**Modifications au règle de base (version 3)**

**Conditions**

* Un personnage blessé ou empoisonné est considéré comme modérément handicapé et souffre d’un dé de pénalité (-1D) pour tous ses jets jusqu’à ce que la blessure soit entièrement cicatrisée ou le poison supprimé
* Un personnage blessé ou empoisonné peut se soigner lui-même mais souffre alors d’un handicap important (-2D)

**Récupération**

* Lors d’une phase de Repos courte (1 par jour, pause méridienne d’une heure en moyenne), les personnages regagnent 2 points d’Endurance, les personnages blessés n’en récupèrent aucun
* Lors d’une phase de Repos prolongée (1 nuit de sommeil), les personnages regagnent autant de points d’Endurance que leur valeur de Force (Strength). Les personnages blessés regagnent quant à eux 2 points d’Endurance
* Les personnages ne peuvent regagner des points de Fatigue qu’après un Repos prolongé, dans un lieu sécurisé et confortable (jamais « sur la route »)

**Combat**

* Le Bigot n’est **maniable que par les Nains**
* La compétence d’armes Bagarre est égale à la valeur **d’arme de corps à corps** la plus élevée du personnage -1D. Elle inclue toutes les armes improvisées, la dague, le gourdin, la matraque, le bâton et peut être utilisée pour une attaque non létale quand l’assaillant se sert du pommeau de son épée, son manche de hache…
* Les jets de Lutte ou de désengagement utilisent la compétence Athlétisme. Pour le désengagement, il est aussi possible de réaliser un jet de Bagarre ou d’utiliser une arme de poing (épée courte) en position Avancée et d’utiliser une rune T obtenue sur le jet pour se désengager
* Il est possible de progresser en Bagarre, pour le même coût que pour une progression d’armes
* Un personnage avec au moins 1 rang en Chasse peut se doter d’une Fronde et utilise sa valeur de Chasse pour attaquer avec cette arme. Ses caractéristiques sont équivalentes à la dague, mais à distance uniquement. La valeur d’encombrement de la fronde passe à 1 si le personnage transporte une réserve de pierres ou de billes de fronde (plus de 3)
* Si un personnage porte deux armes avec une valeur de 0 en encombrement (2 dagues, 1 gourdin et une dague…), il augmente de 1 sa valeur d’Encombrement
* Les lances (tous types) procurent un **bonus de +2 à la valeur du dé du Destin pour évaluer si elle inflige un coup perforant lors de l’activation de l’option Perforation contre une réussite avec rune T**.
* Les **épées peuvent désarmer** un adversaire en sacrifiant une rune T obtenue lors de l’attaque par niveau de Puissance (Might) de l’adversaire. Ce dernier devra utiliser une action complète pour se ressaisir de son arme (perte d’une attaque pour un adversaire de Puissance 2 puisqu’ils ont 2 actions principales, sauf s’il se saisit d’une autre arme (action secondaire). Si l’adversaire est de Grande Taille, il faut utiliser une rune T supplémentaire (3 runes T pour désarmer temporairement un Troll…). Il est également possible de dépenser une rune T supplémentaire pour faire voler l’arme loin de son propriétaire, lui interdisant de la récupérer pour toute la durée du combat (sauf circonstances exceptionnelles).
* **Manœuvre de combat : Intimidation**. A partir de la 3e rune T obtenue, l’effet « Fatigué » affectant les adversaires se prolongent pendant 1 round supplémentaire, cumulatif (2 rounds avec 3 rune T, 3 rounds avec 4 rune T…). Il est cependant impossible d’obtenir plusieurs fois cet effet simultanément, même avec un jet réussi venant d’un autre personnage. En revanche, quand les effets du premier jet s’estompent, il est tout à fait possible de faire une nouvelle Intimidation pour Fatiguer à nouveau les adversaires.
* **Manœuvre de combat : Ralliement.** A partir de la 3e rune T obtenue et pour chaque rune T supplémentaire obtenue, tous les personnages au corps à corps récupèrent 1 point d’Endurance (+2 points d’Endurance avec 4 runes T…)

