



Rafamir vous présente ses Inofficielles

TABLES DU GARDIEN DES LÉGENDES

Pour L'Anneau Unique de Free League
v 1.8 mises à jour avec la 3e impression du Livre de Base

POUR LES JOUEURS

CRÉATION DE PERSONNAGE

LANCER LES DÉS

USURE ET BLESSURES

L'OMBRE

COMBAT : LES BASES

COMBAT : LES ACTIONS

PHASE DE COMMUNAUTÉ

PROGRESSION

POUR LE GARDIEN DES LÉGENDES

VOYAGE : LES BASES

VOYAGE : L'ARRIVÉE

CONSEILS

ADVERSAIRES

TRÉSORS

INDEX DU TRÉSOR

ILLUSTRE ATTIRAIL DE GUERRE

L'OEIL DU MORDOR

TABLE DES MATIÈRES

- CRÉATION DE PERSONNAGE** Un résumé d'une page des étapes pour créer un Héros
- LANCER LES DÉS** Quand et comment lancer des tests de compétences et d'autres capacités, et influencer le résultat avec des résultats spéciaux
- USURE ET BLESSURES** Les mécaniques de l'Endurance, de l'Espoir, des états Fatigué ou Épuisé, et le fait de subir des Blessures
- L'OMBRE** Un aperçu des points d'Ombre, comment ils sont obtenus et éliminés, et leur impact sur les Héros
- COMBAT : LES BASES** Comment se déroule le combat pendant la phase d'aventure
- COMBAT : LES ACTIONS** Les options disponibles pour les Héros pendant le combat
- PHASE DE COMMUNAUTÉ** Ce qu'implique une phase de Communauté et les Entreprises disponibles pour les joueurs
- PROGRESSION** Comment les Héros gagnent de l'expérience et se ressourcent spirituellement pendant la phase de Communauté
- VOYAGE : LES BASES** Les mécanismes des Voyages pendant la phase d'aventure, y compris les graphiques pertinents
- VOYAGE : L'ARRIVÉE** Calculer la durée des Voyages, gérer les Lieux Périlleux, et calculer la Fatigue accumulée
- CONSEILS** Comment mener des Conseils pendant la phase d'aventure (Mises à jour avec la 3e Impression)
- ADVERSAIRES** Les différences dans la façon dont les adversaires combattent et les options disponibles pour eux en combat
- TRÉSORS** Tables pour déterminer le contenu des trésors amassés par les joueurs
- INDEX DU TRÉSOR** Tables pour définir les objets magiques que peut contenir un trésor
- ILLUSTRE ATTIRAIL DE GUERRE** Résumé des récompenses enchantées pour la création d'armes et d'armures magiques
- L'OEIL DU MORDOR** Comment gérer la vigilance de l'Œil, et déterminer le moment auquel un épisode Révélateur se déclenche



CRÉATION DE PERSONNAGE pour l'Anneau Unique par Free League

1 CHOISIR UNE CULTURE Pages 32-43

Voir les deux pages de votre **Culture Héroïque** pour :

- Prendre note de son Avantage Culturel.
- Déterminer les valeurs d'Attribut de **CORPS**, de **COEUR** et d'**ESPRIT**.
- Fixer ses Seuils de réussite, soit 20 moins chaque valeur d'Attribut.
- Calculer son Endurance, son Espoir et sa Parade.
- Prendre note de ses Compétences Communes et de Combat.
- Choisir son Nom, son âge et deux Particularités.

5 CHOISIR SA RÉCOMPENSE ET SA VERTU DE DÉPART Page 51

Attribuer la valeur de 1 à la **VAILLANCE** et à la **SAGESSE** et choisir une **Récompense** et une **Vertu** dans les listes correspondantes.

RÉCOMPENSES DE DÉPART Page 79

1. **Acéré (arme)** – Les Tests d'attaque produisent un **Coup Perforant** sur 9+
2. **Ajusté (armure ou heaume)** – Ajouter +2 aux résultats des Tests de **PROTECTION**.
3. **Astucieux (armure, heaume ou bouclier)** – Réduire sa **Charge** de 2.
4. **Dévastateur (arme)** – Augmenter la valeur de **Dégâts** de l'arme de 1.
5. **Féroce (arme)** – Augmenter la valeur de **Blessure** de l'arme de 2.
6. **Renforcé (bouclier)** – Augmenter la valeur de **PARADE** de 1.

VERTUS DE DÉPART Page 80

1. **Assurance** – Augmenter la valeur d'**Espoir** de 2.
2. **Habilité** – Réduire le Seuil de réussite d'un Attribut de 1.
3. **Main sûre** – En dépensant un **⚔**, ajoutez +1 aux dégâts d'un **Coup Puissant** et +1 au Dé du Destin sur une **Perforation**.
4. **Maîtrise** – Choisir 2 Compétences communes qui deviennent Favorites.
5. **Résistance** – Augmenter la valeur d'Endurance de 2.
6. **Vivacité** – Augmenter la valeur de **PARADE** de 1.

2 CHOISIR UNE VOCATION Pages 44-46

Se référer au tableau ci-dessous et sélectionner 2 **Compétences Favorites** parmi les 3 de la liste.

| VOCATION ET DESCRIPTION | COMPÉTENCE FAVORITE (CHOISIR DEUX) | PARTICULARITÉ |
|--|---|---|
| CAPITAINE Lorsque le monde est au bord de la ruine, il est du devoir de tous les individus de valeur de se lever et d'en prendre la tête, quel que soit le risque. | ART DE LA GUERRE, INSPIRATION, PERSUASION | Commandement |
| CHAMPION Il n'y a qu'un seul moyen de s'opposer au retour de l'Ombre, et c'est par la force des armes. | ATHLÉTISME, PRÉSENCE, CHASSE | Connaissance des Ennemis (Choisir un type d'ennemi) |
| MESSAGER Pour garder l'espoir, il faut voyager vers des terres lointaines, transmettre les nouvelles, et prévenir tous ceux qui combattent l'Ennemi de rester unis. | COURTOISIE, CHANT, VOYAGE | Folklore |
| ÉRUDIT Les cartes jaunies et les chansons du passé suscitent la curiosité et l'émerveillement. Elles permettent aussi d'éclairer votre chemin et celui de ceux qui écoutent vos conseils. | ARTISANAT, CONNAISSANCES, ÉNIGMES | Rimes de Savoir |
| CHASSEUR DE TRÉSOR Des monceaux d'or et de bijoux volés, gardés par des bêtes sauvages, invitent tous ceux qui l'osent à trouver et à récupérer ce qui est perdu. | EXPLORATION, INSPECTION, DISCRÉTION | Monte-en-l'air |
| PROTECTEUR Alors que les ombres deviennent plus profondes, il faut défendre tous ceux qui ne peuvent se défendre, même s'il faut s'enfoncer dans les terres les plus sauvages. | VIGILANCE, SOINS, INTUITION | Conscience de l'Ombre |

4 CHOISIR SON ÉQUIPEMENT DE DÉPART Pages 47-50 et 72

Sélectionner son **Attirail de guerre**, ses **Objets utiles** et sa **Monture**.

| NIVEAU DE VIE | OBJETS UTILES | MONTURE (VIGUEUR) | POINTS DE TRÉSOR |
|-------------------|---------------|--|------------------|
| Pauvre ou Modeste | 1 | Aucune | 0 |
| Courant | 2 | Un vieux cheval ou un poney affamé (1) | 30 |
| Prospère | 3 | Une monture décente (2) | 90 |
| Riche | 4 | Un monture puissante (3) | 180 |

3 DÉPENSER L'EXPÉRIENCE PRÉALABLE Page 46

Dépenser 10 points pour augmenter les **Valeurs de départ** de ses **Compétences**.

| NIVEAU À ATTEINDRE | COMPÉTENCE... COMMUNE | DE COMBAT |
|--------------------|-----------------------|-----------|
| De – à | 1 point | 2 points |
| De à | 2 points | 4 points |
| De à | 3 points | 6 points |
| De à | 5 points | — |

LANCER LES DÉS

QUAND LANCER LES DÉS ? Un lancer est exclusivement nécessaire si l'action ou son objectif concernent l'un des cas suivants:

DANGER : Si l'action est dangereuse, et que le Héros encourt un risque en cas d'échec.

CONNAISSANCE : Si l'action vise à obtenir des informations qui ne sont pas immédiatement disponibles.

MANIPULATION : Si le Héros cherche à influencer un personnage peu coopératif incarné par le Gardien des Légendes.

RÉUSSITES SPÉCIALES : Les Joueurs peuvent obtenir des réussites spéciales en dépensant les symboles  obtenus pour déclencher un résultat spécial dans le tableau des réussites spéciales ci-dessous.

Si un lancer a produit plusieurs , ils sont utilisés en général pour obtenir plusieurs résultats spéciaux différents, comme aider un compagnon **et** le faire en silence.

TABLEAU DES RÉUSSITES SPÉCIALES

dépenser un  pour...

