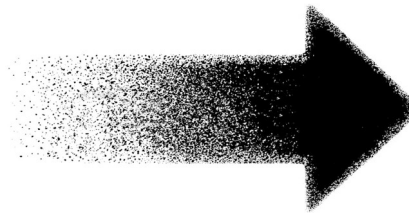
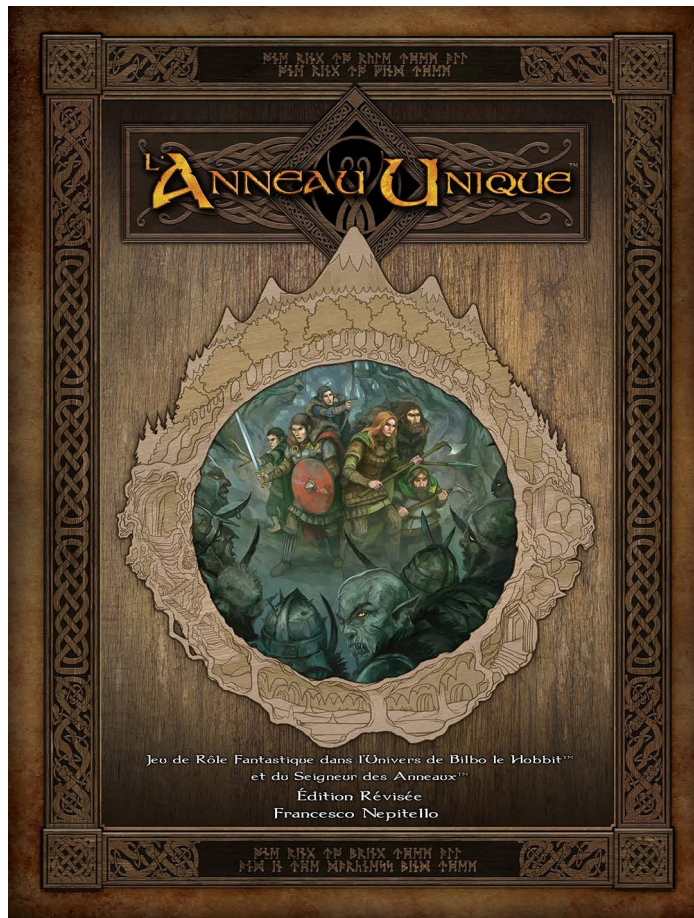


L'ANNEAU UNIQUE

De la 1ère vers la 2nde édition.



IMPORTANT

- La traduction française de la feuille de personnage présentée ici a été faite par un membre de la communauté. Lorsque sortira la version française de l'éditeur Edge Studios, il est très probable que certains termes de cette présentation deviendront erronés.

La feuille de personnage

ANNAU UNIQUE

Nom _____

Culture _____ Niveau de Vie _____

Avantage Culturel _____

Spécialités _____ - TRAITS -

Particularités _____

- ATTRIBUTS -

Corps Amélioré Cœur Amélioré Esprit Amélioré

- COMPÉTENCES COMMUNES -

Prudence	HHHHHH	Inspiration	HHHHHH	Perseverance	HHHHHH	personnalité	XXXXXX
Athlétisme	HHHHHH	Voyage	HHHHHH	Discrétion	HHHHHH	déplacement	XXXXXX
Vigilance	HHHHHH	Intuition	HHHHHH	Fouille	HHHHHH	perception	XXXXXX
Exploration	HHHHHH	Guérison	HHHHHH	Chasse	HHHHHH	survie	XXXXXX
Chant	HHHHHH	Courtoisie	HHHHHH	Énigmes	HHHHHH	coutume	XXXXXX
Artisanat	HHHHHH	Art de la Guerre	HHHHHH	Connaissances	HHHHHH	métier	XXXXXX

- COMPÉTENCES D'ARMES -

_____ HHHHHH _____ HHHHHH _____ HHHHHH

_____ HHHHHH _____ HHHHHH _____ HHHHHH

Bonus aux Dégâts

_____ HHHHHH _____ HHHHHH _____ HHHHHH

_____ HHHHHH _____ HHHHHH _____ HHHHHH

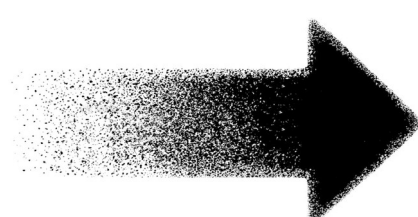
Endurance Fatigue Espoir Ombre

Max Min Permanent

- ÉQUIPEMENT -

arme	dégâts	taille	blesure	enc.
arme	dégâts	taille	blesure	enc.
arme	dégâts	taille	blesure	enc.
Armure	enc.			
Casque	enc.			
Bouclier	enc.			

