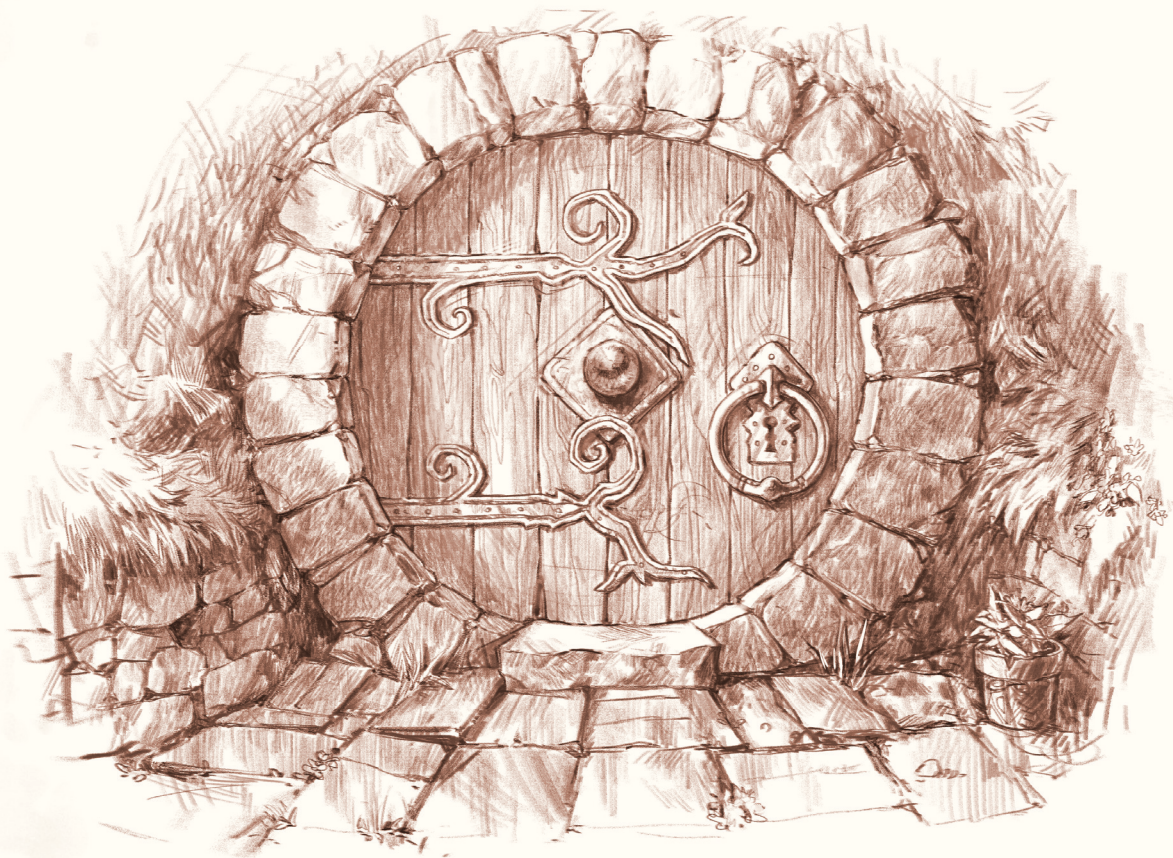


L'ANNEAUTM UNIQUE



ORIGINES des héros



ORIGINES DES HÉROS

Ce livret vous propose d'étoffer votre Héros en lançant quelques dés : sur la table des Cultures héroïques pour lui inventer un historique unique, et sur celle des Aléas, en page 9, pour apporter un changement important à votre personnage.

CULTURE héroïque

Pour déterminer aléatoirement la Culture de votre personnage, lancez un dé de Maîtrise sur la table des Cultures héroïques ; lancez ensuite un second dé sur la table des historiques appropriée. Chaque table des historiques possède six entrées qui suggèrent des parcours de vie différents et proposent également des valeurs d'Attributs, une Compétence *favorite* ainsi que deux Particularités, afin d'accélérer le processus de création du personnage.

