

# entreprises de communauté

aide de jeu  
pour le jeu de rôle

## L'ANNEAU UNIQUE

par Ghorin

pour la communauté edge de l'anneau unique

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
objectifs	3
version	3
<b>ENTREPRISES GÉNÉRALES</b>	<b>4</b>
<b>RHOVANION</b>	<b>11</b>
erebor	12
dale	15
esgaroth (ville sur le lac)	17
<b>FORÊT NOIRE</b>	<b>19</b>
le royaume sylvestre	20
lisière ouest de la forêt noire	21
<b>VALLÉE DE L'ANDUIN</b>	<b>23</b>
vallées du gundabad	24
hautes vallées est	24
moyennes vallées est	25
val d'anduin ouest	26
val d'anduin est	27
basses vallées est	27
<b>ERIADOR</b>	<b>28</b>
fondcombe	29
eriador : collines venteuses	29
<b>ROHAN, FANGORN &amp; ISENGARD</b>	<b>30</b>
aldburg	31
edoras	31
aldburg, edoras, gouffre de helm	33
aldburg ou edoras	35
forêt de fangorn	37
gouffre de helm	39
isengard	40
<b>PEUPLE : NAINS</b>	<b>42</b>
nains	42

# INTRODUCTION

## Objectifs

Ce document liste les Entreprises de Communauté qui peuvent être choisies par les Personnages Joueurs entre deux phases d'aventure.

Il synthétise l'ensemble des entreprises 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
- Les vestiges du Nord
- Erebor
- Les Cavaliers du Rohan
- Les Serments du Riddermark
- Adventurer's Companion
- Cartes & Périple

## Version

Version	Date	Contenu
1.0	11 mai 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• Version initiale</li></ul>

# 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 » - Radagast le Brun

## 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 lorsque le PJ est sur ses terres,  
2 Tests lorsque le 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 PJ 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** : Ami 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.

### Rohan

**Titre** : Ecuyer du Rohan

**Localisation** : Rohan

**Conditions** : Avoir attiré l'attention du Roi Thengel ou de l'un de ses maréchaux du Riddermark.

**Gain** : Une alcôve pour dormir dans le Château de Meduseld, dans une maison ou une ferme d'une communauté du Riddermark

## 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 évènement 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.

## ÉCRIRE une chanson

Fondcombe page 23

### Ecrire la chanson

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

#### **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

### **Rôleurs 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 Rôleurs du Nord révèrent ardemment ceux qui ont donné leur vie au service des Peuples Libres et leur sacrifice raffermir leur résolution.

Un compagnon Rôleur 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

## Entretien avec Gandalf

Les Vestiges du Nord page 126

Quand les compagnons passent une phase de Communauté où Gandalf peut être rencontré, ils peuvent aller s'entretenir avec le Magicien Gris. Un héros qui consacre sa phase de Communauté avec Mithrandir peut acquérir son prochain rang de Connaissances ou de Voyage (au choix du joueur) pour la moitié des points de Progression requis. Il peut aussi choisir d'en apprendre moins mais de s'amuser davantage en optant pour l'une des mauvaises habitudes de Gandalf... et acquérir le trait Fumer.

## Nommer un Héritier

Adventurer's Companion

page 138

Un héritier est bien plus qu'un simple destinataire désigné des biens d'un héros ; c'est un individu en qui le héros se retrouve ; un successeur qui poursuivra son combat contre les ténèbres. Les héritiers sont, dans un premier temps, des personnages contrôlés par le Gardien des Légendes qui deviendront des héros joueurs lorsque le personnage actuel du joueur, pour une raison quelconque, quittera le jeu.


Lorsqu'un joueur choisit cette entreprise, il nomme un héritier - il doit l'écrire sur sa fiche de personnage. Le héros gagne immédiatement 1 point d'Espoir, représentant en partie ses rêves pour l'avenir de son héritier. Cependant, si l'héritier choisi devait mourir, le héros gagne instantanément 4 points d'Ombre.

Cette entreprise ne peut être choisie qu'une seule fois par héros.

La déclaration formelle d'un héritier offre un certain nombre d'avantages mécaniques spécifiques qui ne se produisent que lorsque le personnage prend sa retraite. Les règles de l'Héritage Héroïque (voir le jeu de rôle de L'Anneau Unique, page 282) s'appliquent à l'héritier choisi par le Héros, avec les avantages supplémentaires suivants :

#### Héritage familial

En nommant un héritier, le joueur peut désigner comme héritage familial l'une des compétences communes préférées de son héros. Il doit s'agir d'une compétence qui, selon le joueur, représente véritablement le personnage, en fonction du jeu et des préférences personnelles.

À la mort ou à la retraite du héros, l'héritier reçoit cette compétence patrimoniale en tant que compétence Favorite supplémentaire. En outre, lorsque l'héritier utilise la compétence choisie, un seul  produit un succès Extraordinaire.

#### Héritage

Un héros peut désigner une seule Relique Merveilleuse ou une Arme ou une Armure Fabuleuse comme Héritage à transmettre à l'héritier de son choix.

Un héritier peut prendre l'Héritage comme Récompense lorsque sa Vaillance le lui permet. Ainsi, un nouveau Héros commençant avec une Vaillance de 2 peut commencer à jouer avec l'Héritage déjà en sa possession, ou peut l'acquérir plus tard.

Les Armes ou Armures Fabuleuses voient leur première qualité automatiquement activée lorsqu'elles sont reprises par un héritier. D'autres qualités peuvent être « éveillées » de la manière décrite dans Fondcombe, page 97, quand le Héros gagne des rangs de Vaillance. Dans le cas d'une Relique Merveilleuse, ses Avantages sont révélés lors de la transmission de l'objet à l'héritier.

Les objets hérités ne peuvent jamais être rendus pour augmenter sa valeur de Prestige, ni « mis de côté » si un objet similaire se présente. Ils représentent bien plus qu'une simple possession, ils sont un noble héritage, transmis à un digne héritier et ne peuvent pas être simplement mis de côté.

#### Héritage Sombre

Il est difficile de voir vaciller quelqu'un que l'on aime et que l'on admire. Un héritier commence à jouer avec 1 point d'Ombre permanent pour chaque Défaut que son héros mentor avait à sa mort (ou à sa retraite).

#### Un cœur robuste

Il est possible de choisir un héritier d'une Culture héroïque différente, peut-être même d'une Race différente. Un héritier est un individu qui poursuivra les activités qu'un Héros à la retraite souhaite voir dans le monde. Il n'est pas si difficile d'imaginer un Beornide, fatigué de ses parents querelleurs, choisissant un Homme des Bois stable comme successeur, ou une Haut-Elfe qui ne peut plus résister à l'appel de l'Occident, choisissant un noble Dúnedain qu'elle admire pour prendre sa lame.