Équipement Part d'Ombre Melancolie Blessé



NOM _____

Culture Héroïque _____ Âge _____ Niveau de Vie _____ Trésor

Avantage Culturel _____ Garant _____ Traits Distinctifs _____

Vocation _____ Voie d'Ombre _____ Défauts _____

FORCE

SR ENDURANCE

Présence Athlétisme Vigilance Chasse Chant Artisanat

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arms Dégâts Blessure Charge Notes _____

COEUR

SR ESPOIR

Inspiration Voyage Intuition Guérison Courtoisie Art de la guerre

COMPÉTENCES

Récompenses Vaillance

ESPRIT

SR PARADE

Persuasion Discrétion Inspection Exploration Énigmes Connaissances

VERTUS SAGESSE

POINTS D'ADVENTURE POINTS DE COMPÉTENCES POINTS DE COMMUNAUTÉ

ENDURANCE ACTUELLE CHARGE ESPOIR ACTUEL OMBRE

FATIGUE CICATRICES D'OMBRE

CONDITIONS

Épuisé Melancolique Blessure Blessé

Équipement de Voyage

Armure Protection Charge

Casque

Bouclier Parade Charge

◇ VOCATIONS ◇

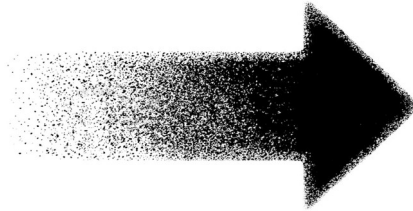
REFONTE DES VOCATIONS

➤ V1

- Chasseur de Trésors
- Érudit
- Protecteur
- **Meneur**
- **Tueur**
- **Vagabond**

➤ V2

- Chasseur de Trésors
- Érudit
- Protecteur
- **Capitaine**
- **Champion**
- **Messageur**