DESCRIPTION

| | |
|------------------------------------|---|
| Annuler un Échec | Si un jet de Compétence implique plusieurs joueurs, vous apportez votre soutien à un Héros ayant raté son test ; celui-ci est alors considéré comme une Réussite. |
| Obtenir 1 Réussite supplémentaire | Vous obtenez une Réussite supplémentaire (certaines actions nécessitent de dépenser plusieurs Réussites pour être accomplies). |
| Avoir une meilleure vue d'ensemble | Vous obtenez des informations supplémentaires, pas nécessairement en lien avec la tâche en cours. Par exemple, en faisant un test de SOINS pour aider une personne malade à se rétablir, vous découvrez qu'elle est empoisonnée ; ou encore, alors que vous arpentez furtivement des ruines, votre test de DISCRÉTION vous permet de repérer une sentinelle. |
| Agir en silence | Vous accomplissez votre objectif sans faire de bruit ou sans vous faire remarquer. |
| Agir rapidement | Vous terminez l'action entreprise environ deux fois plus rapidement que prévu. |
| Étendre son influence | Votre action influence davantage de cibles que ce que vous escomptiez. En général, chaque Réussite dépensée ajoute un individu ou un groupe aux cibles subissant déjà votre influence. Par exemple, le test d'INTUITION qui vous permet de repérer une personne suspecte dans l'auberge que vous inspectez en révèle finalement une seconde, plus discrète ; l'effet d'un test d'INSPIRATION, censé affecter une demi-douzaine d'individus, s'étend en fin de compte à deux fois plus de personnes. |

NIVEAUX DE RÉUSSITE : un Jet de dés qui réussit (soit en atteignant son Seuil de réussite, soit en obtenant une rune de Gandalf ) qu'au moins un symbole  apparaît, la qualité de la réussite est bien meilleure :

- ◆ Un seul  : l'action est une **Grande réussite**.
- ◆ Deux  ou plus : l'action est une **Réussite extraordinaire**.

BONUS D'ESPOIR : Le Joueur sur le point de lancer les dés peut dépenser 1 point d'Espoir pour gagner (1d).

INSPIRATION : Le Joueur peut invoquer une **Particularité**, ou certaines **Vertus culturelles**, pour devenir Inspiré.

Un Héros **Inspiré** utilisant un point d'Espoir gagne (2d) au lieu de (1d).

SOUTIEN : Un Héros peut faire un effort pour aider un compagnon qui effectue un Test de compétence.

Dépenser 1 point d'Espoir pour accorder un (1d) au Test du compagnon, ou (2d) si le soutien est fourni à un Héro avec qui on a établi un **Lien de Communauté**.

RÉUSSITE MAGIQUE : Un Héros qui possède un Avantage Culturel, une Vertu ou un Objet Magique approprié, peut dépenser 1 point d'Espoir avant un Test de compétence pour obtenir un **succès automatique**. Il lance les dés de Maîtrise, sans tenir compte de leur somme, pour vérifier si des  sont obtenus et déterminent un haut Niveau de réussite.

Les Réussites Magiques permettent des actions impossibles à réaliser d'ordinaire, mais peuvent éveiller la suspicion des personnes peu habituées à de tels exploits et qui peuvent les interpréter à tort comme de la noire sorcellerie.

USURE ET BLESSURES

ENDURANCE Pages 22, 69-71

ÉPUIsé : Lorsque *la valeur actuelle d'ENDURANCE* du Héros devient égale ou inférieure à sa valeur de **Charge**, les 1, 2 ou 3 des dés de Maîtrise comptent pour 0. Les points de **Fatigue** s'ajoutent à la **Charge**, ce qui augmente le risque de devenir **Épui sé**.

INCONSCIENT : Les Héros dont *la valeur actuelle d'ENDURANCE* est réduite à 0 tombent inconscients, et se réveillent après une heure avec 1 point d'Endurance (sauf s'ils sont également Blessés).

REPOS COURT : Une fois par jour, les Héros peuvent se reposer pendant au moins une heure pour récupérer des points d'Endurance perdus égaux à leur valeur de **CORPS**. (Les Héros Blessés ne récupèrent aucun point).

REPOS PROLONGÉ : Après une nuit de sommeil, les Héros récupèrent tous leurs points d'Endurance perdus (ou un nombre de points d'Endurance égal à leur score de **CORPS** si leur case Blessé est cochée). Ils regagnent également un seul point d'Espoir si leur valeur actuelle d'Espoir est égale à 0. La **Fatigue** est supprimée uniquement en cas de repos dans un lieu confortable et sûr.



ESPOIR Pages 20-22, 71

MÉLANCOLIQUE : Les Héros deviennent **Mélancoliques** lorsque leur valeur d'Ombre est égale ou supérieure à leur valeur actuelle d'Espoir. Obtenir un  sur le dé du Destin produit maintenant un échec automatique. Si la valeur d'Ombre est égale à leur valeur maximale d'Espoir, tous les lancers deviennent *Défavorisés* ; Dans ce cas, les Héros ne peuvent se débarrasser de l'Ombre qu'en subissant une Crise de Folie.

POINTS DE COMMUNAUTÉ : Pendant la Phase d'Aventures, chaque fois que la Compagnie se repose, elle peut dépenser n'importe quel nombre de points de Communauté pour récupérer un nombre égal de points d'Espoir (les joueurs doivent convenir de la manière de les distribuer). *Le nombre de points de Communauté est entièrement rafraîchi à la fin de chaque session de jeu.*

BLESSURES Page 101

Pages 20-22, 69-71, 101, 137

BLESSÉ : Lorsqu'un Héros rate un **Test de PROTECTION**, il subit une Blessure et le Joueur coche immédiatement la case Blessé sur sa feuille de personnage. Il lance alors un dé du Destin sur la Table de Gravité des Blessures ci-dessous.

AGONIE : Un Héros qui reçoit une deuxième **Blessure** alors qu'il est déjà **Blessé**, ou qui obtient un  sur la **Table de Gravité des Blessures**, voit sa valeur actuelle d'ENDURANCE être réduite à 0 et tombe **Inconscient**. Il doit bénéficier d'un Test de **SOINS** réussi dans un délai d'une heure ou mourir. Une réussite à ce test lui permet de remonter sa valeur actuelle d'ENDURANCE à 1 en l'espace d'une heure. Si le Héros est **Blessé**, il faut ajouter 10 jours (moins les éventuels **Premiers Soins**) au temps de **Récupération**.

PREMIERS SOINS Page 101

Un Test réussi de **SOINS** réduit la gravité d'une **Blessure** de 1 jour, plus 1 jour pour chaque  obtenu (avec un minimum de 1 jour). S'il échoue, le Test de **SOINS** ne peut être répété avant qu'un jour au moins se soit écoulé, car l'échec du traitement n'est pas immédiatement apparent. Les Héros blessés, s'ils sont conscients, peuvent tenter le Test de **SOINS** pour se soigner eux-mêmes.

GRAVITÉ DES BLESSURES

dé du

DESTIN DESCRIPTION EFFET

| | | |
|---|-------------------|---|
|  | Blessure Légère | Le coup reçu est assez violent pour exposer le Héros à des conséquences plus graves en cas de nouvelle Blessure , mais aucun dommage durable n'a été infligé. A la fin du combat, le Héros se rétablit complètement en l'espace de quelques heures (la case Blessé peut être décochée). |
| 1-10 | Blessure Sérieuse | Cette valeur indique combien de jours il faudra pour que la Blessure se guérisse (le résultat doit être inscrit dans la rubrique Blessure sur la feuille de personnage). |
|  | Blessure Grave | Le Héros sombre dans l'Inconscience et sa valeur actuelle d'ENDURANCE est réduite à 0. Il est à l'Agonie (comme s'il avait été blessé deux fois). |

Les aventuriers accumulent de l'Ombre de diverses manières pour représenter le fardeau de la lutte contre l'Ennemi et ses terribles sbires. Pendant la phase d'aventure, ils peuvent gagner de l'Ombre en conséquence de leurs actions, puis peuvent les réduire ou s'en débarrasser en faisant un **Test d'Ombre** (voir ci-dessous), en renforçant leur volonté et en subissant une Séquelle de l'Ombre (voir **Renforcer sa Volonté**, p 137), ou en profitant d'une **Rémission Spirituelle** (p 119) pendant une Phase de Communauté.

SOURCES DE L'OMBRE

Quand les Héros sont témoins d'événements troublants ou font face à des ennemis qui ébranlent leur détermination, la source de l'Ombre est la **Terreur** ; s'ils prennent possession d'objets précieux ou puissants, ils peuvent être tentés par la **Cupidité** ; s'ils deviennent victimes de magies sombres, ils doivent résister aux effets de la Sorcellerie ; enfin, s'ils commettent des actions méprisables - *potentiellement en incluant les attaques ou le meurtre d'adversaires ayant une valeur de détermination, sans provocation* - ils souillent leur conscience avec des **Méfaits**. (Voir **Haine et Détermination**, p 143)

TERREUR : Les Héros effectuent un test de **VAILLANCE** lorsqu'ils affrontent une créature venant des plus sombres abîmes du Mordor, pénètrent dans un lieu ravagé par une ancienne malédiction, ou font l'expérience du terrible pouvoir de l'Ennemi directement. p.138

CUPIDITÉ : Les Héros effectuent un test de **SAGESSE** pour éviter d'être corrompus par leur propre désir chaque fois qu'ils mettent la main sur de l'or et des objets précieux ayant séjourné dans l'obscurité pendant longtemps.