TABLE DES CULTURES HÉROÏQUES

DÉ DE
MAÎTRISE CULTURE HÉROÏQUE

1	Bardides
2	Nains du Peuple de Durin
3	Elfes du Lindon
4	Hobbits de la Comté
5	Hommes de Bree
6	Rôdeurs du Nord

BARDIDES

DÉ DE
MAÎTRISE HISTORIQUE

1 LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Vos parents ont grassement payé un forgeron nain pour qu'il vous prenne comme apprenti au sein de sa forge, où régnait une discipline sévère ; vous avez travaillé durement, afin de prouver que votre artisanat pouvait répondre aux exigences élevées de son peuple. Ces longues heures passées à battre le fer sous l'œil attentif de votre maître vous ont appris qu'il était possible de créer des choses fabuleuses, mais que seuls ceux qui mettent du cœur à l'ouvrage parviennent à créer un chef-d'œuvre.

- ♦ CORPS 5, CŒUR 7, ESPRIT 2
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Athlétisme
- ♦ PARTICULARITÉS : Entêté, Fier

2 LA PASSION DES ÉNIGMES

Quand le Roi Bard a accédé au trône en accomplissant un exploit que d'aucuns pensaient inconcevable, il a montré l'exemple aux générations futures. Pourtant, c'est une autre prouesse qui a retenu votre attention et enflammé votre imagination : celle d'un Hobbit plein d'esprit qui, dans l'ancre de Smaug le Doré, a croisé avec celui-ci non pas le fer, mais le verbe. Bien que vous n'imaginiez pas voir un jour un Dragon de vos yeux, vous espérez avoir l'occasion de vous illustrer par votre astuce.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 6, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Inspiration
- ♦ PARTICULARITÉS : Beau, Passionné

3 DES SENS ACCRUS

Vous êtes toujours le premier à remarquer un objet déplacé, une odeur ou un son suspect. Vos proches ont appris à se fier à votre intuition : ils vous demandent souvent votre aide, pour que vous puissiez repérer quelque chose qui leur aurait échappé. Vous n'auriez jamais pensé que ceci vous mènerait si loin de chez vous !

- ♦ CORPS 5, CŒUR 5, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Athlétisme
- ♦ PARTICULARITÉS : Courageux, Généreux

4 DES MAINS GUÉRISSEUSES

Vous avez quitté le Long Lac très jeune, après quoi vous avez longtemps servi sur un bateau marchand d'Esgaroth. Alors que vous étiez à l'ancre depuis des mois dans une ville lointaine du Dorwinion à attendre l'arrivée d'une caravane en provenance de l'Est, vous avez contracté une maladie exotique. Une dame parlant une langue étrange vous a secouru. Après vous avoir sauvé la vie, elle vous a enseigné comment aider ceux dont la vie était en péril.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 7, ESPRIT 3
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Inspiration
- ♦ PARTICULARITÉS : Généreux, Grand

5 DES HISTOIRES DE DRAGONS

Votre famille vous a raconté maints récits sur Smaug le Dragon, de son arrivée il y a fort longtemps jusqu'à sa mort de la main de votre seigneur, le Roi Bard. Après cette victoire, les vôtres ont retrouvé leur maison ancestrale à Dale. Désormais, les seuls dragons sont ceux ornant les enseignes des auberges de la ville. En quête d'aventures, vous avez donc quitté votre foyer.

- ♦ CORPS 5, CŒUR 6, ESPRIT 3
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Inspiration
- ♦ PARTICULARITÉS : Fier, Passionné

6 LA PATIENCE DU CHASSEUR

Fidèle à l'héritage de vos ancêtres, votre famille n'a jamais embrassé les us et coutumes des marchands d'Esgaroth. Durant votre enfance, votre père passait de longues journées à chasser. Les premières années après la mort du Dragon, les terres se remettaient encore de la Désolation de Smaug ; chasser était une activité périlleuse et peu fructueuse. Depuis quelques années, cependant, la contrée reflorissait, et oiseaux et autres animaux reviennent chaque printemps plus nombreux.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 6, ESPRIT 2
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Athlétisme
- ♦ PARTICULARITÉS : Courageux, Impétueux

NAINS du peuple de durin

DÉ DE
MAÎTRISE HISTORIQUE

1 UNE VIE DE LABEUR

Alors que vos ancêtres façonnaient des merveilles à partir de pierres chatoyantes et de métaux précieux, vous avez dû travailler dur dans les mines, à extraire des minerais bien moins nobles. Hélas ! de nos jours la plupart des anciennes forteresses naines sont infestées d'Orques – quand elles ne servent pas d'ancre à un Dragon. Vous menez donc une vie de labeur en scrutant patiemment les ténèbres, à l'affût de gemmes ou d'or.

