

LES INOFFICIELLES

TABLES DU GARDIEN DES LÉGENDES

DE RAFAMIR

POUR LES JOUEUSES

CRÉATION DE PERSONNAGE

LANCER LES DÉS

USURE ET BLESSURES

COMBAT: LES BASES

COMBAT: LES ACTIONS

PHASE DE COMMUNAUTÉ

POUR LE GARDIEN DES LÉGENDES

VOYAGE: LES BASES ET L'ARRIVÉE

AUDIENCES

ADVERSAIRES

TRÉSORS

INDEX DU TRÉSOR

ILLUSTRE ATTIRAIL DE GUERRE

THE
ONERING™

• FREE LEAGUE •

V. 1.6 (Traduction et adaptations par Nefal)

CRÉATION DE PERSONNAGE

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 SR**, soit 20 moins chaque valeur d'**Attribut**.
- Calculer les valeurs d'**ENDURANCE**, d'**ESPOIR** et de **PARADE**.
- Prendre note des **Compétences communes** et des **Compétences de combat**.
- Choisir un nom, un âge et deux **Particularités**.

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

VERTUS DE DÉPART Page 80

1. **Confiant** – Augmenter la valeur d'**Espoir** de 2.
2. **Main puissante** – Augmenter les **Dégâts** en cas de **Coup Brutal** de 1 et augmenter la valeur du dé du Destin de 1 en cas de **Perforation**.
3. **Résistant** – Augmenter la valeur d'**Endurance** de 2.
4. **Expert** – Choisir 2 **Compétences communes** qui deviennent **Favorites**.
5. **Agile** – Augmenter la valeur de **PARADE** de 1.
6. **Preux** – Réduire le **Seuil de réussite** d'un **Attribut** 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 (EN SÉLECTIONNER 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

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

NIVEAU DE VIE	OBJETS UTILES	MONTURE TYPE	MONTURE VIGUEUR
Pauvre	1	Aucune	—
Modeste	2	Un vieux cheval ou un poney affamé	1
Prospère	3	Une monture décente	2
Riche	4	Un destrier racé	3



3 DÉPENSER L'EXPÉRIENCE PRÉALABLE Page 46

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

VALEUR 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

Pages 16-21

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 incarnés par le Gardien des Légendes.

BONUS D'ESPOIR La Joueuse sur le point de lancer les dés peut dépenser 1 point d'Espoir pour lancer un dé de Maîtrise supplémentaire, noté ci-après (1d).

OBJET UTILE Si un Héros effectue un Test, hors combat, associé à un **Objet utile** dans la situation (selon appréciation du Gardien des Légendes), il accorde (1d).

TEST FAVORISÉ OU DÉFAVORISÉ Lorsque une Joueuse effectue un Test **Favorisé**, elle lance 2 dés de Destin et conserve le meilleur. S'il est **Défavorisé**, elle conserve le pire.

TABLE DES SUCCÈS SPÉCIAUX

RÉSULTAT SPÉCIAL	DESCRIPTION
Annuler un échec	Si un Test de compétence implique plusieurs Héros, vous aidez un autre Héros qui a échoué ; le Test raté est considéré comme un succès.
Comptabiliser des succès supplémentaires	Si une action nécessite plusieurs succès pour être réalisée, vous obtenez 1 succès supplémentaire.
Faire preuve de perspicacité	Vous obtenez des informations supplémentaires, qui ne sont pas nécessairement liées à la tâche en cours. Par exemple, en aidant un individu malade avec un jet de SOINS vous découvrez la trace du poison, ou vous repérez une sentinelle en vous faufilant dans une ruine avec un jet de DISCRETION.
Agir discrètement	Vous atteignez votre objectif sans bruit ou sans attirer l'attention.
Agir rapidement	Vous accomplissez la tâche tentée en un temps plus court (environ la moitié du temps prévu).
Étendre son influence	Vous pouvez affecter davantage de sujets que ceux initialement visés par l'action. D'une manière générale, chaque icône Succès dépensée correspond à un sujet ou un groupe de sujets supplémentaires. Par exemple, suite à un jet d'INTUITION, vous repérez une deuxième personne agissant de manière suspecte dans une auberge ; un jet d'INSPIRATION visant à affecter une demi-douzaine d'individus vous permet d'en influencer une douzaine complète.

COMPÉTENCE FAVORITE Tous les Test effectués avec une **Compétence favorite** sont **Favorisés**.

INSPIRATION La Joueuse peut invoquer une **Particularité** (pour les Tests de compétence uniquement), ou certaines **Vertus culturelles**, pour devenir **Inspiré**. Un Héros **Inspiré** utilisant un bonus d'espoir gagne (2d) au lieu de (1d).