SORCELLERIE : Les Héros effectuent un test de **SAGESSE** pour réduire ou annuler les effets de la magie noire. Gagner des points d'Ombre à partir de la Sorcellerie a souvent des effets négatifs supplémentaires.

MÉFAITS : Les Héros qui commettent un acte essentiellement mauvais ou néfaste, même pour un noble objectif, peuvent gagner de l'Ombre sans passer de Test d'Ombre et devraient généralement être prévenus au préalable par le GdL. Tuer des adversaires avec un score de **Détermination** peut constituer un méfait (voir **Haine et Détermination**, p 143).

TESTS D'OMBRE : Les aventuriers lancent un Dé du Destin plus un nombre de dés de Maîtrise égal à leur **VAILLANCE** ou **SAGESSE**, en fonction de la source de leur Ombre, contre leur **CŒUR** ou **ESPRIT** respectivement. Réussir le test réduit les points d'Ombre gagnés de 1, plus 1 pour chaque **⚔** obtenu.

FOLIE : Lorsque l'Ombre accumulée égale ou excède le score d'Espoir d'un Héros, il devient *Mélancolique* et ne peut se débarrasser de l'Ombre qu'en faisant une crise de folie. Le joueur décrit comment son Héros perd le contrôle pendant une courte période, faisant quelque chose qu'il regrettera plus tard. *La crise de folie doit se produire pendant la phase d'aventure en cours, sinon l'aventurier quitte la Compagnie et est retiré du jeu.*

VOIE DE L'OMBRE : Une fois la folie passée, les points d'Ombre retournent à zéro, mais l'aventurier avance d'un pas sur sa Voie de l'Ombre et acquiert un Défaut déterminé par sa Vocation. *Une fois qu'il a acquis les quatre Défauts, la prochaine fois que son Ombre atteint son Espoir maximal, ils est retiré du jeu, succombant à la folie (ou pour les Elfes, naviguant vers les Terres de l'Ouest).*

UTILISATION DES DÉFAUTS : Le Gardien des Légendes doit appliquer les effets d'un Défaut chaque fois que la performance d'un aventurier peut en être affectée négativement. Si une Compétence peut être raisonnablement affectée par un Défaut, le jet est rendu *Défavorisé*.

MÉFAITS

Points d'Ombre
Gagnés

| | |
|--|------------------|
| Menaces violentes et mensonges délibérés ; cruauté inconsidérée | 1 |
| Manipuler ; Abuser de son autorité ; cruauté assumée | 2 |
| Voler ou piller ; rompre un serment ; lâcheté ; trahison | 3 |
| Tourmenter ou torturer ; tuer ou mutiler un ennemi qui s'est rendu ou des personnes inoffensives | 4 |
| Assassiner ; agir volontairement pour l'Ennemi | 4 +1 Séquelle |

VOIES DE L'OMBRE ET DÉFAUTS

| CRISE DE FOLIE | ATTRAIT DES SECRETS | ATTRAIT DU POUVOIR | FOLIE ITINÉRANTE | MAL DU DRAGON | MALÉDICTION DE VENGEANCE | VOIE DU DÉSESPOIR |
|----------------|---------------------|--------------------|------------------|---------------|--------------------------|-------------------|
| #1 | Hautain | Amer | Fainéant | Avide | Rancunier | Troublé |
| #2 | Méprisant | Arrogant | Distract | Suspicieux | Brutal | Hésitant |
| #3 | Calculateur | Présomptueux | Indifférent | Malhonnête | Cruel | Honteux |
| #4 | Fourbe | Tyrannique | Poltron | Voleur | Meurtrier | Craintif |

COMBAT : LES BASES

L'ASSAUT Pages 93-95

ATTAQUES SURPRISES : Les Héros qui échouent à un Test de **VIGILANCE** ne peuvent pas effectuer de Premières Volées ni entreprendre d'actions lors du premier round de combat rapproché. Lorsqu'ils tendent une embuscade à un ennemi, tous les Héros qui y participent doivent faire un Test de **DISCRÉTION**. Si tous réussissent, les ennemis sont privés de Premières Volées, et **perdent (1d)** lors de leur premier tour de combat rapproché.

VOLÉES INITIALES : Les circonstances propres à chaque combat déterminent le nombre d'attaques à distance que le Gardien des Légendes autorise. Dans la plupart des situations, les combattants ont droit à au moins une volée en utilisant des arcs ou des lances ; à plus grande distance, éventuellement deux attaques ou plus avec un arc.

1. POSITIONS DE COMBAT Pages 95-96, 102-103

Chaque Héros choisit sa position de combat. Ils ne peuvent adopter la posture Arrière que s'ils ne sont pas surpassés en nombre de plus de 2 contre 1 **et** qu'au moins deux héros se battent au Corps à corps pour chaque Héros en position Arrière, ou si la Compagnie bénéficie d'un avantage numérique ou d'une autre circonstance favorable (p 95)

POSITION & EFFET

MANOEUVRES (disponible en action principale)

AVANCÉE

- + Vos attaques gagnent (1d)
- Les attaques en combat rapproché contre vous gagnent (1d)

INTIMIDER L'ADVERSAIRE : Test de **PRÉSENCE** pour rendre tous les adversaires de **Puissance 1 Épuisés** pour tout le reste du round ; un **☞** affecte aussi les adversaires de Puissance 2, deux **☞** rendent tous les adversaires **Épuisés**.

EXPOSÉE

- + Pas d'avantage
- Pas de désavantage

RALLIER SES CAMARADES : Test d'**INSPIRATION** pour un bonus d'attaque de (1d) au prochain round de tous les Héros en Position **Avancée**. Un **☞** affecte aussi la Position **Exposée**, et deux **☞** la Position **Défensive**.

DÉFENSIVE

- + Les attaques en combat rapproché contre vous perdent (1d)
- Vos attaques perdent (1d) par adversaire

PROTÉGER UN COMPAGNON : Test d'**ATHLÉTISME** pour octroyer un malus de (1d) à la prochaine attaque qui vise un compagnon choisi. Chaque **☞** augmente le malus de (1d).

ARRIÈRE

- + Seulement des attaques à distance contre vous
- Vous ne pouvez effectuer que des attaques à distance

METTRE EN JOUE : Test d'**INSPECTION** pour obtenir un bonus de (1d) pour sa prochaine attaque à distance. Chaque **☞** augmente le bonus de (1d).

COMBAT rapproché Pages 93-95

Après les **Volées Initiales**, le Combat suit cette séquence :

| | | |
|---|-------------------------------|--|
| 1 | POSITION | La Compagnie choisit ses Positions (voir ci-dessous à gauche) |
| 2 | ENGAGEMENT | Tous les combattants en Combat rapproché doivent Engager un ou plusieurs adversaires (voir ci-dessous) |
| 3 | RÉSOLUTION DES ACTIONS | Les Héros entreprennent leurs actions dans l'ordre de leur Position , de Avancée à Arrière (voir page suivante) |

2. ENGAGEMENT Pages 95-97, 104

ENGAGER L'ADVERSAIRE : Le Gardien des Légendes détermine l'**Engagement** si les ennemis sont plus nombreux que la Compagnie, sinon ce sont les Joueurs qui déterminent l'**Engagement**.

Lorsqu'ils sélectionnent la posture de combat de leur héros (y compris Arrière) au début de chaque round, les joueurs peuvent ignorer l'engagement (mais pas les autres limitations).

LIMITES D'ENGAGEMENT : Les Héros peuvent être **Engagés** par un maximum de trois créatures de taille humaine ou de deux grandes. Un maximum de trois Héros peuvent **Engager** un adversaire de taille humaine et jusqu'à six pour un seul ennemi plus grand.

DÉSENGAGEMENT : Les Héros ayant l'intention de quitter le combat ont deux options :

- ◆ Ceux qui adoptent la **position Arrière** peuvent s'échapper à leur tour sans avoir à faire de Test.
- ◆ Les autres peuvent adopter une **position Défensive**, effectuer un Test d'attaque normal et, en cas de réussite, ne pas infliger de dégâts, mais quitter le champ de bataille. Si le Test d'attaque échoue, le Héros reste **Engagé**.

COMBAT : LES ACTIONS

3. RÉSOLUTION DES ACTIONS Pages 97-98, 101-102

A son tour, le Joueur choisit une action principale à réaliser par son Héros, et une action secondaire à accomplir avant ou après l'action principale.

