

L'ANNEAU UNIQUE™



PEUPLES DU
PAYS SAUVAGE



BEORNIDES

En fait, Beorn devint par la suite un grand chef dans ces régions, et il gouverna une vaste étendue entre les montagnes et la forêt...

Quand Beorn sortit de son isolement après la Bataille des Cinq Armées, une grande partie des Hommes en firent leur chef : des chasseurs ou des guerriers sans allégeance vivant dans les montagnes, des combattants ayant perdu leur famille ou abandonné leur clan à cause de leur tempérament violent, ou encore des âmes en peine attirées par sa nature protectrice.

Bien qu'initialement peu nombreux, ces Beornides ne tardèrent pas à démontrer que seuls ceux qui étaient les bienvenus aux yeux du changeur de peau pouvaient espérer traverser le Grand Fleuve Anduin sans périr. Or Beorn n'accueille pas n'importe qui...

CARACTÉRIQUES

Les Beornides sont des hommes vigoureux aux membres musculeux et des femmes pleines d'entrain au regard inflexible. Leur apparence reflète leur esprit : les femmes portent une crinière longue et épaisse et les hommes une barbe broussailleuse. Nés libres, ils ne versent de tribut à quiconque, ne se prosternent devant aucune couronne et se contentent de préserver

la paix sur la bande de terre qu'ils ont faite leur. Leurs ennemis s'exposent à une mort certaine, mais ceux qui se montrent dignes de confiance deviennent leurs amis pour la vie.

Il n'est pas rare qu'un Beornide réponde à l'appel de l'aventure dès ses quatorze ans, surtout parmi les familles qui ont subi le joug des serviteurs de l'Ennemi. Les plus robustes (et les plus chanceux !) retrouvent leur foyer vers la quarantaine. Les Beornides préfèrent l'efficacité à la subtilité, c'est pourquoi, en combat, ils manient en général une hache affûtée et une grande lance.

AVANTAGE CULTUREL – FORCENÉ

Les Beornides ont la peau dure et combattent tels des animaux acculés : s'ils voient leur propre sang, une rage destructrice s'empare d'eux.

Quand vous êtes Blessé, tous vos jets d'attaque et de PROTECTION sont favorisés.

Il revint avec une colère redoublée, de sorte que rien ne pouvait lui résister...

NIVEAU DE VIE – COURANT

Les Beornides vivent de l'élevage et du miel de leurs ruches, qui abritent d'énormes abeilles. Il leur arrive de demander un droit de passage aux voyageurs qui traversent leurs terres, mais ce revenu supplémentaire ne les rend pas riches pour autant.

ATTRIBUTS

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

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

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

| | |
|-----------|-------------|
| Endurance | CORPS + 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*.

| | | | | | |
|------------|---|------------------|---|-------------------|---|
| PRESENCE | 3 | INSPIRATION | 1 | PERSUASION | 0 |
| ATHLETISME | 2 | VOYAGE | 1 | DISCRETION | 1 |
| VIGILANCE | 2 | INTUITION | 3 | <u>INSPECTION</u> | 1 |
| CHASSE | 2 | SOINS | 1 | EXPLORATION | 0 |
| CHANT | 0 | COURTOISIE | 0 | ENIGMES | 1 |
| ARTISANAT | 1 | ART DE LA GUERRE | 1 | CONNAISSANCES | 0 |

COMPÉTENCES DE COMBAT

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

| | |
|-----------------------------------|---|
| Haches OU Lances | 2 |
| Une Compétence de combat au choix | 1 |

PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Circonspect, Courageux, Généreux, Grand, Honorable, Impétueux, Rustre, Sévère.

LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Les Hommes du Nord qui vivent dans la Vallée de l'Anduin parlent tous la même langue, et leurs noms ont pour socle le même vocabulaire. Beornides et Hommes des Bois se distinguent surtout par l'usage particulier que chacun fait des prénoms et des surnoms.

