Tiers-Age

Le jeu de Rôle Gratuit des Terres du Milieu

"Ainsi allèrent les choses jusqu'au moment où il frisa la cinquantaine.
Son anniversaire approchait, et cinquante était un chiffre
qui lui paraissait avoir quelque importance (ou augurer quelque chose).
C'était en tout cas à cet âge que l'aventure était soudain advenue à Bilbon.
Frodon commenca à ressentir de l'agitation,
et les vieux chemins lui paraissaient trop battus.
Il regardait des cartes et se demandait ce qu'il y avait au-delà de leur bordure :
celles qui étaient faites dans la Comté montraient surtout des espaces blancs
à l'extérieur des frontières.
Il se mit à vagabonder de plus en plus loin et le plus souvent seul
Et Merry et ses autres amis le regardaient avec inquiétude...
On le voyait souvent marcher en parlant avec des voyageurs étrangers
Ils commençaient à cette époque à apparaître dans la Comté."

Tiers Age

(JGTM, le jeu gratuit des Terres du Milieu)

Préambule

Au cours du dernier trimestre 1999, j'ai appris que Ice abandonnait les droits de MERP (JRTM pour l'édition française). Cela m'a rendu un peu mélancolique, car j'ai joué pendant des années à JRTM, et bon nombre de mes meilleurs souvenirs de jeu de rôle sont associés à ces parties.

D'un autre côté, JRTM m'a toujours gêné pour son inadéquation avec l'atmosphère et la poésie de l' oeuvre de Tolkien. La réduction des PJ à quelques classes de personnage, la magie adédéesque du système Rolemaster faussaient l'essence même de la Terre du Milieu. Après tout, Samsagace est un hobbit jardinier au début du Seigneur des Anneaux ; quel rapport avec le "scout" ou le "warrior" que tout PJ hobbit est forcé d'être selon JRTM ? Gandalf répugne à utiliser ses pouvoirs, de crainte d'être repéré par le Pouvoir Ténébreux ; n'importe quel magicien de JRTM peut lancer ses sorts à tort et à travers et se soucier comme d'une guigne de l'OEil du Seigneur des Ténèbres...

L'idée m'est alors venue d'essayer de créer un système de jeu plus respectueux de l'esprit de Tolkien. Il ne s'agit que d'une tentative très modeste, qui doit présenter son lot d'imperfections, et qui attirera certainement bon nombre d'objections et de critiques. J'invite d'ailleurs les critiques à s'exprimer sur le forum de "La Cour d'Obéron". Je persiste néanmoins à penser que "Tiers Age" respecte bien mieux l'atmosphère et l'esprit de la Terre du Milieu : Samsagace peut y être un hobbit jardinier, Gandalf a toutes les raisons de ne pas employer ses pouvoirs, et l'OEil balaie sans relâche le continent. A vous de juger : les règles suivent. Elles sont peut-être un peu sèches, mais le background de la Terre du Milieu est développé amplement ailleurs, dans des ouvrages que je vous invite à lire et relire...

Usher

Sommaire

Caractéristiques & compétences du personnage 6
I. Description des caractéristiques principales 6
II. Des caractéristiques descriptives : qu'est-ce que c'est ? 7
III. Description des caractéristiques secondaires 7
IV. Description des compétences de base 8
V. Description des compétences générales 12
VI. Liste récapitulative des compétences de base & des compétences générales 20
Création du personnage 23
I. Choix de la Race/Culture & de la Vocation du personnage 23
II. Détermination des caractéristiques du personnage 27
III. Détermination des Caractéristiques Secondaires 28
IV. Choix des compétences : le parcours éducatif du personnage 28
V. Listes de compétences des quatre étapes éducatives du personnage 29
VI. Choisir les pouvoirs de Magie Spontanée 62
VII. Choisir les sorts de Magie Rituelle 62
VIII. Matériel & argent du personnage 62
Le système de jeu 63
I. Les dés 63
II. Le test de compétence 63
III. Les seuils de difficulté 63
IV. Le test en opposition 63
V. Bonus, Malus et Points de Valeur 64
VI. Jets de dé sans fin 64
VII. Réussites Critiques 65
VIII. Echecs Critiques 65
Combat & Gestion de la santé 71
I. Le moral des PNJ 71
II. Initiative 71
III. Actions/Tour 72
IV. Actions spéciales : intimidation de l'adversaire & ordres de combat 73
V. Attaque 74
VI. Attaque critique 75
VII. Défense & Défense critique 75
VIII. Attaque ciblée 76
IX. La lutte 76
X. Gestion des Blessures 78
XI. Soigner les Blessures 78
La Magie 80
I. Magie spontanée & magie rituelle 80
II. L'Echo Magique & la Notoriété Magique 81
III. Magie Elfique 82
IV. Dons Thaumaturgiques 85
V. Magie naturelle 87
VI. Ténèbres 89
VII Magie d'Aman 93
VIII. Magie Runique 96
IX. Haute Magie 99
X. Sorcellerie 105

L'expérience 110
I. Types d'expérience 110
II. Gains d'expérience 110
III. Utilisation des points d'expérience 110
IV. Conversion d'un personnage JRTM aux règles de Tiers Age 111

Armes & Matériel 114
I. Caractéristiques des armures 114
II. Caractéristiques des armes 115
III. Caractéristiques des boucliers 116
IV. Table des prix 117
Fiche de personnages 119

Plusieurs amis ont accepté de tester ce jeu, ont essuyé ses plâtres, m'ont prodigué conseils et idées.
Certaines discussions furent parfois vives, mais au final, je leur dois beaucoup pour la jouabilité de ce système.
Ma gratitude à Manuel Bricard (Nabi, le nain qui fait mentir toutes les lois statistiques), Frédéric Lenel (Armand Tristelaine, rôdeur devenu casanier à force de fréquenter les hobbits du Pays de Bouc), Guillaume Lenel (Bjoël, noble guerrier Dunéen en quête perpétuelle d'interprète), Sophie Lenel, Emmanuel Zonca (je tairai le nom de son personnage par précaution : premier sort = cascade de problèmes avec le Pouvoir Ténébreux...) et Hikaki (Rosamonde Tartiflète, hobbite cuisinière ; principale compétence de combat : bavardage ; principale compétence magique : bavardage ; principale compétence diplomatique : petits-plats).
Un grand merci à tous les internautes qui ont envoyé manifestations d'enthousiasme, critiques, suggestions, ainsi que les nombreuses aides de jeu ou les citations qui permettent d'illustrer les règles.

Sans oublier mon admiration éperdue pour l'œuvre de JRRT… ©

Usher , La Cour d' Obéron , août 2000.

Chapitre I
Caractéristiques & compétences du personnage

«Car ce sont de petites personnes, plus menues que les nains : ils sont moins gros et trapus, disons, même s'ils ne sont pas vraiment plus courts. Leur taille est variable et va de 60 cm à 1,20 m selon notre mesure. Aujourd'hui, ils atteignent rarement 90 cm ; mais ils ont diminué, disent-ils, et dans l'ancien temps, ils étaient plus grands.» ***Le Seigneur des Anneaux****, «Des Hobbits»*

1. Description des caractéristiques principales

Les caractéristiques sont les principaux traits servant à définir un personnage.

Elles représentent son potentiel physique, psychique et moral. Tiers Age propose de définir un personnage des Terres du Milieu par sept caractéristiques :

CARRURE : Elle englobe la puissance musculaire et la constitution du personnage. Elle est mise à contribution dans les travaux de force, l'usage de la plupart des armes de corps à corps et la résistance à la fatigue et à la douleur. Une Carrure solide implique généralement une santé chevillée au corps et la possibilité d'infliger des dégâts accrus dans les combats au contact.

GRÂCE : Elle englobe les réflexes, la coordination et l'agilité du personnage.
Elle est mise à contribution dans les travaux de précision, l'esquive, l'usage des armes de trait, des boucliers ou des poignards et toutes les activités qui nécessitent un bon sens de l'équilibre. Une Grâce développée permet une initiative et une rapidité appréciables.

EVEIL : L'Eveil englobe l'intuition, l'ouverture au monde, la vivacité d'esprit et les capacités d'adaptation. Il est mis à contribution dans la perception, la compréhension de l'environnement naturel et social ; il joue également un grand rôle dans la maîtrise de la Magie Naturelle. Un Eveil appréciable implique un personnage difficile à berner ou à surprendre, et sachant particulièrement bien tirer parti de son milieu. Cette caractéristique est souvent très développée chez les rôdeurs.

ERUDITION : Cette caractéristique recouvre les connaissances et la méthodologie intellectuelle du personnage ; elle est mise à contribution dans l'alphabétisation, dans la maîtrise des langues, des savoirs théoriques ainsi que des pratiques relevant de la magie rituelle (Magie Runique, Haute Magie ou Sorcellerie).
Une grande Erudition implique un personnage savant, et doté d'un potentiel magique très important.

POESIE : Cette caractéristique recouvre la sensibilité, la créativité, l'ouverture sur le Rêve et la spiritualité. Elle est mise à contribution dans la plupart des activités artistiques, et joue un rôle majeur dans la maîtrise de la Magie Elfique et de la Magie d'Aman. Elle peut également aider à remotiver un personnage dans l'adversité. Une Poésie élevée implique un personnage esthète (musicien, poète, calligraphe, sculpteur...), immergé dans une culture elfique ou attiré par elle, parfois capable d'influer sur la réalité grâce à la force de ses Rêves.

NOBLESSE : Elle recouvre la moralité, le sens du devoir, la fermeté de cœur du personnage. Elle est mise à contribution dans les situations de crise morale, dans la résistance aux maléfices et aux ténèbres et dans l'usage des Dons Thaumaturgiques (la Magie Royale employée par les grands meneurs d'hommes comme Aragorn, voire Faramir). Une grande Noblesse implique un personnage courageux et juste, difficile à abattre par la tentation ou par les sortilèges ténébreux, capable de devenir éventuellement un grand capitaine (Aragorn) ou un grand sage (Elrond). Une Noblesse très basse implique au contraire un personnage moralement fragile ou dangereux, facilement corruptible par les Ténèbres.

PRESTANCE : Elle recouvre le charme, la sociabilité et la présence du personnage. Elle est mise à contribution dans la plupart des activités sociales du personnage - qu'elles relèvent du commerce, du commandement, de la diplomatie ou de la simple courtoisie. Une Prestance remarquable implique un personnage séduisant ou impressionnant, capable d'exercer une forte influence sur autrui. (Galadriel, par exemple, s'impose dans le Seigneur des Anneaux par sa Prestance et par sa Noblesse).

II. Des caractéristiques descriptives : qu'est-ce que c'est ?

Les sept caractéristiques de Tiers Age ne sont pas des caractéristiques chiffrées, mais des caractéristiques descriptives. Il existe huit niveaux standard de caractéristique, qui sont, par ordre croissant :

Catastrophique, Mauvais, Médiocre, Acceptable, Bon, Excellent, Extraordinaire, Légendaire

A chaque niveau de caractéristique est associé un dé, de taille croissante à mesure que la caractéristique devient plus forte :

Catastrophique D4
Mauvais D6
Médiocre D8
Acceptable D10
Bon D12
Excellent D20
Extraordinaire D30
Légendaire D100

Pour toute compétence dépendant d'une caractéristique, on effectue les tests en additionnant le résultat d'un jet du dé de la caractéristique et le score de la compétence concernée. La réussite s'obtient en atteignant ou en dépassant un seuil de difficulté ; plus la caractéristique est forte, plus le dé est élevé, et plus le personnage est doué dans les compétences qui en dépendent.

Enfin, afin d'affiner la description du personnage, chaque niveau de caractéristique possède une appellation différente en fonction de la caractéristique.

Ainsi, un personnage qui est acceptable en **Erudition**, en **Poésie** et en **Eveil**, au lieu de noter l'adjectif "Acceptable" dans chacune de ces caractéristiques, note **"Instruit"** en Erudition, **"Sensible"** en Poésie et **"Attentif"** en Eveil. Le type de dé employé pour chaque caractéristique est également noté sur la fiche de personnage. Ainsi, les caractéristiques ont à la fois une valeur descriptive et une valeur évaluative au moment du test.

Les valeurs et les appellations de chaque niveau de caractéristique sont résumés dans le tableau suivant :

Niveau des caractéristiques	Catastrophique	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bon	Excellent	Extraordinaire	Légendaire
Carrure	Souffreteux	Chétif	Fluet	Robuste	Vigoureux	Massif	Colossal	Gigantesque
Grâce	Empoté	Pataud	Lent	Adroit	Véloce	Aérien	Vif-argent	Fulgurant
Eveil	Autiste	Borné	Distrait	Attentif	Curieux	Observateur	Inquisiteur	Voyant
Erudition	Attardé	Ignare	Inculte	Instruit	Cultivé	Docte	Savant	Omniscient
Poésie	Vulgaire	Grossier	Terre-à-terre	Sensible	Esthète	Inspiré	Mystique	Démiurge
Noblesse	Criminel	Délinquant	Larron	Honnête	Droit	Altruiste	Chevaleresque	Sanctifié
Prestance	Pathétique	Grotesque	Insignifiant	Agréable	Séduisant	Rayonnant	Charismatique	Idolâtré
Dé	D4	D6	D8	D10	D12	D20	D30	D100

III. Description des caractéristiques secondaires

Quelques caractéristiques secondaires (quant à elles uniquement chiffrées) permettent de mieux définir le rapport qui lie le personnage à la Terre du Milieu. Il s'agit de la Mélancolie pour les Elfes, du Désespoir pour les autres races, ainsi que de l'Echo magique, de la Notoriété Magique et de la Valeur.

• La **Mélancolie** a un score initial de 0 pour les demi-elfes, les elfes sylvains et les elfes gris (Sindar) ; son score initial est de 1 pour les Hauts-Elfes (Noldor). Elle mesure la tristesse, la nostalgie, l'amertume des Elfes face à un monde qui se dégrade sans cesse.

Elle augmente d'un point à chaque fois que l'Elfe est confronté à un deuil personnel, une souffrance extrême, une défaite grave ou à la destruction d'une oeuvre ou d'un paysage qui lui sont chers. Lorsque le score de Mélancolie de l'Elfe dépasse son score de *Points de Rêve*, l'Elfe se lasse de la Terre du Milieu, quitte ses proches et sa région et se dirige vers les Havres Gris pour embarquer vers l'Ouest. S'il s'agit d'un PJ, son joueur peut encore interpréter son voyage vers les Havres, mais l'abandonnera lorsqu'il embarquera.

Les Elfes Noldor possèdent un score initial de 1 en **Mélancolie** parce qu'ils ont contemplé Aman, et car ils portent en eux le regret ineffable de la Terre des Valar.

L'usage de la *Magie d'Aman* nécessite au minimum 1 en **Mélancoli**e.

• Le **Désespoir** se substitue à la **Mélancolie** pour toutes les races autres qu'elfiques ; son score initial est de 0. Il mesure la peine, la détresse morale, les traumatismes affectifs et psychologiques du personnage. Il augmente d'un point à chaque fois que le personnage est confronté à un deuil personnel, une souffrance extrême, une défaite grave ou à la destruction de ses idéaux. Le personnage sombre dans le camp ténébreux si son score de **Désespoir** dépasse le score le plus élevé parmi ses compétences suivantes : *Points de Rêve - Points de Communion - Points de Majesté*. Cela ne signifie pas qu'il devient un agent servile du seigneur des ténèbres, mais sa morale et sa foi dans le bien ont été tellement ébranlées qu'il devient un personnage cynique et mauvais. S'il s'agit d'un PJ, il est recommandé de le transformer en PNJ à partir du moment où le **Désespoir** l'a submergé.

(On peut considérer Denethor comme un personnage submergé par son Désespoir : il ne devient pas un esclave du seigneur ténébreux, mais son abandon de la défense de Minas Tirith, son suicide et son désir d'entraîner son fils dans la mort témoignent de la façon dont sa détresse morale a fini par le rendre dangereux. Du reste, un personnage Désespéré peut aussi se vouer sciemment au service des Ténèbres.) En magie, l'usage des *Dons Ténébreux* implique un score élevé en **Désespoir** ; du reste, un fort **Désespoir** amplifie les effets des *Ténèbres* et de la *Sorcellerie*.

• L'**Echo Magique** d'un personnage est l'empreinte spirituelle qu'il laisse après avoir utilisé de la magie. Le Pouvoir Ténébreux est perpétuellement sur le qui-vive, et recherche les magiciens ou les objets de pouvoir qu'il pourrait corrompre ou détruire ; sa vigilance est éveillée par les manifestations de magie dans la Terre du Milieu, comme une araignée est attirée par les vibrations d'un moucheron pris dans sa toile... **L'Echo Magique** est cette onde surnaturelle qui rayonne autour de toute action magique, comme les remous qui naissent autour de la chute d'une pierre dans une eau calme.

