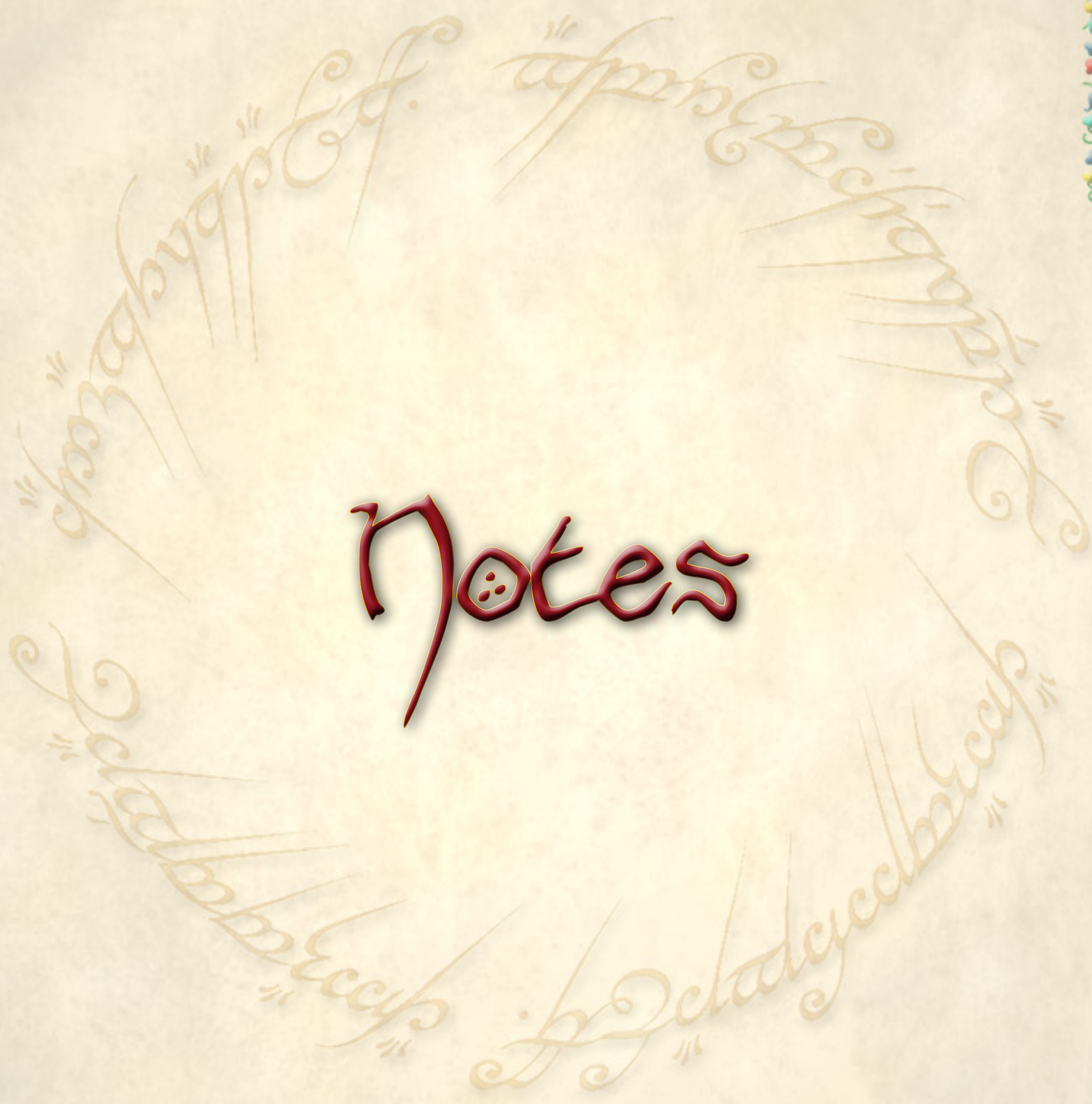
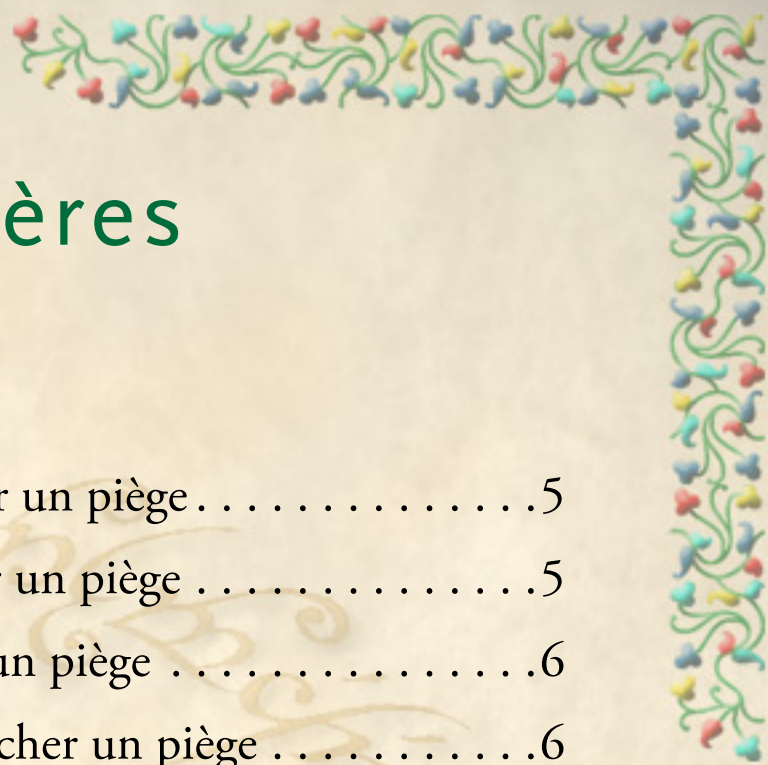