ACTION PRINCIPALE : C'est une tâche qui requiert toute l'attention du Héros. Elle est souvent utilisée pour faire un Test d'attaque, pour accomplir une Manoeuvre de combat autorisée par la Position prise par le Héros, ou une autre action exigeante :

- ◆ Récupérer sa position après s'**Être Laissé Repousser**, mettre en sécurité un camarade inconscient ou se déplacer vers un autre endroit du champ de bataille.
- ◆ Récupérer une arme, un casque ou un bouclier qui est précédemment tombé.
- ◆ Supprimer une **Complication**, ou gagner un **Avantage**, en réussissant un jet d'**ART DE LA GUERRE**.

ACTION SECONDAIRE : Il s'agit de tâches plus simples que le Héros peut accomplir tout en se concentrant sur une action principale, par exemple :

- ◆ Avancer ou reculer pendant le combat.
- ◆ Essayer de localiser quelqu'un sur le champ de bataille.
- ◆ Dégainer une arme.
- ◆ Enlever un casque ou laisser tomber un bouclier ou une arme, par exemple pour réduire la **Charge** afin d'éviter d'être **Epuisé**.

RÉSOLUTION DES ATTAQUES : Les Héros attaquent en lançant un dé du Destin plus un nombre de dés de Maîtrise égal à leur compétence de combat avec l'arme utilisée. Le test réussit s'il est égal ou supérieur à leur **Seuil de Réussite** de **CORPS** plus la valeur de **Parade** de l'adversaire, ce qui fait perdre à ce dernier un nombre de points d'Endurance égal aux dégâts de l'arme.

*Une attaque avec une épée longue cause une perte d'Endurance de 5 points (avant tout Dégât Spécial dû aux runes **⚔**).*

DÉGÂTS SPÉCIAUX Page 99



Si l'attaque réussit et qu'une ou plusieurs runes **⚔** sont obtenues, celles-ci peuvent être utilisées pour déclencher des résultats spéciaux. Plusieurs **⚔** peuvent être utilisées pour déclencher des résultats différents *ou le même résultat plusieurs fois*.

- ◆ **COUP PUISSANT** (*toutes les armes*) : Inflige une perte d'**ENDURANCE** supplémentaire égale à la valeur de **CORPS** du Héros (+1 s'il utilise une arme à 2 mains ou un arc).
- ◆ **REPOSITIONNEMENT** (*armes de combat rapproché*) : Le Héros modifie pour ce round sa valeur de **PARADE** de +3 s'il utilise une lance, +2 s'il utilise une épée, +1 s'il utilise une autre arme.
- ◆ **PERFORATION** (*arcs, lances et épées*) : Modifie le résultat du dé du Destin de +3 pour les lances, +2 pour les arcs et +1 pour les épées pour obtenir un Coup Perforant.
- ◆ **COUP DE BOUCLIER** (*boucliers*) : Si la valeur de **CORPS** du Héros est supérieure au Niveau d'Attribut de son adversaire, celui-ci est repoussé et perd (1d) au prochain round.

COUP PERFORANT : Lorsque le dé du Destin indique 10 ou **⚔** sur une attaque réussie, la cible doit réussir un test de **PROTECTION** pour éviter une Blessure. Les adversaires sont tués d'emblée lorsqu'ils sont blessés. Ceux dont la **PUISSANCE** s'élève à 2 ou plus ont besoin d'autant de Blessures pour être tués.

PRÉVENIR LES DÉGÂTS Page 99

SE LAISSER REPOUSSER : Une fois par round, le Héros peut choisir de reculer pour réduire de moitié les dégâts d'une attaque contre lui (arrondis au supérieur). Sa prochaine Action Principale doit être consacrée à recouvrer ses pleines capacités.

TEST DE PROTECTION : Pour éviter un Coup Perforant qui vise son Héros, le Joueur lance un dé du Destin plus un nombre de dés de Maîtrise égal à la valeur de **PROTECTION** de son armure, en utilisant la Blessure de l'arme de son adversaire comme Seuil de Réussite.

| ARME | DÉGÂTS | BLESSURE | NOTES |
|-------------|--------|-----------------|---|
| Épée longue | 5 | 16(1m) / 18(2m) | Peut se manier à 1 (1m) ou 2 mains (2m) |

Un Héros doit obtenir au moins 18 pour éviter la Blessure du Coup Perforant infligé par l'Épée longue tenue à 2 mains.

Contrairement à la Phase d'Aventure, la Phase de Communauté permet aux Joueurs de raconter ce que font leurs Héros et d'élaborer leurs histoires et leurs ambitions. Bien que les actions entreprises dans cette phase ne soient pas nécessairement limitées à des activités ayant un effet direct sur le jeu, elles ne devraient pas introduire de nouvelles informations de fond qui seraient mieux adaptées à une Phase d'Aventure, comme l'exploration d'un lieu qu'ils n'ont jamais visité auparavant ou la rencontre de nouvelles personnalités.

DÉFINIR LA DURÉE : Une Phase de Communauté devrait durer au moins une semaine, voire toute une saison d'hiver (*yule*), pour représenter le temps que les Héros passent à se détendre ou à s'occuper de leurs affaires personnelles ou de leurs études.

CHOISIR LA DESTINATION : Les Joueurs décident de l'endroit où la Compagnie va passer la Phase de Communauté, en choisissant un lieu que les Héros ont déjà visité et qui se trouve à une distance raisonnable de l'endroit où ils sont partis à l'aventure. Le voyage lui-même se déroule «en coulisse», sauf si les Joueurs souhaitent en jouer les détails. *DANS LA PLUPART DES CAS, LA COMPAGNIE SE SÉPARE LE TEMPS DE LA PHASE DE COMMUNAUTÉ DE YULE, CHAQUE MEMBRE RENTRANT CHEZ LUI POUR RETROUVER SA FAMILLE ET SES PROCHES.*

AMÉLIORER SON HÉROS : Les joueurs dépensent des points d'expérience pour affiner leurs compétences et augmenter leur Vaillance ou Sagesse, et retirent un certain nombre de points d'Ombre si leurs actions étaient suffisamment remarquables (voir page suivante).

CHOISIR LES ENTREPRISES : La Compagnie sélectionne une ou plusieurs **Entreprises** dans la liste ci-contre, dont le nombre dépend du type de **Phases de Communauté** (**ordinaires** ou **de Yule**).

- ♦ **Ordinaire** : La Compagnie choisit une **Entreprise** ordinaire
- ♦ **Yule** : *Chaque joueur choisit une entreprise ordinaire ou une entreprise de yule. Si il choisit une entreprise ordinaire, elle doit être différente de celles choisies par les autres joueurs.*
- ♦ **Ordinaire & Yule** : La Compagnie peut également choisir une **Entreprise Gratuite** supplémentaire en fonction des **Vocations** représentées parmi ses membres.

CHANGER LES OBJETS UTILES : Les Joueurs sont libres de modifier les **Objets utiles** de leur Héros, en respectant le nombre autorisé par son **Niveau de vie**.

ENTREPRISES

COLLECTER DES RUMEURS (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Protecteur*)

Recevoir du Gardien des Légendes une rumeur qui peut s'avérer utile dans les aventures de la Compagnie.

RENCONTRER UN GARANT (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Messager*)

Rencontrer l'un des amis et alliés de la Compagnie en passant la phase de Communauté dans un lieu où cet individu peut être trouvé, et si celui-ci est disponible pour une rencontre.

CONSULTER DES CARTES ILLUSTRÉES ET ANNOTÉES (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Erudit*) Jusqu'à la prochaine phase de Communauté, La Compagnie ajoute +1 à tous les jets de Destin effectués sur la **Table des Événements de voyage**.

FÉDÉRER LA COMPAGNIE (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Capitaine*) Augmenter la **Réserve de Communauté** de 1 point jusqu'à la prochaine **Phase de Communauté**.

ÉTUDIER DES OBJETS MAGIQUES (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Chasseur de trésor*) Découvrir les propriétés de tous les **Objets extraordinaires** et des **Reliques merveilleuses** en possession de la Compagnie.

ALIMENTER LE TRÉSOR DE GUERRE p 164

Rentrer chez soi pour déposer un objet enchanté d'au moins une Amélioration permet d'activer autant d'Améliorations sur une armure ou arme fabuleuse possédée.

COMPOSER UNE CHANSON (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Champion*) Composer un **Lai** (pour les **Audiences**, jets favorisé si utilisée), une **Chanson de Victoire** (pour les **Combats**, si utilisée, ignore l'état **Épuisé** pour tout le reste du combat) ou un **Chant de Marche** (pour les **Voyages**, jets favorisés si utilisée).

ENTREPRISES DE YULE

GUÉRIR DES SÉQUELLES DE L'OMBRE Dépenser 5 **points d'Aventure** pour supprimer une **Séquelle de l'Ombre** (*Voir p.137*)

ÉLEVER UN HÉRITIER Dépenser 5 **points de Trésor** et 5 **points d'Aventure** pour augmenter l'**Expérience préalable** d'un Héritier de 5 points.