L'**Echo Magique** est symbolisée par un pourcentage. Tout PJ débutant possède un score initial de 0%. A chaque fois qu'il a recours à la magie, il gagne 1% en **Echo Magique** et effectue un test sous cette caractéristique : si son résultat est supérieur à son pourcentage, le PJ reste inaperçu et il ne se passe rien. Si son résultat est inférieur ou égal à son pourcentage d'**Echo Magiqu**e, le personnage a attiré l'attention du Pouvoir Ténébreux ! Son score d'**Echo Magique** retombe immédiatement à 0%, mais son score de *Notoriété Magique* est augmenté de 1, et le MJ fait un tirage secret sur la Table de réaction des forces ténébreuses pour déterminer les problèmes que le malheureux PJ vient de s'attirer...

• La **Notoriété Magique** d'un personnage n'est pas sa renommée ou sa réputation ; c'est en quelque sorte sa signature magique, plus ou moins familière pour le Pouvoir Ténébreux en fonction du nombre de fois où le PJ a pu attirer son attention.

Plus elle est forte, plus le Pouvoir Ténébreux se montre curieux ou agressif à son égard.

La **Notoriété Magique** a un score initial de 0. Elle augmente de 1 point à chaque fois que le personnage est repéré sur un test d'*Echo Magiqu*e. Son score est additionné au résultat du dé du tirage secret sur *la Table de réaction des forces ténébreuses* ; ainsi, plus un PJ a été repéré souvent, plus le danger est grand pour lui.

• Les **Points de Valeur** mesurent le ressort, les capacités d'adaptation et de réaction acquises par un personnage expérimenté. Les joueurs les utilisent quand ils le veulent pour majorer une caractéristique pour un seul test de compétence. Un personnage ne peut employer plus de **Points de Valeur** que son score au cours d'un scénario.

IV. Description des compétences de base

Les compétences de base sont soit des savoir-faire innés, soit des potentiels magiques, plus ou moins développés en fonction de la qualité de la caractéristique dont ils dépendent. Sur la fiche de personnage, ces compétences figurent en gras immédiatement sous la caractéristique. Leur score de base est déterminé par la qualité de la caractéristique dont elles dépendent : ce score peut parfois être développé par l'usage de points de création, de points d'expérience, ou par la modification de la caractéristique.
Voici une liste des compétences de base, caractéristique par caractéristique :

▸ CARRURE

Les caractéristiques de base dépendant de la Carrure ne peuvent évoluer que si la caractéristique est modifiée. Elles ne peuvent être modifiées directement par des points de création ou par des points d'expérience.

Fatigue : Le score du personnage mesure sa résistance à l'épuisement, aux chocs et à la douleur. Les blessures sans gravité (bosses, ecchymoses, estafilades) font encaisser un point de Fatigue.

En situation de combat, un personnage fatigué (au moins un point de fatigue encaissé) doit effectuer un test d'Endurance de difficulté moyenne au début de chaque tour ; en cas d'échec, son épuisement est tel qu'il reste sur la défensive pour l'ensemble du tour (il peut parer, esquiver, fuir, mais pas attaquer). Si un personnage encaisse un nouveau point de fatigue alors que son score est déjà atteint, ce nouveau point de Fatigue se transforme en Blessure légère.
Score de la compétence : Souffreteux 1, Chétif 2, Fluet 3, Robuste 4, Vigoureux 5, Massif 6, Colossal 7, Gigantesque 8 (Griser les cases en surnombre sur la fiche de personnage : par exemple, un personnage robuste a quatre niveaux de fatigue ; il grise donc trois cases sur sa fiche pour ne conserver que quatre cases susceptibles d'être cochées en cas de blessure ou d'épuisement.)

Blessures Légères : Le score du personnage mesure sa résistance aux blessures invalidantes sans être mortelles (foulures, plaies, écrasements, hémorragies légères...).
En situation de combat, un personnage légèrement blessé (au moins une blessure légère) doit effectuer un test d'Endurance de difficulté moyenne au début de chaque tour ; en cas d'échec, son épuisement est tel qu'il reste sonné pour l'ensemble du tour (il reste debout, peut voir ce qui se passe autour de lui, éventuellement appeler à l'aide, mais il est incapable d'agir). Si un personnage encaisse une nouvelle blessure légère alors que son score est déjà atteint, ce nouveau point de Fatigue se transforme en Blessure légère.
Score de la compétence : Souffreteux 1, Chétif 2, Fluet 3, Robuste 4, Vigoureux 5, Massif 6, Colossal 7 , Gigantesque 8 (Griser les cases en surnombre sur la fiche de personnage : par exemple, un personnage robuste a quatre niveaux de blessure légère ; il grise donc trois cases sur sa fiche pour ne conserver que quatre cases susceptibles d'être cochées en cas de blessure.)

Blessures Graves : Le score du personnage mesure sa résistance aux dommages massifs et aux lésions mortelles (fractures, hémorragies importantes, mutilations, organes vitaux touchés...). En situation de combat, un personnage gravement blessé (au moins une blessure grave) doit effectuer un test d'Endurance de difficulté moyenne au début de chaque tour ; en cas d'échec, son épuisement est tel qu'il perd connaissance jusqu'à ce qu'on lui prodigue des soins pour le ranimer. Lorsqu'un personnage encaisse une blessure grave de plus que son score, il trouve la mort.
Score de la compétence : Souffreteux 1, Chétif 2, Fluet 3, Robuste 4, Vigoureux 5, Massif 6, Colossal 7 , Gigantesque 8 (Griser les cases en surnombre sur la fiche de personnage : par exemple, un personnage robuste a quatre niveaux de blessure grave ; il grise donc quatre cases sur sa fiche pour ne conserver que quatre cases susceptibles d'être cochées en cas de blessure.)

Bonus aux dégâts : Plus un personnage est fort, plus ses coups sont puissants...
Ces bonus (ou malus) sont ajoutés aux dégâts faits par les armes de contact, les coups de poing/pied/griffes/crocs et par les armes de lancer.
Score de la compétence : Souffreteux -1, Chétif 0, Fluet 0, Robuste 0, Vigoureux +1, Massif +2, Colossal +3, Gigantesque +4

▸ GRACE

Le nombre d'actions par tour et l'initiative ne peuvent évoluer que si la caractéristique est modifiée. Elles ne peuvent être modifiées directement par des points de création ou par des points d'expérience. En revanche, le score de course peut être augmenté par l'usage de points de création ou de points d'expérience.

Actions/Tour : Ce score établit le nombre d'actions offensives, défensives (ou d'autre nature, comme recharger un arc) que le personnage peut accomplir au cours d'un tour de combat.
Score de la compétence : Empoté 1/2 (une action tous les deux tours), Pataud 1, Lent 2, Adroit 2, Véloce 3, Aérien 4, Vif-argent 5, Fulgurant 6

Initiative : Ce score établit la rapidité avec laquelle un personnage agit en situation de crise. Plus le score est élevé, plus le personnage agit vite.
Score de la compétence : Empoté 1, Pataud 2, Lent 3, Adroit 4, Véloce 5, Aérien 6, Vif-argent 7, Fulgurant 8

Course : Compétence permettant d'évaluer les pointes de vitesse du personnage. Quand deux personnages font la course (compétition, poursuite...), ils font un test de Course ; celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne du terrain sur l'autre, plus ou moins vite en fonction de l'écart entre leurs deux résultats.
Score de base de la compétence : Empoté 1, Pataud 2, Lent 3, Adroit 4, Véloce 5, Aérien 6, Vif-argent 7, Fulgurant 8

▸ EVEIL

Le score de Magie Naturelle ne peut être augmenté que par l'usage de points de création ou de points d'expérience. Le score de base de points de Communion peut être augmenté par l'usage de points de création ou de points d'expérience.

Magie Naturelle : Le score de cette compétence correspond au nombre de "Dons naturels" (Pouvoirs magiques) du personnage. La Magie Naturelle est le fruit d'une compréhension, voire d'une relation fusionnelle avec la nature ; elle naît de l'harmonie profonde entre le magicien et les règnes vivants qui l'entourent.
Score de base de la compétence : 0

Points de Communion : Les points de Communion sont les points de Pouvoir employés par le personnage lorsqu'il utilise la Magie Naturelle.
Score de base de la compétence : Autiste 0, Borné 0, Distrait 1, Attentif 2, Curieux 3, Observateur 4, Inquisiteur 5, Voyant 6

▸ ERUDITION

Les scores de Haute Magie, Magie Runique et Sorcellerie ne peuvent être augmentés que par l'usage de points de création ou de points d'expérience. Le score de base de points de Sagesse, de Langue maternelle et de Westron peuvent être augmentés par l'usage de points de création ou de points d'expérience.

Magie Runique : Connaissance des Runes du personnage. La Magie Runique est employée pour enchanter des objets, des armes, des outils, des bijoux et des oeuvres d'art. Nains et Elfes y excellent - mais le Maître incontesté de cette magie n'est autre que le Seigneur des Anneaux... Pour un personnage débutant, ce score représente le nombre de niveaux de runes que connaît le personnage : par exemple, un forgeron débutant qui a un score de 3 peut connaître trois runes de niveau I, une rune de niveau II et une rune de niveau I ou une rune de niveau III. Quand le personnage gagne en expérience et augmente son score, il peut apprendre un nombre de niveaux de runes équivalent à son nouveau score. Par exemple, notre forgeron passe d'un score de 3 à un score de 4 : il peut apprendre quatre nouveaux niveaux de runes - et totaliser une somme de 7 niveaux en tenant compte de ses trois niveaux initiaux. L'apprentissage de nouvelles runes n'est pas automatique : elles doivent être enseignées par un maître ou apprises dans des livres, et retenues grâce à des tests de "Mémoriser". Si une rune n'est pas mémorisée à l'issue de l'étude, il faudra attendre une nouvelle augmentation de la compétence "Magie runique" pour essayer de la réapprendre - en revanche, il est toujours possible d'employer les niveaux non rentabilisés dans l'apprentissage d'une autre rune.
Un personnage apprenant à graver de nouvelles runes peut se former en autodidacte à partir de documents ou recevoir l'enseignement d'un maître. S'il étudie seul, il lui faut consacrer une semaine de travail par niveau de rune. (Par exemple, apprendre une rune de niveau 3 lui demandera trois semaines d'études.) S'il reçoit l'enseignement d'un maître, il lui faut consacrer une journée de travail par niveau de rune. (Par exemple, apprendre une rune de niveau 3 lui demandera trois jours d'apprentissage.) Ces délais peuvent être abrégés exceptionnellement par le MJ s'il estime qu'ils s'intègrent difficilement dans une campagne en cours.
Score de base de la compétence : 0

Haute Magie : Connaissance des sortilèges de Haute Magie du personnage. La Haute Magie est la magie employée par les Istari comme Gandalf ou Saroumane. Pour un personnage débutant, ce score représente le nombre de niveaux de sort que connaît le personnage : par exemple, un érudit débutant qui a un score de 3 peut connaître trois sorts de niveau I, un sort de niveau II et un sort de niveau I ou un sort de niveau III.
Quand le personnage gagne en expérience et augmente son score, il peut apprendre un nombre de niveaux de sorts équivalent à son nouveau score. Par exemple, notre érudit passe d'un score de 3 à un score de 4 : il peut apprendre quatre nouveaux niveaux de sorts - et totaliser une somme de 7 niveaux en tenant compte de ses trois niveaux initiaux. L'apprentissage de nouveaux sorts n'est pas automatique : ils doivent être enseignés par un maître ou appris dans des livres, et retenus grâce à des tests de "Mémoriser". Si un sort n'est pas mémorisé à l'issue de l'étude, il faudra attendre une nouvelle augmentation de la compétence "Haute Magie" pour essayer de le réapprendre - en revanche, il est toujours possible d'employer les niveaux non rentabilisés dans l'apprentissage d'un autre sort.
Un personnage apprenant un nouveau sort peut se former en autodidacte à partir de documents ou recevoir l'enseignement d'un maître. S'il étudie seul, il lui faut consacrer une semaine de travail par niveau de sort. (Par exemple, apprendre un sort de niveau 3 lui demandera trois semaines d'études.) S'il reçoit l'enseignement d'un maître, il lui faut consacrer une journée de travail par niveau de sort. (Par exemple, apprendre un sort de niveau 3 lui demandera trois jours d'apprentissage.) Ces délais peuvent être abrégés exceptionnellement par le MJ s'il estime qu'ils s'intègrent difficilement dans une campagne en cours.
Score de base de la compétence : 0

Sorcellerie : Connaissance des sortilèges dénaturés de la Sorcellerie. La Sorcellerie est une Haute Magie pervertie par le Seigneur Ténébreux ; elle est souvent utilisée par ses agents les plus maléfiques, comme les Nazgûls ou les Balrogs.
Techniquement, elle fonctionne comme la Haute Magie.
Score de base de la compétence : 0

Points de Sagesse : Points de pouvoir utilisés pour faire de la Magie Runique, de la Haute Magie ou de la Sorcellerie.
Score de base de la compétence : Attardé 0, Ignare 0, Inculte 0, Instruit 1, Cultivé 2, Docte 3, Savant 4, Omniscient 5

Langue maternelle : On fait un test sous cette compétence uniquement quand le personnage est en rapport avec une population pratiquant une variante dialectale de la même langue.
Score de base de la compétence : Attardé 0, Ignare 1, Inculte 2, Instruit 3, Cultivé 4, Docte 5, Savant 6, Omniscient 7

Westron : Le Westron ("Ouistrain" dans la traduction française du SdA) est la langue commune parlée dans le Nord-Ouest de la Terre du Milieu. On fait un test sous cette compétence uniquement quand le personnage est en rapport avec une population pratiquant une autre variante dialectale que celle qu'il a apprise. (Par exemple, un Hobbit capturé par des Orques a besoin de faire des efforts pour comprendre leur westron grossier, très différent du westron rural, émaillé de termes Kuduk, parlé dans la Comté.) Si la langue maternelle du personnage est le Westron, la compétence de base est celle de la compétence "Langue maternelle", non celle du "Westron".
Score de base de la compétence : Attardé 0, Ignare 0, Inculte 1, Instruit 2, Cultivé 3, Docte 4, Savant 5, Omniscient 6

▸ POESIE

Les scores de Magie d'Aman et de Magie Elfique ne peuvent être augmentés que par l'usage de points de création ou de points d'expérience. Le score de base de points de Rêve peut être augmenté par l'usage de points de création ou de points d'expérience.

Magie Elfique : (Uniquement réservée aux Elfes et aux Amis des Elfes.) Magie issue de la contamination de la réalité par le Rêve. Le score de cette compétence correspond au nombre de "Tours d'Elfe" (Pouvoirs magiques) du personnage.
Score de base de la compétence : 0
Magie d'Aman : (Uniquement réservée aux Elfes Noldor et aux Istari non corrompus) Magie issue de la Lumière des Arbres de Valinor et de la nostalgie des bannis des Terres de l'Ouest. Le score de cette compétence correspond au nombre des Bénédictions (Pouvoirs magiques) du personnage.
Score de base de la compétence : 0
Points de Rêve : Points de pouvoir utilisés pour faire de la Magie elfique ou de la Magie d'Aman. Ils servent également à contrecarrer les effets de la Mélancolie Elfique.
Score de base de la compétence : Vulgaire 0, Grossier 1, Terre-à-terre 2, Sensible 3, Esthète 4, Inspiré 5, Mystique 6, Démiurge 7

▸ NOBLESSE

Les scores de Dons Thaumaturgiques et de Ténèbres ne peuvent être augmentés que par l'usage de points de création ou de points d'expérience. Le score de base de points de Majesté (ou de points de Malice) peut être augmenté par l'usage de points de création ou de points d'expérience.

Dons Thaumaturgiques : Magie royale développée dans les lignées de chefs et de meneurs d'hommes : elle accorde des pouvoirs de combat, de guérison et de leadership. (Cf. le roi Elessar, guerrier, guérisseur et capable de rallier une armée de morts...) Le score de cette compétence correspond au nombre de "Dons thaumaturgiques" (Pouvoirs magiques) du personnage.
Score de base de la compétence : 0

Ténèbres : (Uniquement réservé aux Esclaves du Seigneur des Ténèbres.) Magie issue de l'abjection, du désespoir et de la destruction. Le score de cette compétence correspond au nombre de "Dons ténébreux" (pouvoirs magiques) du personnage.
Score de base de la compétence : 0

Points de Majesté/Malice : Points de pouvoir pour utiliser des "Dons thaumaturgiques". Les points de Majesté négatifs sont appelés "Points de Malice" : ce sont les points de pouvoir des "Dons Ténébreux". Les "Points de Malice" peuvent être accrus par l'expérience, comme les Points de Majesté.
Score de base de la compétence : Criminel -6, Délinquant -4, Larron -2, Honnête 0, Droit +2, Altruiste +4, Chevaleresque +6, Sanctifié +8

▸ PRESTANCE

Le score de base de Charme peut être augmenté par l'usage de points de création ou de points d'expérience.