3 Vocations disparaissent et sont remplacées par 3 nouvelles relativement équivalents.

◇ ATTRIBUTS ◇

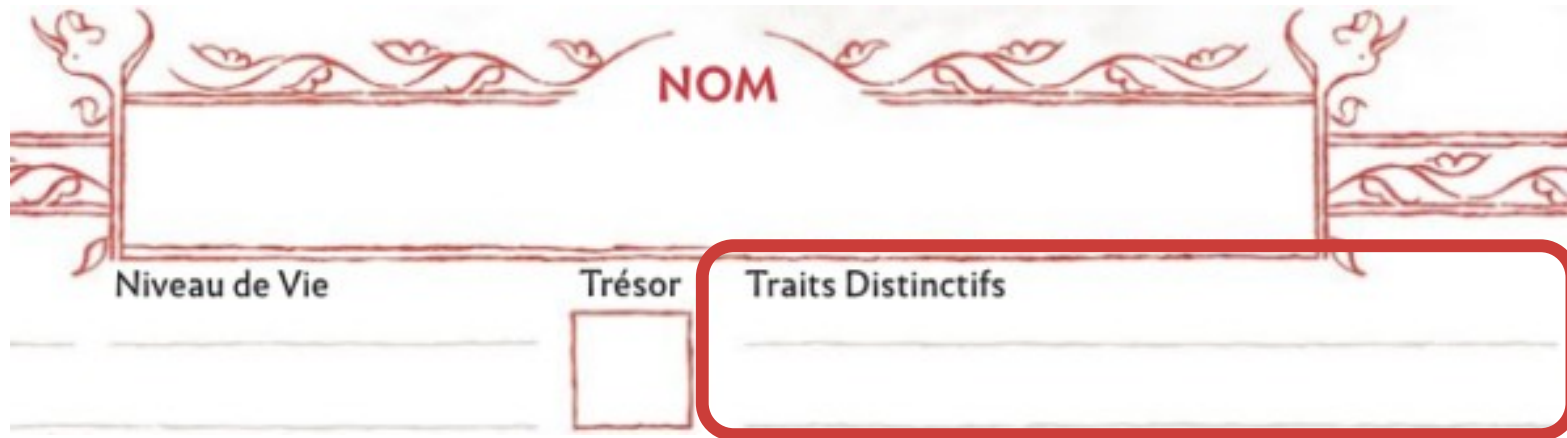
CORPS RENOMMÉ EN FORCE

MISE EN AVANT DES 3 ATTRIBUTS FORCE / CŒUR / ESPRIT

- ➔ Chaque attribut détermine le **Seuil de Réussite (SR)** des compétences associées.
Rappel v1 : le SR était de 14 par défaut
- ➔ Ils déterminent **l'Endurance**, **l'Espoir** et la **Parade** (comme en v1)

FORCE	COEUR	ESPRIT
<p>SR</p> <p>ENDURANCE</p>	<p>SR</p> <p>ESPOIR</p>	<p>SR</p> <p>PARADE</p>
COMPÉTENCES		
<input type="checkbox"/> Présence ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Athlétisme ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Vigilance ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Chasse ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Chant ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Artisanat ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	<input type="checkbox"/> Inspiration ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Voyage ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Intuition ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Guérison ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Courtoisie ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Art de la guerre ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	<input type="checkbox"/> Persuasion ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Discrétion ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Inspection ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Exploration ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Énigmes ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ <input type="checkbox"/> Connaissances ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
COMPÉTENCES DE COMBAT Arcs ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ Épées ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ Haches ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ Lances ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ Bagarre ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	RÉCOMPENSES VAILLANCE ◇	VERTUS SAGESSE ◇

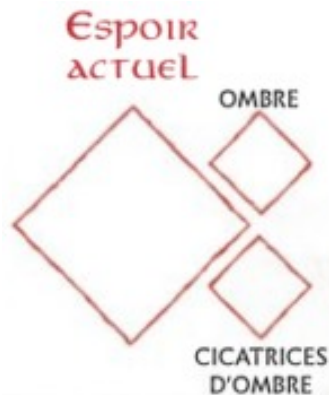
◇ TRAITS ◇



PARTICULARITÉS ➤ Renommés en Traits Distinctifs

Spécialités ➤ N'existent plus. Repris en partie par les « Objets Utiles »

◇ OMBRE ◇



➤ Part d'Ombre ⇒ Voie d'Ombre

➤ Points d'Ombre temporaires ⇒ Ombre

➤ Points d'Ombre Permanents ⇒ Cicatrices d'Ombre

◇ COMPÉTENCES ◇

COMPÉTENCE RENOMMÉE

Fouiller ➔ Inspection

COMPÉTENCES INTERVERTIES

Chasse ↔ Exploration

		COMPÉTENCES																			
<input type="checkbox"/>	Présence	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	<input type="checkbox"/>	Persuasion	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
<input type="checkbox"/>	Athlétisme	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	<input type="checkbox"/>	Discretion	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
<input type="checkbox"/>	Vigilance	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	<input type="checkbox"/>	Inspection	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
<input type="checkbox"/>	Chasse	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	<input type="checkbox"/>	Exploration	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
<input type="checkbox"/>	Chant	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	<input type="checkbox"/>	Énigmes	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
<input type="checkbox"/>	Artisanat	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	<input type="checkbox"/>	Connaissances	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Groupes de Compétences

➔ Disparition des Groupes de Compétences et des cases à cocher permettant de gagner des Points de Progression.

◇ COMPÉTENCES D'ARMES ◇

Simplification

➤ V1 : Une grande diversité de Compétences d'Armes

- Par types puis sous-types
Épées, Épées courtes, Épées longues, Lance, Grande lance, Arc, Arc long ...
- Par culture
(Épées), (Haches), (Lances), (Arcs)

➤ V2 : Une liste simple de 4 Compétences d'Arme
Épées, Haches, Lances, Arcs

+ une 5ème Compétence d'Arme dont le Rang est calculé (plus haut rang – 1 des autres compétences d'arme)
Bagarre

Note : Plus de Compétence d'Arme favorite

COMPÉTENCES DE COMBAT	
Arcs	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Épées	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Haches	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Lances	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Bagarre	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES



◇ ESPOIR & OMBRE ◇

POINTS D'ESPOIR

- Récupération de Points d'Espoir :
 - Dépenser des Points de Communauté pendant un repos
 - Phase de Communauté : gain de la valeur de Cœur
 - Repos : un héros avec 0 pt d'Espoir en regagne 1 après un repos prolongé

