

Pour répondre à de nombreuses réclamations sur le système de Combat de Tiers Age, voici une proposition «officielle» de règles simplifiées. Elles suppriment tous les tests d'Endurance intégrés à la gestion des Blessures en cours de combat. Cela donne des confrontations à la fois plus rapides et plus meurtrières.

L'essentiel des modifications apparaît dans les sections □

V. Attaque

VI. Attaque critique

X. Gestion des blessures (Où il y a suppression des tests d'Endurance au début de chaque tour pour les blessés.)

Tiers Age □ le combat allégé (Règles officielles)

«“En avant Eorlingas!” Sur ce cri et dans un grand fracas, ils chargèrent. Ils descendirent des portes en un grondement (...) et passèrent à travers les rangs de l'Isengard comme un vent de tempête dans l'herbe. (...) Le roi et ses compagnons poursuivirent leur course. Capitaines et champions tombaient ou fuyaient devant eux. Ni Orque ni homme ne leur résistait.»

Le Seigneur des Anneaux, III, 7



I. Le moral des PNJ

Il est rare qu'un combattant se batte jusqu'à la mort. En fonction de son moral, il peut tenter de battre en retraite plus ou moins vite si l'évolution du combat lui est défavorable. Le MJ doit avoir en tête ce principe avant de gérer un combat, et estimer le moral des PNJ qu'il jette dans la bataille.

On peut établir le moral des combattants selon une échelle assez simple □

- **Moral faible** □ C'est le moral des non-combattants, des troupes formées de levées de paysans ou des pil-

lards gobelins. Ces combattants prennent généralement la fuite lorsqu'ils encaissent leur première blessure légère, lorsqu'ils voient un petit pourcentage des leurs ou leur chef abattus ou lorsqu'ils se retrouvent face à un adversaire très impressionnant. Des mouvements de panique irrationnels suffisent parfois à désorganiser leurs rangs.

- **Moral normal** □ C'est le moral des combattants entraînés, comme les soldats de Gondor ou les guerriers orques. Ces combattants prennent généralement la fuite lorsqu'ils encaissent leur première blessure grave, lorsqu'ils voient un pourcentage important des leurs ou leur capitaine abattus ou lorsqu'ils se rendent compte

que l'essentiel de leurs compagnons se débandent.

- **Moral élevé** : C'est le moral des combattants et des troupes d'élite, comme les éoreds de Cavaliers de Rohan ou les Ourouk Hai d'Isengard. Ils sont capables de soutenir des engagements très durs et de tenir en dépit de pertes importantes ou de blessures graves. La mort de leur capitaine ne les décourage pas forcément si un autre officier prend le relais et s'ils décrochent d'un combat, c'est généralement en bon ordre, en battant retraite et non en se débandant.

Le fait d'attribuer un moral à vos PNJ vous permettra de décider de leurs réactions au cours du combat que vous mettez en scène.

Exemple : Alors que la Compagnie de l'Anneau se rue vers la sortie de la Moria, l'ennemi tente une dernière fois de l'intercepter. « Une garde d'orques était tapie derrière les grands montants qui s'élevaient de part et d'autre, mais les battants eux-mêmes étaient fracassés et jetés bas. Aragorn abattit le capitaine qui lui barrait la route, et les autres s'enfuirent devant son courroux. »

Ces orques ont un moral normal : ils savent que leurs adversaires ont commis l'exploit d'échapper au Balrog, voient brutalement leur chef abattu et le grand guerrier dunadan qui vient de le tuer les charger : ils estiment la situation perdue et prennent la fuite.



II. Initiative

Dans un combat à distance (Armes de jet ou tir à l'arc), les premiers combattants à tirer sont ceux qui disposent de l'initiative la plus élevée. Les combattants tirent par ordre décroissant d'Initiative.

Exemple : Au cours de la bataille du Gouffre de Helm, les armées de Rohan et d'Isengard échangent « une tem-

pête de flèches. Parmi les défenseurs du Fort, Legolas est un archer meurtrier : il est repéré par un grand Orque de la Main Blanche, qui s'apprête à lui tirer dessus. Le golas l'aperçoit et tente de le gagner de vitesse pour l'abattre. De part et d'autre du rempart, les deux archers tirent un trait de leur carquois et bandent leurs arcs... Comment déterminer si l'un est plus rapide que l'autre ?

Legolas est VIF-ARGENT, alors que l'Orque de la Main Blanche est ADROIT ; le score en Initiative de Legolas est de 7, celui de l'Orque est de 4. Tous deux emploient une action pour charger leur arc, et une deuxième pour tirer : comme le score d'Initiative de Legolas est plus élevé que celui de l'Orque, c'est l'Elfe qui décoche son trait le premier.