Nombre de Beornides ont peu à peu adopté la coutume de porter des noms qui rendent hommage à leur chef illustre : ils les font donc commencer par la lettre B ou y incluent diverses déclinaisons du mot Beorn, qui signifie ours (par exemple Balderic, Beranald, Beormud). Pour se différencier, ils y accolent un surnom qui fait référence à une origine, un métier, un trait physique ou un tempérament (Arnulf le Vieux, Berangar l'Éloquent). Ces surnoms sont souvent attribués suite à un événement, notamment quand la personne s'est illustrée par un exploit ou un talent particulier.

PRÉNOMS MASCULINS

Agilfrid, Arnulf, Avagis, Baldac, Barald, Berangar, Cilderic, Eberulf, Eboric, Evermud, Frideger, Garivald, Geberic, Gerold, Grimfast, Hartmut, Hathus, Heriwulf, Ingund, Iwald, Leudast, Magneric, Maracar, Otbert, Ramnulf, Rathar, Rigunth, Sigeric, Theodard, Thorismund, Walcaud, Widuven, Wulferd.

PRÉNOMS FÉMININS

Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina, Basina, Beranhild, Brunihild, Deuteria, Gailavira, Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhild, Gunteuch, Hermesind, Heva, Hilduara, Ingund, Radegund, Sichild, Verich, Waldrada, Wisigard.

SURNOMS BEORNIDES

L'Ancien, le Bon, le Bretteur, le Calme, le Capitaine, la Capuche, le Chauve, le Coureur, le Crochu, l'Éloquent, le Forgeron, l'Intrépide, le Jeune, le Loyal, le Maigre, le Noir, le Prévoyant, le Pugnace, le Riche, le Rouge, le Sage, le Triste, le Trouble-fête, le Vif, ou tout surnom lié à un lieu (Amalina du Haut Col, Beran des Montagnes) ou à un accessoire distinctif (Amalina Bouclier Écarlate).



VERTUS DES BEORNIDES

En raison de la nature extraordinaire de leur chef, les Beornides ont la réputation de posséder toutes sortes d'aptitudes étranges et dangereuses. Certaines de ces Vertus ressemblent aux fabuleux pouvoirs du changeur de peau en personne : elles sont peut-être liées à ses enseignements.

BISCUITS AU MIEL

Parmi les voyageurs, les biscuits au miel des Beornides sont légendaires. On vous a révélé leur recette secrète, vous pouvez donc en préparer pour tous les membres de votre Compagnie.

- ◆ Chaque fois que vous gagnez de la Fatigue en raison d'un Événement de voyage, vous en gagnez 1 de moins.
- ◆ Augmentez également la Valeur de Communauté de la Compagnie de 1.

La fabrication de ces biscuits était un de ses secrets ; mais il y avait du miel dedans, comme dans la plupart de ses aliments...

COUP FRACASSANT

Vos coups sont si puissants que vous pouvez pourfendre l'armure de vos adversaires. Cette Vertu est un vestige des temps où un Homme du Nord devait avoir la force nécessaire pour percer la peau d'un Dragon.

- ◆ Quand vous infligez un Coup perforant en combat rapproché, le jet de PROTECTION de la cible est défavorisé.

... il tua Scatha, le terrible dragon d'Ered Mithrin, et ainsi le pays fut-il à jamais débarrassé des Grands-Vers.

ENCHANTEMENT DE BEORN

On raconte que Beorn est sous l'emprise de son propre enchantement, et qu'il en a étendu l'influence sur son peuple.

- ◆ Choisissez trois Compétences de CORPS et marquez-les d'un point (ou d'une patte d'ours !) sur votre feuille de personnage. Chaque fois que vous utilisez l'une d'elles, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir une Réussite magique.

« En tout cas, il n'est soumis à aucun autre enchantement que le sien propre. »

FORCE CONSIDÉRABLE

Quand vous attaquez vos adversaires, votre puissance physique vous pousse à préférer la force brute à la précision.

- ◆ Quand vous infligez des dégâts spéciaux en combat, ajoutez +2 à votre valeur de CORPS pour un Coup puissant.

