

NOM

Geira, fille de Gautarr

PERSONNAGE

Culture héroïque	Bardides	Âge 25
Avantage culturel	Intrépide	
Niveau de vie	Prospère	
Vocation	Capitaine	
Voie de l'Ombre	Attrait du Pouvoir	
Garant	Gilraen, fille de Dirhael	
Particularités	Courageuse, Fièvre, Commandement	
Défauts		

Intrépide : Vos tests de VAILLANCE sont favorisés.

Histoire

ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

Couteau nain (CHASSE)
Cape en fourrure (VOYAGE)
Broche dorée (COURTOISIE)



TRÉSOR



POINTS D'AVENTURE POINTS DE PROGRESSION POINTS DE COMMUNAUTÉ

RÉCOMPENSES

Cotte de mailles astucieuse



VAILLANCE SR Cœur

VERTUS

Résistance



SAGESSE SR Esprit

CORPS



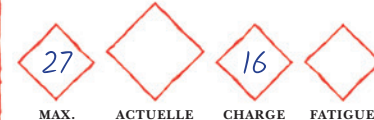
CŒUR



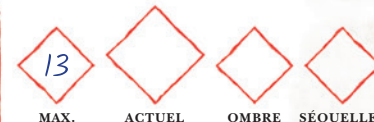
ESPRIT



ENDURANCE



ESPOIR



ÉTATS

Épuisé Mélancolique Blessé

Blessure

COMPÉTENCES

☐ Présence	◆◆◆◆◆
☐ Athlétisme	◆◆◆◆◆
☐ Vigilance	◆◆◆◆◆
☐ Chasse	◆◆◆◆◆
☐ Chant	◆◆◆◆◆
☐ Artisanat	◆◆◆◆◆

☒ Inspiration	◆◆◆◆◆
☐ Voyage	◆◆◆◆◆
☐ Intuition	◆◆◆◆◆
☐ Soins	◆◆◆◆◆
☐ Courtoisie	◆◆◆◆◆
☒ Art de la guerre	◆◆◆◆◆

☒ Persuasion	◆◆◆◆◆
☐ Discrétion	◆◆◆◆◆
☐ Inspection	◆◆◆◆◆
☐ Exploration	◆◆◆◆◆
☐ Énigmes	◆◆◆◆◆
☐ Connaissances	◆◆◆◆◆

COMBAT

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arcs	◆◆◆◆◆
Épées	◆◆◆◆◆
Haches	◆◆◆◆◆
Lances	◆◆◆◆◆

ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts	Blessure	Charge	Notes
Épée	4	16	2
Lance courte	3	14	2 Peut être lancée

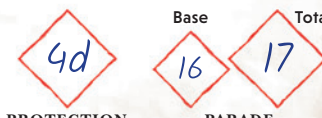
ARMURE ET CASQUE

Protect.	Charge
Cotte de mailles	4d 10

L'ANNEAU UNIQUE

BOUCLIER

Parade	Charge
Rondache	1 2





GEIRA, FILLE DE GAUTARR

Vous n'étiez qu'une enfant quand Smaug le Terrible chuta sur la Ville du Lac, et vous n'avez aucun souvenir d'avoir échappé aux flammes et d'avoir marché jusqu'au Val, où Bard le Pourfendeur de dragons devint Roi. Vous connaissez l'histoire, cependant, car Gautarr, votre père, le sénéchal du Roi, l'a racontée d'innombrables fois. C'est une histoire que vous adorez, une histoire de vaillance, de robustesse et de courage : celle de votre père et de votre peuple. Mais pas la vôtre.

Vous êtes déterminée à ne pas vivre dans l'ombre des exploits de vos ancêtres, et résolue à voir votre nom cité dans les ballades que chanteront vos enfants. C'est dans ce but que vous avez décidé de franchir les Monts Brumeux pour atteindre l'Eriador : c'est là que vous écrierez votre propre sagas.

NOM

Regin Poing-de-pierre

PERSONNAGE

Culture héroïque	Nains du Peuple de Durin	Âge 76
Avantage culturel	Infatigable	
Niveau de vie	Prospère	
Vocation	Champion	
Voie de l'Ombre	Malédiction de Vengeance	
Garant	Gilraen, fille de Dírhael	
Particularités	Impétueux, Entêté, Connaissance des ennemis (Orques)	
Défauts		

Infatigable : Divisez par 2 la Charge de toute armure que vous portez (déjà pris en compte ci-dessous)

Histoire

ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

Épaulières gravées
(ART DE LA GUERRE)
Bottes matelassées
(DISCRÉTION)
Havresac de vagabond
(EXPLORATION)