Dans un corps à corps, c'est le combattant qui a l'initiative la plus basse qui décide le premier de son action (offensive ou défensive). Le combattant qui a l'initiative la plus élevée choisit alors son action (offensive ou défensive). Avoir une initiative plus élevée permet ainsi de ne pas être surpris par les actions d'un adversaire.

Exemple : Au cours du combat qui oppose la Compagnie de l'Anneau aux Orques de la Moria, dans la Chambre de Mazarboul, Sam abat son premier Orque : « Sam (...) avait une éraflure le long du cuir chevelu. Une rapide esquive l'avait sauvé, et il avait abattu son orque : un ferme coup de sa lame des galgals. »

Sam est VELOCE, l'orque est ADROIT ; le score en Initiative de Sam est de 6, celui de l'orque est de 4. Sam est donc plus vif que son adversaire : en termes de jeu, pour figurer son avantage, son adversaire doit décider en aveugle de son action et la déclarer. L'orque attaque. Sam, plus vif, s'adapte à la situation et choisit d'esquiver le coup qu'il a vu venir.

Si deux combattants ont la même initiative, ils décident de leurs actions en aveugles.

III. Actions/Tour



Un tour de combat dure dix secondes. Il y a donc 6 tours dans une minute.

Chaque personnage dispose d'un nombre d'actions (conditionné par sa grâce). C'est le nombre maximum d'actions qu'il peut entreprendre en un tour de combat. Ces actions peuvent être :

- tenter d'intimider des adversaires
- porter une attaque (au corps à corps ou à distance)
- parer ou esquiver un coup
- dégainer ou ramasser une arme
- recharger une arme de tir (2 actions pour recharger une arbalète)
- parcourir un nombre de pas équivalent à son score de course
- se relever en cas de chute
- lancer un sort de magie rituelle (Haute Magie ou Sorcellerie)

Certains tests sous compétences faits au cours d'un combat ne dépensent pas de point d'action.

- faire un test d'intimidation passive (pour résister à une tentative d'intimidation exercée par l'adversaire)
- faire un test de Résistance aux Ténèbres ou de Résistance à la Sorcellerie
- tests d'Endurance pour encaisser chocs et douleur, ou pour résister en début de tour aux malus incapacitants des blessures
- employer un pouvoir de magie spontanée, dans la

limite d'un par tour (Mais les tests préalables sous les compétences associées au pouvoir employé consomment chacun une action)

Lorsque deux combattants s'affrontent, ils jouent leurs actions l'une après l'autre. Si l'un d'eux a plus d'actions, il les joue à la fin du tour.



IV. Actions spéciales

intimidation de l'adversaire

& ordres de combat

Un affrontement ne met pas seulement en jeu la force de frappe des combattants. Le moral des adversaires et leur organisation sont souvent des facteurs déterminants de victoire ou de défaite. Voici deux options offertes par les règles qui peuvent renverser un rapport de force au cours d'un engagement.

Intimider l'adversaire Un combattant peut tenter un test d'«Intimidation» pour effrayer ses ennemis. L'intimidation se fait toujours en opposition contre un test d'intimidation de l'adversaire (ou simplement de Prestance, si l'adversaire ne possède pas la compétence.) En cas de test d'intimidation réussi, le personnage minore d'un niveau les dés d'un nombre d'adversaires équivalent à son score de Charme. En cas d'échec (l'adversaire a fait un test supérieur), c'est le personnage qui cherchait à impressionner l'ennemi qui se retrouve intimidé et affecté par ce malus, car il sent une détermination supérieure à la sienne chez l'ennemi.

Exemple Devant la porte du Morannon, la Bouche de Sauron vient

parlementer avec les Capitaines de l'Ouest, à la veille de la dernière bataille de la guerre de l'Anneau.

«S'arrêtant à quelques pas des Capitaines de l'Ouest, (la Bouche de Sauron) les toisa et rit.

- Y a-t-il dans cette bande quelqu'un qui ait autorité pour traiter avec moi ? demanda-t-il. Ou, en fait, qui ait assez de tête pour me comprendre ? Pas toi, au moins ! dit-il, narquois, se tournant vers Aragorn avec dédain. Il en faut plus pour faire un roi qu'un morceau de verre elfique ou une racaille comme celle-ci. Allons donc ! N'importe quel brigand des montagnes peut exhiber une aussi belle suite !

Aragorn ne répondit point, mais il accrocha le regard de l'autre et le soutint et ils luttèrent un moment de la sorte et bientôt, sans qu'Aragorn eût fait un seul mouvement ni porté la main à l'épée, l'autre fléchit et recula comme sous la menace d'un coup. – Je suis héraut et ambassadeur, et nul ne doit m'attaquer ! s'écria-t-il.