Debout à côté était un homme énorme, qui avait une chevelure et une barbe noires et épaisses, de grands bras nus et des jambes aux muscles noueux.

FRÈRE DES OURS

Beorn vous a appris à entendre l'appel de votre héritage animal ancestral. Vous le percevez notamment quand la rage des combats rugit dans vos veines.

- ◆ Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 1 point. De plus, vos attaques improvisées *ne perdent pas* (1d) et, quand vous obtenez une **Y**, vos attaques à mains nues infligent un Coup perforant avec une valeur de Blessure de 12.
- ◆ De plus, vous pouvez communiquer avec des ours en réussissant un test de Compétence approprié – en général COURTOISIE, PERSUASION ou CHANT – pour recevoir des nouvelles, transmettre un message, etc.

« Je l'ai vu une fois assis tout seul, la nuit, au sommet du Carrock, observant la lune qui descendait vers les Monts Brumeux, et je l'ai entendu grogner dans le langage des ours... »

PEAU ÉPAISSE

On dit que le courage d'un guerrier rend le fer et l'acier plus meurtriers que le marteau du forgeron.

- ◆ Tant que vous ne portez qu'une armure de cuir – ou pas d'armure du tout –, vous *gagnez* (1d) à tous vos jets de PROTECTION.

... rien ne pouvait lui résister, et aucune arme ne semblait pouvoir l'atteindre.



ELFES DE LA FORÊT NOIRE

Dans une grande salle aux piliers taillés dans la pierre vive trônait le Roi des Elfes sur un siège de bois sculpté.

Également appelés Elfes Sylvains, les habitants de la Forêt Noire Septentrionale sont les partisans de Thranduil, le Roi des Elfes. C'est un peuple reclus, que certains considèrent comme moins sage – et moins ambitieux – que d'autres Elfes de haute lignée, pour la seule raison qu'ils semblent se contenter de passer leur temps à chasser dans la forêt et à organiser des festins, et ce en dépit de la menace tapie dans l'obscurité de la Forêt Noire.

En vérité, l'amour qu'ils portent à la Terre du Milieu et l'espoir de reconquérir un jour la forêt entière au détriment de l'Ombre de Dol Guldur ont fait d'eux de fervents combattants, déterminés à résister à l'avancée des ténèbres, qu'ils soient seuls ou aux côtés d'alliés fidèles.

CARACTÉRISTIQUES

Naturellement beaux, les Elfes de la Forêt Noire sont robustes – même si leur pouvoir s'estompe peu à peu. Comme tous les Premiers-nés, ce sont des guerriers immortels. Ils consacrent leur vie à la préservation de leur royaume caché.

Les Elfes Sylvains deviennent rarement des aventuriers avant l'âge de plusieurs siècles. En général, quitter le Royaume Sylvestre trop tôt est mal vu : ils considèrent que ceux qui veulent partir à l'aventure abandonnent leur devoir de gardien de la forêt. Ils forment un peuple martial, il est donc rare de les croiser sans un arc ou une lance à portée de main.

AVANTAGE CULTUREL – PEUPLE DU CRÉPUSCLE

Bien qu'ils apprécient le soleil, les Elfes de la Forêt Noire se sentent bien plus à l'aise au clair de lune, sous les étoiles ou parmi les ombres d'une forêt ; leurs sens y sont plus affûtés, leurs fardeaux s'allègent, et leurs mouvements deviennent incroyablement sûrs et gracieux.

Quand vous êtes dans une forêt, ou si c'est la nuit, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir une Réussite magique à un test de Compétence.

... les Elfes des Forêts traînaient dans le crépuscule de notre Soleil et de notre Lune, mais ce qu'ils préféraient, c'étaient les étoiles ; et ils vagabondaient dans les grandes forêts qui s'élévaient bien haut sur des terres aujourd'hui perdues.

NIVEAU DE VIE – MODESTE

Les Elfes de la Forêt noire se considèrent en état de siège permanent, ils consacrent donc l'essentiel de leurs finances à assurer leur défense.