# Légendes de la Terre du Milieu

## Notes





# Table des matières

Echelle de valeurs . . . . .	2	Trouver un piège . . . . .	5
Note sur les minions . . . . .	3	Evaluer un piège . . . . .	5
Statistiques des minions . . . . .	3	Eviter un piège . . . . .	6
Groupes mixtes . . . . .	3	Déclencher un piège . . . . .	6
Minions et Aspects . . . . .	4	Neutraliser un piège . . . . .	6
Exemples de minions . . . . .	4	Détruire un piège . . . . .	6
Minions Pack 1 . . . . .	4	Exemples de pièges . . . . .	7
Minions Pack 2 . . . . .	4	Spiked Trap . . . . .	7
Note sur les pièges . . . . .	5	Poison Lock Trap . . . . .	8
Qu'est-ce qu'un piège ? . . . . .	5	Fireball Trap . . . . .	9
Statistiques d'un piège . . . . .	5	Pendulum Hazard Trap . . . . .	10
Interagir avec un piège . . . . .	5	Note sur les chutes . . . . .	11
		Comment gérer les chutes? . . . . .	11



# Echelle de valeurs

Echelle de valeurs pour Légendes de la Terre du Milieu.

Valeur	Level	Niveau	Difficulté	Valeur
+10	Legendary (+10)	Légendaire (+10)	Légendaire (+10)	+10
+9	Legendary (+9)	Légendaire (+9)	Légendaire (+9)	+9
+8	Legendary	Légendaire (+8)	Légendaire (+8)	+8
+7	Epic	Epique	Extrême	+7
+6	Fantastic	Exceptionnel	Complexe	+6
+5	Superb	Excellent	Ardu	+5
+4	Great	Très Bon	Très Difficile	+4
+3	Good	Bon	Difficile	+3
+2	Fair	Assez Bon	Assez Difficile	+2
+1	Average	Moyen	Moyen	+1
0	Mediocre	Médiocre	Assez Facile	0
-1	Poor	Mauvais	Facile	-1
-2	Terrible	Terrible	Très Facile	-2
-3	Abysmal	Abominable	Evident	-3
-4	Critical	Epouvantable	Enfantin	-4

# Note sur les minions

Le terme Minions (Fr. «Laquais») fait référence aux hordes de suivants sans visage des personnages plus importants, ceux qui sont «nommés». Les personnages nommés sont les méchants de la pièce, alors les Minions sont les hordes fidèles (ou pour le moins infortunées) que les personnages doivent escalader pour arriver jusqu'aux antihéros.