TRÉSOR



POINTS D'ADVENTURE POINTS DE PROGRESSION POINTS DE COMMUNAUTÉ

— RÉCOMPENSES —

Bouclier renforcé

VAILLANCE
SR Cœur

— VERTUS —

Habilité (CŒUR)

SAGESSE
SR Esprit

corps



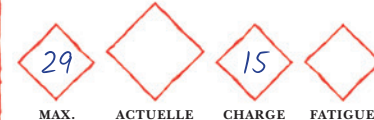
cœur



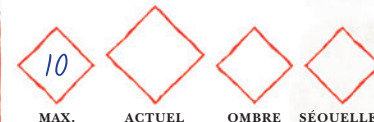
esprit



— ENDURANCE —



— espoir —



Compétences

☒ Présence	☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☒ Athlétisme	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
☐ Vigilance	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Chasse	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Chant	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☒ Artisanat	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

☐ Inspiration	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Voyage	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
☐ Intuition	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Soins	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Courtoisie	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Art de la guerre	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

☐ Persuasion	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Discrétion	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Inspection	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
☐ Exploration	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
☐ Énigmes	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
☐ Connaissances	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

— ÉTATS —

☐ Épuisé ☐ Mélancolique ☐ Blessé

Blessure

COMBAT

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arcs	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Épées	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Haches	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Lances	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts Blessure Charge Notes

Hache à long manche 6 18 3 Blessure 20 si maniée à 2 mains

ARMURE ET CASQUE

Protect. Charge

Cotte de mailles 4d 6

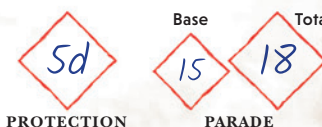
Casque +1d 2

L'ANNEAU UNIQUE

BOUCLIER

Parade Charge

Bouclier 3 4



REGIN POING-DE-PIERRE

Vous n'avez que peu de souvenirs de votre père. Forgeron itinérant, il ne revenait à la maison que pour Yule, chargé de cadeaux et de toutes sortes de récits merveilleux. Un hiver, il ne rentra pas. On vous apprit qu'il était mort, frappé par une flèche empoisonnée près de la Porte Intérieure, à Gobelinville.

Après de nombreuses années à travailler dur dans les forges, vous avez décidé de quitter votre foyer, et vous voici sur la route pour la toute première fois. Au moins vous sentez-vous à nouveau proche de votre père, car les souvenirs des récits qu'il partageait à la lueur du feu vous guident à présent vers votre propre destin.



NOM

Fimbrethil des Havres

PERSONNAGE

Culture héroïque	Elfes du Lindon	Âge	135
Avantage culturel	Précision elfique		
Niveau de vie	Modeste		
Vocation	Érudite		
Voie de l'Ombre	Attrait des Secrets		
Garant	Gilraen, fille de Dirhael		
Particularités	Belle, Majestueuse, Rimes de savoir		
Défauts			

Précision elfique : Si vous n'êtes pas Mélancolique, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir une réussite automatique sur un test de Compétence, indépendamment du Seuil de Réussite.

Histoire

ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

Harpe (CHANT)



TRÉSOR



POINTS D'ADVENTURE POINTS DE PROGRESSION POINTS DE COMMUNAUTÉ

— RÉCOMPENSES —

Grand arc féroce

VAILLANCE
SR Cœur

— VERTUS —

Assurance

SAGESSE
SR Esprit

corps



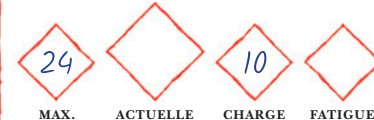
cœur



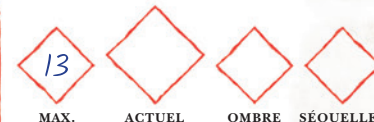
esprit



— ENDURANCE —



— espoir —



ÉTATS

Épuisé Mélancolique Blessé

Blessure

Compétences

☐ Présence	◆◆◆◆◆
☐ Athlétisme	◆◆◆◆◆
☐ Vigilance	◆◆◆◆◆
☐ Chasse	◆◆◆◆◆
☒ Chant	◆◆◆◆◆
☐ Artisanat	◆◆◆◆◆

☐ Inspiration	◆◆◆◆◆
☐ Voyage	◆◆◆◆◆
☐ Intuition	◆◆◆◆◆
☐ Soins	◆◆◆◆◆
☐ Courtoisie	◆◆◆◆◆
☐ Art de la guerre	◆◆◆◆◆

☐ Persuasion	◆◆◆◆◆
☐ Discretion	◆◆◆◆◆
☐ Inspection	◆◆◆◆◆
☐ Exploration	◆◆◆◆◆
☒ Énigmes	◆◆◆◆◆
☒ Connaissances	◆◆◆◆◆