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 + 18 |
| Espoir | CŒUR + 8 |
| Parade | ESPRIT + 14 |

COMPÉTENCES COMMUNES

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

| | | | | | |
|------------------|---|------------------|---|-------------------|---|
| PRESENCE | 1 | INSPIRATION | 0 | PERSUASION | 0 |
| ATHLÉTISME | 2 | VOYAGE | 0 | DISCRETION | 3 |
| VIGILANCE | 2 | INTUITION | 0 | INSPECTION | 2 |
| CHASSE | 2 | SOINS | 1 | EXPLORATION | 1 |
| CHANT | 2 | COURTOISIE | 0 | ENIGMES | 0 |
| ARTISANAT | 1 | ART DE LA GUERRE | 1 | CONNAISSANCES | 2 |



COMPÉTENCES DE COMBAT

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

| | |
|-----------------------------------|---|
| Arcs OU Lances | 2 |
| Une Compétence de combat au choix | 1 |

PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Beau, Fier, Impétueux, Jovial, Malin, Rapide, Secret, Vue perçante.

LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Jadis, les Elfes Sylvains parlaient une langue propre au Royaume Sylvestre, mais ils adoptent peu à peu le sindarin. La plupart d'entre eux portent des noms issus de cette langue.



PRÉNOMS MASCULINS

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

PRÉNOMS FÉMININS

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

VERTUS DES ELFES DE LA FORÊT NOIRE

Les anciennes tribus dont descendant maints Elfes Sylvains ne traverseront jamais la Mer pour acquérir davantage de beauté ou de sagesse : ils dévouèrent leur art à concevoir des moyens astucieux de tromper l'Ennemi et ses serviteurs. C'est sans doute pour cela qu'ils sont considérés comme plus dangereux – et moins sages – que les autres.

ASSAUT DEPUIS LA PÉNOMBRE

Pour vous, la sombre canopée de la forêt et le crépuscule sont propices aux réjouissances et aux festins. Or, les temps sont à la guerre, et vous avez appris à tirer profit de la pénombre.

- ◆ Quand vous êtes dans une forêt, ou si c'est la nuit, vous êtes Inspiré pour tous vos jets de combat.

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

FLÉAU DE L'OMBRE

Votre peuple a vécu de nombreuses défaites et d'inutiles victoires durant les guerres menées contre l'Ombre. Votre rage meurtrière à l'encontre de l'Ennemi s'écoule jusque dans vos armes pour les faire étinceler d'une flamme sinistre.

- ◆ Lorsque vous réussissez un jet d'attaque, votre adversaire perd également un point de Haine ou de Détermination, plus un point par symbole de Réussite (⌚).

Les Elfes furent les premiers à charger. Leur haine des Gobelins est froide et implacable.

LUMIÈRES ELFIQUES

Vous savez faire brûler une torche ou une lanterne d'une flamme magique capable d'enchanter les mortels et les créatures humanoïdes.

- ◆ Dépensez 1 point d'Espoir pour allumer une torche ou une lanterne. Le Gardien des Légendes doit choisir, parmi les groupes de créatures observant la lumière, celui dont la **PIUSSANCE** totale ne dépasse pas votre valeur de **SAGESSE**. Les créatures en question doivent s'approcher de la flamme par tous les moyens possibles.

Vous pouvez contrôler la lumière à volonté, même à distance, soit pour éteindre la flamme silencieusement et sans délai, soit pour surprendre ceux attirés par votre magie en la faisant flamboyer soudainement.

- ◆ S'ils sont attaqués, les adversaires près de la lumière sont surpris : ils ne pourront ni tirer de volée initiale ni effectuer d'action durant le premier round de combat rapproché. De plus, ils sont temporairement confus et combattent comme s'ils étaient Épuisés durant les deux premiers rounds de combat.

Malgré la puissance de leurs sortilèges, ils étaient, même à cette époque, circonscrits.

MORTELLE ARCHERIE

Les Elfes ont un talent inné dans l'usage des arcs. Vous avez perfectionné cette qualité au plus haut degré : vos flèches trouvent leur cible avec une précision incroyable.