**nouvelle Vertu générique**

* **Combat à deux armes :** le personnage peut combattre avec une arme dans chaque main. L’attaque de la main principale subit un malus de -1D, tandis que la main secondaire pâtit d’une pénalité égale à la valeur d’encombrement de l’arme. Les deux attaques sont réalisées séparément et peuvent être exécutées sur le même adversaire ou sur des adversaires différents pour peu qu’ils soient engagés avec le personnage

**Vertu des elfes**

* **Gleam of wrath :** une attaque réussie fait perdre un point de Haine ou de Détermination à un adversaire. Le personnage peut également choisir de dépenser autant de runes T obtenues sur son attaque pour faire perdre un nombre équivalent de points de Haine ou de Détermination, à la place d’un autre avantage (bonus à la Parade, augmentation des dégâts…)

**origine sociale et vocation : particularités et compétences favorites**

* **Chaque joueur ne choisit qu'une seule compétence favorite au lieu de 2 sur les 3 proposées pour chaque Vocation**.
* Lors de la création d’un personnage, chaque joueur peut choisir une catégorie "socio-professionnelle" dans laquelle il a grandi, a été élevé etc... et dans celle-ci une Spécialité, c'est à dire le métier auquel il a été formé avant que l'appel de sa Vocation ne le saisisse. **La catégorie sociale lui donnera une nouvelle compétence favorite** et **sa Spécialité un nouveau Trait**, qui fonctionnera en tout point comme les autres (+2D6 en dépensant 1 point d'Espoir pour réaliser une tâche en relation avec le Trait).  
    
  **Pourvoyeur** / compétence favorite : **Athlétisme** / Spécialité : Jardinier (paysan, agriculteur) ; Connaissance de la faune (éleveur, chasseur) ; Pêche (pêcheur)  
    
  **Artisan** / compétence favorite : **Artisanat** / Spécialité : Travail... (du Métal (Forgeron, orfèvre, quincaillier, maréchal-ferrant...), du bois (ébéniste, menuisier, tonnelier, fabricant de jouets...), du textile (tisserand, tanneur...), de force (manœuvre, journalier...) ; de la pierre (maçon, constructeur...) ; Troglodyte (mineur) ; Alchimie (feux d'artifice)  
    
  **Commerce** / compétence favorite : **Persuasion** / Spécialité : Estimation-Marchandage (marchand, boutiquier, vendeur...) ; Cuisine (aubergiste, cuisinier...) ; Charme (courtisane, serveur, domestique, rabatteur)  
    
  **Itinérant** / compétence favorite : **Voyage** / Spécialité : Orientation (caravanier, navigateur, explorateur, colporteur...) ; Batelier (marin) ; Conduite (conducteur de char, transporteur...)  
    
  **Sage** / compétence favorite : **Connaissance** / Spécialité : Herboristerie (médecin, chirurgien, rebouteux...) ; Tradition ancienne (archiviste, gardien du savoir, apprenti de Radagast/Saroumane, chaman, généalogiste...) ; Linguistique (Runes, Quenya, langues mortes, langues étrangères, interprète...)  
    
  **Artiste**/ compétence favorite : **Chant** / Spécialité : Ménestrel (conteur, scalde, troubadour...) ; Acrobatie (bateleur, jongleur, danseur...) ; Dompteur  
    
  **Aristocrate** / compétence favorite : **Courtoisie** / Spécialité : Fumer (gentilhobbit) ; Étiquette-Héraldique (noble, courtisan, chambellan, prince-marchand) ; Politique (noble, courtisan, diplomate, prince-marchand)  
    
  **Milicien** / compétence favorite : **Art de la guerre** / Spécialité : Discipline (militaire) ; Équitation (cavalier, patrouilleur...) ; Guetteur (éclaireur, garde, garde-champêtre, shériff...)  
    