Charme : Capacité à susciter la sympathie et à séduire. Une séduction durable ne peut être obtenue qu'à l'aide d'un réel roleplay du joueur et de l'usage d'autres compétences sociales ou poétiques (Baratin, Eloquence, Chant, Instrument de Musique, Danse...). D'un autre côté, des tests de Charme réussis peuvent faciliter l'usage de compétences comme "Marchander", "Mendier" ou "Commander".
Score de base de la compétence : Pathétique 1, Grotesque 0, Insignifiant 0, Agréable +2, Séduisant +4, Rayonnant +6, Charismatique +8, Idolâtré +10

V. Description des compétences générales

Les compétences générales englobent les savoirs et les savoir-faire acquis par le personnage au cours de sa jeunesse et de son éducation. Sur la fiche de personnage, elles figurent en police normale, légèrement décalées sur la droite par rapport aux compétences de base.

Les compétences imprimées sur la feuille de personnage (ou marquées d'un astérisque dans les règles) disposent automatiquement d'un score de base de 1. Il s'agit de compétences courantes, dont tout un chacun possède les rudiments. Les compétences qui ne figurent pas sur la fiche de personnage (et qui doivent donc être rajoutées par écrit si elles sont acquises par le personnage) commencent avec un score de 0. Il s'agit de compétences qui ne peuvent être employées sans apprentissage ou sans expérience.

Voici la liste de l'ensemble des compétences générales :

▸ CARRURE

Armes à deux mains : Permet d'attaquer et de parer avec l'espadon, l'épée bâtarde (lorsqu'elle est maniée à deux mains), la hache de bataille ou la masse d'hercule.
Ces armes ne peuvent être maniées avec un bouclier*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une arme à deux mains.*

Bagarre* : Permet de se battre à mains nues (Dégâts : 1, plus les bonus éventuels dus à la Carrure), d'attaquer et de parer avec des armes improvisées (Dégâts : 1d2) ou avec un bâton ou un gourdin. Elle permet aussi au personnage de se battre avec n'importe quelle arme de corps à corps (autre que les armes à deux mains), mais avec une certaine maladresse : les dégâts sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur*).*
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un gourdin.

Endurance* : Cette compétence permet de mesurer la résistance du personnage à la souffrance, à la maladie et à l'épuisement. Lorsqu'un personnage est blessé, on compare les dégâts qu'il encaisse (après avoir soustrait les points encaissés par l'armure) avec son score d'Endurance ; si les dégâts sont inférieurs ou égaux à son score d'Endurance, le personnage encaisse une blessure légère ; s'ils sont supérieurs à son Endurance, il encaisse une blessure grave. En outre, le personnage a aussi droit à un test sous endurance : s'il réussit, sa blessure légère se transforme en fatigue, sa blessure grave en blessure légère. En outre, quand un personnage est blessé ou fatigué, il doit faire un test sous Endurance au début de chaque tour de combat ; s'il échoue, il subit la pénalité de sa blessure la plus grave ("Défensive" s'il est fatigué, "Sonné" s'il est légèrement blessé, "Inconscient" s'il est gravement blessé.) A la fin d'une journée d'activité, un personnage fatigué ou blessé doit aussi faire un test sous Endurance pour savoir si son état se maintient ou se dégrade. A la fin d'une journée de repos, ce même test sert à mesurer si l'état du personnage s'améliore ou se maintient*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un pourpoint de cuir.*

Epées : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec toutes les épées maniées à une main (y compris l'épée bâtarde lorsqu'elle est maniée à une main.) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une épée & son fourreau.*

Forcer* : Cette compétence sert à tordre les barreaux, enfoncer les portes, briser les verrous... *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Forge : Cette compétence sert à fabriquer outils, armes et armures en métal, ainsi qu'à les réparer. Elle doit être employée pour graver des runes sur une arme ou un objet métallique. Un personnage ne peut forger que s'il dispose d'une forge. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un marteau, des tenailles, un soufflet & des silex.*

Haches : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec toutes les haches maniées à une main, et de lancer les haches de jet. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une hache.*

Lances : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec toutes les lances et de lancer la framée. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une lance.*

Lutte* : Cette compétence permet de tenter de maîtriser à mains nues un adversaire. Elle peut aussi permettre de saisir à la main l'arme de corps à corps d'un adversaire pour bloquer son coup ; en cas de réussite, on fait un test sous Carrure en opposition des deux combattants : celui qui réussit le score le plus élevé conserve l'arme en main. En revanche, si le personnage qui tente de désarmer l'adversaire échoue dans sa tentative d'agripper l'arme adverse, il encaisse des dégâts doublés s'il est touché, car il s'est découvert dans sa tentative. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Masses : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec toutes les armes de choc maniées à une main. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une arme de choc.*

Natation : Cette compétence permet d'éviter les désagréments de la noyade...
Règle spéciale pour l'apnée : lorsqu'un personnage est immergé, il doit faire un test d'Endurance par tour d'apnée. Le premier tour demande un test de difficulté « Routine », chaque tour supplémentaire augmente de un niveau le seuil de difficulté.
Lorsque le personnage immergé en est arrivé au seuil « Désespéré », s'il reste immergé, c'est son dé d'Endurance qui est minoré de tour en tour. Chaque test d'Endurance raté provoque la perte d'un niveau de santé, en commençant par les points de «Fatigue », puis les « Blessures Légères », et enfin les « Blessures Graves ». Reprendre une respiration permet de recommencer la prochaine apnée avec un seuil de difficulté « Routine ». *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Sauter* : Cette compétence sert à faire de grands bonds ou à se recevoir après une chute d'un point élevé. On considérera que tout personnage peut sauter horizontalement sur une distance équivalente à sa taille, et verticalement sur une hauteur équivalente à la moitié de sa taille (avec élan). Une réussite sous la compétence "Sauter" permet de doubler ces performances, une réussite critique permet de les tripler.
Un Test réussi sous "Sauter" permet, en cas de chute, de minorer de un niveau la blessure éventuellement encourue. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Taille de la pierre : Cette compétence sert à tailler la pierre, à construire ou à consolider un édifice en pierre, ou encore à sculpter la pierre. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils de tailleur de pierre ou d'orfèvre.*

Verrerie : Cette compétence sert à souffler le verre, à le couper et à composer des vitraux. Elle peut aussi servir à la fabrication de verroterie et de faux bijoux.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils de verrier .

▸ GRACE

Acrobatie* : Cette compétence regroupe la plupart des actions qui demandent une adresse hors du commun : jonglerie, funambulisme, récupération inespérée...
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Trois balles de couleur.

Archerie : Cette compétence permet de tirer à l'arc et à l'arbalète*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un arc long pour les elfes, un arc court pour les autres personnages.*

Parade* : Cette compétence permet de bloquer une attaque avec un bouclier ou une arme. Seul un combattant muni d'un bouclier peut parer des projectiles.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une targe ou une rondache.

Chirurgie : Cette compétence 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.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des lancettes de chirurgie.

Conduite d'attelage : Cette compétence permet de diriger un attelage (chariot, charrue...) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un animal de trait et une carriole.*

Couture & broderie : Cette compétence permet de filer, tailler, coudre, broder, repris*er... Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un nécessaire à couture.*

Crocheter : Cette compétence permet de forcer des serrures à l'aide d'outils de serrurier. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un passe-partout..*

Danse : Cette compétence permet de danser en rythme, avec grâce.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des rubans.

Désamorcer : Cette compétence permet de désarmer des pièges*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils d'horloger*

Détrousser : Cette compétence permet de faire discrètement les poches d'une innocente victime... *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Equitation* : Cette compétence permet de tenir en selle et de diriger une monture. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une monture et son harnachement.*

Escalade* : Cette compétence permet de grimper sur des arbres, des falaises, des bâtiments*... Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une corde & dix pitons.*

Esquive* : Cette compétence permet de se soustraire aux mauvais coups...
L'esquive permet aussi de se dégager d'un corps à corps sans prendre un coup en traître de la part de l'adversaire. Enfin, il est possible de tenter d'esquiver une flèche ou une bille de fronde, mais le personnage doit faire un test avec deux niveaux de moins en Grâce. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Lancer* : Cette compétence permet de lancer des projectiles - y compris des armes de jet. C'est aussi la compétence requise pour utiliser une fronde. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un javelot. ou une fronde.*

Pêche : Compétence requise pour Pêcher à la ligne ou au filet*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un filet ou une canne à Pêche.*

Poignards* : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec tous les types de couteaux ; elle permet aussi de les lancer. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un coutelas ou une dague.*

Poterie : Avec un tour de potier, cette compétence permet de fabriquer cruches, pichets, vases, plats, assiettes... *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un tour de potier & deux blocs d'argile.*

Se cacher* : Cette compétence permet de se dissimuler dans une cachette ou de progresser furtivement. En cas de déplacement, chaque terrain différent ou chaque terrain découvert nécessite un test. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un grand manteau de couleur terne.*

Travail du bois : Cette compétence englobe les travaux d'abattage, de menuiserie, de charpente et de sculpture du bois*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils de menuisier.*

Travail du cuir : Cette compétence permet de traiter les peaux pour en faire du cuir ; elle permet aussi de fabriquer ou réparer les harnais, les selles, les armures de cuir. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils de tanneur.*

▸ EVEIL

Chamanisme : Capacité du personnage à utiliser un Don Naturel (équivalent de "Lancer un sort" en Magie Naturelle). *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un gris-gris comme des plumes d'oiseau, une griffe d'ours, un beau cristal*

Détecter piège : Sixième sens pour flairer chausse-trappes, herses cachées, escaliers truqués et autres plaisanteries*... Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Empathie animale : Cette compétence présente deux utilités. D'une part, elle permet d'estimer l'état de santé et l'état d'esprit d'un animal ou d'une faune ; un cavalier s'aperçoit plus rapidement de la fatigue ou de la peur de sa monture, un berger devine plus vite l'inquiétude de son troupeau à l'approche d'un prédateur, un rôdeur devine assez rapidement si le vol de corbeaux qui le survole a un comportement naturel où s'il s'agit d'espions envoyés par le pouvoir ténébreux... Un personnage qui réussit des tests d'Empathie Animale peut ensuite majorer (temporairement, généralement pour l'heure qui suit) de un niveau ses caractéristiques pour des tests d'Equitation, de Vénerie ou de Dressage avec les animaux concernés. D'autre part, cette compétence peut être utilisée pour regagner des Points de Communion. Le personnage doit se trouver dans un milieu riche en animaux (troupeau, meute, harde...) et y stationner pendant une heure sans être dérangé, afin de s'y ressourcer spirituellement au contact de la force animale. S'il réussit un test d'Empathie Animale de difficulté Moyenne, il regagne un nombre de Points de Communion équivalent à un jet de dé en Eveil. (Le résultat ne peut excéder le score de "Points de Communion" du personnage*). Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un petit animal de compagnie.*

Empathie horticole : Cette compétence présente plusieurs utilités. D'une part, elle permet de faire des estimations précises sur l'état d'un terroir (champ, verger, potager, jardin, pré...).

Elle permet d'évaluer la richesse des sols arables, la compétence agricole des cultivateurs, et elle peut permettre d'estimer la qualité et la quantité d'une récolte à venir. Dans une zone abandonnée, elle peut également permettre de deviner quelles terres furent jadis cultivées - ainsi, les Hobbits de la Comté doivent leur prospérité au fait qu'ils installèrent leurs cultures sur des terres qui avaient déjà été travaillées par des fermiers d'Arthedain quelques générations auparavant. D'autre part, un test d'Empathie Horticole majore de un niveau les tests de « Jardinage/Herboristerie/Herboristerie » pendant une heure. Enfin, cette compétence peut être utilisée pour regagner des Points de Communion. Le personnage doit stationner dans une campagne travaillée par la main de l'Homme (ou de l'Elfe ou du Hobbit...), pendant au moins une heure, sans être dérangé. S'il réussit un test d'Empathie Horticole de difficulté Moyenne, il se ressource au contact d'une nature bien ordonnée et regagne un nombre de Points de Communion équivalent à un jet de dé en Eveil. (Le résultat ne peut excéder le score de "Points de Communion" du personnage).Ainsi, si Frodon et Samsagace se ressourcent en Ithilien, c'est parce qu'ils perçoivent qu'il s'agit d'une région qui a été longtemps cultivée avec amour. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une réserve de fruits secs ou d'herbe à pipe.*

Empathie marine : Cette compétence présente plusieurs utilités. D'une part, elle permet de faire des estimations précises sur l'état de la mer : force de la houle et des courants, risque de grain ou de brouillard, force des vents, hauts fonds, etc. D'autre part, un test réussi d'Empathie Marine permet de majorer d'un niveau les tests de Navigation » et d' « Orientation » (en mer) pendant une heure. Enfin, cette compétence peut être utilisée pour regagner des Points de Communion. Le personnage doit stationner dans un navire ou en bord de mer pendant au moins une heure, sans être dérangé. S'il réussit un test d'Empathie Marine de difficulté Moyenne, il se ressource au contact de la respiration océane et regagne un nombre de Points de Communion équivalent à un jet de dé en Eveil. (Le résultat ne peut excéder le score de "Points de Communion" du personnage).*Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une poignée de coquillages ou une branche de corail.*

Empathie rocheuse : Cette compétence présente plusieurs utilités. D'une part, elle permet d'estimer précisément tous les pièges d'une zone montagneuse ou escarpée : risques d'éboulis ou d'avalanche, corniches sans issues, zones friables... Elle permet également de deviner les zones riches en minerais, en pépites ou en pierres précieuses ; dans ce cas, un Test réussi en "Empathie Rocheuse" permet de majorer d'un niveau le dé employé en "Géologie/Hydrologie" dans la zone concernée. D'autre part, réussire un test d'Empathie Rocheuse majore d'un niveau les tests d' « Escalade » et d' « Orientation » (en montagne) pendant une heure. Enfin, cette compétence peut être utilisée pour regagner des Points de Communion. Le personnage doit stationner dans une zone escarpée ou montagneuse pendant au moins une heure, sans être dérangé. S'il réussit un test d'Empathie Rocheuse de difficulté Moyenne, il se ressource au contact des abîmes et des cimes et regagne un nombre de Points de Communion équivalent à un jet de dé en Eveil. (Le résultat ne peut excéder le score de "Points de Communion" du personnage*). Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Quelques beaux quartz.*

Empathie sylvestre : Cette compétence présente plusieurs utilités. D'une part, elle permet de deviner un certain nombre d'informations sur le bois ou la forêt dans laquelle se trouve le personnage : âge, vitalité, bienveillance ou malveillance des arbres, ainsi que leur degré de conscience - il peut être très utile de ne pas confondre un vieux saule dépourvu de conscience avec un huorn noir qui somnole... Elle permet également de deviner la présence d'intrus ou de modifications anormales dans les bois d'après l'atmosphère ambiante. D'autre part, réussir un test d'Empathie Sylvestre majore d'un niveau les tests de « Se cacher » et d' « Orientation » (en forêt) pendant une heure. Enfin, cette compétence peut être utilisée pour regagner des Points de Communion. Le personnage doit stationner dans un sous-bois pendant au moins une heure, sans être dérangé. S'il réussit un test d'Empathie Sylvestre de difficulté Moyenne, il se ressource au contact des arbres et regagne un nombre de Points de Communion équivalent à un jet de dé en Eveil. (Le résultat ne peut excéder le score de "Points de Communion" du personnage). *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Tous les vêtements du personnage sont brodés de motifs de feuillages.*

Estimation matérielle : Permet de procéder à une évaluation de la solidité et de la valeur marchande d'un objet ou d'un produit. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des lorgnons.*

Mémoriser* : Cette compétence peut être utilisée lorsqu'un joueur a oublié telle ou telle information, pour estimer si son personnage l'a gardée en mémoire. D'autre part, cette compétence est automatiquement employée quand un personnage veut apprendre une nouvelle compétence, un nouveau sortilège ou une nouvelle rune.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un parchemin et une mine de plomb.