Le MJ peut construire des Minions en se basant sur des Stunts (voir page 94), mais il doit se sentir libre de jouer comme bon lui semble avec les règles pour dimensionner les Minions comme il le désire.

## Statistiques des minions

Les Minions possèdent deux statistiques importantes : leur **Qualité** et leur **Nombre**.

Les Minions peuvent avoir une Qualité Average, Fair ou Good. Ceci dénote leur efficacité basique dans un type de conflit (physique, social ou mental), ainsi que leur nombre de cases de stress. Les Minions Average ont une case de stress, les Fair deux et les Good trois.

La Quantité de Minions correspond simplement au nombre de Minions présents, bien que chaque groupe de Minions agisse comme une seule entité, quel que soit le nombre de Minions dans le groupe, et chaque groupe est traité comme un personnage unique. Ceci sert à minimiser le nombre de dés à jeter, même si les aventuriers font face à une vingtaine de cultistes écumants. Ceci permet aussi aux aventuriers d'éliminer plusieurs Minions en une

seule action.

Les Minions agissant en groupe, ils sont plus efficaces que s'ils agissaient en solo. Les groupes de 2 ou 3 Minions reçoivent un bonus de +1 à leurs actions, les groupes de 4 à 6 Minions reçoivent un bonus de +2, les groupes de 7 à 9 Minions reçoivent un bonus de +3, et un groupe de 10 ou plus Minions reçoit un bonus de +4.

Quand un MJ doit gérer un grand nombre de Minions, il doit les séparer en plusieurs groupes, de préférence un pour chacun des personnages. Les groupes n'ont pas besoin d'être de taille égale, il peut tout à fait être sensé d'envoyer un groupe plus important sur un combattant qui charge un des antihéros et un groupe plus réduit sur un jeteur de sorts qui semble ne rien faire au fond de la pièce.

Quand les Minions encaissent du stress, tout dommage en excès affecte le Minion suivant. Un effort particulièrement efficace peut détruire un groupe entier de Minions.

## Groupes mixtes

Une des fonctions principales des Minions est de les utiliser pour améliorer l'efficacité de leur leader. **Quand un groupe de Minions et leur leader attaquent la même cible, ils sont considérés « liés ».** Ceci procure deux avantages au leader : il reçoit un bonus basé sur la taille du groupe (la Quantité l'incluant alors) et tous les dommages affectent ses Minions avant de l'affecter. Ceci ne procure aucun avantage aux Minions, qui perdent même dans ce cas leur capacité à agir seuls et indépendamment du leader.

Se lier ou de délier d'un groupe de Minions est une action gratuite, et on peut même le symboliser simplement en faisant s'éloigner les deux entités.

## Minions et Aspects

« Est-ce que les Minions possèdent des Aspects ? »  
La réponse est simple : c'est à vous de voir ! Rappelez-vous d'abord que les Minions n'ont pas de Fate Points et ne peuvent donc pas invoquer des Aspects. Ensuite, considérez en général que les Minions attachés n'en ont pas non plus une grande utilité, donc ne vous embêtez pas avec ça. Si vous utilisez les Minions indépendamment, ou s'ils doivent posséder une particularité spécifique, libre à vous de leur en attribuer. Dans ce cas, donnez aux Minions un ou deux Aspects.

### Minions Pack 1

**Average (+1) Minions • 4 individus**

#### Average Minions

= 1 skill basique de combat ou sociale à Average (+1).

= 1 stress box chacun, donc 4 stress boxes Physical et 4 stress boxes Composure.

#### Nombre : 4

= bonus de +2 aux actions.

#### Impact sur les skills :

\* 1 skill de combat à +3, base pour les skills physiques à +2, skills sociales à +1, ou

\* 1 skill sociale à +3, base pour les skills sociales à +2, skills de combat à +1.

## Exemples de minions

Voici quelques exemples de Minions permettant de visualiser l'impact du Nombre et de la Qualité sur les caractéristiques d'un groupe de Minions.