- Lien de Communauté
 - V1 : Gain de pt d'Espoir si, en fin de séance, le Lien de Communauté n'est ni blessé, ni mélancolique ni meurtri de manière grave.
 - V2 : Aider son Lien de Communauté amène un bonus de (2d) au lieu de (1d)

POINTS DE COMMUNAUTÉ

- Pool ré-initialisé à chaque début de session de jeu.
Les héros peuvent dépenser les Points de Communauté pour récupérer des Points d'Espoir lors d'un repos.

POINTS D'OMBRE

- V1 : Gain d'Ombre si, en fin de séance, le Lien de Communauté est blessé ou mort.
- V2 : Gain immédiat d'Ombre si le Lien de Communauté est blessé, fait une crise ou est meurtri de manière grave.

◇ VAILLANCE & SAGESSE ◇

RÉCOMPENSES

➔ Pas de changement

RÉCOMPENSES CULTURELLES

➔ N'existent plus.

◇ SANTÉ ◇

PERTE D'ENDURANCE (HORS COMBAT)

➔ Le joueur lance 1 Dé du Destin (D12) Favorisé, Défavorisé ou normal selon la gravité de la source. Le résultat détermine les points d'Endurance perdus ou un éventuel autre impact.

◇ DÉFAUTS ◇

IMPACT SUR LES JETS DE COMPÉTENCE

➔ Au cas où un Défaut impacte une action en cours de réalisation, le jet de Compétence associé est Défavorisé.

équipement



◇ ÉQUIPEMENT ◇

ENCOMBREMENT

➤ Encombrement ⇒ Charge

ÉQUIPEMENT MARTIAL

➤ Suppression de la « Cervelière de fer et de cuir »

OBJETS UTILES

➤ Création du Personnage : des Objets Utiles alloués selon le Niveau de Vie

➤ Un Objet Utile est associé à une Compétence.

➤ Si le Héros l'utilise et que le Gardien des Légendes considère que cet objet aide réellement à réaliser l'action, l'Objet utile amène alors un bonus de (1d).

Note : On ne peut cumuler l'aide de plusieurs Objets Utiles pour un même jet de dés.

Exemples :

- Une corde avec un grappin ⇒ Athlétisme
- Une pipe finement taillée ⇒ Intuition

PONEYS & CHEVAUX

➤ V1 : Division par deux des Points de Fatigue gagnés lors d'un Voyage

V2 : Une monture a un niveau de Vigueur (déterminé par le Niveau de Vie du héros)
Lors d'un Voyage, les Points de Fatigue sont réduits de la valeur de Vigueur de la monture.
Une Monture peut porter 10 points de charge de trésor.

◇ TRÉSORS ◇

RÈGLE DES TRÉSORS

➤ Pas de changement

OBJETS PRÉCIEUX

➤ Pas de changement

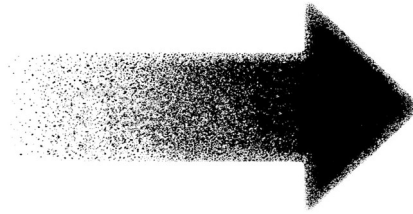
RELIQUES MERVEILLEUSES

➤ Pas de changement

ARMES & ARMURES FABULEUSES

➤ Pas de changement

lancer les dés



◇ JETS DE DÉS ◇

SYSTÈME DE BASE : PAS DE CHANGEMENT

➤ 1D12 + <rang> D6

- Succès automatique en cas de Rune de Gandalf
- Le nb de 6 aux D6 détermine le niveau de succès (normal, supérieur, extraordinaire)
- En cas d'épuisement, les 1, 2 et 3 valent zéro.