Navigation : Permet de manœuvrer une embarcation de dimension modestes ou de participer à la manœuvre sur un navire à voile. Commander la manœuvre sur un navire nécessite des tests sous cette compétence et sous "Commander*". Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une carte des étoiles.*

Orientation* : Identifier à coup sûr les points cardinaux, évaluer les distances, évaluer sa position par rapport à des repères géographiques (reliefs, forêts, cours d'eau...). *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une vieille carte pas très précise d'une région au choix du joueur.*

Perception* : Vigilance et curiosité... Avoir l'œil et l'oreille - sans oublier le nez et la papille pour nos amis de la Comté *! Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Perspicacité : Cette compétence symbolise la pénétration d'esprit du personnage. Elle possède plusieurs utilités. D'une part, elle figure la sensibilité aux états d'âme d'un interlocuteur : c'est la capacité à deviner la sincérité, l'hypocrisie, les arrière-pensées ou les sentiments dissimulés ; l'estimation reste cependant généralement assez vague. (Compétence où excelle Galadriel.) D'autre part, cette compétence, en test d'opposition réussi avec le test de « Sortilège » ou d' « Enchantement » d'un magicien employant permet de déceler les illusions magiques de Haute Magie ou les tentatives de manipulation du Tour Elfique « Séduction ». *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Pister : Capacité à relever une piste, à l'interpréter et à la suivre d'après les traces laissées au sol ou sur les végétaux. (Compétence où excelle Aragorn.) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant..*

Vénerie : Science de la chasse, et tout particulièrement science de l'utilisation des chiens de chasse et de garde. Un personnage qui possède cette compétence et des chiens dressés peut leur donner des ordres très complexes dans le cadre d'une traque ou d'un combat : pister, attaquer en silence, rabattre, immobiliser, avertir, etc...
(Compétence où excellait Beren.) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un chien de chasse.*

▸ ERUDITION

Architecture : Cette science permet d'établir des plans d'édifices, de ponts, de palais... Elle est particulièrement utile pour la construction de fortifications ou pour décider de techniques de siège adaptées au cours de l'assaut contre une place forte.
Dans ce cas précis, un Test réussi sous architecture peut majorer de un niveau le dé employé en "Tactique" et en "Commander". Enfin, cette compétence permet d'évaluer l'origine culturelle d'un bâtiment, son degré d'ancienneté et sa solidité. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Parchemins, mine à plomb et fil de plomb.*

Jardinage/Herboristerie: Compétence favorite du vieux Gamegie (le spécialiste ès pommes de terre de Hobbitebourg) et de Samsagace. Egalement prisée par les elfes. Elle se révèle indispensable pour la culture des fruits & légumes, de l'herbe à pipe et des herbes médicinales – elle sera utile pour supprimer les points de Fatigue d'un blessé ou d'un malade. (Voir la Gestion des Blessures*.) Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils de jardinier*

Etudes ésotériques : Méthodologie en sciences magiques ; capacité du magicien à mobiliser efficacement son savoir et son énergie. Concrètement, quand un magicien se plonge pendant une heure dans des textes hermétiques traitant de sa discipline (Magie Runique, Haute Magie ou Sorcellerie), un test de difficulté moyenne sous cette compétence lui permet de regagner un nombre de Points de Sagesse équivalent à un jet de dé en Erudition. (Le résultat ne peut excéder le score de "Points de Sagesse" du personnage). *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : D'antiques codex de Magie, contenant les sorts du personnage plus d'autres sorts, d'un nombre de niveau total équivalent au score d'Etudes Esotériques du PJ.*

Géographie : Connaissance des pays lointains, de leur relief et de leurs peuples. Compétence indispensable pour entreprendre des voyages aussi longs que ceux de Bilbon ou ceux de la Compagnie de l'Anneau. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des cartes anciennes.*

Géologie-hydrologie : Compétence de mineur et de tailleur de pierre ; elle permet de reconnaître les roches et d'identifier celles qui sont les plus aptes à être creusées ou à servir de matériau de construction. Elle permet également de s'orienter dans les réseaux souterrains, en particulier en suivant les cours d'eau troglodytes ; enfin, elle permet de rechercher les minerais et les zones riches en pierres précieuses.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une perche et un marteau de géologue.

Langues : Connaissance de langues étrangères. A la différence de la langue natale ou du Westron, l'usage de ces langues nécessite systématiquement un test par conversation. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Lecture de runes : Cette compétence ne peut être acquise que si le personnage possède la compétence "Lire/Ecrire". Elle permet d'identifier les runes magiques gravées sur des objets enchantés et de les utiliser. C'est cette compétence qu'Elrond utilise quand il découvre les lettres lunaires sur la carte de Thror (in Bilbo le Hobbit) ou que Gandalf emploie pour ouvrir les portes de la Moria. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un Alphabet de Daeron.*

Légendes : Connaissances historiques du personnage. Compétence très utile dans des contextes diplomatiques ou politiques, quand il s'agit d'éviter de commettre des impairs (en Gondor, dans les royaumes Nains ou Elfe*s). Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Lire/Ecrire : Alphabétisation du personnage ; un test échoué implique, au choix du MJ, une lecture particulièrement lente ou des faux-sens dans la compréhension du texte. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une vingtaine de parchemins, des plumes et un encrier.*

Premiers soins : Cette compétence 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.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des bandages et des compresses

Sortilège : Capacité du personnage à lancer des sorts de Haute Magie ou de Sorcellerie, à employer des Dons Ténébreux ou à façonner des Rune*s. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un bâton.*

Stratégie : Capacité du personnage à anticiper sur les mouvements de troupe ennemis, ou à exploiter au mieux la région et les ressources s'il est en situation de commandement. Permet également d'essayer d'anticiper sur les manœuvres politiques ou diplomatiques d'un adversaire. Le tirage se fait derrière le paravent du MJ : ainsi, un joueur ne sait jamais si son intuition stratégique est fiable ou non... *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Tactique : En situation de conflit, permet d'utiliser au mieux le terrain, les effectifs et de réagir avec efficacité face à l'adversaire. Dans un combat qui oppose au moins dix adversaires, un test de "Tactique" réussi, couplé à un test réussi de "Commander", permet aux alliés du personnage de bénéficier d'une action supplémentaire par tour. (Mais pas au personnage lui-même. En outre, les bénéfices de cette compétence ne sont pas cumulables*.) Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

▸ POESIE

Chant* : Compétence très prisée, aussi bien dans les auberges de la Comté que dans les demeures elfiques ou dans les cités souterraines des nains. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant*

Calligraphie : Cette compétence ne peut être acquise que si le personnage possède la compétence "Lire/Ecrire". Elle permet d'écrire, de peindre ou de graver des textes aux graphies artistiques - et peut servir aussi bien à la correspondance familiale (usage hobbit) qu'à la production d'objets magiques (Qui a parlé d'anneaux ?...) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des plumes, des encres et une vingtaine de feuilles de parchemin.*

Comédie* : Feindre ou dissimuler des sentiments, se faire passer pour autrui, mentir avec assurance... *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

Composition musicale : Créer airs et mélodies. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un instrument de musique.*

Composition poétique : Créer poèmes & textes de chanson. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une mine de plomb et une vingtaine de parchemins.*

Cuisine : Priorité absolue d'un personnage Hobbit *! Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une batterie de cuisine.*

Enchantement : Capacité à employer des Tours d'elfe ou des Bénédictions d'Aman - l'équivalent de "Lancer un sort" avec la Magie Elfique ou la Magie d'Aman. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néan*t.

Instrument de musique : Maîtrise d'un instrument de musique ; cette compétence doit être développée séparément pour chaque instrument maîtrisé par le

personnage*. Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un instrument de musique.*

Lutherie : Fabrication, entretien & réparation d'instruments de musique.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils de luthier.

Orfèvrerie : Fabrication de bijoux (...qui s'obstine à parler d'anneaux ?...) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des outils d'orfèvre.*

Peinture & enluminure : Production de fresques, de frises, d'icônes, de lettrines décoratives. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Des plumes, des pinceaux, des encres et du parchemin.*

Rêverie* : La Rêverie est un état de méditation légère, ludique, esthétique ou sentimentale, dans laquelle le Rêveur se ressource. Quand un Rêveur se laisse porter par ses songes pendant une heure, un test de difficulté moyenne sous cette compétence lui permet de regagner un nombre de Points de Rêve équivalent à un jet de dé en Poésie (le résultat ne peut excéder le score de "Points de Communion" du personnage). Pour être régénérante, la Rêverie doit être menée dans un lieu calme, et doit être provoquée par une expérience esthétique (ex : beau paysage, crépuscule flamboyant), artistique (ex : chanson elfique, architecture numénoréenne), sentimentale (ex : amour naissant, mélancolie due à une séparation) ou intellectuelle (ex : conversation avec un sage, lecture de traités anciens). Au MJ de juger de la qualité des stimuli du Rêve. La Rêverie peut parfois servir de double-vue pour distinguer certains phénomènes qui échappent aux gens pragmatiques – présence d'esprits en peine, visions fugitives du passé ou de l'avenir dans un lieu chargé d'histoire… C'est au MJ seul de juger quand la «Rêverie» peut servir de vision extralucide, et cela reste un phénomène rare. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.*

▸ NOBLESSE

Inspirer confiance : Apaiser les craintes, dissiper les soupçons, en particulier dans les situations incertaines où il est difficile de savoir si l'on a affaire à un ami ou à un ennemi. Cette compétence n'implique pas que sympathie ou séduction soient suscitées, mais simplement que l'hostilité ou la méfiance sont diminuées. (Gandalf ou Aragorn, qui se présentent rarement sous un jour séduisant, utilisent souvent cette compétence pour forcer la décision de leurs interlocuteurs. Ainsi Grands-Pas s'impose-t- il aux Hobbits, ou Gandalf à Théoden, malgré leur méfiance initiale.) *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant..*

Résistance à la Sorcellerie* : Compétence employée pour tenter d'annuler un sort de Sorcellerie dont le personnage est victime. On oppose le score du test de "Résistance à la Sorcellerie" du personnage à celui du test de "Sortilège" du sorcier ; si le test de "Résistance à la Sorcellerie" est plus élevé, le personnage résiste au sortilège.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un symbole des Valar, l'équivalent d'un symbole religieux, comme un médaillon représentant le cor d'Oromëe ou le marteau de Tulkas.

Résistance aux Ténèbres* : Compétence employée pour tenter d'annuler le maléfice d'un Don Ténébreux dont le personnage est victime. On oppose le score du test de "Résistance aux Ténèbres" du personnage à celui du test de "Sortilège" de l'agent ténébreux ; si le test de "Résistance aux Ténèbres" est plus élevé, le personnage résiste au maléfice. *Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un bijou elfique.*

Sens de l'honneur : Cette compétence peut avoir deux utilités. D'une part, quand le personnage est victime d'un dilemme moral, il peut avoir recours à cette compétence pour trancher en faveur de la solution la plus honorable ; le jet de dé doit toutefois être fait derrière le paravent du MJ, afin que le joueur ne soit jamais sûr de la fiabilité de sa décision... (Aragorn fait appel à cette compétence au Rauros, à la suite de la mort de Boromir et de la disparition des Hobbits. Il est écartelé entre plusieurs choix contradictoires : gagner le Gondor pour y mener la guerre, tenter de rattraper Sam et Frodon sur la route du Mordor ou encore poursuivre les orques qui ont enlevé Sam et Pippin. La solution pour laquelle il opte, pourchasser les ravisseurs, est la moins utile au niveau stratégique, mais elle est la plus honorable.) D'autre part, cette compétence peut être utilisée pour régénérer les Points de Majesté du personnage. Lorsque celui-ci s'est livré à une action noble (défendre l'arrière-garde au cours d'une retraite, secourir des opprimés, se montrer charitable, gracier un ennemi...), il peut faire un savoir-faire et ses connaissances. Très utile pour apprendre à un autre PJ un sort, une rune ou une nouvelle compétence.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Sentir le Mal : Sixième sens permettant de deviner la présence du mal, lorsqu'il imprégne un lieu, un objet ou une personne. C'est une intuition qui reste vague, et se manifeste chez le personnage par une sensation de malaise. Cette compétence est passive : seul le MJ décide du moment où les joueurs peuvent employer cette compétence.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Thaumaturgie royale : Capacité du personnage à employer des Dons Thaumaturgiques.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

▸ PRESTANCE

Baratin* :
Permet d'occuper ou de tromper une personne en lui débitant un boniment. L'interlocuteur est manipulé tant que le personnage parle ; mais, quelques minutes après l'entretien, il réalise généralement qu'on lui a servi une histoire assez mal ficelée...
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Criée : Sur un marché, capacité à attirer le chaland en lui vantant la qualité de ses marchandises.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Commander : Capacité à donner des ordres à des PNJ subordonnés - un test échoué impliquant que les PNJ en question en font à leur propre tête, plus ou moins ouvertement en fonction de leur caractère et du prestige du PJ. Dans un combat qui oppose au moins dix adversaires, un test de "Tactique" réussi, couplé à un test réussi de "Commander", permet aux alliés du personnage de bénéficier d'une action supplémentaire par tour. (Mais pas au personnage lui-même. En outre, les bénéfices de cette compétence ne sont pas cumulables.)
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Une pièce d'armure ou un vêtement armoriés.

Dressage : Permet d'apprivoiser et d'apprendre un certain nombre de tours à un animal. Il faut compter plusieurs mois pour obtenir un animal dressé.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un bâton.

Eloquence* : Capacité à convaincre et à émouvoir par la parole. L'éloquence a des effets beaucoup plus durables et plus profonds que le baratin, mais demande à être développée dans un discours qui ne se prête guère aux situations urgentes...
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Enseigner* : Capacité à transmettre à autrui ses savoir-faire et ses connaissances. Très utile pour apprendre à un autre PJ un sort, une rune ou une nouvelle compétence.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Intimidation : Capacité à impressionner des adversaires. 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 de 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.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Marchander* : Capacité à obtenir le meilleur prix au cours d'une tractation.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Néant.

Mendier : L'art et la manière de réclamer de l'argent, une faveur, un service...
En général, même en cas de réussite, il faut demander beaucoup pour obtenir peu.
Complément au trousseau (score initial de 4 & plus) : Un vêtement déchiré.

VI. Liste récapitulative des compétences de base & des compétences générales

Carrure

Niveaux de Santé (Souffreteux 1, Chétif 2, Fluet 3, Robuste 4, Vigoureux 5, Massif 6, Colossal 7, Gigantesque 8)
Bonus aux dégâts (Souffreteux -1, Chétif 0, Fluet 0, Robuste 0, Vigoureux +1, Massif +2, Colossal +3, Gigantesque +4)

- Armes à deux mains (Une arme à deux mains)
- Bagarre* (Un gourdin) - Endurance* (Un pourpoint de cuir)
- Epées (Une épée)
- Forcer* (Néant)
- Forge (Un marteau, des tenailles, un soufflet et des silex)
- Haches (Une hache)
- Lances (Une lance)
- Lutte (Néant)
- Masses (Une masse)
- Natation (Néant)
- Sauter* (Néant)
- Taille de la pierre (Des outils de tailleur de pierre ou d'orfèvre)
- Verrerie (Des outils de verrier)

Grâce

Actions/Tour (Empoté 1/2, Pataud 1, Lent 2, Adroit 2, Véloce 3, Aérien 4, Vif-argent 5, Fulgurant 6)
Initiative (Empoté 1, Pataud 2, Lent 3, Adroit 4, Véloce 5, Aérien 6, Vif-argent 7, Fulgurant 8)
Course (Empoté 1, Pataud 2, Lent 3, Adroit 4, Véloce 5, Aérien 6, Vif-argent 7, Fulgurant 8)

- Acrobatie* (Trois balles de couleur)
- Archerie (Un arc long pour les elfes, un arc court pour les autres PJ)
- Parade* (Une targe ou une rondache)
- Chirurgie (Des lancettes)
- Conduite d'attelage (Un animal de trait & une carriole)
- Couture & broderie (Un nécessaire à couture)
- Crocheter (Un passe-partout)
- Danse (Des rubans)
- Désamorcer (Des outils d'horloger)
- Détrousser (Les mains du personnage)
- Equitation* (Une monture)
- Escalade* (Une corde & dix pitons)
- Esquive* (Les réflexes du personnage)
- Lancer* (Un javelot ou une fronde)
- Pêche (Un filet ou une canne à Pêche)
- Poignards* (Un coutelas ou une dague)
- Poterie (Un tour de potier & deux blocs d'argile)
- Se cacher* (Un grand manteau de couleur terne)
- Travail du bois (Des outils de menuisier)
- Travail du cuir (Des outils de tanneur)

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion (Score de base : Autiste 0, Borné 0, Distrait 1, Attentif 2, Curieux 3, Observateur 4, Inquisiteur 5, Voyant 6 ; + éducation & expérience)

- Chamanisme (Un gris-gris comme des plumes d'oiseau, une griffe d'ours, un beau cristal)
- Détecter piège (Les yeux du personnage)
- Orientation* (Une vieille carte pas très précise d'une région au choix du joueur)
- Empathie animale (Un petit animal de compagnie)
- Empathie horticole (Une réserve de fruits secs ou d'herbe à pipe)
- Empathie marine (Une poignée de coquillages ou une branche de corail)
- Empathie rocheuse (Quelques beaux quartz)

- Empathie sylvestre (Tous les vêtements brodés de motifs de feuillages)
- Estimation matérielle (Des lorgnons)
- Mémoriser* (Un parchemin et une mine de plomb)
- Navigation (Une carte des étoiles)
- Perception* (Les yeux du personnage)
- Perspicacité (Le bon sens du personnage)
- Pister (Les yeux du personnage)
- Vénerie (Un chien de chasse)

