

FREE LEAGUE

L'ANNEAU UNIQUE™

LES RUINES DU ROYAUME PERDU

AUTEUR PRINCIPAL
GARETH HANRAHAN

AUTEURS SUPPLÉMENTAIRES
FRANCESCO NEPITELLO, MICHAEL DUXBURY, DAVID ESBRI,
LORENZO FANELLI, SARA GIANOTTO, DIOGO NOGUEIRA

DÉVELOPPEMENT DES RÈGLES
FRANCESCO NEPITELLO ET MARCO MAGGI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL DES RÈGLES
MICHELE GARBUGGIO

CONCEPTION ARTISTIQUE
JAN POSPÍŠIL, ALVARO TAPIA

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
ANTONIO DE LUCA

ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES
ANTONIO DE LUCA, JAN POSPÍŠIL, FEDERICA COSTANTINI

CONCEPTION GRAPHIQUE
DAN ALGSTRAND, CHRISTIAN GRANATH,
NIKLAS BRANDT

CARTES
FRANCESCO MATTIOLI
ET NIKLAS BRANDT

ÉDITEUR
ANDY SLACK

RELECTEURS
BRANDON BOWLING, LORENZO PERASSI

RESPONSABLES DE LA LIGNE
FRANCESCO NEPITELLO, MARTIN TAKAICHI

CHEF DE PROJET
TOMAS HÄRENSTAM

RESPONSABLE DE LA MARQUE
ROBERT HYDE / SOPHISTICATED GAMES

VERSION FRANÇAISE 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



TÉLÉCHARGEMENT GRATUIT DU PDF

Rendez-vous sur le site de DriveThru
et utilisez ce code pour télécharger
gratuitement la version PDF de ce livre.

drivethrurpg.com

ISBN : 3558380109921
CODE PRODUIT : ESOR204FR
PREMIÈRE IMPRESSION : JUIN 2023

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. © 2023 Edge Studio.

Édition française par Edge Studio. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. 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 par NEOGRAFIA, a.s. Sučianska 39A038 61 Martin-Priekopa, Slovakia
Pour plus d'informations sur *L'Anneau Unique*, visitez notre site Internet :
edge-studio.net

1



2



3



A

BRUME SUR L'ERIAÐOR	5	TEMPÊTE À L'HORIZON	31	Lieux d'AVenture	51	appendices	118
LA CITÉ DE THARBAD	7	LES NÚMENÓRÉENS NOIRS	33	LES ANCIENNES MINES NAINES	52	Conseils et Actions Prolongées :	
Des Siècles d'Histoire	7	la Mission en Eriador	34	Contexte	52	Règles Optionnelles	118
Aperçu de la Cité	10	le Galion Kathuphazgân	34	Secteurs	53	Emprunter des Objets	
Les Environs de Tharbad	17	Ennemis Clés	34	Répercussions	57	de Qualité Supérieure	118
LES NOUES DES CYGNES	18	Sombres Dessesins		LES TOURS BLANCHES	58	La Magie Subtile	
Un Peuple Secret	19	des Númenóréens Noirs	38	Contexte	58	et l'Œil du Mordor	118
Medcaute et l'Île-aux-Cygnes	19	LA MAIN BLANCHE DE SAROUMANE	40	Secteurs	58	INDEX	120
LOND DAER	21	Des Anneaux et de leur Confection	40	Répercussions	63		
Déclin et Renouveau	21	Les Agents de Saroumane	41	L'ARBRE DES LAMENTATIONS	64		
Le Port de l'Ouest	22	Sombres Dessesins d'Isengard	43	Contexte	64		
La Lond Daer de Jadis	22	LES PILLARDS DU PAYS DE DUN	44	Secteurs	66		
LE PALAIS DES NAINS DE DUREFONTE	24	Les Années de Pillages	44	Répercussions	69		
Accéder au Palais	24	Les Chefs du Pays de Dun	45	LES ÎLES EMBRUMÉES	70		
LES RUINES DU CARDOLAN	26	Sombres Dessesins des Dunlendings	47	Contexte	70		
Tours de Guet et Places Fortes	26	D'AUTRES OMBRES	48	Secteurs	71		
Croisevignes	27	La Bête du Flot Gris	48	Répercussions	72		
ERYN VORN	27	L'Arpenteur des Ténèbres	48	TINDAILIN — UN REFUGE ELFE	74		
Les Hommes Arbres	28	Le Rêve de la Moria	49	Contexte	74		
Le Galgal d'Eryn Vorn	28	La Longue Défaite	49	Secteurs	74		
LES TERRES SOLITAIRES				Répercussions	78		
DU MINHIRIATH	28			LE PALAIS DE LA REINE	79		
La Maison de Hynda sur				Contexte	79		
la Colline-aux-Vers	28			Secteurs	80		
Les Pêcheurs du Rivage	29			Alliés et Adversaires	82		
				Répercussions	84		
				LES CHAMPS DU MASSACRE	85		
				Contexte	86		
				Secteurs	86		
				Répercussions	89		
				LE MONT VENTeux	90		
				Contexte	90		
				Secteurs	91		
				Répercussions	93		
				LA COLLINE DE L'ASSOUPIE	94		
				Contexte	94		
				Secteurs	96		
				Répercussions	100		
				LE MONT GRAM	101		
				Contexte	101		
				Secteurs	102		
				Les Cachots Hantés	106		
				Répercussions	108		
				LE FORT ARLAS	109		
				Contexte	109		
				Secteurs	109		
				Répercussions	112		
				LE REFUGE DES RÔDEURS	114		
				Contexte	114		
				Secteurs	114		
				Répercussions	117		