### Minions Pack 2

**Good (+3) Minions • 7 individus**

#### Good Minions

= 1 skill basique de combat ou sociale à Good (+3).

= 3 stress box chacun, donc 21 stress boxes Physical et 21 stress boxes Composure.

#### Nombre : 7

= bonus de +3 aux actions.

#### Impact sur les skills :

\* 1 skill de combat à +6, base pour les skills physiques à +3, skills sociales à +2, ou

\* 1 skill sociale à +6, base pour les skills sociales à +3, skills de combat à +2.

# Note sur les pièges

## Qu'est-ce qu'un piège ?

Les pièges, trappes et obstacles sont décrits comme des personnages. Nous utiliserons le terme piège lorsque les informations seront génériques. Les pièges peuvent opérer de différentes façons : certains sont cachés, et doivent être trouvés avant que l'on puisse les contourner ou les neutraliser. D'autres pièges sont visibles, on les appelle généralement des obstacles. Les trappes sont souvent de simples tours couverts de branchages ou de planches de bois.

## Statistiques d'un piège

Les statistiques d'un piège sont déterminées comme suit :

- \* **Qualité** : La Qualité d'un piège est fixée par rapport à l'échelle des valeurs (Average (+1), Fair (+2) Good (+3), etc.)
- \* **Skills** : Le piège possède un nombre maximum de skills égal à sa Qualité. Le niveau maximum d'une skill est égal à la Qualité. Le niveau des skills n'est pas limité par la pyramide des skills, c'est-à-dire que, pour un piège de Qualité Good (+3), le piège possédera jusqu'à trois skills, et le niveau de chacune des skills peut être +1, +2 ou +3, avec la possibilité d'avoir trois skills à +3. Les skills possibles incluent : Melee Weapons, Ranged Weapons, a power

skill, Stealth, Artificer, etc.

- \* **Coût** : Le coût d'une trappe ou d'un piège est égal à sa Qualité ou à sa Qualité -1 si vous les fabriquez à l'aide de la Skill Artificer (voir page 72 du livret de règles).
- \* **Stress** : Les trappes et pièges possèdent un nombre de Stress Points égal à leur Qualité +2, divisé entre les barres de stress « Physical » et « Secret ». La plupart des pièges n'ont que des barres de stress « Secret ». Des pièges particulièrement complexes peuvent posséder des conséquences.
- \* **Aspects** : Un piège possède un nombre d'Aspects égal à sa Qualité.
- \* **Fate Points** : les pièges ne possèdent pas de Fate Points.

## Interagir avec un piège

Voici la liste des actions qui peuvent être accomplies en relation avec les pièges.

### Trouver un piège

Un piège qui possède la skill Stealth est caché : il faut faire un jet d'Investigation ou d'Alertness pour le détecter. Si le jet est raté, le piège est déclenché. Si un spin est obtenu sur le jet de détection, il peut être utilisé sur l'évaluation ou la neutralisation, au choix du personnage.

### Evaluer un piège

Dés qu'un piège ou une trappe est trouvé et détecté, le joueur peut faire un jet de Burglary contre sa Qualité pour estimer et évaluer ses skills, sa Qualité et ses stress points. Si un spin est obtenu sur le jet d'évaluation, il peut être utilisé sur la neutralisation du piège.



## Eviter un piège

Il est parfois plus simple de contourner un piège que d'essayer de le neutraliser. Ceci peut être géré avec un jet de Burglary, d'Investigation, de Science ou même d'Athletics contre la Qualité du piège. En général, un contest rapide est suffisant, mais un conflit contre sa barre de stress « Secret » peut être nécessaire. Certains pièges ne peuvent pas être contournés ou évités. Chaque personne tentant de contourner le piège doit effectuer le ou les tirages. Un jet raté signifie que le piège est déclenché.

## Déclencher un piège

Si un personnage déclenche un piège, celui-ci porte une attaque. Ceci peut être une attaque passive, telle que tomber dans une fosse, ou une unique attaque physique (dard empoisonné ou la fameuse boule de pierre gigantesque qui roule dans le corridor sphérique) ou encore une attaque effective lors de chaque échange, tant que le personnage se trouve dans la zone du piège (piège magique à boules de feu ou lames montées sur balanciers). Il est conseillé d'indiquer les conséquences du déclenchement d'un piège dans sa description si elles ne sont pas évidentes.