Le choix d'un héritier « inhabituel » devrait être un élément important dans les histoires des deux héros et être élaboré avec le Gardien des Légendes.

## S'entretenir avec Radagast le Brun

Adventurer's Companion

page 120

Lorsqu'un compagnon passe une phase de Communauté à Rhosgobel (ou un autre lieu où Radagast peut se trouver), il peut passer du temps avec le Magicien, Radagast le Brun, qui en sait beaucoup sur la vie sauvage.

Un compagnon qui a passé une phase de Communauté à s'entretenir avec Radagast peut acquérir son prochain rang de Connaissances ou d'Exploration (au choix du joueur) pour la moitié des points de Progression requis.

Il peut aussi passer du temps à aider Radagast dans son jardin, acquérant ainsi soit le trait Connaissance de la faune ou Herboristerie.

## Exercer son Talent

Adventurer's Companion

page 114

**Utilisable uniquement avec la règle additionnelle « Maîtrises étendues » de l'Adventurer's Companion.**

Les compagnons qui passent une phase de Communauté de fin d'année chez eux peuvent consacrer la saison froide à s'entraîner et à s'exercer pour développer leurs talents à un niveau de maîtrise véritablement héroïque.

Pour chaque Maîtrise obtenue grâce à l'acquisition d'un nouveau niveau de Sagesse, un héros peut choisir cette entreprise pour obtenir une deuxième Maîtrise, au coût de 10 points d'expérience.

## Dresser ses chevaux

Cavalier du Rohan

page 144

### Rohirrim Meneur de chevaux

Un compagnon Meneur de Chevaux peut retourner à son haras pour inculquer à sa monture une caractéristique exceptionnelle, parmi les Qualités des Chevaux (Cavaliers du Rohan p 134).


Ce dressage se fait dans le cadre d'une action prolongée associée à la compétence Artisanat et demandant un nombre de points égal au double de valeur de Statut de l'animal en question (voir table des Types de chevaux p 133 de Cavaliers du Rohan). Le gain peut s'obtenir en plusieurs phases de communauté, en notant les jets réussis pour pouvoir reprendre le dressage lors d'une phase ultérieure.

Chaque cheval peut recevoir une Qualité. Une fois assimilée, on considère qu'il en est doté tant qu'il n'est pas blessé. S'il survit à une blessure, le cheval peut recouvrer la même Qualité une fois rétabli, si vous optez à nouveau pour cette Entreprise.

On ne peut substituer une Qualité à une autre.



### 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

Erebor page 25

#### **Nain ou Bardide**

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 (Troglydte, 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

Erebor page 26

### Nain ayant Connaissances au rang 3 ou supérieur

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 coutera que la moitié du coût de points de Progression normal.

## Forge Naine

Erebor page 31

### Nain ayant Artisanat au rang 4 ou supérieur, ou la spécialité Forge

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

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

### Ajouter ultérieurement des Qualités à l'objet

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.

## Étudier 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.

## 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

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| • <b>Succès</b>                | → Le forgeron accepte de travailler pour 8 Points de Trésor. |
| • <b>Succès supérieur</b>      | → Le forgeron accepte de travailler pour 6 Points de Trésor. |
| • <b>Succès extraordinaire</b> | → Le forgeron accepte de travailler pour 4 Points de Trésor. |
| • <b>Echec</b>                 | → 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<sup>+</sup> lors de chaque attaque.

- Une armure de mailles confectionnée sur mesure à la façon naine et permettant au héros de relancer 1 D6<sup>+</sup> 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

Erebor page 51

### Bardide ou héros ayant le titre de Thegn

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

### Héros ayant Artisanat au rang 2 ou +

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.



## esgaroth (ville sur le lac)

### 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 quincaillier 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.

Le compagnon cherche des herbes médicinales près 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.

# FORÊT NOIRE



## le royaume sylvestre

### 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.

## Lisière ouest de la Forêt Noire

### 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	<b>Rien d'utile</b> : Si vous êtes un Homme des Bois, votre Prestige diminue de 1 pour toute la durée de la prochaine phase d'aventure.
2-3	<b>Noix et baies</b> : 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	<b>Bonne chasse</b> : Vous gagnez un point de Progression dans le groupe de compétences Survie
6-7	<b>Chasse remarquable</b> : Vous gagnez un point de Progression dans les groupes de compétences Survie et Déplacement
8-9	<b>Puissant sanglier</b> : Vous ramenez un sanglier bien gras et tout le monde festoie avec vous. Vous gagnez 1 point d'Expérience.
10	<b>Cerf élaphe</b> : Vous avez abattu un des légendaires cerfs élaphe de la Forêt Noire. Vous gagnez un point d'Espoir et un point d'Expérience.
	<b>Les ténèbres de la Forêt Noire</b> : 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

