

L'ANNEAUTM UNIQUE



FOND COMBE



AUTEURS PRINCIPAUX

FRANCESCO NEPITELLO ET JACOB RODGERS

CONCEPTEURS DU JEU

FRANCESCO NEPITELLO ET MARCO MAGGI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL DES RÈGLES

MICHELE GARBUGGIO

CONCEPTION ARTISTIQUE

ALVARO TAPIA

ILLUSTRATION DE L'ÉCRAN

MARTIN GRIP

ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES

JAN POSPÍŠIL, ANTONIO DE LUCA, DANIELE SORRENTINO

CONCEPTION GRAPHIQUE

CHRISTIAN GRANATH, DAN ALGSTRAND, NIKLAS BRANDT

CHEFS DE PROJET

MARTIN TAKAICHI, TOMAS HÄRENSTAM

CARTES

NIKLAS BRANDT

RESPONSABLE DE LA MARQUE

ROBERT HYDE / SOPHISTICATED GAMES

ÉDITEURS

JOHN MARRON, JACOB RODGERS

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À

CLAUDIO MURARO ET UMBERTO PIGNATELLI

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

TRADUCTION

STÉPHANE LAPEYRE

RESPONSABLE DE LOCALISATION

SHAN DERAZE

RELECTURE

CAMILLE BOILLET

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT

LUIS E. SÁNCHEZ

MISE EN PAGE

SONIA GALLARDO MÁRQUEZ POUR EDGE STUDIO

RESPONSABLE ÉDITORIAL

STÉPHANE BOGARD

ISBN

3558380100973

CODE PRODUIT

ESOR203FR

PREMIÈRE IMPRESSION

JUILLET 2022

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

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

Imprimé et manufacturé par Standart Impressa, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lituanie.

Pour plus d'informations sur *L'Anneau Unique*, visitez notre site Internet : edge-studio.net

FONDCOMBE

« Les Elfes peuvent redouter le Seigneur Ténébreux et fuir devant lui, mais jamais plus ils ne l'écouteront ni ne le serviront. Et ici, à Fondcombe, vivent encore certains de ses principaux ennemis : les Sages Elfes, seigneurs de l'Eldar d'au-delà des mers les plus lointaines. »

La vallée connue sous le nom d'Imladris – qui en elfique signifie « profonde combe fendue » – est un royaume secret des Elfes qui perdure depuis des milliers d'années. Elle promet à ceux qui trouvent leur chemin jusqu'à Fondcombe la paix et un repos réparateur, mais aussi des informations et des conseils avisés. Son maître est Elrond le Demi-Elfe : grand guérisseur et maître du savoir, il est surtout un farouche adversaire de l'Ennemi.

Elrond fonda Fondcombe durant le Deuxième Âge, quand il conduisit dans cette vallée les Hauts Elfes d'Eregion qui fuyaient leurs terres dévastées ; ceux-ci purent alors y vivre en paix pendant de nombreuses années. Mais quand vint le temps de la Dernière Alliance, ce fut à Imladris que tous se rassemblèrent avant d'aller vers le sud jusqu'au Mordor.

Durant les premiers temps du Troisième Âge, Fondcombe était l'alliée du royaume d'Arnor ; après la scission de celui-ci, son alliance perdura avec les royaumes de l'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur qui lui succédèrent. L'Arthedain fut le dernier à succomber à la puissance du Roi-sorcier d'Angmar – Elrond pria alors les chefs des Dûnedain de demeurer chez lui. De nos jours, c'est à Fondcombe que résident les héritiers de la Maison d'Isildur, en attendant d'avoir de nouveau un roi.

Au Crépuscule du Troisième Âge, quelque cinq mille ans après sa fondation, Fondcombe reste encore un refuge pour les voyageurs aux intentions pures. Tous ceux qui ont besoin de conseils ou de protection cherchent la maison d'Elrond le Demi-Elfe – mais le chemin qui y mène n'est pas pour tout le monde.

Ce guide fournit des informations sur la vallée d'Imladris et la Dernière Maison Simple : sont présentés entre autres ses nombreuses salles ainsi que ses sentiers, jardins et terrasses, et les habitants de Fondcombe. Il contient des détails sur Elrond et ses descendants, mais aussi sur certains de ses conseillers et de ses hôtes. Sont incluses des règles permettant de créer des Héros Hauts Elfes.

LA VALLÉE SECRÈTE

Les voyageurs qui approchent des Monts Brumeux en provenance de l'Eriador se retrouvent à devoir traverser une lande élevée. Cette pente immense menant vers les hauteurs est tailladée d'étroites

vallées escarpées, très boisées, creusées par les rivières. À force d'éviter ces combes et ces profondes ravines, les voyageurs qui ignorent le bon chemin s'écartent loin de leur route ; les autres suivent un sentier jalonné de petites pierres blanches qui longe un précipice, tout en bas duquel apparaît la vallée de Fondcombe : on y accède par un chemin sinueux qui descend jusqu'à la rivière. L'air, saturé de l'odeur des pins au sommet de la pente, devient plus chaud à mesure que l'on descend et les résineux font peu à peu place aux hêtres et aux chênes. Le chemin débouche sur une clairière donnant sur les rives du Bruinen. Le sentier est raide : ceux qui voyagent avec des poneys doivent mener leur monture à pied.

