

synthèse des règles

aide de jeu
pour le jeu de rôle

L'ANNEAU UNIQUE

par Ghorin

basé sur l'aide de jeu de NicolasS

pour la communauté edge de l'anneau unique

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Phases de jeu	4
COMPAGNIE	5
COMPÉTENCE & TRAITS	6
COMBAT	8
PNJ et Adversaires	22
RENCONTRES	25
Voyages	27
Santé Physique	32
Santé Psychologique	36
L'œil du Mordor	42
Vaillance et Sagesse	44
Niveau de vie & Trésors	45
Les Domaines	59
Phase de Communauté	60
Royaumes & Lieux des Terres Sauvages	80

INTRODUCTION

Objectifs

Ce document a pour objectif d'aider les Maîtres des Légendes dans l'utilisation des règles du jeu L'Anneau Unique.

Il a pour but de synthétiser l'ensemble des règles contenues dans les ouvrages suivants :

- Aventures dans les Terres Sauvages (livre de base)
- Guide de la Ville du Lac
- Guide des Terres Sauvages
- Contes & Légendes des Terres Sauvages
- Ténèbres sur la Forêt Noire
- Fondcombe
- Erebor
- Cartes & Périples
- Les Cavaliers du Rohan
- VO de l'adventurer's Companion (nouvelles Manœuvres de Combat & nouveaux Coups Précis)

Version

Version	Date	Contenu
1.0	05 avril 2016	• Version initiale
1.1	05 octobre 2016	• Correction des sauts de page de chaque chapitre afin qu'à l'impression recto-verso, chaque chapitre démarre sur le recto. Cela permet d'avoir des chapitres imprimés / visualisables séparément les uns des autres.
1.2	25 octobre 2016	• Correction pour Compagnie / Lien de Communauté : Un PJ ne peut avoir qu'un seul lien de communauté (version précédente : plusieurs) • Correction pour Phase de Communauté / Tableau des Nouveaux rangs de Compétence d'Armes / d'Armes Culturelles : correction du nom du tableau • Voyage : Ajout de la règle sur la Marche Forcée (Contes & Légendes des Terres Sauvages)
1.3	30 novembre 2016	• Ajout d'une règle maison (conçue avec Bélérion) pour l'effet de manque de nourriture et d'eau
1.4	11 octobre 2017	• Corrections et améliorations mineures • Modification de la police principale pour permettre la sélection du texte dans la version PDF
1.5	15 octobre 2017	• Ajout des règles additionnelles d'Erebor - Nouvelles Entreprises des Phases de Communauté - Le trésor des Nains - Nouvelles capacités spéciales • Corruption : ajout de la description des Parts d'Ombre • Ajout des Objets Précieux, Merveilleux et Armes & Armures Fabuleuses
1.6	23 juin 2019	• Ajout des Nouvelles manœuvres de combat et nouveaux coups précis de l'Adventurer's Companion (traduction non officielle)
1.7	30 juillet 2019	• Ajout des règles additionnelles de - Cartes & Périples - Les Cavaliers du Rohan

Note : la VF d'Erebor ne contient pas l'errata de la VO.

Phases de jeu

point sur la compagnie

Avant la séance de jeu, établir :

- Les objectifs de la Compagnie (pour les points d'expérience)
- Sa Réserve de Communauté (pour l'Espoir)
- Les éventuels Liens de Communauté liant les PJs.

phase d'aventure

Ponctuée d'actions diverses (Tests de Compétence) et de Combats.

Proposant des Rencontres que les PJs peuvent exploiter.

Incluant des Voyages que les PJs doivent organiser.

fin de chaque séance de jeu

N'est pas forcément liée à la fin d'une Phase Aventure.

Permet de gagner des points d'Espoir ou d'Ombre en fonction des Liens de Communauté.

Permet de gagner des points d'Expérience.

phase de communauté

Qui marque les grands moments de repos entre chaque scénario durant laquelle les PJs doivent dire :

- Où ils vont (Destination)
- Comment ils se développent (Expérience et Progression)
- Ce qu'ils font (Entreprise).

Qui se conclut par l'étape de « Fin d'année » le cas échéant durant laquelle est fait un point sur les grands événements qui ont ponctué l'année.

COMPAGNIE

OBJECTIF DE LA COMPAGNIE

A déterminer au début de chaque Phase Aventure (peut être implicite en fonction de l'histoire).

Conditionne le gain de points d'expérience.

RÉSERVE DE COMMUNAUTÉ

Valeur initiale = Nombre de membres de la Compagnie + 1 pt / Hobbit (avantage culturel : Bon sens Hobbit)

Piocher 1 point dans la Réserve de Communauté permet de récupérer 1 Point d'Espoir. Nécessité d'avoir l'accord de la majorité des autres PJs sinon gain d'1 Point d'Ombre.

Elle remonte automatiquement au maximum à la fin de chaque séance de jeu.

LIENS DE COMMUNAUTÉ

Un PJ peut être lié à un (et un seul) autre PJ, lien pas forcément mutuel.

Source d'Espoir : +1 Point d'Espoir à la fin de la séance de jeu si le compagnon avec lequel le PJ a un Lien de Communauté n'est pas blessé et s'il est au même endroit.

Source d'Inspiration : Point d'Espoir compensé immédiatement si utilisé pour une action qui sauve ou profite directement au compagnon.

Expose au gain de Points d'Ombre si le compagnon avec lequel le PJ a un Lien de Communauté est blessé ou tué : à la fin d'une séance de jeu, si le PJ avec lequel il y a un Lien de Communauté est Blessé, gain d'1 point d'Ombre ; s'il est Mort, gain de 3 points d'Ombre.

VIGILANCE DE L'ŒIL

La valeur initiale de la Vigilance de l'œil est calculée en début de chaque séance de jeu.

Voir chapitre L'Œil de l'Ombre / Vigilance de l'œil.

COMPÉTENCE & TRAITS

test de compétence simple

Jet de dé

Jet de Dé du Destin + [Compétence]d6 contre SR

-  = 0 (et complication dans certains cas).
- Dépenser 1 pt d'Espoir après le jet : + Attribut correspondant (Attribut Amélioré si Compétence Favorite).
- Si PJ Epuisé, les 1, 2 et 3 sur les d6 comptent pour 0.
- Si situation non critique, un PJ peut faire appel à un Trait adapté pour remplacer le jet de dés et obtenir une réussite ordinaire automatique.

Seuil de réussite

SR 10	Très facile
SR 12	Facile
SR 14	Modéré
SR 16	Difficile
SR 18	Très difficile
SR 20	Impressionnante
Exploit épique	Si le jet de dés donne un  et au moins un 

Résolution

- Echec si résultat < SR
-  = Réussite automatique.
- Réussite normale si résultat ≥ SR.
 - Réussite Supérieure si 1 x 
 - Réussite Extraordinaire si 2 x 
 - Exploit Epique si SR 18+ et  et 1 ou 2 x  [règle optionnelle]
- Réussir à passer un SR 18 ou 20 (ou accomplir un exploit épique) → + 1 point de Progression.
- En cas de réussite supérieure, extraordinaire ou épique, l'action est réalisée plus rapidement et le joueur précise en quoi le résultat a dépassé ses attentes.

Cas particulier : Compétence Marquée (Haut-Elfe)

Chaque fois qu'un Haut-Elfe utilise une Compétence Marquée (voir page 62) en dehors d'un Sanctuaire Elfe, tout jet de dés amenant un  est considéré comme un Echec et entraîne l'acquisition d'un point d'Ombre.

actions typiques

MANŒUVRE	Compétence
Choisir un endroit où dresser le camp	Exploration
Escalader	Athlétisme
Faire la cuisine	Artisanat
Trouver de quoi manger en milieu sauvage	Chasse ou Exploration
Détecter un piège	Fouille
Trouver la solution à une énigme	Enigmes
Suivre une piste	Chasse
Se cacher	Discretion
Traduire un texte	Connaissances
Se déplacer sans faire de bruit	Discretion
Négocier une affaire	Intuition ou Persuasion
Obtenir une audience auprès d'une personnalité	Courtoisie ou Présence
Crocheter un verrou	Artisanat
Faire une allocution publique	Inspiration
Monter à cheval	Athlétisme
S'entretenir avec un Dragon éveillé	Enigmes
Allumer un feu	Artisanat
Nager	Athlétisme

test de compétence opposé

Si action de l'un, puis tentative d'annulation du résultat de l'autre

- Jet du premier personnage.
- Si échec, succès automatique du deuxième personnage.
- Si réussite, jet du second personnage ; si réussite, c'est la meilleure réussite qui détermine qui remporte l'opposition.

Si confrontation directe

- Jet des deux personnages.
- C'est la meilleure réussite qui détermine qui remporte la confrontation.
- Si échec des deux personnages, les tests sont retentés.

refaire une action

Il n'est pas possible de retenter une action ratée, le joueur avait la possibilité de dépenser un point d'Espoir si besoin.

actions prolongées et avec coopération

Utile pour les actions longues telles que creuser un tunnel. Le Gardien des Légendes fixe le nombre de jets à réussir. Il doit être compris entre 3 (test prolongé modéré) et 9 (opération très difficile et longue).

Un succès supérieur équivaut à 2 jets réussit alors qu'un succès extraordinaire correspond à 3 jets réussis.

Une action normale difficile peut aussi être transformée en action prolongée avec un SR plus bas :

- Un SR réduit de 1 niveau : 3 jets de dés réussis
- Un SR réduit de 2 niveaux : 4 ou 5 jets réussis
- Un SR réduit de 3 niveaux : 6 jets réussis

Par exemple, plutôt que de faire un jet de dés SR20 pour sortir d'un labyrinthe, les joueurs font une action prolongée avec un SR 14 nécessitant 6 jets d'Enigme réussis.

Exemples d'actions prolongées :

ACTION	Nombre de jets de dés requis	Compétence(s) suggérée(s)	Coopération
Enfoncer une porte	3	Athlétisme	3 personnages max
Convaincre un individu réticent de vous aider	5	Courtoisie, Persuasion, Présence	Permise
Chercher des connaissances obscures	4	Chant, Connaissances, Enigmes	Permise
Retrouver son chemin quand on est perdu en milieu sauvage	4	Chasse, Exploration	Permise
Traverser un large cours d'eau à la nage	5	Athlétisme	Interdite
Reconnaître une zone importante	4 à 6	Exploration	Permise

utilisation des traits

Faire appel à un Trait pour : obtenir ...

- Un succès automatique (réussite ordinaire) : quand le Trait correspond à une compétence commune
- Une action inopinée : pour avoir droit à un jet de dé dans une situation qui échappe aux joueurs
- Un point de Progression : Faire appel à un Trait lorsqu'on réussit une action reflétant de très près ce Trait

COMBAT

attaques surprises

En cas d'embuscade, ne faire le test que si la surprise n'est pas certaine.

Tomber dans une embuscade

Les personnages déterminent s'ils remarquent quelque chose ou s'ils sont pris par surprise.

Jet de dés

Jet de Vigilance, Art de la Guerre ou Chasse*

* Vigilance : par défaut

Art de la guerre : pour un personnage soldat (toujours prêt)

Chasse : en pleine nature pour un personnage chasseur, un animal sauvage à l'origine de l'embuscade

Seuil de réussite

Seuil de Réussite	Comportement des PJs
SR 12	Les compagnons sont vigilants et tous les PJs jouent le rôle de Guetteur ou progressent en territoire découvert.
SR 14	Les compagnons sont modérément vigilants et un PJ au moins joue le rôle de Guetteur.
SR 16	Les compagnons n'ont pas affecté de Guetteur ou campent sans monter la garde.
SR 18	Les compagnons sont complètement pris au dépourvu (pendant leur sommeil, etc.).

Résolution de chaque personnage

• Echec	Le PJ est surpris et ne pourra bénéficier d'Avantages de Combat.
• Succès simple	Le PJ n'est pas surpris et pourra bénéficier d'Avantages de Combat.
• Succès supérieur	Le PJ n'est pas surpris et pourra bénéficier d'Avantages de Combat. Il peut en outre prévenir un PJ qui a raté son jet et qui du coup ne sera pas surpris non plus.
• Succès extraordinaire	Le PJ n'est pas surpris et pourra bénéficier d'Avantages de Combat. Il peut en outre prévenir deux PJs qui ont raté leur jet et qui du coup ne seront pas surpris non plus.

Résolution de la Compagnie

Si au moins la moitié de la compagnie n'est pas surprise, elle a l'Initiative, sinon, elle perd l'Initiative.

Tendre une embuscade

Les personnages déterminent s'ils parviennent à s'approcher et à se préparer discrètement.

Jet de dés

Jet de Discrétion, Art de la Guerre ou Chasse*

* Discrétion : S'approcher sans bruit de la cible

Art de la guerre : Grand groupe ou attaque préparée avec beaucoup de soin

Chasse : En milieu sauvage avec plein de caches

Seuil de réussite

Seuil de Réussite	Comportement des Ennemis
Réussite automatique	L'ennemi est complètement pris au dépourvu (endormi, etc.).
SR 12	L'ennemi progresse sans qu'aucun éclaireur ne lui ouvre la voie ou campe sans monter la garde.
SR 14	L'ennemi est modérément vigilant comme lorsqu'il progresse en territoire ennemi.
SR 16	L'ennemi est vigilant, monte la garde ou progresse en territoire découvert.
SR 18	L'ennemi est extrêmement vigilant et accompagné de créatures disposant de sens aiguisé ou progresse dans une zone inadaptée aux embuscades.

Résolution de chaque personnage

• Echec	Le PJ n'est pas discret.
• Succès simple	Le PJ s'approche et se prépare discrètement.
• Succès supérieur	Le PJ peut assister un PJ qui a raté son jet.
• Succès extraordinaire	Le PJ peut assister deux PJs qui ont raté leur jet.

Résolution de la Compagnie

• Embuscade réussie	Tous les PJs ont réussi leur approche / préparation discrète (ou ont été aidés).
• Embuscade ratée	Au moins un PJ n'a pas été discret. Le combat se déroule normalement.

Initiative

En cas d'embuscade

Contexte	Surprise	Initiative
Les compagnons ont tendu une embuscade	Tous les ennemis ont été surpris	Compagnie
	Au moins un ennemi n'a pas été surpris	Ennemi
Les compagnons tombent dans une embuscade	Plus de la moitié des compagnons ont été surpris	Ennemi
	Plus de la moitié des compagnons n'ont pas été surpris	Compagnie

Hors embuscade

Contexte	Initiative
La compagnie défend	Compagnie
La compagnie attaque	Ennemi

Si la situation est incertaine : Jet en Opposition d'Art de la Guerre (Métier pour les Créatures) en prenant la valeur la plus haute pour chaque camp. Le camp remportant l'opposition a l'Initiative.

avantages de combat

Avant un combat tous les PJ non surpris peuvent faire un jet d'Art de la Guerre pour déterminer s'ils remarquent des particularités du champ de bataille qu'ils pourront exploiter pour obtenir un avantage sur leurs adversaires.

Jet de dés

Jet d'Art de la Guerre

Seuil de réussite

Seuil de Réussite	Contexte de l'engagement du combat
SR 12	La compagnie a tendu une embuscade avec succès
SR 14	La compagnie défend
SR 18	La compagnie attaque

Résolution

• Echec	Aucun avantage de combat.
• Succès simple	1d6 de bonus à utiliser pendant le combat.
• Succès supérieur	2d6 de bonus à utiliser pendant le combat.
• Succès extraordinaire	3d6 de bonus à utiliser pendant le combat.

Utilisation

Ces d6 de bonus peuvent être ajoutés à n'importe quel jet de dés pour soi ou pour un compagnon lors du combat qui suit.
Utilisation de 1d6 de bonus max par jet.

premières volées

Avant un combat rapproché, les personnages de chaque groupe ont généralement droit à 1 tir avant d'être au contact.

Une seconde volée (ou plus) peut être accordée en cas de grande distance entre les deux camps.

Un personnage surpris par une embuscade ne peut tirer.

Echange simultané des tirs de Premières Volées de chaque groupe.

Jet de dés

Jet de Arme à distance ou de Dague (jet d'un objet quelconque)

Seuil de réussite

SR 12 + Parade + Bouclier (bonus de bouclier doublé si la cible est consciente de la volée)

Type de bouclier	Bonus à la parade
Rondache	+1
Bouclier	+2
Grand bouclier	+3

Résolution

Voir Attaque à distance

Round de combat

Un round dure au maximum 30 secondes.

Choix d'une Position

La position décrit l'attitude de chaque combattant, du plus téméraire au plus prudent.

Elle détermine

- Le SR de Combat du PJ à l'attaque et celui de l'ennemi l'attaquant (la facilité à toucher mais également la facilité à être touché).
- L'ordre dans lequel agit chaque combattant

Sauf circonstances exceptionnelles, la Position Arrière ne peut être choisie que si 2 autres personnages de la Compagnie sont au corps-à-corps (par PJ voulant être en position Arrière) et que si les ennemis ne sont pas deux fois plus nombreux que les Compagnons.

Un combattant peut changer de position à chaque round. Néanmoins, s'il était engagé dans un corps à corps avec un adversaire, quitter ce face à face pour prendre la position Arrière (ou fuir) peut être risqué.

Un personnage qui tombe et est ensuite attaqué par un ennemi se trouve alors en position Avancée.

Position	SR de Combat	Ordre d'action	Notes	Manœuvre
Avancée	6	1	Corps-à-corps	Intimider l'adversaire
Exposée	9	2	Corps-à-corps	Rallier ses compagnons
Défensive	12	3	Corps-à-corps	Protéger un compagnon
Arrière	12	4	A distance	Mettre en joue, Fuir

Engagement

Si plus d'ennemis que de personnages dans la Compagnie, le Gardien assigne un adversaire au corps-à-corps à chaque personnage puis choisit parmi les ennemis qui restent s'ils attaquent au corps-à-corps ou à distance.

Si plus ou autant de personnages dans la Compagnie que d'ennemis, les PJs choisissent qui ils engagent.

Si des ennemis se retrouvent sans adversaire, le Gardien choisit qui ils attaquent et s'ils le font au corps-à-corps ou à distance.

Maximum de 3 personnages par adversaire de taille humaine, 5 pour un adversaire de grande taille.

actions durant le round

Actions possibles

Durant le Round de Combat les personnages peuvent effectuer une des actions suivantes :

- Une Attaque de Mêlée (positions avancée, exposée et défensive)
- Une Attaque à Distance (position arrière)
- Une Manœuvre de Combat (selon la position)
- Une action diverse (aider un compagnon, ramasser un objet, enfoncer une porte, détacher un prisonnier ...)

Les actions banales (ouvrir une porte, donner un objet, lâcher un objet ...) sont effectuées « gratuitement ».

Un personnage peut dépenser 1 point d'Espoir pour ajouter sa valeur d'Attribut « Corps » pour attaquer (test de compétence d'Arme) ou se protéger (test de Protection)

Ordre d'exécution

1. Le groupe qui a l'initiative
2. Le groupe qui n'a pas l'initiative

Les personnages agissent par ordre de position et, à position égale, par ordre d'Esprit décroissant.

Attaque de Mêlée

Jet de dés

Jet de Compétence d'Arme ou Dague (à mains nues ou avec un objet)

Seuil de réussite

SR de la Position + Parade + [Bouclier] + [Contexte]

POSITION	SR de Combat
Avancée	6
Exposée	9
Défensive	12
Arrière	12

Type de bouclier	Bonus à la parade
Rondache	+1
Bouclier	+2
Grand bouclier	+3

Contexte	SR	Exemples
L'assaillant est relativement gêné.	+2	Terrain difficile, conditions climatiques défavorables, manque de place.
L'assaillant est gravement gêné.	+4	Presque aveuglé par une averse de neige, enfoncé dans la boue jusqu'aux genoux, courant dans l'eau ou dans le noir.
Le défenseur est relativement gêné.	-2	Dos à un mur, acculé dans un coin, obligé de se battre malgré le manque de place.
Le défenseur est gravement gêné.	-4	Aveuglé par le soleil, attaqué alors qu'il tente de s'enfuir, immobilisé par la boue ou une épaisse couche de neige.

Note : Plusieurs facteurs peuvent intervenir en même temps,

Résolution

• Echec	Somme des dés < SR.
• Succès	✓ ou Somme des dés ≥ SR

Se laisser repousser

Lorsqu'un PJ subit une attaque réussie, il peut choisir de se laisser repousser pour diviser la perte d'Endurance par 2 (arrondi au-dessus). Il ne pourra alors pas attaquer au prochain tour.

Retenir ses coups (coup précis)

En cas de combat rapproché et sans intention de blesser ou tuer son adversaire, il est possible de retenir ses coups. En cas de succès du coup précis, l'ennemi réussit automatiquement son jet de Protection (et n'est donc jamais blessé / tué) et ne fait donc que perdre de l'Endurance.

Attaque à Distance

Portée

Arme	Portée courte	Portée moyenne	Portée longue
Lance jetée	5 + Corps	10 + Corps	20 + Corps
Arc	10 + Corps	20 + Corps	30 + Corps
Grand arc	20 + Corps	30 + Corps	40 + Corps

Jet de dés

Jet de la Compétence d'Arme ou Dague (jet d'objet quelconque)

Seuil de réussite

SR 12 + Parade + [Bouclier] + [Contexte]

Type de bouclier	Bonus à la parade
Rondache	+1
Bouclier	+2
Grand bouclier	+3

SR	Contexte
+2	Cible à portée moyenne. Cible bénéficiant d'un bon abri (des arbres dans une forêt clairsemée).
+4	Cible est à portée longue Cible toute petite (un oiseau) Cible protégée par l'obscurité ou un abri important (des arbres dans une forêt dense).
-2	Cible plus grande qu'un humain (un Troll).
-4	Cible gigantesque (un Géant, un Dragon).

Résolution

• Echec	Somme des dés < SR.
• Succès	✓ ou Somme des dés ≥ SR

Règle maison : Coup perforant de la Lance et de l'Arc

Si une lance ou un arc obtient un succès extraordinaire, elle inflige donc un Coup Perforant. Si l'attaque infligeait déjà un Coup Perforant via le Dé du Destin, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires = la valeur d'encombrement de l'arme.

Coup Précis

Un personnage peut tenter un coup précis s'il se sent sûr de lui ou ... désespéré afin de faire une attaque spéciale et un effet particulier.