- ◆ Quand vous utilisez un Arc (mais pas un Grand arc) et que vous combattez en position arrière, vous pouvez utiliser votre action secondaire pour tenter d'effectuer la manœuvre de combat Mettre en joue.

... leurs petits couteaux... n'auraient été d'aucune utilité devant les flèches des Elfes qui pouvaient atteindre un œil d'oiseau dans les ténèbres.

RÈVES ELFIQUES

L'esprit des Elfes est si puissant que leur corps guérit rapidement des blessures et des maladies. À force de suivre la voie de la **SAGESSE**, vous avez de moins en moins ressenti le besoin de vous reposer pour aller mieux. Vous récupérez d'efforts intenses même éveillé, grâce à l'art secret de votre peuple.

- ◆ Durant vos repos, vous pouvez effectuer des tâches simples et répétitives au lieu de dormir. Quand vous prenez un Repos court, il est considéré comme un Repos prolongé.

... il pouvait dormir, si les Hommes eussent appelé cela dormir, se reposant l'esprit dans les étranges sentiers des rêves elfiques, tout en marchant les yeux ouverts dans la lumière de ce monde.

REMPART CONTRE LES SPECTRES

Les Elfes sont capables de percevoir les créatures qui résident dans le monde des spectres, qu'il s'agisse d'esprits ou de fantômes, même quand ceux-ci restent invisibles aux yeux des vivants et qu'ils ne se manifestent que par d'inquiétants murmures. Vous avez appris à vous armer de courage face à ces entités effroyables.

- ◆ Tous vos tests d'Ombre déclenchés par la Terreur sont favorisés, et vous gagnez (1d) lorsque ces tests sont déclenchés par un esprit malfaisant ou un fantôme (y compris par une créature possédée par l'un d'entre eux).

« Moi aussi, je viendrais, dit Legolas, car je ne crains pas les Morts. »



hommes des bois du pays sauvage

Ils étaient nombreux, braves et bien armés, et même les Wargs n'osaient les attaquer en plein jour s'il y en avait beaucoup ensemble.

Les Hommes des Bois du Pays Sauvage, qui partagent un héritage culturel avec les Bardides, vivent sur les terres les plus reculées du Nord. Leurs fermes et leurs villages, isolés et entourés de palissades, sont disséminés à l'orée de la grande forêt ou dans les vallées à l'ouest de l'Anduin. Menacés par l'Ombre de Dol Guldur et les horreurs tapies dans les profondeurs de la Forêt Noire, ils pistent et chassent les bêtes sauvages, et se défendent contre les intrusions d'Orques et d'Araignées.

Depuis des temps immémoriaux, le Magicien Radagast – un des Sages de la Terre du Milieu – vit parmi les Hommes des Bois, en sa demeure de Rhosgobel. Maître des formes et ami des bêtes, il leur a enseigné maints savoirs, qui se sont avérés inestimables.

CARACTÉRISTIQUES

En général, les Hommes des Bois du Pays Sauvage sont grands, ont les cheveux clairs, la peau assez sombre et les joues rougies par le grand air. Les autres peuples les perçoivent parfois comme des êtres bourrus et peu loquaces, caractéristiques qu'ils doivent à la menace permanente de l'Ombre.

Pères et mères redoutent tous le jour où ils verront les yeux de leurs enfants adorés briller à l'évocation de lointaines contrées, car ils savent que les secrets que recèle la forêt sauvage peuvent faire germer en eux un désir que la vie de village ne saura combler. Cet appel de l'aventure se manifeste parfois dès leur seizième année, et les tient éloignés du foyer bien au-delà de la quarantaine. Les Hommes des Bois que l'on croise sur la route sont souvent des guerriers expérimentés ; ils portent un arc en bois d'if et une hache à long manche.

AVANTAGE CULTUREL – FORESTIER

Le long combat des Hommes des Bois contre le Mont de la Sorcellerie les a conduits à exploiter le moindre aspect de leur environnement, pour les aider dans leur lutte. Leur connaissance des bois est telle qu'ils peuvent mettre un nom sur chaque nuance de vert qu'on peut y trouver, mais aussi tromper le regard des ennemis ou utiliser à leur avantage tous les obstacles naturels d'une forêt.