SOUTIEN Si un Héros fait un effort pour aider un compagnon qui effectue un Test de compétence, la Joueuse peut dépenser 1 point d'Espoir pour accorder un (1d) au Test. Donner du **Soutien** au Héros avec lequel on a établi un **Lien de Communauté** accorde (2d).

SUCCÈS MAGIQUE Si un Héros possède une Vertu ou un artefact appropriés, la Joueuse peut dépenser 1 point d'Espoir avant un Test de compétence pour obtenir un succès automatique. Elle lance les dés de Maîtrise, sans tenir compte de leur somme, pour vérifier le **Niveau de réussite**. De tels succès 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.

NIVEAUX DE RÉUSSITE Le niveau de réussite est déterminé comme suit:

- ◆ un lancer, ou un Test, est réussi s'il atteint son **Seuil de réussite SR** ou en obtenant une rune **Ψ** sur le dé de Destin.
- ◆ si on obtient en plus une icône **⌘**, le lancer est considéré comme un **Succès supérieur**.
- ◆ si on obtient deux icônes **⌘** ou plus, le lancer est un **Succès extraordinaire**.

SUCCÈS SPÉCIAUX Les Joueuses peuvent obtenir des succès spéciaux en dépensant les icônes **⌘** obtenues lors d'un lancer (voir **table ci-contre**).

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

USURE ET BLESSURES

RAFAMIR'S UNOFFICIAL
LOREMASTER CHARTS FOR

THE
ONE RING
BY FREE
LEAGUE

ENDURANCE Pages 22, 69-71

ÉPUIsé Lorsque *la valeur actuelle d'ENDURANCE* du Héros devient égale ou inférieure à la valeur de **Charge**, les 1, 2 ou 3 des dés de Maitrise 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 les 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.



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*. Lancer un  sur le dé de 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**.

RÉCUPÉRER DE L'ESPOIR Lors d'un **Repos Court** ou **Prolongé**, les Joueuses peuvent dépenser un nombre de points de Communauté pour distribuer le même nombre de points d'Espoir parmi les Héros (les Joueuses doivent se mettre d'accord sur la manière de les distribuer). Pendant la **Phase de Communauté**, chaque aventurier récupère un nombre de points d'Espoir égal à sa valeur de **COEUR**.

BLESSURES Page 101

BLESSÉ Lorsqu'un Héros rate un **Test de PROTECTION**, il subit une **Blessure** et la Joueuse coche immédiatement la case **Blessé** sur sa feuille de personnage. Elle lance alors un dé de 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 telle réussite 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**.

TABLE DE GRAVITÉ DES BLESSURES

DÉ DE 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)

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.

COMBAT: LES BASES

RAFAMIR'S UNOFFICIAL
LOREMASTER CHARTS FOR

THE
ONERING
BY FREE
LEAGUE

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, ils surprennent l'ennemi et le privent **Premières Volées** et d'actions au premier round.

PREMIÈRES VOLÉES 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

Les Joueuses sélectionnent une **Position** de combat pour leur Personnage au début de chaque round. La position **Arrière** ne peut être choisie que si deux autres Personnages au moins le protègent en combattant en position de combat rapproché, ET si le nombre total d'adversaires n'est pas strictement supérieur au double des membres de la compagnie.

POSITION & EFFET

MANŒUVRES (comme action principale)

AVANCÉE

- + Attaque avec un bonus de (1d)
- Attaques en combat rapproché contre le Héros avec un bonus de (1d)

INTIMIDER L'ADVERSAIRE Test de **PRÉSENCE** pour rendre tous les adversaires de **Puissance 1** **Epuisés** à leur prochaine attaque, un **☞** affecte aussi les adversaires de **Puissance 2**, deux **☞** rendent tous les adversaires **Epuisés** à leur prochaine attaque.

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

- + Attaques contre le Héros avec un malus de (1d)
- Attaque du Héros avec un malus de (1d) par adversaires engagés

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

ARRIÈRE

- + Seulement attaques à distance contre le Héros
- Le Héros ne peut 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 **Premières Volées**, 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 l'ennemi est plus nombreux que la Compagnie, sinon ce sont les Joueuses qui déterminent l'**Engagement**. Les combattants restent **Engagés** jusqu'à ce que toute opposition soit vaincue, ou jusqu'à ce qu'il quitte le combat.

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 ou 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. Sinon, ils 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

RAFAMIR'S UNOFFICIAL
LOREMASTER CHARTS FOR

THE
ONE RING
BY FREE
LEAGUE

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

A son tour, la Joueuse 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 que 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 de Destin plus un nombre de dé 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 icônes **⌘**).

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

DÉGÂTS SPÉCIAUX Page 99



Si l'attaque réussit et qu'une ou plusieurs icônes **⌘** 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 de Destin de +3 pour les lances, +2 pour les arcs et +1 pour les épées pour obtenir un **Coup Perforant**.
- ◆ **COUP DE BOUCLIER** (boucliers - seulement une fois) 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 de 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 (arrondir au supérieur). Sa prochaine action principale doit être consacrée à récupérer sa position de combat.