RELATER UNE AVENTURE Échanger une **Particularité** pour une autre en fonction des derniers événements vécus par le Héros, en choisissant la nouvelle **Particularité** dans la liste (*Voir p. 67*) ou en l'inventant.

RENCONTRER UN MAÎTRE DU SAVOIR Apprenez les qualités d'une Arme ou Armure Fabuleuse en visitant un lieu approprié et en choisissant l'entreprise **RENCONTRER UN GARANT**. (*Voir p.164*)

Les Joueurs gagnent deux types de points d'expérience : des **Points de Progression** et des **Points d'Aventure**, à la fin de chaque session ou à la fin de la phase d'aventure. Pendant la phase de Communauté, ils peuvent dépenser ces points pour améliorer les capacités de leurs aventuriers ou en acquérir de nouvelles, se remettre des effets de l'Ombre, et préparer un successeur digne de prendre leur place en temps voulu (en choisissant l'entreprise **Élever un Héritier** pendant une phase de Communauté de Yule). Les joueurs notent les **Points de Progression** et les **Points d'Aventure** sur leur feuille de personnage. Les points inutilisés peuvent être conservés pour une phase de Communauté.

EXPÉRIENCE

ENTRAÎNEMENT

| RANG DE COMPÉTENCE | POINTS DE PROGRESSION |
|---|--------------------------|
|  | 4 |
|  | 8 |
|  | 12 |
|  | 20 |
|  | 26 |
|  | 30 |

Gagner de l'Expérience : Les joueurs gagnent **3 Points de Progression** et **3 Points d'Aventure** pour chaque session de jeu à laquelle ils assistent, en supposant une session de trois heures. Pour un taux plus détaillé (p.57), prévoyez **1 Point de Progression** et **1 Point d'Aventure** par heure de jeu (ou 1,5 point de chaque type par heure, si un groupe parcourt rapidement beaucoup de terrain).

NOTEZ QU'À YULE, CHAQUE AVENTURIER GAGNE ÉGALEMENT DES POINTS DE PROGRESSION BONUS ÉGAUX À LEUR ESPRIT.

Entraînement : Les joueurs perfectionnent les compétences de leurs aventuriers en dépensant des **Points de Progression** pour obtenir ou améliorer un rang dans l'une de leurs compétences.

Évolution : Les joueurs manifestent la confiance, le respect et les capacités de combat que leurs aventuriers acquièrent grâce à leurs accomplissements en dépensant des **Points d'Aventure** pour obtenir ou ajouter un nouveau rang dans une ou plusieurs compétences de combat, et pour gagner un nouveau rang soit en **VAILLANCE**, soit en **SAGESSE**.

ÉVOLUTION

| RANG COMP. DE COMBAT | VAILLANCE OU SAGESSE | POINTS D'AVENTURE |
|---|-------------------------|----------------------|
|  | | 4 |
|  | 2 | 8 |
|  | 3 | 12 |
|  | 4 | 20 |
|  | 5 | 26 |
|  | 6 | 30 |

RÉMISSION SPIRITUELLE

Récupérer de l'Espoir : Pendant une phase de Communauté non-Yule, les aventuriers récupèrent de l'Espoir égal à leur score de **CŒUR**. À tout moment, les aventuriers dont le total d'Ombre ne correspond pas encore à leur score maximum d'Espoir peuvent **Renforcer leur Volonté** (p.137) pour remplacer toute l'Ombre actuelle par une seule Séquelle de l'Ombre, qui agit comme un point d'Ombre permanent.

Foyer et Domicile : À Yule, les aventuriers rentrent chez eux et **récupèrent tous leurs points d'Espoir**. S'ils choisissent l'entreprise **GUÉRIR DES SÉQUELLES DE L'OMBRE**, ils peuvent également dépenser 5 points d'aventure pour retirer une Séquelle de l'Ombre (p.121).

Défier l'Ombre : Si la phase d'aventure précédente a abouti à un résultat positif dans le combat contre l'Ombre envahissante, le Gardien des Légendes peut permettre aux Compagnons de retirer de 1 à 3 points d'Ombre en fonction de la façon dont leurs réalisations sont jugées remarquables :

- ♦ **1 point** si leurs efforts ont *légèrement interféré* avec le retour de l'Ombre.
- ♦ **2 points** s'ils ont *activement entravé ou affaibli* l'Ennemi.
- ♦ **3 points** si les exploits de la Compagnie ont *attiré l'attention* du Seigneur des Ténèbres ou de l'un de ses serviteurs.

VOYAGE : LES BASES

TRACER L'ITINÉRAIRE : En utilisant leur carte, les Joueurs montrent au Gardien des Légendes l'itinéraire qu'ils ont l'intention de suivre depuis le lieu de départ de leur voyage jusqu'à l'endroit choisi comme destination. Le Gardien des Légendes détermine l'itinéraire précis sur sa carte, en tenant compte du terrain, et compte les hexagones, en dehors de celui de départ, pour déterminer la **Longueur du Voyage**. Un Héros sert de **Guide**, tandis que les autres remplissent les trois autres **Rôles de Voyage** – **Eclaireur**, **Guetteur** et **Chasseur** – en doublant les rôles ou en les laissant inoccupés si nécessaire.

TESTS DE MARCHÉ : Le Guide effectue un test de **VOYAGE**. En cas de réussite, le premier événement se produit à 3 hexagones de distance (plus 1 pour chaque τ) ; en cas d'échec, l'événement se produit à 2 hexagones de distance (1 hexagone en automne ou en hiver).

DÉTERMINER LA CIBLE ET L'ÉVÉNEMENT : Le Gardien des Légendes lance un dé de Maîtrise sur la table **Cible de l'événement**. Il lance ensuite un dé du Destin sur la table **Événements de voyage** pour déterminer les conséquences. **Le test est Favorisé si l'événement a lieu dans les Terres Frontalières, non modifié dans les Terres Sauvages, et Défavorisé dans les Terres Ténébreuses.**

RÉSOUTRE L'ÉVÉNEMENT : Un Héros assigné au Rôle de Voyage ciblé effectue un Test de la Compétence associée (éventuellement avec le soutien d'un autre Héros dans le même Rôle). **Pour un événement en terrain manifestement difficile, le Héros a un malus de (1d) sur le Test de Compétence ; pour un événement le long d'une route, il gagne un bonus de (1d).** La cible des Conséquences négatives est le Héros qui a fait le Test (ainsi que tout Héros qui l'a soutenu). Le Gardien des Légendes décompte toute Fatigue gagnée.

PROCHAINS ÉVÉNEMENTS : Si la Compagnie n'a pas encore atteint sa destination, le Héros endossant le Rôle de Guide effectue un autre Test de Marche.

RÔLES DE VOYAGE

| | |
|------------------|---|
| Guide | En charge de toutes les décisions concernant l'itinéraire, le repos et le ravitaillement. |
| Eclaireur | En charge de monter le campement et d'ouvrir de nouvelles voies. |
| Guetteur | En charge de monter la garde. |
| Chasseur | En charge de trouver de la nourriture dans les étendues sauvages. |

CIBLE DE L'ÉVÉNEMENT

| DÉ | CIBLE | COMPÉTENCE |
|-----|------------|-------------|
| 1-2 | Eclaireurs | EXPLORATION |
| 3-4 | Guetteurs | VIGILANCE |
| 5-6 | Chasseurs | CHASSE |

ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE

| DÉ DU DESTIN | ÉVÉNEMENT | CONSÉQUENCES | FATIGUE |
|---|---------------------|--|---------|
|  | Horrible Méaventure | Si le Test est raté, la cible est Blessée . | 3 |
| 1 | Désespérance | Si le Test est raté, tous les membres de la Compagnie gagnent 1 point d'Ombre (Effroi) . | 2 |
| 2-3 | Mauvais Choix | Si le Test est raté, la cible gagne 1 point d'Ombre (Effroi) . | 2 |
| 4-7 | Contretemps | Si le Test est raté, la Longueur du Voyage est rallongée de 1 jour et la cible gagne 1 point de Fatigue supplémentaire. | 2 |
| 8-9 | Raccourci | Si le Test est réussi, la Longueur du Voyage est diminuée de 1 jour. | 1 |
| 10 | Heureuse Rencontre | Si le Test est réussi, la Fatigue gagnée s'élève à 0 et le Gardien des Légendes improvise une rencontre favorable à la Compagnie. | 1 |
|  | Vision Fabuleuse | Si le Test réussit, toute la Compagnie regagne 1 point d'Espoir . | – |

C'EST ENCORE LOIN ?

Un voyage se poursuit jusqu'à ce que le résultat du Test de Marche du Guide corresponde ou dépasse le nombre d'hexagones restants entre la position actuelle de la Compagnie et son point d'arrivée, mettant ainsi fin au voyage. Cependant, lorsqu'un événement inattendu le long de l'itinéraire engage la Compagnie dans une activité différente pendant un temps significatif, le Gardien des Légendes décide si celle-ci met fin au voyage ou non.