Conditions

Annoncer le coup précis avant le jet de dés

Jet de dés

Idem que pour une attaque normale en mêlée ou à distance

Seuil de réussite

Idem que pour une attaque normale en mêlée ou à distance

Résolution

Réussite supérieure ou extraordinaire	Effet du coup précis + effets normaux (dégâts de l'arme, coup perforant ...)
Réussite normale ou échec	Aucun effet
Echec et 	Echec critique : l'assaillant perd son équilibre, à la prochaine attaque le visant, le SR sera égale au SR de la Position sans les bonus additionnels (Parade, Bouclier ...)

Effet du coup précis

Type d'arme	Coup précis	Effet
Epée	Désarmement	La cible lâche son arme.
	Mutilation	Choisir une capacité offensive de la cible. Elle est réduite de 1 dé pour le reste du combat. Une fois par cible.
Hache, Bigot	Brise bouclier	Le bouclier vole en éclats.
	Brise armure	La Protection de votre cible est réduite de 1 dé pour le reste du combat. Une fois par cible.
Armes de lancer (Lance)	Attaque précise	L'attaque produit un coup perforant quel que soit le résultat du dé du Destin.
Armes de Tir (Arc)	Pluie de flèches	Choisir 2 cibles. Si l'attaque touche les 2 cibles, alors toutes 2 subissent des dégâts. Sinon aucune n'est touchée.
	Attaque précise	Coup perforant quel que soit le résultat du dé du Destin.
Cas particuliers	Poison	Un héros empoisonné est considéré comme blessé et subit l'effet spécifique du poison. Il reste empoisonné tant que ses effets n'ont pas disparus ou tant qu'un remède approprié n'a pas été appliqué.
	Poison des araignées	Un personnage empoisonné tombe au sol paralysé après un nombre de rounds égal à sa valeur de Corps ou de Cœur (prendre la valeur la plus élevée). Le héros est alors Blessé. Les effets s'estompent au bout d'une heure.
	Renversement	La cible a été renversé par la force du coup. Le héros ne peut pas choisir de se laisser repousser pour diminuer l'impact du coup. Il ne peut pas non plus changer de position et doit consacrer le round suivant pour reprendre sa position de combat sans pouvoir entreprendre d'autre action.

Règle maison : Coup précis sans effet sur une cible

Si la cible ne peut pas être affectée par ce Coup Précis (comme par exemple le fameux Attercop qui ne peut pas être désarmé ou le soldat sans bouclier), l'attaque inflige des dégâts supplémentaires = la valeur d'encombrement de l'arme.

Dégâts

Dégâts

Réussite au Jet d'Attaque	Perte d'Endurance
Réussite ordinaire	Dégâts de l'arme
Réussite supérieure	Dégâts de l'arme + Bonus aux Dégâts de l'attaquant
Réussite extraordinaire	Dégâts de l'arme + 2 x Bonus aux Dégâts de l'attaquant
Si réussite et Dé du Destin $\geq$ Taille de l'arme	Perte d'Endurance + Coup Perforant

- Si Attaque à mains nues ou avec un objet improvisé
 - Dégâts de l'arme = 1 + Bonus aux dégâts (si succès supérieur / extraordinaire)
 - Pas de coup perforant
- Possibilité pour un PJ de se faire repousser pour diviser la perte d'Endurance par 2 (arrondi au-dessus). Il ne pourra alors pas attaquer au prochain tour.

Coup Perforant

Condition

Dé du Destin $\geq$ valeur de Taille de l'arme

Jet de dés

Test de protection pour éviter d'être Blessé.

Possibilité d'utiliser un point d'Espoir pour ajouter son Corps au résultat.

Jet de Dé du Destin + [Protection Armure]d6 + [Protection Casque]

Seuil de réussite

SR [Valeur de Blessure de l'Arme]

Résolution

Si le résultat du jet < Valeur de Blessure de l'Arme, le personnage est Blessé.

position avancée (SR 6)

Intimider l'Adversaire

Le PJ au combat peut renoncer à son attaque pour tenter d'intimider ses adversaires. Il ne peut tenter cette manœuvre s'il a été Blessé au round précédent.

Jet de dés

Jet d'Art de la Guerre ou Présence

Seuil de réussite

SR 10 + Attribut le plus élevé de tous ses adversaires

Résolution

Si réussite, la troupe ennemie perd des points de Haine qui sont répartis par le Gardien des légendes. Si un ennemi n'a plus de point de Haine, il devient Epuisé.

Succès ordinaire	2 points
Succès supérieur	3 points
Succès extraordinaire	Max (4 points ou valeur de Vaillance du PJ)

Défier l'Adversaire

Le PJ choisit un adversaire redoutable qu'il combattra pour tenter de le faire chuter.

Le héros nomme un adversaire au début d'un round. Pendant tout le combat, les deux combattants lancent 2 fois le Dé du Destin et gardent le meilleur résultat.

Attaque à 2 armes

Le PJ attaque avec deux armes : l'arme principale (compétence la plus élevée) et une arme secondaire (compétence la moins élevée).

La 1^{ère} attaque est faite avec l'arme principale et est résolue de manière normale.

La 2^{nde} attaque n'a lieu avec l'arme secondaire que si la 1^{ère} attaque est réussie et vise la même cible.

Pendant une attaque à deux armes, il n'est possible de faire un coup précis et le SR pour toucher le héros est diminué de la somme d'encombrement des deux armes.

position exposée (SR 9)

Rallier ses Camarades

Le PJ au combat peut renoncer à son attaque pour tenter de rallier ses Compagnons.

Jet de dés

Jet de Chant ou d'Inspiration

Seuil de réussite

SR 14

Résolution

Si réussite, tous les Compagnons (y compris le PJ) gagnent des points d'Endurance.

Succès ordinaire	2 points
Succès supérieur	3 points
Succès extraordinaire	Max (4 points ou valeur de Cœur du PJ qui rallie)

Encourager ses Camarades

Le PJ au combat peut renoncer à son attaque pour tenter d'encourager ses Compagnons.

Jet de dés

Jet de Chant ou d'Inspiration

Seuil de réussite

SR 14

Résolution

Si réussite, tous les Compagnons au combat qui ne sont pas blessés mais épuisés en ignorent les effets pendant plusieurs rounds :

Succès ordinaire	2 rounds
Succès supérieur	3 rounds
Succès extraordinaire	Max (4 ou valeur de Vaillance du PJ qui encourage) rounds

Attaque par surprise

Le PJ, s'il est non engagé dans la mêlée, peut tenter une attaque par surprise contre un adversaire déjà engagé face à un autre compagnon.

Jet de dés

Jet de Discrétion

Seuil de réussite

SR 10 + Niveau d'Attribut max des adversaires présents

Résolution

En cas de succès, le PJ engage le combat et attaque normalement, en ajoutant au jet de dés un ou plusieurs dés de bonus :

Succès ordinaire	1 Dé de bonus
Succès supérieur	2 Dés de bonus
Succès extraordinaire	3 Dés de bonus

position défensive (SR 12)

Protéger un Compagnon

Le PJ qui combat en position Défensive peut protéger un autre PJ qui combat en position Avancée ou Exposée. Il doit préciser le nom du personnage qu'il souhaite protéger juste après avoir choisi sa position pour le round à venir.

Quand l'autre PJ en question est attaqué, le PJ peut dépenser un point d'Espoir pour devenir la cible de l'attaque à sa place.

L'attaque est résolue normalement en utilisant la position du PJ qui défend pour définir le SR. Le PJ protégeant son compagnon peut ensuite attaquer quand vient son tour d'agir.

Défense totale

Le PJ, s'il porte un bouclier ou une arme à 1 main dans chaque main, peut choisir de se concentrer sur sa défense. Cela peut être nécessaire par exemple lors d'un combat face à plusieurs adversaires puissants ou face à un ennemi mortellement dangereux.

Le PJ en défense totale n'attaque pas pendant le round mais obtient en contrepartie un bonus à la parade : la valeur d'encombrement du bouclier ou de l'arme avec la plus haute valeur.

Tenir la position

Le PJ, s'il utilise une arme à 2 mains, peut profiter de son allonge supérieure pour garder plusieurs ennemis hors de portée.

Le PJ dépense 1 Point d'Espoir lors de son tour : Jusqu'à son prochain tour, toutes les attaques portées contre lui sont réalisées par les adversaires en lançant 2 Dés du Destin et en gardant le plus mauvais score.

position ARRIÈRE (SR 12)

Mettre en Joue

Le PJ en position Arrière peut passer un round entier à préparer une attaque à distance. Si l'Attaque réussit au tour suivant elle sera automatiquement considérée comme un Coup Précis (voir Effet dans tableau en 6.1.).

Harceler l'ennemi

Le PJ harcèle l'ennemi de flèches sans chercher à toucher précisément mais afin de gêner les ennemis au corps à corps (en position Exposée ou Avancée) et les rendre plus facile à toucher par les compagnons.

Jet de dés

Jet de compétence d'arme

Seuil de réussite

SR 12 + max Parade des cibles adverses

Résolution

En cas de succès, le nombre de cibles gênées est :

Succès ordinaire	2 cibles
Succès supérieur	3 cibles
Succès extraordinaire	4 cibles

Les flèches ne font aucun dégât mais toute cible gênée a maintenant un SR égal à leur Parade (le SR de Position ne compte plus).

Attendre une opportunité

Le PJ n'attaque pas mais observe les adversaires afin d'identifier le meilleur moment pour les attaquer alors qu'ils ne sont pas sur leur garde.

Jet de dés

Jet de Vigilance ou Art de la Guerre

Seuil de réussite

SR 14

Résolution

En cas de succès, la cible attaquée ensuite par le PJ est considéré comme fortement gêné (SR-4) pendant un nombre de rounds :

Succès ordinaire	2 cibles
Succès supérieur	3 cibles
Succès extraordinaire	4 cibles

toutes les positions

Fuir le Combat

Le PJ en position Arrière au round précédant peut fuir la zone de combat en début de round sans qu'aucun jet de dé ne soit nécessaire.

Le PJ engagé au corps-à-corps au round précédent, peut tenter de fuir le combat à son tour en réalisant un jet d'Athlétisme.

Jet de dés

Jet d'Athlétisme

Seuil de réussite

SR 10 + Attribut le plus élevé de tous ses adversaires

Résolution

Succès ordinaire	S'il n'y a qu'un seul adversaire
Succès supérieur ou extraordinaire	S'il y a plusieurs adversaires
Echec	Le PJ reste engagé et ne pourra pas attaquer lors de son prochain tour de jeu

Enlever son Heaume

Le PJ au combat peut enlever son heaume à son tour de jeu et cela pour une action gratuite. Il réduit alors sa Fatigue de 3 points. Il perd bien évidemment le bonus de protection du heaume.

Note : Cette manœuvre est inutile si le PJ est déjà épuisé.

ARMES & ARMURES

Armes

Arme	Dégâts	Taille	Blessure	Enc.	Groupe	Coup précis	Notes
Dague	3	ⅴ	12	0	-	-	-
Epée courte	5	10	14	1	Epées	Arme lâchée	-
Epée	5	10	16	2	Epées	Arme lâchée	-
Epée longue	5 (1m) 7 (2m)	10	16 (1m) 18 (2m)	3	Epées	Arme lâchée	Peut se manier à 1 ou 2 mains.
Lance	5	9	14	2	Lances	Coup perforant	Peut être lancée.
Grande lance	9	9	16	4	Lances	Coup perforant	Arme à deux mains. Ne peut être lancée.
Hache	5	ⅴ	18	2	Haches	Bouclier brisé	-
Grande hache	9	ⅴ	20	4	Haches	Bouclier brisé	Arme à deux mains
Hache à long manche	5 (1m) 7 (2m)	ⅴ	18 (1m) 20 (2m)	3	Haches	Bouclier brisé	Peut se manier à 1 ou 2 mains
Arc	5	10	14	1	Arcs	Coup perforant	Arme à distance.
Grand arc	7	10	16	3	Arcs	Coup perforant	Arme à distance.
Bigot	8	10	18	3	-	Bouclier brisé	Arme à deux mains.

Armures

Armure	Protection	Enc.	Type	Notes
Chemise de cuir	1d	4	Armure de cuir	
Corselet à manches longues	2d	8	Armure de cuir	
Chemise de mailles	3d	12	Armure de mailles	
Cotte de maille	4d	16	Armure de mailles	
Haubert de maille	5d	20	Armure de mailles	
Cervelière de fer et de cuir	+1	2	Casque	
Heaume	+4	6	Casque	Peut s'enlever en plein combat pour diminuer la Fatigue de 3 points (voir 6.3.6)

PNJ ET ADVERSAIRES

Caractéristiques

Niveau d'Attribut

Le Niveau d'Attribut remplace les 3 Attributs.

Il sert de bonus pour toute action liée à une compétence favorite (sans nécessité d'utiliser 1 point d'Espoir).

Il sert de Bonus aux Dégâts pour les Succès Supérieurs (1 x Niveau d'Attribut) ou Extraordinaires (2 x Niveau d'Attribut).

Endurance

Endurance = 0 → Créature hors de combat.

Créature Blessée = Créature tuée.

Une Créature ne peut pas se laisser repousser pour réduire sa perte d'Endurance.

Haine

Si Haine = 0, Créature Epuisée.

Parade

Idem PJ.

Armure

Utilisée pour Test de Protection en cas de Coup Perforant.

Si soulignée, la Créature ajoute son niveau Attribut.

Compétences

Idem PJ.

Si souligné, la Créature ajoute son niveau d'Attribut (sans nécessité d'utiliser 1 point d'Espoir).

Coup Précis

Une Créature tente automatiquement un Coup Précis quand son adversaire rate son jet et obtient un  au Dé du Destin.

Capacités Spéciales

Déclenchées par le Gardien.

Capacité	Coût Haine	Effet
Abomination	-	Tous les héros doivent faire un Test de Peur SR 14 au début de chaque round jusqu'à ce qu'ils ratent (et en subissent les effets) ou qu'ils obtiennent un succès supérieur ou extraordinaire.
Acharnement	1	Si l'attaque principale a touché avec un succès supérieur ou extraordinaire, la créature effectue aussitôt une seconde attaque contre la même cible avec son arme principale.
Animosité (culture)	-	Confrontée à l'objet de son animosité, les compétences d'armes et autres attaques sont considérées comme <u>favorites</u> .
Assaut brutal	1	Si l'attaque principale de la créature obtient un succès supérieur ou extraordinaire, elle effectue immédiatement une 2 ^{de} attaque contre la même cible avec son arme secondaire.
Attaque plongeante	-	Les créatures peuvent choisir leur cible au début de chaque round (même si elles sont en nombre inférieur) et peuvent attaquer n'importe quel héros en n'importe quelle position de combat et peuvent abandonner le combat en début de round.
Autochtone	-	En cas de combat dans sa région de prédilection, la valeur de Parade est doublée pour la créature.
Aversion au soleil	-	En cas de combat exposé au soleil, la créature perd un point de Haine à la fin du premier round.
Cuir robuste	-	Si la créature obtient un succès supérieur ou extraordinaire lors d'un Test de Protection, l'attaquant lâche son arme (récupérable en 1 action complète).

Déconcertant	1	Le SR pour toucher un compagnon pendant le round est limité au SR de la position de combat (pas de prise en compte de la Parade)
Dwimmerlaik		[Spectre de l'Anneau] Un compagnon qui touche un Spectre de l'Anneau avec un coup performant par une arme de corps à corps doit effectuer un test de Vaillance. En cas d'échec, l'arme se brise et le compagnon perd un nombre de points d'Endurance égal au niveau d'Attribut du Spectre de l'Anneau. De plus, le compagnon a été exposé au Souffle Noir (voir capacité dans ce tableau).
Effroi	1	Tous les compagnons effectuent un Test de Peur SR 14
Epouvantables sortilèges	1	Le compagnon cible fait un Test de Corruption. En cas d'échec, il gagne 1 point d'Ombre et subit les effets du sort spécifique de la créature.
Etreinte	-	Si l'attaque principale de la créature a touché, la victime ne peut pas changer de position de combat et voit sa valeur de parade divisée par 2 (arrondie au supérieur). La créature qui étirent ne peut plus utiliser son attaque principale tant qu'elle retient sa cible mais peut utiliser son attaque secondaire si elle en a une.
Force effroyable	1	En cas d'attaque réussie, la perte d'endurance de la cible est augmentée de la valeur d'Attribut de la créature.
Grand bond	1	La créature peut attaquer n'importe quel compagnon quelle que soit sa position.
Grande taille	-	La créature se bat même si son Endurance = 0 et même si elle est blessée. Jusqu'à ce qu'elle soit blessée à nouveau ou est 0 en Endurance ET est blessée.
Habitant des ténèbres	-	Dans l'obscurité, le niveau d'Attribut de la créature est doublé.
Lâcheté	-	Si la créature n'a plus de point de haine en fin de round, elle s'enfuit.
Mot de Puissance et de Terreur	X	Quand un compagnon dépense des points d'Espoir pour invoquer un bonus d'Attribut ou pour activer une Vertu, la créature dépense autant de point de Haine pour annuler l'effet attendu par le compagnon. Les points d'Espoir sont perdus.
Pas de quartier	1	Si la créature vient de mettre hors de combat un personnage, elle peut effectuer immédiatement une autre attaque avec son arme secondaire. En cas de succès supérieur ou extraordinaire, la cible est tuée sur le coup.
Peur du feu	-	Face à un adversaire portant une torche ou tout autre objet enflammé, la créature perd un point de haine à la fin du 1 ^{er} round de combat.
Peur Noire	-	Lorsqu'un compagnon doit faire un test de Peur face à une telle créature, il lance 2 fois le dé du Destin et garde le moins bon résultat.
Plus noir que les Ténèbres	1	La créature invoque des ténèbres surnaturelles. Tous les compagnons font un test de Sagesse (SR 14). Ceux qui échouent ne voient rien et sont gravement gênés dans leurs actions (SR-4 en défense, SR+4 en attaque). Les torches et autres sources de lumière ne sont d'aucune utilité.
Point faible	-	Quand la créature fait un coup précis ou dépense un point de haine, elle expose son point faible pour la prochaine attaque des compagnons. Si elle est alors touchée par un coup performant, son test de Protection est effectué avec la valeur réduite d'Armure (valeur avec * dans son profil).
Puanteur fétide	-	Tout héros engagé avec la créature doit dépenser un point d'Espoir pour effectuer une action autre qu'une attaque (y compris un manœuvre de combat)
Résistance abominable	1	En cas d'attaque adverse réussie, la perte d'Endurance est réduite du niveau d'Attribut de la créature.
Souffle Noir	-	[Nazgûl] Quiconque s'approche d'un Nazgûl doit effectuer un test de Corruption SR 10 + niveau d'Attribut du plus puissant des Nazgûl présents + 1 par Nazgûl présent (au-delà du 1er). En cas d'échec, le compagnon reçoit un point d'Ombre et perd connaissance.
Visions de Tourment	1	Le compagnon ayant raté un test de Peur perd en plus des points d'Endurance égal au double de sa valeur d'Ombre (minimum 2).
Vitalité surnaturelle	1	Si la créature est Blessée ou que son Endurance = 0, elle peut continuer de combattre.
Vitesse du serpent	1	En cas d'attaque d'un adversaire, la valeur de Parade (hors bouclier) de la créature est doublée.
Voix funeste	1	[Nazgûl] Lorsqu'un Nazgûl pousse son cri, chaque compagnon fait un test de Peur. En cas d'échec, le compagnon se retrouve épuisé. L'effet s'arrête dès que le Nazgûl n'est plus présent.
Voix impérieuse	1	Toutes les créatures du même type regagnent un point de haine (sauf la créature qui a utilisé cette capacité).

Améliorations pour Adversaires Puissants

Les améliorations représentent des capacités d'adversaires plus puissants que la moyenne. Généralement une amélioration suffit mais une seconde peut être donnée pour une créature particulièrement puissante.

Amélioration	Coût Haine	Effet
Aguerri	-	Augmenter la valeur de Parade de la créature d'un nombre de points égal à son niveau d'attribut.
Chevronné	-	Une caractéristique au choix devient <u>Favorite</u> : Armure, un Groupe de compétence ou une Compétence d'Arme.
Expert	-	Toutes les compétences d'arme sont augmentées de 1 rang.
Meurtrier	-	La valeur de Taille de l'arme principale est réduite de 2.
Obstiné	-	Une capacité spéciale requérant une dépense de haine devient gratuite.
Redoutable	-	Pour un type de Jet (parmi les types d'Attaque ou le jet de Protection), la créature lance 2 dés du Destin et garde le meilleur.
Supérieur	-	La valeur d'Endurance est doublée si son niveau d'attribut est ≤ 5 . Si le niveau d'attribut est supérieur à 5, elle est augmentée de 2 x Niveau d'Attribut.

Capacités Spéciales Puissantes

Les Capacités Spéciales Puissantes sont des pouvoirs réservés aux créatures qui ont une puissance et un destin particulier dans l'Histoire.

Capacité	Coût Haine	Effet
Coup impitoyable	1	Si son attaque touche avec un Coup Perforant, la créature peut ajouter son niveau d'Attribut à la valeur de Blessure de son arme.
Haine débridée	1	La créature récupère un nombre de points d'Endurance égal à son niveau d'Attribut.
Insaisissable	-	Pour affronter la créature, le compagnon doit obligatoirement se mettre en position avancée.
Malice	1	Capacité à activer en début de chaque round. Quand la créature est attaquée par un compagnon, ajouter le SR de la position de combat du compagnon à la valeur de Parade de la créature.
Souverain	-	Le cran de réussite des jets d'attaque contre la créature est baissé d'un niveau (succès normal → échec, succès supérieur → normal ...) sauf en cas de $\forall$ sur le dé du Destin.
Terrible	1	Capacité à activer en début de chaque round. La créature ne peut être attaquée que par des compagnons ayant réussi un test de Vaillance (SR10 + niveau d'attribut de la créature).

RENCONTRES

stratégie de la rencontre

Les personnages définissent l'objectif de la rencontre (obtenir de l'aide, avoir un renseignement ...) et le comportement et la façon qu'ils vont adopter pour y parvenir.

tolérance de la rencontre

$$\text{Tolérance de la Rencontre} = \text{Tolérance de Base} + \text{Modificateurs de Tolérance}$$

Elle correspond au nombre maximum de jets de dés que les PJs peuvent rater à eux tous avant que leur comportement ne réduise à néant leurs chances d'obtenir davantage d'aide ou de coopération de la part de leurs interlocuteurs.