TEST DE PROTECTION Pour éviter un **Coup Perforant** qui vise son Héros, la Joueuse lance un dé de Destin plus un nombre de dé 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**.

Un Héros doit obtenir 18 ou plus pour éviter les effets d'un **Coup Perforant** infligé par une épée longue tenue à 2 mains.

PHASE DE COMMUNAUTÉ

RAFAMIR'S UNOFFICIAL
LOREMASTER CHARTS FOR

THE
ONERING
BY FREE
LEAGUE

Pages 118-123

Contrairement à la Phase d'Aventure, la Phase de Communauté permet aux Joueuses 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.

DURÉE DÉTERMINÉE 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 leur affaires personnelles ou de leurs études.

CHOISIR LA DESTINATION Les Joueuses 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 Joueuses 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 Joueuses dépensent des **Points de Compétence** pour développer les **Compétences communes** des Héros (entraînement), des **Points d'Aventure** pour augmenter la **SAGESSE** ou la **VAILLANCE** et améliorer les **Compétences de combat** (progression), et retirer un certain nombre de **Points d'Ombre** déterminés par le Gardien des Légendes (récupération spirituelle). Les Joueuses ne peuvent acheter plus d'un rang dans une **Compétence commune** ou une **Compétence de combat**. A **Yule**, chaque Héros gagne également un bonus de **Points de Compétence** égal à son **ESPRIT**.

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 Joueuse choisit une **Entreprise** ordinaire ou une **Entreprise** de Yule. Si elle choisit une **Entreprise** ordinaire, elle doit être différente de celles choisies par les autres Joueuses.

La Compagnie peut également choisir une **Entreprise** gratuite supplémentaire en fonction des **Vocations** représentées parmi ses membres.

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

ENTREPRISES (ORDINAIRES)

ENTENDRE LES 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 Compagnie dans un lieu où cet individu peut être trouvé, et si celui-ci est disponible pour une rencontre.

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

RENFORCER LES LIENS (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Capitaine*) Augmenter la **Réserve de Communauté** de 1 point jusqu'à la prochaine **Phase de Communauté**.

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

ÉCRIRE UNE CHANSON (*Gratuite pour les Compagnies comptant un Champion*) Composer un **Lai** (pour les **Audiences**), une **Chanson de Victoire** (pour les **Combats**) ou un **Chant de Marche** (pour les **Voyages**).

ENTREPRISES DE YULE

GUÉRIR DE LA CORRUPTION Dépenser 5 **points d'Aventure** pour supprimer une **Cicatrice de l'Ombre** (Voir Harden Will, 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 HISTOIRE Echanger une **Particularité** pour une autre en fonction des derniers événements vécus par le Héros, en le choisissant dans la liste (voir page 67) ou en l'inventant.

VOYAGE: LES BASES

RAFAMIR'S UNOFFICIAL
LOREMASTER CHARTS FOR

THE
ONE RING
BY FREE
LEAGUE

Pages 108-114

TRACER L'ITINÉRAIRE En utilisant leur carte, les Joueuses montrent au Gardien des Légendes l'itinéraire qu'elles 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 ☼); 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 de Destin sur la table **Événements de voyage** pour déterminer les conséquences. Le jet est **Favorisé** si l'événement a lieu dans les **Terres Libres**, 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

D6	CIBLE	TEST DE COMPÉTENCE
1-2	Eclaireurs	EXPLORATION
3-4	Guetteurs	VIGILANCE
5-6	Chasseurs	CHASSE

ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE

DÉ DE DESTIN	ÉVÉNEMENT	CONSÉQUENCES	FATIGUE
	Terrible Infortune	Si le Test est raté, la cible est Blessée .	3
1	Désespoir	Si le Test est raté, tous les membres de la Compagnie gagne 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	Mésaventure	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	Rencontre fortuite	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
	Vue Heureuse	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 restant 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.

CONTRÉES PÉRILLEUSES

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 une **Contrée périlleuse**, le Gardien des Légendes suit ces étapes:

1. Les Héros s'arrêtent dans la **Contrée périlleuse** dès qu'ils y entrent.
2. Pour la quitter, les Héros doivent faire face à un nombre d'**Événements** égal au **Niveau de péril** de celle-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 **Contrées périlleuses** qui y sont décrites.
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 de la **Contrée périlleuse** sur l'itinéraire du voyage.

LONGUEUR DU VOYAGE

Pour calculer précisément la **Longueur 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 d'une 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 **Longueur du voyage** calculée ci-dessus (en arrondissant au chiffre supérieur) pour obtenir le nombre de jours parcourus. Le Gardien des Légendes devrait considérer si certaines zones, comme les régions fortement boisées, empêchent la Compagnie de se déplacer à cheval.