LIEUX PÉRILLEUX

Certains endroits de la carte du Gardien des Légendes affichent une valeur numérique indiquant leur **Niveau de péril**, c'est-à-dire le danger qu'ils représentent. Il s'agit de zones particulièrement difficiles à traverser, comme des forêts épaisses, des cols de montagne escarpés, des marais traîtres ou d'autres terrains dangereux.

Quand un Test de Marche conduit la Compagnie dans (ou) à travers un Lieu Périlleux, le Gardien des Légendes suit ces étapes :

1. Les Héros s'arrêtent dans le Lieu Périlleux dès qu'ils y entrent.
2. Pour le quitter, les Héros doivent faire face à un nombre d'Événements égal au **Niveau de péril** de celui-ci (toutes les règles normales s'appliquent). Les suppléments de L'Anneau Unique peuvent fournir des tables spécifiques d'Événements de voyage en fonction des Lieu Périlleux qui y sont décrits.
3. Une fois que tous les Événements ont été résolus, le voyage se poursuit normalement, en reprenant les **Tests de Marche** à partir du premier hexagone en dehors des limites du Lieu Périlleux sur l'itinéraire du voyage.

DURÉE DU VOYAGE

Pour calculer précisément la Durée du voyage de la Compagnie, le Gardien des Légendes compte le nombre d'hexagones de l'itinéraire de la Compagnie sur la carte, en ajoutant un jour supplémentaire pour chaque hexagone suggérant un terrain difficile (collines, bois, marais, etc.) pour arriver à une durée totale en jours.

MARCHE FORCÉE : Pour se hâter, les membres de la Compagnie peuvent marcher pendant plus d'heures chaque jour qu'ils n'oseraient le faire en d'autres circonstances. En termes de jeu, progresser à Marche forcée signifie compter un jour par deux hexagones parcourus (au lieu d'un jour par hexagone), **mais chaque Héros subit 1 point de Fatigue supplémentaire pour chaque jour de Marche forcée.**

MONTURES : Si toute la Compagnie voyage à cheval le long de routes et de bons chemins, **le Gardien des Légendes divise par deux la Durée du voyage calculée ci-dessus** (en arrondissant au chiffre supérieur) pour obtenir le nombre de jours total. Le Gardien des Légendes devrait considérer si certaines zones, comme les régions fortement boisées, empêchent la Compagnie de se déplacer à cheval.

FATIGUE DU VOYAGE

Le Gardien des Légendes compte toute Fatigue acquise à cause des Événements et en prend note sur le Carnet de route. A la fin du Voyage, les Héros avec une Monture réduisent leur Fatigue par la Vigueur de la Monture (p 50). Les Héros peuvent encore réduire leur Fatigue en réussissant un jet de **VOYAGE**, ce qui leur retire 1 point de Fatigue plus 1 pour chaque **⌘**. Les joueurs transfèrent les points de Fatigue restants sur la fiche de leur Héros.

Par la suite, tout Repos Prolongé dans un refuge sûr et abrité (donc pas sur la route) leur retire 1 point.



AU PRÉALABLE : Pour être considérée comme un Conseil, une rencontre doit être une assemblée formelle au cours de laquelle les enjeux sont élevés et dont le résultat permet à la Compagnie d'acquérir ou de perdre un gain précieux. **Avant le début d'un Conseil, la Compagnie doit se mettre d'accord sur le gain précieux qu'elle espère en retirer.**

♦ Pour atteindre son objectif, la Compagnie doit obtenir un nombre de réussites correspondant à la valeur de Résistance du Conseil fixée par le Gardien des Légendes lors de l'étape 1 dans les limites de l'Echéance du Conseil (un nombre maximum de tentatives) établie à l'étape 2. Les résultats des Tests effectués durant l'étape 3 déterminent les Conséquences qui font suite à la phase de Conseil.

1 DÉTERMINER LA RÉSISTANCE Page 105

Le Gardien des Légendes détermine la Résistance en soupesant l'importance de l'objectif de la Compagnie, au regard des motivations et des attentes de l'auditoire rencontré. Il attribue ainsi une Résistance de 3, 6 ou 9 en fonction du type de requête. Ce nombre constitue la Valeur de base de Résistance pour le Conseil.

REQUÊTE RAISONNABLE

L'auditoire ne perd rien en aidant la Compagnie ou obtient une contrepartie équivalente à l'aide qu'elle lui réclame. **3**

REQUÊTE AUDACIEUSE

L'objectif de l'entretien profite davantage à la Compagnie qu'aux membres du Conseil. **6**

REQUÊTE SCANDALEUSE

La Compagnie invite son auditoire à prendre des risques ou lui réclame une aide qui ne lui apportera sans doute aucun bénéfice. **9**

2 PRÉSENTATIONS Pages 106 et 108

Pour se présenter à son auditoire, la Compagnie élit un porte-parole qui effectue un Test de **PRÉSENCE**, de **COURTOISIE** ou d'**ÉNIGMES**. Le résultat détermine l'Echéance du Conseil.

♦ En cas de réussite, l'Echéance est égale 4, +1 pour chaque **☞** obtenu.

♦ En cas d'échec, les Présentations sont ratées. L'Echéance est égale à 3 et, si la Compagnie ne parvient pas à obtenir les réussites nécessaires durant l'Echéance, le Conseil se conclut sur un **Désastre** (voir Conséquences).

3 INTERACTION Pages 18, 106 et 107

Les Joueurs décrivent leur conduite puis font les Tests de compétence appropriés pour accumuler assez de réussites afin d'égaliser ou dépasser la Résistance. Les compétences **INSPIRATION**, **INTUITION**, **PERSUASION**, **ÉNIGMES** ou **CHANT** sont généralement utilisées durant cette étape. En cas de succès, les **☞** sont comptés comme réussites supplémentaires.

BONUS ET MALUS Si l'auditoire est...

- ♦ **Réticent**, les Tests s'effectuent avec un malus de (1d),
- ♦ **Ouvert**, il n'y a pas de modificateur,
- ♦ **Amical**, les Tests s'effectuent avec un bonus de (1d).

En outre, si un discours prononcé aborde des sujets liés à l'objectif de la Compagnie et s'ils sont jugés importants par l'auditoire, le Gardien des Légendes peut accorder un bonus de (1d) ou même (2d) sur le Test de compétence correspondant.

CONSÉQUENCES Page 108

RÉUSSITE : La Compagnie atteint le nombre de réussites égal à la valeur de Résistance du Conseil, obtenant ainsi le gain souhaité.

ÉCHEC OU RÉUSSITE PARTIELLE : Si la Compagnie ne parvient pas à atteindre la valeur de Résistance pendant l'Echéance du Conseil, les Joueurs peuvent décider d'accepter simplement l'échec ou, avec l'accord du Gardien des Légendes, ils peuvent décider d'obtenir le gain souhaité mais en échange d'une contrepartie.

DÉSASTRE : Si la Compagnie n'obtient aucun succès ou qu'elle ne parvient pas à atteindre la valeur de Résistance après des Présentations ratées, la Compagnie est désormais perçue comme une menace par l'auditoire qui finit par décider de l'emprisonner ou de l'attaquer.

DYNAMIQUE DE COMBAT

Pendant les phases de Combat, les adversaires suivent des règles différentes de celles des Héros.

◆ **PAS DE POSITIONS** : Lorsque c'est au tour des adversaires d'attaquer, ils résolvent leurs actions dans l'ordre de Positions des Héros avec lesquels ils sont Engagés (voir page 98). Ceux qui sont en retrait et non Engagés résolvent leurs actions en dernier (par exemple, en attaquant avec une arme à distance).

◆ **MODIFICATEUR DE PARADE** : Lorsque les Héros effectuent un Test d'attaque, ils ajoutent la valeur de **Parade** de l'adversaire à leur SR d'Attribut de **CORPS**.

◆ **ATTAQUES MULTIPLES** : Les adversaires peuvent effectuer un nombre d'attaques égal à leur **PUISSANCE**, que ce soit contre le même combattant ou contre des combattants différents.

◆ **CAPACITÉS SPÉCIALES** : Sauf indication contraire, un adversaire peut utiliser des points de **HAINE** ou de **DÉTERMINATION** équivalents à sa **FORCE**, pour activer une Capacité spéciale en plus d'attaquer.

HAINE / DÉTERMINATION

Au lieu de points d'Espoir, les serviteurs de l'Ennemi et les créatures monstrueuses ont des points de **HAINE** égaux à leur **Niveau d'Attribut**, tandis que les Hommes Maléfiques et les créatures non monstrueuses ont des points de **DÉTERMINATION**.

◆ **DÉ BONUS** : Un adversaire peut dépenser un point pour gagner (1d) sur un Test d'attaque ou un Test de Protection.

◆ **ÉPUISEMENT** : Lorsqu'un adversaire commence un round sans points de **HAINE** ou de **DÉTERMINATION**, il est considéré comme Épuisé.



Pour des raisons d'ambiance, le Gardien des Légendes peut décider de changer la signification des icônes spéciales sur le dé du Destin afin qu'un symbole  soit un succès automatique pour les serviteurs de l'Ombre.