## Neutraliser un piège

Dès qu'un piège ou une trappe est trouvé et détecté, le joueur peut faire un jet de Burglary contre sa Qualité pour le neutraliser. Pour un piège simple, il s'agit d'un contest rapide (un jet de Burglary contre la Qualité). Pour un piège complexe, il s'agira d'un conflit contre sa barre de stress « Secret ». Habituellement, un seul jet raté durant le conflit déclenche le piège. Si le contest ou le conflit est remporté par le personnage, le piège est neutralisé.

## Détruire un piège

Certains pièges peuvent être détruits par la force brute. C'est plus souvent le cas des obstacles (lames montées sur balanciers, etc.) que des pièges dissimulés. Les personnages doivent effectuer un jet de Might contre la barre de stress « Physical » du piège. Le piège se défend avec sa skill de combat, et peut attaquer en retour. Lorsqu'il n'a plus de cases sur sa barre de stress « Physical », le piège est détruit.



# Exemples de pièges

## Spiked Trap

Trap Quality: Good (+3) • Scale: Small (2)

Physical Stress:	n/a	Secret Stress:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Attack:	+3 (Melee Weapon)	Damages:	Good (+3) Fall
Defense vs. Melee:	—	Defense vs. Ranged:	—
Consequences:	—	Fate points:	—

### Skills

Good (+3):                      Melee Weapons (+3)                      Stealth (+3)

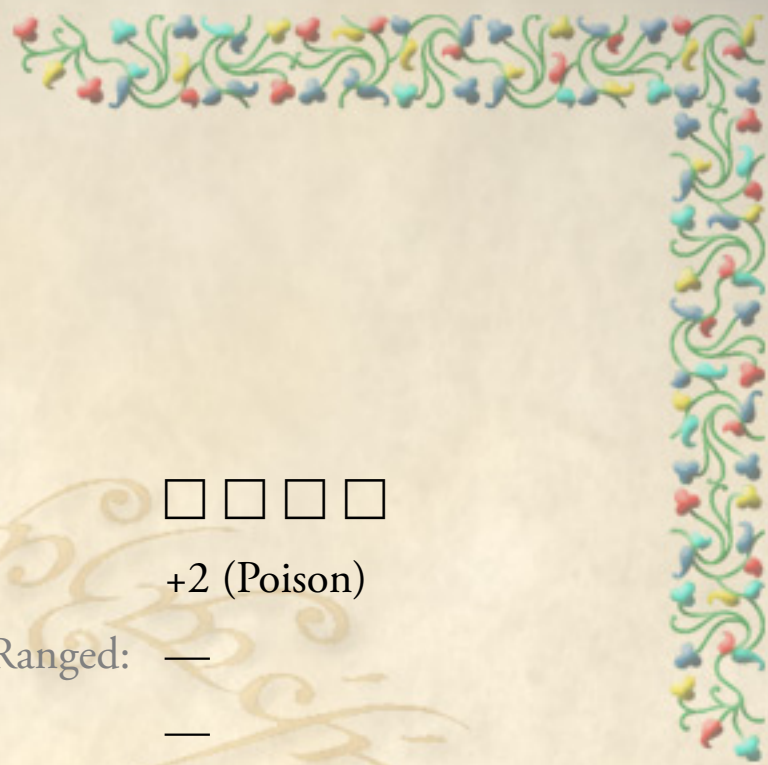
### Aspects

- \* Cunningly Hidden
- \* Devilish Spikes
- \* Hard to Disable

### Notes:

If you don't find the trap, or fail to disarm it once found, you trigger it. The triggered trap makes a single attack against your Athletics (for the spikes), and causes damage as a Good (+3) fall (page 74).