- ♦ CORPS 7, CŒUR 2, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Artisanat
- ♦ PARTICULARITÉS : Entêté, Secret

2 UN MARCHAND ITINÉRANT

D'après les Nains, vous n'étiez qu'un jouvenceau quand vous avez quitté votre foyer pour suivre vos semblables sur les routes commerciales. Depuis, vous avez visité maints endroits, rencontré des gens désireux d'échanger des marchandises contre le produit de l'artisanat nain, et vous brûlez d'envie de voyager davantage.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 2, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Voyage
- ♦ PARTICULARITÉS : Fier, Malin

3 UN AMER EXIL

Vos ancêtres ont fui leurs terres du Nord lointain, et vous avez grandi en entendant des récits de palais nains perdus, tombés aux mains des Orques ou réduits en cendres par des Dragons. Vous avez l'ambition de rejoindre un jour ces montagnes et changer la donne.

- ♦ CORPS 7, CŒUR 3, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Voyage
- ♦ PARTICULARITÉS : Fier, Impétueux

4 UN ORATEUR RUSÉ

Les épreuves endurées par votre peuple durant deux Âges du monde ont inspiré maintes chansons. Pourtant, les mots qui vous viennent le plus aisément aux lèvres relatent des exploits de grandes ruses, et non des faits de bravoure. Vous cherchez toujours à user d'ingéniosité pour triompher de vos adversaires.

- ♦ CORPS 5, CŒUR 4, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Artisanat
- ♦ PARTICULARITÉS : Majestueux, Malin

5 LE DEUIL D'AZANULBIZAR

Il y a près de deux siècles, une grande guerre a opposé les Nains et les Orques des Monts Brumeux. Deux générations de Nains, dont vos propres parents, se souviennent encore des horreurs de cette guerre. Vous avez fait le serment de châtier le peuple orque tout entier.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 3, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Voyage
- ♦ PARTICULARITÉS : Impétueux, Sévère

6 UN REGARD PÉNÉTRANT

Votre aîné vous a appris à juger autrui sur ses exploits et non sur ses paroles, surtout lorsqu'il s'agit d'Elves affables. Au fil du temps, vous avez fini par vous fier avant tout à votre instinct, car vous ne vous laissez pas aisément influencer. Vous semblez capable de déceler d'un simple coup d'œil les manigances des voleurs et des menteurs, aussi n'osent-ils pas croiser votre regard.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 4, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Artisanat
- ♦ PARTICULARITÉS : Circonspect, Entêté

ELFES DU LINDON

DÉ DE
MAÎTRISE HISTORIQUE

1 UN HABITUÉ DES MONTAGNES

Insatisfait de votre vie sur vos terres natales, vous avez été attiré par les Montagnes Bleues et le peuple qui y vit. La plupart des Nains ne veulent rien avoir à faire avec un Elfe trop curieux... mais certains vous en ont appris assez pour que vous puissiez apprécier leurs talents et leur amour des beaux objets. Imaginant ce que d'autres contrées vous révéleront, vous vous apprêtez maintenant à un plus long voyage.

- ♦ CORPS 5, CŒUR 2, ESPRIT 7
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Connaissances
- ♦ PARTICULARITÉS : Beau, Rapide

2 VIGIE

Dès que vous êtes sur un navire, vous étudiez les cieux et prédisez le temps qu'il fera. À force de vous entraîner, vous êtes devenu un expert : vous pouvez repérer une tempête à plus de cent lieues ! Désormais, lorsque vous êtes sur vos terres des Havres, vous remarquez d'étranges mouvements dans l'air qui vient du sud-est, où se trouve le Mordor, le pays de l'Ombre.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 3, ESPRIT 7
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Connaissances
- ♦ PARTICULARITÉS : Circonspect, Vue perçante

3 UN CHARPENTIER DE NEFS

Vous avez étudié auprès des experts que sont les constructeurs de navires de Círdan. Le long estuaire de Lune vous émeut toujours, mais désormais l'immensité du monde vous appelle. Jusqu'alors, vous avez vécu à sa lisière ; il est peut-être temps d'aller là où nulle nef ne peut vous mener...