Si le temps est clément, on trouvera les Elfes de la vallée dehors, à chanter parmi les arbres ; ils y resteront presque toute la nuit, surtout si le ciel est assez dégagé pour laisser voir les étoiles. Leurs hôtes pourraient trouver leurs chants naïfs, car ils ne sont qu'émerveillement et joie ; mais ceux qui connaissent les Hauts Elfes réaliseront que nombre d'entre eux ont subi de terribles tragédies au cours de leur longue existence, et qu'ils chantent aujourd'hui les plaisirs simples de la vie pour éloigner les ténèbres.

Ceux qui souhaitent se joindre à leurs chants sont invités à rester auprès d'eux ; quant à ceux qui souhaitent rencontrer Elrond, ils sont conduits vers le pont donnant sur la Dernière Maison Simple. Assister aux chansons elfiques est une chance incroyable, surtout lors des chaudes nuits d'été ; et s'il est possible d'obtenir en sus leurs conseils, c'est encore mieux – parfois, ils semblent tout savoir d'un invité, sans pour autant l'avoir rencontré. On raconte qu'ils ont vent des événements de n'importe quelle contrée, aussi vite que coulent les cours d'eau, voire plus vite encore.

LA DERNIÈRE MAISON SIMPLE

La maison d'Elrond est un grand manoir comprenant de nombreux halls, des terrasses soutenues par des piliers, des couloirs et quantité de salles dédiées à diverses fonctions – dont la moindre n'est pas d'héberger confortablement les invités : des bibliothèques, des pièces ensoleillées où s'asseoir pour réfléchir, des allées et des jardins, des salles de réunion, des cuisines et des boulangeries où l'on prépare de la bannique, et bien d'autres encore. À toute heure de la journée, des cloches résonnent dans

APERÇU DE FOND COMBE



- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Demeure d'Elrond | 8. Terrain d'entraînement |
| 2. Écuries | 9. Armurerie |
| 3. Sanctuaire | 10. Dépendance |
| 4. Forge | 11. Demeure d'Erestor |
| 5. Résidence | 12. Bains publics |
| 6. Infirmerie | 13. Pont |
| 7. Demeure de Glorfindel | |

DES FRONTIÈRES PROTÉGÉES

Ceux qui voyagent vers les Monts Brumeux par la Route de l'Est doivent nécessairement traverser le Gué de Bruinen. La Sonoronne (telle qu'on nomme le Bruinen dans la Langue Commune) prend sa source dans la vallée de Fondcombe, et bien des voyageurs la franchissent sans savoir qu'un vieux royaume des Elfes se trouve si proche. Elrond maîtrise les eaux du Bruinen et peut inonder le Gué en cas de besoin.

L'enchantement de Fondcombe et de son maître détourne également les visiteurs indésirables du chemin : il est presque impossible pour les serviteurs de l'Ennemi ou même des voyageurs égarés de découvrir la vallée, et encore moins l'unique chemin sûr y menant. Ceux qui tentent de l'atteindre sans l'aval

d'Elrond ou sans les bonnes indications auront le plus grand mal à la trouver. Pour le commun des voyageurs, la région semble dépourvue de repères identifiables et même les plus expérimentés peuvent être désorientés, voire s'égarer.

Quand la Compagnie s'approche de la vallée, l'Éclaireur doit effectuer un test d'INSPECTION pour trouver le sentier aux pierres blanches ; si c'est un Elfe, il *gagne* (1d), et s'il ne s'est jamais rendu à Fondcombe auparavant, il *perd* (1d) à la place. L'Éclaireur peut effectuer deux tests par jour : chaque échec représente un jour perdu à errer parmi les combes et les ravines ou à contourner prudemment un terrain dangereux.

la maison pour signaler l'heure du repas ou une arrivée inattendue, ou que le maître de maison est prêt à recevoir ses invités.

Le chemin qui mène à la maison passe par un étroit pont de pierre, à peine assez large pour être emprunté par un poney ou un cheval, la bride tenue par son cavalier (les chevaux des Elfes n'ont pas besoin d'être guidés et le traversent sans peine). De nuit, le pont est éclairé par de vives lanternes qui permettent à ceux qui le traversent de voir les eaux bruyantes bouillonner en dessous.

S'ils sont attendus, un guide accueille les voyageurs à la clairière ou devant le pont ; il s'agit généralement d'un jeune membre de la demeure d'Elrond.

LE HALL D'ENTRÉE

Durant les agréables nuits d'été (ou quand les visiteurs sont attendus, ou quand les deux circonstances se croisent), les portes du hall d'entrée sont laissées grandes ouvertes. Le sol est pavé de dalles extraites dans les Monts Brumeux à l'est, et des lanternes pendent des poutres sculptées qui soutiennent le plafond voûté ; entre elles sont suspendues de nombreuses tapisseries – bannières, drapeaux et oriflammes. Maints guerriers ont résidé à Imladris, qui a été témoin de tant de batailles désespérées et de victoires infructueuses. Il y a fort longtemps, Elrond fut le héraut de Gil-galad, le Roi des Noldor ; ensemble, ils marchèrent avec son armée sur les terres du Mordor pour renverser Sauron.