En faisant preuve de morgue et en insultant Aragorn, la Bouche de Sauron tente de l'intimider. Il est RAYONNANT (D20), et possède un score d'«Intimidation» de 9 et il tente un test d'«Intimidation» en opposition avec celui d'Aragorn. Aragorn est CHARISMATIQUE (D30) et possède un score d'«Intimidation» de 7. Le résultat du tirage de La Bouche de Sauron est de 13, plus son score de 9, soit un total de 22. Le résultat du tirage d'Aragorn est de 18, plus son score de 7, soit un total de 25. Aragorn reste donc inébranlable face au dédain menaçant du messenger ennemi, ce qui brise l'assurance de son adversaire. Intimidé, la Bouche de Sauron souffrira pour toute la scène à venir d'une minoration d'un niveau de dé dans toutes ses caractéristiques tant qu'il aura affaire à Aragorn c'est la raison pour laquelle le messenger de Mordor se détourne et s'adresse désormais à Gandalf, avec lequel il ne souffre pas de cette pénalité.

Ordres de combat : Au cours d'un engagement, la coordination entre les combattants alliés et l'adaptation au terrain et à la tactique de l'adversaire peuvent se révéler déterminants pour l'issue de l'affrontement. Dans un combat qui oppose au moins dix adversaires, un

personnage qui réussit un test de "Tactique", puis un test de "Commander" (ce qui lui prend deux actions) est capable d'évaluer au mieux la situation et de donner des ordres adaptés à ses compagnons d'armes. Il leur permet de bénéficier d'une action supplémentaire par tour pendant tout le combat. (Mais il ne bénéficie pas de ce bonus, puisqu'il est lui-même privé de directives en outre, ce bonus n'est pas cumulable.)

Exemple : Pendant le dernier combat qui opposa l'éored d'Eomer aux orques qui avaient enlevé Merry et Pippin, «La plupart des pillards demeurés vivants se débandèrent et s'enfuirent de-ci de-là, poursuivis à mort l'un après l'autre. Mais une compagnie assemblée en un coin noir s'avança résolument en direction de la forêt. Gravissant tout droit la pente, elle chargea vers les veilleurs. Ils approchaient à présent, et il paraissait certain qu'ils allaient s'échapper ils avaient déjà abattu trois Cavaliers qui leur barraient la route.

- Nous avons observé trop longtemps, dit Merry. Voilà Ouglouk ! (...)

Merry a bien compris que la compagnie d'orques qui reste ordonnée est en fait commandée par le capitaine de l'Isengard, Ouglouk. Techniquement, Ouglouk a réussi un test de «Tactique» (pour adapter la formation de ses guerriers en coin) et un test de «Commander» (pour imposer ses ordres aux orques de sa compagnie et les empêcher de se débander). Ce faisant, il donne à chaque orque de sa compagnie une action supplémentaire par tour, ce qui leur permet de charger de façon redoutable et d'abattre les Cavaliers de Rohan qui tentent de les arrêter.



V. Attaque

La difficulté d'une attaque avec un projectile varie selon l'arme employée et la distance de la cible.

La difficulté d'une attaque au corps à corps est moyenne (Seuil : 8). La difficulté d'une attaque d'une arme de lancer ou d'une arme de trait est moyenne (Seuil 8) jusqu'à mi-portée, et malaisée (Seuil 11) de la mi-portée jusqu'à la portée maximum.

Recharger un arc ou une fronde occupe une action. Recharger une arbalète occupe deux actions. Employer une action pour viser permet de majorer la GRACE d'un niveau pour employer une arme de trait ou une arme de jet.

Exemple La portée de l'arc long de Legolas est de 100 pas. Si Legolas cherche à atteindre une cible fixe à 50 pas ou moins, il doit réussir un test d'Archerie de difficulté moyenne. S'il veut atteindre une cible fixe comprise entre 51 et 100 pas, il doit réussir un test d'Archerie malaisé (Seuil 11).

Si un combattant porte une attaque sur un personnage qui ne se défend pas (pas de test d'esquive ou de parade), il lui suffit de dépasser le seuil de difficulté de son arme pour toucher son adversaire.

Exemple Lorsque Langue de Serpent assassine Saroumane, il l'attaque de dos, par surprise dans ce cas, Saroumane qui ne voyait pas venir le coup n'a tenté aucune action défensive. Il suffisait à Langue de Serpent d'obtenir 8 ou davantage à un test de « Poignard » pour infliger un coup à son vilain maître.

Si l'adversaire se défend, il fait un test défensif d'esquive ou de parade. C'est le test le plus résultat le plus élevé qui l'emporte (l'attaquant doit néanmoins dépasser le seuil de

difficulté de son arme pour infliger un coup.)

