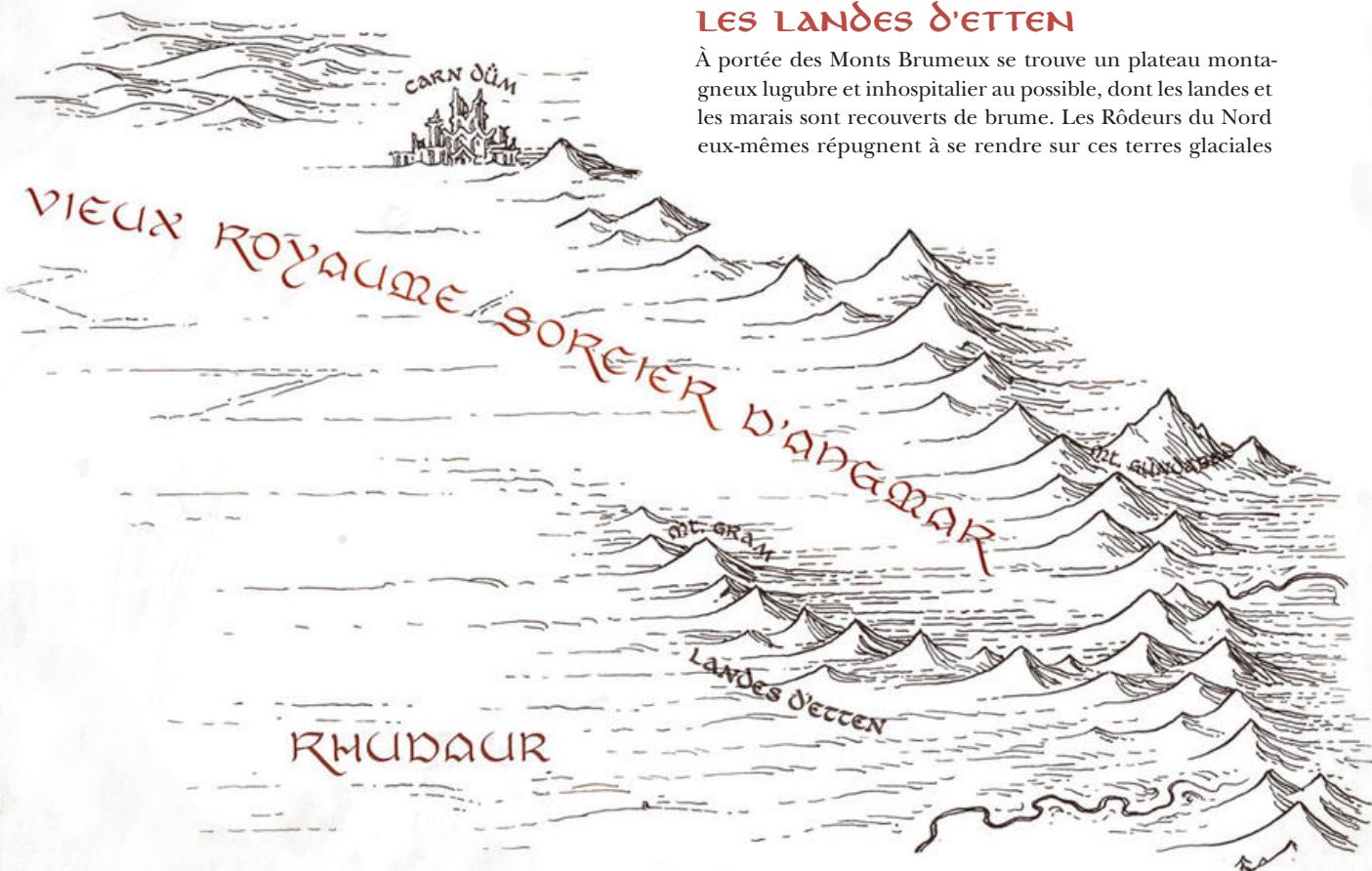
La neige recouvre les vestiges de routes qui traversaient jadis la région. Des tours, des campements et des villages entiers gisent abandonnés sous le froid. Mais de nuit, on peut apercevoir des lumières à leurs fenêtres, et le vent colporte d'étranges sons. Il se pourrait qu'Angmar s'éveille : ce serait alors un fléau pour le Nord car ce front empêcherait les Sages d'envoyer de l'aide au sud pour combattre la menace grandissante que représente le Mordor.

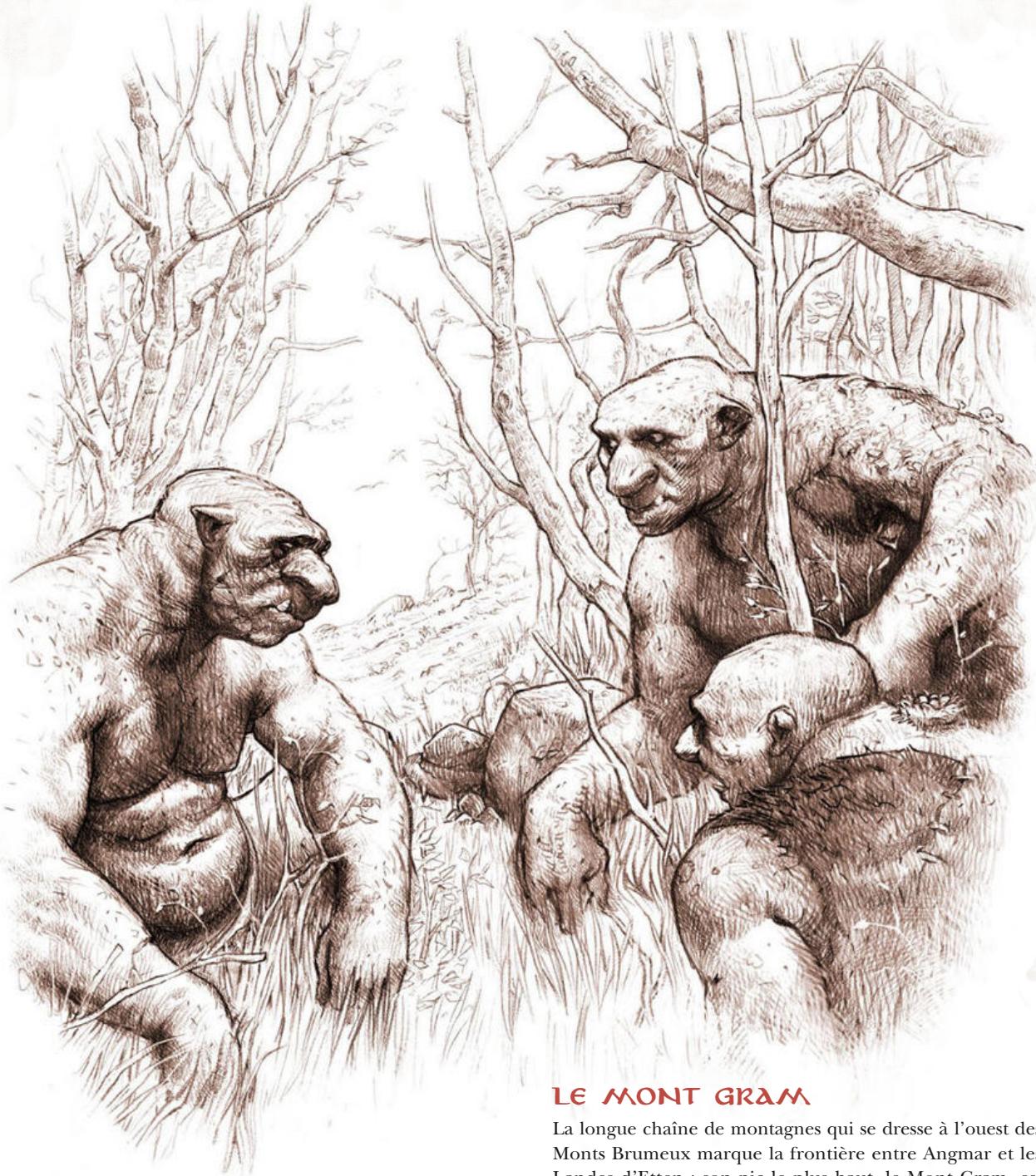
## CARN DÛM

Cette tour glaciale fut autrefois le siège du pouvoir du Roi-sorcier du Nord ; elle gît cachée dans le labyrinthe sans fin de cols et de tunnels qui serpentent à travers les Montagnes d'Angmar. Le Roi-sorcier n'est pas encore revenu, mais des rumeurs circulent jusqu'à Bree : elles parlent de forges qu'on rallume, d'armées qui se rassemblent et de sortilèges lancés dans les donjons de la tour en ruine. Reste à voir si elles sont vraies, mais la présence accrue des armées de l'Ennemi en Eriador laisse entendre que derrière ces rumeurs sinistres se cache une part de vérité.

## LES LANDES D'ETTEN

À portée des Monts Brumeux se trouve un plateau montagneux lugubre et inhospitalier au possible, dont les landes et les marais sont recouverts de brume. Les Rôdeurs du Nord eux-mêmes répugnent à se rendre sur ces terres glaciales

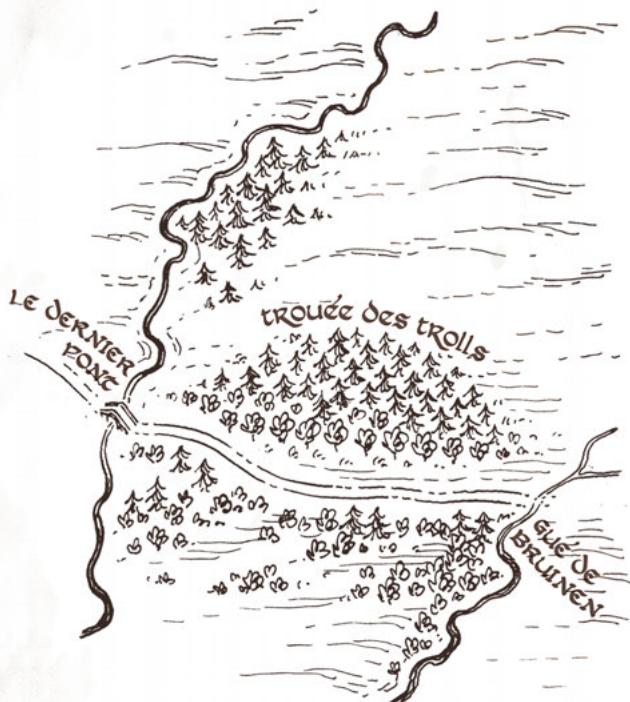




et impitoyables. Leur proximité avec les Monts Brumeux et le Mont Gram enferment les Landes d'Etten dans un épais brouillard que la lumière du soleil ne semble jamais percer complètement. Maints Trolls y rôdent, dans l'espoir d'attraper des voyageurs égarés pour les dévorer. Ces créatures sont si cruelles que parfois, poussées par quelque folie, elles viennent jusque dans les tunnels de Gobelins du Mont Gram – toujours à l'abri du soleil –, pour y lancer des razzias et se repaître de leurs alliés.

### LE MONT GRAM

La longue chaîne de montagnes qui se dresse à l'ouest des Monts Brumeux marque la frontière entre Angmar et les Landes d'Etten ; son pic le plus haut, le Mont Gram, est appelé « le domaine de Golfimbul » dans les chansons de la Comté, du nom de l'Orque qui fut tué par Bandobras Touque, « le Taureau Mugissant », durant la Bataille des Champs Verts. Dans cette région silencieuse et obscure, des Orques, des Gobelins et même quelques Trolls rivalisent désormais en nombre avec l'époque où Angmar les menait au combat. Tous ignorent encore leur existence, mais ce n'est qu'une question de temps avant que leur soif sanguinaire ne les pousse à s'abattre une fois de plus sur l'Eriador, poussés par la volonté de leur maître.



### TROUS DE TROLLS

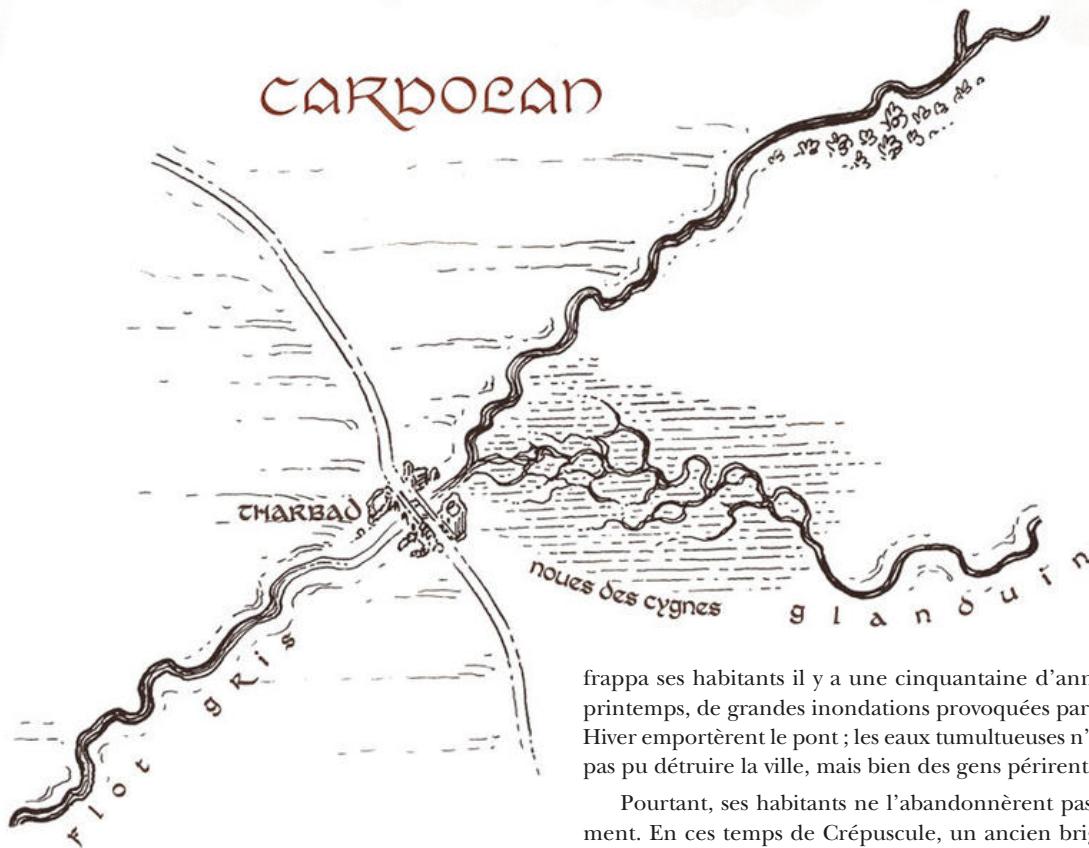
La Trouée des Trolls est littéralement criblée de grottes, naturelles ou creusées par les Trolls pour leur servir de tanière. Le Gardien des Légendes peut utiliser la table ci-dessous pour déterminer rapidement l'emplacement d'un trou de Trolls.

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	DESCRIPTION
¶	Abandonné	Les Héros découvrent un Troll changé en pierre par le soleil à quelques pas de son trou de Troll. Réussir un test d' <b>INSPECTION</b> révèle la présence d'objets d'une valeur de 1-2 points de Trésor au milieu de son butin composé de menues rapines.
1-2	Un nid dans les racines	Les Héros découvrent un grand arbre fendu en deux depuis les racines dont l'intérieur descend peu profondément. Il sert de repaire à un Troll ; boueux et glissant, il est difficile de s'y déplacer.
3-4	Une tour écroulée	Une tour jadis magnifique qui s'est écroulée sur elle-même est devenue l'antre d'un Troll. Sa stabilité est précaire et elle peut s'effondrer à tout moment.
5-6	Une grotte peu profonde	Une grotte s'enfonce de quelques pieds seulement sur le côté d'une petite colline pierreuse ; elle ne pourrait pas ressembler plus à l'idée qu'on se fait d'un trou de Trolls. L'éviter serait simple si elle ne se trouvait pas aussi près de la Route de l'Est.
7-8	Derrière une chute d'eau	Les Héros découvrent un lac minuscule avec une chute d'eau tombant d'une falaise ; un Troll patauge dans l'eau, avant de disparaître sous la chute, derrière laquelle il a établi son repaire mal entretenu.
9-10	En construction	Les Héros tombent sur un Troll en train d'arracher des arbres et de déplacer des rochers pour libérer l'ouverture d'une grotte.
¤	Nez à nez	Les Héros explorent une grotte qui semble peu profonde et abandonnée. Mais les apparences sont parfois trompeuses : en avançant un peu plus, ils tombent nez à nez avec un Troll !

### LA TROUÉE DES TROLLS

Après le Dernier Pont, sur des terres coincées entre deux rivières – la Fontgrise à l'ouest et la Sonoronne à l'est –, la Route de l'Est est presque engloutie par un paysage sauvage et rocheux, entrecoupé çà et là de quelques zones boisées. Les brutes horribles qui ont trouvé refuge dans les nombreuses cavernes qui parsèment la région sont à l'origine de son nom : la Trouée des Trolls. Les quelques voyageurs intrépides (ou insensés) qui osent s'éloigner autant du monde civilisé et s'approcher si près des Monts Brumeux feraient bien de ne jamais quitter la route.

Les téméraires qui s'en éloignent malgré tout découvrent des tours écroulées et de vieux châteaux en ruines plantés au sommet des petits monts pierreux qui étendent leurs ombres sur la Route de l'Est ; les forêts qui entourent ces bâties abandonnées fourmillent de dangereux prédateurs et d'ennemis tout aussi sauvages, venus pour la plupart des Plateaux Froids ou échappés de leurs trous obscurs percés dans les Monts Brumeux. D'où qu'ils viennent, ils haïssent les Peuples Libres, qu'ils ne voient que comme une proie à massacer.



### LE DERNIER PONT

À environ cent mille à l'est du Mont Venteux, les trois arches d'un grand pont de pierre enjambent une profonde gorge pour que la Route de l'Est passe par-dessus la Fontgrise. Le franchir revient à pénétrer dans la Trouée des Trolls, des terres sauvages très dangereuses. Comme son nom l'indique, c'est la dernière occasion qu'ont les voyageurs de rebrousser chemin pour retourner vers des contrées plus civilisées

Les pierres du Dernier Pont, tout érodées, sont glissantes par temps de pluie, et seule une barrière à hauteur de genou empêche les voyageurs de tomber dans les eaux froides du puissant cours d'eau tout en bas. Ces dangers sont à prendre comme un signe de l'époque à laquelle le Pont a été bâti, et de la fin imminente qui attend ceux qui le franchissent.