Dès que ce nombre de jets ratés est atteint, la rencontre peut continuer à être jouée mais aucun élément positif supplémentaire ne pourra en sortir.

Valeur de la Tolérance

Déterminer entre les valeurs de Sagesse et de Vaillance laquelle est la plus adaptée en fonction des coutumes et des personnalités du groupe rencontré.

- Vaillance pour un groupe privilégiant le courage, le renom ou la prouesse.
- Sagesse pour un groupe plus pacifique.

Prendre la valeur la plus haute dans le groupe

Impact du Prestige

Ajouter la valeur de Prestige la plus élevée parmi tous les compagnons appartenant au groupe culturel du groupe rencontré.

AUTRES modificateurs de Tolérance

On applique ensuite des modificateurs liés au Prestige, au groupe culturel rencontré et à l'attitude des PJs. La valeur de tolérance est au minimum égale à 1 (après l'application de tous les modificateurs).

Description	Modificateur
L'interlocuteur a des préjugés contre le groupe culturel d'un des PJs : • Les Béornides ont des préjugés contre les Nains • Les Nains ont des préjugés contre les Elfes. • Les Elfes ont des préjugés contre les Nains	-1
L'arrivée des PJs rappelle une légende locale.	+3
Les PJs sont déjà connus et appréciés.	+2
Les PJs sont en mission pour un individu respecté.	+1
Les PJs viennent d'une région ayant mauvaise réputation.	-1
Les PJs insistent pour garder leurs armes dans un lieu consacré.	-2
Les PJs jouent les intrus dans un territoire interdit	-3

avantages de rencontre

Avant une rencontre tous les PJs peuvent faire un jet d'Intuition pour déterminer s'ils peuvent présager du meilleur moyen d'action à employer (en jugeant leurs interlocuteurs, en glanant des informations utiles à leur attitude...).

Jet d'Intuition contre SR 14

- Si Succès Simple, 1d6 de bonus à utiliser pendant la rencontre.
- Si Succès Supérieur, 2d6 de bonus à utiliser pendant la rencontre.
- Si Succès Extraordinaire, 3d6 de bonus à utiliser pendant la rencontre.

Ces d6 de bonus peuvent être ajoutés à n'importe quel jet de dés pour soi ou pour un compagnon lors de la rencontre qui suit. Utilisation d'1d6 de bonus max par jet.

présentations

Les compagnons choisissent la stratégie de rencontre : choisir un porte-parole ou faire des présentations individuelles. Un jet de Connaissance ou d'Intuition permet de savoir quel est le meilleur choix.

Choisir un porte-parole qui utilisera son charisme

Le porte-parole tente d'impressionner le groupe rencontré. C'est particulièrement utile pour tenter d'effacer un premier contact négatif ou lorsque le temps presse. En cas de réussite on ne lui posera pas beaucoup de questions sur l'identité des PJs.

Jet de Présence contre SR 14

Laisser tous les PJs se présenter avec courtoisie

Chaque PJ se présente individuellement. Cette méthode peut être moins appropriée pour des oreilles hostiles qui pourraient juger cette courtoisie suspecte.

Jet de Courtoisie contre SR 14

Un jet de Courtoisie raté empêche généralement le PJ de prendre une part active à la rencontre.

Laisser un porte-parole parler par énigme

Dans le cas où les PJs ont un doute sur les intentions du groupe rencontré et s'ils veulent pouvoir obtenir des informations tout en dévoilant le minimum sur eux, ils peuvent choisir un porte-parole qui s'exprimera par énigmes.

Jet d'Enigmes contre SR 14

Un jet d'Enigmes raté suscitera la méfiance du groupe adverse et compromettra vraisemblablement l'issue de la rencontre.

interactions

C'est l'étape de roleplay au cours de laquelle les PJs pourront utiliser leurs compétences pour obtenir les informations souhaitées. Seuls les PJs qui se sont convenablement présentés durant la phase précédente pourront participer activement en utilisant toutes les compétences listées ci-dessous. Les autres sont plus passifs et ne pourront utiliser qu'Intuition et Enigmes.

Intuition : jauger des émotions, deviner buts cachés et sentiments inavoués, analyser les réactions de l'assistance.

Inspiration : adapté à un large public qu'il s'agit de galvaniser.

Persuasion : convaincre, corriger une première impression mitigée, renforcer son emprise.

Enigmes : pour récolter des informations sans en avoir l'air, en particulier en société.

Chant : pour détendre l'atmosphère mais aussi pour convaincre avec diplomatie si la chanson est bien choisie.

Le nombre de jets ratés maximum est égal à la Valeur de Tolérance. Au-delà plus aucun jet n'est accepté.

evaluer l'issue d'une rencontre

A l'issue de la rencontre, faire le total des succès. Les succès supérieurs comptent pour deux, les succès extraordinaires pour trois.

Nombre de succès	Niveau de réussite	Description du succès
1	Succès de justesse	Quelque chose ne s'est pas passé aussi bien que prévu. Les compagnons obtiennent ce qu'ils étaient venus chercher mais au prix d'une complication inattendue.
2-4	Succès	Les compagnons atteignent le but qu'ils s'étaient fixé mais n'obtiennent rien de plus.
5-6	Succès supérieur	La réussite des compagnons dépasse leurs attentes et des conséquences positives s'y ajoutent.
7+	Succès extraordinaire	Les compagnons ont admirablement réussi dans leur entreprise et l'issue de la rencontre s'avère extrêmement positive.

Voyages

Itinéraire, distance et durée du voyage

Itinéraire

Laisser les joueurs tracer l'itinéraire complet sur leur carte.

Distance parcourue

Compter le nombre d'hexagones (ne pas compter celui de départ).

Appliquer le modificateur de relief :

Difficulté	Relief principal	Modificateur
Très facile	Une route en bon état.	x 0,5
 Facile	Un terrain dégagé, un sentier ou chemin fréquenté, une plaine, une prairie, en bateau.	x 1
 Modérée	Une région sauvage sans chemin, des collines, une forêt clairsemée, un marécage.	x 1,5
 Difficile	Un marais, une lande, des collines rocheuses, une forêt avec de bons sentiers**	x 2
 Très difficile	Une forêt dense, un sol très accidenté, une route ou un sentier traversant la Forêt Noire**	x 3
 Impressionnante	Une forêt très dense, un désert, une région sinistrée ou contaminée, un col de montagne.	x 5

** Une compagnie ne peut progresser à cheval dans une forêt (dense ou pas). Les personnages doivent alors mettre pied à terre et tenir leurs montures par la bride.

Multiplier par 16 (1 hexagone = 16km)

Durée du voyage

Diviser la distance par la vitesse en arrondissant à l'entier le plus proche.

Mode de voyage	Km par jour
A pied	32
A cheval	64
Descente en bateau	32
Remontée en bateau	12

Nombre de Test de Fatigue

Chaque PJ doit effectuer un nombre de Tests de Fatigue dépendant de la durée du voyage (calculée précédemment) et de la saison.

Saison	Test de fatigue tous les
Hiver	3 jours
Printemps	5 jours
Été	6 jours
Automne	4 jours

Il faut effectuer un Test de Fatigue par cycle de journées complet ou entamé.

Marche forcée

La compagnie peut marcher plus longtemps chaque jour avec les conséquences suivantes :

- La durée de chaque étape de voyage est divisée par 2 (arrondir à l'entier supérieur)
- Pas de modification du nombre de tests de Fatigue
- A chaque test de Fatigue, le héros effectue également un test d'Athlétisme
 - Echec : +2 points de Fatigue
 - Succès : +1 pt de Fatigue
 - Succès supérieur ou + : Pas de Fatigue supplémentaire
- La récupération se fait normalement

rôle de chaque compagnon

Le rôle assigné à chaque PJ intervient dès qu'un  est obtenu au Dé du Destin lors d'un Test de Fatigue.

Guide (Voyage) : Guide le groupe, détermine les périodes de repos, la gestion des réserves de nourriture.

Eclaireur (Exploration) : Choisit le lieu du campement, ouvre la route lorsque les PJs doivent sortir des sentiers battus.

Chasseur (Chasse) : Subvient aux besoins en nourriture des PJs, notamment lors des longs voyages.

Guetteur (Vigilance) : Monte la garde et surveille les alentours.

Le rôle de Guide ne peut être assigné qu'à un seul PJ.

Les autres rôles peuvent être assignés à plusieurs PJs mais un PJ ne peut assurer qu'un seul rôle.

avantages de voyage

Avant un voyage, tous les PJs peuvent faire un jet de Connaissances pour déterminer s'ils savent quelque chose d'utile sur les terres traversées (matériel, choix de l'itinéraire...).

Jet de Connaissances contre SR 14

- Si Succès Simple, 1d6 de bonus à utiliser pendant la rencontre.
- Si Succès Supérieur, 2d6 de bonus à utiliser pendant la rencontre.
- Si Succès Extraordinaire, 3d6 de bonus à utiliser pendant la rencontre.

Ces d6 de bonus peuvent être ajoutés à n'importe quel jet de dés pour soi ou pour un compagnon lors du voyage qui suit.
Utilisation d'1d6 de bonus max par jet.

Résolution du voyage

Résolution des Tests de Fatigue

- Tous les PJs font leurs Tests de Fatigue au même moment les uns à la suite des autres.

Test de Voyage contre SR14*

* Ou du SR de la région traversée (au choix du Gardien des Légendes)

Type de région	SR	Difficulté
 Terres Libres	12	Facile
 Terres Frontalières	14	Modérée
 Terres Sauvages	16	Difficile
 Terres de l'Ombre	18	Très Difficile
 Terres Ténébreuses	20	Impressionnante

- Quand un PJ obtient  au Dé du Destin (que son Test de Fatigue soit ou non réussi) un Episode Périlleux se produit.
- Dès qu'un PJ rate son jet, il augmente sa valeur de Fatigue de la valeur d'Encombrement de son paquetage (-1 s'il utilise un poney ou une embarcation).
 - Encombrement du paquetage :
 - Paquetage printemps-été : 2
 - Paquetage automne-hiver : 3
 - Utilisation d'un poney ou de navire : Si un PJ utilise un navire ou un poney, il réduit de 1 l'augmentation totale de Fatigue due aux Tests ratés (arrondi en dessous).
 - L'acquisition d'une monture ou d'une embarcation est liée au niveau de vie des PJs.

Niveau de Vie	Acquisition de poney ou d'embarcation
Pauvre	Ne peut se permettre la dépense.
Modeste	Ne peut se permettre la dépense.
Martial	Peut emprunter un poney ou une embarcation s'il se trouve dans sa région natale.
Prospère	Peut se permettre de payer pour un compagnon.
Riche	Peut se permettre de payer pour deux compagnons.

Cas particulier : trouver Fondcombe

Si le guide du groupe est un Elfe, possède le trait Ami des Elfes ou a une Sagesse supérieure ou égale à 4, le SR est de 14.

Sinon le Guide ne découvrira le bon chemin qu'en obtenant un  sur son jet de dés.

Au cas où Fondcombe est un Sanctuaire pour le groupe, un simple test de Voyage suffira à trouver le chemin.

épisodes périlleux

Conséquence de l'Episode Périlleux

Lancer un Dé du Destin pour savoir quelle sera la conséquence de l'Episode Périlleux.

Dé du Destin	Effet	Conséquences pour le Compagnon qui a échoué
1-2	Epuisement	Epuisé pour la durée du Voyage.
3	Mélancolie	Mélancolique pour la durée du Voyage.
4-5	Fatigue	Augmentez une nouvelle fois la valeur de Fatigue, une deuxième fois si le test raté a aussi généré un  .
6	Blessure	Perte d'Endurance égale à la valeur d'un dé de Maîtrise ou souffre d'une Blessure si le test raté a aussi généré un  .
7	Corruption	Gain de 1 point d'Ombre, 2 si le test raté a aussi généré un  .
8	Effort	Perte d'Endurance égale à la valeur d'un dé de Maîtrise.
9	Désespéré	Perte de 1 point d'Espoir, 2 si le test raté a aussi généré un  .
10	Mauvais choix	Augmentez le SR d'un niveau pour les prochains tests de Fatigue.
 (11)	Mauvaise rencontre	Le Gardien des Légendes improvise une rencontre imposant un combat.
 (12)	Relancer le dé	

Détermination du rôle qui subit l'Episode Périlleux

Lancer un Dé du Destin pour savoir quel rôle le subit.

Dé du Destin	PJ impacté
1-3	Guide
4-5	Eclaireur
6-7	Chasseur
8-9	Guetteur
10	Tous les Compagnons
 (11)	Choix d'un rôle non assumé s'il y en a un sinon choix du Gardien
 (12)	Au choix des PJs

Choix et narration de l'Episode Périlleux

Choisir un épisode périlleux qui correspond au rôle qui subit, à la conséquence déterminée par le Dé du Destin et par la situation géographique des compagnons.

Choisir dans l'aide de jeu « Liste des périls ».

Résoudre l'Episode Périlleux

Si un PJ joue le rôle impacté, on résout l'Episode Périlleux normalement.

Si aucun PJ ne joue ce rôle, une PJ peut endosser ce rôle temporairement en dépensant un point d'Espoir pour le faire.

Si un autre PJ veut se joindre à celui qui endosse le rôle, il peut aussi dépenser un point d'Espoir pour le faire. Ce n'est toutefois pas possible pour le rôle de Guide.

Test de Voyage* contre SR14**

* Ou de la Compétence du rôle impliqué (au choix du PJ)

** Ou SR de la région traversée (au choix du Gardien des Légendes)

Type de région	SR	Difficulté
 Terres Libres	12	Facile
 Terres Frontalières	14	Modérée
 Terres Sauvages	16	Difficile
 Terres de l'Ombre	18	Très Difficile
 Terres Ténébreuses	20	Impressionnante

Si le résultat du Test est un échec, la conséquence s'applique.

Si l'échec est de surcroît combiné à un  sur le Dé du Destin, la conséquence est souvent plus grave encore.

conclusion du voyage

Si au terme du voyage, l'Endurance du PJ $\leq$ Fatigue du PJ, alors le PJ est Epuisé.

actions pendant un voyage

Lors d'une journée de voyage normal, chaque PJ a droit à deux actions matérialisées par deux jets de dés (un le matin, un l'après-midi).

Elles peuvent être par exemple utilisées pour retrouver des traces d'une troupe d'Orcs.

SANTÉ Physique

synthèse

États de santé physique

Condition	Déclenchée par ...	Effet
Epuisé	Endurance $\leq$ Fatigue	Les valeurs 1, 2 ou 3 sur les D6 valent 0.
Blessé	Test de Protection raté	Un héros blessé récupère moins vite et sombre dans l'inconscience en cas de nouvelle blessure.
Empoisonné	Arme ou attaque empoisonnée	Le héros est considéré comme blessé.
Inconscient	Blessé 2 fois ou Endurance = 0	Le héros se réveille dès qu'il regagne de l'Endurance. Il peut être tué par un Coup de grâce.
Agonisant	Blessé et Endurance = 0	Le héros meurt à moins d'être soigné (jet de Guérison) dans les 12 heures

Aller mieux

Action	Déclenchement	Effet	Remarques
Récupération	Se reposer au moins ½ heure après le combat	Endurance = + valeur de Cœur	Pas de récupération en cas de blessure.
Soigner les blessures	Jet de Guérison SR 14	En cas de succès, souligner la case Blessé pour indiquer que la blessure est soignée	1 seul jet de Guérison par journée entière

Repos

Condition	Effet d'une nuit de sommeil
Blessé et non soigné	+1 point d'Endurance
Blessé et soigné	+ 2 points d'Endurance
Non blessé	+ 2 + valeur de Cœur points d'Endurance
Epuisé	Si Endurance > Fatigue après le repos, le héros n'est plus épuisé
Blessé	Si Endurance = max après le repos, le héros n'est plus blessé
Ajustement de la fatigue	Si son encombrement est réduit avant le repos, le héros ajuste sa valeur de Fatigue
Récupération de la fatigue du voyage	En se reposant en lieu sûr hors voyage : -1 point de Fatigue / nuit

endurance

Endurance de Départ

Elle dépend de la Culture de Départ et de l'Attribut Cœur.

Perte d'Endurance

Si Endurance $\leq$ Fatigue $\rightarrow$ PJ Epuisé

Si un PJ est Epuisé, les 1, 2 et 3 sur les d6 de ses tests comptent pour 0.

PJ : Endurance = 0 $\rightarrow$ PJ Inconscient

Créature : Endurance = 0 $\rightarrow$ créature hors de combat.

Récupération des Points d'Endurance

Dès que l'Endurance repasse au-dessus de la Fatigue, le PJ n'est plus Epuisé. Si un PJ réduit l'Encombrement total de son équipement avant un repos prolongé, il peut ajuster sa valeur de Fatigue.

Dès que l'Endurance d'un PJ Blessé atteint sa valeur maximale, le PJ n'est plus Blessé.

Courte pause

Un PJ non Blessé, récupère sa valeur de Cœur en Endurance dès qu'il a le temps de souffler un peu.

Un PJ qui est Inconscient mais qui n'est pas Blessé récupère son Endurance normalement.

Cette récupération n'est possible qu'une seule fois après chaque perte d'Endurance. Au-delà, la récupération d'Endurance nécessite un repos prolongé.

Repos prolongé

Un PJ récupère des points d'Endurance dès qu'il bénéficie d'un repos prolongé (une nuit).

Etat	Gain d'Endurance pour chaque repos prolongé
PJ non Blessé	2 + Cœur
PJ Blessé avec blessure traitée	2
PJ Blessé avec blessure non traitée	1

Récupération en cours de Voyage

Les abris sur la route étant généralement inconfortables, il est plus difficile pour un PJ de se reposer et de récupérer lors d'un voyage.

Un PJ récupère des points d'Endurance dès qu'il bénéficie d'un repos prolongé (une nuit).

Etat	Gain d'Endurance pour chaque repos prolongé
PJ non Blessé	2
PJ Blessé avec blessure traitée	1
PJ Blessé avec blessure non traitée	0

Règle maison : Si les PJs décident de se reposer une journée entière en plus d'une nuit et réussissent un test de Voyage contre SR lié à la région traversée, on considère qu'ils ont réussi à installer un campement suffisamment confortable pour récupérer autant de points d'Endurance que lors d'un repos prolongé en dehors d'un voyage.

manque de nourriture et d'eau (règle maison)

Manque de nourriture

- Pas de récupération d'Endurance
- -1 pt d'Endurance par jour
- Printemps, été, automne : +1 pt de Fatigue par jour
- Hiver ou en zone aride : +2 pts de Fatigue par jour

Manque d'eau

- Pas de récupération d'Endurance
- -5 pts d'Endurance par jour sans eau
- -3 pts dans une région humide
- -7 pts dans une zone sèche et chaude
- +2 pts de Fatigue par jour

Blessure

Être Blessé

Un personnage court le risque d'être Blessé en cas de Coup Perforant (voir partie Combat). Un personnage Empoisonné est aussi considéré comme Blessé.

PJ 2 x Blessé	→ Inconscience
PJ Blessé + [Endurance = 0]	→ Agonie
PJ 2 x Blessé + [Endurance = 0]	→ Mort du Personnage
Créature Blessée	→ Créature tuée.

Soigner ses Blessures

Un personnage peut se soigner tout seul s'il est conscient. Un personnage peut soigner un autre personnage.

Jet de Guérison contre SR 14

Si jet réussi, souligner le terme Blessé sur la feuille de personnage. La Blessure est soignée et le personnage récupèrera plus rapidement. Cela lui permet notamment de regagner des points d'Endurance dès qu'il peut bénéficier d'une courte pause.

Si le jet est raté, il faut attendre le lendemain pour retenter un jet de Guérison.

Inconscience

Un personnage perd conscience soit quand son Endurance tombe à 0 soit quand il est Blessé une seconde fois.

Un personnage Inconscient reprend conscience dès qu'il regagne des points d'Endurance.

Un personnage peut tuer n'importe quel autre personnage Inconscient en portant un Coup de Grâce. Cette action est réalisée en 1 round, sans jet de dé et est réussie automatiquement.

Agonie

Quand un personnage déjà Blessé tombe à 0 en Endurance il est à l'Agonie.

Il meurt s'il n'est pas soigné dans les 12 heures.

Dès que la Blessure est soignée, le personnage n'est plus à l'Agonie.

Fatigue

Fatigue de départ

Seuil de Fatigue d'un Personnage = Somme des Valeurs d'Encombrement des armes, armure, casque et bouclier.

Gain de Points de Fatigue

Un PJ gagne des points de Fatigue au cours des Voyages, à l'issue de Tests de Fatigue ratés (voir partie Voyage). Si un PJ augmente l'Encombrement total de son équipement, sa valeur de Fatigue augmente automatiquement. Si un PJ se débarrasse d'une partie de son Equipement, sa valeur de Fatigue n'est ajustée qu'après un repos prolongé. La seule exception à cette règle est la manœuvre de combat Enlever son Heaume (voir partie Combat).

Réduire sa Fatigue

Pour se remettre d'une augmentation de sa Fatigue, un PJ doit se reposer dans endroit sûr (pas sur la route).

Toute halte prolongée (une nuit) permet de réduire son seuil de Fatigue de 1.

Un arrêt de 3 jours dans un abri sûr au cours d'un trajet met un terme à un Voyage.

autres sources de blessures

Chute

Hauteur	Perte d'Endurance	Test de Protection
1m	2	-
2m	4	SR 12
3m	6	SR 13
4m	8	SR 14
+1m	+2	SR +1

Faire un test d'Athlétisme SR 14 pour réduire de moitié la perte d'Endurance

Feu

Feu	Perte d'Endurance par round	Test de Protection
Torche	3	SR 12
Feu de camp	5	SR 14
Charbon de braséro	8	SR 16
Bûcher funéraire	12	SR 18
Souffle de Dragon	20	SR 20

Noyade et asphyxie

Perte de 5 points d'Endurance pour chaque round où le personnage est incapable de respirer normalement.