ENDURANCE ET BLESSURES

L'**ENDURANCE** d'un adversaire mesure sa résistance à l'épuisement du combat et des blessures.

◆ Si son **ENDURANCE** est réduite à zéro, l'adversaire est hors de combat. *A la discrétion du Gardien des Légendes, il peut être à l'Agonie lorsque le combat se termine, et peut même survivre s'il est secouru.*

◆ Les adversaires ne peuvent pas choisir de se laisser repousser pour réduire les dégâts subis.

◆ Une créature est tuée sur le champ si elle subit un nombre de Blessures égal à sa **PUISSANCE**.

DÉGÂTS SPÉCIAUX



Lorsque le Test d'attaque réussi d'un adversaire produit un ou plusieurs , il peut infliger des Dégâts spéciaux. Plusieurs  peuvent être utilisés pour déclencher différents résultats ou le même résultat plusieurs fois.

◆ **COUP PUISSANT** : L'attaque inflige une perte d'**ENDURANCE** supplémentaire égale au **Niveau d'Attribut** de l'adversaire. *Tous les adversaires peuvent choisir de déclencher ce résultat.*

D'autres options de **Dégâts spéciaux** sont indiquées dans la description de l'adversaire et ne peuvent être invoquées que pour un type d'attaque spécifique parmi ses Compétences de combat (par exemple, les attaques du Troll peuvent Êtreindre).

◆ **PERFORATION** : L'adversaire porte un coup bien ajusté modifiant le résultat du dé du Destin de +2.

◆ **ÉTREINTE** : L'adversaire saisit sa cible qui ne peut combattre qu'en position Avancée via des attaques Improvisées. Les Héros peuvent se libérer en dépensant un  sur un Test d'attaque réussi.

◆ **BRISE BOUCLIER** : L'attaque détruit le bouclier de la cible (sauf s'il possède une **Récompense** ou un enchantement magique), éliminant ainsi le bonus de **PARADE** correspondant.

Un Butin est une source de Points de Trésor rencontrée par la Compagnie lors de l'exploration de cavernes, repaires et anciennes ruines. En général, la Compagnie devrait trouver deux Butins durant une phase d'aventure : un commun et un rare, ou un seul merveilleux.

VALEUR DU TRÉSOR : Lancez 1 à 3 dés de Maîtrise comme indiqué, et multipliez le résultat par le nombre de héros dans la Compagnie. Cette valeur en point de trésor représente une quantité non spécifiée d'argent, d'or et de gemmes. Utilisez la Table des Objets Précieux pour concevoir une ou plusieurs trouvailles.

OBJETS PRÉCIEUX

Pour plus de spécificité, créez des Objets Précieux en attribuant à chacun des points de trésor sur le total généré pour le trésor. Le Gardien des Légendes est encouragé à enrichir la description de tous les Objets Précieux ou à passer du temps à imaginer des histoires riches, qui peuvent être révélées à un joueur choisissant l'entreprise Rencontrer un Garant lors d'une Phase de Communauté. *Quelques indices pointant vers un héritage tragique ou héroïque suffisent largement à évoquer l'ambiance souhaitée.*

TRÉSORS MAGIQUES

Après que la Compagnie ait réparti les parts du Trésor, lancez les dés du Destin pour déterminer si quelque chose d'une qualité exceptionnelle a été trouvée. Pour chaque résultat  ou , lancer un dé de maîtrise sur la Table des Trésors Magiques.

Encombrement : Les aventuriers augmentent leur Charge de 1 pour chaque point de trésor, Relique Merveilleuse ou Objet Extraordinaire. Les Armes et Armures Fabuleuses ont leur propre valeur de Charge (catégorie d'Attirail de guerre) (page 100)

NIVEAUX DE BUTIN

| NIVEAU | EXEMPLES | VALEUR PAR HÉROS | TRÉSOR MAGIQUE |
|--------------------|--|-------------------|-----------------|
| <i>Commun</i> | Butin d'un Troll solitaire, rapines de Gobelins, larcin de bandits | 1 dé de Maîtrise | 2 dés du Destin |
| <i>Rare</i> | Ancien trésor, butin de Nain | 2 dés de Maîtrise | 4 dés du Destin |
| <i>Merveilleux</i> | Trésor antique, trésor d'une cité naine, trésor d'un Dragon | 3 dés de Maîtrise | 6 dés du Destin |

TABLE DES OBJETS PRÉCIEUX

| 1 : TYPE D'OBJET | 2 : TYPE DE GEMME | 3 : FABRICATION |
|--------------------------------|--------------------------------|--|
| 1 Bijoux (une seule gemme) | 1 Perle | 1 Humaine, d'Ouistrenesse |
| 2 Broche | 2 Saphir | 2 Elfique, d'Eregion |
| 3 Collier | 3 Rubis | 3 Naine, de Khazad-dûm |
| 4 Serre-tête ou couronne | 4 Améthyste (de rose à violet) | 4 Naine, d'Erebor |
| 5 Ceinture, chaîne ou brassard | 5 Gemme Blanche (A ↓) | 5 Naine, du Beleriand (Nogrod ou Belegost) |
| 6 Anneau | 6 Gemme Verte (B ↓) | 6 Elfique, du Beleriand |

A : 1-2 Adamant (diamant) ; 3-4 « Gemme blanche » ; 5-6 Cristal de roche

B : 1-2 Émeraude ; 3-4 « Gemme verte » ; 5-6 Cristal vert

TRÉSORS MAGIQUES

| DÉ | TROUVAILLE | DESCRIPTION | CORROMPU SI  |
|-----|--------------------------|--------------------------------------|---|
| 1-3 | Relique Merveilleuse | Objet Enchanté 1 Bénédiction | +1 point d'Ombre (Cupidité) |
| 4-5 | Objet Extraordinaire | Objet Enchanté 2 Bénédictions | +2 points d'Ombre (Cupidité) |
| 6 | Arme ou Armure Fabuleuse | Arme ou Armure de qualité supérieure | +3 points d'Ombre (Cupidité) |

INDEX DU TRÉSOR

Trouver un objet magique doit représenter un tournant majeur dans une campagne avec des conséquences définies sur l'avenir du héros. Avoir une liste détaillant tous les objets magiques pouvant intégrer la campagne permet au Gardien des Légendes de vérifier ce qui est révélé lorsqu'un jet de trésor magique donne  ou . Les Reliques Merveilleuses et les Objets Extraordinaires devraient également être rares et uniques, de peur que leur valeur ne soit sous-estimée par les joueurs.

CONSTITUTION DE L'INDEX : Lors de la création d'un Index des Trésors, incluez autant de Reliques Merveilleuses que souhaité, et spécifiez précisément le nombre et la nature de tout Objet Extraordinaire et Armes et Armures Fabuleuses à trouver (idéalement, 1-3 Objets Merveilleux et 1-3 équipements de combat par aventurier).

OBJETS MAGIQUES : Lancez un dé de Maîtrise pour sélectionner d'abord un groupe de compétences dans la **Table des Bénédiction**s, puis la compétence affectée. Si l'objet est un Objet Extraordinaire lancez à nouveau pour découvrir sa deuxième Bénédiction.

♦ Le porteur obtient (2d) lorsqu'il effectue des jets en utilisant la compétence indiquée par la Bénédiction de l'objet enchanté, ou peut plutôt dépenser un point d'Espoir pour réaliser une **Réussite Magique** avec cette compétence (page 21).

♦ Les capacités d'un objet peuvent ne pas être immédiatement apparentes lors de sa découverte et peuvent nécessiter qu'un joueur choisisse l'action Étude des Objets Magiques (ou Rencontrer un Garant) lors d'une Phase de Communauté pour les comprendre.

TRÉSORS MAGIQUES

| DE | TROUVAILLE | DESCRIPTION | CORROMPU SI  |
|-----|-----------------------------|---|---|
| 1-3 | Relique Merveilleuse | Objet Enchanté 1 Bénédiction | +1 point d'Ombre (Cupidité) |
| 4-5 | Objet Extraordinaire | Objet Enchanté 2 Bénédiction | +2 points d'Ombre (Cupidité) |
| 6 | Arme ou Armure Fabuleuse | Arme ou Armure de qualité supérieure | +3 points d'Ombre (Cupidité) |

TABLES DES BÉNÉDICTIONS

1 : PERSONNALITÉ

1-2 PRÉSENCE (anneau, cape, serre-tête, collier, ceinture, fourreau, bâton, cor de guerre)

3-4 INSPIRATION (anneau, cape, fourreau, bâton, cor de guerre)

5-6 PERSUASION (anneau, cape, serre-tête)

2 : DÉPLACEMENT

1-2 ATHLÉTISME (corde, bottes, chaussures)

3-4 VOYAGE (bâton, ceinture, bottes)

5-6 DISCRÉTION (anneau, cape, chaussures)

3 : PERCEPTION

1-2 VIGILANCE (anneau, serre-tête, collier)

3-4 INTUITION (anneau, serre-tête, collier)

5-6 INSPECTION (anneau, serre-tête, bâton)

4 : SURVIE

1-2 CHASSE (ceinture, cor de chasse, bâton)

3-4 SOINS (inhabituel, car baumes et potions perdent rapidement leurs vertus)

5-6 EXPLORATION (bottes, bâton, corde)

5 : COUTUME

1-2 CHANT (anneau, instrument de musique)

3-4 COURTOISIE (anneau, serre-tête, boutons de manchette)

5-6 ÉNIGMES (anneau)

6 : MÉTIER

1-2 ARTISANAT (anneau, outil d'artisan)

3-4 ART DE LA GUERRE (couronne, anneau, bâton, cor de guerre – rare car concerne surtout les armes)

5-6 CONNAISSANCES (miroir, livre, Pierre de Vision)

ARMURES, CASQUES ET BOUCLIERS

Ajusté - Ancestral (Armure, Casque)

de +3 ou +VAILLANCE sur les jets de Protection (le plus élevé).