Exemple Dans la tour de Cirith Ungol, les deux compagnies orques de Shagrat et de Gorbag se sont entretuées. Sam assiste à l'accrochage où les deux capitaines, grièvement blessés, achèvent le combat : « (Gorbag) se releva en chancelant. Dans l'autre main, il tenait une lance à large fer avec un court manche brisé. L'arme était en position de frapper (...) Vif comme un serpent, Shagrat esquiva, se retourna et plongea son poignard dans la gorge de son ennemi. »

Pour attaquer Shagrat, Gorbag fait un test de « Lances ». Il est VIGOUREUX (D12) et possède un score de 4 en « Lances ». Son dé donne 5 pour résultat, ce qui fait 9 en lui additionnant le score de la compétence. Face à lui, Shagrat fait un test d'« Esquive ». Il est VELOCE (D12) et possède un score d'« Esquive » de 3 son dé donne un résultat de 11, ce qui totalise 14 en lui additionnant le score de la compétence. L'esquive de Shagrat étant supérieure au coup de lance de Gorbag, il évite l'estocade. Puis, il attaque au poignard (VELOCE, D12, plus la compétence « Poignards », score 3) il obtient $8+3=11$. Face à lui, Gorbag tente d'esquiver (VELOCE, D12, plus la compétence « Esquive », score 3) il joue de malchance, obtient $2+3=5$. Il rate son esquive, et Shagrat lui inflige un coup de couteau.

Un combattant qui inflige un coup tire les dégâts (dé de l'arme, plus bonus de carrure) auxquels on soustrait les protections de l'armure du blessé.

Si les dégâts sont supérieurs à l'Endurance du Blessé, celui-ci encaisse une blessure grave. Si les dégâts sont supérieurs à 0 et inférieurs ou égaux à l'Endurance du Blessé, il encaisse une Blessure Légère. Si les dégâts sont inférieurs ou égaux à 0, le Blessé encaisse un Point de Fatigue.

Exemple Au cours du combat de la Chambre de Mazarboul, Sam est touché à la tête par un orque, qui lui fait une « Longue éraflure le long du cuir chevelu ». Plus loin, on apprend que « La blessure de Sam était peu profonde, mais (qu') elle avait mauvais aspect, et (que) le visage d'Aragorn était grave tandis qu'il

l'examinait. ☐ C'est dire que cette estafilade a été à deux doigts d'être une plaie beaucoup plus grave.

Techniquement, l'orque qui a infligé un coup de cimeterre à Sam a tiré les dégâts de son arme (1d8). Il a obtenu 4. L'Endurance de Sam est de 5 ☐ les dégâts infligés par l'Orque étant supérieurs à 0 et inférieurs à l'Endurance de Sam, celui-ci a donc encaissé une Blessure Légère.

Lorsqu'un personnage encaisse de nouveaux Points de Fatigue alors qu'il a déjà perdu tout son potentiel, il encaisse alors des Blessures Légères. Lorsqu'il a perdu tout son potentiel de Blessures Légères, il encaisse des Blessures Graves. Un personnage qui encaisse une blessure Grave de plus que son potentiel est tué.

VI. Attaque critique



Si le jet de l'attaquant est égal ou supérieur au double du jet

de défense, il inflige un coup critique à son adversaire. Il inflige alors deux blessures si son résultat d'attaque est au moins le double du résultat de défense, trois blessures si son résultat d'attaque est le triple du résultat de défense, etc...

Exemple ☐: *Au cours du combat de la chambre de Mazarboul, « Gimli coupa les jambes d'un autre (orque) qui avait bondi sur le tombeau de Balin ☐.*

Techniquement, il s'agit d'un coup critique. L'orque a tenté de parer le coup de hache de Gimli ☐ il est ADROIT (D10) et possède un score de Parade de 4 (en comptant le bonus que lui accorde son parade). Le guerrier orque obtient 5 au D10, plus le score de 4 de sa compétence « Parade », soit un total de 9. Gimli est MASSIF (D20), mais la profanation de la tombe de Balin l'emplit de fureur et il emploie un Point de Valeur pour majorer son dé d'attaque d'un niveau ☐ il porte donc son attaque avec un D30. Combattant exceptionnel, son score de « Haches » est de 10. Il obtient 28 au D30, auquel il ajoute le score de sa compétence « Haches », soit un score total d'attaque de 38 ☐ Son attaque est plus de quatre fois plus

forte que la Parade de l'orque ☐ par conséquent, il lui inflige d'un seul coup quatre blessures ☐ (Os fracassés et hémorragies aux deux jambes...) Reste à évaluer la gravité des blessures ainsi infligées à l'orque ☐ le dé de dégâts de la hache d'armes est un D10. Gimli obtient 7, auquel il rajoute son bonus de dégâts (MASSIF, +2), soit un total de 9 ☐ L'orque porte une tunique annelée qui soustrait 3 à ce score, mais les dégâts qu'il essuie, 6, sont toujours supérieurs à son Endurance de 4. Gimli lui inflige donc une Blessure Grave, multipliée par 4 puisque son attaque a été quatre fois plus forte que la parade de l'Orque, soit 4 Blessures Graves ☐

Il peut aussi arriver qu'une personne agressée ne se défende pas (surprise, ou encore à court d'actions). Dans ce cas, on se base sur le seuil de difficulté de l'arme (en général, 8 au corps à corps) pour estimer si une blessure critique a été infligée. L'attaquant inflige deux blessures s'il obtient au moins 16, trois blessures s'il obtient au moins 24, etc...