### Tharbad

Les ruines de cette cité se situent à l'endroit où le Flot-gris n'est plus praticable pour les navires de mer ; bien sûr, cela n'a eu aucune importance pendant de nombreuses années, mais autrefois le commerce était florissant sur ces berges, même avant l'édification proprement dite de Tharbad. On commença par construire un grand pont, puis une forteresse pour le protéger, et toute une ville émergea peu à peu autour de ces constructions. Tharbad a essuyé des guerres, maints fléaux et bien pire, si bien que sa population diminua ; de cité où les voyageurs se rencontraient, elle devint un bourg où se rendre les jours de marché. La dernière calamité

frappa ses habitants il y a une cinquantaine d'années : au printemps, de grandes inondations provoquées par le Rude Hiver emportèrent le pont ; les eaux tumultueuses n'auraient pas pu détruire la ville, mais bien des gens périrent noyés.

Pourtant, ses habitants ne l'abandonnèrent pas entièrement. En ces temps de Crénuscle, un ancien brigand du nom de Gurnow gouverne la cité d'une main de fer. Il a promis de rendre la route plus sûre, de reconstruire le pont et de protéger les survivants des dangers de la région. Il prétend avoir de nombreux amis dans d'autres contrées, et que Tharbad sera bientôt restaurée ; les habitants attendent de voir si ses discours se transformeront en actes.

Des informations plus détaillées sur Tharbad seront disponibles dans le supplément *Les Ruines du Royaume Perdu*.

### LE LINDON

C'est dans la grande région côtière à l'ouest des Montagnes Bleues que se trouve le royaume des Elfes du Lindon. Ces contrées furent jadis nommées Beleriand, avant d'être ravagées par des guerres que seuls les Elfes immortels ont connues. Peuplé à l'origine par les survivants de cette époque, le Lindon fut pendant un certain temps le plus grand royaume elfe de la Terre du Milieu. Gil-galad, le dernier roi des Noldor, y résida, tout comme Celeborn et Galadriel avant de partir pour la Lórien. Celebrimbor en partit quant à lui avec de nombreux Hauts Elfes vers l'est, où il fonda Eregion après avoir eu vent de la découverte de mithril dans les mines de la Moria.

La contrée du Lindon comprend Forlindon et Harlindon, les côtes situées au nord et au sud du Golfe de Lune ; les terres à l'est de l'Ered Luin (les Montagnes Bleues) en ont également fait partie pendant longtemps, mais à présent sa frontière la plus orientale s'arrête aux Collines des Tours. Les Hommes sont absents du Lindon, mais les Nains disposent encore de quelques salles souterraines dans les Montagnes Bleues, au nord du Golfe comme au sud.

## AUTRES CONTRÉES

À la frontière méridionale des Monts Brumeux s'ouvre la Trouée du Rohan, un passage menant de l'Eriador aux terres de Calenardhon. C'est une province verdoyante, bordée au sud par l'Ered Nimrais, les Montagnes Blanches. On l'appelle aujourd'hui le Riddermark, la Marche des Cavaliers.

Plus à l'est se trouve l'Anduin, le Grand Fleuve, qui descend du nord en serpentant avant d'être freiné par un grand marais. Avant de se jeter dans la mer, il coule sur les terres du Gondor, le Royaume du Sud des Hommes de l'Ouest. Au-delà de ses rives se trouvent Harad au sud, et à l'est le Pays Noir du Mordor.

**MORDOR :** Encerclées au nord, à l'ouest et au sud par une série de pics montagneux, les contrées mornes et

désolées du Mordor forment une immense plaine de cendres et de roches pulvérisées, dominées au nord par Orodruin, la Montagne de Feu.

C'est ici que Sauron forgea L'Anneau Unique, il y a bien longtemps, dans les Chambres de Feu de la Montagne du Destin, dans l'intention de gouverner tous les Anneaux de Puissance. Et c'est ici qu'il est retourné après avoir quitté sa forteresse de Dol Guldur.

Depuis son retour, Sauron s'est appliqué à reconstituer sa puissance et à reconstruire la Tour Noire de Barad-dûr. Pendant les vingt dernières années, ses nombreux serviteurs ont creusé toutes les collines et les montagnes autour de la Porte Noire du Mordor, et rempli le moindre tunnel de salles d'armes afin d'y rassembler sa grande armée ; au sud, autour des eaux sombres du lac Nûrnien, des esclaves labourent les champs pour la nourrir.



À l'embouchure du Golfe de Lune se trouve Mithlond, les Havres Gris, où les vaisseaux des Elfes destinés à quitter la Terre du Milieu prennent la mer, que dirige Cîrdan le Charpentier de Nefs. Depuis la mort de Gil-galad aux temps de la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes, le règne du maître des Havres Gris s'est étendu à tout le Lindon. Comptant parmi les Sages, il envoie souvent des messagers à Elrond pour demander conseil ou lui donner son avis.

## LES MONTAGNES BLEUES

L'Ered Luin est une chaîne de montagnes très anciennes, au cœur desquelles furent fondées deux des plus grandes cités des Nains. Hélas, Nogrod et Belegost furent détruites à la fin du Premier Âge quand le Thangorodrim fut brisé. Maints Nains partirent alors vivre à Khazad-dûm, même si l'Ered Luin ne fut jamais entièrement abandonné ; ses mines et ses salles sont toujours occupées, surtout depuis que le Royaume sous la Montagne a été restauré ; des échanges et des voyages s'effectuent régulièrement entre les Montagnes Bleues, Erebor et les Monts du Fer. En fait, les Nains qui empruntent la Grande Route de l'Est constituent la source la plus fiable pour les habitants de la Comté ou de Bree qui souhaitent rester informés.

La plupart des mines encore actives dans les Montagnes Bleues sont situées au sud du Golfe de Lune ; beaucoup de leurs habitants ne sont pas de la Maison de Durin. Certaines veines sont exploitées depuis des milliers d'années par la même famille de Nains, lentement mais sûrement.





# CRÉER DES AVENTURES EN TERRE DU MILIEU

*« Les vaillantes choses dans les vieilles histoires et les vieilles chansons, Monsieur Frodon : les aventures, comme j'appelais ça. Je pensais que les merveilleux personnages des contes partaient à la recherche de ces choses parce qu'ils les désiraient, parce qu'elles étaient excitantes et que la vie était un peu terne que c'était une sorte de jeu, pour ainsi dire. »*

Le Chapitre 6 explique déjà en détail comment présenter une Phase d'Aventure. Cette section soulève quant à elle un certain nombre de questions, pour aider le Gardien des Légendes à faire de la Terre du Milieu un élément principal des aventures des Héros.

## QUAND ?

Quand la Phase d'Aventure se déroule-t-elle ? Pour les joueurs de *L'Anneau Unique*, le temps est un élément essentiel, car absolument tout ce qui se passe en jeu deviendra en fin de compte un épisode de la vie de leur personnage. En outre, avec le Passage des Années, les événements importants impliquant la Compagnie prendront la place qui leur revient dans la chronologie des événements historiques du Crépuscule du Troisième Âge.

## SAISON EN COURS

Le passage des saisons est un puissant outil narratif. Au cours des douze mois de l'année, les Peuples Libres honorent le cycle annuel par des fêtes saisonnières et des cérémonies ; le paysage de la Terre du Milieu change radicalement de l'été à l'automne et de l'hiver au printemps : les actions des Héros auront pour toile de fond des panoramas toujours différents.

Le Gardien des Légendes peut apporter une subtilité au jeu en tenant simplement un calendrier, qu'il utilisera pour illustrer les changements de saisons. Elles ont en outre un impact direct sur le jeu : traverser une montagne en hiver est un défi bien plus audacieux qu'au printemps, car les sentiers disparaissent sous la neige et les loups affamés rôdent en quête de proies ; avec leurs cols enneigés et les tempêtes faisant rage aux sommets de leurs pics, les montagnes même semblent réclamer davantage de précautions (ne n'est pas pour rien que les Héros restent chez eux au chaud durant la Phase de Communauté !).

**ANNÉE EN COURS :** Rien de mieux que le passage du temps pour donner aux joueurs le sentiment d'occuper une place dans un monde bien vivant. Année après année, les événements provoqués par les joueurs se mèleront à la chronologie des œuvres pour générer une campagne riche et d'une grande profondeur.

Il existe bien des façons d'intégrer de grands événements aux aventures des personnages : ils peuvent être témoins d'un grand rassemblement, croiser la route d'individus impliqués dans ces événements ou en discuter avec les personnes qu'ils

rencontrent au cours de leurs voyages. Chaque séance de jeu gagnera à voir les exploits de la Compagnie intégrés à la chronologie générale, à condition que la narration reste bien concentrée sur les actions des Héros.

## OÙ ?

Où l'action va-t-elle se dérouler ? Deux types de réponses sont possibles : soit l'emplacement de l'aventure est crucial et le Gardien des Légendes doit choisir un lieu précis dans cet ouvrage ou dans l'univers de jeu (voir aussi Lieux d'aventure, page 221), soit l'endroit exact importe peu tant qu'il s'agit d'une ruine, d'une clairière ou d'un cours d'eau.

Dans tous les cas, le Gardien des Légendes doit songer à un lieu proche de l'endroit où se trouve actuellement la Compagnie, ou que les Héros pourront rejoindre facilement (en utilisant les règles de Voyage). Dans ce cas, le voyage en lui-même pourra déboucher sur une aventure le temps d'une session de jeu, par exemple.

## EXPLORER LA TERRE DU MILIEU

Parfois, l'aventure mènera la Compagnie vers l'un des lieux décrits dans l'œuvre de Tolkien. Pour certains, c'est tout l'intérêt de ce jeu. Voir la Compagnie pénétrer pour la première fois dans le Hall du Feu à Fondcombe ou apercevoir la Tour Blanche d'Elostirion à l'horizon peut changer une simple Phase d'Aventure en une expérience inoubliable.

Dans ce genre de cas, le Gardien des Légendes doit laisser les joueurs interagir avec le cadre proposé ; ce dont ils se souviennent au travers de leurs lectures prend soudain vie et trouve sa place au sein de la narration. Il est alors sans doute temps de mettre leurs Compétences à l'épreuve au moyen de quelques tests simples. Par exemple, si la Compagnie traverse la Trouée des Trolls à l'est de l'Eriador, réussir un test d'inspection permettra aux Héros de repérer une clairière occupée par trois Trolls de Pierre figés à tout jamais dans leur stupeur d'avoir été dupés par un Magicien.

## QUOI ?

De quoi traite l'aventure ? Cette question, qui définira le cœur de la Phase d'Aventure, résume les informations que le Gardien des Légendes présente à ses joueurs au début de la première session.

## RESTER DANS LE THÈME

Un moyen simple pour bien commencer une campagne de *L'Anneau Unique* consiste à rendre hommage à l'œuvre dès le début : c'est une méthode rapide et facile pour installer l'atmosphère adéquate en faisant ressentir aux joueurs qu'ils viennent de poser le pied en Terre du Milieu.

Pour ce faire, le Gardien des Légendes peut utiliser des rumeurs et des amores d'intrigues qui renvoient directement à des histoires que les joueurs reconnaîtront. Il peut par exemple choisir le titre d'un chapitre de *Bilbo le Hobbit* ou du *Seigneur des Anneaux*, et s'en inspirer pour élaborer une scène tout en y mêlant son inventivité personnelle.

Voici quelques exemples :

- ◆ *L'ombre du passé*. La première rencontre de la Compagnie se fait en présence de leur Garant principal, qui l'a peut-être organisée ; ou alors un Héros

reçoit une lettre d'un parent disparu il y a longtemps, qui les implique tous dans une série d'événements à grande échelle.

- ◆ *Histoire d'un aller et retour*. La Compagnie entend des rumeurs au sujet d'un lieu, d'un trésor ou d'un objet disparu depuis longtemps, qu'un personnage des romans n'est jamais parvenu à retrouver.
- ◆ *Dans la montagne et sous la montagne*. Quand la session commence, la Compagnie est déjà sur la route ; elle voyage vers une destination en lien avec un des Héros.
- ◆ *Un poignard dans le noir*. Alors que les Héros sont dans un lieu sûr, par exemple l'auberge dans laquelle ils viennent de se rencontrer, un serviteur de l'Ombre tente d'assassiner l'un d'eux.
- ◆ *Énigmes dans l'obscurité*. La Compagnie croise sur sa route une sombre et ancienne créature dont parlent les contes populaires.



Souvent, elles peuvent être récapitulées sous la forme une rumeur récoltée par la Compagnie durant la Phase de Communauté (voir page 121), ou être rattachées à la Phase d'Aventure précédente : des voyageurs parlent d'une étrange luminescence aperçue sur la Route du Nord ; la rumeur d'un trésor dérobé – et de la récompense offerte à ceux qui le récupéreront – est parvenue à l'auberge de Bree ; une personnalité importante que la Compagnie avait prévu de rencontrer est capturée ou tuée par une puissance inconnue. Tout événement mettant les Héros dans une situation de crise constitue un parfait point de départ pour l'aventure.

Le Gardien des Légendes peut aussi débuter la Phase d'Aventure par un défi dès la scène d'ouverture, une situation qui met tout de suite les joueurs au cœur de l'action. Dans ce cas, nul besoin de mettre en place une série d'événements détaillés, car les joueurs donneront matière à improviser au fil de la partie.

### SIMPLICITÉ

Le but d'une Phase d'Aventure n'est pas nécessairement lié à une quête épique ou à une menace planant sur le monde... du moins pas tout le temps. Dans *L'Anneau Unique*, c'est en jouant une multitude d'événements mineurs, qui ne révéleront toute leur importance qu'une fois reliés entre eux, que sera véritablement atteint le stade de l'épopée. Avec le temps, tout ce que les Héros endurent prendra de l'importance, notamment lorsqu'ils seront confrontés au thème récurrent du jeu : la lutte contre l'Ombre.

Par exemple, le simple fait de choisir un protagoniste parmi ceux du *Chapitre 8* ou un des lieux présentés dans celui-ci donnera au Gardien des Légendes et aux joueurs assez de matière pour jouer pendant de nombreuses parties.

**COUPS DE THÉÂTRE :** De temps à autre, le Gardien des Légendes compliquera un peu les choses en accompagnant une intrigue apparemment simple d'un coup de théâtre. Plutôt que d'endurer des événements ou surmonter des difficultés, la Compagnie devra alors déterminer comment « résoudre » la situation.

Dans certains cas, la Phase d'Aventure s'achèvera sans offrir de réponse claire, ce qui nécessitera de plus amples investigations durant la Phase d'Aventure ou de Communauté suivante.

### POURQUOI ?

Pourquoi les Héros se retrouvent-ils impliqués dans la situation actuelle ? Qu'est-ce qui les intéresse à titre personnel ? Cette question est en lien direct avec les raisons qui les poussent à fonder un groupe pour se tourner vers l'aventure : les Héros affrontent des dangers que des gens ordinaires tenteraient d'éviter parce qu'un intérêt personnel les motive. Bien que le concept même d'aventurier suffise à répondre

à cette question, le Gardien des Légendes doit réfléchir à ce qui motive le plus « efficacement » les Héros, pour susciter l'intérêt de ses joueurs.

Lors des premières parties, les Vocations et les Particularités des Héros fourniront suffisamment de matière au Gardien des Légendes pour élaborer des motivations personnelles cohérentes à chacun. Quand tous les Héros auront vécu le Passage des Années plusieurs fois, il n'aura aucun mal à leur trouver de bonnes raisons de s'impliquer : au fil du jeu, les joueurs eux-mêmes commenceront à se pencher davantage sur les objectifs et centres d'intérêt de leur personnage, au point de fournir des amores d'aventures en lien direct avec celui-ci.

### QUI ?

Tolkien a peuplé ses récits d'une multitude de personnages mémorables : le Gardien des Légendes devra l'imiter pour que les aventures soient un succès. Une ou plusieurs personnalités apparaîtront-elles dans l'histoire ? L'aventure introduira-t-elle un nouveau personnage récurrent ? Les personnalités contrôlées par le Gardien des Légendes constituent un pan fondamental du jeu au même titre que tout ce qui constitue la Terre du Milieu.

### MODÈLES DE RÔLES

Les exploits d'un personnage célèbre sauront inspirer les joueurs cherchant à comprendre ce que signifie vraiment vivre en Terre du Milieu. Pour les aider à intégrer pleinement leur Héros à la trame épique d'une campagne, rien de tel que de leur faire rencontrer leur personnage préféré : ils s'impliqueront davantage en se sentant au plus près des événements dont ils sont témoin.

### PARTENAIRES

Le Gardien des Légendes doit faire intervenir ses propres personnages avec parcimonie. Les joueurs n'ont aucune envie de jouer les seconds rôles auprès de puissants personnages. Pour éviter cela, il peut inverser le point de vue : c'est le personnage célèbre qui a besoin de l'aide des Héros, et peut-être même d'être sauvé (une astuce à laquelle Tolkien lui-même avait souvent recours).

### GARANTS

Au cours du jeu, les Héros auront comme Garants de nombreux personnages importants. Ce type d'individus, dont les apparitions peuvent facilement devenir récurrentes, est une source d'intrigues et de soutien. Toutefois, il ne faut pas réduire un Garant à un simple élément de décor, mais lui donner une part active dans la narration.

La section dédiée aux Garants à partir de la page 212 propose quelques idées permettant d'introduire dans le jeu ces personnages importants en tant que Garants.





# APPENDICES

*« Mais, si grand que soit son savoir, il doit avoir une source. »*



# L

es sections qui suivent contiennent des informations sur des sujets variées : la première, dédiée aux Garants, fournit des éléments biographiques et des règles permettant d'utiliser des personnages importants de la fin du Troisième Âge en tant qu'alliés de la Compagnie ; la deuxième, *Choses Sans*

*Nom*, donne corps à des horreurs des temps anciens qui serviront d'adversaires redoutables aux Héros ; et enfin la dernière, *Lieux d'aventure*, traite d'une des principales méthodes utilisées dans *L'Anneau Unique* pour présenter du matériel jouable, dont *Une Étoile dans la Brume*, un exemple complet de ce nouveau format.

## GARANTS

« Et maintenant, dit le Magicien, se retournant vers Frodon, la décision est entre vos mains. Mais je vous aiderai toujours. »

Comme il a été dit en page 52, au cours de leurs aventures les Héros vont rencontrer des individus qui comme eux s'opposent à l'influence grandissante de l'Ombre. Parmi eux, des Hommes, des Elfes et des Nains – et même des Hobbits – se sont engagés dans la lutte contre l'Ennemi bien avant les Héros et cherchent à recruter de nouveaux alliés assez puissants pour se joindre au combat.