Erudition

Magie Runique Haute Magie Sorcellerie Points de Sagesse (Base : Attardé 0, Ignare 0, Inculte 0, Instruit 1, Cultivé 2, Docte 3, Savant 4, Omniscient 5 ; + éducation & expérience)
Langue maternelle (Base : Attardé 0, Ignare 1, Inculte 2, Instruit 3, Cultivé 4, Docte 5, Savant 6, Omniscient 7 ; + éducation & expérience)
Westron (Base : Attardé 0, Ignare 0, Inculte 1, Instruit 2, Cultivé 3, Docte 4, Savant 5, Omniscient 6 ; +éducation & expérience)

- Architecture (Parchemins, mines de plomb et fil à plomb)
- Jardinage/Herboristerie (Des outils de jardinier)
- Etudes ésotériques (D'antiques codex de magie, contenant les sorts du personnage et d'autres sorts, d'un total de niveaux équivalent au score de cette compétence)
- Géographie (D'antiques codex de récits de voyage)
- Géologie-hydrologie (Une perche et un marteau de géologue)
- Langues (Néant)
- Lecture de runes (Un alphabet de Daeron)
- Légendes (Néant)
- Lire/Ecrire (Un encrier, des plumes et une vingtaine de parchemins)
- Premiers soins (Des bandages et des compresses)
- Sortilège (Un bâton)
- Stratégie (Néant)
- Tactique (néant)

Poésie

Magie Elfique (Uniquement réservée aux Elfes et aux Amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement réservée aux Elfes Noldor)
Points de Rêve (Base : Vulgaire 0, Grossier 1, Terre-à-terre 2, Sensible 3, Esthète 4, Inspiré 5, Mystique 6, Démiurge 7 ; + éducation & expérience)

- Chant* (La voix du personnage)
- Calligraphie (Des plumes, des encres et du parchemin)
- Comédie* (Le narcissisme du personnage)
- Composition musicale (Un instrument de musique)
- Composition poétique (Une mine de plomb et du parchemin)
- Cuisine (Une batterie de cuisine)
- Enchantement (L'imagination du personnage)
- Instrument de musique (Un instrument de musique)
- Lutherie (Des outils de luthier)
- Orfèvrerie (Des outils d'orfèvre)
- Peinture & enluminure (Des plumes, des pinceaux, des encres et du parchemin)
- Rêverie* (L'imagination du personnage)

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Ténèbres (Uniquement réservé aux Esclaves du Seigneur des Ténèbres)
Points de Majesté (Base : Criminel -6, Délinquant -4, Larron -2, Honnête 0, Droit +2, Altruiste +4, Chevaleresque +6, Sanctifié +8 ; + éducation & expérience)

- Inspirer confiance (Néant)
- Résistance à la Sorcellerie* (Un symbole des Valar, équivalent d'un symbole religieux, comme un médaillon figurant le cor d'Oromëe ou le marteau de Tulkas)
- Résistance aux Ténèbres* (Un bijou elfique)
- Sens de l'honneur (Néant)

- Sentir le Mal (Néant)
- Thaumaturgie royale (Néant)

Prestance

Charme (Base : Pathétique 1, Grotesque 0, Insignifiant 0, Agréable +2, Séduisant +4, Charismatique +6, Rayonnant +8, Idolâtré +10 ; + éducation & expérience)

- Baratin* (La langue du personnage)
- Criée (La langue du personnage)
- Commander (Une pièce d'armure ou un vêtement armoriés)
- Dressage (Un bâton)
- Eloquence* (La langue du personnage)
- Enseigner* (La langue du personnage)
- Intimidation (Néant)
- Marchander* (Néant)
- Mendier (Un vêtement déchiré).

Chapitre II
Création du personnage

« Soudain, Frodon remarqua qu'un homme basané à l'air étranger, qui était assis dans l'ombre près du mur, écoutait avec attention la conversation des Hobbits. Il avait devant lui une grande chope, et il fumait une pipe à long tuyau, curieusement sculptée. Ses jambes, étendues, montraient de hautes bottes de cuir souple, de bonne façon, mais qui avaient fait beaucoup d'usage et qui étaient maintenant plaquées de boue. Un manteau de lourd drap vert foncé, sali par le voyage, l'enveloppait de près et, en dépit de la chaleur de la salle, il portait un capuchon qui couvrait d'ombre sa figure ; mais la lueur de ses yeux était visible tandis qu'il observait les Hobbits. » ***Le Seigneur des Anneaux****, I, 9*

1. Choix de la Race/Culture & de la Vocation du personnage

Le joueur commence par choisir la race et/ou la culture de son personnage. Ce choix influe considérablement sur les caractéristiques du personnage ainsi que sur son parcours éducatif (c'est-à-dire sur les compétences qu'il pourra développer).

Il peut choisir parmi les profils suivants, sachant qu'il devra respecter les caractéristiques minima et maxima de la race choisie (les créatures mauvaises ne sont données qu'à titre d'exemple) :

Demi-elfe

Prestance minimale : Agréable
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré de deux niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance au froid, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : considéré avec méfiance par les gens simples d'Arnor et d'Eriador ; au cours d'un combat, attaqué en priorité par des agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort. Spécificité culturelle : il n'existe pas de société demi-elfe ; le personnage est élevé dans la culture de l'un de ses deux parents. Au moment de la création du personnage, il faut choisir une éducation humaine ou elfique, en fonction du milieu où le personnage a passé son enfance.

Demi-orque

Carrure minimale : Robuste
Poésie maximale : Terre-à-terre
Noblesse maximale : Larron
Prestance maximale : Insignifiant
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré d'un niveau pour les tests d' « Endurance » de résistance à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Au cours d'un combat, attaqué en priorité par des Elfes ou des Nains. En cas de défaite, achevé sommairement par des Elfes cruels. Au moment de la création du personnage, il faut choisir une éducation humaine ou orque, en fonction du milieu où le personnage a passé son enfance.

Dunadan

Noblesse minimale : Droit
Carrure minimale : Robuste
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré d'un niveau pour les tests d' « Endurance » de résistance au froid, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : considéré avec méfiance par les gens simples d'Arnor et d'Eriador ; au cours d'un combat, attaqué en priorité par des agents des Ténèbres, et en priorité absolue par des Numénoréens Noirs. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Elfe

Elfe Sylvain

Carrure maximale : Robuste
Grâce minimale : Véloce
Prestance minimale : Agréable
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré de trois niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance au froid, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Considéré avec méfiance par les gens simples ; au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Elfe Gris de Fondcombe (Sindar)

Carrure maximale : Robuste
Poésie minimale : Esthète
Grâce minimale : Adroit
Prestance minimale : Agréable
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré de trois niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance au froid, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Souvent espionné par les Agents des Ténèbres ; au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Elfe Gris des Havres (Sindar)

Carrure maximale : Vigoureux
Erudition minimale : Instruit
Grâce minimale : Véloce
Prestance minimale : Agréable
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré de trois niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance au froid, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Haut-Elfe (Noldor de Foncombe ou de Lorien)

Carrure maximale : Massif
Noblesse minimale : Honnête
Erudition minimale : Cultivé
Grâce minimale : Adroit
Prestance minimale : Séduisant
Bonus : Le dé de CARRURE est majoré de trois niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance au froid, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Souvent espionné par les Agents des Ténèbres ; au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Gobelin

Carrure maximale : Fluet
Erudition maximale : Inculte
Poésie maximale : Grossier
Noblesse maximale : Larron
Prestance maximale : Grotesque
Grâce minimale : Véloce
Bonus : Nyctalope. Le dé de CARRURE est majoré d'un niveau pour les tests d' « Endurance » de résistance à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Elfes ou des Nains. En cas de défaite, achevé sommairement par des Nains ou des Elfes Nobles, ou torturé à mort par des Elfes cruels. Caractéristiques minorées de un niveau lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Hobbit

Fort

Carrure maximale : Robuste
Grâce minimale : Adroit

Pâle

Carrure maximale : Fluet
Noblesse minimale : Droit
Grâce minimale : Adroit

Pied-velu

Carrure maximale : Fluet
Eveil minimal : Attentif
Grâce minimale : Véloce

Homme commun

Aucune contrainte

Homme de Rohan

Erudition maximale : Cultivé
Carrure minimale : Robuste
Grâce minimale : Véloce

Nain

Grâce maximale : Adroit
Carrure minimale : Robuste

Olog Hai

Carrure minimale : Massif
Erudition maximale : Instruit
Poésie maximale : Grossier
Noblesse maximale : Délinquant
Prestance maximale : Grotesque
Bonus : Nyctalope.

Orque

Carrure minimale : Robuste
Erudition maximale : Inculte
Poésie maximale : Grossier
Noblesse maximale : Délinquant
Prestance maximale: Insignifiant
Bonus : Nyctalope. Le dé de CARRURE est majoré de deux niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Elfes ou des Nains. En cas de défaite, achevé sommairement par des Nains ou des Elfes Nobles, ou torturé à mort par des Elfes cruels. Caractéristiques minorées de un niveau lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Troll

Carrure minimale : Massif
Erudition maximale : Attardé
Poésie maximale : Grossier
Noblesse maximale : Larron
Prestance maximale : Grotesque
Bonus : Nyctalope.
Handicap : Pétrifié par la lumière du soleil.

Uruk Hai

Carrure minimale : Vigoureux
Grâce minimale : Adroit
Poésie maximale : Terre-à-terre
Noblesse maximale : Délinquant
Prestance maximale : Insignifiant
Bonus : Nyctalope. Le dé de CARRURE est majoré de deux niveaux pour les tests d' « Endurance » de résistance à la fatigue (travaux, marche forcée)…
Handicap : Au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Elfes ou des Nains. En cas de défaite, achevé sommairement par des Nains ou des Elfes Nobles, ou torturé à mort par des Elfes cruels.

Une fois que le joueur a choisi sa Race et/ou sa Culture, il les note dans la rubrique correspondante de sa fiche de personnage.

Puis, il choisit la vocation de son personnage (sa profession initiale). Elle renforcera une de ses caractéristiques, et orientera son parcours éducatif. Le joueur peut choisir parmi les vocations suivantes :

Bûcheron

Le bûcheron est un forestier, familier des grandes forêts, de la nature et de ses dangers. Il sait survivre dans les milieux sauvages, et lutter contre les menaces cachées par les bois.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou EVEIL

Cambrioleur

Le cambrioleur est un artisan d'un type spécial, spécialement appointé par des employeurs plus ou moins scrupuleux pour piller tombes anciennes, ruines oubliées et mines écroulées... Il peut également travailler à son propre compte.
Caractéristiques majorées d'un niveau : GRACE et EVEIL
Caractéristique minorée d'un niveau : NOBLESSE

Chasseur

Le chasseur est coureur de bois et de landes, vivant du commerce des peaux et du gibier. Il connaît très bien la nature, ses ressources et ses dangers ; il la respecte profondément, conscient de sa position au sein de l'ordre naturel.
Caractéristique majorée d'un niveau : GRACE ou EVEIL

Chevalier (Uniquement Elfes Gris et Hauts Elfes, Dunedain de Gondor ou Hommes de Rohan)

Le chevalier est un guerrier issu d'une vieille lignée ; il est formé au combat et au commandement. Il se bat à cheval, fait preuve d'un grand courage ainsi que d'une grande droiture ; il aspire sans cesse à réaliser des prouesses héroïques et à se couvrir de gloire.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou NOBLESSE

Chroniqueur

Le personnage est un lettré curieux, passionné d'histoire et de légendes, qui a entrepris de collecter des informations sur d'antiques récits ou sur de lointaines contrées.
Caractéristique majorée d'un niveau : ERUDITION ou EVEIL

Cuisinier

Le personnage indispensable pour toute auberge, toute fête d'anniversaire et généralement toute compagnie comprenant au moins un Hobbit...
Caractéristique majorée d'un niveau : POESIE ou EVEIL

Ermite

L'ermite est un sage qui vit retiré dans la nature, afin d'être en mesure de se livrer à la méditation, à la contemplation ou à la simple rêverie.
Caractéristique majorée d'un niveau : ERUDITION ou POESIE

Forgeron

Le forgeron est un artisan hautement considéré dans presque toutes les sociétés. A la fois artiste, technicien, armurier (et, très souvent, plus ou moins magicien), on l'associe à de nombreux personnages légendaires qui l'environnent d'une aura de mystère.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou ERUDITION

Guérisseur

Le Guérisseur est un homme de bien, qui a consacré son existence à la lutte contre les souffrances en ce monde. Charitable, chaleureux, doté de l'aura du bienfaiteur, on le considère souvent comme un sage influent, écouté et respecté.
Caractéristique majorée d'un niveau : ERUDITION ou EVEIL

Guerrier

Le Guerrier est un homme d'armes endurci et audacieux, prêt à en découdre dans les pires mêlées pour défendre les causes qu'il embrasse ou pour goûter à l'ivresse du combat.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou GRACE

Housekarl **(Uniquement Nains et Hommes communs)**

Le Housekarl est un guerrier d'élite, redoutable au maniement de la hache d'armes et de la hache de bataille. D'un abord assez fruste, il s'avère en fait doté d'un solide sens de l'honneur, et on le trouve souvent dans la garde personnelle de chefs ou de rois.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou NOBLESSE

Jardinier **(Interdit aux Nains)**

Le jardinier est un amoureux des plantes, des fruits et des belles légumineuses. C'est un artisan respecté dans de nombreuses sociétés, aussi bien pour ses qualités de paysagiste que pour ses compétences potagères...
Caractéristique majorée d'un niveau : ERUDITION ou EVEIL

Marchand

Le marchand peut être un boutiquier qui anime le centre d'une bourgade en tenant une échoppe ou une auberge ; il peut aussi être un grand négociant qui fait de longs voyages pour nouer des échanges commerciaux avec d'autres sociétés.
Caractéristique majorée d'un niveau : PRESTANCE ou EVEIL

Marin **(Interdit aux Nains et aux Hobbits)**

Le marin est un navigateur professionnel ; il peut être un marin de haute mer et se livrer au commerce au long cours ou à la piraterie, ou il peut être nautonier, et convoyer sur les voies fluviales trains de bois et barges de marchandises... Enfin, il peut tout simplement être pêcheur.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou EVEIL

Ménestrel

Le ménestrel est un poète et un musicien. C'est un amoureux des arts et de la beauté, mais c'est aussi l'animateur indispensable des fêtes et des veillées.
Caractéristique majorée d'un niveau : POESIE ou PRESTANCE

Nomade **(Uniquement Hommes Communs et Elfes Gris)**

Le Nomade mène une vie itinérante par nécessité ou par culture ; dans le premier cas, il peut s'agir d'un éleveur (berger, éleveur de chevaux) ou d'un réfugié. Dans le second cas, il s'agit du membre d'une grande nation itinérante (Easterlings, Gens des Chariots).
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou EVEIL

Orfèvre

L'Orfèvre est un artisan spécialisé dans la création de bijoux ; ses compétences sont aussi celles d'un marchand. Certains orfèvres possèdent également une science ésotérique étendue, qui leur permet de créer et d'employer des anneaux magiques.
Caractéristique majorée d'un niveau : POESIE ou EVEIL

Prospecteur

Le prospecteur est un itinérant en quête de rivières ou de reliefs riches en minerais. C'est souvent un montagnard averti, doublé d'un voyageur très prudent.
Caractéristique majorée d'un niveau : CARRURE ou EVEIL

Rôdeur

Le rôdeur est un maraudeur souvent pris pour un marginal, voire pour un brigand par les populations sédentaires. Les rôdeurs sont en fait des combattants irréguliers, fréquemment issus de vieux royaumes disparus ou d'armées vaincues, qui continuent obstinément à lutter contre les agents des Ténèbres.
Caractéristique majorée d'un niveau : NOBLESSE ou EVEIL

Shirriff **(Uniquement réservé aux Hobbits)**

Le Shirriff est une sorte de garde champêtre dans les Quatre Quartiers ; c'est aussi un gardien des frontières de la Comté. Mais sa fonction principale, qui est de retrouver les animaux égarés et de calmer les querelles de voisinage, en fait plus un médiateur qu'un guerrier...
Caractéristique majorée d'un niveau : GRACE ou PRESTANCE

Il est bien sûr possible d'imaginer d'autres vocations ; il faudra simplement développer leur parcours éducatif (voire plus loin).

Une fois que le joueur a choisi la vocation de son personnage, il la note dans la rubrique correspondante de sa fiche.