Au centre, une lanterne descendant du plafond occupe une place d'honneur ; les Nains reconnaîtront là un présent des forgerons de Khazad-dûm offert par le passé à Celebrimbor d'Houssaye. Sa lumière rougeâtre plonge le hall dans une atmosphère souterraine et quelle que soit la hauteur du soleil dans le ciel, il fait toujours plus frais ici.

Un corridor part à gauche et un à droite – respectivement vers la Salle du Feu et la grande salle, comme s'en souviendront ceux qui sont déjà venus – et deux volées de marches opposées mènent aux étages supérieurs et aux salles souterraines.

LA GRANDE SALLE

C'est la salle principale de la demeure d'Elrond, où se déroulent les repas officiels et les festivités. Trois fois plus longue que large, cette immense salle est située à droite du hall d'entrée. Les invités y pénètrent par le corridor, via un passage abrité au-dessus duquel se trouve un balcon en alcôve, où les ménestrels elfes de la maison jouent de la musique.

Tout au bout du hall se tient une grande table, sur une estrade ; celles réservées aux habitants de Fondcombe et aux invités sont placées perpendiculairement à celle-ci, de part et d'autre d'un grand foyer ouvert au centre de la salle. Les hautes fenêtres qui bordent le mur au sud font entrer la lumière autant qu'il est possible en hiver. Un couloir mène vers les terrasses au-dehors, tandis que d'autres portes donnent sur les cuisines et le garde-manger.

La tradition veut qu'Elrond siège sur une grande chaise au bout de la longue table, avec à sa gauche et à sa droite les plus

COMPOSER DE LA MUSIQUE À FONDCOMBE

La Salle du Feu est l'endroit idéal pour composer de la musique et trouver les plus belles paroles d'une chanson.

Un Héros qui chante une chanson ayant été composée à Fondcombe gagne (1d) (voir les règles pour Chanter des chansons, page 123 du livre des règles).

prestigieux de ses invités ou de sa maison. Toutefois, la véritable place d'honneur se trouve au milieu de la haute table, qu'occupait Celebrían – l'épouse d'Elrond, qui était aussi la fille de Galadriel – avant de partir pour les Terres Immortelles. Désormais, la chaise surmontée d'un dais est réservée à Arwen, la fille d'Elrond, quand celle-ci est à Fondcombe.

Une immense tapisserie est accrochée au mur le long de la grande table ; y figure un vaisseau blanc glissant sur les vagues de la Grande Mer vers le soleil couchant. Parfois, on croit voir une brise agiter la tapisserie et donner vie et mouvement aux vagues.

LA SALLE DU FEU

Hormis lors des jours de fêtes et d'événements spéciaux, la Salle du Feu est vide et calme ; il ne dispose d'aucune table, seulement des chaises où peuvent s'asseoir habitants et invités – des places spéciales sont réservées à Elrond et aux siens. Un grand feu y brûle toute l'année, mais c'est une des seules sources de lumière.

La plupart du temps, seules quelques personnes s'y rendent, en quête de silence, d'un endroit pour réfléchir ou simplement pour s'endormir confortablement. Lorsqu'il est utilisé, par contre, les Elfes remplissent toute la salle pour écouter en silence les leurs chanter ou jouer d'un instrument. Les mortels qui sont témoins de la grâce elfique des ménestrels dans la Salle du Feu se retrouvent souvent emportés malgré eux par le spectacle ; ils dérivent alors sur une mer de musique et de voix, et des visions de contrées éloignées et des temps jadis se forment dans leur esprit.

LE PORCHE CÔTÉ EST

Pour les réunions importantes, Elrond privilégie le porche situé du côté est de la maison ; si possible, il demande à ce que le conseil soit tenu tôt le matin, afin que ceux invités à participer puissent admirer le soleil se lever sur les montagnes tout en écoutant le trille du chant des oiseaux et les remous du cours d'eau : de fait, Elrond souhaite que chacun se souvienne de la beauté de la Terre du Milieu, et à quel point il est indispensable de la préserver. Il est impératif que de tels conseils s'achèvent avant le déjeuner, car si l'on prétend que les Elfes peuvent discourir sans manger, ce n'est pas le cas des autres peuples.

Le porche du côté est jouxte le jardin surélevé, qui donne sur le torrent en contrebas. Plusieurs sentiers en partent, longeant le cours du Bruinen en aval, ou partant loin au nord vers la forêt de pins au sommet de la vallée.

LES ÉTAGES SUPÉRIEURS

Les marches du hall d'entrée mènent aux étages supérieurs ; on y trouve les chambres des hôtes, de toutes sortes et de toutes tailles, ainsi que les appartements personnels d'Elrond, de sa famille et des membres de sa maison qui souhaitent y vivre (plusieurs d'entre eux ont choisi d'établir leur résidence personnelle dans d'autres bâtiments). La plupart des pièces possèdent un plafond plat traversé de poutres en bois sombre, une ou plusieurs fenêtres, un lit confortable, un miroir et quelques meubles.