Chaque fois que les Héros font la connaissance d'un tel individu, celui-ci est susceptible de devenir leur Garant. Généralement, la Compagnie rencontre un Garant potentiel en cours de jeu, durant une Phase d'Aventure.

Tout au long de leur carrière d'aventurier, les Héros vont nouer des liens avec bon nombre de ces personnages ; toutefois, ils ne peuvent désigner qu'un seul Garant principal à la fois : la Compagnie ne bénéficie donc que du bonus de Communauté et de l'avantage spécifique de celui-ci.

Pour pouvoir désigner leur Garant principal, les Héros doivent se trouver au même endroit que le personnage choisi durant une Phase de Communauté : ils choisissent alors l'entreprise *Rencontrer un Garant* (voir page 123).

La section qui suit présente quelques-uns des personnages les plus influents de la fin du Troisième Âge pouvant devenir Garant de la Compagnie.

### Balin, Fils de Fundin

... se tenait sur le seuil un nain d'aspect âgé, avec une barbe blanche et un capuchon écarlate ; et lui aussi entra d'un pas sautillant aussitôt la porte ouverte, tout comme s'il avait été invité.

Né en l'an 2763 du Troisième Âge, Balin est le fils ainé de Fundin, du Peuple de Durin. Lui et son frère cadet Dwalin sont de sang royal, car ils comptent parmi leurs ancêtres le Roi Náin II. Respecté, Balin est un Nain qui a vécu bien des choses, notamment la mort d'alliés et de précieux amis. Il affronta les Orques quand son père mourut en défendant la Moria, il était présent quand Thráin disparut dans la Forêt Noire et se trouvait avec Thorin Écu-de-Chêne durant la quête qui s'acheva par la libération d'Erebor et la mort du Dragon.

Balin fut le conseiller de Thorin pendant des décennies ; désormais au service de Dáin Pied-d'Acier, le Roi sous la Montagne, il est l'un de ses plus fidèles officiers. C'est un aventurier dans l'âme, et il est rare de le voir rester longtemps à la cour. Malgré son rang et sa famille, il est humble et courtois. Bien qu'encore vaillant, il commence à sentir le poids de l'âge. Il lui arrive de maugréer à voix basse avant de trembler de tous ses membres comme si toutes ses années le rattrapaient d'un seul coup.

**BALIN, FILS DE FUNDIN :** Aventurier, Messager du Roi

**PARTICULARITÉS :** Honorable, Passionné

### RENCONTRER BALIN

De par sa nature aventureuse et son rôle de messager de Dáin, Balin est souvent sur la route, en expédition entre le Pays Sauvage et l'Eriador. Il lui arrive de voyager avec Gandalf pour accomplir ses objectifs ou ceux du Magicien. Toujours prompt à rendre visite à son vieux ami Bilbo Sacquet, il s'enthousiasme à chaque fois de l'hospitalité des Hobbits de la Comté, qu'il apprécie particulièrement. Enfin, Balin se rend régulièrement aux Montagnes Bleues pour travailler avec les Nains qui y habitent.

Pour un Nain, Balin est très à l'aise dans la nature : il sait pister, faire un feu de camp ou partir en reconnaissance, et endosse souvent le rôle de Guide, usant de sa vue perçante avec une fierté assumée. Ayant voyagé plusieurs fois entre Erebor et les Montagnes Bleues, il connaît très bien ces régions ; mais même de nos jours, il préfère éviter de traverser la Forêt Noire.

Il est possible de rencontrer Balin dans une des petites auberges le long du trajet entre Erebor et les Montagnes Bleues, près de la route quand il campe dans la nature, ou encore avec de vieux amis à fumer la pipe. C'est un Nain charitable, bienveillant et sans doute le plus sage parmi ceux qui se sont emparés du Mont Solitaire. Il lui arrive d'accompagner un groupe d'aventuriers si leurs objectifs s'accordent aux siens ou s'ils voyagent dans la même direction.

### CHOISIR BALIN COMME GARANT

Contrairement à beaucoup de Nains, Balin s'intéresse vraiment aux autres peuples, et il apprécie particulièrement les Hobbits. Des membres de la Compagnie de Thorin, il est le seul à continuer de fréquenter Gandalf depuis la mort de Smaug, car il partage l'inquiétude du Magicien au sujet de l'influence grandissante de l'Ombre.

De plus, son but est de restaurer la force et la proéminence des Nains en Eriador, à la fois en agissant directement et en mandatant des agents qui pourront déclencher les changements espérés. Comme ceux de son peuple, il déteste les Orques et leurs semblables, et cherche en permanence de nouveaux moyens pour les repousser. Sa vie d'aventurier l'a rendu sage et prudent, et il conseille souvent de préférer la patience et l'observation à la violence téméraire pour résoudre des problèmes.

Désireux de tout savoir sur ceux de son peuple qui sont tombés en luttant contre l'Ennemi, il encourage ses alliés à repérer les lieux occupés par ses infâmes serviteurs et à les en débarrasser. Balin cherche en particulier à découvrir tout ce qu'il peut sur la Moria, où fut tué son père. Il retrouve



parfois deux de ses compagnons survivants de la Compagnie de Thorin, Ori et Óin, pour projeter d'entrer à Khazad-dûm pour l'explorer. Jusqu'à présent, le Roi Dáin d'Erebor les a mis en garde contre une telle entreprise, même s'il est clair qu'il est impossible de les en dissuader.

**BONUS DE COMMUNAUTÉ :** +1

**AVANTAGE :** Conseil de Balin

Vous pouvez dépenser un point de Communauté pour faire un jet de combat favorisé.

### Bilbo Sacquet

*... Bilbo [...] ressemblait en tout point par les traits et le comportement à une seconde édition de son solide et tranquille père, il devait avoir pris au côté Touque une certaine bizarrerie dans sa manière d'être, quelque chose qui ne demandait qu'une occasion pour se révéler.*

En l'an 2965, Bilbo est un Hobbit vigoureux – à soixantequinze ans, il est à peu près le même que quand il avait cinquante ans, au moment de sa disparition incroyable et de son retour tout aussi surprenant. En apparence, le fils de Bungon Sacquet et Belladone Touque est l'exemple parfait du Hobbit respectable. Grand amateur d'herbe à pipe et de gilets de soie brodée, appréciant la bonne

chère, il vit dans un des trous de Hobbit les plus douillets toute de la Comté. Mais M. Sacquet n'est pas seulement cela...

Son voyage inattendu avec Thorin Écu-de-Chêne et sa Compagnie le changea profondément, et Bilbo se sentit différent de ses compagnons. Peut-être cette aventure alluma-t-elle l'éfincelle qui enflamma son côté Touque, plus aventureux. Toujours est-il qu'il revint d'Erebor plus riche. Tout cela l'éloigna d'une grande partie de la société (certes pénible) de la Comté et l'amena à adopter un style de vie bien à lui, centré sur la compagnie de quelques amis et l'écriture de son journal.

Vingt ans après son aventure fabuleuse, Bilbo reste à l'écoute de ce qui se passe à l'extérieur de la Comté ; il récolte rumeurs et autres nouvelles pour les ajouter à ses notes personnelles, car il projette de faire de son journal intime un vrai livre.

**BILBO SACQUET :** Aventurier à la retraite, Monte-en-l'air

**PARTICULARITÉS :** Affable, Malin



## RENCONTRER BILBO

Les Sacquet ont vécu de tout temps dans le quartier de la Colline, et Bilbo n'a pas l'intention de briser cette tradition de longue date. Son adresse est « Cul-de-Sac, Sous la Colline, Hobbitebourg », et c'est à Cul-de-Sac qu'on pourra le trouver, en train de boire un thé ou de fumer la pipe à sa porte. Ceci dit, ses aventures avec la Compagnie de Thorin – et même un Dragon – ont éveillé en lui un certain attrait pour l'aventure ; aussi lui arrive-t-il de partir de chez lui pendant plus longtemps qu'il n'est jugé approprié dans la Comté. Quand il voyage plus loin que le Pays de Bouc ou Grand'Cave, c'est généralement en compagnie de Nains.

Si on le rencontre en dehors de la Comté, sa dague elfe, Dard, sera sans doute ceinte à sa taille, même s'il n'a encore jamais rencontré de danger qui l'oblige à s'en servir. S'il se sent menacé, le Hobbit révèle une capacité étonnante, celle de pouvoir disparaître presque sur l'instant, un talent qui dépasse de loin les aptitudes habituelles de son peuple à échapper à l'attention. Enfin, il n'oublie jamais d'emporter un mouchoir de poche.

## CHOISIR BILBO COMME GARANT

À l'insu de ses compagnons hobbits qui le considèrent simplement excentrique – voire complètement fou –, Bilbo sait bien des choses sur le monde au-delà de la Comté, et il est conscient de ses dangers. Pour se tenir informé, il écoute les nouvelles colportées par les voyageurs, et entretient de



## L'ANNEAU MAGIQUE DE BILBO

De sa dernière aventure, Bilbo a rapporté maints trésors, or il ne sait pas grand-chose sur le plus fabuleux d'entre eux. Il s'agit de l'anneau magique qu'il a trouvé dans une grotte souterraine des Monts Brumeux, et dont il garde l'existence secrète. À ses yeux, il s'agit d'un objet bien précieux car le porter au doigt rend invisible – une capacité que Bilbo trouve inestimable, notamment quand des importuns viennent après lui.

Bilbo l'a en sa possession depuis maintenant vingt ans ; et ce qui n'était au début qu'une simple curiosité est devenu une emprise sans cesse croissante : il le conserve en permanence attaché à une belle chaînette d'argent dans la poche de son gilet, et a pris l'habitude d'y passer un doigt ou deux pour le toucher, comme pour s'assurer qu'il s'y trouve bien.

nombreuses correspondances. Quand il apprend qu'une menace plane sur la Comté, il fait tout ce qu'il peut pour obtenir l'aide de personnes capables de la contrecarrer.

Pour un Hobbit, Bilbo dispose de moyens considérables : c'est avec plaisir qu'il offre l'hospitalité, finance des expéditions, et d'une manière générale encourage tous ceux qui osent partir à l'aventure. Quand il apporte son soutien, il demande en échange une histoire et peut-être un souvenir symbolique (il a une passion avérée pour les cartes et les traités de géographie, qu'il utilise pour annoter les siennes).

À l'inverse de sa tendance à accueillir une véritable galerie de coquins venus de loin, Bilbo reste de plus en plus à l'écart des Hobbits, qu'il trouve têtus et bornés ; il n'a que peu de patience pour leurs manigances et leur mesquinerie. Aux yeux des gens de la Comté, il devient peu à peu un de ces excentriques reclus.

#### BONUS DE COMMUNAUTÉ : +2

#### AVANTAGE : Hospitalité de Bilbo

Quand vous choisissez l'entreprise Rencontrer un Garant pour rendre visite à Bilbo, augmentez la valeur de Communauté de +1 jusqu'à la prochaine Phase de Communauté.

## Círdan le Charpentier de Nefs

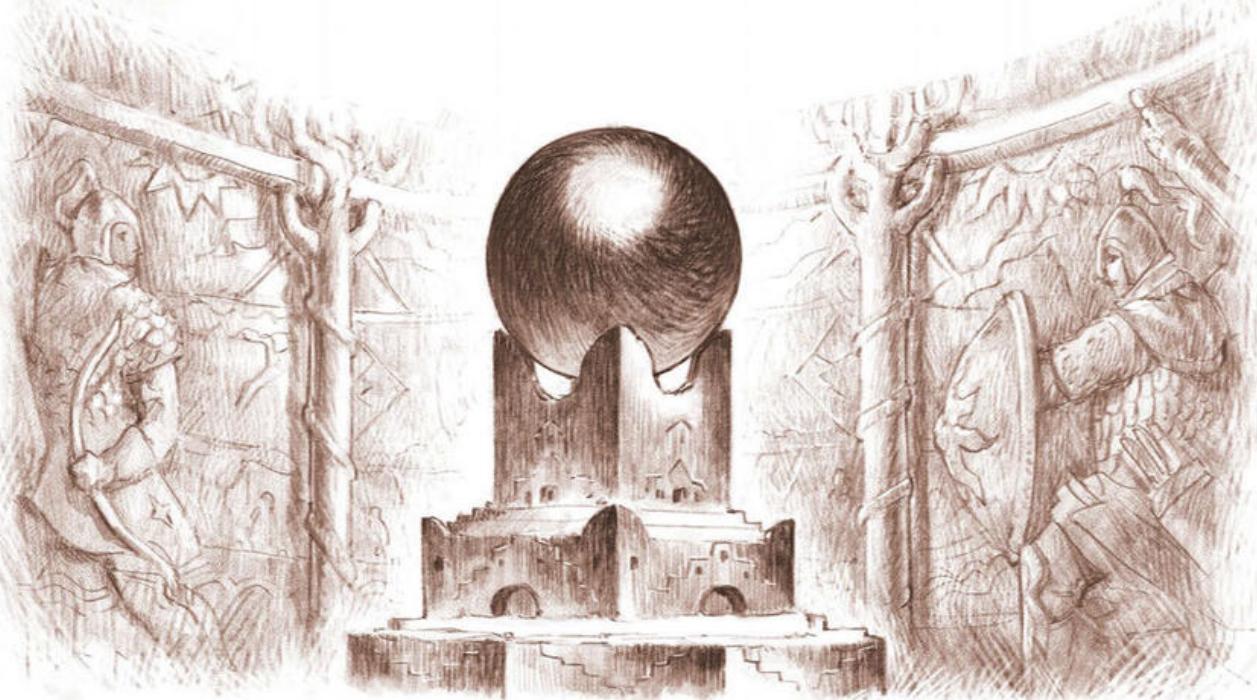
*À leur arrivée aux portes, Círdan le Charpentier de navires s'avança pour les accueillir. Il était très grand, il avait une barbe très longue, et il était gris et âgé, sauf que ses yeux étaient vifs comme des étoiles.*

Círdan est peut-être l'Elfe le plus ancien à vivre encore en Terre du Milieu. Témoin de trois Âges du monde, il a hérité de bien des titres ; aujourd'hui, il est surtout connu sous ceux de Charpentier de Nefs et Maître des Havres Gris. On le compte parmi les Sages et les Grands et il participa au Conseil Blanc pendant des siècles. Círdan fut pendant un temps le gardien d'un des Trois Anneaux de Puissance des Elfes, Narya, l'Anneau de Feu, qu'il donna ensuite à Gandalf le Gris.

Círdan commande à tous les Elfes à l'ouest des Montagnes Bleues, au Lindon ; il les dirige depuis que Gil-galad est mort en affrontant Sauron durant la Guerre de la Dernière Alliance. Tous ou presque considèrent qu'il possède le don de clairvoyance le plus puissant de la Terre du Milieu, et qu'il peut voir plus loin et plus intensément que quiconque ; c'est peut-être la raison pour laquelle lui a été assignée la tâche de fabriquer tous les navires sur lesquels les Elfes embarquent pour quitter la Terre du Milieu et traverser la mer jusqu'à Valinor.

#### CÍRDAN LE CHARPENTIER DE NEFS : Émissaire, Maître du savoir

#### PARTICULARITÉS : Majestueux, Poli, Sage



### LA PIERRE D'ELENDIL

Círdan et les Elfes du Lindon conservent une des sept « Pierres de Vision » apportées par Elendil de Númenor jusqu'en Terre du Milieu. Elle est enfermée dans la tour d'Elostirion, dans les Collines des Tours. Aussi connue sous le nom de palantír, c'est un globe de cristal sombre parfaitement lisse d'environ un pied de diamètre. Selon les récits anciens, les palantíri permettaient à ceux qui les possédaient de voir à distance et de communiquer entre eux. Seuls quelques Sages savent si la Pierre d'Elendil peut encore révéler des visions, car les autres pierres sont présumées perdues ou détruites.



### RENCONTRER CÍRDAN

Círdan réside parmi les siens dans le grand port de Mithlond, sur les rives du Golfe de Lune. Il quitte rarement les Havres Gris, mais tous ceux qui viennent en paix sont bienvenus et peuvent le rencontrer. Galdor des Havres Gris, son héraut et émissaire, voyage souvent en Terre du Milieu pour représenter le Charpentier de Nefs là où on le réclame, et parle en son nom.

Círdan est de très haute stature, même pour un Elfe. Son apparence est celle d'un individu âgé mais vigoureux ; il porte une longue barbe argentée, phénomène sans doute unique chez les Belles Gens. Généreux et accueillant, il reçoit ses invités avec courtoisie et amabilité. Son regard, vif et brillant, est également profond – quiconque le fixerait quelques instants y découvrirait un puits sans fin rempli de souvenirs et d'expériences, un reflet les choses innombrables que Círdan a accomplies au cours de sa longue vie.

### CHOISIR CÍRDAN COMME GARANT

Círdan est conscient que les Havres Gris jouent un rôle de première importance dans la lutte contre l'Ombre. Les cinq Magiciens accostèrent ici quand ils vinrent en Terre du Milieu voilà presque deux mille ans, et c'est ici que de grandes flottes armées pour vaincre Sauron trouvèrent refuge. Au Crépuscule du Troisième Âge, Mithlond, asile ultime, accueille ceux qui souhaitent quitter la Terre du Milieu ; Círdan considère qu'il est de son devoir de veiller à ce que leur traversée se fasse en toute sécurité.

Les Havres Gris abritent de grandes connaissances. La mémoire de Círdan remonte à l'époque d'avant la lumière du Soleil et de la Lune, et son érudition rivalise avec celle d'Elrond, le plus grand des Maîtres du savoir : ces deux



Seigneurs, celui des Havres Gris et celui d'Imladris, se demandent souvent conseil l'un l'autre, ainsi leurs messagers arpencent-ils la Grande Route de l'Est missionnés par leur maître.

**BONUS DE COMMUNAUTÉ :** +1

**AVANTAGE :** Clairvoyance du Charpentier de Nefs

Vous pouvez dépenser un point de Communauté pour relancer tous les dés d'un jet. Quand vous choisissez l'entreprise Rencontrer un Garant pour rendre visite à Círdan, le Gardien des Légendes vous informe d'une rumeur.