- ♦ CORPS 5, CŒUR 3, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Chant
- ♦ PARTICULARITÉS : Beau, Majestueux

4 L'APPEL DE LA MER

Nul Elfe ne peut vivre près du rivage sans être ému par la mer. Le fracas des vagues est pour vous comme un second souffle... cependant, vous n'êtes pas encore prêt à quitter la Terre du Milieu, car vous pressentez qu'il vous reste un dessein à accomplir avant d'embarquer. Vous ignorez ce que vous réserve l'avenir, mais vous avez bien l'intention de le découvrir.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 4, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Chant
- ♦ PARTICULARITÉS : Patient, Subtil

5 UN GARDIEN DES TOURS

Votre peuple protège les Collines des Tours, de crainte que l'Ennemi ne s'empare des grands secrets qu'elles recèlent. Vous avez parfois été chargé de tenir à distance les plus audacieux des Hobbits et, sur les conseils de Mithrandir, vous surveillez secrètement leurs frontières. Vous ignorez quel sera le destin des Petites Gens, mais vous commencez à éprouver de l'attachement à leur égard.

- ♦ CORPS 5, CŒUR 4, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Connaissances
- ♦ PARTICULARITÉS : Jovial, Vue perçante

6 UNE FAMILLE DE MARCHANDS

Des vaisseaux elfiques naviguent encore parfois vers Dol Amoth et Pelargir pour commercer avec les Hommes du Gondor, comme vous l'avez fait pendant des années. Cependant, les Corsaires d'Umbar sont de plus en plus nombreux, ce qui rend les seigneurs du Gondor plus prudents. Désormais, les navires font rarement voile vers le sud, aussi préférez-vous voyager vers de nouvelles contrées.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 2, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Chant
- ♦ PARTICULARITÉS : Circonspect, Majestueux

HOBBITS DE LA COMTÉ

DÉ DE
MAÎTRISE HISTORIQUE

1 UN FERMIER DILIGENT

Vous êtes né dans une famille de fermiers du Quartier Sud, où pousse la meilleure herbe à pipe. Pour satisfaire votre curiosité – ainsi que les attentes de vos parents –, vous avez commencé à travailler dès votre plus jeune âge, et beaucoup appris au contact des ouvriers agricoles et des marchands. De temps à autre, votre puissant attachement à la nature fait naître en vous l'envie de dormir dans les champs, sous la voûte étoilée.

- ♦ CORPS 3, CŒUR 6, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Discrétion
- ♦ PARTICULARITÉS : Loyal, Rustre

2 TROP DE CHEMINS À PARCOURIR

Votre père était commerçant, et vous étiez censé reprendre son atelier de Roccreux à l'âge de 33 ans. Or, entre-temps, une mystérieuse soif d'aventure vous a éloigné de chez vous des mois durant. À votre retour, vous avez renoncé à lui succéder, à la grande indignation de tout le voisinage. Pourtant, vous savez que votre père approuve secrètement votre décision : il a toujours rêvé de quitter la Comté pour « aller voir des Elfes et tout » !

- ♦ CORPS 4, CŒUR 5, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Courtoisie
- ♦ PARTICULARITÉS : Jovial, Passionné

3 EN PATROUILLE

Votre tante était une Shirriff. Elle vous emmenait souvent avec elle lorsqu'elle partait « battre les limites du pays », à savoir quand elle était chargée de surveiller les frontières de la Comté contre les intrus. Le plus souvent, sa ronde comprenait une halte au Buisson de Lierre, une petite auberge sur la Route de Lèzeau, où se racontaient les meilleures histoires autour de profonds pots d'une excellente bière...

