

Le Jeu de Rôles des Terres du Milieu

INITIATIVE :

Bonus de déplacement

DEPLACEMENT :

*50 pieds (15 m)
+ Bonus de déplacement*

COURSE :

*Déplacement normal * 2
+ Pénalité d'encombrement
+ Résultat de la manoeuvre (d100)
- 100
= DISTANCE PARCOURUE*

DEPLACEMENT AVANT ATTAQUE :

*Manoeuvre dynamique (MD)
Déplacement de la moitié du déplacement normal
→ Attaque au CC avec moitié du BO
- résolue en même temps que les autres attaques
- modifiée par (résultat de la manoeuvre - 100)*

ATTAQUES PAR PROJECTILES :

*- Plus de 10 pieds (3 m) de la cible
- Parade avec bouclier en dépensant jusqu'à la moitié du BO*

ATTAQUES DE MELEE :

*- Moins de 10 pieds de la cible
- Parade en réduisant son BO
→ réduit le BO de l'adversaire
→ attaque avec restant du BO
→ étourdi ou arme à 2M ne peut parer avec plus de la moitié du BO*

LES COMPETENCES :

Les manoeuvres dynamiques (MD) :

Les bonus de MD comprennent toutes les compétences qui impliquent beaucoup de mouvement. Ils sont ajoutés aux jets de manoeuvre.

Les manoeuvres statiques (MS) :

Les bonus de MS comprennent toutes les compétences qui impliquent peu ou pas de mouvement. Ils sont ajoutés aux jets de manoeuvre.

Les bonus offensifs (BO) :

Les bonus comprennent toutes les compétences d'armes, les bonus de sorts dirigés ainsi que les bonus de sorts de base. Ils sont ajoutés aux jets d'attaque des différentes tables de combat.

Les compétences de déplacement (MD) :

Ces compétences déterminent la distance que peut parcourir un personnage en un round donné : jusqu'à 50 pieds tactiques plus le bonus de compétence ou jusqu'au double de distance si l'on a réussi une manoeuvre de course.

- *sans armure*
- *cuir souple*
- *cuir rigide*
- *cotte de mailles*
- *armure de plates*

Les compétences d'armes (BO) :

Ces compétences déterminent le degré d'efficacité du personnage lorsqu'il utilise des armes en combat. Le bonus représente le bonus offensif que l'on ajoute généralement à tous les jets d'attaque de l'arme. Dans certaines circonstances, tout ou partie du BO peut être utilisé pour parer l'attaque d'un adversaire.

- *armes tranchantes à une main*
- *armes contondantes à une main*
- *armes à deux mains*
- *armes d'hast*
- *armes de lancer*
- *armes de projectiles*

Les compétences générales (MD et MS) :

Ces compétences affectent l'efficacité avec laquelle un personnage est capable d'escalader, d'utiliser une monture, de nager et de pister. Le bonus est ajouté à un jet de manœuvre lorsque l'on tente ces activités.

- équitation (MD)
- escalade (MD)
- natation (MD)
- pistage (MS)

Les compétences de subterfuge (MD et MS) :

Ces compétences déterminent les capacités des personnages à monter des embuscades, à filer les gens, à se dissimuler, à crocheter des serrures ou à désarmer des pièges.

- crocheter des serrures (MS)
- désarmement des pièges (MS)
- embuscade (SP)
- filature/dissimulation (MD/MS)

Les compétences de magie (BO et MS) :

Ces compétences affectent les capacités du personnage à lancer des sorts à partir de runes ou d'objets et à lancer des attaques avec des sorts élémentaires.

- sorts dirigés (BO)
- lecture des runes (MS)
- utilisation d'objets (MS)

Les compétences diverses (MS et SP) :

Ces compétences diffèrent de plusieurs manières du système normal de degrés et de bonus de compétences.

- perception (MS)
- développement corporel (SP)
- listes de sorts (SP)
- langages (SP)