II. Détermination des caractéristiques du personnage

Une fois que le joueur a choisi la race et la vocation de son personnage, il lui faut établir ses caractéristiques. Pour cela, il lui faut se reporter obligatoirement au tableau synoptique des caractéristiques :

Niveau des caractéristiques	Catastrophique	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bon	Excellent	Extraordinaire	Légendaire
Carrure	Souffreteux	Chétif	Fluet	Robuste	Vigoureux	Massif	Colossal	Gigantesque
Grâce	Empoté	Pataud	Lent	Adroit	Véloce	Aérien	Vif-argent	Fulgurant
Eveil	Autiste	Borné	Distrait	Attentif	Curieux	Observateur	Inquisiteur	Voyant
Erudition	Attardé	Ignare	Inculte	Instruit	Cultivé	Docte	Savant	Omniscient
Poésie	Vulgaire	Grossier	Terre-à-terre	Sensible	Esthète	Inspiré	Mystique	Démiurge
Noblesse	Criminel	Délinquant	Larron	Honnête	Droit	Altruiste	Chevaleresque	Sanctifié
Prestance	Pathétique	Grotesque	Insignifiant	Agréable	Séduisant	Rayonnant	Charismatique	Idolâtré
Dé	D4	D6	D8	D10	D12	D20	D30	D100

Il doit choisir pour son personnage un des trois profils suivants. On doit respecter les caractéristiques minimales et maximales de la race/culture du personnage, et un personnage débutant ne peut avoir de caractéristiques extraordinaires ou légendaires : le niveau maximal des caractéristiques d'un personnage débutant est le niveau excellent.

On peut opter pour :

Un profil équilibré : Une caractéristique médiocre, cinq caractéristiques acceptables, une caractéristique bonne

Un profil typé : Deux caractéristiques médiocres, trois caractéristiques acceptables, deux caractéristiques bonnes.

Un profil spécialisé : Une caractéristique mauvaise, une caractéristique médiocre, trois caractéristiques acceptables, une caractéristique bonne, une caractéristique excellente

Exemple : Usher a décidé de créer un hobbit shirriff, nommé Braladoc Cornebouc.
Braladoc est un hobbit appartenant à la branche des Pieds-Velus ; en créant son personnage, Usher doit donc tenir compte des données suivantes : Braladoc doit avoir une Carrure maximale Fluette (Médiocre), un Eveil minimal Attentif (Acceptable) et une Grâce minimale Véloce (Bon).
Usher opte pour un profil typé : Braladoc Cornebouc aura les caractéristiques suivantes :
CARRURE : Fluet (Médiocre, D8)
GRACE : Véloce (Bon, D12)
EVEIL : Curieux (Bon, D12)
ERUDITION : Instruit (Acceptable, D10)
POESIE : Terre-à-terre (Médiocre, D8)
NOBLESSE : Honnête (Acceptable, D10)
PRESTANCE : Agréable (Acceptable : D10)
En outre, en tant que Shirriff, Braladoc peut majorer d'un niveau sa GRACE ou sa PRESTANCE. Majorer sa GRACE lui donnerait un niveau excellent (Aérien, D20), mais Usher préfère majorer la PRESTANCE de son Hobbit, car il veut en faire un personnage enclin à la fréquentation des auberges et au bavardage avec le voisinage. Braladoc, au final, possède les caractéristiques suivantes :
CARRURE : Fluet (Médiocre, D8)
GRACE : Véloce (Bon, D12)
EVEIL : Curieux (Bon, D12)
ERUDITION : Instruit (Acceptable, D10)
POESIE : Terre-à-terre (Médiocre, D8)
NOBLESSE : Honnête (Acceptable, D10)
PRESTANCE : Séduisant (Bon, D12)

III. Détermination des Caractéristiques Secondaires

Un personnage Elfe ou Demi-Elfe possède la Caractéristique Mélancolie, et ne possède pas la caractéristique Désespoir . Tous les autres types de personnages possèdent la Caractéristique Désespoir, et ne possèdent pas la Caractéristique Mélancolie.

• Le score de base en Mélancolie d'un Haut-Elfe (Noldor) est de 1.
• Le score de base en Mélancolie des autres elfes et demi-elfes est de 0.
• Le score de base en Désespoir de tous les autres PJ est de 0.
• Le score de base de tous les PJ en Echo Magique est de 0%.
• Le score de base de tous les PJ en Notoriété Magique est de 0.
• Le score de base de tous les PJ en Valeur est de 0.
• Le score de base de tous les PJ en Expérience Générale est de 0.
• Le score de base de tous les PJ en Potentiel d'Expérience est de 0.

IV. Choix des compétences : le parcours éducatif du personnage

Une fois que le personnage dispose de ses caractéristiques, il faut établir ses compétences.

Les compétences d'un personnage se développeront en fonction de sa culture d'origine, de ses expériences de jeunesse et de sa vocation.

La détermination des compétences d'un personnage se fait en quatre étapes :

• **Influence de l'héritage culturel du personnage.**
• **Influence du milieu d'origine du personnage.**
• **Influence de l'enfance du personnage.**
• **Formation associée à la vocation du personnage.**

Chaque étape du parcours éducatif du personnage fournit une liste de compétences que le joueur peut développer pour son PJ ; le joueur dispose de 15 points de création à répartir dans la liste de compétences proposées, sachant qu'un point de création égale un point de compétence. Au total, le joueur disposera donc de 4X15 points de création, à répartir dans quatre listes successives.

Si les listes de compétences de l'Héritage Culturel et de la Vocation ne varient généralement pas, en revanche, des personnages de la même race/culture peuvent avoir des parcours différents en fonction de leur milieu d'origine ou de ce qu'ils ont vécu dans leur enfance.

Ainsi, si tous les hobbits ont un Héritage Culturel commun, en revanche, leurs compétences varient en fonction de leur région d'origine (Comté, Pays de Bouc ou Pays de Bree) et en fonction de leur enfance (laborieuse, facétieuse ou choyée). Le joueur doit donc choisir entre différents parcours éducatifs, qui lui offrent différentes listes de compétences.

Exemple : Usher choisit le parcours éducatif suivant pour son shirriff Braladoc Cornebouc :
Héritage culturel hobbit (15 points de création)
Influence de la région natale : la Comté (15 points de création)
Enfance choyée (15 points de création)
Formation de Shirriff (15 points de création)

Utilisation des points de création :

• 1 point de création = 1 point de compétence
• Les points de Création ne peuvent être versés d'une étape du parcours éducatif à l'autre ; on ne peut par exemple dépenser 10 points de la première étape en Héritage Culturel et en garder 5 pour disposer de 20 points en Influence du milieu, de l'Enfance ou de la Vocation. Un joueur dépense obligatoirement 15 points de création par étape.
• A chaque étape du parcours éducatif, on ne peut investir plus de 2 points de création dans la même compétence.
• Les compétences de base (en gras sur la fiche de personnage) ne sont pas limitées à la création (à la différence des compétences générales).
• A l'issue de la création d'un personnage, les compétences générales (en retrait sur la droite, caractères normaux) ne peuvent dépasser un score final de 5.
• Les compétences générales (en retrait sur la droite, caractères normaux) imprimées sur la fiche de personnage disposent automatiquement d'un score initial de 1, non décompté dans les points de création.
• Les compétences générales (en retrait sur la droite, caractères normaux) qui ne sont pas imprimées disposent d'un score initial de 0.

Attention :

- **La compétence "Endurance" joue un rôle capital dans la survie du personnage, aussi bien pour résister à l'épuisement, aux blessures qu'aux épidémies...** Ne l'oubliez pas au cours de la création de votre personnage ! Un PJ qui commence avec une Endurance de 1 ou 2 est déjà un miraculé pour avoir passé le cap des maladies infantiles, et son espérance de vie reste des plus ténues... L'Endurance moyenne du badaud est de 3 , celle du guerrier ou du paysan est de 4 ou 5.

- Si vous créez un personnage versé dans un art magique, commencez par repérer toutes les compétences dont il aura besoin pour exercer ses talents, afin de n'en oublier aucune dans le parcours éducatif du personnage.

V. Listes de compétences des quatre étapes éducatives du personnage

Dunadan

Héritage culturel

Les Dunedain sont les héritiers de la brillante civilisation numénoréenne. Ils disposent donc d'une culture ancienne, complexe et raffinée.

Langue natale : Adûnaic

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

- Endurance
- Epées
- Lances
- Natation
- Sauter
- Taille de la pierre

Grâce

- Acrobatie
- Archerie
- Chirurgie
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Escalade
- Esquive
- Parade
- Poignards
- Se cacher

Eveil

- Orientation
- Empathie marine
- Mémoriser
- Navigation
- Perception
- Pister
- Vénerie

Erudition

- Magie Runique
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Sortilège
- Stratégie
- Tactique

Poésie

- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Enchantement
- Instrument de musique
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure
- Rêverie

Noblesse

- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'Honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance

- Commander
- Eloquence
- Enseigner
- Intimidation

Milieu d'origine

Les Dunedain appartiennent tous, peu ou prou, à la caste noble. En revanche, leur éducation peut varier en fonction de la région dans laquelle ils sont nés ; en effet, la civilisation de Numenor resplendit encore au Gondor, alors qu'elle tend à s'effacer en

Arthedain et qu'elle a quasiment disparu en Rhudaur et en Cardolan. Il s'agit en effet de régions ravagées par la guerre, quasiment retournées à la barbarie après de terribles guerres civiles et le conflit avec Angmar.

1. Votre Dunadan est originaire du Cardolan ou du Rhudaur

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Armes à deux mains
Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Forge
Haches
Lances
Lutte
Masses
Natation
Sauter

Grâce

Archerie
Equitation
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Pêche
Poignards
Se cacher

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Orientation
Empathie sylvestre
Empathie rocheuse
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Géographie
Langues
Légendes
Premiers soins
Stratégie
Tactique

Poésie

Chant

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal
Sens de l'Honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Intimidation

2. Votre Dunadan est originaire d'Arthedain

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Forge
Lances
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Archerie
Equitation
Escalade
Esquive
Parade
Pêche
Poignards
Se cacher

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Orientation
Empathie animale
Empathie sylvestre
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Géographie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Premiers soins
Stratégie
Tactique

Poésie

Chant
Instrument de musique
Rêverie

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal
Sens de l'Honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Eloquence
Intimidation

3. Votre Dunadan est originaire du Gondor

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Epées
Forge
Lances
Lutte
Natation
Taille de la pierre

Grâce

Archerie
Danse
Equitation
Escalade
Esquive
Parade
Poignards
Se cacher

Eveil

Empathie horticole
Empathie marine
Mémoriser
Navigation
Perspicacité

Erudition

Magie Runique
Points de Sagesse
Architecture
Etudes ésotériques
Géographie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Premiers soins
Stratégie
Tactique

Poésie

Chant
Calligraphie
Composition musicale
Composition poétique
Enchantement
Instrument de musique
Lutherie
Orfèvrerie
Peinture & enluminure
Rêverie

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal
Sens de l'Honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Eloquence
Enseigner
Intimidation

Enfance de votre personnage

1. Enfance menacée

Votre jeune dunadan passa ses premières années dans une contrée ravagée par les brigandages ou la guerre. Il dut fuir à plusieurs reprises les raids de troupes ténébreuses, se mêler à des colonnes de réfugiés ou se cacher avec sa famille dans le secret de sombres forêts.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Armes à deux mains
Bagarre
Endurance
Epées
Haches
Lances
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Archerie
Equitation
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Pêche
Poignards
Se cacher

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Détecter piège
Empathie animale
Empathie sylvestre
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Géographie
Langues
Légendes
Premiers soins
Tactique

Poésie

Chant
Cuisine

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal
Sens de l'Honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Dressage
Intimidation

2. Tutelle elfique

Parce qu'il était menacé (guerres, parents tués ou exposés), votre jeune dunadan fut placé sous la protection d'un grand seigneur elfe - très vraisemblablement Elrond - et il passa plusieurs années dans la société des Belles Gens. Il en conservera à jamais un souvenir ébloui. Il est considéré désormais comme un Ami des Elfes, et possède une aura vaguement elfique.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Epées
Forge
Lances
Natation

Grâce

Archerie
Danse
Equitation
Esquive
Poignards
Se cacher

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie marine
Empathie horticole
Empathie sylvestre
Mémoriser
Navigation
Perception
Perspicacité

Erudition

Magie Runique
Haute Magie
Points de Sagesse
Architecture
Etudes ésotériques
Géographie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Premiers soins
Sortilège
Tactique
Stratégie

Poésie

Points de Rêve
Chant
Calligraphie
Comédie
Composition musicale
Composition poétique
Instrument de musique
Orfèvrerie
Peinture & enluminure
Rêverie

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal
Sens de l'honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Charme
Commander
Eloquence
Enseigner
Intimidation

3. Education seigneuriale

Votre jeune dunadan a passé son enfance dans la maisonnée d'un seigneur dunadan (vraisemblablement au Gondor). Il a bénéficié de l'éducation d'un jeune noble de grande lignée, à la fois austère et brillante, dans la plus pure tradition dunadan.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Endurance
Epées
Forge
Lances
Natation

Grâce

Archerie
Danse
Equitation
Esquive
Parade
Poignards

Eveil

Empathie animale
Mémoriser
Navigation
Perception
Perspicacité
Pister
Vénerie

Erudition

Magie Runique
Points de Sagesse
Architecture
Etudes ésotériques
Géographie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Premiers soins
Sortilège
Tactique
Stratégie

Poésie
- Chant
- Calligraphie
- Comédie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Instrument de musique
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure
- Rêverie

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Inspirer confiance
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Commander
- Dressage
- Eloquence
- Intimidation

Elfe

Héritage culturel

Il existe des différences notables entre les trois grandes cultures elfiques de la Terre du Milieu. Les Elfes Sylvains, qui n'ont jamais envisagé de quitter les forêts de la Terre du Milieu, possèdent la culture la plus archaïque et la plus grande insouciance. Les Sindar, ou Elfes Gris, ont entrepris la migration vers l'Ouest mais n'ont jamais passé la Mer vers Aman. Ils ont diffusé leur culture dans toutes la Terre du Milieu, multipliant les contacts amicaux avec les autres races, et ont créé une civilisation brillante. Les Noldor sont des Elfes revenus de l'Ouest au moment de la rébellion de Feanor contre les Valar et de la guerre contre Morgoth. De tous les Elfes, ce sont les plus brillants et les plus orgueilleux, mais leurs grandes souffrances et les crimes de Feanor leur donnent aussi une part d'ombre, et ils portent la mélancolie du Pays Bienheureux.

1. Elfe Sylvain

Langue natale : Behteur (ou Sylvain)

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Endurance
- Epées
- Lances
- Natation
- Sauter

Grâce
- Acrobatie
- Archerie
- Couture & broderie
- Danse
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Poignards
- Se cacher
- Travail du bois

Eveil
- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie animale
- Empathie sylvestre
- Perception
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire

Poésie
- Magie Elfique
- Points de Rêve
- Chant
- Composition musicale
- Cuisine
- Enchantement
- Instrument de musique
- Rêverie

Noblesse
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal

Prestance
- Charme
- Baratin
- Dressage

2. Elfe Gris (Sindar)

Langue natale : Sindarin

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Endurance
- Epées
- Forge
- Lances
- Natation
- Taille de la pierre

Grâce
- Archerie
- Couture & broderie
- Danse
- Esquive
- Poignards
- Se cacher
- Travail du bois

Eveil
- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie animale
- Empathie marine
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Navigation
- Perception

Erudition
- Magie Runique
- Haute Magie
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Sortilège

Poésie
- Magie Elfique
- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Enchantement
- Instrument de musique
- Orfèvrerie
- Rêverie

Noblesse
- Inspirer confiance
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal

Prestance
- Charme
- Eloquence
- Enseigner

3. Haut Elfe (Noldor)

Langue natale : Sindarin (Le Quenya, ou Haut Elfe, est une langue savante, même pour les Noldor)

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Endurance
- Epées
- Forge
- Lances
- Taille de la pierre

Grâce
- Archerie
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Esquive
- Parade
- Poignards

Eveil
- Points de Communion
- Empathie sylvestre
- Empathie marine
- Mémoriser
- Navigation
- Perception

Erudition
- Magie Runique
- Haute Magie
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Sortilège
- Stratégie
- Tactique

Poésie
- Magie d'Aman
- Magie Elfique
- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Enchantement
- Instrument de musique
- Orfèvrerie
- Rêverie

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Charme
- Commander
- Eloquence
- Intimidation

Milieu d'origine de votre personnage elfique

1.Existence vagabonde par landes & forêts

C'est le sort des petits elfes nés dans la Forêt Noire, ou encore celui des enfants de Lothlorien qui se risquent parfois aux frontières de Laurelidorenan... C'est une enfance insouciante faite de randonnées sous les étoiles et de fêtes féeriques dans des clairières reculées, au rythme des saisons et des caprices d'une joyeuse compagnie.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Lances
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Acrobatie
Archerie
Danse
Equitation
Escalade
Esquive
Lancer
Poignards
Se cacher
Travail du bois

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie animale
Empathie sylvestre
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Géographie
Langues
Légendes
Premiers soins