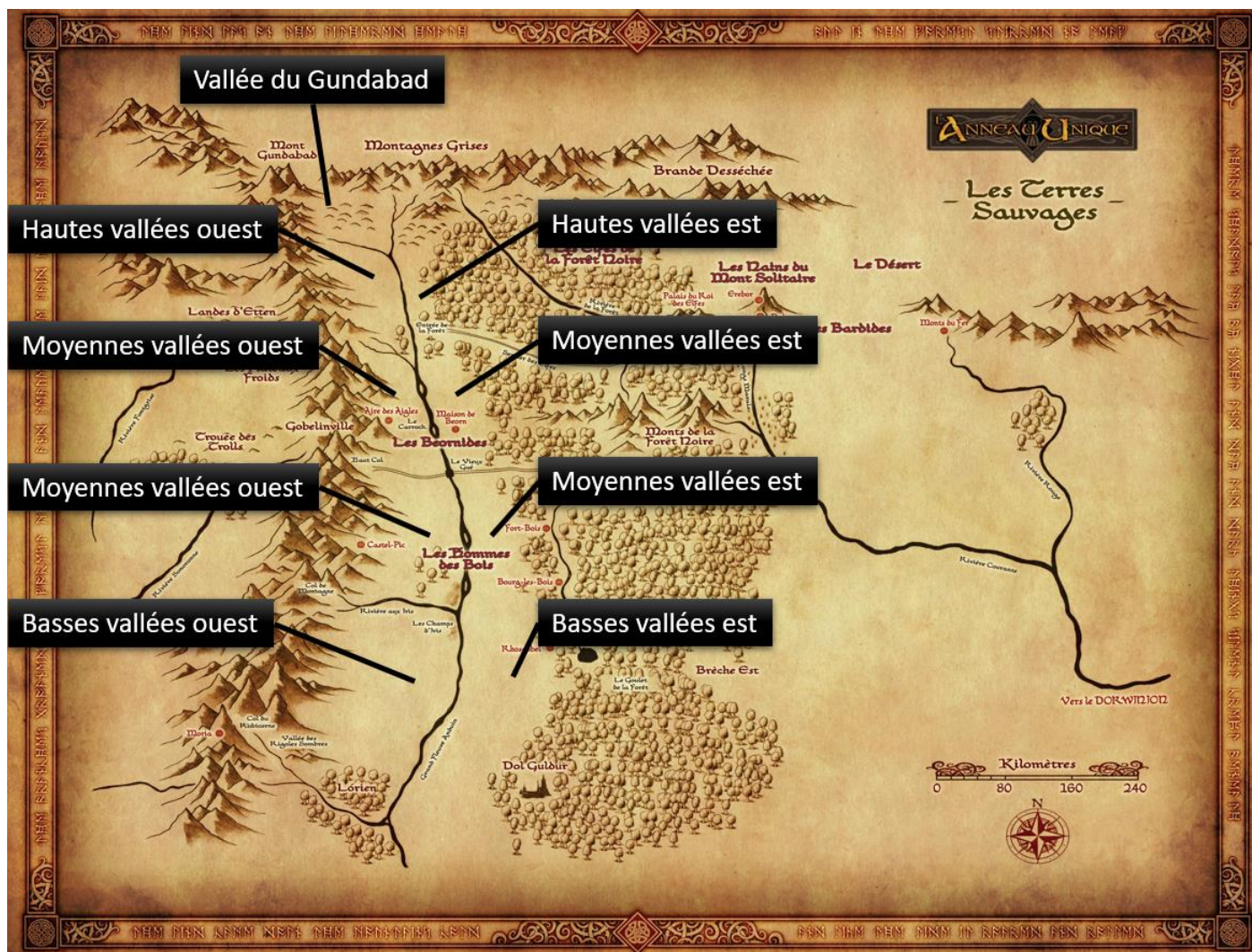
Ténèbres sur la Forêt Noire page 52

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.

# VALLÉE DE L'ANDUIN



## vallées du gundabad

### Dompter l'Étalon de la Lune

Guide des Terres Sauvages

page 16

Pour dompter l'Étalon 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	<b>Rien d'intéressant</b> : Vous avez acheté un objet qui vite s'est brisé ou s'est avéré inutile.
2-3	<b>Le manger et le boire</b> : 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	<b>Vin du sud</b> : 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	<b>Bonne affaire</b> : 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	<b>Le charme du fleuve</b> : 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	<b>Liqueur de Mab</b> : 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.
	<b>Floué par le Peuple du Fleuve</b> : 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.

# ERIADOR



## 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	<b>Rien d'intéressant</b> : des jours et des nuits perdues. Le test de Connaissances peut être relancé mais un  sera considéré comme un  .
Succès ordinaire	<b>Information utile</b> : Le Gardien des Légendes fournit un élément d'information.
Succès supérieur	<b>Information précieuse</b> : Le Gardien des Légendes fournit deux éléments d'information.
Succès extraordinaire	<b>Un mystère est dévoilé</b> : 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 	<b>Grands secrets</b> : 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 	<b>Recherche ... et temps perdu</b> : 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.

## Eriador : collines venteuses

### Faire le guet sur Amon Sûl

Fondcombe page 57

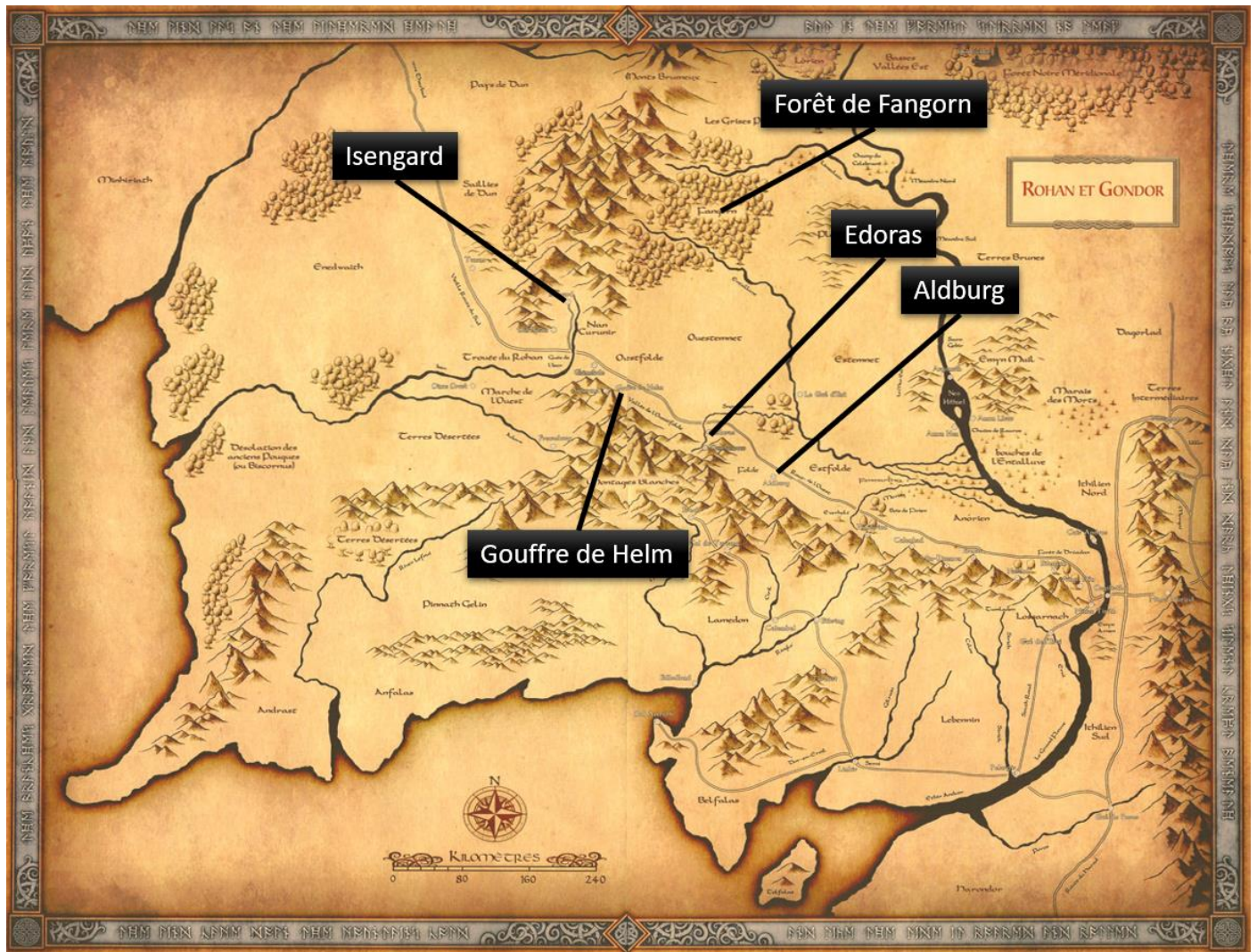
#### Rôdeurs du Nord uniquement.