# Poison Lock Trap

Trap Quality: Fair (+2) / Scale: Tiny (1)

Physical Stress: n/a

Secret Stress:

Attack: +2 (Poison)

Damages: +2 (Poison)

Defense vs. Melee: —

Defense vs. Ranged: —

Consequences: —

Fate points: —

## Skills

Fair (+2):

Poison (+2)

Stealth (+2)

## Aspects

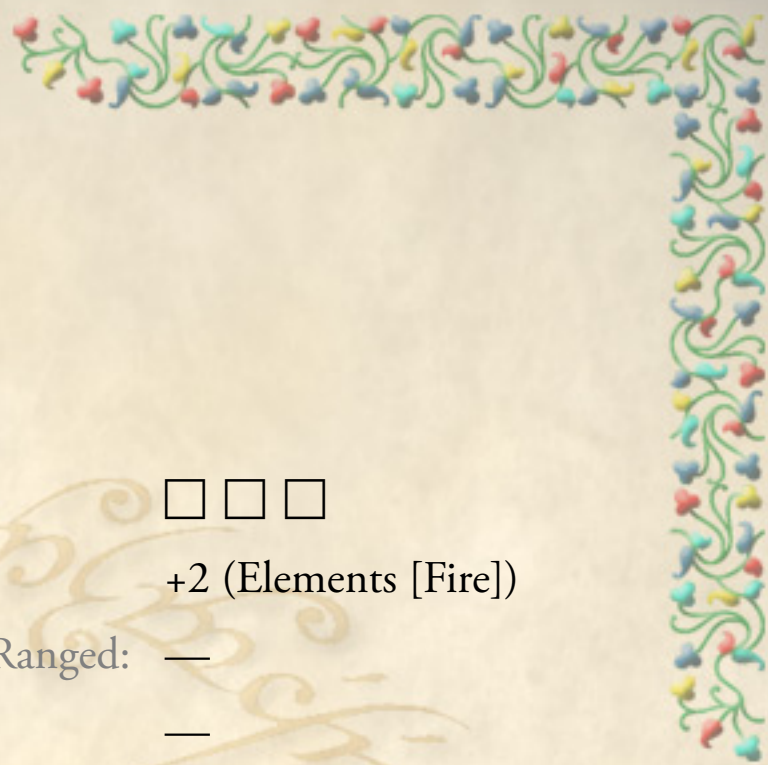
\* Deviously Hidden

\* Virulent Poison

## Notes:

If you fail to find or disarm the trap when opening the lock, it attacks with a Poison skill, representing its Potency (page 107).





# Fireball Trap

Trap Quality: Good (+3) • Scale: Small (2)

Physical Stress:

Secret Stress:

Attack: +2 (Elements [Fire])

Damages: +2 (Elements [Fire])

Defense vs. Melee: —

Defense vs. Ranged: —

Consequences: —

Fate points: —

## Skills

Good (+3): Stealth (+3)

Fair (+2): Elements [Fire] (+2)

Artificer (+2)

## Aspects

- \* There may be a way round
- \* Clanking pressure plates
- \* Searing Fireball

## Notes:

The trap can attack every exchange you try to disarm, avoid, or attack it. You can try to destroy the trap by attacking the pressure plates. You can try to avoid the trap by doing Secret stress damage against its Artificer skill.



# Pendulum Hazard Trap

Trap Quality: Great (+4) • Scale: Small (2)

Physical Stress:

Attack: +4 (Melee Weapon)

Defense vs. Melee: +4 (Melee Weapon)

Consequences: —

Secret Stress:

Damages: +3 (Large Blades)

Defense vs. Ranged: +4 (Athletics)

Fate points: —

## Skills

Great (+4): Melee Weapon (+4)