- ♦ CORPS 3, CŒUR 7, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Courtoisie
- ♦ PARTICULARITÉS : Curieux, Vue perçante

4 UN GENTILHOBBIT FACÉTIEUX

Vous êtes issu d'une famille aisée de la noblesse terrienne du Quartier Ouest, occupant un trou de Hobbit à Grand'Cave. Le bruit court qu'une fois, votre arrière-grand-père a disparu ; il serait réapparu trois jours plus tard à l'auberge du coin, et aurait raconté avoir vu un Homme-arbre géant sur les Landes du Nord. Certains pensent que la fortune de votre famille provient du butin d'un géant que votre ancêtre aurait découvert, mais vous avez su dissiper de telles rumeurs grâce à votre répartie pleine d'humour.

- ♦ CORPS 2, CŒUR 6, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Courtoisie
- ♦ PARTICULARITÉS : Affable, Jovial

5 UN ORIGINAL DU PAYS DE BOUC

Vous parents font partie des gens du Pays de Bouc, et vous avez été élevé du « mauvais côté du Brandevin », comme on dit. Si la moitié de ce qu'on raconte est vrai, les membres de votre famille ont toujours fait montre d'une certaine bizarrerie de caractère et d'un esprit combatif peu ordinaire : une étrangeté dont vous semblez également pourvu.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 6, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Discrétion
- ♦ PARTICULARITÉS : Rustre, Vue perçante

6 UN CÔTÉ TOUQUE

Vous appartenez à une honorable famille de potiers et de maçons du Maresque, dans le Quartier Est. Un soir, votre côté Touque s'est éveillé dans vos veines et a eu raison de votre respectabilité... C'est arrivé sur le chemin du retour, lorsque vous avez aperçu des étrangers assis autour d'un intense feu de camp. Vous les avez décrits à votre grand-mère, et elle vous a dit qu'il s'agissait de Nains en route pour les Montagnes Bleues. À partir de cette nuit-là, vous vous êtes mis à éviter les sentiers battus, dans l'espoir de rencontrer d'autres voyageurs traversant en secret la Comté.

- ♦ CORPS 2, CŒUR 7, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Discrétion
- ♦ PARTICULARITÉS : Honorable, Passionné

HOMMES DE BREE

DÉ DE
MAÎTRISE HISTORIQUE

1 AU CARREFOUR DU NORD

Le petit commerce que votre famille tient depuis toujours à Bree répond aux besoins des habitants et des voyageurs qui y font halte. Votre grand-père prétend même avoir un jour reçu des Elfes – et de fait, leur monnaie avait la même valeur que les autres. Plus jeune, vous avez travaillé au sein de l'entreprise familiale, avant d'être pris par un grand désir de partir sur la Route, pour voir d'où viennent tous ces étrangers aux bourses pleines d'or.

- ♦ CORPS 2, CŒUR 5, ESPRIT 7
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Intuition
- ♦ PARTICULARITÉS : Généreux, Loyal

2 PARTI AVEC DES NAINS

Un jour, alors qu'ils traversaient Bree, des voyageurs nains en route vers les Montagnes Bleues vous ont pris avec eux pour que vous vous occupiez de leurs poneys. Vous êtes devenus amis – si tant est que ce mot décrive le respect réticent que ce peuple sévère vous porte désormais. De retour à Bree, vous avez réalisé qu'une soif d'aventure était née en vous, et que vous ne pourriez plus y rester bien longtemps sans vouloir repartir.

- ♦ CORPS 3, CŒUR 4, ESPRIT 7
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Énigmes
- ♦ PARTICULARITÉS : Affable, Loyal

3 EN REMONTANT LE CHEMIN VERT

Votre grand-père n'est pas natif du Pays de Bree. Il a entrepris un long voyage depuis le Sud avec sa femme et ses enfants : ils ont franchi la Trouée du Rohan par-delà l'Isen, puis le Flot Gris à Tharbad, avant de s'installer près de la Colline de Bree. Comparé aux terres du sud, le Nord est froid et sauvage, mais les récits que racontait votre grand-père sur les farouches rois du Sud vous ont convaincu qu'il avait fait le bon choix.