## Gandalf le Gris

*À la fin de la seconde semaine de septembre, une charrette entra en plein jour par Lézeau, venant de la direction du Pont de Brandevin. Un vieillard la conduisait seul. Il portait un haut chapeau bleu à pointe, un long manteau gris et un cache-col argenté.*

Pour les Hobbits de la Comté, Gandalf le Gris est simplement un pèlerin errant, qui n'habite nulle part. On dit que c'est un Magicien, mais l'étendue de ses pouvoirs semble se limiter à ses magnifiques feux d'artifice et aux prodigieux ronds de fumée qu'il tire de sa pipe. Mais les errances du pèlerin l'ont mené bien plus loin que sa Comté bien-aimée, en des contrées où il porte d'autres noms : Mithrandir pour les Elfes, Tharkûn chez les Nains, ou encore Gandalf Maisongrise chez les Hommes du Sud ; là-bas, il n'est pas toujours le bienvenu : certains le qualifient de porteur de mauvaises nouvelles, car souvent il vient prévenir ses alliés d'une menace imminente.

En vérité, au Troisième Âge, Gandalf est le plus grand adversaire de Sauron. Rares sont ceux parmi les Sages à savoir que les Magiciens vinrent d'abord en Terre du Milieu depuis l'Extrême Ouest voilà deux mille ans, dans



le but de contrecarrer les machinations du Seigneur Ténébreux. La tâche de Gandalf est de soutenir les coeurs vaillants qui combattraient le mal en toutes circonstances, et c'est d'ailleurs ce qu'il fait depuis des siècles, en conseillant les Nains, les Elfes et les Hommes, en apportant toujours la lumière là où s'étendent les ténèbres.

À l'insu de tous, Gandalf est le porteur de Narya, l'Anneau de Feu, le troisième Anneau des Elfes créé par Celebrimbor d'Eregion ; Círdan le Charpentier de Nefs le lui a transmis pour qu'il le protège et en fasse bon usage. Narya est d'un aide inestimable pour Gandalf dans sa mission d'inspirer les autres dans leur lutte contre l'Ombre. Poussé au combat, Gandalf dégaine Glamdring, une ancienne lame elfique forgée en Godolîn durant les Guerres des Gobelins.

**GANDALF LE GRIS :** Aventurier, Magicien

**PARTICULARITÉS :** Courageux, Malin, Sage

## RENCONTRER GANDALF

Il est possible de rencontrer Gandalf presque n'importe où : en train de galoper à travers la campagne, marchand seul, avec des amis ou des alliés, et même sur un attelage tiré par un cheval. Il ne vient pas forcément quand on l'appelle, mais apparaît souvent en cas de besoin. Gandalf éprouve une grande tendresse envers les Hobbits de la Comté, et s'il doit rencontrer quelqu'un en Eriador, il choisira toujours l'auberge de Bree comme lieu de rendez-vous.

Si on le rencontre sur la route, le Magicien Gris ressemblera à un vieil homme doté d'une barbe blanche et longue qui s'appuie parfois sur son bâton pour marcher ; mais lorsqu'il siège à un conseil, sa chevelure blanche et ses yeux noirs lui donnent l'air d'un roi rempli de sagesse tiré de quelque ancienne légende.

Gandalf ne recourt que rarement à la magie, car il craint qu'elle ne trahisse sa présence aux yeux de l'ENNEMI ; et quand c'est le cas, il maîtrise et mêle feu et fumée, un reflet de sa personnalité ardente. Malgré son air irascible, le vieux Magicien peut facilement rire aux éclats. Il peut tout à fait gentiment réprimander un ami, en rassurer un autre, puis soudain se tourner furieusement vers ceux qui lui manquent de respect.

## CHOISIR GANDALF COMME GARANT

Círdan des Havres Gris raconta un jour que la mission du Vagabond Gris était de « raviver la flamme dans les coeurs en ce monde que gagne le froid ». En accord avec ce décret, Gandalf s'efforce d'inspirer chacun à agir, et met en branle des événements enchaînés les uns aux autres, qui finiront par opérer de grandes conséquences. La Quête d'Erebor est un bon exemple de ses actions : aider Thorin Écu-de-Chêne

à reconquérir son royaume perdu a conduit à la mort du Dragon qui aurait pu devenir une arme terrible entre les mains de l'Ennemi.

Contrairement à Saroumane, le chef son ordre, qui manipule outils et instruments seul dans sa haute tour à Isengard, Gandalf se rend auprès de ceux qui s'opposent à Sauron, écoute leurs requêtes et les aide en cas d'urgence, ce qui fait qu'il est bienvenu presque partout, malgré sa réputation de fauteur de troubles.

Enfin, membre du Conseil Blanc, Gandalf est le Sage le plus prompt à l'action ; alors que les autres conseillent d'agir prudemment et patiemment, lui s'implique avec détermination, se met en danger, pénètre la tanière de l'Ennemi et affronte le mal sans hésiter. Son but est de guider les Peuples Libres en leur montrant l'exemple et en les encourageant à oublier les vieilles rivalités et les querelles mesquines pour travailler de conserve à défendre tout ce qui est bon et vaut la peine d'être sauvé.

#### BONUS DE COMMUNAUTÉ : +2

#### AVANTAGE : *La Sagesse du Pèlerin Gris*

**Vous pouvez dépenser un point de Communauté pour faire un jet de combat favorisé.**

### Gilraen la Belle

*Après quelques années, Gilraen prit congé d'Elrond et retourna auprès de son propre peuple en Eriador, où elle vécut seule...*

Femme de noble lignée, Gilraen est la mère d'Aragorn, le chef actuel des Rôdeurs du Nord et Héritier d'Isildur. S'étant mariée relativement jeune, elle devint veuve après avoir donné naissance à son fils ; Elrond les emmena alors tous les deux à Fondcombe pour y habiter avec lui, et éleva Aragorn comme son propre fils (Aragorn fut appelé « Estel » à Imladris – « Espoir », en sindarin – pour cacher sa véritable lignée et son nom à ses ennemis).

En l'an 2965, Gilraen n'a pas encore soixante ans. Faisant partie des Dûnedain dotés d'une grande longévité, elle est dans la force de l'âge, en corps comme en esprit ; elle possède à un certain degré le don de voyance de son peuple. Quand quelques années auparavant son fils quitta Fondcombe pour partir à l'aventure, Gilraen décida de rester à Imladris. Elle quitte souvent la Dernière Maison Simple lors de courtes excursions pour rendre visite aux siens en Eriador et s'entretenir avec les capitaines des Rôdeurs du Nord en l'absence de leur chef.

**GILRAEN LA BELLE :** Clairvoyante, Conseillère

**PARTICULARITÉS :** Belle, Inébranlable, Prudente

### RENCONTRER GILRAEN

Mère de l'Héritier d'Isildur et veuve d'Arathorn, l'ancien chef des Dûnedain de l'Eriador, Gilraen bénéficie d'un grand respect parmi eux. Elle est aussi considérée comme clairvoyante, ayant hérité de ce don d'Ivorwen, sa mère. De nombreux capitaines des Rôdeurs viennent lui demander conseil, la sachant prudente et avisée.

Quiconque rencontre Gilraen voit une femme grande et mince, marquée par le chagrin, mais qui refuse d'être accablée par son malheur.



Il est possible de la rencontrer en compagnie de petits groupes de Rôdeurs, le long des innombrables sentiers empruntés par son peuple dans les environs de Fondcombe, ou dans les Collines Venteuses et les Hauts du Nord. Quand elle part, elle s'absente tout au plus quelques semaines avant de retourner dans la demeure d'Elrond pour y reprendre des forces.

### CHOISIR GILRAEN COMME GARANTE

Son mari Arathorn est mort sous les flèches des Orques et son père Arador sous les coups féroces de Trolls des Collines, sur les Plateaux froids ; aussi Gilraen a-t-elle vécu dans sa chair la haine de l'Ennemi envers son peuple. Elle est consciente que les Dûnedain du Nord et la totalité de l'Eriador ne seront jamais en sécurité tant que des créatures maléfiques pourront y rôder sans représailles. En l'absence du chef, son fils, Gilraen s'assure que les Rôdeurs n'abandonnent pas leur devoir de gardiens du vieil Arnor, des frontières du Pays de Bree et de celles de la Comté ; dans sa tâche, elle a trouvé un ami fidèle en la personne du Magicien Gandalf. Quand elle est à Fondcombe, elle ne manque jamais une occasion d'encourager les fils d'Elrond à sortir chasser toutes les créatures monstrueuses alentour.

Les aventuriers dignes de sa confiance jouiront du respect des Rôdeurs du Nord. En extérieur, ils pourront compter sur l'aide de nombreux éclaireurs qui leur fourniront des indications pour trouver leurs refuges et des caches de provisions.

#### BONUS DE COMMUNAUTÉ : 0

#### AVANTAGE : Peuple de Gilraen

Tant que vous vous trouvez sur le territoire de l'ancien royaume d'Arnor, résolvez les Événements de voyage comme s'il s'agissait de Terres Frontalières.

Quand vous choisissez l'entreprise Rencontrer un Garant pour rendre visite à Gilraen, le Gardien des Légendes vous informe d'une rumeur.

### Tom Bombadil et Baie d'Or

*« Tom Bombadil est le Maître. Personne n'a jamais attrapé le vieux Tom marchant dans la forêt, pataugeant dans l'eau, bondissant sur le sommet des collines dans la lumière ou dans l'ombre. Il n'a aucune peur. Tom Bombadil est maître. »*

Aux temps où les bois qu'on appelle aujourd'hui la Vieille Forêt s'étendaient encore jusqu'au Pays de Dun au sud, le vieux Tom Bombadil parcourait déjà l'Eriador. À mesure que la forêt s'étrécit, il en fut de même pour son domaine. Tom est une étrange créature qu'on appelle de bien des façons : pour les Elfes, il est larwain Ben-adar, « le plus âgé

sans père », surnom qui tente de définir sa nature, car il est plus vieux encore que les Elfes à la vie la plus longue, qui ignorent même son origine. Tom était là avant la venue du Seigneur Ténébreux ; il salua l'arrivée des rivières et des arbres, et sa vie est inextricablement liée à celle de sa contrée.

Son apparence est celle d'un homme aux joues rouges et aux cheveux bruns bouclés, les yeux auréolés de profonds sillons de joie hilare ; il porte généralement un manteau bleu et des bottes jaunes. Il semble souvent impliqué dans des activités apparemment frivoles, telles que cueillir des nénuphars, comme s'il ne se souciait de rien d'autre en Terre du Milieu. En vérité, le contraire est aussi vrai : Tom se soucie à tel point des êtres vivants qu'il ne sait pas distinguer la valeur d'une vie de celle d'une autre.

Bombadil partage sa vie avec Baie d'Or, la fille de la Rivière, une femme belle comme une Elfe et aussi énigmatique que son compagnon. Le simple fait d'être en leur présence provoque une joie incroyable chez ceux qu'ils invitent dans leur maison : un bonheur ressenti tout au fond de leur cœur.

#### TOM BOMBADIL : Le Maître

#### PARTICULARITÉS : Distrait, Jovial

#### BAIE D'OR : Fille de la Rivière

#### PARTICULARITÉS : Affable, Belle

### RENCONTRER TOM ET BAIE D'OR

La maison de Tom Bombadil est située juste au-delà de la Vieille Forêt, à l'est, là où le Tournesaules trouve sa source dans les Hauts des Galgals. Sous son toit comme à sa table, ses invités se sentiront en joie et connaîtront un sommeil paisible, des chansons joyeuses en bonne compagnie, et les plaisirs simples qui accompagnent les coeurs humbles.

On aperçoit souvent Bombadil traverser la Vieille Forêt et les Hauts des Galgals : en effet, il ne craint ni le vieil Homme-Saule ni les Spectres qui hantent les collines. Il lui suffit d'un rire et un clin d'œil pour charmer tous ceux qu'il croise : Tom chante une berceuse aux créatures féroces pour les assoupir, et il réveille toutes les autres en chantant et en dansant joyeusement.

Baie d'Or marche souvent le long du Tournesaules, occupée à tresser des marguerites et des nénuphars ou à chanter aux eaux du fleuve. Elle se comporte comme si aucune menace ne pouvait peser sur elle, car elle sait que Tom accourra si elle a besoin de lui. Tous les deux sont amicaux avec les étrangers mais n'en sont pas moins étranges aux yeux de leurs amis. Leur porte est ouverte à tous ceux qu'ils rencontrent.



## CHOISIR TOM ET BAIE D'OR COMME GARANTS

Bien que le pouvoir de Tom soit aussi puissant que la terre est vieille, sa maîtrise des choses semble être limitée à sa petite contrée : à l'intérieur des frontières qu'il a fixées, il ne craint rien et semble invincible, aussi ne les franchit-il pas sans raison. Si les aventuriers se lient d'amitié avec lui ou Baie d'Or, ils s'apercevront que quand on les appelle en étant à l'intérieur de leur domaine, ils apparaissent presque instantanément. Il semble que même la pluie et le vent se plient à leurs caprices.

Tom connaît toutes choses passées et présentes de la Vieille Forêt et peut en parler pendant des heures, car il n'y a rien dans son petit royaume qu'il ne saisisse pleinement. Qu'il les chuchote ou les chante, les histoires qu'il raconte sont fabuleuses ; elles évoquent d'étranges chimères et offrent un panorama des récits méconnus et des choses oubliées, qu'elles soient anecdotiques ou majestueuses.

Tom ne demande pas grand-chose à ses amis, mais il peut éventuellement les orienter vers une situation qu'il souhaite voir résolue, qu'il s'agisse d'un Esprit indiscipliné des Hauts des Galgals ou un jeune veau perdu dans la Vieille Forêt. Baie d'Or semble n'avoir besoin de rien de plus que ce dont elle dispose, mais peut faire appel à des Héros bien intentionnés pour aider des gens dans le besoin.

### BONUS DE COMMUNAUTÉ : +2

#### AVANTAGE : Maître du Bois, de l'Eau et des Collines

**Vous pouvez dépenser tous vos points de Communauté restants pour demander à Tom ou Baie d'Or d'intervenir, n'importe où sur les terres de Tom.**

# LIEUX D'AVENTURE

*Non loin devant eux s'élevaient, de plus en plus haut, de mornes collines, couvertes d'arbres noirs. Certaines étaient couronnées de vieux châteaux à l'air sinistre, comme s'ils avaient été construits par de mauvaises gens.*

Un coup d'œil à la carte de l'Eriador montre à quel point le nord-ouest de la Terre du Milieu est une vaste région quasiment vierge. Ce qu'elle ne révèle pas, c'est la longue histoire de ces contrées, les frontières des nombreux royaumes qui se sont dessinées puis effacées au cours des siècles.

Le pays porte encore de nombreuses traces de ce passé, dont les vestiges parsèment les campagnes ; les habitants de l'Eriador se servent des tours à moitié écroulées au loin comme points de repère pour se guider, ils utilisent des murs en ruines pour délimiter leurs champs ou en récupèrent les pierres pour bâtir leurs modestes maisons.

Mais d'autres vestiges se cachent dans les hautes herbes ou enfouis sous la terre balayée par le vent. Certains, connus, sont simplement ignorés ; quant aux autres, les vivants les ont oubliés et personne n'a foulé leur terre depuis des temps immémoriaux.

## HISTOIRE D'UN ALLER ET RETOUR

Au cours du jeu, les Héros apprennent l'existence de Lieux d'aventure en récoltant des rumeurs, des fragments de légendes et de oui-dire ; elles parlent de créatures effrayantes et de trésors cachés (voir Collecter des rumeurs, page 121). Quand ils décident de les explorer – durant une Phase d'Aventure –,

le Gardien des Légendes utilise les règles de Voyage pour y amener la Compagnie, puis se réfère à la description du repère pour faire jouer son exploration aux joueurs.

En résumé, les Lieux d'aventure permettent aux joueurs et au Gardien des Légendes de jouer des scénarios ouverts et autonomes proposant une description des lieux, des habitants et des événements ; par contre, ce que ne propose pas un Lieu d'aventure, c'est une intrigue pré-déterminée composée de scènes reliées entre elles.

Le Gardien des Légendes peut concevoir ses propres repères en utilisant les recommandations de ce chapitre ; des Lieux d'aventure complets seront inclus dans les suppléments à venir.

## STRUCTURE D'UN LIEU D'AVENTURE

Tous les repères présentés dans le jeu suivent la même structure. Le Gardien des Légendes peut utiliser ces informations pour créer ses propres Lieux d'aventure.

### 1. NOM

En général, il s'agit du nom que les superstitions locales ou les légendes donnent au lieu (« la Chaussée des Morts », « Norchâteau-le-Roy », « la Moria », etc.).

## 2. RUMEUR

Une rumeur est l'information au sujet du lieu que les Héros recueillent au cours d'une aventure ou durant la Phase de Communauté. Il peut s'agir d'un mélange d'éléments vrais et de faux, passés au filtre des préjuges, des superstitions, etc.

**TRADITION ANCIENNE :** Des informations supplémentaires sont accessibles aux Héros qui étudient le repère, que ce soit pendant l'aventure ou durant la Phase de Communauté : en général, elles sont plus précises que les rumeurs et véridiques.

## 3. CONTEXTE

Le contexte dresse un aperçu de l'endroit qui résume ses spécificités principales et explique pourquoi le lieu est digne d'intérêt ou dangereux.

Il inclut les indications générales sur les moyens de s'y rendre à partir d'un lieu connu (« à trois jours d'Amon Sûl vers le nord »), mais aucune information en termes de jeu n'est fournie : il suffit au Gardien des Légendes d'utiliser les règles de Voyage.

**ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE :** Cette section fournit les informations utiles à l'élaboration des accidents et autres événements notables susceptibles d'être vécus par la Compagnie en approchant du Lieu d'aventure.

## 4. CARTE

Le plan qui représente le Lieu d'aventure doit fournir le plus de détails possible. Il peut s'agir d'une zone entière ou partielle dont les repères doivent être décrits dans la section Secteurs.

## 5. SECTEURS

Ces paragraphes décrivent les lieux en détail, secteur par secteur ; ils indiquent aussi la présence d'un éventuel Trésor et les rencontres possibles avec des PNJ. Certaines de ces rencontres peuvent être rattachées à la section Répercussions.

## 6. RÉPERCUSSIONS

Cette dernière section explique comment des forces extérieures peuvent éventuellement interférer avec l'exploration du lieu, et dresse la liste des événements et accidents susceptibles de se déclencher durant la Phase d'Aventure.

Enfin, elle contient parfois des informations reliant le Lieu d'aventure à un arc narratif plus important, par exemple les machinations d'un adversaire récurrent.



### NOTE SUR LA PRÉSENTATION DES LIEUX D'AVVENTURE

Les Lieux d'aventure sont décrits de manière simple et précise. Le texte de présentation d'un Lieu d'aventure part du principe que le Gardien des Légendes est capable de gérer une Phase d'Aventure conforme aux décisions du groupe et de s'adapter à tout type de situation en appliquant simplement les règles du jeu.