VII. Défense & Défense critique

Les tests de défense peuvent être de deux types ☐ la parade ou l'esquive.

La parade se pratique avec une arme (avec la compétence « Parade ») ou avec un bouclier (avec la compétence « Parade ») ; l'emploi d'un bouclier donne un bonus proportionnel à sa taille à la compétence « Parade » ☐ En outre, seul un bouclier permet de parer un projectile ou une arme de jet.

L'esquive peut permettre d'éviter les coups ou de se désengager d'un corps à corps sans recevoir une attaque en traître de l'adversaire. Il est possible d'esquiver une arme de jet ou un projectile, mais avec une GRACE minorée de deux niveaux.

Il suffit qu'un test de défense soit supérieur ou égal au test d'attaque

de l'adversaire pour que le coup soit évité ou bloqué.

Si le jet d'Esquive ou de Parade est égal ou supérieur au double du jet d'attaque de l'adversaire, le défenseur évite non seulement l'attaque en cours, mais aussi une ou plusieurs des attaques suivantes. En effet, il a trouvé une garde ou il s'est lancé dans une série de feintes qui le mettent momentanément à l'abri. Il évite donc l'attaque suivante si son résultat de défense est au moins le double du résultat de l'attaque, les deux attaques suivantes si son résultat de défense est le triple du résultat d'attaque, etc...

Une défense critique présente donc deux avantages : elle protège de façon exceptionnelle le défenseur, et elle lui permet par conséquent de disposer de plus de liberté d'action, puisqu'il n'a plus à employer d'action pour les quelques attaques à venir.

Exemple : « Mais tandis même qu'ils se retiraient et avant que Pippin et Merry eussent atteint l'escalier, un énorme chef orque presque de la taille d'un homme, vêtu de la tête aux pieds de mailles noires, bondit dans la chambre (...) Ayant détourné l'épée de Boromir d'un coup de son vaste bouclier, il le repoussa en arrière et le jeta à terre. Plongeant sous le coup d'Aragorn avec la rapidité d'un serpent à l'attaque, il chargea la compagnie et pointa sa lance directement sur Frodon. Atteint au côté droit, celui-ci fut projeté contre le mur, où il resta cloué. »

« L'énorme chef orque » pare l'attaque de Boromir. Boromir est MASSIF (D20) et possède un score de 9 à la compétence « Épées » ; son jet d'attaque est de 4, plus neuf, soit un total de 13. Le chef orque est VELOCE (D12) et possède une compétence « Parade » de 5, +3 grâce à son pavois – le « vaste bouclier ». Il jette le dé et obtient 12. C'est un jet de dé sans fin, et il relance le dé, qui lui donne 9. Au total, son jet de dé sans fin lui donne un résultat de 21, plus le score de Parade de 8 (majorée par le pavois), soit un test total de Parade de 29. C'est plus du double du test d'attaque de Boromir ; il s'agit donc d'une défense critique qui permet au chef orque non seulement de parer l'épée de Boromir, mais

aussi d'éviter automatiquement la prochaine attaque dont il sera la cible.

Etant VELOCE, le chef orque a droit à 3 actions par tour ; il vient d'employer la première pour parer l'attaque de Boromir. Il emploie la deuxième pour bousculer Boromir (test de « Lutte » avec opposition) et la troisième pour attaquer Frodon. Aragorn l'attaque au passage, mais le chef orque bénéficie de sa défense critique et « plonge » sans mal « sous le coup d'Aragorn ».



VIII. Attaque ciblée

Si un personnage vise un membre précis de l'adversaire, son jet d'attaque est effectué avec une CARRURE (au corps à corps) ou une GRACE (à distance) minorées de un niveau, voire davantage si l'ennemi est éloigné ou s'il est en plein mouvement. Si l'attaque réussit quand même, elle touche le membre visé.

Le blessé souffre des désagréments provoqués par sa blessure (un combattant touché à la main lâche son arme ; un combattant touché dans les jambes est fauché...)

Viser la tête ou le cœur minore la Caractéristique d'Attaque de deux niveaux, mais multiplie par deux les blessures infligées par l'attaque. (En cas de blessure critique, il est donc possible de tuer net un adversaire).