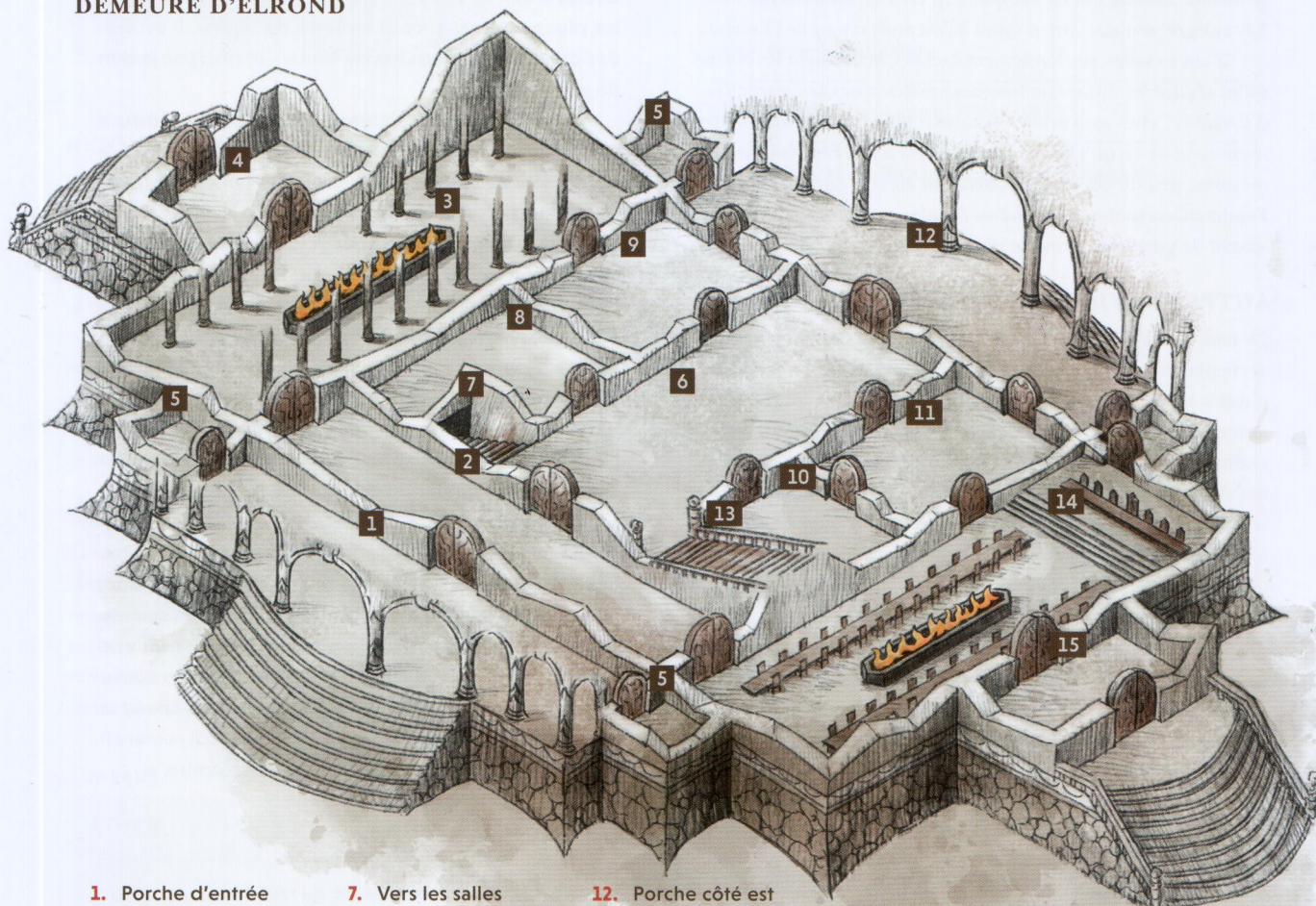
Orienté vers le sud, un solarium est situé au-dessus de la grande salle ; dédié à la détente, cet espace permet de s'asseoir pour lire, écrire ou simplement réfléchir. Face aux fenêtres les plus hautes

se trouve une grande table en marbre quadrillée d'un damier noir et blanc ; des pièces d'échecs en bois, posées sur le rebord d'une fenêtre, attendent qu'on s'empare d'elles. Les rumeurs prétendent que l'échiquier fut offert à Elrond par Elendil de Númenor, et que le Roi des Hommes de l'Ouest trouva souvent un redoutable adversaire de jeu en la personne de Gil-galad, le Haut Roi des Elfes.

LA BIBLIOTHÈQUE D'ELROND

En Imladris reposent bien des savoirs, dont beaucoup ont été consignés par Elrond lui-même. Dans la bibliothèque du rez-de-chaussée, quantité d'ouvrages et de cartes sont consultables. Un grand nombre est dédié aux actions des Elfes durant les Temps Anciens, mais en ces temps crépusculaires, certains s'avèrent avoir été rédigés dans des langues depuis longtemps oubliées par la plupart des érudits. Très peu d'ouvrages sont écrits en Commun : il faudra qu'un jour quelqu'un rende accessibles les connaissances d'Elrond. Ce sera une tâche au long cours,

DEMEURE D'ELROND



- | | | |
|--------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| 1. Porche d'entrée | 7. Vers les salles souterraines | 12. Porche côté est |
| 2. Corridor | 8. Cellier | 13. Vers les étages supérieurs |
| 3. Salle du Feu | 9. Armurerie | 14. Grande salle |
| 4. Vestibule nord | 10. Garde-manger | 15. Vestibule sud |
| 5. Remise | 11. Cuisine | |
| 6. Hall d'entrée | | |

qui ne pourra sans doute pas s'accomplir en une seule vie – mais bien des récits rassemblés entre les pages de ces ouvrages valent la peine d'être racontés.