INTRODUCTION

*Après Arvedui, le Royaume du Nord s'éteignit,
car des Dúnedain il n'en restait plus guère,
et toutes les populations d'Eriador allaient diminuant.*

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est un guide décrivant les peuples des Terres Solitaires de l'Eriador méridional et les lieux où ils vivent, mais aussi, en ce Crépuscule du Troisième Âge, leur espoir d'un avenir meilleur. Il est destiné avant tout au Gardien des Légendes, qui y puisera l'inspiration nécessaire pour donner vie à la Terre

du Milieu au cours des explorations menées par les Héros des joueurs ; ces derniers ne doivent donc pas lire ces pages, hormis celles décrivant des lieux que leurs personnages sont susceptibles de connaître.

Le contenu présenté dans *Les Ruines du Royaume Perdu* part du principe que nous sommes en l'an 2965, comme dans *L'Anneau Unique*, *Le Jeu de Rôle*.

VUE D'ENSEMBLE

Les Ruines du Royaume Perdu vient compléter le contexte présenté dans *L'Anneau Unique*, *Le Jeu de Rôle*, en particulier les informations contenues dans le *Chapitre 9 : Le Monde* et dans les Appendices.

Le *Chapitre 1 : Brume sur l'Eriador* étend la possibilité de jouer des Aventures à toutes les régions de l'Eriador méridional, autrefois rattaché au royaume d'Arnor. La cité de Tharbad – au passé trouble – y est décrite en détail, puisqu'elle pourra servir de point de départ à une Compagnie de Héros axée sur l'exploration des Terres Solitaires environnantes.

Le *Chapitre 2 : Tempête à l'Horizon* fournit au Gardien des Légendes de nombreux éléments narratifs, qui lui permettront de déterminer le sort de l'Eriador. Son contenu est le fruit de spéculations : le Gardien pourra donc l'utiliser tel

quel ou le modifier comme bon lui semble pour adapter le contexte de la partie aux choix des joueurs. En bref, à partir des descriptions de menaces imminentes, de personnages non joueurs et surtout des intentions de ceux-ci, ce chapitre permet de constituer différents futurs possibles pour les contrées de l'Eriador dans leur ensemble.