Poésie

Magie d'Aman (Uniquement réservée aux Elfes Noldor)
Magie Elfique
Points de Rêve
Chant
Composition musicale
Composition poétique
Cuisine
Enchantement
Instrument de musique
Rêverie

Noblesse

Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal

Prestance

Charme
Baratin
Dressage

2. Existence en bord de mer

C'est le sort des petits elfes nés dans la région de Harlond, sur les rivages du Golfe de Lune. Ils ont été élevés aux Havres Gris, dans de belles cités elfiques aux ruelles ouvertes sur la mer et sur le mirage lointain du pays d'Aman. Leur enfance fut baignée par les Rêveries et les colères océanes, par l'animation prospère du port et par la grâce aérienne des grands vaisseaux elfiques.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Lances
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Acrobatie
Archerie
Couture & broderie
Danse
Escalade
Esquive
Pêche
Poignards
Se cacher
Travail du bois

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie marine
Empathie rocheuse
Estimation matérielle
Navigation
Perception
Perspicacité

Erudition

Magie Runique
Points de Sagesse
Architecture
Etudes ésotériques
Géographie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Sortilège

Poésie

Magie d'Aman (Uniquement réservée aux Elfes Noldor)
Magie Elfique
Points de Rêve
Chant
Calligraphie
Comédie
Composition musicale
Composition poétique
Enchantement
Instrument de musique
Orfèvrerie
Peinture & enluminure
Rêverie

Noblesse
- Inspirer confiance
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal

Prestance
- Charme
- Baratin
- Eloquence
- Enseigner
- Marchander

3. Milieu aristocratique

C'est le lot des petits elfes élevés dans l'entourage proche des grands seigneurs et des hautes dames elfiques. Il peut s'agir de pages de Cîrdan le Charpentier, le Seigneur des Havres Gris, d'enfants de compagnie de Galadriel et de Celeborn de Lorien, ou encore de pupilles d'Elrond à Fondcombe. Leurs jeunes années furent peut-être moins folâtres que celles des autres jeunes elfes, mais ils ont bénéficié de la quintessence de l'éducation elfique.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Epées
- Forge
- Lances

Grâce
- Archerie
- Chirurgie
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Esquive
- Parade
- Poignards
- Se cacher

Eveil
- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie marine
- Empathie horticole
- Empathie sylvestre
- Mémoriser
- Navigation
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Magie Runique
- Haute Magie
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Sortilège
- Tactique
- Stratégie

Poésie
- Magie d'Aman (Uniquement réservée aux Elfes Noldor)
- Magie Elfique
- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Comédie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Enchantement
- Instrument de musique
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure
- Rêverie

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Charme
- Commander
- Eloquence
- Enseigner
- Intimidation

Enfance de votre personnage elfique

1. Enfance Rêveuse

Votre petit elfe, enfant, était un joli chérubin un peu solitaire, un peu distrait, la tête dans les étoiles.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- (Aucun)

Grâce
- Escalade
- Lancer
- Pêche
- Se cacher

Eveil
- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Empathie marine
- Empathie rocheuse
- Empathie sylvestre

Erudition
- Légendes

Poésie
- Magie d'Aman (Uniquement réservée aux Elfes Noldor)
- Magie Elfique
- Points de Rêve
- Chant
- Composition poétique
- Composition musicale
- Enchantement
- Rêverie

Noblesse
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres

Prestance
- Charme
- Eloquence

2. Enfance malicieuse

Votre petit elfe, enfant, était un insupportable farceur, doté d'une imagination inépuisable dès qu'il s'agissait de jouer des tours pendables ou de faire le pitre.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Lutte
- Natation
- Sauter

Grâce
- Acrobatie
- Archerie
- Crocheter
- Danse
- Désamorcer
- Détrousser
- Equitation
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Pêche
- Se cacher

Eveil
- Perception
- Perspicacité
- Pister

Erudition
- Stratégie
- Tactique

Poésie
- Comédie

Noblesse
- Inspirer confiance

Prestance
- Charme
- Baratin
- Intimidation

3. Enfance studieuse

Votre petit elfe, enfant, témoignait d'un sérieux et d'une maturité en avance sur son âge, et étonnait son entourage par ses connaissances et sa sagesse.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Forge
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Couture & broderie
- Poterie
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Empathie animale
- Mémoriser
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Magie Runique
- Haute Magie
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Sortilège

Poésie
- Magie d'Aman (Uniquement réservée aux Elfes Noldor)
- Magie Elfique
- Points de Rêve
- Chant
- Composition poétique
- Composition musicale
- Enchantement
- Instrument de musique
- Lutherie
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure
- Rêverie

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Charme
- Eloquence
- Enseigner

Hobbit

Héritage culturel

Les Petites Personnes vivent essentiellement dans les Quatre Quartiers de la Comté, dans le Pays de Bouc (sur les berges du Brandevin) et dans la région de Bree. En dépit des caractéristiques "bizarres" que les habitants de ces trois régions s'attribuent réciproquement, les Hobbits témoignent d'une remarquable identité culturelle. Il s'agit en majorité de paysans et d'artisans bon-vivants, pratiques et un brin conformistes.

Leur langue natale est le Kuduk ; il s'agit d'une variante dialectale du Westron, qui reste toutefois compréhensible pour les Grandes Gens (bien que les Humains trouvent que les Hobbits parlent un drôle de patois, et que les Hobbits estiment que la langue des Grandes Gens est "bizarre"...)

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Endurance

Grâce
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Esquive
- Lancer
- Poterie
- Se cacher
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Points de Communion
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Estimation matérielle
- Perception

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Lire/Ecrire

Poésie
- Chant
- Cuisine

Noblesse
- Inspirer confiance
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres

Prestance
- Baratin
- Marchander

Milieu d'origine de votre personnage hobbit

Il n'existe pas de classes sociales très différentes dans la société hobbite ; certaines familles sont plus cossues ou plus influentes que d'autres (comme les Touque), mais l'éducation d'un jeune hobbit ne varie pas énormément pour autant. Les différences sont plutôt géographiques : chaque région possède quelques spécificités qui la distinguent des autres.

1. Hobbit de la Comté

Les parents de votre personnage sont originaires du cœur de la Comté, c'est-à-dire du centre du monde, comme chacun le sait. (Il se situe très précisément en dessous de Lézeau, à la Pierre des Trois Quartiers). Les autres Hobbits ne sont pas d'aussi dignes représentants de la Hobbiterie. Les Colons du Pays de Bouc, derrière le Brandevin et contre la Vieille Forêt, sont des gens bizarres, c'est bien connu... Quant aux semi-hommes du Pays de Bree, ce sont des étrangers qui vivent dans les Terres Sauvages et qui sont à peine fréquentables...

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- (Aucun)

Grâce
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Lancer
- Poterie
- Se cacher
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Points de Communion
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Perception

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Lire/Ecrire

Poésie
- Chant
- Calligraphie
- Cuisine

Noblesse
- Inspirer confiance

Prestance
- Baratin
- Criée
- Dressage
- Marchander

2. Hobbit du Pays de Bouc

Les parents de votre personnage sont originaires de Creux-de-Crique, non loin de Château-Brande, derrière le Brandevin. Ce petit canton coincé entre le Grand Fleuve et les lisières menaçantes de la Vieille Forêt a conservé une part de mystère et de vieilles légendes que l'on aime bien évoquer, le soir au coin du feu... Du reste, on y vit plus agréablement que dans les Quatre Quartiers de la Comté, où les gens sont un peu trop bien-pensants... On a même gardé des relations avec de lointains cousins du pays de Bree, c'est dire...

(Mais on ne les invite pas trop souvent. On ne sait jamais, avec la famille éloignée... Ils pourraient barboter les petites cuillers de Grand-Maman.)
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Bagarre
Haches
Natation
Grâce
Archerie
Conduite d'attelage
Couture & broderie
Esquive
Lancer
Pêche
Poignards
Poterie
Se cacher
Travail du bois
Travail du cuir
Eveil
Points de Communion
Empathie animale
Empathie sylvestre
Navigation
Perception
Perspicacité
Erudition
Jardinage/Herboristerie
Légendes
Lire/Ecrire
Poésie
Points de Rêve
Chant
Cuisine
Rêverie
Noblesse
Inspirer confiance
Résistance aux Ténèbres **Prestance**
Baratin
Criée
Dressage
Marchander

3. Hobbit du Pays de Bree

Les parents de votre personnage sont originaires de Bree, à la croisée des Routes, ou du joli village d'Archet, sur la colline de Bree. A la différence des Hobbits de la Comté, votre personnage a été habitué à fréquenter les Grandes Gens dès son plus jeune âge, et il n'est pas aussi méfiant à leur égard. Quant aux Hobbits de la Comté, ils ont beau prendre de grands airs, ils oublient qu'ils ne sont que des colons ! C'est Bree qui est la plus ancienne implantation hobbite au monde !
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Bagarre
Endurance
Grâce
Archerie
Conduite d'attelage
Couture & broderie
Esquive
Lancer
Poignards
Poterie
Travail du bois
Travail du cuir
Eveil
Empathie animale
Empathie horticole
Estimation matérielle
Navigation
Perception
Perspicacité
Erudition
Jardinage/Herboristerie
Langues
Légendes
Lire/Ecrire
Poésie
Chant
Cuisine
Noblesse
Inspirer confiance
Prestance
Baratin
Criée
Dressage
Marchander

Enfance de votre personnage hobbit

1. Enfance laborieuse

Votre personnage, issu d'un milieu modeste, a été élevé à la dure. Très tôt, il a dû travailler pour aider sa famille à subsister.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Bagarre
Endurance
Forcer
Forge
Lutte
Taille de la pierre
Verrerie
Grâce
Archerie
Conduite d'attelage
Couture & broderie
Désamorcer
Escalade
Esquive
Lancer
Pêche
Poterie
Se cacher
Travail du bois
Travail du cuir

Eveil
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Mémoriser
- Orientation
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Lire/Ecrire

Poésie
- Chant
- Cuisine

Noblesse
- Résistance aux Ténèbres

Prestance
- Baratin
- Criée
- Dressage
- Marchander

2. Enfant facétieux

Votre personnage était un garnement de la pire espèce, spécialiste des bêtises en série et des farces à répétition.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Lutte
- Sauter

Grâce
- Acrobatie
- Crocheter
- Danse
- Désamorcer
- Détrousser
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Pêche
- Poignards
- Se cacher

Eveil
- Détecter piège
- Empathie animale
- Empathie sylvestre
- Perception
- Pister

Erudition
- Légendes
- Premiers soins

Poésie
- Points de Rêve
- Chant
- Comédie
- Rêverie

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Intimidation

3. Enfance choyée

Votre personnage a eu une enfance heureuse ; entouré par une famille aimante, il s'est épanoui dans un milieu chaleureux où il a aussi bénéficié d'une bonne éducation.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- (Aucun)

Grâce
- Couture & broderie
- Danse
- Lancer

Eveil
- Points de Communion
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Mémoriser
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Légendes
- Lire/Ecrire

Poésie
- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Rêverie

Noblesse
- Inspirer confiance
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres

Prestance
- Baratin
- Dressage
- Marchander

Homme commun

Héritage culturel

Les hommes communs sont essentiellement formées de populations rurales, plus rarement de populations citadines dans les régions urbanisées (comme le Gondor ou Esgaroth). Il s'agit en majorité de paysans, d'artisans et de marchands pragmatiques.

Leur langue natale est généralement le Westron, parfois un dialecte régional.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Lances
- Lutte
- Natation

Grâce
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Parade
- Pêche
- Poignards
- Poterie
- Se cacher
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Mémoriser
- Perception
- Perspicacité
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins

Poésie
- Chant
- Cuisine
- Instrument de musique

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Criée
- Marchander
- Mendier

Milieu d'origine de votre personnage humain

1. Milieu paysan

Les parents de votre personnage cultivaient fruits et légumes, vignes et arbres fruitiers ou encore se livraient à la chasse et à la Pêche. Ils vivaient dans un hameau protégé par un talus herbeux et une palissade, et vivaient au rythme des saisons.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Haches
- Lutte
- Natation
- Sauter

Grâce
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Escalade
- Lancer
- Pêche
- Poterie
- Poignards
- Se cacher
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Points de Communion
- Orientation
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Perception
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Légendes
- Premiers soins

Poésie
- Cuisine

Noblesse
- Inspirer confiance

Prestance
- Baratin
- Criée
- Dressage
- Marchander

2. Milieu artisanal

Les parents de votre personnage tenaient une échoppe et vivaient du produit de leur atelier. Votre personnage connut une enfance au milieu d'une atmosphère industrieuse, entre les vieux outils et les apprentis, et on lui a inculqué très tôt l'amour du travail bien fait.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Forge
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Chirurgie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Danse
- Désamorcer
- Lancer
- Poterie
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Détecter piège
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Architecture
- Langues
- Lecture de runes
- Lire/Ecrire

Poésie
- Calligraphie
- Cuisine
- Instrument de musique
- Lutherie
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Criée
- Marchander

3. Milieu commerçant

Les parents de votre personnage étaient boutiquiers et faisaient négoce dans un quartier animé ; ils pouvaient même parfois s'aventurer en de périlleux voyages pour traiter des affaires lointaines et importer des produits fabriqués par les Nains ou de lointains royaumes.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre

Grâce
- Conduite d'attelage
- Crocheter
- Danse
- Détrousser
- Equitation
- Poterie
- Poignards

Eveil
- Orientation
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Géographie
- Langues
- Lire/Ecrire
- Stratégie

Poésie
- Chant
- Calligraphie
- Comédie
- Cuisine
- Instrument de musique

Noblesse
- Inspirer confiance

Prestance
- Baratin
- Criée
- Eloquence
- Marchander
- Mendier

Enfance de votre personnage humain

1. Enfance laborieuse

Le personnage, issu d'un milieu modeste, a été élevé à la dure. Très tôt, il a dû travailler pour aider sa famille à subsister.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Forge
- Lutte
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Désamorcer
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Pêche
- Poterie
- Se cacher
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Mémoriser
- Navigation
- Orientation
- Perception
- Perspicacité
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Géographie
- Langues
- Lire/Ecrire
- Premiers soins

Poésie
- Chant
- Cuisine
- Instrument de musique
- Lutherie

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Criée
- Dressage
- Marchander

2. Enfance négligée

Le personnage a eu une enfance vagabonde et aventureuse ; elle peut être due à des troubles (guerre, épidémie), à la misère de ses parents ou au goût du personnage pour l'école buissonnière...

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Lutte
- Natation
- Sauter

Grâce
- Acrobatie
- Crocheter
- Danse
- Désamorcer
- Détrousser
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Pêche
- Poignards
- Se cacher

Eveil
- Points de Communion
- Chamanisme
- Détecter piège
- Empathie animale
- Empathie sylvestre
- Orientation
- Perception
- Pister

Erudition
- Légendes
- Premiers soins

Poésie
- Points de Rêve
- Chant
- Comédie
- Rêverie

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Intimidation

3. Enfance choyée

Le personnage a eu une enfance heureuse ; entouré par une famille aimante, il s'est épanoui dans un milieu chaleureux où il a aussi bénéficié d'une bonne éducation.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Natation

Grâce
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation

Eveil
- Points de Communion
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Mémoriser
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Langues
- Légendes
- Lire/Ecrire

Poésie
- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Instrument de musique
- Peinture & enluminure
- Rêverie

Noblesse
- Inspirer confiance
- Résistance aux Ténèbres

Prestance
- Baratin
- Dressage
- Marchander

Homme de Rohan

Héritage culturel

Les Rohirrim sont les alliés ancestraux du royaume de Gondor. Ils forment un puissant peuple d'éleveurs et de cavaliers. Leur origine est nordique, et ils ont conservé une culture originale, vaguement féodale, en dépit de leurs contacts fréquents avec la civilisation raffinée du Gondor. Leur langue natale est le Rohir.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Lances
- Lutte
- Sauter

Grâce
- Acrobatie
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Equitation
- Esquive
- Parade
- Poignards
- Travail du cuir

Eveil
- Empathie animale
- Orientation
- Perception
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Géographie
- Légendes
- Stratégie
- Tactique

Poésie
- Chant

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Commander
- Dressage
- Intimidation
- Marchander

Région d'origine de votre personnage Rohirrim

1. Edoras

Les parents de votre personnage vivaient à Edoras, la capitale royale du Riddermark. Enfant, votre personnage a aussi bien fréquenté les farouches guerriers du roi que les artisans et les commerçants qui animent les rues de la cité à l'ombre de Meduseld, la grande halle royale.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Forge
- Lances
- Lutte
- Verrerie

Grâce
- Acrobatie
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Esquive
- Parade
- Poignards
- Se cacher
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Perception
- Perspicacité
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Architecture
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Stratégie

Poésie
- Chant
- Cuisine
- Orfèvrerie

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Baratin
- Commander
- Dressage
- Intimidation
- Marchander

2. Le Riddermark

Les parents de votre personnage vivaient dans les grandes plaines de Rohan, où les pâtures s'étendent à perte de vue et où vagabondent les grandes hardes de chevaux. Sans doute votre personnage est-il né dans la vaste ferme de bois d'un vieux clan, menant une existence nomade sur la plaine pendant la belle saison.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Lances
- Lutte
- Natation

Grâce
- Acrobatie
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Equitation

Esquive
Parade
Poignards
Travail du bois
Travail du cuir

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie animale
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Géographie
Légendes
Premiers soins
Stratégie

Poésie

Chant
Rêverie

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Sens de l'honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Dressage
Intimidation

3. Harrowdale

Les parents de votre personnage vivaient dans la haute vallée de Harrowdale, dans les Montagnes Blanches. Il s'agit d'une région montagneuse qui remonte vers les pics enneigés du Rubicorne, où les Rohirrim ont installé des fiefs depuis plusieurs siècles. A la différence des hommes du Riddermark, les habitants de Harrowdale vivent dans une nature hostile, et connaissent assez bien les pièges de la montagne. Ils craignent aussi l'ombre de Dunharrow, la passe des morts, et ses fantômes exsangues qui s'égarent parfois jusqu'à la vallée occupée par les vivants au plus noir des nuits d'hiver... Enfin, ils ont développé une certaine méfiance vis-à-vis des Nains, avec lesquels leurs ancêtres connurent des guerres sporadiques

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Haches
Lances
Lutte
Sauter
Taille de la pierre

Grâce

Acrobatie
Archerie
Equitation
Escalade
Esquive
Parade
Poignards
Travail du bois
Travail du cuir

Eveil

Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie animale
Empathie rocheuse
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Légendes
Stratégie

Poésie

Chant
Rêverie

Noblesse

Résistance aux ténèbres
Sens de l'honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Dressage
Intimidation

Enfance de votre personnage Rohirrim

1. Palefrenier

Votre personnage a servi dès son plus jeune âge en tant que valet d'écurie : débourrage des jeunes animaux, saillie et assistance des poulinières au moment de la mise à bas, marquage des chevaux, le monde du cheval n'a plus de secret pour lui. Peut-être a-t-il pu même approcher les magnifiques mearas royaux, le trésor de la nation rohirrim...