Astucieux - Ancestral (Armure, Casque, Bouclier)

de -3 ou -VAILLANCE sur la Charge (le plus élevé).

Armure de Mithril (Armure de maille)

d Charge = 3 pour Chemise ; 6 pour Cotte de mailles.

Objet Gravé de Runes (Armure, Casque, Bouclier)

d Armure: Jet de PROTECTION ignore Épuisé & Mélancolique.

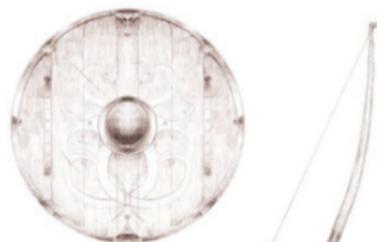
d Casque: Jet de Compétence de Combat ignore Épuisé & Mélancolique.

d Bouclier: Les adversaires vous attaquent comme s'ils étaient Épuisés.

Grandement Renforcé (Bouclier)

en +3 au bonus de Parade et +VAILLANCE si l'ennemi est Ciblé.

d +2 au bonus de Parade.



1. Choisir le **Type** de l'objet (épée, arc, armure, casque...)
2. Déterminer la **Fabrication** :
d Naine **e** Elfique **n** Núménoréenne
3. Si **Elfique** : **1 Cible** ; Si **Núménoréenne** : **2 Cibles**
4. Choisir jusqu'à **3 Améliorations** parmi les **Récompenses** (p.79) dont au moins une **Récompense Enchantée** (ci-contre)
5. Nommer l'objet

ARMES À DISTANCE

Double Sagette

e Inflige -1 point de Haine ou Détermination à l'impact. -3 si Ciblé.

En Droite Ligne

de **n** Angle de tir toujours parfait. Ignore toutes complications. (Exemples: vent contraire, obscurité...)

Acier Allégé (Arc)

n Si vous n'êtes pas surpris, vous pouvez toujours tirer une volée initiale supplémentaire même si aucune volée initiale n'est permise.

ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Tueur

e **n** Les jets de Protection d'un ennemi Ciblé sont défavorisés en cas de Coup perforant. Si le jet était déjà défavorisé, Coup perforant inflige une Blessure auto.

Enchaînement

de **n** Quand cette arme tue un ennemi, vous pouvez immédiatement attaquer un second ennemi engagé contre vous.

Flamme d'Espoir

d Quand cette arme touche un ennemi, tous les membre de la Compagnie (vous inclus) récupèrent 1 Endurance, +1 pour chaque τ .

Lueur de Terreur

d Quand l'arme touche un ennemi, il perd 2 points de Haine ou de Détermination.

Martèlement

de **n** Quand cette arme provoque une perte d'Endurance de 2 fois l'Attribut d'un Ennemi, il est repoussé et dépense sa prochaine action pour retrouver son équilibre.

Luminescent

e L'arme luit (lueur pâle et froide) quand un ennemi Ciblé est à proximité. Les membres de la Compagnie (vous inclus) réussissent automatiquement leurs tests pour éviter une embuscade par des ennemis Ciblés.

N'IMPORTE QUELLE ARME

Grandement Féroce

e Augmente la valeur de Blessure : +4.

n Augmente la valeur de Blessure : +2 ou +VAILLANCE contre ennemi Ciblé.

Grandement Dévastateur

d Augmente la valeur de Dégats : +2.

n Augmente la valeur de Dégats : +1 ou +VAILLANCE contre ennemi Ciblé.

Grandement Acéré

d Les jets d'attaque déclenchent un Coup perforant sur un 8 +.

e Les jets d'attaque déclenchent un Coup perforant sur un 9+ ou 10-VAILLANCE contre un ennemi Ciblé.

Gravé de Runes

de Les jets d'attaque ignorent les états Épuisé & Mélancolique.

La stature d'une Compagnie attire de plus en plus l'attention des ombres et créatures malveillantes. Le score de Conscience de l'Œil permet au Gardien des Légendes de mesurer l'attention que l'Ennemi réserve aux Héros, fluctuant en fonction de leurs actions et de leurs déplacements, jusqu'à ce qu'ils lui soient révélés.

DÉFINIR LA VIGILANCE DE L'ŒIL

Lorsqu'une Phase d'Aventure commence, le score de Conscience de l'Œil dépend des membres présents dans la Compagnie et des objets extraordinaires qu'ils possèdent.

◆ Consultez le tableau de **Composition de la Compagnie** et appliquez *seulement le score le plus élevé* en fonction des Cultures Héroïques représentées dans la Compagnie (*Les personnages du Gardien des Légendes voyageant avec la Compagnie ne sont généralement pas pris en compte à cette fin*).

◆ Ensuite, ajoutez 1 pour chaque Compagnon ayant une **VAILLANCE** de 4 ou plus et 1 pour chaque Arme ou Armure Fabuleuse portée par les membres de la Compagnie.

La **Vigilance de l'Œil** (tableau ci-contre) augmente au cours d'une phase d'aventure. (*Remarque : la plupart des augmentations surviennent en dehors des combats*). Le décompte est suspendu une fois qu'une Phase de Communauté commence, puis réinitialisé pour la phase d'aventure suivante.

La chasse

L'emplacement de la Compagnie sur la **Table des Régions** détermine le seuil de Chasse, plus les modificateurs applicables. Lorsque le score de Conscience de l'Œil atteint ou dépasse ce total, cela déclenche un épisode de Révélation, représentant la capacité de l'Ennemi à focaliser l'hostilité du monde entier sur les héros. Improvisez les conséquences qui leur arrivent, ou attendez une situation appropriée.

◆ Pesez les circonstances actuelles et choisissez une série d'événements qui changeront la situation de la Compagnie pour le pire : les serviteurs de l'Ennemi agissent pour contrecarrer les plans des Héros, un accident causé par la malveillance d'une autre puissance inamicale, ou simplement un coup de malchance sinistre. Si nécessaire, attendez qu'une situation appropriée se présente.

◆ Dès que vous avez joué un épisode Révélateur, la Compagnie est considérée comme étant de nouveau cachée, et le niveau de Conscience de l'Œil est ramené à son niveau de départ.

ÉVOLUTIONS DE LA VIGILANCE DE L'ŒIL

| | AUGMENTATION |
|--|--------------|
| Obtenir un  en dehors d'un combat | 1 |
| ... dans des circonstances particulièrement dramatiques ou graves | 2 |
| ... dans un endroit sûr | 0 |
| Points d'Ombre obtenus (hors combat, par point d'Ombre) | 1 - 3 |
| Utilisation de la Magie (proportionnel à l'effet de la magie) | |
| <i>Effets mineurs (création de lumière magique ou ouverture d'une porte verrouillée)</i> | 1 |
| <i>Sorts majeurs (allumer un feu pendant une tempête, bloquer une porte contre un ennemi)</i> | 2 |
| <i>Sorts puissants (éclair, gonflement des eaux d'une rivière avec fureur)</i> | 3 |

TABLE DE RÉGIONS

| | |
|---------------------|----|
| Terres Frontalières | 18 |
| Terres Sauvages | 16 |
| Terres Ténébreuses | 14 |

COMPOSITION DE LA COMPAGNIE SCORE

| | |
|-------------------------------------|---|
| Seulement des Hobbits et des Hommes | 0 |
| Un ou plusieurs Nains | 1 |
| Un ou plusieurs Dúnédain ou Elfes | 2 |
| Un ou plusieurs Hauts Elfes | 3 |

MODIFICATEURS DE CHASSE

| | |
|----|---|
| +4 | La Compagnie est protégée par la bénédiction d'un Magicien ou de tout autre PNJ |
| +2 | La Compagnie voyage sous de faux noms, emprunte des chemins peu fréquentés ou prend des précautions pour rester discrète et ne pas se faire repérer |
| -2 | Les Héros jouissent d'une grande renommée dans la région, de par leurs exploits exceptionnels |
| -4 | L'Ennemi recherche activement les Héros, ou alors il connaît leur mission ou leur but |