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 dénudées de sentiers qui vallonnent la région.



# Rohan, Fangorn & Isengard



## ALDBURG

### Etablir Aldburg comme nouveau sanctuaire

Cavaliers du Rohan page 37

Des compagnons qui se présentent à Aldburg pour la première fois peuvent y passer une phase de communauté en tant qu'invité de Cenric (troisième Maréchal de la Marche) ou d'Esmund, fils d'Edwin, selon celui qu'ils ont rencontré au cours de la phase d'Aventure.

S'ils souhaitent revenir, tous les compagnons doivent choisir l'entreprise Etablir un Nouveau Sanctuaire.

## EDORAS

### Entraînement avec la Garde Royale

Cavaliers du Rohan page 19

Les hommes de la Garde Royale sont les Cavaliers du Seigneur de la Marche. Lorsqu'ils n'exercent pas leur devoir, ces cavaliers se livrent souvent à des combats amicaux avec lance et épée, parfois à cheval, parfois à pied. Ils défient volontiers les guerriers, qu'ils soient de leurs rangs ou non afin de mettre leurs compétences à l'épreuve.

Un compagnon qui passe la phase de Communauté à Edoras peut choisir cette entreprise et se joindre à leur entraînement. Le compagnon doit effectuer un jet de sa compétence dont la valeur est la plus faible parmi Athlétismes, Epée et Lance (SR 18). Si le jet est réussi, le compagnon s'est montré digne de l'admiration des Cavaliers du Roi. Au cours de la phase d'Aventure suivante, le compagnon ajoute +1 à la valeur de Tolérance de chaque rencontre avec les Rohirrim (+2 si le jet est réussi avec un succès supérieur, ou +3 pour un résultat extraordinaire).


Si le jet de compétence échoue, le compagnon se fait rosser et perd 1 point d'Espoir. Mais il en tire une douloureuse leçon et gagne 1 point d'Expérience.

## HONORER les Rois de jadis

Cavaliers du Rohan page 20

**Cavaliers du Rohan uniquement.**

Les cavaliers du Riddermark qui visitent les cours de leur Roi se promènent souvent parmi les grands tertres où dorment leurs monarques d'autrefois, et entonnent des chants de deuil ou de gloire en hommage aux défunts.

Les compagnons qui passent la phase de Communauté à Edoras peuvent s'arrêter au Champ des Galgals pendant leur séjour et entreprendre de Guérir de la Corruption (cf. l'Anneau Unique p 204). S'ils optent pour un jet de Chant, ils réduisent leur valeur d'Ombre de 3 points pour un succès, 6 points pour un succès Supérieur et 9 pour un succès Extraordinaire. En cas d'échec, toutefois, si le jet produit un , la voix du compagnon lui fait défaut, et le héros est convaincu qu'il a contrarié les rois endormis et qu'il s'est attiré le mauvais sort : pendant toute la phase d'Aventure suivante, le compagnon gagne un point d'Ombre chaque fois qu'il dépense un point d'Espoir.

## S'attirer les bonnes grâces des Rohirrim dans le Château d'Or

Cavaliers du Rohan page 22

Nombreux sont les ménestrels qui jouent et chantent au sein du Château d'Or, pour divertir le roi et sa cour, pour accueillir les invités des terres lointaines, ou pour célébrer les exploits des fils d'Eorl devant les seigneurs et chefs qui vivent à Edoras ou à proximité.

Les compagnons qui passent une phase de Communauté à Edoras peuvent tenter de s'attirer les bonnes grâces des Rohirrim en composant des chants sur leurs exploits et en chantant leurs louanges dans la grande salle. Il faut effectuer un jet de Chant : en cas de réussite, le compagnon obtient les bonnes grâces de l'un des personnages du Rohan dont le statut est équivalent à une valeur de Prestige de 3 ou 4 (un capitaine, un conseiller, voire un maréchal) ; un succès Supérieur octroie la faveur d'un individu de Prestige 5 (un chef ou un seigneur) ; et un succès Extraordinaire équivaut à la faveur d'un personnage dont la valeur de Prestige peut aller jusqu'à 6 (peut-être même le roi ?). Au cours de la prochaine phase d'Aventure, le compagnon peut « dépenser » la faveur obtenue

pour gagner un avantage de la manière qu'il juge applicable aux circonstances actuelles, en suivant éventuellement les règles pour faire appel à un Trait (cf. L'Anneau Unique, page 93).

Si le jet de Chant échoue, le compagnon a mis une personne éminente dans l'embarras : au cours de la prochaine phase d'Aventure, le compagnon peut s'attendre à avoir des ennuis avec cet individu ou sa famille (si cela se traduit par une effusion de sang, ces ennuis prendront une tournure dramatique).



### Chevaucher avec les Meneurs des Chevaux

Cavaliers du Rohan page 30

Un compagnon qui passe une phase de communauté au Gouffre de Helm, à Edoras ou à Aldburg peut monter à cheval dans les plaines pour aider les meneurs des chevaux du Rohan à protéger leurs étalons et leurs juments dans l'Ouestemnet ou au-delà de l'Entalluve, dans l'Estemnet.

Lorsqu'un compagnon choisit cette entreprise, il effectue un jet d'Athlétisme et consulte la table ci-dessous. Un héros peut obtenir un dé de Maîtrise supplémentaire s'il est doté d'une spécialité applicable (Connaissance de la Faune ou Art Equestre, par exemple).