Exemple : Au moment où Frodon est blessé par le chef orque, ses compagnons réagissent très rapidement. Aragorn vient au secours du porteur de l'Anneau. « Mais comme l'orque jetait le tronçon et dégainait vivement son cimeterre, Anduril s'abattit sur son heaume. Il y eut un éclat comme d'une flamme, et le heaume s'ouvrit en deux. L'orque tomba, la tête fendue. »

Aragorn est VIGOUREUX (D12) et possède une compétence « Épées » de 15. En outre, en maniant Anduril, il bénéficie de l'entrelacs runique de vaillance gravé sur l'épée, qui majore son dé d'attaque d'un ni-

veau (D20). Le chef orque venant à la fois de le bafouer (en se jouant de sa première attaque) et de blesser Frodon, Aragorn décide d'en finir au plus vite avec cet adversaire redoutable. Il investit deux points de Valeur dans son attaque, ce qui porte (pour une action) son dé au D100. Cependant, comme il vise la tête de l'orque, son dé est minoré de deux niveaux, et son dé d'attaque définitif est le D20. Son jet lui donne 10, plus son score d'épée de 15, ce qui fait un total de 25. Le chef orque, quant à lui, ne se défendait pas (il dégainait son cimeterre) pour le toucher à la tête, Aragorn ne devait que dépasser le seuil de difficulté moyen (8). Avec 25, il triple ce score non seulement il touche l'orque, mais il lui inflige une attaque critique qui lui inflige trois blessures en conditions normales, et six blessures dans ce cas précis puisqu'Aragorn l'a frappé intentionnellement en pleine tête.



IX. La lutte

La lutte est un style de combat qui vise à neutraliser un adversaire sans lui faire de mal. La compétence «Lutte» peut avoir trois utilités : bousculer, désarmer ou ceinturer un adversaire.

Pour bousculer un combattant, le lutteur doit faire un test de «Lutte» contre l'action choisie par son adversaire, quelle qu'elle soit (offensive ou défensive). Si le test de «Lutte» est plus fort que le test en opposition de l'adversaire, les deux combattants font un test en opposition de CARRURE ; si le résultat du lutteur est le plus faible, il parvient juste à pousser hors de son chemin son adversaire. Si le résultat du lutteur est supérieur ou égal à celui de son adversaire, il le jette à terre sous sa ruée. Le test de CARRURE du lutteur est majoré d'un niveau s'il charge à pied, de deux niveaux s'il charge du haut d'une monture.

ATTENTION : Si un lutteur échoue sa tentative de bousculade face à un adversaire qui l'attaque simultanément, il **double** les blessures encaissées, car il s'est dangereusement découvert dans cet engagement.

Exemple : Reprenons le chef orque qui charge la Compagnie de l'Anneau dans la Chambre de Mazarboul ; son objectif est de tuer le porteur de l'Anneau, non d'en découdre avec Boromir qui vient de l'attaquer. C'est pourquoi, plutôt que de perdre du temps à lui rendre coup pour coup, il préfère le repousser et fondre sur Frodon.

«L'énorme chef orque» est MASSIF (D20) et possède un score de «Lutte» de 3. Boromir quant à lui, est VELOCE (D12) et tente d'éviter le coup de bouclier de son adversaire («Esquive» 7). Le résultat du test de «Lutte» du chef orque donne 12, plus 3, soit un total de 15. Le résultat du test d'esquive de Boromir donne 6, plus 7 soit un total de 13 ; Boromir n'a donc pu éviter le bouclier de l'orque. Tous deux font un test en opposition de CARRURE ; Boromir est MASSIF (D20) ; le chef orque aussi, mais il bénéficie de l'élan donné par sa charge, et majore son dé d'un niveau (D30). Boromir obtient 18, et le chef orque 23 ; Boromir, violemment bousculé, est donc jeté à terre.

Pour désarmer un combattant, le lutteur doit faire un test de «Lutte» contre l'action choisie par son adversaire, quelle qu'elle soit (offensive ou défensive). Si le test de «Lutte» est plus fort que le test en opposition de l'adversaire, cela signifie que le lutteur est parvenu à agripper l'arme ou le poignet de son adversaire. Les deux combattants font alors un test en opposition de CARRURE ; si le résultat du lutteur est le plus faible, il parvient juste à bloquer une attaque éventuelle de son adversaire, mais ne le désarme pas et lâche prise. Si le résultat du lutteur est supérieur ou égal à celui de son adversaire, il lui arrache son arme.

ATTENTION : Si un lutteur échoue sa tentative de désarmement face à un adversaire qui l'attaque simultanément, il **double** les blessures encaissées, car il s'est dangereusement découvert dans cet engagement.