- ♦ CORPS 3, CŒUR 5, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Intuition
- ♦ PARTICULARITÉS : Affable, Sincère

4 ACCABLÉ DE SOUCIS ET DE PEUR

Il y a bien des années, vous avez découvert que, loin d'être une contrée sûre, le Pays de Bree était en fait un petit îlot entouré d'ennemis invisibles. Vous n'en avez jamais parlé à quiconque – nul ne vous croirait –, mais cela ne fait aucun doute : vous avez écouté les histoires que les Rôdeurs ne racontent que quand vous avez leur confiance... Vous savez maintenant que l'Ombre est de retour et que vous allez bientôt les rejoindre.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 4, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Énigmes
- ♦ PARTICULARITÉS : Curieux, Rustre

5 ISSU D'UN PEUPLE FORESTIER

Votre famille habite au Bois de Chet, à l'est de Bree. La majeure partie de la forêt est paisible, mais certains endroits – en particulier près des marais de l'Eau-aux-Cousins – ne sont pas sans risques. Enfant, vous avez appris à trouver de la nourriture que vous pouviez manger sans danger près de certains vieux arbres qui chuchotaient entre eux à la nuit tombée. Quitter le village d'Archet et braver les dangers de la forêt valait la peine, car certaines nuits, il vous arrive d'entendre les Elfes chanter dans le vent.

- ♦ CORPS 4, CŒUR 5, ESPRIT 5
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Énigmes
- ♦ PARTICULARITÉS : Malin, Rustre

6 UN GARDE-FRONTIÈRE

La population de Bree veille soigneusement à ce que rien ni personne ne vienne semer le trouble sur ses terres. Outre votre métier de tous les jours, vous avez servi comme garde-frontière et passé maintes nuits froides et solitaires à monter la garde, avec pour seule compagnie les étoiles et le hululement des chouettes.

- ♦ CORPS 2, CŒUR 6, ESPRIT 6
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Intuition
- ♦ PARTICULARITÉS : Curieux, Patient

RÔDEURS DU NORD

DÉ DE
MAÎTRISE HISTORIQUE

1 UN CHASSEUR D'ORQUES

Depuis leurs tanières des montagnes, les Orques attaquent les Terres Solitaires de l'Eriador, commettant de graves déprédations. Vous intervenez, protégez les fermes et les communautés isolées, repoussez les Orques dans leurs grottes... puis le cycle recommence. Votre cœur crie vengeance, mais votre raison vous fait craindre que cette guerre soit sans fin.

- ♦ CORPS 7, CŒUR 5, ESPRIT 2
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Chasse
- ♦ PARTICULARITÉS : Courageux, Sévère

2 UN GARDIEN DU SAVOIR

Bien des points de la longue histoire de votre peuple restent obscurs, or elle n'est consignée qu'à Fondcombe, et donc inaccessible à la plupart d'entre vous. Vous avez donc endossé la responsabilité de raconter les récits de l'Arnor perdu à tous ceux que vous rencontrez, afin de propager le souvenir de la lutte acharnée menée par votre peuple. Par chance, Elrond a remarqué vos efforts et les apprécie : il vous a invité à venir l'étudier à la Dernière Maison Simple.

- ♦ CORPS 7, CŒUR 4, ESPRIT 3
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Connaissances
- ♦ PARTICULARITÉS : Honorable, Sincère

3 UN GUETTEUR AUX FRONTIÈRES

Attiré par les franges, en particulier celles des cartes, vous avez souvent été envoyé aux frontières des terres de votre peuple pour guetter les serviteurs de l'Ennemi ou les gens simples qui y vivent. Vous avez découvert que l'emprise de l'Ombre s'étend, mais que, quand bien même les jours s'assombrissent, certains des gens simples ne fléchiront pas.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 5, ESPRIT 3
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Chasse
- ♦ PARTICULARITÉS : Grand, Secret

4 UN MESSAGER INFATIGABLE

Vous n'aviez pas encore quatorze ans que vous aviez déjà voyagé jusqu'aux endroits les plus reculés du Royaume du Nord, en des lieux méconnus du plus grand nombre. Maintes années passées à arpenter les Terres Sauvages ont fait de vous un être fort et athlétique. Vos talents ne sont pas restés inaperçus, et vous êtes devenu un messager au service des nombreux Rôdeurs disséminés de par ces terres, parmi les plus dangereuses au monde.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 4, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Chasse
- ♦ PARTICULARITÉS : Rapide, Sincère

5 UN CONSEILLER

Vous avez appris que l'Ennemi prospère grâce au secret et à la tromperie. Pour que les projets de ses serviteurs puissent être révélés, il faut dénoncer leurs mensonges mielleux et détricoter leurs propos enjôleurs. Heureusement, vous voyez clair dans leurs ruses, et vous savez reconnaître quand un Homme, un Elfe ou un Nain est honnête.