SANTÉ PSYCHOLOGIQUE

synthèse des états de santé psychologique

Condition	Déclenchée par ...	Effet
Mélancolique	Espoir $\leq$ Ombre	En cas de  , le héros fait une crise de folie.
Désespéré	Espoir = 0	Le héros fuit toute source de danger et de stress.

espoir

Perte d'Espoir

L'Espoir est utilisé par les PJ pour faire appel à leurs bonus d'Attribut (voir partie Test de Compétence simple).

Si Espoir $\leq$ Ombre → PJ Mélancolique*

*Sauf si Ombre = 0.

Un PJ Mélancolique risque de souffrir de démence (sur ) et de perdre temporairement le contrôle de lui-même (voir partie Crise de Folie).

Si Espoir = 0 → PJ moralement à bout

Un PJ moralement à bout fuit le champ de bataille ou se détourne d'une conversation.

Récupération des Points d'Espoir

Puier 1 Point dans la réserve de Communauté permet de récupérer 1 Point d'Espoir.

A la fin d'une séance de jeu, si le PJ avec lequel il y a un Lien de Communauté n'est pas Blessé, Empoisonné, Mélancolique ou meurtri d'une façon que le Gardien considère comme grave (comme être prisonnier des Orcs), gain d'1 point d'Espoir.

Note : Un rôleur participe à la réserve de Communauté mais ne peut pas puiser dedans.

OMBRE

Gain d'Ombre

Vivre des événements pénibles – Angoisse

Quand un PJ est témoin d'un événement pénible ou qu'il vit une situation perturbante, il doit faire un Test de Corruption :

Dé du Destin + [Sagesse]d6* contre SR14*

* Modifiable par le Gardien en fonction de la gravité de l'événement.

Possibilité d'utiliser le bonus de Cœur en dépensant un Point d'Espoir.

S'il échoue il gagne un nombre de points d'Ombre dépendant de la source d'Angoisse.

Source d'Angoisse	Exemple	Gain d'Ombre
Événement naturel tragique mais inattendu Fait cruel.	Accident grave ou mortel, décès dans la famille, catastrophe naturelle.	1 point d'Ombre si Test raté et 
Meurtre épouvantable Expérience affreuse Ouvre d'un Orque (violence gratuite) Étalage de la puissance de l'Ennemi.	Se réveiller dans un tombeau hanté, découvrir un traître parmi ses amis, découvrir des villageois sauvagement mutilés, voir le rassemblement d'une armée d'Orque.	1 point d'Ombre si Test raté.
Expérience douloureuse Tourment physique et spirituel Sorcellerie.	Esclavage, torture, le Souffle Noir, être possédé par un Esprit, apercevoir l'Œil.	2 points d'Ombre si Test raté.
Expérimenter directement le pouvoir de l'Ennemi.	Interrogé par l'Œil, capturé par un Nazgûl.	1 point d'Ombre si Test réussi. 3 points d'Ombre si Test raté.

Traverser ou demeurer dans une zone souillée – Lieux Sinistrés

La zone traversée est-elle sinistrée ?

Quand un PJ entre ou s'attarde dans une zone chargée de noirceur par les ténèbres, on détermine d'abord si la zone est sinistrée.

 sur <x> Dé du Destin

Type de région	Zone sinistrée sur un 
 Terres Libres	Lancer 1 dé du Destin
 Terres Frontalières	Lancer 1 dé du Destin
 Terres Sauvages	Lancer 2 dés du Destin
 Terres de l'Ombre	Lancer 3 dés du Destin
 Terres Ténébreuses	Lancer 4 dés du Destin

La corruption du lieux atteint-elle les PJs ?

Si la zone est sinistrée, le PJ doit faire un Test de Corruption selon la fréquence indiquée dans le tableau ci-dessous.

En cas de test raté, gain de 1 point d'Ombre.

Dé du Destin + [Sagesse] d6^c contre SR14*

* Modifiable par le Gardien en fonction de la dangerosité de la zone.

Type de région	Fréquence du Test
 Terres Libres	Uniquement quand l'aventure le spécifie
 Terres Frontalières	Uniquement quand l'aventure le spécifie
 Terres Sauvages	1 fois par semaine.
 Terres de l'Ombre	1 fois par jour.
 Terres Ténébreuses	2 fois par jour.

Accomplir des actes déshonorants ou infâmes - Méfaits

Si un PJ essaie de faire quelque chose de méprisable, c'est un Méfait. Le gain de points d'Ombre est automatique.

Si l'action est classée comme un Méfait en raison de circonstances extérieures aux PJs, ils ne perdent pas aussitôt de points d'Ombre. Cela dépend de leur degré de contrition et de ce qu'ils seront éventuellement prêts à faire pour réparer leur erreur ou se faire pardonner.

Action	Gain d'Ombre
Méfait accidentel.	-
Menaces violentes.	1
Mentir délibérément, manipuler subtilement la volonté des autres.	1
Couardise, voler et piller.	2
Agression délibérée, abus d'autorité pour influencer ou dominer.	3
Rompre un serment, trahison.	4
Tourmenter et torturer, meurtre.	5

Prendre possession d'un objet ou trésor maudit

Le gain de points d'Ombre si échec au Test de Corruption dépend de l'objet ou du trésor.

Dé du Destin + [Sagesse] d6 contre SR lié à l'objet

Provenance du Trésor	SR	Gain de Points d'Ombre
Le butin d'un Troll	14	1 point
Le butin d'un Dragon	16	1 point
Volé dans un ancien tumulus	14	2 points
Venant d'une forteresse du Seigneur des Ténèbres	16	1 point automatique 3 points supplémentaires si le test est un échec.

PJ avec Lien de Communauté Blessé ou Mort en fin de séance de jeu

A la fin d'une séance de jeu, si le PJ avec lequel il y a un Lien de Communauté est Blessé, gain d'1 point d'Ombre.

A la fin d'une séance de jeu, si le PJ avec lequel il y a un Lien de Communauté est Mort, gain de 3 points d'Ombre.

CRISE DE FOLIE

Pour mémoire, si $\text{Espoir} \leq \text{Ombre}$ → PJ Mélancolique (sauf si Ombre = 0).

Quand un PJ Mélancolique obtient un  il fait une Crise de Folie.

Effet de la Crise de Folie

C'est le Gardien qui gère la crise en essayant de la relier au contexte. Voici quelques exemples :

Crise de folie	Effets
Rage	Le héros ressasse des torts vrais ou imaginaires et réagit violemment à ce qu'il pense être une source de menace ou d'opposition.
Détresse	Le héros tombe dans un état de dépression avancé et ne peut pas faire de manœuvre (action nécessitant un test) durant la crise.
Désespoir	Le PJ ne peut pas dépenser d'Espoir tant que son cœur n'est pas soulagé.
Convoitise	Le héros désire ardemment un objet qui ne lui appartient pas et essaie discrètement de se l'approprier.

Suites d'une Crise de Folie

Gain de Points d'Ombre permanents

- Après une crise de folie, un PJ efface tous les points d'Ombre et les remplace par un seul point d'Ombre permanent.
- Les points d'Ombre Permanent ne peuvent pas être retirés du PJ mais à part cela ils sont considérés comme des points d'Ombre normaux.
- On note les points d'Ombre permanents en notant la valeur d'Ombre sous la forme X/Y, Y étant la valeur d'Ombre permanente.

Défauts

- A l'issue de chaque Crise de Folie, un PJ développe aussi un Défaut qui est tiré de sa Part d'Ombre (liée à sa Vocation).
- Le PJ développe le premier Défaut lié à sa Part d'Ombre, puis le second, puis le troisième, puis le quatrième.
- Lorsqu'un PJ est victime d'une cinquième Crise de Folie, il succombe à l'Ombre et ne peut plus être joué. Si c'est un Elfe, il quitte la Terre du Milieu et rejoint Valinor. Si c'est un Homme, un Hobbit ou un Nain il cède à la folie.
- Les défauts développés à l'issue des Crises de Folie des PJs peuvent être exploités par le Gardien.
- Le Gardien peut faire appel à un Défaut pour appliquer une *Relance de Destin* ou une *Aggravation d'Echec*.

Part d'Ombre	Défaut 1	Défaut 2	Défaut 3	Défaut 4
Malédiction de Vengeance	Rancunier	Brutal	Cruel	Meurtrier
Mal du Dragon	Avide	Suspicieux	Malhonnête	Voleur
Attrait du Pouvoir	Amer	Arrogant	Présomptueux	Tyrannique
Attrait des Secrets	Hautain	Méprisant	Calculateur	Fourbe
Folie Itinérante	Fainéant	Distraît	Indifférent	Poltron

Part d'Ombre : Malédiction de Vengeance

Défaut 1 : Rancunier

Le héros répare ses torts réels ou imaginaires avec une brusquerie malveillante. Selon la provocation, le héros peut être impoli ou carrément insultant.

Défaut 2 : Brutal

Un héros brutal réagit violemment aux provocations et a souvent du mal à se contrôler.

Défaut 3 : Cruel

Un aventurier cruel ne se soucie pas de savoir si ses actions causent de la douleur et de la souffrance aux autres. Et il est inutilement sauvage envers ses ennemis.

Défaut 4 : Meurtrier

Un héros devient meurtrier quand il commence à considérer le meurtre comme une façon naturelle d'atteindre un objectif ou d'arranger les choses à sa façon.

Part d'Ombre : Mal du Dragon

Défaut 1 : Avide

Le héros a un besoin irrationnel d'accumuler de l'or et des objets précieux, juste pour le plaisir de les posséder.

Défaut 2 : Suspicieux

Quand les propres possessions deviennent un trésor qu'il faut protéger, même les conseils avisés des alliés semblent masquer des intentions douteuses.

Défaut 3 : Malhonnête

Un aventurier malhonnête ne ressent pas de honte à tromper les autres à coup de mensonges et de stratagèmes, tant que ses machinations servent ses besoins.

Défaut 4 : Voleur

Un aventurier voleur a découvert que tout ce qu'il désire peut-être à lui, il n'y a qu'à le prendre. Il a gagné le droit de prendre ce qu'il veut en sacrifiant l'amour de ses proches et de son propre respect.

Part d'Ombre : Attrait du Pouvoir

Défaut 1 : Amer

Un personnage amer est souvent aigri et en colère contre ceux qu'il a juré de protéger car il a le sentiment de risquer sa vie pour eux sans avoir leur reconnaissance.

Défaut 2 : Arrogant

Un héros arrogant ne manque jamais une occasion de souligner son importance, en rabaisant souvent ses compagnons.

Défaut 3 : Présomptueux

Cet excès de confiance dénote une fierté démesurée, sentiment qui aveugle le héros sur ses limites et faiblesses. Il mettra tout en œuvre pour accomplir sa volonté, quelles que soient les conséquences de ses actes.

Défaut 4 : Tyrannique

Un héros tyrannique place ses actions et ses désirs au niveau d'une juste cause. Il n'a que faire de la vie d'autrui, et il est prêt à tout pour atteindre ses buts, à n'importe quel prix et sans être regardant de la méthode. Toute opinion divergente est considérée comme une trahison.

Part d'Ombre : Attrait des Secrets

Défaut 1 : Hautain

Un personnage hautain ne reconnaît pas facilement la sagesse des paroles et des actes des autres et a tendance à refuser les conseils et l'aide de ses pairs.

Défaut 2 : Méprisant

Un héros méprisant traite les propositions des autres avec dédain, profite de chaque opportunité pour se moquer d'eux et de leur prétendue inaptitude.

Défaut 3 : Calculateur

Un aventurier calculateur garde toujours ses pensées et ses intentions pour lui, ne donne jamais de conseil et ne tient compte que de son propre jugement. Il peut parfois être d'accord avec les propositions des autres, mais seulement pour avoir la liberté de suivre ses propres choix plus tard.

Défaut 4 : Fourbe

Lorsqu'un aventurier devient fourbe, on ne peut plus croire en sa parole. Il est prêt à trahir ses amis et alliés s'il peut en tirer avantage.

Part d'Ombre : Folie Itinérante

Défaut 1 : Fainéant

Il en faut beaucoup pour pousser un aventurier fainéant à l'action. Il est facilement distrait et doit être cajolé pour participer pleinement aux aventures.

Défaut 2 : Distrait

Distrait signifie que l'aventurier rêve souvent, qu'il est étourdi et qu'il lui est difficile de se souvenir des choses importantes.

Défaut 3 : Indifférent

Un aventurier indifférent perd le contact avec le monde qui l'entoure. Il n'arrive plus à ressentir de compassion et perd rapidement tout intérêt pour tout ce qui ne le concerne pas directement.

Défaut 4 : Poltron

Un héros poltron ne se préoccupe que de sa propre sécurité en toutes circonstances et est prêt à tout pour sauver sa peau dès qu'une menace se présente.

Relance de Destin

Si le Gardien décide qu'un Défaut affecte la performance d'un PJ, celui-ci doit lancer deux fois le Dé du Destin et prendre le résultat le plus faible.

Aggravation d'Échec

Quand un PJ rate une action, un Défaut peut aggraver dramatiquement les conséquences de l'échec. Le Gardien peut alors imaginer un effet catastrophique.

L'œil du Mordor

Vigilance de l'œil

L'œil du Mordor mesure l'hostilité et le niveau d'attention que l'Ennemi prête à la compagnie. La vigilance persiste de séance en séance.

Valeur initiale

Calculée au début de chaque phase d'Aventure.

Ajouter :

- Somme des valeurs individuelles des membres du groupe selon leur culture
- 1 par héros dont la valeur de Sagesse ou de Vaillance est de 4 ou +
- 1 par Arme ou Armure Fabuleuse portée par les compagnons

COMPAGNON	Vigilance de l'œil
Hobbit	0
Homme	1
Nain	1
Elfe sylvain	1
Dûnedain	2
Haut-Elfe	3

La traque

La traque illustre tant la chasse des serviteurs de l'Ennemi que la malveillance d'un lieu sinistre.

L'Œil du Œ du Œscin

Augmenter de 1 point la Vigilance de l'Œil chaque fois qu'un jet effectué par un joueur (en dehors des combats) produit un  (que le jet soit un succès ou un échec).

Dans des circonstances particulièrement dramatiques ou inquiétantes (traverser une zone sinistrée par exemple), la Vigilance peut être augmentée de 2 points.

A l'inverse, dans un lieu où les compagnons n'ont rien à craindre (un sanctuaire par exemple), la Vigilance de l'Œil n'augmente pas.

Gain d'Ombre

A chaque fois qu'un compagnon gagne au moins 1 point d'Ombre, la Vigilance de l'Œil est augmentée du même nombre.

Recours à la Magie

Quand un compagnon recourt à une vertu considérée comme magique, la Vigilance de l'Œil augmente de 1 point.

Culture	Vertus magiques
Béornides	Vagabond nocturne
Nains du Mont Solitaire	Sorts brisés
Elfes de la Forêt Noire	Magie des Elfes Sylvains
Homme des Bois des Terres Sauvages	Chanson de dévouement
Haut-Elfes de Fondcombe	Beauté des Etoiles Prouesse des Eldar

Quand un Magicien fait appel à la Magie devant les compagnons, la Vigilance est augmentée également selon le tableau ci-dessous.

Type d'effet	Exemples	Impact sur la Vigilance
Effet modeste	Illuminer un passage obscur Ouvrir une porte verrouillée Jouer des tours par le biais de voix et autres sons	+1
Effet important	Allumer un feu de camp en plein orage Empêcher un adversaire de grande force d'ouvrir une porte Embraser un arbre	+2
Sortilège surpuissant	Foudroyer un ennemi Conférer une vitesse accrue à un compagnon Provoquer une montée des eaux soudaine et bouillonnante	+3

Résultat Magique de Relique Merveilleuse

Lorsqu'un personnage obtient un résultat Magique avec l'utilisation d'une Relique Merveilleuse, la Vigilance de l'Œil augmente de 1 point.

Seuil de Traque

Le seuil de Traque dépend de la région traversée :

Type de région	Seuil de Traque
 Terres Libres	20
 Terres Frontalières	18
 Terres Sauvages	16
 Terres de l'Ombre	14
 Terres Ténébreuses	12

D'éventuels modificateurs peuvent s'appliquer au seuil de traque :

Contexte	Modificateur
La compagnie est protégée par un Magicien ou autre PNJ puissant.	+4
La compagnie voyage sous de fausses identités, emprunte des chemins détournés ou prend particulièrement soin d'évoluer discrètement.	+2
Les prouesses des compagnons leur ont valu une belle réputation dans la région.	-2
L'Ennemi recherche activement les compagnons, où est conscient de leur mission ou de leurs intentions.	-4

Révélation de la compagnie

Révéler la compagnie

La compagnie est révélée dès que sa valeur de Vigilance de l'Œil dépasse le seuil de Traque. Un épisode Révélateur peut alors survenir.

Lorsque l'épisode révélateur est terminé, la Vigilance de l'œil de la compagnie retrouve sa valeur initiale.

Episodes révélateurs

Un épisode révélateur doit intervenir naturellement et de manière cohérente avec le cours de l'histoire.

Quelques exemples dans Fondcombe, page 115-116

VAILLANCE ET SAGESSE

Vaillance et Sagesse peuvent servir à influencer l'issue des Rencontres.

La Sagesse sert à résister à la Corruption par l'Ombre.

La Vaillance permet de résister à la Peur suscitée par les créatures rencontrées.

test de corruption par l'ombre

- Dé du Destin + [Sagesse] d6°
- Possibilité d'utiliser le bonus de Cœur en dépensant un Point d'Espoir.
- Si échec, gain d'un certain nombre de points d'Ombre.
- Le Test de Corruption est généralement effectué lorsqu'un PJ traverse ou demeure dans une zone souillée (un lieu sinistré ; voir partie Santé Psychologique).

test de peur

- Dé du Destin + [Vaillance] d6°
- Possibilité d'utiliser le bonus de Cœur en dépensant un Point d'Espoir.
- Un PJ qui rate son Test de Peur ne peut pas dépenser de Point d'Espoir tant qu'il est confronté à la source de cette peur.
- Le Test de Peur est généralement suscité par une Capacité Spéciale de Créature : Abomination [238], Effroi [239].

Niveau de vie & Trésors

niveau de vie

Niveau de vie	Culture	Dépense annuelle en Points de Trésor	Description
Pauvre	-	1	Lutte tous les jours pour survivre, les gens pauvres n'ont pas le temps ni les moyens de partir à l'aventure.
Modeste	Homme des Bois des Terres Sauvages	3	Couchage : Dans une salle commune. Vêtements : Vêtements de tous les jours simples, une belle tenue pour les occasions. Les rares objets précieux (bijoux, ornements ...) sont des trésors à leurs yeux et sont transmis de génération en génération par des gardiens désignés à cet effet. Les aventuriers modestes peuvent rarement s'offrir quelque chose et préfèrent trouver ou produire ce dont ils ont besoin.
Martial	Béornides Elfe de la Forêt Noire	6	Vie en fonction de sa position dans la hiérarchie. Les simples guerriers dorment dans une pièce commune et mangent dans de grands réfectoires. Les vêtements reflètent le statut de chacun ou de sa famille. Les aventuriers peuvent s'offrir des choses simples tels que le gîte et le couvert et n'hésitent pas à négocier le prix de tout achat.
Prospère	Bardides Hobbits de la Comté	12	Les gens prospères vivent dans des demeures distinctes, sont vêtus de beaux vêtements et s'offrent souvent les services d'un ou plusieurs domestiques à domicile. Les aventuriers prospères peuvent généralement payer les dépenses inhérentes à leur voyage (logement confortable, repas consistant et boissons, louer des bêtes de sommes comme des poneys) mais aussi à celles d'un autre compagnon.
Riche	Nains d'Erebor	24	Les gens riches vivent dans le luxe en recueillant les fruits d'entreprises florissantes ou de trésors importants. Ils peuvent ainsi se concentrer sur des sujets plus nobles tels que la perfection d'un métier ou d'un art. Les aventuriers riches ne profitent pas réellement de leurs richesses durant leur vie itinérante car une bonne partie de leur fortune est constituée de terres et de biens matériels. Néanmoins, comme les gens prospères, ils peuvent payer leurs dépenses courantes et celles d'un autre compagnon.

type de trésors

Il y a 2 types de trésors :

• Trésor	Le trésor ne comprend que des richesses classiques (pièces d'or, bijoux, objets ornementaux ...).
• Trésor Antique	Le trésor comprend également des Objets Précieux et/ou des Reliques Merveilleuses et/ou des Armes et Armures Fabuleuses.

TRÉSOR

La valeur de Trésor d'un personnage indique la valeur globale du butin qu'un compagnon a récupéré lors de ses aventures.

DÉCOUVERTE d'un TRÉSOR

Les compagnons se partagent le Trésor en se répartissant la valeur globale du Trésor. Cela peut être soit en le divisant équitablement, soit par une répartition manuelle convenue entre les joueurs.

Valeur d'un TRÉSOR

Valeur	Description
1	Assez pour jouir d'un niveau de vie Prospère pendant un mois.
2	Assez pour jouir d'un niveau de vie Riche pendant un mois.
5	Présent princier.
10	Butin de Gobelins.
50	Butin d'un Chef Orc.
100	Butin important ou objet très rare et précieux.
200	Rapine de Trolls incluant des objets rares et précieux.
500	Assez d'or et d'argent pour entretenir un hobbit adulte jusqu'à la fin de ses jours.
1000	Le centième du trésor de Smaug le Dragon.

TRANSPORTER d'un TRÉSOR

1 point de trésor = 1 point d'encombrement → La valeur de Fatigue augmente de 1 point par point de trésor)

Utilisation

Le Trésor d'un personnage peut être utilisé pour :

- Accroître temporairement son niveau de vie
- Gagner de l'influence dans une cité par des présents et diverses dépenses

Note : Description plus précises dans les Entreprises des Phases de Communauté

Equivalence TRÉSOR – Coûts de produits courants

Amende pour meurtre

Personnage assassiné	Amende (Pts de Trésor)
Roturier	10
Noble sans terre	30
Thane	60

Produit	Coût (Pts de Trésor)
Vieux poney	0,2
Poney	0,5
Cheval de trait	0,75
Cheval de selle	1
Destrier	3
Vache	0,4
Cochon	0,1
Mouton	0,05
2 poules	0,01

Trésor antique

Le Trésor Antique représente des richesses accumulées en des temps très anciens et qui renferment parfois des bijoux et des reliques aux qualités exceptionnelles.