➤ État Mélancolique : l'Œil de Sauron signifie un échec automatique

RÉSULTAT DU JET DE DÉS

➤ Pour chaque 6 obtenu avec les D6, le joueur choisit un effet parmi :

- **Annuler l'échec d'un compagnon** qui effectue la même action
- **Ajouter un succès additionnel** : pour une action longue nécessitant plusieurs succès
- **Gain d'intuition** : obtenir une information supplémentaire
- **Faire discrètement** : l'action est faite sans bruit ou sans attirer l'attention
- **Faire vite** : l'action est réalisée rapidement (en général, en moitié moins de temps)
- **Plus grande influence** : Vous influencez plus de personnes que la cible initiale

◇ JETS DE DÉS : MODIFICATEURS ◇

TEST FAVORISÉ / DÉFAVORISÉ ⇒ DÉ DU DESTIN (D12)

➤ Test Favorisé : lancer 2D12 et garder le meilleur

Conditions :

- Compétence Favorite
- Avantage donné par une Vertu Culturelle



➤ Test Défavorisé : lancer 2D12 et garder le moins bon

Conditions :

- Crise de Folie
- Effet d'un Défaut d'Ombre
- Effet d'une Capacité Spéciale d'un Adversaire



◇ JETS DE DÉS : MODIFICATEURS ◇

Δés de Bonus ⇒ Δé de Succès (Δ6)



- Dépenser 1 point d'Espoir ... avant le jet de dés (v1 : après le jet de dés) ⇒ (1d)
- Être Inspiré ⇒ (1d)
 - Invoquer l'utilisation d'une Particularité
 - Effet d'une Vertu Culturelle
- Dépenser 1 point d'Espoir en étant Inspiré ⇒ (2d)
- Avoir le support d'un compagnon ⇒ (1d)
 - Le compagnon dépense 1 point d'Espoir
 - Le compagnon doit avoir au moins le rang 1 dans la Compétence concernée
- Avoir le support d'un compagnon qui est Lien de Communauté ⇒ (2d)
 - Le compagnon dépense 1 point d'Espoir
 - Le compagnon doit avoir au moins le rang 1 dans la Compétence concernée

◇ JETS DE DÉS : MODIFICATEURS ◇

Dés de *Malus* ⇒ Dé de Succès (D6)



➤ À l'appréciation du Gardien des Légendes

⇒ - (xd)

Dés de *Bonus* + dés de *Malus*



➤ Faire la somme des dés de Bonus et retirer la somme des dés de Malus

Exemple : (1d), (2d), -(1d) ⇒ (2d)

◇ JETS DE DÉS : SUCCÈS MAGIQUE ◇

Succès Magique

- Le héros réalise quelque chose qui est si inhabituel que cela n'a pu être accompli sans une aide surnaturelle.

CONDITIONS

- • Posséder un Talent Magique ou un Artefact approprié pour l'action réalisée
- Dépenser 1 point d'Espoir avant le jet de dés

Effet

- • Succès automatique (quel que soit le SR)
- Lancer les D6 pour déterminer le niveau de succès.

la compagnie



◇ GARANT ◇

GARANT

- V1 : La Compagnie pouvait avoir un Garant pourvoyeur d'aide, de conseils et de missions à accomplir.

- V2 : La Compagnie peut avoir un Garant caractérisé par :
 - Les Vocations qu'il privilégie
 - Le gain éventuel de Point de Communauté
 - Un Avantage spécifique
 - Le type d'action qu'il pourrait demander aux héros

la phase de communauté



◇ PHASE DE COMMUNAUTÉ ◇

Deux types

- Phase de Communauté de Yule : durant la pause hivernale
- Phase de Communauté ordinaire : pause entre 2 phases d'aventure, hors pause hivernale

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

- - Récupération automatique de points d'Espoir (valeur de Cœur)
 - Perte de points d'Ombre
 - Changer un Objet Utile
 - Progression du personnage (utilisation de l'expérience)
- Durant Yule : gain de points de Compétences supplémentaires (valeur d'Esprit)

ENTREPRISES DE COMMUNAUTÉ

- Phase de Communauté de Yule
 - . chaque joueur choisit une entreprise de communauté
 - . le groupe choisit une entreprise de communauté « libre » en fonction des Vocations présentes dans le groupe
- Phase de communauté ordinaire
 - . 1 entreprise de communauté commune à tout le groupe
 - . le groupe choisit une entreprise de communauté « libre » en fonction des Vocations présentes dans le groupe

◇ PHASE DE COMMUNAUTÉ ◇

ENTREPRISES DE COMMUNAUTÉ (SUITE)



Entreprises disponibles

- Écouter les rumeurs
- Soigner les cicatrices de l'Ombre
- Rencontrer son Garant
- Étudier les cartes (bonus pour un futur voyage)
- Élever son héritier
- Conter une histoire (et remplacer une Particularité)
- Renforcer la Communauté (et augmenter son pool de Points de Communauté)
- Étudier un objet particulier et découvrir ses qualités cachées
- Écrire un chant de victoire, de marche ou pour un conseil

◇ EVOLUTION ◇

EVOLUTION DES COMPÉTENCES

Points de Progression ➤ Points de Compétence

Gain de 3 points à la fin de chaque session.