- ♦ CORPS 5, CŒUR 5, ESPRIT 4
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Connaissances
- ♦ PARTICULARITÉS : Secret, Subtil

6 UN PROTECTEUR DES TERRES SOLITAIRES

Ceux de votre peuple n'ont pas toujours vécu dispersés à travers les Terres Solitaires. Jadis nobles et artisans de grands royaumes, ils régnaient sur ces vastes contrées. Or ces royaumes ont disparu, et il n'en reste à présent que ces terres. Protégez-les, et elles vous rendront la pareille.

- ♦ CORPS 6, CŒUR 6, ESPRIT 2
- ♦ COMPÉTENCE FAVORITE : Connaissances
- ♦ PARTICULARITÉS : Courageux, Honorable

ALÉAS

Pour étoffer encore davantage votre Héros et apporter des changements importants à ses caractéristiques fondamentales, lancez un dé sur la table ci-dessous.

TABLE DES ALÉAS

DÉ DU DESTIN	ADULTE, VOUS ÊTES...	EFFET
	... harcelé par l'Ombre	Vous avez subi un deuil douloureux ou vécu un événement tragique qui a ébranlé votre esprit mais renforcé votre détermination. Vous commencez le jeu avec une séquelle de l'Ombre et 10 points supplémentaires d'Expérience acquise. <i>« ... il était allé canoter sur le Brandevin, et lui et sa femme se sont noyés, alors que M. Frodon était encore un enfant et tout. »</i>
1	... indigent	Une grande infortune a plongé votre famille dans le dénuement, c'est pourquoi vous avez dû travailler plus dur que les autres. Réduisez votre niveau de vie d'un palier. Vous commencez le jeu avec 5 points supplémentaires d'Expérience acquise. <i>« ... nous dûmes gagner notre vie tant bien que mal en errant dans le pays, allant jusqu'à nous faire maréchal-ferrant ou même mineur. »</i>
2	... nigaud	Vous n'êtes peut-être pas aussi astucieux qu'un sage, mais vous avez appris à compenser votre manque d'intelligence par d'autres moyens. Augmentez votre SR d'Esprit de 1, et réduisez le SR d'un autre Attribut au choix de 1. <i>« Il faut une intelligence dans le groupe. – Dans ce cas, ce n'est certainement pas vous qu'on choisira, Peregrin Touque ! » dit Gandalf...</i>
3	... sinistre	Les dures épreuves de la vie vous ont rendu froid et détaché, mais elles vous ont aussi octroyé d'autres talents. Augmentez votre SR de Cœur de 1, et réduisez le SR d'un autre Attribut au choix de 1. <i>Le capitaine en était Bard, à la voix et au visage sévères, que ses amis avaient accusé de prophétiser les inondations et l'empoisonnement des poissons, bien qu'ils connussent sa valeur et son courage.</i>
4	... maladroit	Votre manque de grâce naturelle entrave parfois vos activités physiques... au point que vous avez grandi en préférant vous impliquer dans des domaines plus nobles... Augmentez votre SR de Corps de 1, et réduisez le SR d'un autre Attribut au choix de 1. <i>Ils étaient encore penchés sur lui, maudissant leur malchance et la maladresse de Bombur et pleurant la perte de l'embarcation...</i>
5	... solitaire	Solitaire par nature, vous avez l'habitude de compter davantage sur vos ressources personnelles que sur le travail d'équipe. Réduisez la Valeur de Communauté de la Compagnie de 1, et cochez une Compétence favorite supplémentaire. <i>« Je l'ai vu une fois assis tout seul, la nuit, au sommet du Carrock, observant la lune qui descendait vers les Monts Brumeux... »</i>
6	... joyeux	Vous adorez festoyer, passer du temps en bonne compagnie... peut-être même un peu trop. Augmentez la Valeur de Communauté de la Compagnie de 1, et décochez une de vos Compétences favorites : elle n'est plus favorite. <i>Les quatre jeunes Hobbits étaient toujours pleins d'entrain, et la soirée ne tarda pas à devenir très gaie en dépit de l'absence de Gandalf.</i>
7	... svelte	De par votre svelte silhouette, vous êtes plus agile que les autres – mais moins vigoureux. Réduisez votre Endurance de 2 et augmentez votre valeur de Parade de 1. <i>Mince et élancée apparaissait-elle dans sa robe blanche ceinte d'argent...</i>
8	... simplet	Votre innocence vous a protégé contre la peur et le doute, mais elle vous a aussi empêché de voir qu'il fallait vous préparer en vue de la lutte à venir. Augmentez votre Espoir de 2. Décochez deux de vos Compétences favorites : elles ne sont plus favorites. <i>« Si les gens simples sont exempts de soucis et de peur, ils resteront simples, et nous devons observer le secret pour les maintenir tels. »</i>