  **Marginal** / compétence favorite : **Discrétion** / Spécialité : Pistage (braconnier, chasseur de primes...) ; Ragots (esclave, servant, mendiant...) ; Survie (hors-la-loi, ermite, anachorète…)

**Traits (Distinctive features) : traduction**

Bold = Courageux ; Cunning = Malin ; Eager = Passionné ; Faithful = Loyal ; Fair = Beau ; Fair-spoken = Courtois ; Fierce = Impétueux ; Generous = Généreux ; Honourable = Honorable ; Inquisitive = Curieux ; Keen-eyed : Vue perçante ; Lordly = Majestueux ; Merry = Jovial ; Patient = Patient ; Proud = Fier ; Rustic = Rustique ; Secretive = Cachottier ; Stern = Sévère ; Subtle = Subtil ; Swift = Rapide ; Tall = Grand ; True-hearted = Sincère ; Wary = Circonspect ; Wilful = Inébranlable

**Progression**

* **Points d’expérience (PX) :** à la fin d’une session de jeu, un personnage gagnera un nombre d’expérience selon la règle suivante.
* Une Aventure peut se découper en plusieurs séances. Une Aventure se clôt lorsqu’une phase de communauté s’enclenche, et on évalue alors du succès ou non de la Compagnie par rapport à l’objectif visé lors de l’Aventure
* Chaque séance rapporte 1 PX
* Si la Compagnie a accompli le(s) objectif(s) visé(s), 1 PX
* 1 PX supplémentaire pour une réussite particulièrement remarquable
* 1 PX pour la juste interprétation du personnage
* 1 PX par Aventure pour une réussite personnelle
* 1 PX pour la participation à table **ET** sur le forum
* **Points de progression (PP) :** lorsqu’un personnage réussit un jet de compétence commune qui influe sur la narration (ou a un impact significatif sur celle-ci), et en relation avec sa Vocation, à l’Origine ou la personnalité du personnage **et a l’accord du GdL**, le joueur peut cocher sur sa feuille de personnage la case adjacente à la compétence utilisée avec succès. Lors d’une Aventure, il n’est possible que de cocher une case par famille de compétences (Personnalité, Déplacement, Perception, Survie, Coutume, Métier) et donc 6 cases au maximum. A la fin d’une séance, chaque case cochée rapporte 1 PP, avec un maximum de 6 PP.

**Lorsque la Compagnie entre en phase de communauté hivernale, chaque personnage gagne un nombre de PP supplémentaires égal à la sa valeur d’Esprit**.

**Cultures héroïques**

* **Elfes de Rivendell**: ils peuvent déclencher un Effet magique sur une compétence commune contre 1 point d’Espoir, à condition de ne pas être Mélancolique.
* Les **Hobbits** peuvent choisir en jeu d’armes principal (2D) **Arc OU Lances**
* Pour les **Hobbits**, la Lance et la Hache se manient obligatoirement à deux mains
* Les **Hommes de Bree** gagnent en Avantage culturel « Incrédule », qui leur octroie un jet Favorisé pour les jets de Corruption (Sorcellerie) en plus de leur Avantage octroyant 1 point supplémentaire à la réserve de Communauté
* Les **Hommes de Bree** perdent un point d’Esprit (Wits) pour toutes leurs Origines, mais gagnent 1 point de Force (Strength

**Rencontres**

* Réintroduction de la notion de **Prestige**. Sa valeur est égale à la moyenne Sagesse/Vaillance, arrondie à l’inférieur (4/2 = 2 ; 5/2 = 2 etc…)
* La valeur de Prestige d’un personnage peut être augmentée dans certaines circonstances grâce à un Titre (Ami des Elfes, Tueur de Dragon, Égide de Bree, Maire de Michel Delving, Seigneur de la Croisée…) obtenu soit par les actions du personnage, soit lors de la narration et si le GdL le juge pertinent. Il est possible pour un personnage de faire valoir plusieurs Titres pour une même Rencontre.
* La **Résistance d’une Rencontre** est égale à la perception faite de la requête des personnages (3/6/9) par son auditoire
* Le groupe choisit qui sera son **Porte-parole**
* La manière dont est perçu le porte-parole (Ami, Ouvert, Hostile) influe sur la Présentation (+/- 1 D).
* **Le nombre de prises de parole** est égal la qualité de la réussite de la Présentation du porte-parole (1 +1 par rune T). On ajoute à ce total le Prestige du personnage auprès de son auditoire, si ce dernier le reconnaît. Si un autre membre du groupe est de la Culture rencontrée ou possède un Titre reconnu par la Culture en question, le groupe obtient une prise de parole supplémentaire (cumulatif si plusieurs personnages sont dans ce cas) si le porte-parole le présente correctement
* Le porte-parole peut obtenir également une prise de parole supplémentaire (ou plus !) s’il présente un cadeau, une lettre de recommandation… à son interlocuteur
* **En cas d’échec à la Présentation, le nombre de prise de paroles est égal à la valeur de Prestige du porte-parole**, plus celles obtenues par les membres du groupe qui possèdent un Titre ou sont membres de la Culture rencontrée. **Tous les membres du groupe subiront une pénalité d’1D pour toute la rencontre.**