Elrond possède également une bibliothèque personnelle à l'un des étages supérieurs ; seuls ses conseillers les plus dignes de confiance peuvent s'y rendre. S'y trouvent entre autres des manuscrits de la main de Celebrimbor, mais aussi une petite collection d'écrits fort dangereux : des traités rédigés par le sage et érudit Magicien Saroumane sur la nature et la puissance de l'Ombre, des fragments en Noir Parler récupérés sur des ennemis capturés, ou encore les folles divagations de ceux qui se sont trop imprégnés des voies de l'Ennemi.

LES SALLES SOUTERRAINES

Sous l'immense manoir s'étendent les celliers, les garde-manger et des salles souterraines. Accessibles directement à partir des cuisines et de leurs homologues du rez-de-chaussée, elles abritent la nourriture, le vin et les liqueurs, les citernes d'eaux et autres provisions indispensables. Elrond, qui ne sait que trop bien qu'Imladris fut autrefois assiégée, souhaite être préparé à l'éventuel retour de l'Ennemi.

D'autres salles, profondément cachées, accueillent les objets utiles récupérés durant de longues années après la destruction d'Eregion ; elles sont scellées ou verrouillées et un inventaire minutieux de ce qu'elles contiennent est tenu. En dépit de ces mesures, peu de ces objets pourraient aider à défier l'Ennemi. Fondcombe a toujours été un lieu de guérison et de savoir, aucun attirail de guerre ou presque n'y est conservé.

AUTRES BÂTIMENTS DE LA VALLÉE

La maison d'Elrond est entourée de nombreux bâtiments qui accueilleraient autrefois une plus grande population : des bains publics, des greniers et un moulin, des écuries, une forge et une armurerie. Les chemins qui serpentent entre les bâtiments et les jardins sont entretenus. Les terrasses près de la rivière accueillent des sièges de pierre sur lesquels chacun peut se reposer ou passer la journée. À proximité se trouve un terrain d'entraînement, où les protecteurs de la vallée mettent en pratique leurs compétences martiales, et où depuis des temps immémoriaux les jeunes Dûnedain apprennent l'art du combat.

Vergers, vignobles et champs cultivés s'étendent tout le long de la vallée ; d'autres, bien plus au nord et au sud, restent désormais en jachère, entourés de ruines abandonnées depuis des milliers d'années, et qui furent autrefois de grands bâtiments de pierre. Certaines bâtisses, plus petites, sont occupées par des Elfes qui font étape à Fondcombe lors de leur voyage vers la Grande Mer.

LE PEUPLE DE FONDCOMBE

Fondcombe fut jadis le refuge de bien des survivants d'Eregion ; mais après sa fondation, au cours des millénaires, leur nombre déclina. Une des plus grandes armées des Elfes et des Hommes

à avoir foulé ces terres y fut cantonnée, mais peu d'entre eux revinrent car la plupart périrent durant la grande guerre contre le Mordor ; parmi les Belles Gens, nombreux furent ceux, poussés par leur immense chagrin, à quitter la Terre du Milieu.

Fondcombe abrite toutefois quelques individus qui sont de farouches adversaires de l'Ombre, et sert de refuge à bien d'autres.

Elrond le Demi-Elfe

Il avait le visage aussi noble et beau qu'un seigneur elfe, la force d'un guerrier, la sagesse d'un mage ; il était aussi vénérable qu'un roi des Nains, aussi bon que l'été.

Le Maître de Fondcombe arpente la Terre du Milieu depuis des milliers d'années. On l'appelle le « Demi-Elfe » car il est à la fois le descendant des plus dignes des Elfes et des Hommes. Lorsqu'il eut le choix entre suivre la voie des Premiers-Nés ou le destin des Hommes, Elrond décida d'être un Elfe. Comptant parmi les seigneurs Elfes les plus puissants encore en Terre du Milieu, il est l'un des principaux adversaires de Sauron, et possède le don de clairvoyance.

Au début du Troisième Âge, Elrond épousa Celebrian, la fille de Galadriel et de Celeborn de la Lothlórien. De leur union naquirent les jumeaux Elladan et Elrohir, puis leur fille Arwen. Hélas, leur destin fut tragique : de retour d'un voyage chez ses parents à travers les Monts Brumeux, Celebrian fut capturée par des Orques et empoisonnée par une blessure, avant d'être enfin secourue par ses fils ; mais en dépit des grands talents de guérisseur d'Elrond, elle ne parvint jamais à se remettre des tourments subis, et finit par partir vers les Terres Immortelles. Elrond ne l'accompagna pas, au lieu de quoi il renforça sa détermination et redoubla d'efforts pour guider les peuples de la Terre du Milieu à lutter contre l'Ennemi.