COMBAT

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arms	◆◆◆◆◆
Épées	◆◆◆◆◆
Haches	◆◆◆◆◆
Lances	◆◆◆◆◆

ATTIRAIL DE GUERRE

	Dégâts	Blessure	Charge	Notes
Grand arc	4	18	4	Distance, 2 mains
Gourdin	3	12	0	Attaque improvisée

ARMURE ET CASQUE	Protect.	Charge
Corselet à manches longues	2d	6

L'ANNEAU UNIQUE

BOUCLIER

	Base	Total
PROTECTION	2d	19
PARADE	19	19



FIMBRETHIL DES HAVRES

Des décennies passées entre les étagères et les rouleaux de la Bibliothèque du Grand Roi de Mithlond vous ont usée : votre soif de connaissances vous a laissée vide, avec l'impression d'être aussi vieille que la terre elle-même. Néanmoins, avant d'abandonner à jamais la Terre du Milieu, vous avez décidé que vous verriez de vos propres yeux, au moins une fois, certaines des choses que vous avez apprises dans les livres.

Vous avez rejoint une Compagnie Errante pour écouter le vent jouer dans les arbres au solstice d'été, regarder le soleil éclatant scintiller sur la glace de Yule et découvrir que la Terre du Milieu renferme bien plus de choses que les livres que vous avez lus. Vous avez fini par abandonner vos compagnons pour marcher parmi les Mortels quelque temps, avant que le Vaisseau Gris ne lève l'ancre.

Mentha Touque du Nord

PERSONNAGE

Culture héroïque	Hobbits de la Comté	Âge 29
Avantage culturel	Bon sens hobbit	
Niveau de vie	Courant	
Vocation	Chasseur de Trésors	
Voie de l'Ombre	Mal du Dragon	
Garant	Gilraen, fille de Dírhael	
Particularités	Passionnée, Curieuse, Monte-en-l'air	
Défauts		

Bon sens hobbit : Vos tests de SAGESSE sont favorisés, et vous gagnez (1d) à vos tests d'Ombre lorsque vous tentez de résister à la Cupidité.

Acérée : Les jets d'attaque infligent un Coup perforant si le résultat du dé du Destin égale 9 ou plus.

Histoire

ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

Torche réutilisable
(INSPECTION)
Corde (ATHLÉTISME)



TRÉSOR



POINTS D'ADVENTURE POINTS DE PROGRESSION POINTS DE COMMUNAUTÉ

— RÉCOMPENSES —

Épée courte acérée



VAILLANCE
SR Cœur

— VERTUS —

Maîtrise



SAGESSE
SR Esprit

corps



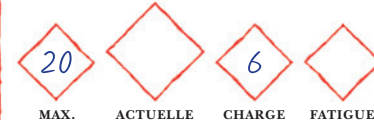
cœur



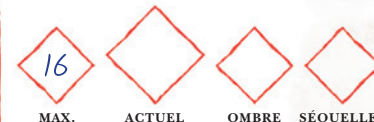
esprit



— ENDURANCE —



— espoir —



ÉTATS

Épuisé Mélancolique Blessé

Blessure

Compétences

☐ Présence	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☒ Athlétisme	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☒ Vigilance	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Chasse	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Chant	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Artisanat	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

☐ Inspiration	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Voyage	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Intuition	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Soins	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Courtoisie	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Art de la guerre	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

☐ Persuasion	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☒ Discrétion	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☒ Inspection	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☒ Exploration	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Énigmes	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
☐ Connaissances	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

COMBAT

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arms	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Épées	◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Haches	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Lances	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts	Blessure	Charge	Notes
Épée courte	3 16	1	Acérée
Arc	3 14	2	Distance, 2 mains

ARMURE ET CASQUE	Protect.	Charge
Chemise de cuir	1d	3

L'ANNEAU UNIQUE

BOUCLIER

Parade	Charge
1d	18
PROTECTION	PARADE

MENTHA TOUQUE DU NORD

Vos proches pensent que votre « démente » remonte à la fête d'anniversaire plutôt inconvenante de votre tante Rosemund. Là, votre cousin « pas-si-éloigné » Paladin II vous a rempli la tête d'histoires de seigneurs nains, de monstres dangereux et de reliques perdues cachés dans les plus sombres recoins de la Comté. Le fait est, depuis cette soirée, vous n'êtes plus la même : vous rêvez sans cesse de mystères et d'aventures.