Le *Chapitre 3 : Lieux d'Aventure* offre 12 nouveaux sites à explorer, tous présentés selon le même format que celui de la page 221 du livre de base. Certains, dits « historiques », sont mentionnés dans *Le Seigneur des Anneaux* ou *Bilbo le Hobbit* ; d'autres ont été inventés spécifiquement pour *L'Anneau Unique*, *Le Jeu de Rôle*. Ils sont destinés à être exploités conjointement avec les conseils qui les accompagnent et les informations fournies au *Chapitre 2* de cet ouvrage.

DES CONTRÉES INHABITÉES

Faire de l'Eriador méridional un contexte vivant et crédible pour des parties de jeu de rôle a nécessité une certaine liberté d'interprétation des passages des romans où il est question de la région. Par exemple, dans les *Annales de l'Appendice B du Seigneur des Anneaux*, il est stipulé qu'en l'an 2912 Tharbad fut « ravagée et abandonnée » à cause des terribles inondations ayant frappé la région ; dans le présent ouvrage, nous avons décidé

d'interpréter qu'après les crues, la cité fut quasiment abandonnée, mais qu'elle perdura tant bien que mal sous la coupe de bandits sans foi ni loi pendant deux générations. Elle reste encore isolée et très peu peuplée, or les Héros de jeux de rôle ont besoin de gens à qui parler : aussi avons-nous ajouté des personnages quand nous le pouvions ! Si vous préférez adopter une autre lecture des écrits de Tolkien, en 2965, Tharbad et Lond Daer peuvent très bien être désertes et dévastées.

APPENDICES

« Les Autorités diffèrent, il est vrai, sur le point de savoir si cette dernière question était une simple “question” et non une “énigme” conforme aux règles strictes du Jeu... »

Cette section présente des règles de jeu optionnelles, que le Gardien des Légendes et son groupe de joueurs pourront adopter (ou ignorer !) lors de leurs parties.

CONSEILS ET ACTIONS PROLONGÉES : RÈGLES OPTIONNELLES

Les paragraphes ci-dessous présentent un système optionnel pour déterminer les échéances des Conseils et des Actions prolongées, afin de rendre les interactions et les actions complexes plus stimulantes.

ÉCHÉANCES DES CONSEILS

Comme indiqué à la page 106 de *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle*, durant l'étape des Présentations, le porte-parole de la Compagnie effectue un test de Compétence pour déterminer le nombre de tentatives dont les Héros disposent pour présenter leur requête. Si vous suivez ces règles optionnelles, déterminez l'échéance comme suit :

- ◆ si le test de Présentations échoue, l'échéance est égale à 3 ;
- ◆ si le test est réussi, l'échéance est égale à 4, plus 1 par symbole de Réussite (☉) obtenu.

ÉCHÉANCES DES ACTIONS PROLONGÉES

Comme indiqué à la page 132 de *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle*, le Gardien des Légendes détermine le nombre total de tests dont les Héros disposent pour terminer l'action prolongée. Si vous suivez ces règles optionnelles, déterminez l'échéance comme suit :

- ◆ si la Compagnie n'a pas assez de temps pour accomplir la tâche, l'échéance est fixée à 3 ;
- ◆ si la Compagnie n'a que peu de temps, l'échéance est fixée à 4 ;
- ◆ si la Compagnie a suffisamment de temps, l'échéance est fixée à 5 ;
- ◆ si les Héros ont tout leur temps, l'échéance est fixée à 6 ou plus.

EMPRUNTER DES OBJETS DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

L'encadré de la page 79 de *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle* et celui intitulé « Destin et Prédestination » à la page 161 expliquent pourquoi un objet extraordinaire doté de Récompenses ou de Bénédiction doit être strictement personnel, et ne peut être emprunté ni utilisé par d'autres que son propriétaire, même après sa mort. Or dans les romans, Sam Gamegie porte Dard pendant quelque temps, et même l'Anneau Unique. Cette interdiction pourra donc être levée pour refléter de telles situations, rarissimes, à condition que le lien d'amitié qui lie les Héros concernés soit particulièrement fort.

- ◆ Si le groupe est d'accord, un Héros peut dépenser un point de Communauté pour emprunter un objet appartenant à celui envers lequel il a développé un Attachement (un objet utile, ou un élément de l'attirail de guerre amélioré par des Récompenses ou des Bénédiction).