Elrond est le porteur de Vilya, l'Anneau de l'Air, un des trois Anneaux forgés en Eregion par Celebrimbor ; il le reçut de Gil-galad, le Haut Roi, et le garda secrètement sans l'utiliser pendant des siècles, car les Anneaux de Puissance risquaient d'être maîtrisés par l'Anneau Souverain de Sauron. Quand l'Anneau Unique disparut, Elrond se permit d'utiliser Vilya et la sagesse antique qu'il contenait, pour préserver le sanctuaire qu'était Fondcombe.

NOM : Elrond le Demi-Elfe

OCCUPATION : Guérisseur, Maître du savoir

PARTICULARITÉS : Affable, Majestueux, Subtil



RENCONTRER ELROND

Comme la plupart des Belles Gens, Elrond semble sans âge : il possède la force d'un jeune guerrier et la sagesse d'un roi vénérable. Mais on devine son âge véritable en regardant ses yeux, dans lesquels luit une lumière semblable à celle des étoiles les plus lointaines. Il a les cheveux foncés et ne porte pas de barbe.

Si le Seigneur de Fondcombe quitte rarement la vallée, il reste très bien informé par ses nombreux éclaireurs qui écumant la région : il connaîtra donc l'identité des visiteurs et les raisons de leur présence. Tant que le climat le permet, Elrond tient ses conseils sous le porche du côté est de sa maison.

CHOISIR ELROND COMME GARANT

Elrond se prépare à la guerre ultime contre le Seigneur Ténébreux depuis l'aube du nouvel Âge. Il était présent quand Isildur refusa de détruire l'Anneau Unique ; depuis ce temps-là, il craint le retour de Sauron. C'est pourquoi il cherche sans cesse de nouveaux alliés pour le conflit à venir et apporte son soutien à tous ceux qui réclament de l'aide dans leur combat contre l'Ombre.

Elrond écoute attentivement ce qu'on a à lui dire et est prêt à échanger avec quiconque. Il prend en considération ceux qui réclament conseil ou assistance, tant qu'ils se montrent dignes de confiance envers lui ou les siens. Faisant passer la sécurité de Fondcombe et le secret de son emplacement avant tout, il fournit rarement une aide directe.

Arwen Undómíel

Arwen se tournait de son côté, et la lumière des yeux de la jeune fille tomba de loin sur lui et lui perça le cœur.

Bien qu'Arwen soit la fille d'Elrond et de Celebrian, les Elfes de Fondcombe prétendent que sa beauté est celle de Lúthien revenue sur terre, c'est pourquoi ils l'appellent Undómíel, l'Étoile du Soir, ce qui signifie que les jours des Elfes sont comptés. Bien que née à Fondcombe, elle rend souvent visite au peuple de la Lórien, dont sa mère était originaire.

NOM : Arwen Undómíel

OCCUPATION : Guérisseuse, Tisserande

PARTICULARITÉS : Belle, Généreuse, Majestueuse

LA BEAUTÉ ELFIQUE

La première fois qu'un Héros mortel voit Arwen, sa présence et sa grâce l'encouragent, lui faisant récupérer 1 point d'Espoir. Un personnage Elfe peut en outre convertir une séquelle de l'Ombre en un point d'Ombre – toutes les peines ne sont pas maléfiques.

GARANT	VOCATIONS FAVORITES	BONUS DE COMMUNAUTÉ	AVANTAGE	OBJECTIFS
Elrond le Demi-Elfe	Érudit, Protecteur	+1	Le plus grand des Maîtres du savoir. Quand vous choisissez l'entreprise Rencontrer un Garant pour rendre visite à Elrond, ajoutez +1 à tous les jets de dé du Destin servant à déterminer les Événements de voyage ; en outre vous sont révélées toutes les Améliorations de l'intégralité des Reliques Merveilleuses et Objets Extraordinaires en possession de la Compagnie.	Protéger la vallée, préserver l'héritage du passé.

Elladan et Elrohir

« Et des Elfes, monsieur ! Des Elfes par-ci, des Elfes par-là !
Certains sont comme des rois, terribles et superbes ;
et d'autres aussi joyeux que des enfants. »

Les fils jumeaux d'Elrond comptent parmi les seigneurs les plus vaillants de Fondcombe. Ils ressemblent beaucoup à leur père et sont semblables l'un à l'autre en tous points ou presque, au point que rares sont ceux qui savent les distinguer. Ils partagent la même haine de l'Ennemi, affûtée par le destin tragique de leur mère. Ils ont souvent le rôle de messagers et connaissent bien les contrées de part et d'autre des Monts Brumeux. Quand ils ne sont pas en mission pour leur père, ils partent à l'aventure et pourchassent tout adversaire osant s'approcher de Fondcombe.

NOM : Elladan et Elrohir

OCCUPATION : Éclaireurs, Guerriers

PARTICULARITÉS : Grands, Rapides, Vue perçante

Erestor

Outre Glorfindel, il y avait plusieurs autres conseillers de la maison d'Elrond, dont le chef était Erestor...

Erestor est considéré comme l'ami le plus proche d'Elrond et son conseiller le plus avisé. Il est à ses côtés depuis plusieurs millénaires, et c'est ensemble qu'ils découvrirent la vallée d'Imladris.

Erestor est un scribe compétent et il sait illustrer des manuscrits, mais son talent le plus abouti est le brassage du miruvor, le cordial d'Imladris, dont le processus est connu de lui seul.