- **Echec** : Malchance. L'entreprise épuisante se traduit par plusieurs accidents dont vous sortez blessé et frustré. Vous ne tirez rien d'utile de cette expérience.
- **Succès** : Un Travail Bien Fait. Vous faites votre part pour garder les chevaux en sécurité. Gagnez 1 point de Progression dans le groupe de compétences Déplacement.
- **Succès Supérieur** : Dompteur de Chevaux. Vos efforts ont sauvé la vie de plusieurs animaux, ou vous avez même agrandi la troupe en domptant quelques chevaux sauvages. Gagnez 1 point de Progression dans le groupe de compétences Déplacement et gagnez 1 point d'Expérience.
- **Succès Extraordinaire** : Acte Héroïque. Au cours d'un terrible accident (Une attaque d'Orcs ? Une soudaine tempête ?), vous avez sauvé de manière héroïque les chevaux et les meneurs. Gagnez 1 point de Progression dans le groupe de compétences Déplacement, 1 point d'Expérience et un cadeau de la part du chef reconnaissant des gardiens de troupeaux : un anneau ou un fermoir en or. Le cadeau vaut un nombre de points de trésor équivalent au résultat d'un dé de Maîtrise.
- **7 et au moins un 6** : Nouvelles inattendues. Identique au résultat d'un Succès Supérieur (gagnez 1 point de Progression dans le groupe de compétences Déplacement et 1 point d'Expérience). En plus, autour du feu de camp ou lors d'une rencontre inattendue, vous avez entendu parler d'une perspective intéressante au Pays de Dún (si vous vous trouvez dans l'Ouestemnet) ou au Rhovanion (si vous êtes dans l'Estemnet). C'est au Gardien des Légendes de décider des détails, mais vous pouvez suggérer de quoi il peut s'agir. Si vous êtes intéressé, vous pouvez enquêter sur la rumeur dans la prochaine phase d'Aventure avant qu'elle ne se répande.
- **Échec et 1** : Des ennuis sur les Plaines ! Votre mauvais traitement donne lieu à des ennuis avec le troupeau ; plusieurs chevaux meurent ou sont volés, ou peut-être une partie de la troupe s'est-elle égarée sur d'autres terres, ce qui déclenche une dispute avec les autres meneurs. Si vous êtes un Cavalier du Rohan, réduisez de 1 point votre valeur de Prestige pour toute la phase d'Aventure suivante.

Toutes les pentes et tous les sommets des Montagnes Blanches ne sont pas aussi menaçants que les cimes du Thrihyrne. Même si l'hiver est affreusement enneigé en fin d'année, un compagnon qui passe une phase de Communauté dans le Gouffre de Helm, à Edoras, ou à Aldburg en milieu d'année peut être tenté de gravir les pentes en quête de gibier rare ou de fleurs plus exceptionnelles encore. La « fleur de reine » (une double étoile de longs pétales blancs laineux autour de fleurons dorés) est particulièrement prisée en médecine, ainsi que pour exprimer le dévouement. On ne la trouve qu'à grande altitude. Dans les hauteurs accidentées, les grandes chèvres des montagnes sont recherchées pour leurs cornes tombantes ; plus bas, les caprins de taille plus modeste sont appréciés pour leur cuir souple.

Lorsqu'un compagnon choisit cette entreprise, il effectue un jet d'Athlétisme et consulte les lignes qui suivent. Un héros peut obtenir un dé de Maîtrise supplémentaire s'il est doté d'une spécialité applicable (Montagnard par exemple).


- **Échec** : Perdu dans les Montagnes ! Vous avez passé votre temps à vous perdre sur les flancs montagneux. Vous ne gagnez rien d'utile, mais vous avez au moins pu apprécier une magnifique vue ! Si vous êtes Cavalier du Rohan, vos camarades Rohirrim estiment que votre histoire vaut la peine d'être racontée : réduisez de 1 point votre valeur de Prestige pour toute la phase d'Aventure suivante.
- **Succès**. *Firgengát*. Vous rentrez avec suffisamment de peaux de chèvres des montagnes pour gagner un nombre de Trésor équivalent à votre valeur de Chasse.
- **Succès Supérieur** : *Stánbucca*. La corne majestueuse d'une chèvre de pierre peut être sculptée en cor ou en corne à boire. Elle peut également être vendue pour rapporter un nombre de points de Trésor équivalent à deux fois votre valeur de Chasse.
- **Succès extraordinaire** : *Idesbléd*. Vous cueillez suffisamment de fleurs de reine pour vous permettre de récupérer votre Endurance deux fois plus vite que d'habitude, jusqu'à vous débarrasser de toute fatigue (une fois seulement). Au lieu de cela, vous pouvez choisir d'utiliser votre réserve conjointement avec un jet de Guérison pour soigner un empoisonnement ou une maladie.
- **Et au moins un G** : *Pierres biscornues*. Vous avez trouvé une pierre à la forme étrange, de la taille de votre poing. Vous vous êtes rendu compte que garder la pierre sur vous vous aide à détecter la présence des Orques ! Considérez que Vigilance est votre compétence favorite lorsque vous avez affaire à des Orques et à des races assimilées ; s'il s'agit déjà de votre compétence favorite, la pierre ne vous apporte rien de plus.
- **Échec et Gelures** : *Gelures* ! Vous vous êtes surmené pendant trop longtemps ou vous êtes monté trop haut et subissez le froid cruel de la montagne ; pendant toute la prochaine phase d'Aventure, votre Endurance maximale est réduite du résultat d'un jet de Maîtrise.

### Chasser dans l'Everholt

Cavaliers du Rohan page 39

Des compagnons qui passent une phase de Communauté à Aldburg ou à Edoras et souhaitent mettre leur savoir-faire de chasseurs à l'épreuve peuvent se rendre dans l'Everholt.

Lorsqu'un compagnon choisit cette entreprise, il effectue un test de Chasse (SR 18), puis consulte la table ci-dessous. Un héros peut obtenir un dé de Maîtrise supplémentaire s'il est doté d'une spécialité applicable (Connaissance de la Faune ou Art Équestre, par exemple).


- **Echec** : Chuchotements Déconcertants. Vos qualités de chasseur n'ont pas été à la hauteur ! De douces voix et d'étranges bruits portés par le vent vous ont empêché de suivre les traces de votre proie. Vous retournez à Edoras les mains vides. Si vous passiez votre phase de Communauté à Aldburg, votre échec attire l'attention de Gálmód, qui le prend comme exemple pour tous ces jeunes Cavaliers trop impatients d'impressionner leurs pairs avec ce qu'il appelle un « étalage futile de compétences » ...
- **Succès** : Bonne Chasse. Vous tuez un sanglier ou une proie tout aussi prisée. Gagnez 1 point de Progression dans le groupe de compétences Survie.
- **Succès Supérieur ou Extraordinaire** : Cadeau Princier. La bête que vous avez tuée était si imposante que votre hôte vous suggère d'offrir ses défenses au roi. Gagnez 1 point d'Expérience, ou un niveau de Prestige si vous êtes un Cavalier du Rohan.
- **✓ et au moins un G** : Grand Festin. La chasse a été fructueuse et permet de préparer un grand festin ! Vous remportez les mêmes bénéfices que pour le résultat précédent ainsi que le trait Courageux (si vous profitez du festin pour vanter vos exploits) ou le trait Généreux (si vous profitez du festin pour nourrir autant de personnes que possible) pour toute la phase d'Aventure suivante. Si vous êtes déjà doté du trait en question, vous pouvez bénéficier de deux avantages en faisant appel à un seul trait (cf. L'Anneau unique, page 93).
- **Échec et ** : La Chasse Perdue. Vous êtes distrait par le bruit lointain et lugubre d'un cor de chasse : le cor de la Chasse Perdue. Il exerce une puissante fascination et vous attire, insouciant, dans les bois sombres. Le Gardien des Légendes choisit la conséquence : soit vous recevez 1 point d'Ombre après avoir erré à la poursuite d'esprits cruels, soit vous subissez seul l'attaque du Grand Sanglier d'Everholt (cf. son profil page 128) !