Lorsque des compagnons trouvent un Trésor et si celui-ci se trouve dans une grotte, un repaire ou des ruines, il s'agit alors d'un Trésor Antique et il faut donc déterminer si celui-ci contient un objet extraordinaire (Objet Précieux, Relique Merveilleuse, Arme ou Armure Fabuleuse).

Note : en cas de vol, le compagnon commet un méfait et gagne donc un 1 point d'Ombre

Jet de Trésor Magique

Tout compagnon qui fouille un Trésor Antique pour essayer d'y trouver un objet extraordinaire doit faire le Jet de Trésor Magique.

Dé du Destin

Valeur du Trésor Antique

Tous les Trésors Antiques ne se valent pas et quand les compagnons trouvent un trésor particulièrement abondant ou intact depuis des siècles, le Maître des Légendes peut leur permettre de relancer 1 ou 2 fois le dé du Destin si le résultat était négatif (valeur 1 à 10).

Valeur suggérée	Nb de relances possibles	Exemple
T*	0	Butin d'un Troll solitaire ou d'une bande de pillards
T**	1	Butin d'une bande de Gobelins. Un vieux trésor. Les richesses d'un Nain solitaire.
T***	2	Un trésor très ancien. Les coffres d'une cité naine. Le trésor d'un Dragon.

Résultat :

- 1-10 : Aucun objet exceptionnel. Le personnage reçoit sa part normale de Points de Trésor.
-  : Le compagnon a trouvé un objet intéressant et dont il n'a rien à craindre.
-  : Le compagnon a trouvé un objet intéressant mais son long séjour dans les ténèbres a fini par le souiller.

Le compagnon doit alors faire un Test de Corruption sous peine de recevoir le nombre de points d'Ombre selon le tableau ci-dessous.

Provenance	SR	Gain d'Ombre
Trésor d'un Troll	14	1 si test raté
Trésor d'un Dragon	16	1 si test rate
Trouvé dans un Tumulus Ancestral	14	2 si test raté
Forteresse du Seigneur des Ténèbres	16	1 automatiquement + 3 si test raté

En cas de ou : [x] d6

En cas d'objet intéressant trouvé dans le Trésor, le joueur peut lancer un nombre de dés de maîtrise dont le maximum est :

- Maximum 6 dés
- ≤ nombre de points d'Expérience non dépensés par le personnage.

Résultat :

- Aucun 6° : L'objet est un Objet Précieux.
- Un seul 6° : Le joueur peut recevoir un des deux objets suivants (au choix du joueur)
 - Un Objet Précieux.
 - Une Relique Merveilleuse dotée de 1 Avantage : Le personnage doit alors dépenser un nombre de points d'expérience égal à la moitié (arrondi à l'entier supérieur) du nombre de dés de maîtrise lancés pour son jet de Trésor Magique.
- 2 ou + 6° :
 - Une Relique Merveilleuse dotée de 2 Avantages ou de 1 Avantage Supérieur (au choix du Gardien des Légendes)
 - Une Arme ou Armure FabuleuseDans les 2 cas, le personnage doit alors dépenser un nombre de points d'expérience égal au nombre de dés de maîtrise lancés pour son jet de Trésor Magique.

Dans le cas d'un Objet Précieux, si la valeur de cet Objet Précieux est inférieure à la part de trésor du personnage, celui-ci reçoit le manque à gagner en plus de l'Objet Précieux.

Dans le cas d'une Relique Merveilleuse ou d'une Arme ou Armure Fabuleuse, le personnage ne reçoit aucune part de trésor.

Index du trésor magique

L'Index du Trésor Magique précise les objets extraordinaires que peuvent trouver les compagnons durant leurs aventures :

- Objets précieux
- Reliques merveilleuses
- Armes et Armures fabuleuses

Si les Objets Précieux peuvent être rares et faire l'objet de convoitises, les Reliques Merveilleuses et les Armes & Armures fabuleuses sont des objets qui ont une Histoire et un Nom et qui sont destinés à être trouvés et gardés par un Héros.

Objets Précieux

Description

Pierres précieuses, bijoux, bibelots en or ou en argent ... dont la qualité et la beauté sortent de l'ordinaire.

Elaboration

Utiliser les tableaux ci-dessous pour construire des Objets Précieux.

3 x 1d6°

Résultat 1D6	Matériau principal	Forme	Facture
1	Perle	Pierre (gemme unique)	Humaine (Ouistrenesse)
2	Saphir	Broche	Elfique (Eregion)
3	Rubis	Collier	Naine (Khazad-Dûm)
4	Améthyste	Bandeau ou Couronne	Naine (Erebor)
5	Relancer 1D6 : 1-2 : Diamant 3-4 : Gemme blanche 5-6 : Cristal sans défaut	Ceinture, chaîne ou brassard	Naine (Beleriand : Nogrod ou Belegost)
6	Relancer 1D6 : 1-2 : Émeraude 3-4 : Gemme verte 5-6 : Cristal vert	Anneau	Elfique (Beleriand)

Note : les gemmes blanches et vertes sont des spécialités elfiques.

Valeur (Points de Trésor)

La Valeur est comprise entre 20 et 120 points de trésor. Elle peut être fixée par le Maître des Légendes ou par le lancement d'un D6 selon le tableau suivant.

Résultat 1D6	Points de Trésor
1	20
2	40
3	60
4	80
5	100
6	120

Note : Au-delà de la valeur « points de trésor » de l'Objet Précieux, celui-ci peut avoir une valeur sentimentale ou historique et donc un impact sur les compagnons et les peuples des Terres Sauvages lorsque l'Objet Précieux est retrouvé.

Encombrement

L'encombrement d'un Objet Précieux est généralement de 1.

Reliques Merveilleuses

Description

Les Reliques Merveilleuses sont des objets ayant des propriétés qualifiées de magiques par le commun des mortels. Elles sont dotées d'Avantages qui exacerbent les qualités naturelles de leur propriétaire. Les Reliques sont dotées de 1 Avantage, 2 Avantages ou 1 Avantage Supérieur.

Fonctionnement

Un Avantage peut affecter les jets de compétence de deux manières :

- Par un bonus de Sagesse à tous les jets de dés d'une compétence commune.
- En permettant au compagnon d'obtenir un Résultat Magique (en dépensant un point d'Espoir)

Un Avantage supérieur amène un bonus avec une efficacité accrue sur les jets de dés d'une compétence commune.

Identifier les Avantages d'une Relique

Lorsqu'un compagnon trouve une Relique Merveilleuse, il ne connaît pas forcément les propriétés merveilleuses de sa découverte et il pourra la découvrir :

- Par hasard
- En consultant un Maître du Savoir lors d'une Entreprise d'une Phase de Communauté
- En recevant un Point de Progression dans le groupe de compétences dont dépend la compétence concernée.

Bonus de Sagesse

Le bonus de sagesse s'applique gratuitement à tous les jets associés à la Compétence concernée.

Ce bonus est égal à :

- Avantage : la valeur de Sagesse du compagnon.
- Avantage supérieur : 2 x la valeur de Sagesse du compagnon

Résultat Magique

Un compagnon qui recourt à une Relique Merveilleuse peut dépenser 1 point d'Espoir pour transformer un jet réussi de la compétence concernée en résultat Magique.

La tâche est alors réussie au-delà de toute attente et de l'aptitude du compagnon, au-delà d'une réussite extraordinaire.

Conseil au Maître des Légendes : Le joueur devrait narrer son action en ajoutant des effets montrant l'aspect magique du succès (le compagnon semble grandir, son ombre s'allonge, l'objet émet une lueur, le bâton vibre ou chante, la fumée adopte une forme, l'instrument de musique produit des sons inédits ...).

La Valeur de Vigilance de l'Œil peut être augmentée (voir chapitre Œil du Mordor).

Elaboration

Utiliser les tableaux ci-dessous pour construire des Reliques Merveilleuses.

2 x 1d6

Le 1^{er} jet indique le groupe de compétence, le second précise la compétence

Groupe de compétence

Résultat 1 ^{er} Jet	Groupe de Compétences
1	Personnalité
2	Déplacement
3	Perception
4	Survie
5	Coutume
6	Métier

1. Personnalité

Résultat 2nd Jet	Compétence	Exemple d'objets
1-2	Présence	Anneau, Cape, Bandeau, Collier, Ceinture, Fourreau, Bâton, Cor de guerre
3-4	Inspiration	Anneau, Cape, Fourreau, Bâton, Cor de guerre
5-6	Persuasion	Anneau, Cape, bandeau, Collier

2. Déplacement

Résultat 2nd Jet	Compétence	Exemple d'objets
1-2	Athlétisme	Corde, Ceinture
3-4	Voyage	Bâton, Bottes
5-6	Discretion	Anneau, Cape, Chaussures

3. Perception

Résultat 2nd Jet	Compétence	Exemple d'objets
1-2	Vigilance	Anneau, bandeau, Collier
3-4	Intuition	Anneau, Bandeau, Collier
5-6	Fouille	Anneau, Bandeau, Bâton

4. Survie

Résultat 2nd Jet	Compétence	Exemple d'objets
1-2	Exploration	Bâton
3-4	Guérison	Peu courant, les potions et les baumes perdant vite leurs propriétés
5-6	Chasse	Bâton

5. Coutume

Résultat 2nd Jet	Compétence	Exemple d'objets
1-2	Chant	Anneau, Instrument de musique
3-4	Courtoisie	Anneau, Bandeau
5-6	Enigmes	Anneau

6. Métier

Résultat 2nd Jet	Compétence	Exemple d'objets
1-2	Artisanat	Anneau, Outil d'artisan
3-4	Art de la guerre	(Rare, plutôt le domaine des armes)
5-6	Connaissances	Miroir, Livre, Pierre clairvoyante

Elaboration

1. Type d'objet

Choix le plus important : que conçoit-on (une arme, une pièce d'armure, un heaume, un bouclier ?) Pour qui et pourquoi ?

- Arme (épée, hache, arc, ...) ?
- Pièce d'armure (chemise de cuir, cotte de mailles, ...) ?
- Casque (heaume, cervelière) ?
- Bouclier (rondache, bouclier ...) ?

2. Facture d'origine

Facture elfique

Epées longues, dagues, arcs et lances enchantées fabriquées par les artisans Elfes du Beleriand et de l'Eregion.

Facture numénoréenne

Epées, haches, lances, couteaux et flèches fabriqués par les Hommes de Numénor et des Royaumes d'Arnor et Gondor au temps de leur grandeur.

Facture naine

Heaumes, armures, haches et épées façonnées par les Nains de Nogrod et Belegost.
Epées et casques forgés par Telchar, le grand forgeron de Nogrod.

Pour les armes et armures fabuleuses d'origine naine, préciser leur origine et leur qualité :

2.1 Belegost

Les cottes de mailles et les casques de Belegost bénéficient de 3 qualités qui peuvent être toutes magiques.
Les casques forgés à Belegost peuvent disposer de la qualité Lueur de Terreur (normalement réservée aux armes de corps à corps)

2.2 Nogrod

Les armes forgées à Nogrod bénéficient de 3 qualités qui peuvent être toutes magiques.

2.3 Khazad-Dûm

Les armes et armures de Khazad-Dûm bénéficient de 2 ou 3 qualités (2 maximum peuvent être magiques).
Un objet créé à Khazad-Dûm peut bénéficier des qualités de facture Naine et Elfique.
Un objet de Khazad-Dûm peut également bénéficier d'un Avantage de Relique Merveilleuse (généralement un bonus sur Athlétisme, Vigilance, Présence, Art de la Guerre, Inspiration, Discrétion). Cet avantage est alors considéré comme une Qualité Magique.

2.4 Erebor

Les armes et armures d'Erebor bénéficient de 3 qualités au maximum (1 seule peut être magique).

3. Caractères Fatales

Les armes spécifiquement forgées pour lutter contre un ennemi donné sont nommées Fléaux ou Armes Fatales.

Une arme ou pièce d'armure Fatale ne voit son effet activé que face à son ennemi juré. Et souvent l'ennemi juré reconnaît l'Arme ou Armure Fatale et n'osera pas y toucher.

Armes de facture numénoréenne

Les armes conçues par les Numénoréens ont une efficacité accrue contre deux types de créature :

- Orcs
- Trolls
- Loups
- Hommes malfaisants
- Morts-vivants

Armes de facture elfique

Les armes conçues par les elfes du Beleriand ou d'Eregion sont conçues pour lutter contre seul type d'ennemi :

- Orcs
- Loups
- Araignées

4. Qualités

Affecter à l'Arme ou Armure Fabuleuse 1 à 3 Qualités, soit des Qualités Normales, soit des Qualités Magiques.

Se limiter à 3 Qualités dont au moins 1 Qualité Magique.

Note : Ne pas mettre sur la même Arme / Armure Fabuleuse des Qualités Normales et des Qualités Magiques du même nom.

Liste des Qualités Normales

ASTUCIEUX (Armure, casque, bouclier)	La valeur d'Encombrement de l'objet est réduite de 2.
AJUSTÉ (Armure, casque)	La valeur de Protection de l'objet gagne un bonus de 1.
RENFORCÉ (Bouclier - unique)	Le modificateur de Parade du bouclier est augmenté de 1 et celui-ci ne peut plus voler en éclats. Applicable une seule fois par bouclier.
DÉVASTATEUR (Arme - unique)	La valeur de dégât de l'arme est augmentée de 2. Applicable une seule fois par arme.
ACÉRÉ (Arme - unique)	La valeur de Taille de l'arme est réduite de 1. Applicable une seule fois par arme.
FÉROCE (Arme - unique)	La valeur de Blessure de l'arme est augmentée de 2. Applicable une seule fois par arme.

Liste des Qualités Magiques

AJUSTÉ (ANCESTRAL) (Armure, casque)	Elfique Naine	La protection est augmentée de +3. 1 fois par combat : Si la valeur de Vaillance ≥ 4 , un coup performant reçu est annulé
ARMURE DE MITHRIL (Armure)	Naine	Doit disposer d'Astucieux ou d'Astucieux (Ancestral) L'encombrement de l'armure est réduit de -6 (0 au minimum)
ARMURE GRAVÉE DE RUNES (Armure)	Naine	Le jet de Protection est automatiquement réussi en cas de  ou de  .
ASTUCIEUX (ANCESTRAL) (Armure, casque, bouclier)	Elfique Naine	L'encombrement est réduit de -3 ou de la valeur de Vaillance (minimum 0)
BOUCLIER GRAVÉ DE RUNES (Bouclier)	Naine	Doit disposer de Renforcé ou de Grandement renforcé. En début de bataille, dépenser 1 point d'Espoir pour améliorer le bonus de Parade du bouclier de +3 jusqu'à la fin du combat.
BROYEUR (Arme de corps à corps)	Toutes	Lors de la 1ère attaque réussie, l'arme inflige une perte d'Endurance supplémentaire égale au triple de la valeur de Vaillance.
DOUBLE SAGETTE (Arme à distance)	Elfique	Arme Fatale En attaquant une créature contre laquelle l'arme est Fatale, vous effectuez 2 jets d'attaque distincts. Si les 2 jets touchent, les dégâts sont calculés pour chaque attaque. Si 1 attaque échoue, l'attaque échoue complètement.
EGIDE (Armure, casque, bouclier)	Elfique Numénoréenne	Pièce d'armure Fatale En combat contre une créature pour laquelle la pièce d'équipement est Fatale, la valeur de Parade est augmentée d'un bonus égal à la valeur de Sagesse ou de Vaillance (la plus basse).
ENCHAINEMENT (Arme de corps à corps)	Toutes	En cas d'attaque réussie, une 2nde créature subit une perte d'Endurance égale à la Vaillance.
FABRICATION NAINE (Tous)	Naine	Doté d'une beauté incomparable, il ne rouille jamais et brille comme s'il était neuf. La Tolérance est augmentée de +1 à +3 (selon le MdL et la capacité du personnage rencontré à apprécier l'excellence de l'art).
FLAMME D'ESPOIR (Arme de corps à corps)	Naine	En cas de manœuvre "Rallier ses camarades", l'Endurance récupérée par chaque compagnon est augmentée de la valeur de Vaillance. De plus, si un jet de Chant ou d'Inspiration donne un  , le compagnon peut aussitôt faire une attaque.
FURIEUX (Arme de corps à corps)	Elfique	Arme Fatale

	Numénoréenne	Sur une créature contre laquelle l'arme est Fatale, la perte d'Endurance est augmentée de la valeur de Vaillance, même en cas de jet d'attaque ratée.
GRANDEMENT ACÉRÉ (Toute arme)	Naine Elfique	La valeur de Taille est réduite de 2.
GRANDEMENT DÉVASTATEUR (Toute arme)	Elfique Numénoréenne	Arme Fatale Facture Elfique : les dégâts de l'arme sont augmentés de la Vaillance du porteur. Facture numénoréenne : les dégâts sont augmentés de la valeur de Vaillance en cas de combat contre une créature contre laquelle l'arme est Fatale. Sinon bonus de +2 aux dégâts.
GRANDEMENT FÉROCE (Toute arme)	Naine Numénoréenne	Arme Fatale (si numénoréenne) Facture naine : la valeur de Blessure est augmentée de la Vaillance du héros. Facture numénoréenne : Face à l'ennemi juré, la valeur de Blessure est augmentée de la Vaillance du héros. Sinon le bonus est de +2 (idem que la qualité Féroce)
GRANDEMENT RENFORCÉ (Bouclier)	Toutes	La valeur de Parade est augmentée de +2. Si la Vaillance ≥ 4 et 1 fois par combat, si l'adversaire touche (sans coup performant), l'attaque de l'ennemi est un échec. Le bouclier ne peut pas voler en éclat.
IGNIFUGÉ (Armure, casque)	Naine (Belegost)	Le porteur est immunisé contre les dégâts de feu (dont le feu du Dragon) pendant un nb de tours égal à sa valeur de Vaillance.
LUEUR DE TERREUR (Arme de corps à corps, casque de Belegost)	Naine	Lors de la manœuvre "Intimider l'adversaire", la valeur de Vaillance est ajoutée à la Haine perdue par les ennemis en cas de succès. En cas de Ψ sur un jet de Présence ou d'Art de la Guerre, vous obtenez une attaque immédiate.
LUMINESCENT (Arme de corps à corps)	Elfique	Arme Fatale L'arme est dotée d'une lueur pale et froide dès que son ennemi juré se trouve dans un rayon égal à la valeur de Vaillance x 10m. La compagnie ajoute un dé de maîtrise à tous les jets visant à éviter de tomber en embuscade par un ennemi juré.
PERFORANT (Arme de corps à corps)	Naine (Nogrod)	Un adversaire frappe par une arme dotée de cette qualité lance 1 dé de maîtrise de moins lors de leur jet de Protection (minimum 1)
RUNES DE VICTOIRE (Toute arme)	Naine Elfique	L'arme touche automatiquement sur un Ψ ou un $\Psi\Psi$.
TÂEUR (Arme de corps à corps)	Elfique Numénoréenne	Arme Fatale En attaquant un ennemi juré, la taille de l'Arme Fatale diminue de la valeur de Vaillance.
VENIMEUX (Toute arme)	Naine	L'arme est gravée de sombres runes. Lorsqu'une cible subit une perte d'endurance pour la première fois avec une telle arme, elle est alors considérée comme Epuisée pour un nombre de rounds égal à la valeur de Vaillance ou de Points d'Ombre (la plus haute valeur) de l'attaquant.
VISÉE ASSURÉE (Arme à distance)	Toutes	Le porteur de l'arme vise toujours dans les meilleures conditions, quelles que soient la force du vent, l'obscurité ou d'autres circonstances défavorables. Aucun modificateur lié aux obstacles et facteurs désavantageux n'est appliqué.

5. Nom & Histoire

Les Armes et Armures Fabuleuses portent souvent un nom, voire plusieurs selon les différents peuples. A ce nom, est associée une Histoire qui peut conter sa création, ses porteurs et les événements majeurs auxquels elle a participé.

Fonctionnement

Objet trouvé

Lorsqu'une Arme ou Armure Fabuleuse est trouvée, l'objet ne manifeste d'abord que la première Qualité. Les autres Qualités sont latentes et pourront être activées ultérieurement (dans l'ordre d'apparition dans l'Index du Trésor Magique).

Acquisition d'un niveau de Vaillance

Une Arme ou Armure Fabuleuse ne fait que révéler la Force du héros : plus l'héroïsme du compagnon s'affirme, plus son arme magique gagne en puissance.

Lorsqu'un compagnon gagne un niveau de Vaillance et peut donc acquérir une nouvelle Récompense, il peut y renoncer et activer à la place une Qualité de son Arme ou Armure Fabuleuse.

Faire de l'objet un Trésor Culturel

Un compagnon peut choisir l'Entreprise « Visiter le Trésor de son Peuple » lors d'une Phase de Communauté afin de donner à son peuple un objet possédant une ou plusieurs qualités et pouvoir en échange activer un nombre équivalent de Qualités sur une autre pièce d'équipement.

Interroger un Maître du Savoir

Un compagnon peut en apprendre plus sur son Arme ou Armure Fabuleuse en choisissant l'Entreprise « Consulter un Maître du Savoir » lors d'une Phase de Communauté.

Objets maudits

Un objet peut avoir été corrompu par l'Ombre, soit en ayant passé des siècles dans les ténèbres, oublié de tous, soit par le contact direct avec une créature de l'Ombre.

Déterminer si un objet est maudit

Quand un compagnon trouve un Trésor Magique en obtenant un , le Gardien des Légendes peut choisir d'associer une Malédiction au Trésor, en plus du test de Corruption automatique.

Provenance de l'objet	L'objet est maudit si vous obtenez un  en lançant ...
Trésor d'un Troll	1 dé du Destin
Trésor d'un Dragon	2 dés du Destin
Volé dans un Tumulus ancestral	3 dés du Destin
Forteresse du Seigneur Ténébreux	4 dés du Destin

Objets précieux

Dans le cas des objets précieux corrompu par l'Ombre, on ne fait que le jet de Corruption automatique pour déterminer si le compagnon gagne ou non des points d'Ombre.

Un objet précieux maudit peut perdre complètement sa valeur sentimentale.

Trésors

Un tas d'or peut également être maudit après une longue exposition à une créature de l'Ombre (tel Smaug et le trésor d'Erebor). Dans ce cas, il n'y a pas de gain de points d'Ombre mais le compagnon sent un malaise inexplicable qui pourra le gêner s'il essaie de le vendre.