Cela signifie par exemple que si l'exploration d'un Lieu d'aventure nécessite que la Compagnie effectue un long voyage pour s'y rendre, le Gardien des Légendes élabore de lui-même une scène utilisant les règles de Voyage, sans que cette étape soit précisée dans la présentation.

De même, si la description d'un Lieu d'aventure indique un obstacle auquel les Héros doivent se confronter (comme une tour abrupte à escalader), le Gardien des Légendes développe une scène en utilisant les règles les mieux appropriées à la situation (comme les actions prolongées, les niveaux de risque ou les sources de Blessures).

L'exemple présenté dans les pages qui suivent fait exception à cette règle : il fournit une description détaillée des règles à utiliser, dans le but d'illustrer concrètement le concept de Lieu d'aventure. Ces suggestions sont présentées dans la section Exemples.

# UNE ÉTOILE DANS LA BRUME

... et avant que ne s'achevât l'hiver, le Roi-Sorcier s'attaqua à l'Arthedain.

## RUMEUR

*« Il existe, dans les contreforts les plus à l'est de l'Ered Luin méridional, une tour très ancienne ; ce sont les ruines d'un grand château du temps des Rois. Les Rôdeurs racontent y avoir vu une étrange lumière bleue, comme une étoile au-dessus de la brume du fleuve, et qui parfois brille assez pour qu'on la voit du Gué de Sarn. Personne n'ose s'y rendre, d'autant que récemment des gens ont commencé à disparaître dans les environs de la tour. »*

## TRADITION ANCIENNE

*« Cette tour est le vestige d'une grande forteresse, bâtie à l'époque du Royaume du Nord d'Arnor sur d'anciennes ruines souterraines, elles-mêmes construites jadis par des Nains. Durant la guerre contre Angmar, le fort fut assiégé puis conquis après une âpre résistance. On raconte que des Nains perfides trahirent les Dûnedain, en permettant aux armées du Roi-sorcier d'entrer dans le château par une voie secrète. »*

## CONTEXTE

À l'époque du royaume de l'Arthedain, une ville fortifiée fut bâtie sur les contreforts de l'Ered Luin méridional, par-dessus les ruines d'une cité naine abandonnée ; ces ruines formaient un véritable réseau souterrain, qui s'étendait sur de nombreux milles dans les entrailles de la montagne. Le château appartenait à un valeureux seigneur dûnedain qui avait résisté farouchement au Roi-sorcier durant la guerre contre Angmar.

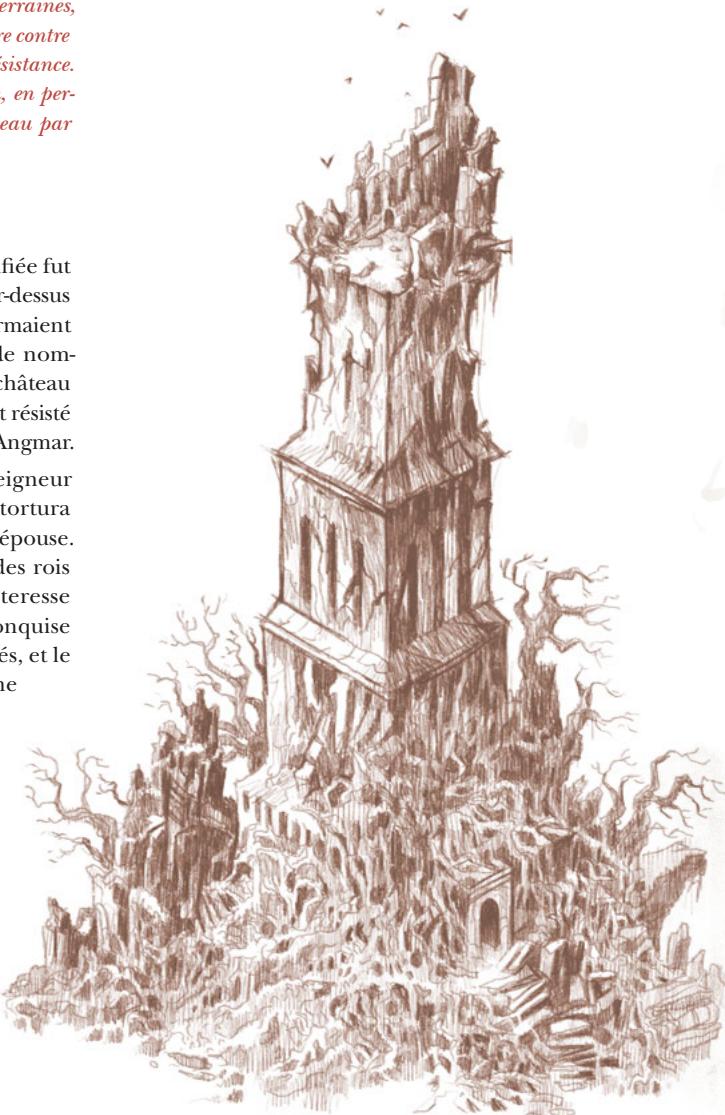
Mais la forteresse finit par être assiégée et son seigneur capturé alors qu'il tentait une percée ; l'ennemi le tortura devant les remparts du château, sous les yeux de son épouse. C'était elle aussi une vaillante guerrière, une fille des rois de la mer, aussi continua-t-elle de défendre la forteresse malgré la perte de son époux. Cependant, elle fut conquise grâce à une trahison ; la ville et le château furent rasés, et le Seigneur des Esprits servants de l'Anneau en personne proféra une malédiction sur leurs ruines. Le chagrin consuma la noble dame, qui avec le passage des années devint un Spectre Déchu, pendant que ses serviteurs se désagréguaient en d'horribles créatures presque immortelles.

Il ne reste aujourd'hui de la ville et de sa forteresse qu'une tour à moitié écroulée. Il n'est possible d'y pénétrer qu'en trouvant l'entrée d'un poste de garde souterrain, ou par un pont qui traverse un ravin étroit mais profond.

L'entrée est actuellement utilisée par une bande de brigands comme campement principal pour leurs rapines. Influencés par des Hommes Malfaisants du sud, ils sont responsables des quelques disparitions de voyageurs ayant eu lieu dans la région.

## SECTEURS

Alors qu'ils avancent vers l'Ered Luin méridional, les Héros aperçoivent au loin les montagnes s'élever peu à peu, comme un mur immense qui borde l'horizon du nord au sud.



## ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE

Une fois que la Compagnie arrive au Gué de Sarn, les Héros repèrent une faible luminescence à l'est, qu'ils peuvent suivre facilement comme une balise. En avançant dans sa direction, ils peuvent trouver des indices de la présence de brigands agissant dans la région (notamment des traces de campements) et récolter des histoires à leur sujet, de la bouche d'un ou deux vagabonds.

Bien plus près d'eux, d'autres montagnes quittent cette chaîne principale pour former un long bras vers l'est, composé de collines mornes aux vallées lugubres et profondes ; des rivières turbulentes en descendant pour rejoindre le grand fleuve au sud. Quand vient le crépuscule, au pied de ce bras, la lumière qui les guide dans leur voyage apparaît soudain.

Près du but, les Héros réalisent que la tour qu'ils cherchent se situe de l'autre côté d'un profond ravin : visiblement, il n'y a aucun moyen de le traverser. S'ils l'exploront, par exemple en le longeant, ils finissent par repérer un pont effondré quelques mètres en dessous du bord de la faille, dont les extrémités ont été reliées par une rampe de fortune faite de planches.

## LE CAMPEMENT DE BRIGANDS

Alors qu'ils cherchent un moyen de traverser le ravin, les Héros découvrent le campement des brigands : il est situé en face d'une petite grotte, non loin du bord du gouffre. Un panache de fumée s'en échappe, visible de loin.

Le campement est gardé par un petit groupe de brigands composé d'un Larron par Héros (voir page 146). La plupart des brigands sont absents, en quête de voyageurs imprudents à détrousser.

Les brigands ressemblent à un mélange Hommes du Sud et d'habitants patibulaires de l'Eriador, peut-être de Tharbad. Parmi eux se trouve un homme vêtu de noir : trapu, petit et nerveux, il se nomme Sabian (voir page 230). Quand les Héros sont suffisamment près de la base des brigands, ils voient Sabian sortir de la grotte et demander aux autres de rester « vigilants, car il est inquiet. »

## EXEMPLE – RENCONTRE AVEC LES BRIGANDS

Si une scène se déroule au Campement des Brigands, il est probable que la Compagnie tente d'attaquer le camp des brigands par surprise. Les circonstances précises peuvent grandement varier, en fonction des actions des Héros. Par

Si les Héros ne sont pas prudents, les brigands les repèrent et envoient un groupe de combattants les attaquer par surprise pendant qu'ils établissent leur campement (voir Répercussions, page 229). Si les Héros prennent suffisamment de précautions, par exemple en suivant les traces des brigands pour avoir toujours une longueur d'avance sur eux, ils pourront peut-être les éviter, voire atteindre leur base sans avoir à les affronter avant (voir Le Campement des Brigands).

exemple ils les ont peut-être déjà croisés en chemin : l'un d'eux s'est enfui et a informé ses camarades du campement de la menace que constitue la Compagnie. Le Gardien des Légendes doit prendre en considération tous les événements récents pour faire de cette scène la continuation idéale de toutes celles qui la précédent.

Si la scène implique un combat (ce qui est très probable), le Gardien des Légendes doit rappeler aux joueurs que tuer des ennemis qui ne sont pas des monstres sans avoir été provoqué sera considéré comme un Méfait et leur fera gagner des points d'Ombre. Il décrit ensuite les lieux en donnant les détails visuels indiqués précédemment. Par exemple, le fait qu'un chemin dégagé mène directement jusqu'à la grotte mais que ceux qui l'empruntent ne disposeront d'aucun abri contre les flèches des brigands du camp. À l'inverse, des traces moins visibles peuvent les mener à l'arrière de la grotte, derrière une élévation qui permettra aux Héros d'élaborer une attaque-surprise en utilisant des armes à distance à partir d'un terrain surélévé, ce qui leur procurera une volée supplémentaire.

Le Gardien des Légendes n'a plus qu'à « voir » le lieu en imagination, avec les yeux de l'esprit, et rester cohérent dans ses descriptions faites aux joueurs.

**LA GROTTE :** Si les Héros se sont chargés des brigands, ils peuvent entrer dans la grotte. Une fois à l'intérieur, ils发现 que d'anciennes marches creusées dans la roche mènent sous terre jusqu'à un pont de pierre qui traversait autrefois le ravin.

Le pont de pierre est détruit, mais une rampe de fortune faite de planches de bois relie ses extrémités. Si la Compagnie attaque les brigands sans les empêcher de fuir dans la grotte, Sabian trouve refuge sous terre, coupe les cordes qui retenaient la rampe, dont les planches tombent dans la crevasse sans fond.

La distance qui sépare les extrémités du pont semble trop grande pour être franchie et le gouffre vertigineux semble extrêmement dangereux ; on entend un cours d'eau

rapide gargouiller plusieurs mètres en contrebas au milieu de rochers pointus. La Compagnie va devoir trouver un autre moyen de traverser le ravin sans danger...

### EXEMPLE – PLACER DES OBSTACLES

Traverser le pont écroulé est un bon exemple du type d'obstacles que le Gardien des Légendes doit utiliser pour défier les joueurs : une situation qui les amène à prendre du temps pour échanger sur la manière de surmonter un problème. Une fois leurs intentions déclarées, le Gardien des Légendes traduit leur approche en termes de jeu.

Voici quelques exemples d'intentions de joueurs, et les règles utilisées pour modéliser leurs choix, afin de donner une idée du processus :

- ◆ Les Héros tentent de construire une rampe : une action prolongée impliquant probablement ARTISANAT (voir Actions prolongées, page 131) ;
- ◆ Un Elfe saute par-dessus le fossé puis tend un pont de corde à l'aide de ses compagnons : l'Elfe dépense de l'Espoir pour obtenir une réussite Magique, puis chacun effectue un test d'ATHLÉTISME pour traverser, l'action est Dangereuse (voir Conséquences d'un Échec, page 130) ;
- ◆ La Compagnie descend au fond du ravin à l'aide de cordes puis remonte l'autre versant en escaladant : un test d'ATHLÉTISME pour chaque action, les deux avec un niveau de risque Dangereux.

### LA PORTE DES NAINS

C'est l'une des entrées qui menait aux ruines souterraines des Nains. Les Hommes de l'Ouest en firent un poste de garde. À présent, la salle la plus vide est jonchée de débris abandonnés par les brigands qui s'en servent pour dormir (ils n'osent pas s'enfoncer davantage dans les ruines).

Si les Héros passent du temps ici, ils entendent le son de l'eau couler et les gargouillements venant de la salle voisine. La seule ouverture donnant sur un lieu notable est la porte voûtée qui mène aux salles inondées.

**LE GARDE-MANGER :** Une niche petite mais profonde, dans le mur ouest de la salle, est utilisée comme garde-manger par les brigands. Si les Héros l'inspectent, ils trouvent une petite cache contenant de l'or volé derrière une réserve de petit bois, de pain rassis et de viande séchée.

L'or trouvé a une valeur de points de Trésor égale au résultat d'un dé de Maîtrise.

Au milieu de l'or, ils trouvent quelques effets personnels ayant sans doute appartenu aux victimes des brigands :

Tous les joueurs qui prennent leur part de l'or trouvée gagnent 1 point d'Ombre (Cupidité).

### LES SALLES INONDÉES

Quand les Héros franchissent le seuil donnant dans ces salles, un sentiment de terreur inexplicable s'empare d'eux. Cette grande cave, soutenue par des piliers, fut autrefois une salle des archives naines, que les seigneurs d'Arnor transformèrent en Sanctuaire. C'est ici que les survivants du siège furent enterrés vivants. Le Roi-sorcier inonda ensuite les lieux avant de lancer une malédiction sur la ville détruite.

L'air vicié et étouffant semble presque épais, comme si un poids opprimait les Héros : rester dans ces lieux leur fait gagner 2 points d'Ombre (Terreur).

La salle est en partie effondrée, et presque totalement remplie d'une eau boueuse qui monte à hauteur de taille. Les murs sont décorés d'inscriptions et de sculptures naines (les Nains du Peuple de Durin reconnaissent l'art typique des habitants de la région, probablement les Barbes-de-feu). En face de l'entrée, un passage donne sur une volée de marches qui montent vers la surface (elles mènent aux Salles Maudites, voir page 226).

### LES RUINES DE NARAG-NÂLA

Le réseau souterrain est une petite section d'un Domaine nain, la cité de Narag-nâla (les Héros qui observent attentivement les runes gravées sur les murs et les arches découvrent son nom rapidement). C'est un labyrinthe sombre fait de passages étroits donnant souvent sur des pièces vides, de couloirs bloqués par des éboulements et de salles à moitié effondrées.

Si les Héros souhaitent explorer ce qui se trouve derrière les portes indiquées sur les cartes du Lieu d'aventure, le Gardien des Légendes devra improviser la description d'un labyrinthe apparemment infini, ou limiter leur exploration en leur expliquant que la plupart des passages donnent sur un cul-de-sac.

Mais ces ruines ne sont pas totalement désertées. Quelques Nains respirent encore entre les murs de Narag-nâla... (voir Répercussions, page 230).

## LES SALLES INONDÉES

*Escalier menant vers la Porte des Nains*



Quelques minutes après être entrés dans les Salles Inondées, les Héros repèrent quelqu'un, peut-être un Nain, s'échapper dans un passage latéral. Peu après, ils entendent un profond son de cloche ; quelques instants plus tard, un groupe de créatures macabres aux dents acérées et aux mains griffues émerge des eaux boueuses de la salle pour les attaquer !

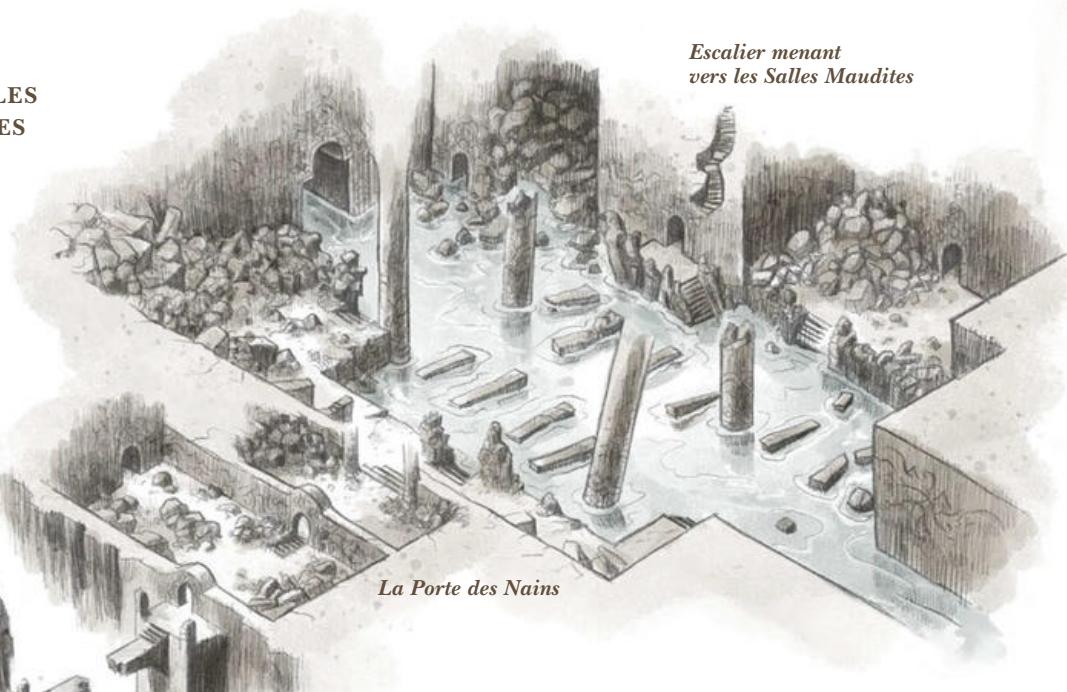
- ◆ Les Habitants des Marais (voir page 151) sont deux fois plus nombreux que les membres de la Compagnie.
- ◆ Les créatures ciblent leurs attaques en particulier sur les Rôdeurs du Nord. Les Hobbits et les Nains qui les affrontent alors qu'ils sont immersés dans l'eau sont modérément gênés : ils *perdent* (1d) à tous leurs jets.

