The One Ring

VOCABULAIRE PRATIQUE

ᚼ Un **Dé de Destin** : d12. Sur 11, œil de Sauron, ce dé vaut 0. Sur 12, la rune de Gandalf est une réussite automatique. Sur 10 ou 12 au jet d'attaque avec un arc, une lance ou une épée : le coup est perforant et cause une Blessure.
ᚼ **Dés de succès** : d6. On en lance 1 ou plus suivant ce qui est indiqué pour le jet. Ils sont parfois notés : 1d, 2d... On ajoute leur total au résultat du d12. Chaque coche à droite d'une compétence ajoute 1d au jet correspondant.

Jets modifiés :

ᚼ **Favorisé** : on lance 2d12 et on garde le meilleur des deux. C'est ce qui se produit quand on teste une compétence Favorisée (cochée à gauche). Auquel cas on lance 2d12+ le nombre de d6 fournis par les points de la compétence. On additionne le meilleur d12 avec les d6.
ᚼ **Défavorisé** : on lance 2d12 et on garde le pire des deux. On ne somme *jamais* deux dés de Destin, il n'y en a toujours qu'un seul qui compte.
ᚼ Dés **bonus** (+1d) : on lance un ou plusieurs d6 supplémentaires. Cela se produit lorsqu'on utilise un objet utile, qu'on utilise son Espoir pour améliorer le test, qu'on reçoit de l'aide, ou que l'action est du registre du Focus de Communauté. Dans certains cas particuliers, un•e PJ Inspiré•e bénéficie des mêmes effets que s'iel avait dépensé un point d'Espoir.
ᚼ Dés **malus** (-1d) : on perd un certain nombre de d6, on en lance moins (voire aucun)

COMBAT

Déroulement d'une séquence de combat

ᚼ Volée d'armes de jet si les deux groupes sont loins du contact.
ᚼ Les PJ choisissent leur Posture (voir ci-dessous).
ᚼ Les PJ choisissent entre une attaque **ou** une action spéciale.
ᚼ Les actions de toustes les belligérent•es sont résolues, en commençant par les PJ sauf si le MJ trouve une raison, depuis la Posture Offensive, puis Normale, puis Défensive, jusqu'à la Posture À Distance.

Les Attaques

ᚼ Chaque PJ doit battre son propre seuil de Corps pour réussir son attaque, mais le score de parade de l'adversaire sert de modificateur au jet. (Les jets des NPCs cherchent à atteindre ou dépasser le seuil de Parade de lae PJ) ᚼ Si une attaque touche, elle inflige comme dégâts son **indice de dégâts** fixe. Une réussite spéciale

(6 sur 1d6) inflige des dégâts spéciaux. Un Coup Perforant (10 ou 12 sur le Dé de Destin de l'attaque) inflige une Blessure.

Les Postures et les Actions Spéciales

Il existe 4 Postures dont une à distance et trois en mêlée/corps à corps. Il faut en choisir une à chaque round.

- À Distance (possible seulement si l'ennemi en face n'est pas à plus de 2 contre 1) : attaque de tir.
- Offensive : charge ou attaque au corps à corps sans retenue. Il est plus facile de toucher l'ennemi (+1d à l'attaque), mais aussi de se faire toucher (+1d aux attaques adverses en mêlée)
- Ouverte/Normale : attaque standard.
- Défensive : lae PJ se protège et prend des précautions. Ses attaques ont un malus d'1d mais celles des ennemis contre ellui aussi.

Les **actions spéciales** dépendent de la Posture choisie.

⚸ À Distance : Préparer son Tir, le PJ teste INSPECTION et en cas de réussite, gagne +1d au prochain tir, + un autre dé par 6 sur les d6.

⚸ Offensive : Intimider l'Adversaire, le PJ teste PRÉSENCE et en cas de succès, les ennemis avec une puissance de 1 deviennent ÉPUISÉS (c'est un État) pour le reste du round.

⚸ Normale : Rallier les Camarades, tester INSPIRATION et en cas de succès, les PJ en Posture Offensive gagnent +1d à leur attaque au round suivant. Si un 6 est obtenu sur l'un des d6, les alliés en Posture Normale reçoivent le même bonus.

⚸ Défensive : Protéger un Compagnon, en testant ATHLÉTISME. Un succès permet de mettre −1d (et −1d supplémentaire par 6 au d6) à la prochaine attaque ennemie sur un PJ-cible.