Gain de la valeur d'Esprit lors de la Phase de Communauté de Yule (pause hivernale).

EVOLUTION DES COMPÉTENCES D'ARME ET DE LA VAILLANCE / SAGESSE

Points d'Expérience ➤ Points d'Aventure

Gain de 3 points à la fin de chaque session

combats



◇ COMBAT ◇

POSTURES DE COMBAT

- **V1** : La Posture de Combat déterminait le SR des jets d'Attaque et Protection.
 - Posture Avancée: SR 6
 - Posture Exposée : SR 9
 - Posture Défensive : SR 12
 - Posture Arrière : SR 12

- **V2** : La Posture de Combat amène un bonus / malus éventuel
Le SR est désormais déterminé par l'attribut Force (pour le combat)
 - Posture Avancée: +(1d)
 - Posture Exposée : Aucun
 - Posture Défensive : -(1d)
 - Posture Arrière : Aucun

INITIATIVE

- **V1** : L'initiative est aux défenseurs

- V2** : L'initiative est systématiquement aux héros. Seule exception : en cas d'attaque par surprise

ART DE LA GUERRE

- **V1** : Chaque héros faisait un jet d'Art de la Guerre (avant le combat) pour obtenir d'éventuels dés d'Avantage de Combat, montrant sa capacité à repérer et utiliser les éléments de la scène de combat à son avantage.

- V2** : Un héros peut faire un jet d'Art de la Guerre (pendant le combat) pour supprimer une complication ou obtenir un avantage.

◇ COMBAT ◇

ACTIONS DE COMBAT

- **V1** : A chaque round, un héros pouvait faire 1 Attaque ou 1 Manœuvre de Combat + 1 action gratuite.
- **V2** : A chaque round, un héros peut faire 1 Action Principale et 1 Action Secondaire

Exemples d'action principale

- Attaquer
- Faire une manœuvre de Combat
- Se remettre en position après avoir reculer face à un coup
- Reprendre son arme, casque ou bouclier tombé au sol
- Porter un compagnon à l'abri
- Se déplacer dans le champ de bataille

Exemples d'action secondaire

- Avancer ou Reculer pendant le combat
- Essayer de localiser quelqu'un sur le champ de bataille
- Dégainer une arme
- Retirer un heaume ou lâcher son bouclier ou son arme

◇ COMBAT ◇

MANŒUVRES DE COMBAT

➤ V1 : Chaque posture de combat permettait plusieurs Manœuvres

- Posture Avancée : Intimider l'adversaire, **Défier l'adversaire, Attaque à 2 armes**
- Posture Exposée : Rallier ses camarades, **Encourager ses camarades, Attaque par surprise**
- Posture Défensive : Protéger un compagnon, **Défense totale, Tenir la position**
- Posture Arrière : Mettre en joue, **Harceler l'ennemi, Attendre une opportunité**

➤ V2 : Chaque posture de combat ne permet qu'une seule Manœuvre possible

- Posture Avancée : Intimider l'adversaire
- Posture Exposée : Rallier ses camarades
- Posture Défensive : Protéger un compagnon
- Posture Arrière : Mettre en joue

Note : le mode opératoire des manœuvres de la v2 peut différer de son équivalent de la v1.

◇ COMBAT ◇

PORTER UNE ATTAQUE / SE DÉFENDRE

- **V1** : SR d'une Attaque = SR de la Posture de Combat du héros
+ Parade du défenseur
+ bonus de Parade du Bouclier

Note : règle applicable pour les Héros et les Adversaires

- **V2** : SR d'une Attaque = SR de l'attribut Force (pour le héros)
+ Parade du défenseur

= valeur de Parade du héros (pour l'Adversaire)