Exemple : Alors que Frodon est traqué par Arachne, sur le haut col de Cirith Ungol, Sam est attaqué par Gollum : «(Sam) essaya désespérément de se retourner et de percer son ennemi. Mais Gollum fut trop rapide. Son long bras jail-

lit, et il saisit le poignet de Sam. Ses doigts étaient comme un étau. lentement, implacablement, il tordit la main de telle sorte que Sam poussa un cri de douleur et lâcha son épée, qui tomba sur le sol... »

Sam tente de porter un coup d'épée à Gollum, tandis que celui-ci fait un test de lutte pour désarmer son adversaire. Sam est ROBUSTE (D10) et possède une compétence « Épées » de 4. Gollum est aussi ROBUSTE (D10) et possède une compétence « Lutte » de 8. Le test d'attaque de Sam est de 8, plus 4, soit un total de 12. Le test de lutte de Gollum est de 6, plus 8, soit un total de 14. Gollum l'emporte donc sur Sam. Il lui saisit le poignet et bloque le coup d'épée. Les deux adversaires font alors un test de CARRURE en opposition pour déterminer si Sam garde ou perd son arme. Sam obtient 3, Gollum 5. Gollum l'emporte et parvient à tordre le poignet de Sam, ce qui lui fait lâcher son épée.

Pour ceinturer (et immobiliser) un adversaire, le lutteur doit faire un test de « Lutte » contre l'action choisie par son adversaire, quelle qu'elle soit (offensive ou défensive). Si le test de « Lutte » est plus fort que le test en opposition de l'adversaire, cela signifie que le lutteur est parvenu à ceinturer son adversaire. Les deux combattants font alors un test en opposition de CARRURE. Si le résultat de l'assaillant est le plus faible, il ne parvient pas à immobiliser son adversaire. Si le résultat du lutteur est supérieur ou égal à celui de son adversaire, il l'immobilise.

ATTENTION Si un lutteur échoue dans sa tentative de ceinturer un adversaire qui l'attaque simultanément, il **triple** les blessures encaissées, car il s'est dangereusement découvert dans cet engagement.

Exemple 1 Sam se précipite sur Gollum au pied d'une falaise de l'Emyn Muil, où le vilain fouineur vient de s'étaler. « Sam bondit de sa cachette comme un éclair et franchit en deux enjambées l'espace qui le séparait du pied de l'escarpement. Avant que Gollum n'eût pu se relever, il était sur lui. Mais celui-ci, même pris ainsi soudain au dépourvu après une chute, lui donna infiniment plus

de fil à retordre qu'il ne s'y attendait. Sans même que Sam eût trouvé une prise, de longs membres l'enveloppèrent, et une étreinte impitoyable, molle mais horriblement puissante, le garrottait comme des cordes lentement serrées... »

Sam et Gollum font tous deux des tests de « Lutte » pour tenter d'immobiliser l'adversaire. Tous deux sont ROBUSTES (D10), mais Sam n'a qu'un score de 3 en « Lutte », alors que Gollum a un score de 8. Sam obtient un tirage de 7, plus 3, soit un total de 10. Gollum obtient un tirage de 5, plus 8, soit un total de 13. Il prend donc l'avantage. Dans le pire des cas, il échappe à l'étreinte de Sam, et dans le meilleur, il neutralise son adversaire. Les deux lutteurs font un test de CARRURE en opposition. Sam obtient 3, Gollum 9. Gollum parvient donc à immobiliser Sam.

Exemple 2 : Pippin se souvient des circonstances dans lesquelles il est tombé avec Merry dans une embuscade tendue par les orques.

« (...) et puis, ils étaient tombés tout à coup sur un groupe d'orques. Ceux-ci étaient debouts, occupés à écouter, et ils semblèrent ne voir Merry et Pippin qu'au moment où ces derniers furent presque dans leurs bras. Ils poussèrent alors des hurlements, et des douzaines d'autres gobelins avaient jaillis des arbres. Merry et lui avaient tiré l'épée, mais les Orques ne désiraient pas se battre et ils essayèrent seulement de s'emparer d'eux, même après que Merry ait tranché plusieurs bras et mains. »

Les Orques tentent directement de ceinturer les Hobbits sans même les désarmer. Les tests d'attaque à l'Épée de Merry étant supérieurs à leurs tests de Lutte, il leur inflige des blessures mortelles (puisque triplées).



X. Gestion

des Blessures

Dans la vie courante, un personnage blessé a besoin de soins et de repos. En général, un blessé qui restaure ses forces se rétablit ; un blessé qui poursuit ses activités quotidiennes, voire qui voyage ou combat, risque de voir son état se dégrader. **Si le blessé a passé une journée de repos**, au soir, il fait un Test Moyen d'Endurance. S'il échoue, son état reste stationnaire ; s'il réussit, son état s'améliore.

1° Il regagne un point de Fatigue.

2° S'il n'a plus de point de Fatigue, mais qu'il est légèrement blessé, une blessure légère se transforme en point de Fatigue.