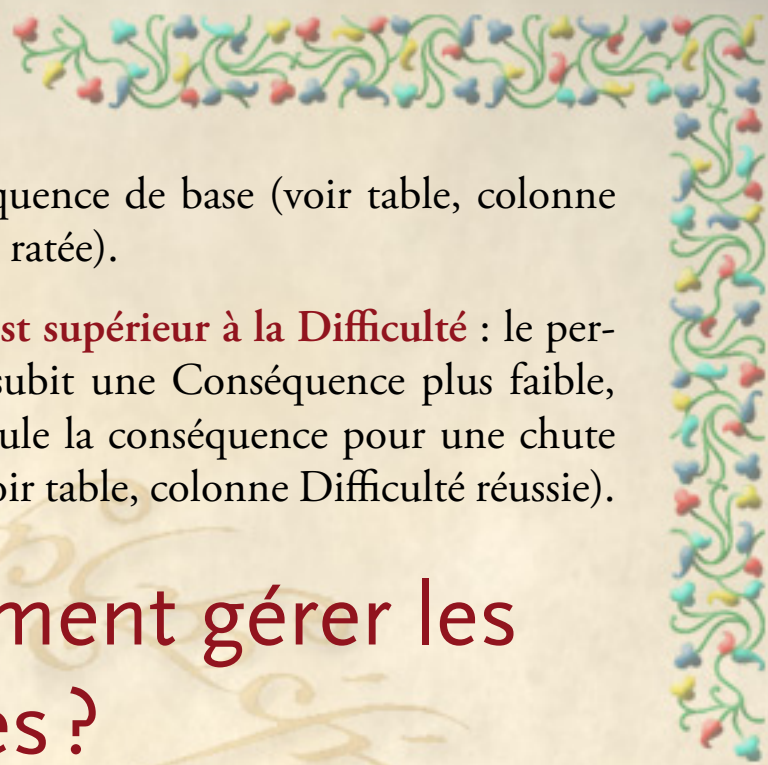
Athletics (+4)

## Aspects

- \* You'll never get through!
- \* Razor sharp blades
- \* If I can just figure the timing...
- \* Where's the mechanism?

## Notes:

You can try and dodge, but have to sustain one attack. You can also attack the trap, though it's easier to disarm against Great (+4) Quality if you have the Burglary skill.



# Note sur les chutes

Une des conséquences possibles d'un échec lors d'une escalade ou d'un saut est une chute !

Les chutes génèrent automatiquement des Conséquences en fonction de leur hauteur. Les personnages peuvent tirer un jet d'Athletics pour tenter d'en limiter la sévérité.

Une chute Courte fait de 3 m à 6 m, une chute Moyenne de 7 m à 12 m, une chute Longue de 13 m à 30 m, une chute Extrême +de 30 m. En général, on ne survit pas à une chute de cette hauteur, donc le jet n'est même pas nécessaire.

Un personnage qui **chute tire un Jet d'Athletics**.

\* **Si le Jet est de 0 ou moins** : le personnage subit une Conséquence aggravée (voir table, colonne 0 ou -).

\* **Si le Jet est supérieur à zéro, mais inférieur ou égal à la Difficulté** : le personnage subit

la Conséquence de base (voir table, colonne Difficulté ratée).

\* **Si le Jet est supérieur à la Difficulté** : le personnage subit une Conséquence plus faible, voire annule la conséquence pour une chute courte (voir table, colonne Difficulté réussie).

## Comment gérer les chutes ?

Les chutes sont généralement plus intéressantes en tant que menaces qu'en tant que réalité. La tension d'un combat à flanc de falaise est augmentée par le danger de la chute, mais les conséquences d'une chute ne devraient jamais être l'élément central d'une scène.

Pour gérer ce genre de situations, essayez si possible de décrire les échecs amenant normalement à une chute comme des situations héroïques, cinématiques et épiques : le personnage n'est plus accroché au rebord que d'une main, se rattrape à une corde qui pendait là, reste en équilibre précaire au bord du gouffre, ou au minimum, il perd du temps et glisse de quelques mètres en contrebas, fait du bruit, etc.

Chute : Table des Hauteurs et des Difficultés

Chute	Difficulté	Hauteur	0 ou -	Diff. ratée	Diff. réussie
Courte	Fair (+2)	3 m à 6 m	Major	(+1 à +2) Minor	(+3) None
Moyenne	Great (+4)	7 m à 12 m	Severe	(+1 à +4) Major	(+5) Minor
Longue	Fantastic (+6)	13 m à 30 m	Extreme	(+1 à +6) Severe	(+7) Major
Extrême	Legendary (+8)	+ de 30 m	Taken Out	(+1 à +8) Taken Out	(+9) Severe