Cette dépense de points de Communauté permet au Héros d'utiliser l'objet pour toute une scène (voir *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle*, page 126).

LA MAGIE SUBTILE ET L'ŒIL DU MORDOR

Les règles sur l'Œil du Mordor (page 169 de *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle*) nécessitent de savoir quand les effets d'une Réussite magique sont considérés comme une « démonstration flagrante de pouvoirs magiques ». Le Gardien des Légendes doit le déterminer au cas par cas, car la règle des Réussites magiques est très flexible : elle inclut des actions subtiles telles que souffler de sa pipe des ronds de fumée ayant la forme d'animaux, ou flagrantes, comme disparaître subitement à la vue de tous.

- ◆ De manière générale, les Réussites magiques accomplies grâce à un Avantage culturel ou une Vertu ne seront pas considérées comme de la magie flagrante, alors que celles obtenues via une Relique Merveilleuse ou un Objet Extraordinaire augmenteront potentiellement le niveau de Vigilance de l'Œil, selon les règles présentées à la page 169 de *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle*.

Bien sûr, un objet magique dont le pouvoir consiste à dissimuler celui qui l'utilise (comme une cape dotée d'une Bénédiction de **DISCRÉTION**) n'augmente pas le niveau de Vigilance de l'Œil, sauf s'il est porteur d'une Malédiction (Traqué, Appartenance, etc.).



Zoril, Cheffe de Guerre des Númenóreens Noirs

INDEX

A

Action prolongée 118
Affamé (!) 29
Agnia la Bibliothécaire 11
Alis la Ménestrelle 84
Amélia Kern 14
Amon Sûl. Voir Mont Venteux
Anciennes mines naines (les) 52–57
Aranwe 76
Arasil 117
Arbre des Lamentations (!) 64–69
Arcinyas le Guérisseur 41
Arpenteur des Ténébres (!) 48
Astirion 59–60

B

Balder le Batelier 110
Bataille de Fornost (la) 85
Bête du Flot Gris (la) 48
Bête, Terreur d'Angmar (la) 56
Braswen la Gardienne 60
Brethil 75

C

Capitaine Gurnow (le) 15
Capitaine Nerek (le) 36
Cardolan 26–27
Celerwen 72
Champs du Massacre (les) 85–89
Chanteur du Rivage (le) 29
Chefs du Pays de Dun 45
Chevalier Vert (le) 84
Chevaliers de Lond Daer (les) 83–84
Cirzor 63
Colline de l'Assoupie (la) 94–100
Colline-aux-Creux (la) 52
Colline-aux-vers (la) 28
Combattre dans l'eau 73
Conseil 118
Croisevignes 27

D

Dame Stock 15
Défunt oublié 107
Démon entre les Ombres (le) 107
Dolomède 112
Drameth l'Égarée 88
Drustan le Mercenaire 42
Dunedain 44–48

E

Edris du Lindon 62
Elostirion 61–63
Emprunter des Objets 118
Enfys la Pêcheuse 84
Épée de Malanteth (!) 55
Erthad Celyn 116
Eryn Vorn 27–28, 64
Espions Núménoréens Noirs 37
Esprits des neiges 57
Étang des Forts (!) 115

Falmir Têteblonde 84
Femmes-sages (les) 95
Fleurs du Souvenir (les) 87
Fort Arlas (le) 109–113
Frecaña 42

G

Galgal d'Aranarth (le) 114
Galgal d'Eryn Vorn (le) 28
Gandalf le Gris 82
Garants 41
Gnarsh 113
Grande Araignée 111
Gué de Sarn (le) 74
Guerriers Hommes Arbres 66
Gwilleth la Guide 16

H

Haldane 83
Hauts des galgals (les) 27
Herunen 78
Hildilid la Vieille Sorcière de la Rivière 110
Hjolin 25
Hommes Arbres 28, 64–69
Hugues Roncenoire 20
Hurin De-la-Porte 83
Hynda Herbeverte 29