COMPÉTENCES DE NÉGOCIATION

Les personnages peuvent ensuite tenter de convaincre leur auditoire en utilisant les compétences **Persuasion, Inspiration et Énigmes.** Chaque réussite donne 1 succès, plus 1 par rune T obtenue. **Chaque échec ôte un succès.** **Un échec avec un Œil interdit d’utiliser à nouveau cette compétence jusqu’à la fin de la Rencontre**

* Si l’argument est particulièrement percutant et bien formulé, le GdL peut donner 1 voire 2D en plus au personnage avant son jet
* Il est possible d’utiliser **plusieurs fois la même compétence**, si le personnage utilise un autre angle d’approche (sinon le jet est Défavorisé) et **s’il dépense 1 point d’Espoir**

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Les personnages peuvent tenter des jets de **Chant, Intuition Courtoisie ou toute autre compétence utile dans le cadre la Rencontre** (Art de la Guerre pour un conseil militaire etc…) pour obtenir des avantages. Il est possible d’obtenir plusieurs avantages pour chaque rune T obtenue.

* 1 dé supplémentaire pour le jet de Compétence de négociation suivant
* Réutiliser une Compétence de négociation déjà utilisée sans dépenser de point d’Espoir (il faudra toujours trouver une autre approche pour ne pas faire un jet Défavorisé)
* Réutiliser une Compétence de négociation après un échec avec Œil lors d’une utilisation précédente de cette Compétence, en dépensant un point d’Espoir (et un nouvel argument pour éviter d’être Défavorisé)
* Obtenir une information utile, pour la Rencontre ou pour un autre sujet
* Toucher d’autres personnes dans l’auditoire
* Obtenir une prise de parole supplémentaire
* Il est possible d’utiliser **plusieurs fois la même compétence**, si le personnage utilise un autre angle d’approche (sinon le jet est Défavorisé) et **s’il dépense 1 point d’Espoir**
* **Chaque échec ôte un succès sur la Rencontre.** **Un échec avec un Œil interdit d’utiliser à nouveau cette compétence jusqu’à la fin de la Rencontre**
* La rencontre est considérée comme un succès si la Résistance de la Rencontre est égalée ou dépassée. Chaque « palier » (6 succès au lieu de 3, 9 succès au lieu de 6, 12 succès au lieu de 9…) supplémentaire octroie également un bénéfice pour la Compagnie ou la cause qu’elle défendait
* En cas d’échec majeur lors de la Rencontre (aucun succès sur 3, seulement 3 succès obtenus sur 6, ou 6 succès sur 9), l’interlocuteur devient Hostile vis-à-vis du groupe. Selon la situation, cela pourrait s’avérer très problématique (un interlocuteur déjà Hostile pourrait vouloir emprisonner voire tuer les compagnons etc…)