Nul ne sait si ces créatures furent jadis des Dûnedain emprisonnés en ces lieux et maudits par le Roi d'Angmar, ou si ce sont des créatures maléfiques qui vinrent s'installer à sa demande pour hanter les ruines de la ville.

**LES TOMBEAUX :** Dans la partie centrale de la salle se trouvent quelques sépultures en pierre. Certaines sont intactes tandis que d'autres semblent avoir été ravagées par des éboulements. Ces tombeaux ont tous été sculptés avec une habileté qui

*Escalier menant vers les Salles Maudites*

*La Porte des Nains*



dépasse de loin celle des meilleurs artisans d'aujourd'hui : par les mains des Hommes de l'Ouest.

Deux tombeaux se distinguent des autres par le raffinement de leurs sculptures. Le bloc de marbre qui ferme chacun d'eux a été travaillé pour représenter une silhouette assoupie : un seigneur et une dame, dans le sommeil de la mort. Les sépultures sont toutes les deux vides.

Dans les autres tombeaux gisent les intendants et les gardes de la maison noble qui régna ici ; l'un d'eux contient la dépouille mortelle d'Angnir, l'intendant en chef, ainsi que ses registres racontant l'histoire du seigneur vaincu. Le texte, abîmé par les ravages du temps, est incomplet (voir *Les Annales de la Maison Noble*, page ci-contre).

**UN BUTIN COMMUN :** Une porte voûtée plus petite est située dans l'angle nord-est de la salle. Elle n'est facile d'accès qu'aux Nains et aux Hobbits, et mène à une petite salle dans laquelle les Habitants des Marais ont amassé de nombreux objets précieux.

La salle du trésor contient l'équivalent d'un Butin commun (voir les règles sur le Trésor, page 158).

## LES SALLES MAUDITES

Une fois revenus à la surface, les Héros émergent au milieu d'une vaste étendue de ruines flottant dans un océan de brouillard. Il y fait sombre quelle que soit l'heure du jour ; si c'est le matin ou l'après-midi, il est possible de distinguer vaguement le pale disque du soleil, incapable de percer le suaire de brume.

### LES ANNALES DE LA MAISON NOBLE

« Voici les annales de la Chute de la Maison d'Hadirion et de son épouse Elwen. Moi, Angnir, intendant et capitaine de la garde, j'écris pour préserver la mémoire de mes seigneurs. C'était à l'époque de... »

« Ils construisirent un siège en bois, une caricature de trône, devant les murs du château. Puis ils y attachèrent notre Seigneur Hadirion avant de le torturer et de l'humilier. Ils s'en prirent à lui des heures durant... Quand les Orques lui clouèrent une couronne de fer sur la tête, saluant Hadirion en tant que souverain légitime de ces contrées, Dame Elwen me convoqua pour me demander de prouver ma réputation de meilleur archer

de l'Arthedain. Je choisis une flèche parmi celles que j'avais héritées de mon père, et lui de son père avant moi. Une flèche élancée ornée de plumes blanches. »

« Je bandai mon arc de toutes mes forces et alors la flèche fila en droite ligne, perça la main d'un Orque gigantesque qui tourmentait Hadirion et vient s'enfoncer profondément dans la poitrine de mon Seigneur. Après mon acte, je brisé mon arc... »

Le reste de ces écrits relate la conquête du château par l'ennemi, qui le rasa ; de perfides Nains l'avaient aidé à pénétrer la forteresse à l'insu de tous. Ceux qui survécurent à l'assaut s'enfouirent sous terre, où ils furent emprisonnés. Dame Elwen, quant à elle, disparut.

### LES SALLES MAUDITES



*Escalier menant vers les Salles Inondées*

Il est difficile de se déplacer parmi les décombres au milieu des murs écroulés, des piliers enchevêtrés sous une épaisse végétation et des dalles fendues par les racines d'arbres tordeux. Aucun des murs ne s'élève à plus de quelques mètres : la ville d'Hadirion et de Dame Elwen a été littéralement rasée.

Seules exceptions, la Tour de l'Étoile (voir page ci-contre), et ce qui apparaît comme étant un îlot de murs en partie debout, un amas de ruines levées là où autrefois se dressait un palais majestueux. La forme d'une salle principale est encore reconnaissable ; une volée de marches fissurées y mène : ses murs sont recouverts de graffitis obscènes probablement dessinés par des Orques.

Parmi ces dessins ont été écrites des phrases où se mêlent des lettres d'un alphabet elfique des temps anciens : élaborées avec un soin démoniaque, formulées en Noir Parler, elles composent la malédiction du Roi-sorcier.

**Les Héros qui lisent l'inscription gagnent 2 points d'Ombre (Sorcellerie), qu'ils sachent lire l'Elfique ou la langue du Mordor.**

Ceux qui gagnent au moins 1 point d'Ombre apprennent la signification de la malédiction : elle fut proférée par le Roi-sorcier d'Angmar en personne, furieux de la vigueur avec laquelle le Dûnedain lui avait résisté. Les ruines sont vouées à subir ses effets tant que le tourment du Seigneur Hadirion ne cesse pas (voir La Tour de l'Étoile).

### EXEMPLE – AJOUTER DES LIEUX

Les Salles Maudites ne sont qu'une petite partie des ruines immenses de l'ancienne cité des Dûnedain. IL s'agit pour la plupart de vieilles pierres froides, mais qui sait ce qui peut se tapir dans l'ombre de l'esprit tourmenté d'Elwen ?

Si les joueurs montrent de l'intérêt à explorer les lieux plus avant, le Gardien des Légendes est libre d'ajouter des descriptions comme bon lui semble. Voici quelques suggestions pour éventuellement donner un peu plus de substance aux ruines :

- ◆ Un vieux puits recouvert de planches pourries. Il est très profond, et tout au fond se trouve le squelette d'un Orque incroyablement grand, un véritable monstre. C'était un des lieutenants du Roi-sorcier, qui périt durant l'assaut : une flèche nûmenôréenne est encore fichée dans son crâne.
- ◆ Un pommier sauvage a poussé au milieu des décombres. Quiconque mange une de ses pommes aigres avant de se reposer sous son ombre est visité par d'étranges visions du passé de la ville.
- ◆ Un énorme cerf lépreux hante les ruines. Cette apparition étrange est signe de mauvais augure : les Héros gagnent 1 point d'Ombre (Terreur).
- ◆ Par-delà une porte en fer rouillé se trouve une parcelle de verdure, qui fut autrefois le verger d'un

herboriste. Il est possible d'y récolter quelques herbes utiles qui y poussent encore (autant de doses que le résultat d'un dé de Maîtrise) : elles apportent un bonus de (1d) à un test de SOINS.

- ◆ Jalin, un Nain lunatique de Narag-nâla, vient parfois habiter parmi les ruines. Rejeté par son peuple, il se nourrit de rats et de choses dégoûtantes. Ses songes sont hantés par l'esprit de Dame Elwen, pour laquelle il ressent un mélange d'amour et de crainte. Il tentera de tuer quiconque ose traverser « sa ville », ou du moins de tendre un piège au Héros.
- ◆ Les fragments d'un bâlier fabriqué dans les forges d'Angmar gisent au milieu des débris d'une porte gigantesque. Son énorme tête de métal a la forme de celle d'un Orque monstrueux, mâchoires béantes. Il est imprégné d'une sombre magie : si un Héros le touche, le sol s'ouvre sous ses pieds, le faisant chuter de plusieurs mètres dans une salle enfouie juste dessous (une Chute d'une grande hauteur, voir page 134).

**L'ARRIVÉE DE DAME ELWEN :** Une fois que la Compagnie atteint les Salles Maudites, au moment qui lui semble le plus approprié, le Gardien des Légendes fait apparaître Dame Elwen. Celle qui fut jadis une noble et vaillante dame dûnedain survécut à la destruction de sa cité ; mais le chagrin la consuma lentement, tout comme la malédiction du Seigneur des Esprits servants de l'Anneau, et elle finit par devenir un Spectre Déchu, vouée à hanter les ruines de son château.

En tant que Spectre Déchu, elle a l'apparence d'une vieille sorcière avilie enveloppée de haillons qui cachent ses traits fantomatiques. Sa chair est presque translucide et ses yeux étincèlent comme des braises. De fines mèches de cheveux blancs s'échappent de sa capuche. Elle s'adresse à la Compagnie d'une voix sifflante, avec un étrange accent inconnu :

*« Pourquoi êtes-vous venus ? Il n'y a rien ici, hormis la mort. Quittez ces lieux, ou vous me rejoindrez dans mon tourment ! »*

Elle est armée d'une longue épée rouillée et d'une lance, les armes avec lesquelles elle défendit sa forteresse et sa cité.

### Elwen

#### SPECTRE DÉCHU

Âme en peine, Terrifiant

#### NIVEAU D'ATTRIBUT

4

ENDURANCE	PIUSSANCE	Haine	Parade	Armure
-----------	-----------	-------	--------	--------

16

1

4

+1

2

**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Épée rouillée 3 (4/16),  
Lance cruelle 2 (4/14, Perforation)

**CAPACITÉS REDOUTABLES :** *Abomination, voir page 150*  
*Habitante des ténèbres, voir page 151*  
*Immortelle, voir page 150*  
*Impassible, voir page 150*  
*Peur du feu, voir page 151*

### EXEMPLE – PRÉPARER LE DÉNOUEMENT

La confrontation avec Elwen peut être jouée de différentes façons, en fonction des actions choisies par les joueurs. Le Gardien des Légendes peut la faire apparaître comme un fantôme, au milieu de la nuit pendant que les Héros dorment (en espérant que l'un d'eux monte la garde), ou alors elle peut les espionner de loin, descendre les escaliers de la tour et tourner vers eux son visage, lentement mais inexorablement. Les ruines de la ville offrent de nombreuses cachettes si les Héros décident de garder leurs distances, mais il leur sera impossible d'approcher de la Tour sans l'affronter.



**LA MALÉDICTION DE DAME ELWEN :** Si les Héros parviennent à tuer le Spectre Déchu (en réduisant son Endurance à zéro ou en la Blessant deux fois), une brève vision s'empare d'eux, celle d'une grande dame de Númenor en armure complète, belle mais terrible : elle regarde les Héros avant de pousser un hurlement !

Alors qu'ils recouvrent leurs sens, ils découvrent qu'Elwen a disparu ; mais elle revient quelque temps plus tard, régénérée et prête à reprendre le combat (au moment le plus approprié pour exploiter l'effet dramatique de la description).

Pendant le temps qu'il lui a fallu pour pouvoir revenir, la luminescence au sommet de la Tour de l'Étoile s'est intensifiée (il s'agit de la pierre ornant la couronne d'Hadirion, la source de la malédiction).

Dame Elwen ne pourra se voir offrir le repos éternel que si la couronne clouée à la tête d'Hadirion est retirée (voir plus bas). Quand c'est le cas, Elwen retrouve pour un instant sa beauté perdue, puis son corps tombe en poussière : la malédiction a été levée.

### LA TOUR DE L'ÉTOILE

Au-dessus des Salles Maudites se dresse la Tour de l'Étoile. Bâtie à l'aide de pierres plus dures et plus anciennes que le reste de la ville, elle s'avéra impénétrable quand des siècles auparavant la malédiction se répandit sur les lieux, et le temps lui-même n'a pas suffi à l'abattre. Durant la guerre, seul son dernier étage fut détruit, et sa forme dentelée lui donne l'apparence d'une main aux doigts rachitiques.

C'est ici, au sommet de la tour, que repose la dépouille du Seigneur Hadirion, son corps momifié attaché à un trône de bois pourri, une couronne de métal clouée sur la tête et ornée d'une gemme bleu scintillante : c'est d'elle que provient la luminescence visible à des lieues à la ronde.

Si la couronne est retirée du front d'Hadirion, la malédiction est levée (voir La Malédiction de Dame Elwen) et le corps momifié du seigneur dûnéadan tombe en poussière. Tant que ce n'est pas le cas, Elwen ne cesse de hanter les ruines de la ville et du château, d'attaquer tous ceux qu'elle croise jusqu'à ce qu'il n'y ait plus âme qui vive... pour lui rappeler ce qu'elle a perdu.

**UN BUTIN RARE :** Une fois la malédiction levée, les Héros ont tout leur temps pour fouiller les ruines. Au rez-de-chaussée de la Tour se trouve une trappe cachée par des gravats, qui mène à une chambre souterraine, sans doute utilisée jadis comme un cachot.

Le cachot contient l'équivalent d'un Butin rare (voir les règles sur le Trésor, page 158).

### RÉPERCUSSIONS

Cette section présente des événements qui peuvent se produire durant la Phase d'Aventure en fonction des actions des Héros ; c'est au Gardien des Légendes de décider comment les exploiter.

#### LES BRIGANDS

Les brigands qui ont trouvé refuge à l'ouest du Gué de Sarn forment une grande compagnie d'impitoyables scélérats. Poussés à la fois par la cupidité et la nécessité, ils capturent les voyageurs qu'ils croisent et pillent les innombrables ruines qui parsèment la région, en quête de trésors. Ils prennent soin de cacher toute trace de leurs méfaits, pour éviter d'attirer l'attention des Rôdeurs du Nord ; jusqu'à présent, leur stratégie fonctionne.

Si la Compagnie ne prend pas de précautions pour rester discrète, le Gardien des Légendes, s'il le juge approprié, peut décider que les brigands les repèrent : un groupe de bandits composé d'un Voleur de Grand Chemin par Héros, plus deux ou trois Larrons (voir pages 146-147) tente de leur tendre une embuscade.

## SABIAN, L'ESPION D'UMBAR

Les brigands se font manipuler par un groupe d'Hommes d'Umbar, qui semblent avoir vocation à explorer les ruines du Cardolan et de l'Eriador. Ils ont noyauté des groupes de bandits, et sont lentement en train de prendre les rênes de ces bandes. L'un d'eux, Sabian, est un marin suderon ; il dirige à présent le groupe qui opère par-delà le Brandevin.

C'est un espion qui utilise les actions des brigands comme couverture pour explorer l'Eriador et ses ruines.

Le Gardien des Légendes peut utiliser Sabian comme bon lui semble : furtif et intelligent, il peut se cacher facilement, sauf si les Héros font de sa capture leur priorité. Sabian peut leur tendre des pièges ou saboter leurs

## LA TOUR DES ÉTOILES



plans. Laissé à lui-même, il finira par quitter les ruines pour rejoindre les brigands en expédition (voir *Pris au Piège !* ci-dessous).

Sabian est un Pillard du Sud (voir page 147).

## DES NAINS PERFIDES

Une colonie de Nain de l'Ered Luin méridional vit dans les profondeurs des ruines, bien en deçà des Salles Inondées. Ce sont les descendants des Nains qui ont trahi Hadirion et Elwen ; ils paient encore le prix du méfait de leurs ancêtres : à ce jour, ils n'ont jamais été capables de se réapproprier les salles supérieures de leur royaume souterrain, infestées d'Habitants des Marais.

Méfiants, en voyant les Héros pénétrer leur domaine, ils ont d'abord voulu nuire à ces intrus – c'est l'un d'eux qui a sonné la cloche pour attirer sur eux les Habitants des Marais.

Si la Compagnie s'est chargée aisément des Habitants des Marais, les Nains cessent de les harceler, car ils commencent à se dire que les Héros pourraient fort bien parvenir à lever la malédiction une bonne fois pour toutes.

Le Gardien des Légendes devrait donner de temps en temps une chance aux Héros de réaliser qu'une unique silhouette les observe de loin, peut-être un Nain, qui disparaît dès qu'il est repéré.

Si les Héros sont déterminés à entrer en contact avec les Nains, ils ne pourront y parvenir qu'une fois la malédiction levée. S'ils y parviennent, les Nains pourraient d'ailleurs choisir eux-mêmes d'aller à leur rencontre.

## PRIS AU PIÈGE !

Selon toute vraisemblance, les Héros passeront la majeure partie de l'aventure dans les ruines de l'autre côté du gouffre. Pendant qu'ils seront occupés à affronter les créatures qui hantent les lieux, en rejoignant leur refuge les brigands partis en expédition découvriront ce qui est arrivé à leurs compagnons.

D'une manière générale, les brigands ne pénètrent pas dans les ruines maudites, ils attendent que les Héros en sortent.

Ils sont en trop grand nombre pour que la Compagnie les attaque de manière frontale : le Gardien des Légendes n'a qu'à considérer qu'ils sont au moins quatre fois plus nombreux que les Héros et que leur groupe est composé de Voleurs de Grand Chemin et de Larrons.

*Escalier menant vers les Salles Maudites*

Un des moyens de leur échapper peut consister à chercher une autre sortie en explorant la ville souterraine des Nains. Il est très difficile de s'y déplacer, et elle semble ne jamais remonter, bien au contraire.

Si les Héros ne se découragent pas, le Gardien des Légendes peut déclencher l'événement Un conseil souterrain, présenté ci-dessous.

### UN CONSEIL SOUTERRAIN

Si la Compagnie est déterminée à explorer la cité souterraine, elle finit par être assaillie par les Barbes-de-feu, des Nains féroces armés de grandes haches : ceux-ci expliquent aux Héros qu'ils ne peuvent pas passer sans la permission de leur seigneur, et qu'il leur est impossible de trouver la sortie sans y être aidés. Souhaitent-ils la réunion d'un conseil ?

S'ils répondent par l'affirmative, une cloche souterraine retentit, et une Naine apparaît : « Vous avez demandé à rencontrer Veiko, Dame de Narag-nâla » (le Fleuve Noir).

Tous les joueurs doivent accepter qu'on leur bande les yeux ; on les conduit alors encore plus profondément sous la terre, jusque dans une salle sombre où résonne le son d'un cours d'eau.

Veiko est une Naine âgée assise sur un trône de pierre nue. Elle est aveugle et parle uniquement la langue des Nains, qu'elle chuchote presque ; sa fille Ilmi se penche chaque fois pour l'écouter avant de traduire ses paroles. Sa garde personnelle, composée de vieux guerriers grisonnants armés de haches, se tient à ses côtés ; quand ils communiquent entre eux, ils utilisent uniquement le langage des signes secret des Nains.

La rencontre avec Veiko peut être établie en utilisant les règles sur les conseils. Si les Héros demandent uniquement à être conduits hors de la cité, leur requête est considérée comme raisonnable (Résistance de 3) s'ils ont levé la malédiction et audacieuse (Résistance de 6) si ce n'est pas le cas.

### LES RÉCITS DE VEIKO

Le Gardien des Légendes peut utiliser les informations ci-dessous durant la phase d'Interaction du conseil.