### Surveiller les Gués

Cavaliers du Rohan page 53

De temps en temps, les Cavaliers de Rohan patrouillent sur les berges occidentales des Méandres, guettant les bandits ou les Orques maraudeurs venus du nord. Un compagnon qui passe une phase de Communauté à Edoras ou à Aldburg peut se joindre à eux et rencontrer des voyageurs qui tentent de rétablir le commerce entre les Terres Sauvages et les terres du Sud, porter assistance à des meneurs des chevaux en difficulté, ou croiser le chemin de dangereux hors-la-loi.

Si un personnage choisit de surveiller les gués, lancez un dé du Destin et consultez la table ci-dessous :



- **✓** Heureuse rencontre : Vous croisez un potentiel garant réputé tel que le roi Thengel faisant le tour de son royaume ou bien Saroumane ou Gandalf en voyage à destination ou en provenance des Terres Sauvages. Vous obtenez trois dés de Maîtrise supplémentaires à utiliser au cours de n'importe quelle rencontre avec ce personnage important et pourrez par la suite entreprendre d'en faire votre Garant.
- **1** Rien d'utile !
- **2-4** Activité fructueuse : Gagnez 1 point de Progression dans le groupe de compétences de Perception.
- **5-6** Activité très fructueuse : Gagnez 1 point de Progression dans les groupes de compétences de Perception et de Mouvement.
- **7-9** Entraînement précieux : Gagnez 1 point d'Expérience.
- **10** Nouvelles des régions lointaines : Vous entendez toutes sortes de nouvelles et de rumeurs. Vous obtenez 2 dés de Maîtrise supplémentaire à utiliser durant n'importe quelle rencontre de la prochaine phase d'Aventure.
- **** Mauvaises nouvelles : Les gués sont attaqués par des hors-la-loi, des Orques ou une autre menace. Vous vous blessez alors que vous aidez à repousser le danger. Au début de la prochaine phase d'Aventure, vous perdez 6 points d'Endurance.

## Les Collines de la Vue et de l'Ouïe

Cavaliers du Rohan page 54

Pour la plupart des vagabonds, Amon Hen et Amen Lhaw ne sont que des ruines tranquilles et silencieuses, vestiges de pouvoirs depuis longtemps oubliés. Mais si un héros joueur venait à visiter les collines jumelles au cours d'une phase de Communauté passée à Edoras ou à Aldburg, libéré de ses compagnons et des contraintes de l'aventure, il est possible qu'il voie ou entende davantage.

Le visiteur doit choisir quel siège étudier, la Colline de la Vue ou la Colline de l'Ouïe, puis effectuer un jet d'Intuition. Si le héros est un Dúnedain, un Bardide doté de la vertu Epouvantables Visions, un Haut Elfe de Fondcombe ou un Elfe Sylvain doté de la vertu Songes Elfiques, il lance un dé de Maîtrise supplémentaire.

- **Echec ou simple succès** : le joueur n'apprend rien et n'éprouve aucun sentiment particulier.
- **Succès Supérieur ou Extraordinaire** : le compagnon assiste à un événement important survenu dans un endroit lointain ou perçoit des paroles importantes prononcées à une grande distance. Le héros qui effectue le jet peut choisir grossièrement l'endroit où écouter avant de déterminer le résultat, en nommant une ville ou une région mais cela doit rester peu précis. Les détails de l'événement auquel il assiste sont laissés à la discrétion du Gardien des Légendes.
-  : L'effet apporte une vision plus claire et stimule l'esprit du héros joueur, lui apportant la paix si la vision est bonne, la détermination si elle est douloureuse ; le compagnon gagne 1 point d'Espoir.
-  : attire l'attention des puissances sinistres des ténèbres. Si les serviteurs de l'Ombre cherchent activement les compagnons, un instinct soudain les guidera vers eux. Si vous utilisez les règles de l'Œil du Mordor (apparues dans Fondcombe, pages 111 et suivantes) pour établir la Vigilance de l'Œil qui surveille la compagnie ajoutez 3 à la valeur de Vigilance de l'Œil, 4 si le Jet a entraîné une vision.

Il est à noter que la Colline de la Vue permet une vision momentanée d'un événement au fur et à mesure qu'il survient, mais ne transmet aucun son. La Colline de l'Ouïe permet au héros d'entendre le discours d'une personne prenant une décision importante, ou peut-être même des pensées si claires qu'on les croirait prononcées à voix haute.

## forêt de Fangorn

### Faire de Fangorn un Sanctuaire

Cavaliers du Rohan page 84

Si une compagnie est entrée dans Fangorn lors d'une phase d'Aventure et a suffisamment impressionné les Ents, les héros peuvent obtenir la permission d'y passer une première phase de Communauté. S'ils souhaitent revenir, ils doivent tous choisir l'entreprise Établir un Nouveau Sanctuaire et ainsi être acceptés en tant qu'invités réguliers des Ents, quoiqu'avec certaines restrictions par rapport à d'autres sanctuaires du genre.

En faisant de Fangorn un sanctuaire l'ensemble de la forêt ne devient pas subitement un endroit paisible pour la compagnie ; au contraire, ils passeront le reste de leur saison avec un ou deux Ents devenus leurs amis dans leur maison d'Ent ou aux alentours. Bien que de telles demeures ne soient pas construites pour recevoir des invités des Peuples Libres, le temps que la compagnie passe à faire de Fangorn un sanctuaire comprend la fabrication d'un endroit qui leur est adapté dans les bois, avec l'aide des Ents. De telles habitations seront probablement insolites : des creux douillels taillés dans des parois rocheuses apparemment impénétrables, des bâtiments sculptés dans des buissons entrelacés et des cabanes dans les arbres vivants, entre autres possibilités.