DÉ DU
DESTIN ADULTE,
VOUS ÊTES... EFFET

9	... vigoureux	Doté d'une forte constitution (et peut-être porté sur la bonne chère...), vous êtes plus corpulent et plus robuste que la moyenne, mais moins gracieux dans vos déplacements. Augmentez votre Endurance de 2, et réduisez votre valeur de Parade de 1. <i>Gimli se leva et se campa fermement sur ses pieds écartés, sa main se crispa sur le manche de sa hache et ses yeux sombres étincelèrent.</i>
10	... choyé	Votre famille a toujours joui d'une chance peu ordinaire, ce qui vous a permis de grandir dans le confort, mais vous a également rendu plus oisif. Augmentez votre niveau de vie d'un palier. Vous commencez le jeu avec 5 points d'Expérience acquise en moins. <i>« ... en plus de cela, je crois qu'ils trouvèrent beaucoup d'or et beaucoup de pierres précieuses, aussi. »</i>
P	... apprécié du Magicien Gris	Pour des raisons connues de lui seul, Gandalf le Gris s'intéresse à vous. Lorsque vous lancez les dés, traitez tout 1 obtenu sur le dé du Destin comme un 11. Augmentez de 2 la valeur de départ de la Vigilance de l'Œil de votre Compagnie. <i>Il se refusait à parler de ses affaires et de ses voyages personnels, et il semblait surtout s'intéresser aux petites nouvelles de la santé et des faits et gestes de Frodon.</i>

AUTEURS
FRANCESCO NEPITELLO,
MICHELE GARBUCCIO
DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL
JACOB RODGERS

ILLUSTRATIONS
JAN POSPIŠIL, MELISSA SPANDRI
CONCEPTION GRAPHIQUE
DAN ALGSTRAND, CHRISTIAN GRANATH,
NIKLAS BRANDT

CORRECTIONS
BRANDON BOWLING
RESPONSABLE DE LA MARQUE
ROBERT HYDE / SOPHISTICATED GAMES

VERSION FRANCAISE
PAR EDGE STUDIO

TRADUCTION
STÉPHANE LAPEYRE

RELECTURE
THOMAS DEMONGIN

MISE EN PAGE
RICARDO MARTÍNEZ VICENTE
POUR EDGE STUDIO

RESPONSABLE DE LOCALISATION
SHAN DERAZE

RESPONSABLES DE PUBLICATION
CURRO MARIN ET LUIS E. SÁNCHEZ

RESPONSABLE ÉDITORIAL
CROC

COORDINATEUR DU STUDIO
STÉPHANE BOGARD

DIRECTEUR DU STUDIO
MICHAEL CROITORIU

La Terre du Milieu, L'Anneau Unique, Le Seigneur des Anneaux 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. © 2023 Sophisticated Games Ltd. © 2023 Free League. Textes et illustrations © 2023 Fria Ligan AB. © 2024 Edge Studio.