Relique Merveilleuse et Arme ou Armure Fabuleuse

Un compagnon qui découvre une Relique Merveilleuse ou une Arme / Armure Fabuleuse maudite doit effectuer le test de corruption d'un Trésor souillé et, en plus, subir les effets de la malédiction.

Créer une malédiction

Une Malédiction ajoute une propriété supplémentaire à l'objet (tel un Avantage ou une Qualité). Cette propriété peut ne pas se manifester immédiatement et attendre des circonstances particulières. Elle pourrait s'activer également lors d'un épisode Révélateur (voir Œil du Mordor).

Exemples de circonstances pouvant déclencher une Malédiction :

- Exposer l'objet au clair de lune
- Faire couler du sang avec l'arme maudite
- Se trouver en présence d'un type de créature spécifique
- Pénétrer dans un lieu sinistré

Lever une malédiction

La condition de levée d'une malédiction est déterminée lors de sa création mais gardée secrète par le Gardien des Légendes. Cela doit généralement faire l'objet d'une quête à part entière.

Exemples de circonstances pouvant lever une Malédiction :

- Se rendre dans le lieu où l'objet fut créé
- Exposer l'objet à la lumière d'une lune identique à celle qui baigna sa création
- Terrasser la créature qui a créé la Malédiction

Exemples de malédictions

Abattement

Le porteur de l'objet se sent las. La valeur améliorée de l'attribut (Corps, Cœur, Esprit) choisit par le Gardien des Légendes est réduite à sa valeur de base.

Faiblesse d'Âme

Le porteur se comporte, temporairement, avec un comportement anormal selon un des cas suivants :

- **Relance du Destin** : lancer 2 fois le dé du Destin et ne garder que la moins bonne valeur
- **Aggravation d'échec** : en cas d'action ratée, l'effet devient catastrophique.
- **Crise de folie** selon la part d'Ombre de la Vocation du compagnon
 - **Poltron** (Folie Itinérante) : Le compagnon veut s'enfuir sans se soucier des autres
 - **Meurtrier** (Malédiction de Vengeance) : Le héros est assailli de pensées violentes / meurtrières
 - **Tyrannique** (Attrait du Pouvoir) : Le compagnon a une confiance en soi excessive, devient arrogant et prend un malin plaisir à rabaisser ses compagnons.
 - **Fourbe** (Attrait des Secrets) : Le compagnon devient paranoïaque et ne sait plus distinguer ses amis de ses ennemis
 - **Voleur** (Mal du Dragon) : Le compagnon est pris de grande convoitise.

Malice

L'Objet maudit apprécie peu son porteur et fait tout pour lui causer du tort ou des soucis. Chaque fois qu'un jet concerne l'objet, le compagnon est privé de la possibilité de dépenser de l'Espoir pour utiliser un bonus d'Attribut.

Exemple : un jet d'attaque avec une arme malicieuse

Mauvais Œil

La malchance poursuit le porteur : un  d'un jet de dés donne automatiquement un échec.

Obscur

Lorsque l'objet n'est pas rangé ou masqué, toutes les ombres deviennent plus profondes et toutes les sources de lumière s'affaiblissent. Cela ne pénalise que le porteur de l'objet dont la vue est sévèrement limitée. Mais les personnes autour de l'objet sont légèrement désorientées également (sans malus).

Le SR du porteur augmente de +2 pour tout jet pouvant être impacté par cette obscurité.

Réservé

L'objet appartient à une autre créature qui l'a créé. Le porteur a pour mission, sans le savoir, de ramener l'objet à son maître. Lorsque l'objet est en présence de son maître (mais toujours porté par un compagnon), il est alors inefficace pour le compagnon.

Sombre Présage

L'arrivée du porteur est précédée d'un malaise et de mauvaises prémonitions qui instillent l'effroi dans le cœur des personnes rencontrées.

Lors d'une rencontre, à chaque , le jet est un échec automatique et un échec supplémentaire entamant la Tolérance de la compagnie face à la personne (ou groupe) rencontrée.

Souillé par l'Ombre

L'objet est plus corrompu que la plupart des objets maudits. Tant que le compagnon le porte, sa valeur d'Ombre augmente de :

- 1 point : cas d'une relique dotée d'un Avantage
- 2 points cas d'une relique dotée de deux Avantages ou d'un Avantage Supérieur
- Nombre de qualités de l'objet : cas d'une Arme ou Armure Fabuleuse

Le seul moyen de se débarrasser de ce gain d'Ombre consiste à lever la Malédiction.

Traqué

La présence de l'objet ne passe pas inaperçue : Un type d'ennemi (Orcs, Hommes malfaisants, Ennemi ...) le détecte quand ils se trouvent à proximité de l'objet.

Au cas où l'Ennemi recherche activement la compagnie, le seuil de Traque subit un malus de -4.

Les épisodes périlleux (lors des voyages) et les épisodes révélateurs (Œil du Mordor) peuvent également tourner autour de cette traque.

catalogue d'objets précieux, merveilleux et d'armes et armures fabuleuses

Armes & Armures Fabuleuses

Origine naine

Agarial

Type	Epée courte
FACTURE	Naine (Nogrod)
Qualités	1. Facture naine 2. Perforant 3. Grandement Féroce
Notes	Considérée comme perdue à la fin du Premier Âge, Agarial faisait partie d'un ensemble d'armes similaires forgées par Telchar en personne et ressemble à la lame utilisée par Beren pour voler le Grand Joyau de la Couronne de Fer de Morgoth. Malgré sa fonction meurtrière, Agarial est un objet d'une incroyable beauté, une œuvre d'art sans rivale dans le monde d'aujourd'hui.

Hache Noire du Beleriand

Type	Grande Hache
FACTURE	Naine (Nogrod)
Qualités	1. Dévastatrice 2. Grandement Acérée 3. Venimeuse
Notes	Dangereuse lame dont l'histoire tragique voit se succéder de hauts faits et de terribles drames, la Hache Noire fut maniée par de nombreux chefs des Edain au cours du Premier Âge.

Masque de Guerre de Belegost

Type	Casque
FACTURE	Naine (Belegost)
Qualités	1. Ajusté (Ancestral) 2. Lueur de terreur 3. Ignifugé
Notes	Casque porté par un légendaire Seigneur Nain, ce heaume est constitué d'un masque en fer intégral hideux et grotesque derrière lequel on voit à peine briller les yeux de son porteur. Il est recouvert de ce qui ressemble à des tâches de roussi que ni le travail, ni la magie ne peuvent retirer, mais ne porte aucune autre trace.

Bouclier d'Anar

Type	Bouclier
FACTURE	Naine (Khazad-Dûm)
Qualités	1. Astucieux 2. Grandement Renforcé 3. Avantage : Inspiration
Notes	Bouclier en fer résistant et gravé de runes d'ithildin étincelantes, le Bouclier d'Anar émet une lueur froide qui, entre les mains du bon héros, renforce sa détermination et inspire ses compagnons pour les pousser à des actes de bravoure/ Baptisée <i>Rhingalad</i> par les Elfes et sujet de nombreuses chansons, le Bouclier d'Anar disparut au cours de la chute d'Eregion lorsque son porteur (Anar le Vrai) sacrifia sa vie pour que les derniers enfants d'Hollin puissent s'enfuir en compagnie d'Elrond vers Fondcombe.

Angrenithil

ANGRENITHIL	
Type	Epée longue
FACTURE	Naine (Khazad-Dûm)
FATAL A	Orcs
Qualités	1. Dévastateur

	2. Tueur 3. Grandement Féroce
Notes	Forgée au cours du dernier siècle avant la chute d'Eregion, <i>Angrenithil</i> est constituée d'acier et de Mithril étincelant, ce qui n'apparaît qu'à la lumière de la lune ou des étoiles. Les runes de la lame luisent alors dans le noir. Fruit de l'amitié entre deux grands forgerons, un Elfe et un Nain, et imprégnée de leur haine mutuelle pour leurs principaux ennemis, la lame s'avère particulièrement redoutable pour les Orcs. Perdue depuis longtemps, elle demeure cependant effrayante aux yeux des Gobelins des Monts Brumeux qui la maudissent et l'appellent « <i>Surin de lune</i> » dans leur langue rudimentaire.

Fléau des Dragons

FLEAU DES DRAGONS	
Type	Lance
FACTURE	Naine (Erebor)
Qualités	1. Dévastatrice 2. Grandement acérée
Notes	Généralement les Nains ne fabriquent pas de lance, mais leur lutte contre les Dragons des Montagnes Grises leur ont appris qu'il n'était pas prudent de s'approcher de trop près des Grands Vers.

LES DOMAINES

table des domaines

Valeur	Description	Score minimum	Exemple
9	Modeste	1	Hutte de trappeur
8	Correct	2	Ferme Cottage
7	Respectable	3	Petite auberge Belle demeure
6	Supérieur	4	Terrain de chasse giboyeux Grande auberge
5	Florissant	5	Mine de fer
4	Opulent	6	Mine d'or Vaste propriété

Valeur

Nombre indiquant la richesse du Domaine. Une valeur faible indique une richesse plus importante.

La valeur est au minimum de 3.

Score minimum

Un héros ne peut posséder un Domaine que s'il a atteint le niveau minimum dans une caractéristique appropriée :

- Chez soi : valeur de Prestige
- Ailleurs : valeur de Vaillance

Spécialités

Un Domaine peut amener au propriétaire les effets d'une spécialité correspondante : Cuisine pour le propriétaire d'une auberge, Connaissance de la Faune pour un terrain de chasse ...

GÉRER UN domaine

Au cours de la dernière phase de communauté (celle de fin d'année), le héros possédant un Domaine lance un jet de Destin.

Si le compagnon entretient son domaine lors d'une phase de communauté, il lance alors 2 fois le dé du Destin et garde le meilleur résultat (voir Phase de Communauté / Choix d'une Entreprise / Entreprises Générales / Entretenir son Domaine).

Résultat	Effet
1 ou 2	Les revenus du Domaine ne couvrent pas tous les frais. Le héros doit dépenser des points de trésor pour maintenir son niveau de vie.
≤ valeur du Domaine	Le Domaine produit tout juste de quoi maintenir le niveau de vie du héros
> valeur du Domaine	Si le Domaine produit des revenus (auberge, terres arables ...), le Domaine produit plus de richesse que nécessaire et augmente alors la valeur de Trésor du héros de : différence entre le résultat du dé et la valeur requise.
	Le héros ne gagne aucun point de trésor mais suite à un événement particulier, la valeur du Domaine est diminuée de manière permanente. Par exemple, une source d'eau a été découverte, une vieille querelle de voisinage a été résolue.
	Le Domaine risqué de pâtir d'un événement grave qui pourrait voir sa valeur augmenter (ou disparaître). Par exemple, des intempéries emportent des terres arables, une mine est pillée.

Phase de Communauté

A la fin d'une Phase d'Aventure où les PJs vivent des aventures (les scénarios proposés par le Gardien) survient une Phase de Communauté où les PJs se reposent. En principe, il y a une Phase d'Aventure par an.

Une Phase de Communauté devrait au moins durer une saison mais peut ne durer qu'une semaine en fonction de la campagne. On peut par exemple imaginer qu'elle marque le terme d'une année et le début de la suivante ce qui permet de passer l'hiver en sécurité. La durée de la Phase de Communauté limite aussi ce que les PJs peuvent en faire.

Les joueurs choisissent ce que font leurs PJs, comment ils développent leur histoire et nourrissent leurs ambitions.

rester en groupe ou partir chacun de son côté

Les PJs doivent décider s'ils restent ensemble ou pas.

choix de la destination

Forcément un lieu déjà visité.

- **Un Sanctuaire** : La destination peut être un Sanctuaire ce qui donne des avantages (se débarrasser de points d'Ombre). En principe, au début de la première partie seule Esgaroth est un Sanctuaire.
- **Chez soi** : On pourra y investir un Trésor gagné pour améliorer son Niveau de Vie et se débarrasser de points d'Ombre.
- **Loin de chez soi** : Baisser la valeur de Prestige du PJ de 1 à moins de dépenser autant de Points de Trésor que le niveau de Prestige actuel.

développer son personnage

Points de Progression

Gains

- Pendant le jeu.
- Inscrit dans l'une des trois cases de groupe de compétences ; le troisième étant censé être plus dur à obtenir que le second, lui-même plus dur à obtenir que le premier :
 - 1^{ère} case : premier test réussi.
 - 2^{ème} case : succès supérieur ou extraordinaire ou en lien avec un Trait.
 - 3^{ème} case : succès supérieur ou extraordinaire et en lien avec un Trait.
- En fin de Phase d'Aventure le total des 6 groupes de compétences doit être marqué au verso de la feuille de PJ.

Utilisation

A la phase de Communauté uniquement.

Achat de rangs de Compétences Communes.

Rang Compétence	Coût Compétence Commune	Coût Compétence favorite
1	4	3
2	8	6
3	12	9
4	16	12
5	20	15
6	24	18

Points d'expérience

Gains

Le Personnage reçoit 1 point d'Expérience à chaque session de jeu (d'une durée moyenne de 4 heures).

Il peut recevoir un bonus de :

- +1 point en cas de progression significative vers les objectifs de la compagnie
- +1 point en fin de phase d'aventure

Note : le bonus ne doit pas excéder 1 point pour 2 sessions de jeu de la phase d'aventure.

Utilisation

Nouveau rang de Sagesse ou de Vaillance

Un héros ne peut augmenter le niveau de Sagesse ou de Vaillance que 1 fois par phase de Communauté.

Il reçoit alors une nouvelle Vertu ou Récompense (à choisir).

Rang de Sagesse ou Vaillance	Coût standard	Coût pour Rôdeur du Nord et Haut-Elfe
1	2	3
2	4	6
3	6	9
4	10	14
5	16	21
6	26	32

Nouveaux rangs de Compétence d'Armes / d'Armes Culturelles

Le héros peut acheter autant de niveaux qu'il souhaite

Rang de Compétence d'Armes / d'Armes culturelles	Coût standard	Coût pour Rôdeur du Nord et Haut-Elfe
1	2	3
2	4	6
3	6	9
4	10	14
5	16	21
6	26	32

Améliorer une Compétence d'Armes issue d'une Compétence d'Armes Culturelles

Le héros achète le niveau suivant en prenant comme base le niveau de sa compétence d'arme culturelle.

Cela est utile si le héros souhaite faire de cette Compétence d'Arme une compétence Favorite (impossible avec une compétence d'arme culturelle).

choix d'une entreprise

Il s'agit d'1 tâche particulière à laquelle le PJ décide de se consacrer pendant la Phase de Communauté. En cas de Phase particulièrement longue (comme en hiver), le Gardien peut permettre de choisir 2 entreprises qui devront être différentes.

Entreprises générales

Rencontrer un garant

Livre de l'Aventurier

page 171

Rencontrer un Garant peut permettre de trouver de bonnes raisons de partir à l'aventure. C'est aussi s'en faire un allié puissant. On ne peut rencontrer un Garant que sous certaines conditions propres à chacun d'entre eux et précisées dans leur description. Au début de la partie deux personnalités se prêtent au rôle de Garant : - Beorn le « changeur de peau » [284-286] - Radagast le Brun [287-288]

Acquérir un nouveau trait

Livre de l'Aventurier

page 172

Un joueur qui utilise un même aventurier depuis longtemps peut décider de remplacer une Particularité ou une Spécialité par une autre. Cette modification doit être guidée par le bon sens. Le personnage ne perd pas le talent précédent mais ce n'est plus une spécialité.

Guérir de la Corruption

Livre de l'Aventurier

page 172

Possibilité de réduire la Corruption si le PJ est dans un Sanctuaire ou sur ses terres. Pour mémoire, les Points d'Ombre Permanents ne peuvent être perdus.

Test d'Artisanat ou de Chant contre SR14

1 Test lorsqu'un PJ est sur ses terres, 2 Tests lorsqu'un PJ est dans un Sanctuaire.

- Succès ordinaire = Perte de 2 points d'Ombre.
- Succès supérieur = Perte de 4 points d'Ombre.
- Succès extraordinaire = Perte de 6 points d'Ombre.

Haut-Elfe :

Non utilisable.

Nain :

Un Nain en Erebor peut faire jusqu'à 2 jets d'Artisanat.

Atténuer l'effet de la Corruption (Haut-Elfes)

Fondcombe

page 118

Le PJ choisit une compétence commune et trace un point noir (ou un petit œil) à gauche de son nom. Il diminue ensuite ses points d'ombre selon le barème ci-dessous. Il est impossible de marquer une compétence 2 fois.

Niveau de compétence	Réduction d'Ombre
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21

Améliorer son Niveau de Vie

Livre de l'Aventurier

page 173

Les PJs qui passent la Phase de Communauté chez eux peuvent réduire leur valeur de Trésor afin d'augmenter temporairement leur Niveau de Vie pour ce qui concerne les frais courants et l'acquisition de matériel.

- 1 point de Trésor permet de passer un mois avec un Niveau de Vie Prospère.
- 2 points de Trésor permet de passer un mois avec un Niveau de Vie Riche.

Un PJ peut investir autant de points de Trésor qu'il le souhaite pour jouir d'un Niveau de Vie supérieur sur une durée prolongée.

Améliorer son Prestige

Livre de l'Aventurier

page 173

Possibilité de dépenser des points de Trésor pour acquérir du Prestige.

Possibilité d'acquérir plusieurs rangs à condition d'acquitter le coût individuel de chaque rang.

Prestige à atteindre	Points de Trésor
1	12
2	24
3	36
4	48
5	60
6	72

Etablir un nouveau Sanctuaire

Livre de l'Aventurier

page 173

Quand, durant une Phase d'Aventure les héros se rendent quelque part et tissent des liens amicaux avec la population locale, ils peuvent en faire un Sanctuaire où ils pourront trouver refuge plus tard lors de futures Phases de Communauté. Cela ne peut être fait que si tous les PJs choisissent cette option.

Béornides : Le Sanctuaire se situe autour du Vieux Gué (principalement au nord) proche de la Maison du Gué de Gelvira (Guide des Terres Sauvages p39)

Elfes des Bois : Le Sanctuaire se trouve à l'intérieur de Palais du Roi des Elfes. Tout le monde n'y est pas le bienvenu : tous les nains et tous les héros ayant au moins 3 points d'Ombre seront interrogés par les gardes. Ils doivent réussir un jet d'Enigmes pour pouvoir entrer (réussite automatique avec le trait Sincère).

Recevoir un Titre

Livre de l'Aventurier

page 173

Les hauts faits accomplis par un PJ chez un autre peuple lui permettent de choisir l'Entreprise Recevoir un Titre et de bénéficier des avantages suivants :

- Son Prestige mesure aussi sa réputation au sein de ce peuple.
- Il peut intervenir lors de la narration de la Phase de Communauté de fin d'année.
- S'il passe une Phase de Communauté au sein de cette culture, son Prestige n'est pas réduit (voir page 169 du livre de règles)
- Il bénéficie d'un domaine dans lequel s'installer. La valeur du domaine correspond au score minimum

Bardides

Titre : Thegn

Localisation : Dale

Conditions : Le héros a réalisé une action reconnue par le Roi Bard.

Gain : Un lopin dans les Terres du Nord de Dale, les Marches Supérieures ou dans les Marches Inférieures.

Béornides

Titre : Thane

Localisation : Le Vieux Gué

Gain : Une ferme n'importe où sur le territoire des Béornides

Nains du Mont Solitaire

Les Nains sont très secrets sur tout ce qui touche à leurs traditions et n'accordent pas de titres aux aventuriers qui n'appartiennent pas à leur culture. Un personnage ne peut donc pas choisir l'entreprise Recevoir un Titre pour la Culture des Nains.

Elfes de la Forêt Noire

Titre : Amis des Elfes

Gain : "Ami des elfes" n'est pas un titre mais plutôt une bénédiction octroyée au héros qui a gagné la confiance des elfes. Pour autant un Ami des elfes sera tout de même le bienvenu chez le roi des elfes et se verra attribuer une chambre confortable dans le royaume de Thranduil.

Hobbits de la Comté

Titre : Frontalier

Localisation : Comté

Gain : Les hobbits n'aiment pas les aventuriers et ne sont pas accueillants envers eux. Si les circonstances devaient les amener à reconnaître la valeur d'un compagnon qui n'est pas un hobbit, ils pourraient lui accorder le titre honorifique de "Frontalier" et tolérer qu'à Bree ou au moins à l'est du fleuve, il occupe une maison de bois, de brique ou de pierre.

Homme du Lac

Titre : Citoyen

Localisation : Esgaroth

Conditions : Un exploit qui a manifestement profité à la ville et aux intérêts de son Conseil.

Gain : Une maison, propriété du Conseil de la Ville.

Homme des Bois

Titre : Héros du Peuple des Bois (membre honoraire du peuple des Bois)

Localisation : Village de la lisière ouest

Conditions : Avoir réalisé un exploit reconnu par le Conseil des Anciens des Hommes des Bois.

Gain : Une maison d'hôtes à Bourg-les-Bois ou une maison dans les arbres à Fort-Bois (ou Bourg-Eaux-Noires ou Bourg-Radieux) ou un cottage à Rhosgobel.

Haut-Elfe

Titre : Ami d'Elrond

Localisation : Fondcombe

Conditions : Avoir retenu l'attention d'Elrond que ce soit par ses actes ou par son potentiel.

Gain : Une chambre permanente à l'étage supérieur de la Dernière Maison Simple et une place d'honneur à la table d'Elrond.

Rôdeur du Nord

Les Rôdeurs du Nord n'ont pas d'organisation sociale connue des autres peuples (à part par les Haut-Elfes de Fondcombe) et n'ont pas de titre honorifique à attribuer.

Entretenir son Domaine

Ténèbres sur la Forêt Noire page 9

Le compagnon consacre sa phase de communauté à entretenir son domaine. Il peut lancer 2 fois le dé du Destin et choisir le meilleur résultat pour déterminer la prospérité de son domaine.

Si le héros possède une spécialité correspondante, il gagne alors un point de progression.

Chercher des réponses (ou Mener des recherches dans ...)

Ténèbres sur la Forêt Noire page 34

Si les compagnons passent une phase de communauté dans un lieu d'érudition approprié, ils peuvent passer du temps à faire des recherches sur un sujet particulier.