Veiko et son peuple font partie de ceux qui ont décidé de ne pas aller à Khazad-dûm quand le Thangorodrim fut brisé, et de rester dans l'Ered Luin. Mais Veiko est si âgée qu'elle combattit à Azanulbizar et vit bien des Nains de son peuple mourir en vain. Si on lui parle de la trahison, elle confesse d'une voix éteinte que jadis un Nain peu judicieux de son clan offrit son aide au Roi-sorcier, mais qu'il fut trahi à son tour ; cela fait des siècles qu'elle et les siens attendent le jour où la malédiction sera levée, afin de pouvoir occuper de nouveau les étages supérieurs de leur cité.



Si le conseil aboutit à un Échec, les Nains refusent de les laisser passer à travers leur cité et les raccompagnent dans les salles supérieures. En cas de Réussite partielle, ils leur accordent le passage mais avec une contrepartie : ils doivent leur donner la gemme de la couronne d'Hadirion (taillée par les Nains). En cas de Réussite, les Héros peuvent passer à condition de promettre aux Nains qu'ils ne reviendront jamais et oublieront leur existence.

Les yeux de nouveau bandés, les Héros sont accompagnés par des passages secrets, avant de retrouver enfin la surface assez loin de l'entrée pour être en sécurité – avant de devoir retourner vers les brigands qui les attendent.

## CHOSES SANS NOM

*« Il y a dans les profondeurs du monde des êtres plus anciens et plus répugnantes que les Orques. »*

Les légendes les plus sinistres des Nains racontent à demi-mot qu'il est des choses anciennes habitant au fond des lacs et des étangs, au milieu des vallons lointains, et d'autre tapis dans les tunnels obscurs creusés bien avant l'arrivée des Orques dans les montagnes. On en sait si peu sur ces êtres que personne n'a jamais songé à leur donner un nom. Ces choses ne sont pas des créations du Grand Ennemi, Morgoth, car elles sont plus vieilles encore que son lieutenant Sauron, et sont inconnues de celui-ci. Cette engeance maudite pourrait être semblable à la monstrueuse Ungoliant, la mère de toutes les

Araignée, mais pourrait aussi être tout autre. D'où vinrent-elles, nul ne le sait ; elles sont malfaisantes mais ne prêtent pas attention à l'appel de l'Ombre.

Ce qui est certain, c'est que leur présence est un spectacle des plus horribles à voir et qu'elles sont très dangereuses. Il ne s'agit pas de simples bêtes : leur intelligence est primitive certes, liée à leur instinct de survie, mais elle trahit aussi parfois une pulsion plus profonde. Ayant toutes en commun de haïr la lumière, elles vivent dans les recoins les plus sombres de la terre ou au fond des lacs et des fleuves souterrains, raison

pour laquelle nul n'a jamais vu leur corps en entier. Quand elles viennent à la surface, c'est pour peu de temps – toujours assez pour répandre la terreur et le désespoir –, avant de retourner se reposer, impassibles, dans leur antre invisible.

## CHOSES SANS NOM DANS L'ANNEAU UNIQUE

Les Choses sans Nom peuvent être introduites dans une campagne par un Gardien des Légendes qui souhaite opposer aux Héros de formidables adversaires. Contrairement à la plupart des créatures ou personnages présentés dans cet ouvrage, elles n'appartiennent pas à une espèce spécifique : le Gardien des Légendes doit donc concevoir chacune d'elles individuellement, en utilisant les indications présentées ci-dessous. Le résultat sera une créature unique dotée d'un profil complet qui reflètera les nombreuses années qu'elle aura passées à troubler un bien triste monde.

### ENGEANCES DES TÉNÈBRES

Pour créer une Chose sans Nom, le Gardien des Légendes peut effectuer une série de jets de dés – à l'aide d'un dé du Destin ou de Maîtrise – sur les tables présentées dans cette section, ou choisir directement les entrées qui lui semblent correspondre le mieux à la créature.

Les tables 1 à 5 permettent de créer l'identité de la chose et de lui composer une histoire.

- ◆ La Table 1 détermine comment elle est appelée ou mentionnée.

- ◆ La Table 2 génère sa description générale.
- ◆ La Table 3 indique ce que les Héros remarquent avant son apparition et ce qu'ils voient d'elle en premier.
- ◆ La Table 4 présente une rumeur à son sujet.
- ◆ La Table 5 est utilisée pour découvrir où l'on se souvient d'elle.

Les Tables 6 à 8 sont utilisées pour déterminer les caractéristiques des Choses sans Nom en termes de jeu.

- ◆ La Table 6 génère les caractéristiques habituelles requises pour utiliser la Chose en tant qu'adversaire et fixe ses capacités redoutables.
- ◆ La Table 7 définit les types d'attaques utilisées par la Chose.
- ◆ La Table 8 inventorie les capacités redoutables disponibles pour accorder à la Chose les pouvoirs dont elle a besoin.

Enfin, en tant que créatures des ténèbres, toutes les Choses sans Nom souffrent horriblement de la lumière du soleil et du contact avec le feu : elles possèdent toutes les capacités redoutables Aversion pour le soleil et Peur du feu.

**AVERSIOН POUR LE SOLEIL :** La Chose perd 1 point de Haine au début de chaque round qu'elle passe exposée à la lumière directe du soleil.

**PEUR DU FEU :** La Chose perd 1 point de Haine au début de chaque round où elle est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé.

### TABLE 1. LA CHOSE EST APPELÉE...

LANCEZ UN DÉ DU DESTIN

	Le Fléau
1	La Malédiction
2	L'Horreur
3	La Terreur
4	Le Profanateur
5	Le Dévorateur
6	Le Limier
7	Le Chasseur
8	Le Guetteur
9	L'Arpenteur
10	Le Rôdeur
	La Flamme

LANCEZ UN DÉ DE MAÎTRISE POUR CHAQUE COLONNE

1	... des Ténèbres	... par les Hommes
2	... des Abîmes	... par les Elfes
3	... des Profondeurs	... par les Nains
4	... du Gouffre	... par les Orques
5	... d'Udûn	... par les Sages
6	... des Eaux	... dans la tradition ancienne

**TABLE 2. LA CHOSE RESSEMBLE À...**

LANCEZ UN DÉ DU DESTIN	LANCEZ UN DÉ DE MAÎTRISE
👁 Une chauve-souris	1 ... au regard implacable
1 Une araignée	
2 Un poisson	2 ... doté de grandes cornes
3 Une limace	
4 Un ver	3 ... à la peau lumineuse
5 Un mille-pattes	
6 Un insecte	4 ... doté d'une tête énorme
7 Un crustacé	
8 Une pieuvre	5 ... au corps gonflé
9 Un Homme	
10 Un crapaud	6 ... mais bien plus grand que la normale
🚩 Un Troll	

**TABLE 3. LA PREMIÈRE FOIS QU'ON LA RENCONTRE :**

AVANT DE LA VOIR, VOUS... (LANCEZ UN DÉ DU DESTIN)	LA PREMIÈRE CHOSE QUE VOUS VOYEZ, C'EST... (LANCEZ UN DÉ DU DESTIN)
👁 ... remarquez un silence de mort	🚩 ... une grande ombre, avec une forme ténèbreuse nichée au milieu
1 ... entendez un siflement sinistre	1 ... ses immenses griffes
2 ... entendez un grognement sourd	2 ... ses yeux qui luisent dans l'ombre
3 ... voyez les os de ses victimes	3 ... son corps flasque et translucide, comme composé d'une matière gélatineuse
4 ... avez des frissons	4 ... sa bouche béante qui s'ouvre et se ferme comme si elle suffoquait
5 ... entendez un bruit ou un cri assourdissant	5 ... sa gueule immense, dont les crocs ressemblent étrangement à des dents humaines
6 ... remarquez ses traces	6 ... des nuées d'insectes ou de vermine grouillant autour d'elle
7 ... entendez un cri terrifiant	7 ... un tentacule long et sinueux qui ondule dans votre direction
8 ... sentez une odeur pestilentielle	8 ... ses crocs énormes, si longs que sa gueule ne se ferme pas
9 ... sentez une violente rafale d'air	9 ... ses grands yeux aveugles
10 ... entendez un son de flûte	10 ... une multitude de cornes torsadées en ivoire jaunâtre
🚩 ... sentez un froid terrible	👁 ... la vision d'une belle créature, une illusion de l'esprit.

**TABLE 4. UNE RUMEUR AU SUJET DE LA CHOSE :**

LANCZ UN DÉ DU DESTIN

-  Quand Sauron s'empara de nouveau de Dol Guldur, il exigea l'allégeance des nombreuses créatures qui vivaient dans la Forêt Noire ; celles qui refusèrent furent emprisonnées dans les immenses cachots de la forteresse. Lorsque le Conseil Blanc attaqua celle-ci, une de ces créatures s'y trouvait encore, enchaînée et mourante. Elle finit par réussir à se libérer et disparaître dans les ténèbres, et devint l'ennemi juré de tout être vivant.
- 1 Peu après la construction d'Annúminas, les Hommes d'Arnor réveillèrent une chose monstrueuse qui dormait au fond du lac Evendim depuis un millénaire. Une nuit d'été, elle s'en prit furieusement à plusieurs bateaux ancrés près du port et les entraîna dans les profondeurs avec tout leur équipage, avant de disparaître. Pour un temps.
  - 2 Jadis forcée à être aux ordres de Sauron, la Chose combattit à la bataille de Dagorlad, où elle répandit la terreur dans les rangs des Elfes. Comme aucun d'eux n'avait le courage de l'affronter, Gil-galad dut intervenir en personne. Surprise par la détermination du Haut Roi et par la splendeur d'Aiglos, sa grande lance, la Chose préféra battre en retraite. Son maître vaincu, elle retrouva son libre arbitre et fuit à travers la Terre du Milieu.
  - 3 Après la Grande Peste, la cité autrefois prospère de Tharbad tomba en décrépitude et sa population diminua. Une nuit, ceux qui l'habitaient encore virent une immense ombre noire s'approcher lentement du pont puis l'englober. Au bout de quelques instants, en écho à un grand rugissement, le pont s'effondra en mille morceaux.
  - 4 Ohtar, l'écuyer d'Isildur, s'enfuit du désastre des Champs d'Iris en emportant avec lui les tronçons de l'épée d'Eldendil ; il fit partie des rares survivants de l'embuscade tendue par les Orques. Certains disent qu'il fut poursuivi pendant un long moment par une créature monstrueuse qui n'avancait que de nuit, et qui semblait capable de « sentir » ses déplacements.
  - 5 La cité de Fornost ne chuta pas par des moyens naturels. Le Roi-sorcier d'Angmar lâcha contre ses murailles une créature terrifiante qui avait envers lui une dette. C'est cet ennemi de tout ce qui vit ou brille qui fit s'effondrer les remparts de la ville. Sa dette payée, la Chose retourna dans les ténèbres d'où elle avait été tirée.
  - 6 Les Nains racontent que maintes horreurs hantaient les Montagnes Grises. Elles émergèrent d'on ne sait où et rampèrent dans les mines, portant mort et destruction. Mais les Nains finirent par toutes les repousser, sauf l'une d'elles. Il est dit que ce fut Thorin I<sup>er</sup> qui renvoya cette dernière, après l'avoir vaincue au cours d'un long duel qui eut lieu dans les sombres profondeurs de la mine.
  - 7 Pendant longtemps, la Chose vécut dans les profondeurs d'une grotte située dans les contreforts les plus au nord des Monts Brumeux. Les Montagnards de la région la vénéraient comme un dieu, la nourrissaient et prenaient soin d'elle. Puis ce fut la guerre : des armées d'Elfes et d'Hommes chassèrent les Montagnards. Privée de ses serviteurs, la Chose développa une haine irrépressible à l'encontre de ces envahisseurs.
  - 8 Il y a des siècles, la Chose vivait dans les recouins les plus sombres d'une vallée, à l'est des Monts Brumeux. Elle se rendit un jour jusqu'à un village des Hommes des bois, alors que les chasseurs étaient partis. À leur retour, ils découvrirent une scène horrible : des corps démembrés épars partout, les maisons détruites, et une odeur pestilentielle. Aucun survivant...
  - 9 Une fois par décennie, la Chose retourne dans les Monts de la Forêt Noire. Quand elle arrive, des centaines d'Araignées, grandes et petites, se répandent en essaims furieux au sud ou à l'ouest, submergeant tout ce qu'elles croisent sur leur passage.
  - 10 La Chose est avide. Non pas d'or... mais d'os ! Ceux des animaux sont faciles à obtenir, tout comme ceux des Orques, des Hommes ou des Nains ; de fait, elle a un appétit insatiable envers ceux des Elfes.
-  Quand le pays de Beleriand fut détruit, maintes créatures quittèrent ses ruines. Parmi elles se trouvait une Chose particulièrement grande et cruelle. Depuis, elle avance vers l'est.

## TABLE 5. QUI SE SOUVIENT DE LA CHOSE :

LANCEZ UN DÉ DU DESTIN

 Les Orques détestent les Choses maléfiques qui rôdent dans l'ombre, peut-être encore plus que les Hommes, les Elfes et les Nains : en effet, ce sont souvent eux qui finissent dans le ventre de ces créatures. Être en mesure d'échanger avec un Orque peut s'avérer très utile si la Chose n'est pas loin.
1 Du ciel, les Grand Aigles voient bien des choses, mais ils n'en parlent que s'ils ont une bonne raison de le faire ; par exemple, ils ne parlent jamais de la monstruosité venue des ténèbres qui hantait autrefois les rives du Grand Fleuve et qui dévorait les voyageurs solitaires : ils l'épiaient sans cesse. Un jour, elle disparut. Les Aigles la cherchèrent dans les environs pendant un long moment, en vain.
2 Seule une chanson elfe raconte les deuils provoqués par la Chose ; d'une tristesse infinie, elle est parfois chantée dans le Hall du Feu de Fondcombe. On raconte que s'il fait nuit et que vous craignez que la Chose ne soit proche, la chanter entièrement gardera la créature à distance.
3 Une phrase a été gravée sur le mur d'une grotte sombre située au nord de la Désolation Grise : « <i>C'est ici que Belegorn, fils de Bergil de Dol Amroth, bannit la Chose des Abîmes mais mourut de ses terribles blessures. Glorfindel des Elfes emporta sa dépouille pour la rendre à sa famille.</i> »
4 Parmi les anciens livres et parchemins conservés à Minas Tirith, on trouve une brève chronique de l'époque à laquelle la cité fut bâtie. En dépit de ses nombreuses pages manquantes, le texte évoque clairement la présence d'une Chose maléfique sous le Mont Mindolluin, horrible à voir et très agressive.
5 Il reste peu de traces des innombrables générations d'Hommes du Nord qui vécurent à la frontière sud-est de la Forêt Noire. Sur un monument funéraire couvert de mousse datant de cette époque figure une inscription concernant la mort de Crinna – sans doute un chef de village –, tué par une Chose terrible surgie des bois une nuit, et que seuls les grands feux qu'on alluma purent repousser.
6 Comme la plupart des Hobbits détestent l'eau, on met souvent à l'épreuve les jeunes du Quartier Est en leur faisant réciter une comptine assis sur la rive du Brandevin, de nuit. La chanson, chantée depuis la nuit des temps, parle d'une Chose faite de ténèbres qui sort de l'eau et dévore ceux qui regardent leur reflet au clair de lune.
7 Les Rôdeurs connaissent bien des histoires sur les horribles Choses mystérieuses qui rôdent en Eriador ; la plupart sont inventées, disent les Elfes en se moquant, mais il en est une qui ne l'est certainement pas : celle d'une créature pouvant apparaître tout à coup à vos côtés durant votre sommeil ; ils la racontent aussi, quoique moins concernés, puisqu'ils ne dorment jamais...
8 Saroumane adore les secrets. Il garde le silence sur sa collection impressionnante de textes narrant l'existence de créatures des ténèbres en Terre du Milieu. Il tenta une fois de les classer mais finit par abandonner, car il avait trop d'ouvrages et tous étaient différents.
9 La Pierre de Vision de la tour d'Elostirion, dans les Emyn Beraid, braque en permanence son regard vers l'ouest, par-delà la mer. Or il arrive qu'elle l'orienté ailleurs, quand une Chose aussi ancienne que maléfique s'approche des Havres Gris ; elle la suit alors dans ses déplacements, et ce n'est que quand elle n'est plus à portée de vue que la Pierre se dirige de nouveau vers les terres immortelles.
10 Dans la bibliothèque privée d'Elrond, à Fondcombe, se trouve un parchemin entièrement consacré à la Chose, contenant de nombreuses informations sur ses habitudes et les lieux où elle pourrait se cacher.
 Seuls les plus sages de la Terre du Milieu connaissent l'existence de cette sombre Chose aussi vieille que le monde. Et ils la craignent. Mais si on les interroge sans détour, ils peuvent fournir de précieux conseils à son sujet : pour savoir comment l'éviter ou la fuir, bien entendu, pas sur la façon de l'affronter, car personne ne serait aussi stupide pour s'y essayer...

**TABLE 6. CARACTÉRISTIQUES :**

DÉ DU DESTIN	NIVEAU D'ATTRIBUT ET DE HAINE	ARMURE	ENDURANCE	PUISSEANCE	COMPÉTENCES DE COMBAT	NOMBRE DE CAPACITÉS REDOUTABLES
1	12	5d	120	3	4	5
1-2	11	4d	110	3	3	4
3-4	10	4d	100	3	3	4
5-6	9	3d	90	2	3	3
7-8	8	3d	80	2	3	3
9-10	7	3d	70	2	3	2
11	6	2d	60	2	2	2

Si la description de la Chose sans Nom correspond à une créature capable d'éviter avec adresse les attaques de ses adversaires, attribuez-lui un modificateur de Parade (de +1 à +3). Si la Chose est lente et corpulente, ne lui en attribuez pas (un modificateur négatif peut même être envisagé à la place).

**TABLE 7. TYPES D'ATTAQUES :**

DÉ DE MAÎTRISE*	ATTAQUE	DÉGÂTS	BLESSURE	DÉGÂT SPÉCIAL
1-2	Écrasement (sabots, pattes)	Niveau d'Attribut	12	Brise bouclier
3-4	Morsure (gueule, bec)	Niveau d'Attribut -2	14	Perforation
5-6	Déchiquetage (crocs, griffes)	Niveau d'Attribut -2	16	Étreinte

\* Lancez un dé deux fois sur cette table pour déterminer l'attaque principale et l'attaque secondaire de la Chose sans Nom (tous les types d'attaque peuvent provoquer un Coup puissant).