### Étudier auprès des Ents

Cavaliers du Rohan page 85

Les compagnons qui impressionnent les Ents par leur compassion ou leur amour de l'apprentissage peuvent pousser les Pasteurs des Arbres à prendre l'un d'entre eux comme élève. Apprendre ne serait-ce qu'une partie des connaissances des Ents n'est pas une tâche à entreprendre à la légère, car il faudra plusieurs phases de Communauté pour terminer un simple « cours » donné par un des vieux Onodrim verbeux.

Un compagnon qui passe la phase de Communauté dans la Forêt de Fangorn et choisit cette entreprise a le choix entre assimiler quelques bribes de leurs connaissances et apprendre à écouter le Chant de la Forêt.

### Les Racines du Monde

Cavaliers du Rohan page 85

Les Ents ont passé de nombreux siècles à étudier leur forêt, tout en apprenant beaucoup du monde extérieur. Bien qu'ils prétendent qu'il y a toujours de nouvelles choses à découvrir, leurs connaissances sont déjà très vastes. Un personnage qui étudie avec les Ents pendant deux phases de Communauté complètes et consécutives peut acquérir la spécialité Connaissance de la faune ou la spécialité Herboristerie.

Un héros qui préfère apprendre de vieux récits peut passer trois phases de Communauté complètes à obtenir la spécialité Tradition ancienne. Il est possible de suivre plusieurs « cours ». Ainsi, un héros qui souhaite apprendre tout ce que les Ents ont à enseigner à un membre des Peuples Libres devra y consacrer sept phases de Communauté (et plusieurs années).

### Le Chant de la Forêt

Cavaliers du Rohan page 85

Les héros qui ont passé du temps parmi les Ents finissent par découvrir qu'ils perçoivent bien mieux le monde qui les entoure que les autres. Les Ents attribuent ce don à l'apprentissage de la « lecture du vent » et de « l'écoute du monde ».

Un personnage peut passer deux phases de Communauté complètes et consécutives à apprendre comment entendre et comprendre ce que la forêt a à leur dire.

Un héros qui apprend à comprendre le Chant de la Forêt réduit la difficulté de tous les tests de Vigilance effectués dans les zones naturelles (SR -2). De plus, dans les Terres Sauvages, il ne tombera jamais dans une embuscade et ne sera jamais surpris, sauf dans les terres les plus arides et souillées

## Désherbage dans Fangorn

Cavaliers du Rohan page 85

Un héros qui passe une phase de Communauté dans Fangorn alors qu'il jouit de la confiance des Ents peut se porter volontaire pour les aider à « désherber », en tant qu'entreprise. Bien que ce ne soit pas une manière particulièrement reposante de passer une saison, le cœur de certains héros est animé d'une haine envers les Orques que les Onodrim partagent.

Un héros qui passe sa phase de Communauté à « désherber » dans Fangorn ajoute un bonus de +3 à la perte d'Endurance totale infligée au corps à corps aux Orques et assimilés. Le bonus persiste tout au long de la phase d'Aventure consécutive.

## Gouffre de Helm

### Etablir le Gouffre de Helm comme nouveau sanctuaire

Cavaliers du Rohan page 47

Des compagnons qui sont entrés dans Fort-le-Cor pour la première fois peuvent être autorisés à y passer une seule phase de communauté en tant qu'invité du deuxième Maréchal de la Marche.

S'ils souhaitent revenir, ils devront gagner la confiance de Eogar en effectuant de nombreuses tâches :

- **Faire la paix avec les autochtones** : Le Seigneur de Fowlmere, Elfthain, est perçu comme un ennemi par Eogar et le sentiment est réciproque. Cependant Eogar respecte Grimborn, Seigneur de Grimslade. Si les compagnons parviennent à établir un lien entre les 3 hommes, ou au moins les amener à montrer respectueux et tolérants, la considération d'Eogar envers les compagnons en sera renforcée.
- **Aider Esfled à restaurer le fort** : La forteresse est mal entretenue et inconfortable. Il sera difficile de convaincre Eogar de restaurer le fort. La seule carrière appropriée est dangereuse. L'épouse du Maréchal apprécierait que le confort du fort soit amélioré et sa gratitude rejaillirait sur Eogar.
- **Encourager le commerce** : Bien que l'Ouestfolde produise de riches récoltes, la terre de l'Estfolde est plus réputée pour ses produits et marchandises, tandis que l'ouest est simplement considéré comme une source de trésors saisis aux Dunlendings. Encourager les commerçants à venir régulièrement au Gouffre de Helm.

Une compagnie qui parvient à gagner le respect d'Eogar et à améliorer le sort de l'Ouestfolde sera autorisée à choisir l'entreprise Etablir un Nouveau Sanctuaire et aura ensuite accès à des entreprises telles qu'*Entrer dans Fort-le-Cor* ou *Contempler les Cavernes Scintillantes*.


De plus les héros qui sont particulièrement réussis peuvent être publiquement reconnus par le 2<sup>ème</sup> Maréchal de la Marche. Il leur est offert une ferme (domaine de valeur 8).

### Entrer dans Fort-le-Cor

Cavaliers du Rohan page 48

#### Cavalier du Rohan

Nombreux sont ceux parmi les Eorlingas qui trouvent de la force dans la sinistre histoire de Helm, en particulier s'ils se sont attelés à une tâche difficile. Avant de se lancer dans ce qui risque d'être une quête dangereuse, voire fatale, ils visitent la vieille forteresse des Helmingas pour contempler de leurs propres yeux la demeure de Poing de Marteau, le plus cruel Seigneur de la Marche. Ils déambulent au milieu des pierres fissurées du Mur de la Combe, observant le Roc du Cor qui s'élève dans les ombres des montagnes, et lorsqu'ils sentent que leur esprit est en accord avec le lieu, ils grimpent à son sommet pour sonner leur propre cor et l'écouter résonner entre les parois du Gouffre.

Pendant toute la phase d'Aventure qui suit un tel pèlerinage, un héros Cavalier du Rohan qui a l'avantage culturel Humeur de Folie déclenche sa furie guerrière normalement, mais ne gagne un point d'Ombre que sur un jet de .

### Contempler les Cavernes Scintillantes

Cavaliers du Rohan page 49

Un compagnon qui passe une phase de Communauté dans le Gouffre de Helm et qui a entendu des rumeurs au sujet des « véritables bijoux » cachés sous la terre d'Aglarond souhaitera peut-être s'y rendre pour admirer les Cavernes Scintillantes. L'immense beauté des cavernes est telle que les cœurs se réchauffent et que les peines disparaissent à la vue des étoiles qui brillent à l'intérieur même de la terre.