Le compagnon effectue :

- Préciser d'abord l'objet de la recherche
- Fait un test de Connaissances
- Lancer un dé du Destin
 - Bonus de +1 en cas de spécialité de Connaissances adaptée
 - Bonus de +2 en cas de succès supérieur au jet de Connaissances
 - Bonus de +4 en cas de succès extraordinaire au jet de Connaissances

Dé du Destin	Résultat	Commentaire
1-3	Rien d'intéressant	Des jours et des nuits perdues
4-5	Renseignement utile	Une information utile
6-7	Renseignement précieux	2 indications utiles
8-9	Un mystère élucidé	2 indications utiles et 1 point d'Expérience
10	Secrets impénétrables	Vous découvrez tout ce qui était trouvable. + 1 point d'Espoir, 1 point d'Expérience
	Savoir interdit	Vous avez découvert des secrets qu'il eut mieux valu laisser enfouis. + 1 point d'
	Comme 8-9 ou relancer le dé	

S'attirer des soutiens

Ténèbres sur la Forêt Noire page 42

Un compagnon peut rentrer chez lui pour s'entretenir avec des personnages influents et s'attirer des faveurs dans le but d'accroître sa popularité et d'augmenter sa valeur de Prestige pour une période limitée (généralement pour un événement spécifique).

Le gain (temporaire) de Prestige coûte alors 6 fois moins que la normale.

Prestige à atteindre	Points de Trésor
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10
6	12

Ce gain de Prestige se termine au terme de la fin de la Phase de Communauté de fin d'année suivante.

Consulter un Maître du Savoir

Fondcombe page 21

Un compagnon qui passe une phase de communauté à Fondcombe (ou tout autre lieu disposant d'un Maître du Savoir) peut le consulter pour essayer d'en apprendre plus sur un objet trouvé dans un trésor ancien : son origine, son histoire, son créateur, ses caractéristiques spéciales.

- Relique Merveilleuse : révéler ses Avantages
- Arme ou Armure Fabuleuse :
 - À quoi ou à qui est-elle Fatale
 - La nature de la Qualité cachée suivante (mais la Qualité doit encore être activée)

Un objet ne peut pas être soumis 2 fois à l'attention d'un même Maître du Savoir.

Histoire d'un Aller et Retour

Fondcombe page 22

Lors d'une phase de communauté de fin d'année, le compagnon peut choisir de rentrer chez lui pour rester au coin du feu et se consacrer à sa famille et à ses proches. Au cas où le compagnon est un Ami d'Elrond, il peut le faire également à Fondcombe.

Le compagnon regagne un nombre de points d'Espoir égal au tiers de sa valeur de départ (arrondi à l'entier inférieur).

Mais rester près des siens rappelle amèrement au compagnon ce qu'il risque de perdre en cas d'échec contre l'Ombre : il gagne un point d'Ombre permanent.

Visiter le Trésor de son Peuple

Fondcombe page 23

Un héros peut rentrer chez lui pour déposer à son peuple une arme ou armure magique dont il n'a plus l'utilité.

Déposer un objet exceptionnel augmente la valeur de Prestige du héros :

- **Objet de bonne facture** (1 qualité) : +1 pt, pour un Prestige maximum de 3
- **Objet supérieur** (2 qualités) : +1 pt, pour un Prestige maximum de 5
- **Objet de grande valeur** (3 qualités) : +1 pt, pour un Prestige maximum de 6

Quand un compagnon ramène un objet doté d'une ou plusieurs Qualités ou Récompenses Culturelles, il peut activer un nombre équivalent de Qualités sur une autre pièce d'équipement magique.

Un compagnon possédant plusieurs pièces d'équipement exceptionnelles peut revenir à autant de phases de communauté.

Ecrire une chanson

Fondcombe page 23

Le compagnon écrit une chanson durant sa phase de communauté. Une chanson peut être chantée par la suite pour en tirer des avantages.

Ecrire une nouvelle chanson

Test de Chant contre SR18 ou 16 si le héros est à Fondcombe ou a le trait Ménestrel

La difficulté peut être augmentée ou diminuée par les modificateurs suivants :

Traditionnel

Bonus : SR -2 pour composer

Les paroles, le sujet ou la mélodie s'appuient sur un thème connu du peuple du compagnon.

L'interprétation de la chanson par un compagnon d'une autre culture ont un SR augmenté de +2.

Thématique

Bonus : SR -2 pour composer

La chanson célèbre une activité précise et ne convient qu'à certaines circonstances : son impact est nul quand les conditions ne sont pas remplies.

Exemples de thèmes de chansons : Chanson de voyage (invitant à se reposer, à souper, à supporter la pluie), chansons de baignade, à boire, de lamentation, de victoire, de forge, de mineurs.

Elfique

Bonus : SR +2 pour composer

La chanson reprend le mode de composition des elfes et le résultat est un air qui remonte le moral.

Un chant elfique peut être utilisé 2 fois par phase d'aventure.

Chanter des chansons

Lors d'une phase d'aventure, le (ou les) chanteur(s) choisit puis chante la chanson. Une chanson peut être utilisée 1 fois par aventure, 2 fois pour une chanson elfique.

Chaque compagnon de la compagnie effectue alors un jet de chant.

Test de Chant contre SR14

Compter le nombre de succès (un succès supérieur vaut 2, un succès extraordinaire vaut 3).

Si le nombre de succès global de la compagnie $\geq$ nombre de héros, la compagnie bénéficie d'un point de Communauté temporaire, utilisable durant la séance en cours.

Révérer ceux tombés au champ d'honneur

Fondcombe page 40

Rôdeurs du Nord uniquement.

A Fondcombe ou chez lui.

Chaque Dûnedain tombé au combat appauvrit le sang du Numénor et amenuise l'espoir de voir un jour le retour du Roi. Cependant les Rôdeurs du Nord révèrent ardemment ceux qui ont donné leur vie au service des Peuples Libres et leur sacrifice raffermi leur résolution.

Un compagnon Rôdeur qui passe sa phase de communauté à Fondcombe ou chez lui peut se rendre sur le site où Arador fut occis. Là, en un lieu secret, il déposera des fleurs en l'honneur de son ancien seigneur, mais aussi de tous ceux qui l'ont précédé. En puisant dans la force de ses ancêtres et dans le glorieux legs de Numénor, il reçoit du courage et du réconfort : il récupère 1 point d'Espoir, même si cela excède la limite maximale.

Trouver de l'athelas

Fondcombe page 55

Un Rôdeur du Nord chez lui ou un compagnon à Fondcombe

Bien qu'elle soit considérée généralement comme de la mauvaise herbe, les sages savent qu'elle fut autrefois nommée athelas et qu'elle détient de grandes vertus curatives.

Trouver l'athelas

Un compagnon peut passer sa phase de communauté en quête d'athelas sur les terres de l'antique Arnor.

Test d'exploration contre SR14 ou SR18 si trait Herboristerie

Succès normal : il trouve de l'athelas pour 1 utilisation

Succès supérieur : 2 utilisations

Succès extraordinaire : 3 utilisations

Utiliser l'athelas

Lorsqu'un personnage utilise de l'athelas pour traiter un compagnon blessé, il effectue son jet de Guérison en considérant sa compétence comme favorite (sans dépenser de point d'Espoir).

Test de guérison (compétence favorite)

Succès normal : Aucun effet

Succès supérieur ou extraordinaire : le héros soigné est également guéri de 1 point d'Ombre

Le Mal du Dragon à Erebor

Un compagnon victime de la Part d'Ombre « Mal du Dragon » et qui passe une Phase de Communauté en Erebor doit effectuer un test de Corruption. En cas d'échec agrémenté d'un , le héros subit 1 Point d'Ombre : il s'est attardé trop longtemps dans l'obscurité ou a regardé un trésor avec convoitise.

Présenter ses hommages aux Corbeaux du Mont aux Corbeaux (Nains, Bardides)

Erebor page 25

Le héros Nain ou Bardide passe du temps au Mont des Corbeaux et manifeste sa déférence aux magnifiques oiseaux qui y habitent. Il peut y gagner l'amitié d'un corbeau ou, s'il s'agit d'un Nain possédant déjà la Vertu « Les Corbeaux des Montagnes », renforcer un lien existant.

Choisir cette entreprise permet d'invoquer un corbeau au cours de la phase d'aventure suivante et de profiter d'un des bénéfices qu'elle offre.

Les nains qui possèdent déjà la Vertu « Les Corbeaux des Montagnes » peuvent demander à leur ami corbeau de rejoindre leur compagnie pendant la durée de la phase d'aventure suivante. La présence du corbeau ajoute 1 Point de Communauté à la valeur de la Compagnie. Et lorsque le Nain se bat, il peut envoyer le Corbeau harceler un ennemi pour le rendre épuisé jusqu'à la fin du combat.

Explorer les Profondeurs

Erebor page 2

Afin de continuer à sécuriser le Royaume d'Erebor, un héros peut choisir d'aider à explorer les profondeurs et y découvrir les éventuels dangers qui s'y terrent. L'aventurier devra passer des jours et des nuits dans une obscurité totale dans les entrailles de la Montagne.

Test de Fouille SR 14

Bonus de 1 D6° si le héros possède un trait approprié (Troglydite, Ouïe fine ...)

- **Echec : Pas un rayon de lumière**
Malgré des heures passées à ramper dans le noir pour essayer de localiser le grattement que vous entendiez souvent, votre recherche a été vaine et vous revenez à la surface les mains vides et frustré : Gain de 1 Point d'Ombre
- **Echec et C : Eboulement**
Quelques gardes et vous êtes victimes d'un éboulement (ou accident similaire) et les gardes vous en tiennent responsable. Vous êtes restés coincés pendant des jours avant d'être secourus. Gain d'un nombre de Points d'Ombre égal au résultat d'un D6°. Vous ne pourrez pas choisir cette Entreprise lors de la prochaine phase de communauté passée à Erebor.
- **Succès : Un peu d'aide**
Vos efforts ont porté leurs fruits et les gardes d'Erebor vous en sont reconnaissants. Gain d'1 Point de Progression dans le groupe de compétences Perception.
- **Succès supérieur : Au cœur des profondeurs**
Vous avez travaillé sans relâche pendant des semaines et grâce à votre aide, les gardes d'Erebor ont pu sécuriser un grand nombre de tunnels inférieurs. Gain de 1 Point de Progression dans le groupe de compétences Perception. Gain de 1 Point d'Expérience.
- **Succès supérieur et A : Eradiquer le problème**
Vous avez travaillé sans relâche pendant des semaines et grâce à votre aide, les gardes d'Erebor ont pu sécuriser un grand nombre de tunnels inférieurs. Gain de 1 Point de Progression dans le groupe de compétences Perception. Gain de 1 Point d'Expérience.
De plus vous êtes parvenu à glaner des informations sur l'origine d'une menace provenant des profondeurs (à détailler par le MdL)

Contribuer à établir le catalogue d'Erebor (Nain, Connaissance 3+)

Erebor page 26

La Salle des Archives du Mont Solitaire disposait d'un catalogue dressant la liste de tous les trésors conservés dans ses cryptes. Mais ce catalogue fut perdu avec l'arrivée de Smaug le Dragon. C'est pourquoi le roi Dain a ordonné que l'on établisse un nouveau catalogue. Le vieux Munin accueille tous les érudits prêts à l'aider à identifier les merveilles stockées à Erebor. Un héros érudit (Connaissance au rang 3 minimum) peut passer des heures à compulser des recueils poussiéreux et des parchemins moisis ayant trait à des objets disparus et à des artefacts légendaires.

Test de Connaissance SR 14

En cas de succès, pendant la durée de la phase d'aventure suivante, si le héros découvre un Trésor, celui-ci serait considéré comme un Trésor Antique agrémenté d'un * supplémentaire (et donc permettant au héros un jet de Trésor Magique).

Etudier avec un Maître Artisan

Erebor page 27

Le héros étudie l'art de la forge avec un Maître Artisan d'Erebor, ce qui est un privilège. Le prochain niveau d'Artisanat ne coûtera que la moitié du coût de points de Progression normal.

Forge Naine (Nain, Artisanat 4+ ou spécialité Forge)

Erebor page 31

Un nain déterminé peut tenter de fabriquer une arme ou du matériel défensif bénéficiant d'une Qualité Magique. Pour cela le héros doit passer plusieurs Phases de Communauté : soit en travaillant à la forge, soit à chercher des Matériaux Supérieurs, des métaux et des outils susceptibles de faciliter l'accomplissement de cette tâche.

Un forgeron nain ne peut faire cette tâche qu'une fois dans sa vie : il devra y passer de longues années et ce genre d'exploit unique vous vide de vos forces.

Le chef d'œuvre sera réalisé lorsque le forgeron aura accumulé 9 Points d'Artisanat. Pour gagner ces points, à chaque Phase de Communauté il peut :

- **Effectuer un jet d'Artisanat**

Test d'Artisanat SR 20*

* Le seuil de réussite peut être diminué (minimum 12)

- Si le forgeron utilise des *Matériaux Supérieurs*.

- SR -2 si le héros est *Obnubilé*

- Succès → 1 Point d'Artisanat
- Succès supérieur → 2 Points d'Artisanat
- Succès extraordinaire → 3 Points d'Artisanat

- Héros *Obnubilé*

- Echec → 1 Point d'Ombre (non permanent)

- *✓*

- Le forgeron n'est plus considéré comme Obnubilé
- Il modifie une valeur numérique de l'objet

- **Matériaux Supérieurs**

Certains minerais et outils de grande qualité peuvent aider le forgeron nain à accomplir sa tâche. Le forgeron passe la Phase de Communauté à rechercher un matériau supérieur ou d'anciens outils et ne peut donc faire du jet d'Artisanat ni dépenser des Points d'Expérience durant cette même phase.

Aucun jet n'est nécessaire. Choisir un objet suivant (1 seule fois par objet) :

- Argent brut de la Moria (Mithril)
- Cœurs de Feu (gemmes extraites de la Mine de Cœur de Feu des Montagnes Grises)
- Anciens outils de forge issus d'Eregion

Chaque objet donne un bonus de -2 au SR des jets d'Artisanat.

- **Dépenser des Points d'Expérience**

3 Points d'Expérience → 1 Point d'Artisanat

○ **Gagner de l'Ombre**

1 Point d'Ombre permanent → 1 Point d'Artisanat

La première utilisation de Point d'Ombre permanent rend le héros **Obnubilé** : Il ne pense plus qu'à cette tâche et à achever son œuvre et y revient à chaque Phase de Communauté (il peut néanmoins choisir une autre Entreprise si le MdL permet 2 Entreprises dans la même Phase de Communauté).

Quand les 9 points d'artisanat sont atteints (le chef-d'œuvre est terminé) :

○ **Le forgeron Nain peut alors choisir une Qualité Magique parmi les suivantes :**

Qualités Magiques			
Ajusté (Ancestral)	Broyeur	Grandement acéré	Lueur de Terreur
Armure gravée de runes	Enchaînement	Grandement Féroce	Perforant
Astucieux (Ancestral)	Flamme d'Espoir	Grandement Renforcé	Runes de Victoire

○ **Le héros pourra, plus tard, ajouter des Qualités à l'objet, en faisant progresser sa valeur de Vaillance, jusqu'à un maximum de 3 Qualités au total.**

Etudier le travail de la pierre de Beinharn (Erebor, Dale)

Erebor page 62

Un Compagnon passant du temps à Erebor ou Dale peut examiner la merveilleuse maçonnerie de Beinharn qui sont d'une exceptionnelle beauté.

Pour la prochaine phase d'aventure, le héros gagne 2 dés de bonus pour toute rencontre avec des nains.

Dale

Engager un Forgeron de la Voie de l'Enclume

Erebor page 51

Un héros peut dépenser de l'or pour s'offrir les services d'un maître forgeron de la Voie de l'Enclume pour qu'il lui fabrique une arme ou une armure.

Il doit d'abord en trouver un et le convaincre. Il devra également payer le service au prix de 10 Points de Trésor. Il peut néanmoins essayer de négocier ce prix :

Test de Persuasion

- | | |
|-------------------------|--|
| - Succès | → Le forgeron accepte de travailler pour 8 Points de Trésor. |
| - Succès supérieur | → Le forgeron accepte de travailler pour 6 Points de Trésor. |
| - Succès extraordinaire | → Le forgeron accepte de travailler pour 4 Points de Trésor. |
| - Echec | → Aucun forgeron n'accepte l'offre. |

Durant la Phase de Communauté, le forgeron invite le héros dans son atelier pour aider et tester l'objet fabriqué qui est livré à la fin de la phase.

- Arme particulièrement équilibrée et avec une prise en main sur mesure. Elle permet au héros de relancer 1 D6 lors de chaque attaque.

- Une armure de mailles confectionnée sur mesure à la façon naine et permettant au héros de relancer 1 D6 lors de chaque test de Protection.

Note : cette Entreprise ne peut être effectuée qu'une seule fois par arme ou pièce d'armure.

Participer à la Chasse du Roi

Erebor page 51

Le Roi Bard aime se détendre en partant à la chasse et c'est un immense honneur d'être invité à se joindre à lui.

Le héros parcourt ainsi tous les environs de Dale et y gagne en connaissance de la région.

→ A chaque fois que le héros joue le rôle de Chasseur au cours d'un Voyage le conduisant au travers du pays de Dale (dans les Terres Septentrionales ou les Marches Supérieures), il lance 1 Dé du Destin supplémentaire lors de ses Jets de Voyage et garde le meilleur résultat.

Offrir des Conseils à la Cour Royale (Bardide ou héros avec titre de Thegn)

Erebor page 51

Le Roi Bard cherche régulièrement la sagesse de personnes expérimentées, qu'elles soient originaires de son Royaume ou de l'extérieur. Un héros non Bardide devra néanmoins avoir une renommée à Dale (titre de Thegn et Prestige ou Sagesse de 3) ou en général (Sagesse de 4 minimum).

→ En siégeant au Conseil près du Roi, le héros gagne l'admiration des citoyens de Dale. Sa compétence Courtoisie devient alors Favorite tout le long de l'année suivante, et son Prestige auprès de Dale augmente de 1 Point.

Passer du temps à l'Ecaille Manquante

Erebor page 52

A quelques pas de l'agitation de la Place du Marché, l'Ecaille Manquante est fréquentée par toutes sortes de personnages d'origines diverses et est un lieu d'échanges d'informations locales et lointaines.

→ Un Compagnon qui fréquente cette taverne durant sa Phase de Communauté à Dale bénéficie de la spécialité Folklore lors de la prochaine phase d'aventure. S'il la possède déjà, il pourra bénéficier de 2 avantages à chaque fois qu'il y fera appel (cad avoir une réussite automatique + gagner 1 point de progression).

Devenir Apprenti auprès d'un Forgeron Nain (Artisanat 2 minimum)

Erebor page 52

Un héros passant sa Phase de Communauté à Dale peut essayer de devenir apprenti auprès d'un Maître Forgeron Nain de la Voie de l'Enclume. Encore faut-il payer et être accepté par un Forgeron :

Test de Courtoisie SR 16

- | | |
|---|---|
| - Succès | → Payer 5 Points de Trésor et devenir apprenti |
| - Echec | → Payer 10 Points de Trésor et devenir apprenti |
| -  | → Aucun forgeron n'accepte de le prendre en apprentissage |

→ La compétence Artisanat est désormais considérée comme favorite pour son amélioration via les Points de Progression. Si cette compétence était déjà favorite, le héros acquiert la spécialité Forge ou Maçonnerie.

Etudier la Maçonnerie de Beinharn (Erebor, Dale)

Erebor page 62

Voir l'Entreprise du même nom pour Erebor.

Fondcombe

Etablir Fondcombe comme nouveau sanctuaire

Fondcombe page 22

Si la compagnie est à Fondcombe, ils peuvent être autorisés à y passer une première phase de communauté. S'ils souhaitent y revenir, ils doivent tous choisir l'Entreprise Etablir un nouveau sanctuaire afin d'y être acceptés comme hôtes récurrents de la Maison d'Elrond.

Les compagnons qui ont Fondcombe comme sanctuaire peuvent y accéder via un simple test de Voyage quelle que soit la composition du groupe.

Mener des recherches dans la Maison d'Elrond

Fondcombe page 22

Un compagnon passant sa phase de communauté à Fondcombe peut compiler les trésors de savoir qui s'y trouvent. Le héros précise l'objet de sa recherche (lieu, personne, événement historique ...) puis effectue un jet de Connaissances.

Test de Connaissances

Bonus +1 dé de maîtrise si le héros a une spécialité applicable.

Bonus +1 dé si Elrond est un garant de la compagnie.

Résultat	Effet
Echec	Rien d'intéressant : des jours et des nuits perdues. Le test de Connaissances peut être relancé mais un  sera considéré comme un  .
Succès ordinaire	Information utile : Le Gardien des Légendes fournit un élément d'information.
Succès supérieur	Information précieuse : Le Gardien des Légendes fournit deux éléments d'information.
Succès extraordinaire	Un mystère est dévoilé : Vous avez mis le doigt sur une découverte majeure. Le Gardien des Légendes fournit 2 éléments d'information et vous gagnez 1 point d'Expérience.
 et au moins 1 	Grands secrets : Vous avez sans doute découvert tout ce qu'il était possible de trouver, vous gagnez 1 point d'Espoir et 1 point d'Expérience.
Echec et 	Recherche ... et temps perdu : Sous le charme de Fondcombe, vous avez passé de nombreux jours et soirées à écouter les Elfes discourir sur leur lointain passé, à vous laisser bercer par leur musique et parfois à vous endormir dans un coin de la Salle du Feu. Hélas, l'objet initial de votre recherche s'est perdu.

Aller au bassin du marché

Guide de la Ville du Lac

page 10

Les compagnons qui passent du temps à la Ville du Lac peuvent profiter du plus grand marché de tout le Nord et dépenser une partie de leur richesse pour acquérir quelques objets précieux.

Dépenser 2 points de Trésor pour obtenir un objet ayant un bonus de +1 à tous les jets d'une compétence. Il est possible de prendre deux fois la même option pour porter le bonus à +2. Ce bonus est perdu quand le personnage gagne un nouveau niveau dans la compétence modifiée (mais il peut à nouveau dépenser des points de Trésor pour les retrouver).