I

Île-aux-Cygnés (!) 19
Îles Embrumées (les) 70–73
Ivoch le Désossé 45

J

Jan la Grenouille 12
Johan Fuitt 22, 83

K

Kathuphazgân, le 34
Khazad-dûm 49

L

Lac Evendim (le) 70
Les Terres Solitaires (les) 28–29
Lond Daer 3, 21–23, 79
Lug. Voir Seigneur du Fouet (le)

M

Magolach 35
Maison d'Hynda (la) 28
Mangeuse d'Âmes (La) 46
Marins Núménoréens Noirs 38
Medcaute 19, 95
Mère Wendreth (la) 20
Milton le Brasseur 12
Minhiriath 28–29
Mont Gram 101–108
Mont Venteux 90–93
Montagnards 109–113
Moria. Voir Khazad-dûm

N

Nadirion 61
Nalien du Lindon 86
Norwinda 113
Nouses aux Cygnés (les) 18–20
Núménoréens Noirs 33–39

O

Œil du Mordor (!) 118
Oiseau Cauchemar (!) 20, 95

P

Palais de la Reine (le) 21, 79–84
Palais des Nains de Durefonde (le) 24–25
Palantír 62
Pêcheurs du Rivage (les) 29
Peuple des galgals (le) 27
Pierre d'Elendil (la) 62

R

Radgul 108
Randur 76
Refuge des Rôdeurs (le) 114–117
Reine Nimue (la) 82
Ruine de Nenuial (la) 72
Rus Griscordier 12

S

Saroumane 40–43
Seigneur du Fouet (le) 37
Serpents des Marais 100
Sire Mjolin 25
Soldats Núménoréens Noirs 38
Sulrien 75

T

Tembur 46
Tharbad 3, 7–17
Tharnow 16
Thunir le Buveur de sang 68
Tom Cuivre 16
Tour des Dragons (la) 25
Tours Blanches (les) 58–63
Trolls des Collines 89

U

Usaphon 35

W

Woleth d'Orthanc 61

Z

Zoril 35

Dans les terres de l'Eriador, à l'ouest, entre les Monts Brumeux et les Montagnes de Lune, les Hobbits trouvèrent tant des Hommes que des Elfes. En fait, demeurait là un restant des Dúnedain, les rois des Hommes qui vinrent par la mer de l'Ouistrenesse, mais ils diminuaient rapidement, et les terres de leur Royaume du Nord retombaient partout en friche.



Les Terres Solitaires d'Eriador décrites dans *Le Seigneur des Anneaux*TM prennent enfin vie et couleurs dans ce supplément pour *L'Anneau Unique*TM, le jeu de rôle officiel basé sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Cette région, souvent décrite comme déserte, deviendra le cadre des aventures de vos Héros, offrant d'innombrables heures de jeu.

- ♦ **Le chapitre 1 : Brouillard sur l'Eriador** propose un guide détaillé des régions qui constituaient autrefois le royaume d'Arnor – en particulier la ville de Tharbad.
- ♦ **Le chapitre 2 : Tempête à l'Horizon** fournit au Gardien des Légendes une panoplie d'éléments narratifs permettant d'établir le possible destin de tout l'Eriador, notamment la description de nombreuses menaces imminentes, des personnages qu'on peut y rencontrer et de leurs desseins.
- ♦ **Le chapitre 3 : Lieux d'Aventure** ajoute douze sites d'intérêt à ceux présentés dans le livre de base – des sites « historiques », mentionnés dans *Le Seigneur des Anneaux*TM ou *Bilbo Le Hobbit*TM, et d'autres, créés spécifiquement pour *L'Anneau Unique*TM.



FREE LEAGUE



EDGE
S T U D I O



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. © 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimé par NEOGRAFIA, a.s. Sučianska 39A038 61 Martin-Priekopa, Slovakia.

EDGE-STUDIO.NET

L'ANNEAU UNIQUE,
LES RUINES DU ROYAUME PERDU
SKU : ESOR204FR
ISBN : 3558380109921
PRIX : 39,99 €