ΔÉGÂTS SPÉCIAUX

- **V1** : En cas de succès supérieur ou extraordinaire, un bonus aux dégâts était appliqué
- **V2** : Pour chaque 6 obtenu, le joueur peut choisir un dégât spécial parmi :
- Coup Puissant : ajout de la valeur de Force en Endurance perdue par l'adversaire
 - Éluder : La Parade au prochain round obtient un bonus
(haches, bagarre : +1, épées : +2, lances : +3)
 - Transpercer : Bonus au D12 pour porter un coup perforant
(épées : +1, arcs : +2, lances : +3)
 - Coup de bouclier : Malus de -(1d) au prochain round pour l'adversaire

◇ COMBAT ◇

AVANTAGES

- L'attaquant a un **Avantage modéré** ⇒ (1d)
 - Posture Avancée
 - Attaquer depuis une position plus élevée
 - Exploiter un élément de terrain favorable
 - à distance : La cible bouge doucement, est grande ou peu couverte

- L'attaquant a un **Avantage important** ⇒ (2d)
 - Adversaire entravé ou gêné
 - à distance : Cible immobile, grande ou sans aucune couverture

COMPLICATIONS

- L'attaquant est **modérément gêné** ⇒ -(1d)
 - Posture Avancée
 - Attaquer depuis une position plus élevée
 - Exploiter un élément de terrain favorable
 - à distance : La cible bouge doucement, est grande ou peu couverte

- L'attaquant est **très gêné** ⇒ -(2d)
 - Adversaire entravé ou gêné
 - à distance : Cible immobile, grande ou sans aucune couverture

◇ COMBAT ◇

Coup PERFORANT

- **V1** : En cas de valeur du D12 égal au supérieur à la valeur de Taille de l'arme utilisée, l'adversaire doit faire un jet de Protection (SR = valeur de Blessure de l'arme) pour éviter d'être blessé.
- **V2** : Disparition de la valeur Taille des armes.

En cas de 10 ou de rune de Gandalf au D12, l'adversaire doit faire un jet de Protection (SR = valeur de Blessure de l'arme) pour éviter d'être blessé.

◇ COMBAT ◇

BLESSURES

- V1 : En cas de blessure, le joueur coche la case Blessé sur sa feuille de personnage.
- V2 : En cas de blessure, le joueur coche la case Blessé sur sa feuille de personnage.
Puis il lance 1D12 pour obtenir la sévérité de la blessure :
 - Blessure modérée : la blessure ne dure que quelques heures
 - Blessure sévère : la blessure dure <résultat du D12> jours
 - Blessure grave : le héros tombe inconscient, a zéro Endurance et est en train de mourir (à moins d'être soigné dans l'heure)

SOIGNER UNE BLESSURE

- V1 : Un jet de Guérison permet de cocher la case « Blessure soignée »
- V2 : Un jet de guérison réduit la sévérité de la blessure de 1 jours + 1 jour pour chaque 6 obtenu avec les D6.

conseils



◇ CONSEIL ◇

DÉTERMINER LE SEUIL DE FIN DU CONSEIL

- V1 : basé sur plusieurs critères
 - la qualité appréciée par le personnage rencontré (Sagesse ou Vaillance) et sa valeur maximale des héros présents
 - Le Prestige
 - Des modificateurs éventuels (préjugés, ...)

- V2 : basé sur la difficulté de la requête + le résultat de la présentation par le porte-parole
Le Prestige n'existe plus.

INTERACTIONS

- V2 : idem que V1 + la qualité du roleplay peut amener un bonus de (1d) voire (2d)

ÉVALUER LE RÉSULTAT DU CONSEIL

- V2 : globalement identique à la V1

voyages



◇ VOYAGE ◇

Préparation

- • Les joueurs déterminent le chemin sur la carte.
- Les héros choisissent chacun leur rôle de voyage.
- **Plus de jet préparatoire (jet de Connaissance) qui amenait des dés de bonus**

Le voyage

- • La compagnie avance par étape (par des jets de Marche) jusqu'à la destination.
- Des événements (heureux ou pas) arrivent en cas
 - d'échec d'un jet de Marche
 - d'entrée dans une zone périlleuse
- Calcul de la Fatigue en fin de voyage

- Normalement : moins de jets de dés qu'en v1.

ADVERSAIRES



◇ ADVERSAIRES ◇

NOUVEL ATTRIBUT : PUISSANCE

- • La Puissance indique le nombre de blessures que peut supporter l'adversaire.
- Elle indique également le nombre d'attaque(s) que peut faire l'adversaire

◇ L'Œil du Mordor ◇

- • Pas de changement