**TABLE 8. CAPACITÉS REDOUTABLES :**

LANCEZ UN DÉ DU DESTIN

1	Abomination	Au début du premier round de combat, tous les Héros à portée de vue d'une ou plusieurs Choses dotées de cette capacité redoutable gagnent 3 points d'Ombre (Terreur). Ceux qui ratent leur test d'Ombre sont découragés et ne peuvent pas dépenser d'Espoir pour tout le reste du combat.
2	Blessure mortelle	Les cibles Blessées lancent un dé du Destin défavorisé quand elles doivent déterminer la Gravité de leur Blessure.
3	Habitant des ténèbres	Tous les tests effectués dans l'obscurité sont favorisés.
4	Grand bond	Dépensez 1 point de Haine pour attaquer un Héros quelle que soit sa position de combat, y compris en position arrière.
5	Force effroyable	Si une attaque de la Chose inflige un Coup perforant, dépensez 1 point de Haine pour rendre le jet de Protection de la cible défavorisé.
6	Poison	Si une attaque provoque une Blessure, la cible est également empoisonnée (voir page 134 pour les effets du poison).
7	Impassible	La Chose n'est pas affectée par la manœuvre de combat Intimider l'adversaire, sauf en cas d'une Réussite magique.
8	Cuir robuste	Dépensez 1 point de Haine pour gagner (2d) à un jet de Protection.

8	Effroi	Dépensez 1 point de Haine pour infliger un nombre de points d'Ombre (Terreur) égal à la Puissance de la Chose à tous les Héros à portée de vue. Ceux qui ratent leur test d'Ombre sont découragés et ne peuvent pas dépenser d'Espoir pour tout le reste du combat.
9	Vitesse du serpent	Quand la Chose est ciblée par une attaque, dépensez 1 point de Haine pour rendre cette attaque défavorisée.
10	Puanteur fétide	Dépensez 1 point de Haine pour que tous les combattants engagés en combat avec la Chose perdent ( $1d$ ) à tous leurs jets durant le round.
Y	Peur du feu	Au début de chaque round où la Chose est engagée en combat rapproché contre un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, elle perd 1 point de Haine.



# INDEX

- A**
- À l'agonie 101
  - Actions du Gardien des Légendes (Combat) 98
  - Actions opposées 132
  - Actions prolongées 131
  - Activités héroïques 93
  - Adelard Touque 187
  - Affable (Particularité) 67
  - Amasser des richesses 73
  - Année en cours 207
  - Arbitre (Gardien des Légendes) 128
  - Arcs (Compétence de combat) 66
  - Armes 73
  - Armes baptisées 80
  - Armure (Adversaires) 144
  - Armures et Boucliers 75
  - Art de la guerre (Compétence commune) 62
  - Artisanat (Compétence commune) 62
  - Assaut 93
  - Athlétisme 61
  - Attachement 55
  - Attaques improvisées 67
  - Attaques-surprise 95
  - Attirail de guerre 47
  - Attributs 29
  - Avantages 101
  - Aventures (Suite des) 56
- B**
- Balin, fils de Fundin 52, 212
  - Bardides 32
  - Barnabas Poiredebeurré 183
  - Beau (Particularité) 67
  - Beinion et Arin d'Evendim 180
  - Bénédicitions 162
  - Bilbo Sacquet 52, 213
  - Blessé 22
  - Blessures 101
  - Blessures entraînant la mort 134
  - Bonus d'Espoir 20
  - Brise bouclier (Adversaires) 144
  - Búrzgul 198
  - Butins 158
- C**
- Capacités redoutables 144
  - Capitaine (Vocation) 44
  - Caractéristiques 29
  - Caractéristiques dérivées 29
  - Carnet de route (Voyage) 108, 110
  - Carrière d'aventurier 56
  - Carte (La) 108
  - Catégories de Compétence 60
  - Céder du terrain 98
  - Champion (Vocation) 44
  - Changer de Particularité 67
  - Changer d'objets utiles (Phase de Communauté) 121
  - Chant (Compétence commune) 62
  - Chanter des chansons 121
  - Charge 49
  - Chasse (Compétence commune) 62
  - Chasseur de Trésors (Vocation) 45
  - Chute 134
  - Cibles (Trésor) 163
  - Circonspect (Particularité) 68
  - Cirdan le Charpentier de Nefs 215
  - Comment jouer 8
  - Compagnie (La) 51
  - Compétences communes 60
  - Compétences communes et de combat 30
  - Compétences de combat 65
  - Compétences de combat (Adversaires) 144
  - Compétences favorites 60
  - Compétences utiles (Conseil) 107
  - Complications 101
  - Connaissances (Compétence commune) 62
  - Conseil (Clôture d'un) 108
  - Conseil (Phases d'un) 104
  - Conseil (Structure d'un) 106
  - Coup de bouclier (Dégât spécial) 99
  - Coup perforants 99
  - Coup puissant (Adversaires) 144
  - Coups puissant (Dégât spécial) 99
  - Courageux (Particularité) 68
  - Courtoisie (Compétence commune) 62
- D**
- Création d'un Héritier 57
  - Crise de folie 139
  - Cupidité (Ombre) 138
  - Curieux (Particularité) 68
- E**
- Défaux 141
  - Défaux (Des Héros avec des) 141
  - Défavorisés (Tests) 20
  - Dégâts spéciaux 99
  - Dégâts spéciaux des adversaires 144
  - Dés de Maîtrise 18
  - Dés de Maîtrise bonus 20
  - Dés de Maîtrise malus 21
  - Dés du Destin 17
  - Désastre ! 131
  - Détermination (Adversaires) 143
  - Diriger des scènes 126
  - Discretion (Compétence commune) 62
  - Dogme (Le Gardien des Légendes et le) 129
  - Durée des sessions et rythme de progression 57
  - Durée du voyage 111
- F**
- Échec malheureux 131
  - Élever un Héritier 56
  - Elfes du Lindon 34
  - Embuscades 95
  - Endurance 69
  - Endurance (Adversaires) 143
  - Engagement 96
  - Engagements (Nombre maximum d') 97
  - Énigmes (Compétence commune) 63
  - Entêté (Particularité) 68
  - Entraînement (Phase de Communauté) 119
  - Entreprises (Phase de Communauté) 121
  - Épées (Compétence de combat) 66
  - Épuisé 22, 69
  - Équipement de départ 47
  - Érudit (Vocation) 45
  - Espoir 71
  - États 22
  - Étreinte (Adversaires) 144
  - Événements (Résolution des) 112
  - Événements de voyage (Description des) 114
  - Événements de voyage (Table des) 112
  - Évolution (Phase de Communauté) 119
  - Expérience 55
  - Expérience (Coût en points d') 119
  - Expérience acquise 46
  - Exploration (Compétence commune) 63
  - Explorer la Terre du Milieu 207
- G**
- Fabrication (Trésor) 163
  - Fatigue 69
  - Fatigue du voyage 111
  - Favorisés (Tests) 20
  - Festival des ronds de fumée 187
  - Feu 134
  - Fier (Particularité) 68
  - Fin du voyage 111
  - Fitch Granfarbre, Forestier d'Archet 188
  - Folie 139
  - Froid extrême 134
  - Fuir 104
- H**
- Gandalf le Gris 52, 217
  - Garant 52, 212
  - Garants de départ 52
  - Généreux (Particularité) 68
  - Gilraen, fille de Dirhael 218
  - Glossaire des termes du jeu 24
  - Grand (Particularité) 68
  - Gravité des Blessures 101
  - Groupes de compétences 61
- I**
- Impétueux (Particularité) 68
  - Index des Trésors (L') 160
  - Inspection (Compétence commune) 63
  - Inspiration (Compétence commune) 64
  - Inspiré 20
  - Interaction (Conseils) 106
  - Intimider l'adversaire (manœuvre de combat) 102
  - Intuition (Compétence commune) 64
  - Itinéraire (Voyage) 109
- J**
- Jean Fougeron 184
  - Jet d'attaque 98
  - Jet de Protection 99
  - Jovial (Particularité) 68
- L**
- La Compagnie est repérée (Vigilance de l'Oeil) 172
  - Lancer les dés 16, 17
  - Lances (Compétence de combat) 66
  - Langues et noms typiques 30
  - Lieux d'aventure 221
  - Lieux Périlleux (voyage) 111
  - Liste des Compétences communes 61
  - L'ombre du passé 9
  - Loyal (Particularité) 68
- M**
- Majestueux (Particularité) 68
  - Malin (Particularité) 68
  - Manœuvres de combat 102
  - Marche forcée 111
  - Méfaits (Ombre) 138
  - Mélancolique 22, 71, 137
  - Messager (Vocation) 45
  - Metteur en scène (Gardien des Légendes) 128
  - Mettre en joue (Manœuvre de combat) 103
  - Modificateurs de jets de dés 20
- N**
- Nains du Peuple de Durin 40
  - Narrateur (Gardien des Légendes) 129
  - Niveau d'Attribut (Adversaires) 143
  - Niveaux de butin 158
  - Niveaux de réussite 18
  - Niveaux de risque 131
  - Niveaux de vie 72
- O**
- Objets de qualité supérieure 79
  - Objets Maudits 167
  - Objets Précieux 159
  - Objets utiles 49
  - Œil de Sauron 17
  - Oswald Briqueux 186
- P**
- Palantír 216
  - Paquetage 49
  - Parade (Adversaires) 144
  - Parlementer avec ses adversaires 99
  - Particularités 30, 67
  - Particularités (Adversaires) 144
  - Partir à l'aventure au Troisième Âge 8
  - Passionné (Particularité) 68
  - Patient (Particularité) 69
  - Perforation (Adversaires) 144
  - Perforation (Dégât spécial) 99
  - Personnages 28
  - Personnages du Gardien des Légendes 135
  - Persuasion (Compétence commune) 64
  - Perte d'Endurance 98, 134
  - Phase d'Aventure 12, 92
  - Phase de Communauté 13
  - Phase de Communauté (Structure d'une) 118
  - Points d'Aventure 56
  - Points de Progression 56
  - Points d'Ombre 136
  - Poison 134
  - Poney Fringant (Le) 181
  - Poneys des Hobbits et Chevaux 50
  - Positions de combat 95
  - Premiers soins 101
  - Présence (Compétence commune) 64
  - Présentations (Conseils) 106
- R**
- Procédure des jets de dés 23
  - Protecteur (Vocation) 46
  - Protéger un compagnon (Manœuvre de combat) 103
  - Puissance (Adversaires) 143
- S**
- Rallier ses camarades (Manœuvre de combat) 102
  - Rapide (Particularité) 68
  - Récompenses 78
  - Récompenses de départ 51
  - Récompenses Enchantées 165
  - Récupérer de l'Espoir 71
  - Refuge (Voyage) 53
  - Rémission spirituelle (Phase de Communauté) 119
  - Renforcer sa volonté 137
  - Repos 71
  - Repositionnement (Dégât spécial) 99
  - Résistance (Conseil) 105
  - Résolution des actions 15
  - Résolution des attaques 98
  - Retenter un test 17
  - Réussite magique 21
  - Réussite partielle 131
  - Réussites spéciales 18
  - Rôdeurs du Nord 42
  - Roi des Esprits (Le) 195
  - Rôles de voyage 109
  - Rounds de combat rapproché 95
  - Rune de Gandalf 17
  - Rustre (Particularité) 69
- T**
- Sagesse 78
  - Secret (Compétence commune) 69
  - Séquence de Voyage 109
  - Seuil de Chasse 172
  - Seuils de Réussite (SR) 18, 29
  - Sévère (Particularité) 69
  - Sincère (Particularité) 69
  - Soins (Compétence commune) 65
  - Sorcellerie (Ombre) 139
  - Sources de Blessures 134
  - Sources de l'Ombre 137
  - Soutien 20
  - Structure du jeu 12
  - Subtil (Particularité) 69
  - Succomber à l'Ombre 140
  - Suffocation 134
  - Supériorité numérique 97
  - Symbol de Réussite 18
- V**
- Terres Frontalières 113
  - Terres Sauvages 113
  - Terres Ténébreuses 113
  - Terreur (Ombre) 137
  - Tests de marche (Voyage) 110
  - Tests d'Ombre 137
  - Tom Bombadil et Baie d'Or 52, 219
  - Transport des Trésors 159
  - Trésor de guerre 164
  - Trésors magiques 159
- W**
- Vaillance 78
  - Valeur de Communauté 54
  - Valeur de Trésor de départ 72
  - Vertus 80
  - Vertus culturelles 81
  - Vertus de départ 51
  - Vertus des Bardides 81
  - Vertus des Elfes 82
  - Vertus des Hobbits 84
  - Vertus des Hommes de Bree 85
  - Vertus des Nains 87
  - Vertus des Rôdeurs du Nord 88
  - Vigilance (Compétence commune) 65
  - Vigilance de l'Oeil 170
  - Vocations 44
  - Voies de l'Ombre 140
  - Volées initiales (Combat) 94
  - Voyage 108
  - Voyage (Compétence commune) 65
  - Vue perçante (Particularité) 69
- Y**
- Yule (Phase de Communauté) 120

# L'ANNEAU UNIQUE

NOM					
Culture héroïque	Age	Niveau de vie	Tresor	Particularités	
Avantage culturel	Vocation	Garant	Voie de l'Ombre	Défauts	
Vocation					
<b>CORPS</b>					
<b>COEUR</b>					
<b>ESPRIT</b>					
<b>COMPÉTENCES</b>					
<b>RÉCOMPENSES</b>					
<b>COMPÉTENCES DE COMBAT</b>					
<b>ATTIRAIL DE GUERRE</b>		Dégâts	Blessure	Charge	Notes
<b>ÉQUIPEMENT DE VOYAGE</b>					
<b>ÉTATS</b>					
<b>ARMURE</b>					
<b>BOUCLIER</b>					
<b>CASQUE</b>					
<b>SAGESSSE</b>					
<b>VERTUS</b>					
<b>VAILLANCE</b>					
<b>OMBRE</b>					
<b>ESPOIR ACTUEL</b>					
<b>ENDURANCE ACTUELLE</b>					
<b>CHARGE</b>					
<b>FATIGUE</b>					
<b>SÉQUELLES</b>					
<b>ÉPUISÉ</b>					
<b>MÉLANCOLIQUE</b>					
<b>BLESSÉ</b>					

## CARNET DE ROUTE

Année

Saison

Départ de

Destination

Durée du voyage

Nom

Rôle de Voyage

Fatigue du Voyage

Nom

Vigueur

## La compagnie

Poneys et chevaux

## JOURNAL

## L'ANNEAU UNIQUE

### ITINÉRAIRE

Événement 1  
Cible  
Événement  
Conséquence

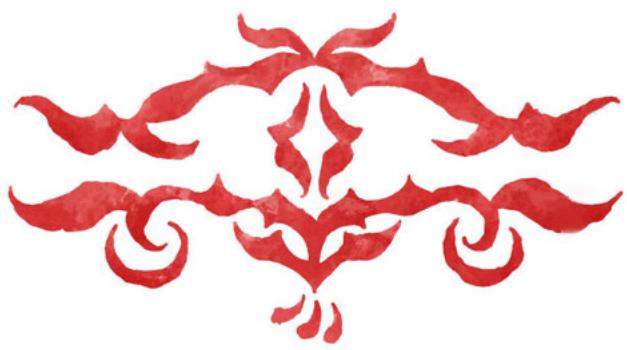
ÉVÉNEMENT 2  
Cible  
Événement  
Conséquence

ÉVÉNEMENT 3  
Cible  
Événement  
Conséquence

ÉVÉNEMENT 4  
Cible  
Événement  
Conséquence

ÉVÉNEMENT 5  
Cible  
Événement  
Conséquence

ÉVÉNEMENT 6  
Cible  
Événement  
Conséquence



*Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,  
 Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,  
 Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,  
 Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône  
 Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.  
 Un Anneau pour les gouverner tous,  
 Un Anneau pour les trouver,  
 Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier  
 Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.*



ienvenue en Terre du Milieu ! Vous tenez entre vos mains *L'Anneau Unique™*, le jeu de rôle officiel basé sur les œuvres de J.R.R. Tolkien. Conçu pour évoquer l'atmosphère de *Bilbo le Hobbit™* et du *Seigneur des Anneaux™*, cet ouvrage contient les règles pour créer des Héros et vivre à travers eux des aventures dans un monde menacé par l'emprise de l'Ombre.

Magnifiquement illustré, ce manuel présente la Terre du Milieu vingt ans après la remarquable disparition de Bilbo Sacquet – et son retour tout aussi inattendu. Les événements majeurs racontés dans *Le Seigneur des Anneaux™* ne se produiront que dans un demi-siècle : les joueurs ont tout leur temps pour vivre maintes histoires dignes d'une épopée.

Cette seconde édition de *L'Anneau Unique™* propose des règles révisées et améliorées dans une toute nouvelle présentation graphique, et met l'accent sur l'Eriador - les Terres Solitaires à l'ouest des Monts Brumeux. Dans ses pages, vous trouverez entre autres :

- ◆ Des règles pour se déplacer de par le monde (Voyage), affronter d'effroyables ennemis (Combat) et rencontrer les personnalités majeures de la Terre du Milieu (Conseil).
- ◆ Des conseils précis destinés au Gardien des Légendes pour donner vie à la Terre du Milieu, ainsi que des règles sur les trésors magiques, l'Ombre et l'Œil du Mordor.
- ◆ Des informations détaillant six Garants (des individus influents qui parrainent les Héros), parmi lesquels Bilbo Sacquet et Gandalf le Gris.
- ◆ Un bestiaire décrivant un panel d'adversaires, des simples Soldats Orques et autres Voleurs de Grand Chemin aux monstrueux Trolls des Cavernes et aux Êtres des Galgals.
- ◆ Des règles pour créer ses propres Choses sans Nom – d'épouvantables créatures venues des sombres recoins du monde.
- ◆ Un Lieu d'aventure complet, *Une Étoile dans la Brume*, jalonné d'exemples spécialement conçus pour accompagner les nouveaux Gardiens des Légendes.



**FREE LEAGUE**

*L'Anneau Unique, La Terre du Milieu et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que les personnages, objets, événements et lieux associés sont des marques déposées ou des marques enregistrées de Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises (SZE) et sont utilisés sous licence de Sophisticated Games Ltd. Tous droits réservés.*



**EDGE**  
STUDIO

[EDGE-STUDIO.NET](http://EDGE-STUDIO.NET)

L'ANNEAU UNIQUE,  
 LE JEU DE RÔLE  
 SKU : ESOR202FR - 2022-1  
 ISBN : 3558380100980



3 558380 100980