FATIGUE DE VOYAGE

Le Gardien des Légendes compte toute **Fatigue** acquise à cause des **Événements** et en prend note sur le **Carnet de voyage**. A la fin du **Voyage**, les Héros avec une **Monture** réduisent leur **Fatigue** par la **Vigueur** de la **Monture** (voir page 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 Joueuses transfèrent les points de **Fatigue** restant sur la feuille de leur Héros. Par la suite, tout **Repos Prolongé** dans un refuge sûr et abrité leur retire 1 point supplémentaire.



Pages 104-108 (pour une règle optionnelle, voir Ruins of the Lost Realm *RotLR* 118)

PRÉLIMINAIRES Pour être considérée comme une **Audience**, 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'une **Audience**, la Compagnie doit se mettre d'accord sur le gain qu'elle espère en retirer.

Pour atteindre son objectif, la Compagnie doit obtenir un nombre de succès correspondant à la valeur de **Tolérance** fixée par le Gardien des Légendes lors de l'étape 1 dans les limites de la **Durée d'audience**, c'est-à-dire 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 **d'Audience**.

1 DÉTERMINER LA TOLÉRANCE Page 105

Le Gardien des Légendes détermine la **Tolérance** en s'appesantissant sur l'importance de l'objectif de la Compagnie en regard des motivations et des attentes de l'auditoire rencontré. Il attribue ensuite une **Tolérance** de 3, 6 ou 9 en fonction du tableau ci-dessous. Ce nombre constitue la **Valeur de base de Tolérance** pour l'**Audience**.

REQUÊTE RAISONNABLE

L'auditoire ne perd rien en aidant la Compagnie ou obtient un gain d'une valeur égale. **3**

REQUÊTE AUDACIEUSE

La Compagnie obtient un gain supérieur en regard de l'auditoire. **6**

REQUÊTE OUTRAGEUSE

La Compagnie invite son auditoire à entreprendre une tâche dangereuse ou dont les chances de succès sont faibles. **9**

2 PRÉSENTATIONS Page 106, règle optionnelle *RotLR* 118

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 la **Durée d'audience**.

- ◆ En cas de réussite, la **Durée** est égale à la **Tolérance** +1 pour chaque $\bar{\tau}$ obtenu (si règle optionnelle, la **Durée** vaut 4+1 par $\bar{\tau}$).
- ◆ En cas d'échec, les **Présentations** sont **ratées**. La durée est égale à la **Tolérance** (si règle optionnelle, la **Durée** vaut 3) **mais**, si la Compagnie ne parvient pas à obtenir le nombre de succès nécessaires dans la **Durée d'audience** impartie, la phase **d'Audience** se conclura par un **Désastre** (voir ci-contre).

3 INTERACTIONS Pages 18, 106 et 107

Les Joueuses décrivent leur conduite **puis** effectuent les Tests de compétence appropriés pour accumuler suffisamment de succès afin d'égaliser ou de dépasser la valeur de **Tolérance**. Les compétences **INSPIRATION**, **INTUITION**, **PERSUASION**, **ÉNIGMES** ou **CHANT** sont généralement utilisées durant cette étape. En cas de succès, les $\bar{\tau}$ sont comptés comme succès supplémentaires.

BONUS ET MALUS Si les interlocuteurs sont...

- ◆ **Réticents**, les Tests s'effectuent avec un malus de (1d)
- ◆ **Réceptifs**, il n'y a pas de modificateur
- ◆ **Amicaux**, 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** 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

SUCCÈS La Compagnie atteint le nombre de succès égal à la valeur de **Tolérance** de l'**Audience**, obtenant ainsi le gain souhaité.

ÉCHEC OU SUCCÈS AVEC REVERS Si la Compagnie ne parvient pas à atteindre la valeur de **Tolérance** pendant la **Durée d'Audience**, les Joueuses peuvent décider d'accepter simplement l'échec **ou**, avec l'accord du Gardien des Légendes, elles 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 **Tolérance** 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.

Pages 143-144

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 un point de **HAINE** ou de **RÉSOLUTION** pour activer une **Capacité spéciale** en plus d'attaquer.

HAINE / RÉSOLUTION PÉRILLEUSES

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 **RÉSOLUTION**.

- ◆ **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 **RÉSOLUTION**, 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 de Destin afin qu'une icône  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 cas échéant, 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 **Etreindre**).

- ◆ **PERFORATION** L'adversaire porte un coup bien ajusté modifiant le résultat du dé de Destin +2.
- ◆ **ÉTREINTE** L'adversaire saisit sa cible, qui ne peut combattre qu'en **position Avancée** en effectuant des attaques de **Bagarre**. Les Héros Etreints 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.