Exemple : Acheter une magnifique lyre et obtenir un bonus de +1 à sa compétence Chant. Puis lors d'une phase de communauté suivante, repasser chez le même luthier pour la faire accorder et passer à un bonus de +2.

Les options possibles sur le marché d'Esgaroth sont :

- **Bonus en Présence** : Trouver un orfèvre pour sertir votre arme ou vous vendre un bijou.
- **Bonus en Artisanat** : Se rendre chez un quincailler pour acheter des outils de qualité.
- **Bonus en Chant** : Acheter, faire fabriquer ou améliorer par un luthier un instrument de musique de facture supérieure.
- **Bonus en Guérison** : Apprendre à préparer des baumes et des herbes médicinales et se procurer les produits nécessaires auprès d'une soignante de l'hospice.
- **Bonus en Voyage** : Acheter de la corde solide, des bâtons de marche, des lits de camp confortables et du Cram (biscuit de voyage d'Esgaroth).
- **Bonus en Courtoisie** : Passer à la boutique d'un tailleur ou d'un bottier pour vous faire confectionner de beaux vêtements et une paire de souliers de qualité.
- **Bonus en Connaissances** : Arpenter le marché à la recherche d'un livre rare, d'une vieille carte ou de parchemins, plumes et encre pour écrire.
- **Bonus en Chasse** : Trouver un veneur qui vous équipera pour la chasse.

Cueillir des herbes palustres

Guide de la Ville du Lac

page 11

Le compagnon cherche des herbes médicinales tout au long des berges de la Rivière de la Forêt et les nombreux étangs et mares.

Lancer le dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

Un héros disposant du trait Herboristerie doit aussi lancer le dé du Destin mais tout résultat différent de  est considéré comme un .

Dé du Destin

Dé du Destin	Résultat
	Une plante de votre choix (sauf le nénuphar rouge) ou relancer le dé
1	Rien d'intéressant
2-3	Quenouille d'eau
4-5	Bouton royal
6-7	Sorcelle
8-9	Nénuphar blanc
10	Nénuphar rouge
	Arrêter les recherches ou relancer le dé. En cas de nouveau  , le compagnon reçoit un point d'Ombre (il s'est aventuré trop loin au Cœur de la Forêt Noire)

Les plantes de la région d'Esgaroth :

Plante palustre	Description
Quenouille d'eau	Haute herbe aux longues feuilles qui fleurit au printemps à proximité du Long Lac. Leur taille peut dépasser celle d'un homme. Cuisinée, elle peut faire office de nourriture. En bouillant les racines, les soignantes obtiennent un baume cicatrisant : Le SR d'un jet de Guérison pour soigner une blessure est diminué de deux niveaux (SR -4). Le baume est utilisable pendant toute la phase d'aventure suivante.
Bouton royal	Fleurs jaune vif qui apparaissent quand les neiges fondent. Pour les fermiers, elle est un porte-bonheur.

	Lors des voyages de la phase d'aventure suivante, les résultats  ne déclencheront pas d'épisodes périlleux.
Sorcelle	Pourvue de minuscules feuilles vertes flottant sur les plans d'eau stagnante, la sorcelle fleurit dans les eaux nauséabondes. Elle peut donner l'impression de la terre ferme et nombre d'animaux et voyageurs ont périés noyés par sa faute. Les feuilles de sorcelle broyées donnent un breuvage renforçant la détermination. Lors de la phase d'aventure suivante, le SR des tests de Corruption sera diminué d'un niveau (SR-2).
Nénuphar	Belle plante flottante aux feuilles ovales et aux fleurs blanches ou jaunes, le nénuphar est présent dans les lents méandres et absente des zones d'ombre de la Forêt Noire. Ses fleurs s'épanouissent à la mi-journée et se referment le soir. Les nénuphars sont cueillis pour la décoration (dans un vase, tressée en guirlandes ...). Infusée dans de l'eau, les fleurs de nénuphars blanc améliorent le sommeil : lors d'un repos, la récupération de points d'Endurance est doublée. Les fleurs rouges (plus rares) renforcent l'esprit combatif : les dégâts sont augmentés de +1 point. Tant à distance qu'au corps à corps. Cet avantage est valable durant toute la phase d'aventure suivante.

Vallées du Gundabad

Dompter l'Etalon de la Lune

Guide des Terres Sauvages page 16

Pour dompter l'Etalon de la Lune, le compagnon doit posséder au moins 12 rangs parmi les compétences Athlétisme, Chasse, Inspiration et Présence. Si ce n'est pas le cas, il peut effectuer un jet de Sagesse ou de Vaillance : en cas de succès il gagne un rang, 2 pour un succès supérieur, 3 pour un succès extraordinaire. Si le nouveau total du personnage atteint ou dépasse 12 rangs, le destrier a alors été dompté.

Une fois l'animal dompté, le héros peut le monter :

- En déplacement, la compétence Voyage augmente de +2 et est considérée comme Favorite.
- Quand le cavalier voyage seul, l'étalon permet de couvrir 130 km par jour (au lieu de 64km)
- Si le héros est dans la vallée de l'Anduin, l'étalon n'est jamais loin et peut être appelé où qu'il soit

Hautes Vallées Est

Ramasser du combustible dans le Bois aux Elfes

Guide des Terres Sauvages page 31

Près de la Maison de Béorn.

Le combustible ramassé dans le Bois aux Elfes dégage chaleur et gaité, redonne le moral et prévient la morsure de l'hivers. Et une fois sec, il prend feu aisément même dans les pires conditions.

Le héros possède ensuite le trait Allume-feu pendant toute la phase d'aventure suivante. S'il a déjà ce trait, il peut bénéficier de deux avantages chaque fois qu'il y fait appel (par exemple, obtenir un succès automatique et gagner également un point de Progression).

Moyennes Vallées Est

Retour au Carrock

Guide des Terres Sauvages page 40

Béornides uniquement.

Site important pour les Béornides, ils y vont régulièrement en pèlerinage pour y retrouver Force et Courage.

Si le compagnon passe sa phase de communauté chez lui ou dans la Maison de Béorn et s'il choisit l'Entreprise « Guérir de la corruption », il pourra alors utiliser la compétence Voyage à la place d'Artisanat ou Chant.

Veiller sur le Vieux Gué

Guide des Terres Sauvages page 40

Carrefour important des Terres Sauvages, le Vieux Gué est constamment surveillé et protégé par les Béornides. Un compagnon qui choisirait de les aider y glanerait sans doute quelques avantages :

Lancer le dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

Dé du Destin

Dé du Destin	Résultat
	Bonne rencontre : le compagnon fait connaissance d'un garant potentiel (Gandalf, Radagast ...). Le compagnon dispose d'un bonus de 3 dés de maîtrise à dépenser lors d'une prochaine rencontre avec ce personnage célèbre. Cela pourrait aider à s'en faire un garant.
1	Rien d'utile !
2-3	Affluence : gain de 3 points de Trésor (taxes de passage)
4-5	Forte affluence : gain de 5 points de Trésor (taxes de passage)
6-7	Activité fructueuse : gain de 1 point de progression dans le groupe de compétences Perception.
8-9	Activité très fructueuse : gain de 1 point de progression dans les groupes de compétences Perception et Coutume.
10	Nouvelles venues de loin : Le héros recueille des rumeurs. Il bénéficiera d'un bonus de 2 dés de maîtrise à utiliser lors d'une rencontre de son choix lors de la prochaine phase d'aventure.
	Mauvaise nouvelle : Le Gué est attaqué par des hors-la-loi, des wargs ou une autre forme de menace. Le héros combat les assaillants et est blessé. Il débute la phase d'aventure suivante avec -6 points d'Endurance.

Se lier d'amitié avec un animal

Guide des Terres Sauvages page 42

A l'occasion d'une quête importante, Béorn peut autoriser un compagnon à emmener l'un de ses animaux magiques lors de la prochaine phase d'aventure :

- **Poney** : Le poney est hors du commun et permet au héros de lancer 2 dés du Destin et de garder le meilleur résultat pour les jets de Voyage et de Vigilance. Il suit le héros même dans les souterrains les plus sombres.
- **Limier** : Lors d'un jet de Présence, d'Exploration ou de Chasse, le héros lance 2 dés du Destin et garde le meilleur résultat.
- **Parler animal** : Le compagnon a appris à parler le langage secret d'un type d'animal (cheval, chien, ours, loup, oiseau, bêtes fousseuses). Interpréter les propos de l'animal nécessite un test d'Enigmes ou de Chant.

Val d'Anduin Ouest

Chasse au faucon macabre

Guide des Terres Sauvages page 44

Le Faucon Macabre est un oiseau de près de 2m40 de haut qui arpente les eaux boueuses en lisière du grand fleuve. Nuisible (porteur de maladies ...), il est chassé par tous les habitants des vallées de l'Anduin. Un compagnon qui souhaite aider les populations locales peuvent participer à cette chasse auprès du Peuple du Fleuve.

Jet de Chasse contre SR14

En cas de succès, le personnage devient un Ami des Eafolc et peut utiliser ce trait pour gagner les faveurs du Peuple du Fleuve. Par exemple, ce trait pourrait être utilisé pour bénéficier d'une traversée de l'Anduin sur l'embarcation d'un membre des Eafolc.

Néanmoins, cette bienveillance du Peuple du Fleuve a ses limites et le compagnon devra la mériter à nouveau s'il l'utilise trop (plus de 2 fois dans une même phase d'aventure) ou s'il ne l'utilise pas du tout dans une phase d'aventure (il est alors oublié ...).

Visiter le marché de l'île aux Marchands

Guide des Terres Sauvages page 46

Les compagnons passant une phase de communauté à Castel-Pic peuvent rendre visite au marché des Eafolc. Ils y dépensent 1 point de Trésor et en retire le gain suivant.

Lancer le dé du Destin et consulter la table ci-dessous.

Dé du Destin

Dé du Destin	Résultat
	Choisir un objet de n'importe quel type ci-dessous (sauf la Liqueur de Mab) ou relancer le dé.

1	Rien d'intéressant : Vous avez acheté un objet qui vite s'est brisé ou s'est avéré inutile.
2-3	Le manger et le boire : Vous avez dépensé votre argent à boire et jouer avec les Eafolc. Lors de la prochaine visite de leur marché, vous ferez 2 jets de Destin et vous choisirez l'un des résultats.
4-5	Vin du sud : Vous avez acheté 3 bouteilles de vin du sud. Lors d'une future rencontre, vous pourrez en ouvrir une pour améliorer la valeur de Tolérance de +2 ou +4 si ce sont des elfes ou des hommes du sud.
6-7	Bonne affaire : Vous avez trouvé des fourrures et divers objets que vous pourrez revendre à un meilleur prix à Esgaroth. Vous pouvez investir jusqu'à 5 points de Trésor, vous recevrez alors 3 fois ce montant lors de la prochaine visite à Esgaroth.
8-9	Le charme du fleuve : Vous avez trouvé une amulette porte-bonheur des Eafolc. Lors de la prochaine phase d'aventure, si vous êtes dans la vallée de l'Anduin, vous pourrez dépenser 1 point d'Espoir pour relancer le dé si vous avez eu  sur le dé du Destin.
10	Liqueur de Mab : Vous avez acheté une outre de cuir contenant 3 gorgées d'un liquide ambré concocté par Mab la fileuse (p24). Siroter ce nectar redonne de l'Endurance (valeur la plus haute de de Sagesse ou de Vaillance + 1 dé de maîtrise.
	Floué par le Peuple du Fleuve : Vous avez acheté un objet mais à un prix excessif : vous dépensez un 2nd point de Trésor et relancez le dé. Si vous n'avez plus de point de Trésor, vous ne relancez pas le dé et vous héritez d'une babiole sans valeur.

Val d'Anduin Est

Concourir au Champ des Héros

Guide des Terres Sauvages page 50

Homme des Bois uniquement.

Un Homme des Bois qui passe la phase de communauté chez lui peut concourir au Champ des Héros pour gagner sa valeur de Prestige.

Jet d'Athlétisme, Chasse, Arcs ou Haches (au choix) contre SR 14

Succès standard : Le coup pour accroître son Prestige diminue de 3.

Succès supérieur : -6

Succès extraordinaire : -12

Basses Vallées Est

Visiter la Pierre des Rois

Guide des Terres Sauvages page 60

Toucher la Pierre des Rois est censé porter bonheur. Les compagnons qui passent la phase de communauté à Rhosgobel peuvent se rendre sur ce site chargé d'histoire.

Lors de la première visite : le compagnon gagne 3 points d'Espoir.

Lors des visites suivantes : le compagnon gagne 1 point d'Espoir.

Aller rencontrer le Chêne Sentinelle

Guide des Terres Sauvages

page 78

Le Chêne Sentinelle est le prince de la moitié est de la Forêt Noire. Durant l'été et l'automne il se pare de feuilles dorées et de givre durant l'hiver et le printemps. Les autres arbres de la Forêt le respectent et lui obéissent, y compris une majorité de ceux qui sont sous l'emprise de l'Ombre.

Un compagnon qui rend visite au Chêne Sentinelle et recevoir sa bénédiction : Durant la prochaine phase d'aventure, tous les jets de Voyage réalisés dans la Forêt Noire sont réduits d'un niveau de difficulté (-2).

Festoyer dans la Grande Clairière

Guide des Terres Sauvages

page 79

Un compagnon qui passe la phase de communauté au Palais de Thranduil peut participer aux festivités de la Grande Clairière. Il gagne ainsi le trait Jovial pour toute la phase d'aventure suivante. S'il possède déjà ce trait, il pourra bénéficier de 2 avantages chaque fois qu'il y fait appel (par exemple un succès automatique et gagner un point de Progression).

Etudier avec l'artisan des lampes

Ténèbres sur la Forêt Noire

page 79

Elfes de la Forêt Noire uniquement

Il faut d'abord maîtriser toutes les facettes de la Magie Elfique.

Quand des compagnons passent une phase de communauté au Palais de Thranduil, ils peuvent décider de recevoir l'enseignement d'Ormal, Elfe artisan des lampes elfiques et qui connaît tous les sorts associés à la Vertu « Magie des Elfes Sylvains ». En dépensant un point d'Expérience, les compagnons peuvent apprendre un des secrets d'Ormal.

Lumières elfiques flamboyantes

Vous pouvez faire flamboyer vos lumières dans une grande explosion de lumière magique, presque aussi lumineuse que le soleil. Ce flamboiement s'éteint rapidement mais tant qu'il dure, on se croit en plein jour.

Ainsi les créatures sensibles au soleil subissent ses effets :

- Les monstres ayant le trait Aversion au Soleil perdent 1 point de Haine.
- Ceux ayant le trait Habitant des Ténèbres perdent le bénéfice de cette capacité pendant 3 rounds).

Lampe du voyageur lointain

Vous apprenez l'art de réaliser des lampes de cristal qui contiennent votre lumière magique. La lampe peut être allumée en début de phase d'aventure sans le moindre cout.

La lampe fonctionne comme un sort de Lumières Elfiques (toute créature douée de parole et qui en voit la lumière doit s'en approcher ou dépenser 1 point d'Espoir ou de Haine pour résister à la tentation) permanent mais son éclat peut être éteint si nécessaire.

En éteignant brutalement sa lumière, il est possible d'aveugler temporairement des adversaires (ils combattent alors pendant 1 round comme s'ils étaient épuisés) ou de plonger quelqu'un dans un Sommeil Enchanté (si, prise dans le piège de la lumière elfique, une créature entre dans la zone illuminée, il vous suffit de souffler sur la flamme pour l'éteindre et endormir la créature).

La lampe peut ensuite être rallumée sans dépenser de point d'Espoir.

Lumière des étoiles

Vous apprenez à consacrer votre magie avec la bénédiction d'Elbereth. En dépensant 1 point d'Espoir, vous conférez à votre lampe l'éclat pur des étoiles.

Cette lumière scintille un temps limité (nombre de rounds à égal à la valeur de Sagesse), mais pendant ce temps, les créatures de l'Ennemi ne peuvent vous engager au corps à corps, sauf si elles dépensent 3 points de Haine.

Quand la lumière des étoiles s'éteint, vous pouvez rallumer la lampe en dépensant un point d'Espoir.

Partir chasser avec les Hommes des Bois

Ténèbres sur la Forêt Noire

page 91

Si peu de créatures de la Forêt Noire sont comestibles, certaines sont néanmoins étonnamment savoureuses. Des compagnons qui consacrent une phase de communauté à Fort-Bois, Bourg-le-Bois ou Rhosgobel peuvent aller chasser avec les Hommes des Bois.

Jet de Chasse contre SR 14

Suivi de :

Jet de dé du Destin

Si le héros a la spécialité Connaissance de la faune : bonus +1 au résultat du dé du Destin

Si succès supérieur au jet de chasse : bonus +2 au résultat du dé du Destin

Si succès extraordinaire au jet de chasse : bonus +4 au résultat du dé du Destin

Dé du Destin	Résultat
	Choisir n'importe quel résultat (sauf Cerf élaphe) ou relancer le dé.
1	Rien d'utile : Si vous êtes un Homme des Bois, votre Prestige diminue de 1 pour toute la durée de la prochaine phase d'aventure.
2-3	Noix et baies : Vous n'attrapez aucune proie digne d'intérêt mais vous réunissez une grande quantité de nourriture pour les Hommes des Bois. Si vous en êtes un, votre Prestige augmente de 1 pour toute la durée de la prochaine phase d'aventure.
4-5	Bonne chasse : Vous gagnez un point de Progression dans le groupe de compétences Survie
6-7	Chasse remarquable : Vous gagnez un point de Progression dans les groupes de compétences Survie et Déplacement
8-9	Puissant sanglier : Vous ramenez un sanglier bien gras et tout le monde festoie avec vous. Vous gagnez 1 point d'Expérience.
10	Cerf élaphe : Vous avez abattu un des légendaires cerfs élaphe de la Forêt Noire. Vous gagnez un point d'Espoir et un point d'Expérience.
	Les ténèbres de la Forêt Noire : Vous vous retrouvez dans une région dangereuse de la forêt. Vous gagnez un point d'Ombre.

Entrer dans le Wuduseld

Ténèbres sur la Forêt Noire

page 98

Les gravures de la Grande Maison sont un spectacle à voir au moins 1 fois dans sa vie. Ce sont des magnifiques témoignages de la longue histoire des Hommes des Bois et de leur errance dans les Terres Sauvages.

Un personnage qui passe une phase de communauté à Fort-Bois et entre dans le Wuduseld bénéficie alors de la spécialité Tradition ancienne pour toute la durée de la phase d'aventure suivante. S'il possède déjà cette spécialité, il pourra bénéficier de 2 avantages chaque fois qu'il y fait appel (obtenir un succès automatique et un point de Progression)

Patrouiller dans les bois

Ténèbres sur la Forêt Noire

page 61

Les Hommes des Bois patrouillent sans arrêt le long des frontières de leur territoire pour y traquer les Orcs et autres bêtes indésirables. Ils accueillent donc toujours à bras ouverts les volontaires pour les aider dans cette tâche.

Un compagnon qui passe une phase de communauté à Fort-Bois, Bourg-le-Bois ou à Rhosgobel peut choisir cette Entreprise et bénéficier de la spécialité Connaissances Régionales (Forêt Noire) pour toute la phase d'aventure suivante. S'il dispose déjà de cette spécialité, il peut bénéficier de 2 avantages chaque fois qu'il y fait appel (par exemple, obtenir un succès automatique et gagner également un point de progression).

S'entretenir avec Saroumane

Ténèbres sur la Forêt Noire

page 52

Si un compagnon passe une phase de communauté près d'un lieu où on peut trouver Saroumane le Blanc, il lui est possible d'aller conférer avec ce grand sage parmi les sages.

Le personnage peut alors atteindre son prochain niveau de Connaissances pour moitié moins de points de Progression. Sinon, si la compagnie ne dispose pas d'un Protecteur, Saroumane peut initier un héros aux machinations ténébreuses de l'Ennemi. Le compagnon gagne alors le trait Conscience de l'Ombre, mais au prix d'un point d'Ombre permanent.

Eriador : Collines Venteuses

Faire le guet sur Amon Sûl

Fondcombe page 57

Rôdeurs du Nord uniquement.

Un Rôdeur du Nord qui passe une phase de communauté chez lui peut choisir de passer d'innombrables jours et nuits à patrouiller dans les collines venteuses, rayonnant depuis le sommet du Mont Venteux. Grâce à ces longues heures de guet passées en pleine nature, il sera alors plus aguerri pour affronter les difficultés de ces futurs périple dans la région.

Pendant la prochaine phase d'aventure, et dans le cœur de l'Eriador, le héros pourra réduire le SR de ses tests de fatigue de -2. Ce modificateur s'appliquera également aux autres compagnons s'il les guide dans les collines dénuées de sentiers qui vallonnent la région.

fin d'année

Quand une Phase de Communauté vient marquer la fin d'une année, le Gardien raconte aux PJs ce qu'ils sont censés savoir de l'évolution du monde qui les entourent, plus précisément ce qui se rattache aux Terres Sauvages. Il renseigne ainsi les joueurs sur les faits et gestes des personnalités et les événements marquants.

Les joueurs peuvent décider que leur PJ a joué un rôle dans ces événements s'ils ont un lien avec la région ou la culture concernée.

Pour une intervention ordinaire comme d'être présent lors du passage d'une personnalité, le PJ a besoin d'un Prestige d'au moins 1 et peut-être d'un Test d'une compétence adéquate. Pour un événement plus extraordinaire comme la participation à un conseil des Sages, il sera peut-être demandé un Prestige de 4.

En cas de possession d'un Domaine, il faudra voir comment le Domaine évolue (voir le paragraphe correspondant).

Royaumes & Lieux des Terres Sauvages

EREBOR

Visiter la Tombe de Thorin

Erebor page 1

Un voyageur désireux de voir le lieu où repose Thorin Ecu-de-Chêne est conduit à travers la Grande Salle (où Smaug gisait sur son lit d'or) puis dans la salle adjacente qui abrite la somptueuse tombe du Seigneur Nain, ornée de l'Arkenstone et de l'épée Orcrist.

Un héros qui visite la Tombe de Thorin pour la première fois reçoit 1 Point d'Espoir si sa valeur de Vaillance est supérieure à sa Sagesse. Sinon il reçoit 1 Point d'Expérience supplémentaire à la fin de la session. Si la Sagesse est égale à la Vaillance, le joueur choisit sa récompense.