Lorsqu'un héros voit Aglarond pour la première fois, il gagne 1 point d'Espoir ou réduit sa valeur d'Ombre de 2 points (au choix du joueur).

### Établir l'Isengard comme Nouveau Sanctuaire

Cavaliers du Rohan page 116

Si la compagnie est arrivée en Isengard à l'occasion d'une phase d'Aventure, les héros peuvent se voir autorisés à y passer une première phase de Communauté. S'ils souhaitent y revenir, ils doivent tous choisir l'entreprise Établir un Nouveau Sanctuaire. Des compagnons qui passent une phase de Communauté en Isengard sans être Émissaires de Saroumane sont logés dans les quartiers privés de la section sud-ouest de la muraille et leurs portes sont verrouillées de l'extérieur à la nuit tombée.

Au cours des dernières années de la chronologie officielle (cf. Le passage des années, page 95 et Accéder en Isengard, page 99), Saroumane se montre de plus en plus méfiant et pourrait bien revoir la manière dont il accueille les étrangers. Le Gardien des Légendes doit décider comment il adapte cette tendance à sa campagne, mais il est peu probable que des compagnons qui n'ont pas établi l'Isengard comme sanctuaire avant l'an 2990 puissent le faire après cette date.

### Rencontrer un garant (Saroumane)

Cavaliers du Rohan page 116

Toute compagnie qui a fait la connaissance de Saroumane doit le choisir comme garant et sera encline à écouter son point de vue. Il n'est pas exigeant avec ses « partisans », si ce n'est qu'il leur demande de lui rapporter tout ce qu'ils savent en matière d'événements étranges, de rumeurs inhabituelles et de faits et gestes de Gandalf le Gris.

Un compagnon qui passe une phase de Communauté en Isengard peut choisir cette entreprise pour livrer des informations au Magicien Blanc, ce qui lui octroie 1 point d'Expérience.

Au Gardien des Légendes de juger si les nouvelles apportées sont dignes de l'intérêt du Magicien Blanc (tout ce qui concerne Gandalf l'est, par exemple) et surtout ce qu'il pourra en tirer.

### Recevoir un titre (Émissaire de Saroumane)

Cavaliers du Rohan page 116

Un héros que Saroumane juge utile, que ce soit par ses actes ou par les renseignements qu'il a pu lui fournir, peut — avec l'aval du Gardien des Légendes — choisir cette entreprise afin de nouer des liens solides avec l'Isengard. Le compagnon bénéficie de tous les avantages liés à l'entreprise Recevoir un titre, telle qu'elle est décrite page 206 de L'Anneau Unique et dont voici un résumé :

Désormais, la valeur de Prestige du héros mesure également sa réputation en Isengard. Le héros peut maintenant intervenir dans la narration de la phase de Communauté de fin d'année s'il est en Isengard. En outre, lorsqu'il passe une phase de Communauté en Isengard, son Prestige n'est pas réduit, comme s'il était rentré chez lui (voir Préserver le Prestige, page 199 de L'Anneau Unique).

Un Émissaire de Saroumane dispose d'une chambre permanente dans la muraille d'Isengard ou dans les étages intérieurs d'Orthanc. Quelle que soit la confiance dont un émissaire pense jouir de la part de Saroumane, il aura rarement l'occasion de flâner en Isengard sans être accompagné d'un gardien des portes (à moins de porter un Anneau de la Main Blanche, cf. page 112).

### S'entretenir avec Saroumane

Cavaliers du Rohan page 117

Des compagnons qui passent une phase de Communauté en Isengard peuvent s'abreuver des paroles de Saroumane le Blanc, le plus grand des sages de la Terre du Milieu.

Un compagnon qui consacre sa phase de Communauté à s'entretenir avec Saroumane peut acquérir son prochain niveau de Connaissances à la moitié du coût habituel en points de Progression. Au lieu de cela, si la compagnie ne compte pas de Protecteur, Saroumane peut initier le héros aux sinistres secrets de l'Ennemi : le personnage acquiert alors le Trait Conscience de l'Ombre, au prix d'un point d'Ombre permanent.

Les héros émissaires de Saroumane s'entretiennent avec lui au Scriptorium, les autres devant se contenter du son de sa voix quand il s'exprime depuis le balcon intérieur ou dans le hall d'Orthanc.



## Consulter un maître du savoir (Saroumane)

Cavaliers du Rohan page 117

Si vous utilisez les règles des Trésors magiques (cf. page 85 du supplément Fondcombe), un personnage qui passe une phase de Communauté en Isengard peut choisir l'entreprise Consulter un maître du savoir pour se renseigner sur un objet magique, notamment en ce qui concerne ses origines et son histoire.

L'entreprise obéit aux règles figurant en page 21 de Fondcombe, sauf si l'objet est une relique merveilleuse sous forme d'un anneau, auquel cas Saroumane commencera par dévoiler ses secrets, avant de proposer au compagnon de lui racheter l'objet, le Magicien Blanc étant obnubilé par les anneaux magiques, quelle que soit leur puissance.

- Si le compagnon accepte, Saroumane lui rachètera pour la somme indiquée sur la table Valeur de trésor, page 92 de Fondcombe ; un jet si l'anneau dispose d'un seul Avantage, deux s'il est doté de deux Avantages ou d'un Avantage Supérieur.
- Si le compagnon ne veut pas se séparer de l'anneau, Saroumane n'insistera pas, mais en gardera de la rancune au point de refuser à l'avenir d'examiner les autres objets que ce personnage pourrait lui présenter (le compagnon ne pourra donc plus opter pour cette entreprise).

# Peuple : Nains

## nains

### Les Rancunes des Nains

Erebor page 95

Lors d'une phase de communauté, un nain peut développer une rancune envers un autre peuple libre, fruit d'anciens affronts subis par les nains. Le héros ne peut pas choisir d'autre entreprise de communauté durant cette phase. Un nain ne peut développer qu'une seule rancune.

Le joueur indique « Rancune (nom du peuple libre) ».

Tous les Points d'Ombre temporaires sont annulés mais le nain gagne 1 point d'Ombre permanent.

**Aspect positif :** A chaque fois que le héros nain choisit l'entreprise *Guérir de la Corruption*, il ne fait pas de jet de dés et réduit sa valeur d'Ombre de 6 points (comme s'il avait obtenu un succès extraordinaire).

**Aspect négatif :** A chaque fois que le héros nain participe à une rencontre comprenant un ou plusieurs individus faisant partis du peuple objet de sa rancune, il effectue un test de Corruption SR 10 + valeur d'Ombre actuelle du nain. En cas d'échec, il subit un point d'Ombre.