NOM : Erestor

OCCUPATION : Conseiller, Scribe

PARTICULARITÉS : Loyal, Malin, Secret

LE MIRUVOR

Erestor dispose de nombreuses formules de miruvor, mais voici deux d'entre elles qu'Elrond peut offrir à une Compagnie sur le point d'affronter un danger :

- ♦ **CORDIAL DE VOYAGE.** Un Héros qui boit ce cordial gagne (1d) à un test effectué pour résoudre un Événement de voyage.
- ♦ **TONIFIANT MÉDICINAL.** Si un Héros Blessé boit ce cordial, le nombre de jours requis pour guérir de sa Blessure est divisé par deux (arrondir au supérieur).



Glorfindel

... ses cheveux étaient d'or éclatant ; son visage jeune et beau était intrépide et reflétait la joie ; ses yeux étaient vifs et brillants, et sa voix comme une musique...

Glorfindel est un prince des Elfes revenu de l'Ouest pour défendre Imladris ; il est le lieutenant d'Elrond et son héraut. Au service de Fondcombe depuis des temps immémoriaux, il a mené les forces d'Imladris au combat contre Angmar et bien d'autres ennemis, et a même tenu tête au Roi-sorcier. C'est l'un des Premiers-Nés les plus puissants, à la fois doté de la sagesse elfique et assez fort pour chevaucher sans retenue à l'encontre des serviteurs de Sauron les plus terribles.

Quand il doit quitter la vallée, Glorfindel monte Asfaloth, son étalon elfique ; quand il lui ordonne de porter un autre cavalier, Asfaloth l'emporte à grande vitesse mais sans danger pour celui-ci.

NOM : Glorfindel

OCCUPATION : Héraut, Chevalier errant

PARTICULARITÉS : Affable, Beau, Majestueux



HAUTS ELFES DE FONDCOMBE

« En fait, il existe pour quelque temps à Fondcombe un pouvoir de résistance à la puissance de Mordor... »

Imladris a longtemps été un refuge secret pour les Hauts Elfes ; le temps est venu pour eux de défier l'Ennemi une fois de plus. Ils n'ont pas peur, mais sont attristés d'être si peu nombreux et d'avoir assisté à tant de tragédies au fil du temps. Ils n'abandonneront pas la Terre du Milieu et tiendront tête au retour des ténèbres.

Bien que quelques seigneurs elfes habitent à Fondcombe, leur grande force réside plus souvent dans leur sagesse et leurs connaissances que dans l'art de la guerre ; d'autres, tel Glorfindel, ne peuvent abandonner leur devoir de gardiens d'Imladris. Mais il en est quelques-uns qui, suivant l'exemple d'Elladan et Elrohir, partent à l'aventure ; certains sont si jeunes qu'ils n'ont encore jamais assisté à la destruction et à la ruine provoquées par l'Ombre. Elrond craint que leur manque d'expérience les pousse à l'imprudence et qu'ils trouvent une mort prématurée en luttant contre l'Ennemi.

CARACTÉRISTIQUES

Grands et agiles, les Hauts Elfes sont endurants et dotés d'une grande force. Leur apparence varie : à Fondcombe, certains portent des tresses aussi noires que la nuit, d'autres des boucles dorées ou une longue chevelure argentée. Ils ont toutefois un trait commun à tous les Elfes, celui de sembler sans âge, ni jeune ni vieux.

AVANTAGE CULTUREL – SAGESSE ELFIQUE

Les Hauts Elfes combattent l'Ennemi depuis des temps immémoriaux et continueront de s'opposer à lui sans répit.

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

« Et ici, à Fondcombe, vivent encore certains de ses principaux ennemis : les Sages Elfes, seigneurs de l'Eldar d'au-delà des mers les plus lointaines. »

ACCABLÉ

Les Hauts Elfes n'ont jamais totalement oublié l'empreinte laissée par l'Ombre sur leur esprit.

Vous ne pouvez réduire les points d'Ombre cumulés que durant une Phase de Communauté dédiée à Yule (voir Rémission spirituelle dans le livre des règles).

NIVEAU DE VIE – PROSPÈRE

Les salles souterraines de Fondcombe sont remplies de reliques et de trésors des temps anciens. Bien que leur nombre ait décliné, les Hauts Elfes d'Imladris se satisfont totalement de ce qu'ils produisent à l'intérieur de leurs frontières.

ATTRIBUTS

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

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

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

Endurance	CORPS + 22
Espoir	CŒUR + 6
Parade	ESPRIT + 12



COMPÉTENCES COMMUNES

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

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

COMPÉTENCES DE COMBAT

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

Lances OU Épées	2
Une Compétence de combat au choix	1

PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Beau, Curieux, Entêté, Fier, Jovial, Majestueux, Subtil, Vue perçante.

LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Les Hauts Elfes de Fondcombe parlent le sindarin au quotidien, et utilisent la langue ancienne – le quenya – pour les cérémonies, les chants et tout ce qui est en lien avec les traditions.