Quand vous combattez dans une forêt, ajoutez +2 à votre valeur de Parade.

En dépit des dangers de cette terre lointaine, des hommes hardis étaient revenus depuis quelque temps...

NIVEAU DE VIE – MODESTE

Les Hommes des Bois survivent grâce au maigre produit de la chasse, au charbon de bois et à l'élevage. Leur lutte contre la forêt et ses créatures sauvages est si constante qu'elle les constraint à la survie pure et simple.

ATTRIBUTS

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

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

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

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

COMPÉTENCES COMMUNES

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

| | | | | | |
|------------|---|------------------|---|---------------|---|
| PRESENCE | 1 | INSPIRATION | 0 | PERSUASION | 0 |
| ATHLETISME | 2 | VOYAGE | 0 | DISCRETION | 3 |
| VIGILANCE | 2 | INTUITION | 0 | INSPECTION | 2 |
| CHASSE | 2 | SOINS | 1 | EXPLORATION | 1 |
| CHANT | 2 | COURTOISIE | 0 | ENIGMES | 0 |
| ARTISANAT | 1 | ART DE LA GUERRE | 1 | CONNAISSANCES | 2 |



COMPÉTENCES DE COMBAT

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

| | |
|-----------------------------------|---|
| Haches OU Arcs | 2 |
| Une Compétence de combat au choix | 1 |

PARTICULARITÉS

Choisissez deux Particularités parmi les suivantes : Circonspect, Loyal, Malin, Passionné, Patient, Rapide, Sévère, Sincère.

LANGUES ET NOMS TYPIQUES

Les deux peuples d'Hommes du Nord qui habitent la Vallée de l'Anduin – les Beornides et les Hommes des Bois – parlent la même langue, mais chacun a ses noms favoris. Ils se distinguent aussi dans l'usage qu'ils font des surnoms : contrairement aux Beornides, les Hommes des Bois n'ont pas de préférences particulières, mais en général, quand ils se présentent, les aventuriers issus de ce peuple ne donnent que leur alias (la Promise, le Limier), sans révéler leur vrai nom.

VERTUS DES HOMMES DES BOIS

Diverses et subtiles, les aptitudes qui permettent aux clans des Hommes des Bois de survivre dans une des régions les plus dangereuses du Pays Sauvage ont été perfectionnées par maintes années de lutte contre les ténèbres de Dol Guldur.

CHANSON DE DÉVOUEMENT

Les membres les plus honorables de votre clan apprennent cette chanson depuis le jour mythique où votre peuple a descendu les rives du Grand Fleuve. Chanter ses paroles peut réduire la perte de sang d'un guerrier blessé à un mince filet, et faire refluer ce sang vers son cœur.

- ◆ Augmentez votre valeur maximale d'Espoir de 1 point.
- ◆ De plus, vous pouvez effectuer un test de **CHANT** pour administrer les Premiers soins ou pour sauver un Héros À l'agonie (en plus du test de **SOINS** autorisé ; voir *L'Anneau Unique, le Jeu de Rôle*, page 101).

Puis on était arrivé dans des contrées où les gens usaient d'un langage étrange et chantaient des chansons que Bilbo n'avait jamais entendues.

CHIEN DE LA FORÊT NOIRE

Votre peuple a toujours aimé dresser ces grands limiers au museau allongé, bien plus forts que des loups. Vous avez choisi un chien-loup du Pays Sauvage pour vous accompagner dans vos aventures.

- ◆ Vous gagnez (1d) à vos tests de **VIGILANCE** et de **CHASSE** si votre chien est avec vous.
- ◆ En combat, votre chien compte comme un Héros supplémentaire combattant en position de combat rapproché, et la première attaque de combat rapproché de chaque round qui vous prend pour cible perd (1d).
- ◆ Enfin, si vous subissez un Coup perforant, vous pouvez choisir de l'annuler et de Blessier votre chien à la place.