**Voyages**

* Le système présenté pp. 108-114 est maintenu pour le choix d’itinéraire (phase 1) et la répartition des rôles au sein de la compagnie (Guide/Éclaireur/Chasseur/Guetteur)
* Le Guide réalise un jet de Voyage pour évaluer le nombre d’hexagones parcourus : 2 en cas d’échec (1 seul avec échec avec Œil), 3+1 par rune T en cas de réussite. **Le total d’hexagones parcourus est divisé par 2 (arrondi au supérieur) pendant l’Hiver**
* **On calcule le temps de parcours du Voyage à chaque Étape** : 1 jour par hexagone, 2 jours si la zone est difficile (collines, forêts) et ce total est divisé par 2 si toute la compagnie est montée (p.111). Le total cumulé est ensuite calculé à l’arrivée de la compagnie pour déterminer le temps passé sur les routes.
* **Pendant cette Étape, chaque joueur devra réaliser un jet de Voyage pour limiter la perte de Fatigue** (-1 point +1 par rune T et réduction procurée par une éventuelle monture). Chaque Étape génère un point de Fatigue, plus ceux déterminés par l’Événement aléatoire ou l’Épisode périlleux (voir ci-dessous). **La réduction de Fatigue procurée par les montures s’entend sur l’ensemble du Voyage, et non pour chaque Étape.** Une monture avec 2 en Robustesse ne pourra donc supprimer que 2 points de Fatigue sur l’ensemble du voyage, et non 2 à chaque Étape…
* **Si aucun Œil n’est roulé lors du jet de Voyage, on détermine un Événement aléatoire et quel personnage est concerné en roulant 1D6 : 1 = Éclaireur 2 = Guetteur 3= Chasseur 4 = Guide 5= au choix du GdL 6 = au choix des joueurs.**
* **On ajuste la valeur de Fatigue tout de suite après avoir déterminé l’Événement**, avant sa résolution. Un personnage pourra donc être Fatigué avant de devoir réaliser son test
* **Si un membre de la Compagnie roule un Œil sur son jet de Voyage, il déclenche un Épisode périlleux qui REMPLACE l’Événement aléatoire**. En cas d’Épisode périlleux, le joueur l’ayant déclenché roule 1 dé du Destin (jet Favorisé dans les Terres Libres, normal dans les Terres Sauvages et Défavorisé dans les Terres de l’Ombre) pour déterminer la nature de l’épisode :
* 1/2 : Mauvaise rencontre : la Compagnie croise un une ou plusieurs personnes hostiles. Selon les circonstances, il sera possible d’éviter la confrontation avec des jets d’Exploration, Voyage, Chasse, Art de la Guerre, Discrétion… Il s’agira d’une Action prolongée demandant un nombre de réussites cumulées selon la zone : 3/Terre Libre 6/Terre Sauvage 9/Terre de l’Ombre. En cas de succès, le combat est évité mais tous les personnages subissent 2 points de Fatigue
* 3/4 : Catastrophe : la compagnie est frappée par un coup du sort : perte de nourriture, manque d’eau, tempête de neige, pont brisé, rivière en crue… Les joueurs doivent réussir une Action prolongée avec un nombre de réussites cumulées selon la zone : 3/Terre Libre 6/Terre Sauvage 9/Terre de l’Ombre. Chaque série de jets occasionne le gain de 2 points de Fatigue pour tous les personnages, et ce, jusqu’à ce que le nombre de succès requis soit atteint
* 5/6 : cf Despair p.112
* 7/8 cf Ill choices p.112
* 9/10 cf Mishap p.112
* Gandalf : De la Lumière dans les Ténèbres : 2 points de Fatigue si le personnage concerné rate le jet
* Œil : au choix du GdL…
* La présence d’une route influe sur le jet à réaliser en cas d’Épisode périlleux ou d’Événement : +1D sur une route, -1D sur un terrain difficile (cf p.113)
* **Lors d’une Étape, chaque personnage peut réaliser un jet selon son rôle. En cas de succès, le GdL peut se référer aux descriptions de découvertes propres à chaque zone. (pp 176 et suivantes).** Le GdL peut aussi fournir des informations sur les hexagones adjacents, pour donner des indications aux personnages en vue de leurs voyages futurs, ou pour adapter celui en cours…
* **Les personnages DOIVENT chasser (Chasse) ou faire de la cueillette (Exploration) après 5 jours de Voyage** (sauf s’ils ont obtenu du ravitaillement, par exemple lors d’une Heureuse Rencontre). Si les personnages n’ont plus à manger, ils ne récupèrent aucun point d’Endurance lors des phases de repos (courtes ou prolongées), gagnent un point de Fatigue par jour de disette et se voient infliger une pénalité d’1D à tous leurs jets.