NOMS HAUTS ELFES

La complexité des conventions liées aux noms des Hauts Elfes dépasse le cadre de ce guide ; voici toutefois quelques exemples dont vous pouvez vous inspirer :

PRÉNOMS MASCULINS

Aegnor, Beleg, Celegorm, Daeron, Edrahil, Fingon, Finrod, Gwindor, Mablung, Maeglin, Orodreth, Saeros.

PRÉNOMS FÉMININS

Amarië, Ancalimë, Berúthiel, Celebrindal, Elwing, Finduilas, Fíriel, Idril, Lothiriel, Míriel, Nimloth, Nimrodel.

VERTUS DES HAUTS ELFES

Les Hauts Elfes peuvent choisir leurs Vertus culturelles parmi celles des Elfes du Lindon ainsi que dans la liste ci-dessous :

BEAUTÉ DES ÉTOILES


Votre grâce et votre maintien surnaturels peuvent être un atout puissant face à des individus n'appartenant pas aux Belles Gens.

- ◆ Augmentez votre Espoir de 1 point.
- ◆ Si lors d'un conseil vous êtes le porte-parole, augmentez l'échéance du conseil de 1, OU tous les mortels ayant participé ne gardent que de vagues souvenirs de ce qui a été dit ou décidé ; cela compte comme un effet magique mineur pour l'évolution du niveau de Vigilance de l'Œil (voir le livre des règles).

Pippin se rappela peu de chose, par la suite, de la nourriture ou de la boisson, car il avait l'esprit accaparé par la lumière sur les visages des Elfes...

COMPÉTENCE DES ELДАР

Quand un Haut Elfe maîtrise une compétence, aux yeux des mortels, même accomplir une tâche ordinaire relèvera de la magie.

- ◆ Quand vous obtenez un  sur le dé du Destin, votre résultat compte comme une Réussite magique, sans que vous ayez à dépenser de point d'Espoir.

« ... nous mettons la pensée de ce que nous aimons dans tout ce que nous fabriquons. »

FORGERON D'EREGION

Vous avez étudié l'art ancien des plus grands artisans de votre famille, les forgerons elfes d'Eregion.

- ◆ Durant la prochaine phase dédiée à Yule, vous pouvez soit ajouter une (et une seule) Récompense Enchantée de fabrication elfique à une arme de votre choix, soit créer une Relique Merveilleuse (au choix).
- ◆ En outre, durant une Phase de Communauté, vous pouvez effectuer un test d'ARTISANAT ou de CONNAISSANCES. En cas de réussite, toutes les Améliorations d'une Relique Merveilleuse ou d'un Objet Extraordinaire en possession de la Compagnie vous sont révélées (comme si vous aviez choisi l'entreprise Étudier des objets magiques, à part que vous n'étudiez qu'un objet).

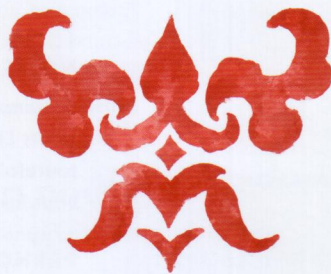
... Bien des yeux étaient fixés sur Elrond avec crainte et étonnement quand il parla des forgerons elfes d'Eregion, de leurs rapports amicaux avec la Moria et de leur soif de savoir...

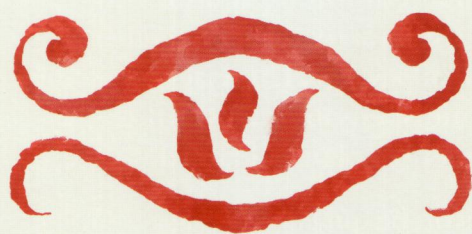
PUISSANCE DES PREMIERS-NÉS

Les Hauts Elfes possèdent en eux le pouvoir de dissiper les capacités des serviteurs de l'Ennemi.

- ◆ Quand un adversaire dépense un point de Haine ou de Détermination pour utiliser une capacité redoutable, vous pouvez dépenser un point d'Espoir pour annuler ses effets.

... son front montrait la sagesse, et sa main la force.





L'ANNEAUTM UNIQUE

ÉCRAN DU GARDIEN DES LÉGENDES ET GUIDE DE FONDCOMBE

Dédié à la seconde édition du jeu de rôle *L'Anneau Unique*TM, le dos de cet écran somptueux présente côté joueurs une illustration splendide au format paysage. L'intérieur rassemble toutes les tables et informations indispensables au Gardien des Légendes, tout en gardant ses notes et ses plans à l'abri des regards indiscrets.

Le guide de Fondcombe qui l'accompagne contient des informations précieuses sur la Dernière Maison Simple, une carte de la vallée ainsi qu'un plan de la demeure d'Elrond, et décrit quelques personnages importants de Fondcombe – dont Elrond en personne, qui pourra devenir un nouveau Garant. Enfin, des règles additionnelles permettent de créer des Héros Hauts Elfes.



FREE LEAGUE



EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

ÉCRAN DU GARDIEN DES LÉGENDES
SKU : ESOR203FR - 2022-1
ISBN : 3558380100973
PRIX : 21.99 €



La Terre du Milieu, *L'Anneau Unique*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Bilbo le Hobbit* et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont TM ou ® de Middle-earth Enterprises, LLC, et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et leurs ayants droit. © 2022 Sophisticated Games Ltd. © 2022 Free League. © 2022 Edge Studio.