Un chien Blessé est considéré comme hors de combat pour le reste de la scène, et reviendra à vos côtés au début de la prochaine session de jeu si vous réussissez un test de **SOINS**. En cas d'échec, votre chien ne sera guéri qu'au début de la prochaine Phase d'Aventure.

... et entrèrent... plusieurs grands chiens gris au corps allongé.



PRÉNOMS MASCULINS

Amalric, Ansegisel, Audovald, Balderic, Beranald, Beormud, Ebrimuth, Euric, Gisalric, Grimbald, Gundovald, Hartgard, Hartnid, Imnachar, Ingelram, Malaric, Munderic, Odo, Odovacar, Reginar, Ricfried, Sigibert, Sunnegisil, Theodebert, Theodemir, Theudebald, Theuderic, Waleran, Willicar.

PRÉNOMS FÉMININS

Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina, Basina, Beranhild, Brunihild, Deuteria, Gailavira, Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhild, Gunteuch, Hermesind, Heva, Hilduara, Ingund, Radegund, Sichild, Verich, Waldrada, Wisigard.

SURNOMS DES HOMMES DES BOIS

L'Aigle, l'Archer, le Berger, le Bouclier, le Chasseur, le Forestier, le Guérisseur, le Lancier, le Limier, l'Oiseleur, la Promise, le Prompt, le Radieux, le Silencieux.



FULGURANCE DU BUSARD

Les Hommes des Bois sont des guerriers redoutables, aux techniques de guérilla forestière éprouvées. Grâce aux tactiques d'attaques-surprise que vous avez longuement pratiquées, vous êtes toujours prêt à porter le premier coup.

- ◆ Vos volées initiales et attaques de combat rapproché effectuées lors du premier round de combat sont favorisées.

« ... qui frappe le premier n'ayant pas besoin de frapper deux fois, pour peu que le coup soit assez fort. »

HERBES MÉDICINALES

Les Hommes et les créatures préfèrent éviter la Forêt Noire. Pourtant, de nombreuses plantes poussent en abondance dans ses sous-bois ombrageux. Les anciens et les sages-femmes de votre village vous ont appris l'art ancestral permettant de concocter baumes et potions à base de plantes.

- ◆ Vous gagnez (1d) à tous vos jets de **SOINS**.
- ◆ De plus, à la fin d'un voyage, vous pouvez effectuer un test de **SOINS** pour réduire la Fatigue accumulée (en plus du test de **VOYAGE** autorisé ; voir *L'Anneau Unique*, le Jeu de Rôle, page 111).

Radagast... a une grande connaissance des herbes et des bêtes...

VIGILANCE NATURELLE

Que ce soit en voyage, lors d'une exploration ou au cours d'un repos, pour qui sait interpréter les signes, le comportement d'un animal peut fournir de nombreuses informations – qu'il s'agisse du chant d'un oiseau qui cesse brutalement ou du bruissement lointain d'une bête en fuite. Vous déchiffrez ce qui vous entoure avec une précision remarquable.

- ◆ Chaque fois que vous effectuez un test de **VIGILANCE**, d'**EXPLORATION** ou d'**INSPECTION**, vous pouvez dépenser 1 point d'**Espoir** pour obtenir une Réussite magique.
- ◆ De plus, durant les voyages, vous êtes autorisé à endosser le rôle de Guetteur en plus du vôtre.

La forêt était remplie de rumeurs à son sujet, d'histoires horribles même parmi les bêtes et les oiseaux.



VOLONTÉ DU CHASSEUR

Traquer des Orques et des Araignées a fait de vous un chasseur infatigable et implacable, une force à laquelle vous savez faire appel en cas de besoin.

- ◆ Si vous n'êtes ni Blessé ni Mélancolique, vous pouvez dépenser 1 point d'**Espoir** pour récupérer un nombre de points d'**Endurance** égal à votre valeur de **CŒUR** ou de **VAILLANCE**, la plus élevée des deux.

... les entraînant toujours en avant, infatigable et rapide...