3. S'il n'a plus de point de Fatigue et de Blessures Légères, mais qu'il est gravement blessé, une blessure grave se transforme en blessure Légère.

Le personnage ne peut faire qu'un Test d'Endurance par soir ; s'il souffre de plusieurs blessures, sa guérison sera donc lente.

Si le blessé passe une journée d'activité normale, au soir, il fait un Test Moyen d'Endurance. En cas de réussite, son état est stationnaire. En cas d'échec, son état se dégrade :

1° Il encaisse un point de Fatigue supplémentaire.

2° S'il est déjà à son maximum de Fatigue, il encaisse une Blessure Légère supplémentaire.

3° S'il est déjà à son maximum de Fatigue et de Blessures Légères, il encaisse une blessure grave supplémentaire. Un personnage peut donc mourir des suites de ses blessures s'il n'est pas soigné et ne se repose pas.



XI. Soigner les Blessures

Supprimer les points de Fatigue peut être obtenu par divers moyens :

- Le repos est le moyen le plus courant.

- Un test réussi de "Jardinage/Herboristerie" dans une herboristerie, dans un jardin médicinal ou dans une nature florissante peut permettre de rassembler des herbes médicinales ; le blessé qui se les voit administrer effectue un test facile d'Endurance : en cas de réussite, il perd un Point de Fatigue.

- Boire du Miruvor (liqueur elfique) permet de perdre automatiquement un Point de Fatigue une fois par jour. Toutefois, les orques sont allergiques à cet alcool : le goût leur paraît si infect qu'ils le recrachent ; si on les force à en boire, ils doivent effectuer un test malaisé en Endurance. En cas d'échec, ils attrapent la nausée et encaissent un Point de Fatigue au lieu d'en perdre un.

- Boire de la liqueur orque permet de perdre automatiquement un Point de Fatigue une fois par jour. Toutefois, cet alcool est si fort qu'il nécessite un test moyen d'Endurance ; en cas d'échec, le personnage est ivre et a son EVEIL et sa GRACE minorés de un niveau pendant une heure. Les elfes et les demi-elfes sont allergiques à cet alcool : le goût leur paraît si infect qu'ils le recrachent ; si on les force à en boire, ils doivent effectuer un test malaisé en Endurance. En cas d'échec, ils attrapent la nausée et encaissent un Point de Fatigue au lieu d'en perdre un.

- L'usage de certains Dons Thaumaturgiques ou de certains Dons Naturels permet de supprimer des points de Fatigue (voir la magie).

Supprimer les Blessures Légères peut être obtenu par divers moyens :

- Le repos est le moyen le plus courant, une fois que le personnage a perdu tous ses points de Fatigue.

- La compétence "Premiers soins" permet de transformer une blessure légère en point de Fatigue. Si le patient est déjà au maximum de ses points de fatigue, cette compétence permet de supprimer un point de Fatigue, mais ne supprime pas de Blessure Légère. Cette compétence ne peut être employée qu'une fois par blessure traitée.

- Certains onguents orques ont des vertus médicinales. Toutefois, fortement dosés en plantes antiseptiques potentiellement toxiques, mêlés à des composantes aussi peu ragoûtantes que des larves écrasées et des excréments, ils peuvent se révéler pires que le mal... Un personnage soigné par ce type d'onguents ressent une violente brûlure sur la surface traitée, et doit effectuer un test moyen d'Endurance. En cas de réussite, sa Blessure Légère se transforme en point de Fatigue ; si le patient est déjà au maximum de ses points de Fatigue, l'onguent permet de supprimer un point de Fatigue, mais ne supprime pas de Blessure Légère. En cas d'échec

au test d'Endurance, le personnage ne perd pas de Blessure Légère, mais encaisse bel et bien un Point de Fatigue supplémentaire. Ces onguents agissent comme un poison sur les elfes et les demi-elfes, ne pouvant que leur infliger des Points de Fatigue.

- L'usage de certains dons thaumaturgiques ou de certains dons naturels permet, avec un niveau expérimenté, de supprimer des Blessures Légères (voir la magie).

Supprimer les Blessures Graves peut être obtenu par divers moyens :

- Le repos est le moyen le plus courant, une fois que le personnage a perdu tous ses points de Fatigue et toutes ses Blessures Légères.

- La compétence "Chirurgie" permet de transformer une Blessure Grave en Blessure Légère. Si le patient est déjà au maximum de ses Blessures Légères, cette compétence permet de supprimer une Blessure Légère, mais ne supprime pas de Blessure Grave. Cette compétence ne peut être employée qu'une fois par blessure traitée.

- L'usage de certains dons thaumaturgiques ou de certains dons naturels permet, à haut niveau, de supprimer des Blessures Graves (voir la magie).