Une nuit, incapable d'attendre l'âge adulte, vous avez quitté votre maison sans même dire adieu. Vous avez atteint Norchâteau, où vous souhaitiez rendre hommage à ces Hobbits qui avaient si vaillamment sacrifié leur vie pour le Roi, voilà si longtemps. Vous n'y avez croisé ni esprit ni fantôme, mais rencontré un groupe de héros bien vivants, une compagnie de Rôdeurs du Nord. Grands, sévères, altruistes, braves... ils semblaient incarner tout ce qu'un héros devrait être, et vous avez décidé de suivre leur exemple. C'est votre chance, vous le savez, d'enfin vivre vraiment les récits dont vous rêvez.

NOM

Duinhir « Nez-d'aigle »

PERSONNAGE

Culture héroïque	Rôdeurs du Nord	Âge	30
Avantage culturel	Rois des Hommes		
Niveau de vie	Modeste		
Vocation	Protecteur		
Voie de l'Ombre	Voie du Désespoir		
Garant	Gilraen, fille de Dirhael		
Particularités	Honorable, Sévère, Conscience de l'Ombre		
Défauts			

Main sûre : Quand vous infligez des dégâts spéciaux en combat, ajoutez +1 à votre valeur de CORPS pour un Coup puissant, et +1 au résultat du dé du Destin pour un Coup perforant.

Histoire

ÉQUIPEMENT
de voyage

Hachette (ARTISANAT)



TRÉSOR



POINTS D'ADVENTURE POINTS DE PROGRESSION POINTS DE COMMUNAUTÉ

— RÉCOMPENSES —

Épée longue dévastatrice

VAILLANCE
SR Cœur

— VERTUS —

Main sûre

SAGESSE
SR Esprit

corps



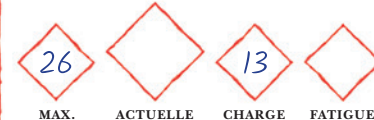
cœur



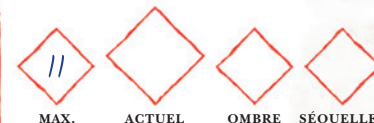
esprit



— ENDURANCE —



— espoir —



ÉTATS

Épuisé Mélancolique Blessé

Blessure

Compétences

☐ Présence	◆◆◆◆◆
☒ Athlétisme	◆◆◆◆◆
☒ Vigilance	◆◆◆◆◆
☒ Chasse	◆◆◆◆◆
☐ Chant	◆◆◆◆◆
☐ Artisanat	◆◆◆◆◆

☐ Inspiration	◆◆◆◆◆
☐ Voyage	◆◆◆◆◆
☐ Intuition	◆◆◆◆◆
☒ Soins	◆◆◆◆◆
☐ Courtoisie	◆◆◆◆◆
☐ Art de la guerre	◆◆◆◆◆

☐ Persuasion	◆◆◆◆◆
☐ Discrétion	◆◆◆◆◆
☐ Inspection	◆◆◆◆◆
☐ Exploration	◆◆◆◆◆
☐ Énigmes	◆◆◆◆◆
☐ Connaissances	◆◆◆◆◆

COMBAT

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arms	◆◆◆◆◆
Épées	◆◆◆◆◆
Haches	◆◆◆◆◆
Lances	◆◆◆◆◆

ATTIRAIL
DE GUERRE

	Dégâts	Blessure	Charge	Notes
Épée longue	6	16	3	Blessure 18 si maniée à 2 mains
Lance	4	14	3	Blessure 16 si maniée à 2 mains, peut être lancée

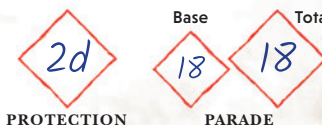
ARMURE ET CASQUE

	Protect.	Charge
Chemise de cuir	1d	3
Casque	+1d	4

L'ANNEAU
UNIQUE

BOUCLIER

	Parade	Charge



DUINHIR «NEZ-D'AIGLE»

Cela ne fait que quelques années que vous sillonnez les bois et les collines d'Eriador. Parfois, vous accompagnez d'autres Rôdeurs pour bénéficier de leur expérience, mais vous voyagez le plus souvent seul, surtout quand vous visitez les communautés de gens ordinaires pour acheter des provisions ou glaner des nouvelles.

Les habitants d'Archet ont commencé à vous surnommer « Nez-d'aigle », mais ce n'est rien en comparaison des noms dont vous affublent ceux qui oublient qu'ils doivent la paix à la lutte constante des vôtres contre les bandits, les loups et de pires engeances. Pourtant, ces surnoms ne vous dérangent pas : vous avez juré de protéger ces terres et vous trouvez votre raison d'être non dans les titres, mais dans la paix que vos actions apportent.