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forge
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Acrobatie
Chirurgie
Equitation
Esquive
Se cacher
Travail du bois
Travail du cuir

Eveil
- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie animale
- Orientation
- Perception
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Premiers soins

Poésie
- Chant
- Cuisine
- Instrument de musique
- Lutherie

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Commander
- Dressage
- Marchander

2. Ecuyer

Votre personnage a servi dès son plus jeune âge en tant que valet d'armes : il a accompagné les cavaliers de la Marche lors de leurs patrouilles incessantes dans le royaume pour lutter contre les coups de main d'orques ou d'Hommes de Dun en maraude. Il s'est donc familiarisé très tôt avec le maniement des armes et l'éthique guerrière du Rohan.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Armes à deux mains
- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Lances
- Lutte
- Sauter

Grâce
- Archerie
- Equitation
- Esquive
- Parade
- Poignards

Eveil
- Empathie animale
- Orientation
- Perception
- Pister

Erudition
- Géographie
- Langues
- Premiers soins
- Stratégie
- Tactique

Poésie
- Chant

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Commander
- Intimidation

3. Apprenti

Votre personnage a servi dès son plus jeune âge en tant qu'apprenti d'un artisan. Sans atteindre la perfection des produits nains, elfiques ou dunedain, les Hommes de Rohan fabriquent des armes et des outils de grande qualité. Ils disposent de bons forgerons, de bons tanneurs et de bons charpentiers, sans oublier tous les petits métiers dont la capitale a besoin.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Forcer
- Forge
- Haches
- Lutte
- Masses
- Sauter
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Acrobatie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Crocheter
- Esquive
- Poignards
- Poterie
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Détecter piège
- Estimation matérielle
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Langues
- Lecture de runes
- Lire/Ecrire

Poésie
- Chant
- Calligraphie
- Cuisine
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Criée
- Dressage
- Enseigner
- Marchander

Nain

Héritage culturel

Les Nains forment une race à part, dotée d'une culture originale et particulièrement riche. Ils font du commerce avec les hommes, parfois (rarement) avec les elfes, dont ils se méfient car ils conservent la mémoire des terribles guerres qui opposèrent les royaumes Nains aux fils de Feanor. Ce sont surtout des artisans (mineurs, forgerons, orfèvres, tailleurs de pierre) et des commerçants, qui peuvent se révéler de farouches guerriers à l'occasion.

Leur langue natale est le Kuzdul. Il s'agit d'une langue secrète, qu'ils pratiquent de préférence loin d'oreilles étrangères.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Armes à deux mains
- Bagarre
- Endurance
- Forge
- Haches
- Masses
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Crocheter
- Désamorcer5
- Escalade
- Parade
- Poignards

Eveil
- Points de Communion
- Détecter piège
- Empathie rocheuse
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Orientation
- Perception

Erudition
- Magie Runique
- Points de Sagesse
- Architecture
- Géologie-hydrologie
- Lecture de runes
- Lire/Ecrire
- Sortilège

Poésie
- Calligraphie
- Orfèvrerie

Noblesse
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres

Prestance
- Criée
- Intimidation
- Marchander
- Mendier

Milieu d'origine de votre personnage Nain

1. Originaire des Montagnes Bleues

Les parents de votre personnage vivaient dans le royaume des Montagnes Bleues ; il s'agit de vastes régions souterraines creusées sous les montagnes, épargnées par la guerre, ou la civilisation Naugrim est toujours brillante. On y trouve un grand nombre d'artisans et d'artistes, ainsi que de nombreux négociants qui font du commerce avec les hommes d'Arnor, les hobbits de la Comté et les elfes Sindar des Havres Gris.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forge
- Haches
- Masses
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Crocheter
- Désamorcer
- Escalade
- Parade
- Poignards
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Points de Communion
- Détecter piège
- Empathie rocheuse
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Orientation
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Magie Runique
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géologie-hydrologie
- Langues
- Lecture de runes
- Lire/Ecrire
- Sortilège

Poésie
- Chant
- Calligraphie
- Instrument de musique
- Lutherie
- Orfèvrerie

Noblesse
- Inspirer confiance

Prestance
- Criée
- Intimidation
- Marchander
- Mendier

2. Originaire des Monts brumeux ou des Monts de fer

Les parents de votre personnage vivaient dans une mine sans cesse menacée par les raids des orques. Cette région fut ravagée au cours des Guerres contre les Gobelins, et les populations Naines y ont conservé une solide tradition guerrière.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Armes à deux mains
- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Forcer
- Forge
- Haches
- Lances
- Lutte
- Masses
- Taille de la pierre

Grâce
- Archerie
- Crocheter
- Désamorcer
- Escalade
- Lancer
- Parade
- Poignards

Eveil
- Détecter piège
- Empathie rocheuse
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Perception

Erudition
- Magie Runique
- Points de Sagesse
- Architecture
- Géologie-hydrologie
- Lecture de runes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Sortilège
- Stratégie
- Tactique

Poésie
- Orfèvrerie

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Commander
- Intimidation
- Marchander

3. Milieu d'artisans itinérants

Les parents de votre personnage étaient les rescapés d'un royaume Nain détruit au cours des Guerres contre les Gobelins. Ils étaient devenus des artisans itinérants, qui louaient leurs services de maçons, de maréchaux ferrant ou de forgerons sur les marchés et dans les villages.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Forge
- Haches
- Lutte
- Masses
- Taille de la pierre
- Verrerie

Grâce
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Crocheter
- Désamorcer
- Détrousser
- Escalade
- Parade
- Poignards
- Travail du bois
- Travail du cuir

Eveil
- Points de Communion
- Détecter piège
- Empathie rocheuse
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Orientation
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Magie Runique
- Points de Sagesse
- Architecture
- Géographie
- Géologie-hydrologie
- Lecture de runes

Lire/Ecrire
Premiers soins
Sortilège

Poésie

Chant
Orfèvrerie

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Baratin
criée
Intimidation
Marchander
Mendier

Enfance de votre personnage Nain

1. Apprenti

Ce jeune Nain était destiné à devenir un artisan (mineur, forgeron, orfèvre, tailleur de pierre...). Il a donc passé son enfance au service d'un Nain de grand talent, qui lui a enseigné les secrets de son art.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Endurance
Forcer
Forge
Taille de la pierre
Verrerie

Grâce

Crocheter
Désamorcer
Poterie
Travail du bois
Travail du cuir

Eveil

Points de Communion
Détecter piège
Empathie rocheuse
Estimation matérielle
Mémoriser
Perception
Perspicacité

Erudition

Magie Runique
Points de Sagesse
Architecture
Etudes ésotériques
Géologie-hydrologie
Langues
Lecture de runes
Lire/Ecrire
Sortilège

Poésie

Chant
Calligraphie
Instrument de musique
Lutherie
Orfèvrerie
Peinture & enluminure

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Criée
Marchander
Mendier

2. Rat de galerie

Ce jeune Nain a eu une enfance dissipée, toujours à musarder et à resquiller. Pour échapper aux corvées, il filait souvent dans les galeries les plus profondes et les plus anciennes de la mine ou de la cité, pour y retrouver d'autres jeunes drôles de son acabit et y fouiner en quête de filons oubliés ou de trésors enfouis...

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forcer
Haches
Lutte
Sauter
Taille de la pierre

Grâce

Acrobatie
Crocheter
Désamorcer
Détrousser
Escalade
Esquive
Se cacher

Eveil

Détecter piège
Orientation
Empathie rocheuse
Perception
Pister

Erudition

Géologie-hydrologie
Lecture de runes
Premiers soins

Poésie

Comédie

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Baratin
Intimidation

3. Porteur de bouclier

Ce jeune Nain a été destiné par les siens à devenir un farouche guerrier Naugrim. Très tôt, il a servi de valet d'armes auprès de puissants seigneurs nains. Ainsi s'est-il endurci au cours de campagnes aventureuses et de batailles souterraines contre les hordes d'orques des Monts brumeux ou des Monts de Fer.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Armes à deux mains
Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Haches
Lances
Lutte
Masses

Grâce

Archerie
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Poignards

Eveil

Empathie rocheuse
Perception
Pister

Erudition

Langues
Lecture de runes
Premiers soins
Stratégie
Tactique

Poésie

Chant

Noblesse

Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sens de l'honneur
Thaumaturgie royale

Prestance

Commander
Intimidation

Orque & Gobelin

Héritage culturel

Les Orques et les Gobelins appartiennent en fait à la même race goblinoïde ; on ne peut même dire qu'il s'agisse d'ethnies différentes, puisque chaque tribu orque ou gobeline est composée d'un mélange d'orques et de gobelins. Les Orques sont plus grands, plus lourds - et souvent plus stupides - ; les Gobelins sont plus chétifs, plus vifs et souvent plus rusés... Ce sont des peuples barbares, souvent alliés ou inféodés au Seigneur des Ténèbres. En dépit de leur grossièreté, de leur cruauté et de leur goût pour la guerre et le pillage, ils sont toutefois capables d'organiser leurs hordes en puissants royaumes et de créer une véritable industrie.

Leur langue est l'Orque : il s'agit en fait de toute une série de dialectes tribaux dérivés du Westron.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Haches
Lances
Lutte
Masses
Taille de la pierre

Grâce

Archerie
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Poignards

Eveil

Orientation
Pister

Erudition

(Aucune)

Poésie

(Aucune)

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Commander
Intimidation
Mendier

Milieu d'origine du personnage

Orque ou Gobelin

1. Originaire des Monts Brumeux

La tribu d'origine du Gobelin faisait partie du grand Royaume Souterrain de la Porte des Gobelins. Il s'agit d'une nation orque indépendante, belliqueuse, habituée à la vie troglodyte et à la rude vie montagnarde. Des guerres féroces opposent sporadiquement les Orques des Monts Brumeux aux Seigneurs Nains qui tentent de conserver leurs magnifiques cités souterraines ; mais l'activité favorite des Gobelins des Monts Brumeux reste le brigandage sur les cols de haute montagne.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées

Forcer
Forge
Haches
Lances
Lutte
Masses
Sauter
Taille de la pierre

Grâce

Archerie
Détrousser
Equitation
Escalade
Esquive
Parade
Poignards
Se cacher

Eveil

Empathie animale
Empathie rocheuse
Orientation
Perception
Pister

Erudition

Architecture
Géologie-hydrologie
Premiers soins

Poésie

Chant

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Baratin
Dressage
Intimidation

2. Originaire des Monts du Fer & du Mont Gram

La tribu d'origine du Gobelin faisait partie des clans qui pullulent dans les montagnes du nord de la Terre du Milieu. Les Nations Orques y combattent quelques colonies naines en déclin, mais s'y livrent surtout à de nombreuses guerres intestines pour essayer d'y contrôler la plus grande terre. La plupart sont inféodées à deux grandes puissances ténébreuses de cette région : le royaume d'Angmar, à l'ouest, ou le royaume orque du Mont Gram. Entre deux accrochages fratricides, il arrive que les tribus de ces régions se coalisent pour une saison afin de lancer des raids meurtriers en direction du nord de Mirkwood ou de la région du Mont Solitaire.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Forge
Haches
Lances
Lutte
Masses
Sauter
Taille de la pierre

Grâce

Archerie
Détrousser
Equitation
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Poignards

Eveil

Empathie animale
Empathie rocheuse
Orientation
Perception
Pister

Erudition

Architecture
Géologie-hydrologie
Premiers soins

Poésie

Chant

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Baratin
Dressage
Intimidation

3. Originaire du Mordor

La tribu d'origine du Gobelin faisait partie des clans de l'Ephel Duath (Monts de l'Ombre), de l'Eed Lithui (Monts de Cendres) ou du plateau de Gorgoroth, à l'ombre de Barad-Dûr. Il s'agit de tribus rassemblant les esclaves du Pouvoir Ténébreux, l'élite des troupes de Sauron. Vivant dans la Terreur et dans la Vénération de leur Seigneur (qu'ils tremblent de nommer), il s'agit de guerriers aussi indisciplinés que leurs frères du nord, mais l'épouvante qui les gouverne peut parfois les mener à d'authentiques prouesses guerrières, pour peu qu'un Nazgûl se charge de les mater ou de les diriger. Ils ont aussi le cœur plus corrompu que les autres clans orques, et les plus intelligents d'entre eux ont accès à des connaissances sur le Seigneur des Anneaux et ses artifices qui peut les rendre très dangereux - et très ambitieux.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Forge

Haches
Lances
Lutte
Masses
Sauter
Taille de la pierre

Grâce

Archerie
Désamorcer
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Poignards
Se cacher

Eveil

Empathie rocheuse
Orientation
Perception
Pister

Erudition

Architecture
Géologie-hydrologie
Premiers soins
Tactique

Poésie

Chant

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Baratin
Intimidation
Mendier

Enfance du personnage Orque ou Gobelin

1. Rat de galerie

Très tôt, le jeune orque a été envoyé creuser sapes, galeries et boyaux pour agrandir la tanière de la horde, collecter du minerais ou accéder à une mine ennemie (naine ou orque...). Sa petite taille lui permettait de se glisser dans les chatières, les fissures et les crevasses, ce qui lui valait d'être exploité par les mineurs plus lourds. Il va sans dire que les contre-maîtres orques lui caressaient le cuir de leurs fouet pour exciter sa motivation...

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forcer
Forge
Haches
Masses
Natation
Sauter
Taille de la pierre

Grâce

Acrobatie
Crocheter
Désamorcer
Escalade
Esquive
Travail du bois

Eveil

Détecter piège
Empathie rocheuse
Orientation
Perception

Erudition

Architecture
Géologie-hydrologie

Poésie

(Aucune)

Noblesse

(Aucune)

Prestance

(Aucune)

2. Pillard

Très tôt, le jeune orque a suivi les bandes de guerriers au cours des raids lancés sur les tribus voisines ou sur les caravanes de voyageurs. Encore trop jeune pour participer aux combats, il servait d'éclaireur et d'esclave aux guerriers - et chipait çà et là le butin qui échappait à ses aînés. Cette enfance aventureuse lui a donné très tôt une solide expérience guerrière.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Lances
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Archerie
Détrousser
Equitation
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Poignards
Travail du bois

Eveil

Empathie animale
Orientation
Perception
Pister

Erudition

Géographie
Premiers soins

Poésie
(Aucune)
Noblesse
(Aucune)
Prestance
Commander
Intimidation

3. Souffre-douleur

Qu'il ait été plus chétif, moins laid ou moins stupide que les autres, le jeune orque est devenu très vite le bouc-émissaire d'une partie de la tribu. Méchantes farces, coups, vexations pleuvaient comme vache qui pisse, pour la plus grande joie des orques plus forts et plus méchants. Au cours de cette enfance martyre, le jeune orque a appris à devenir un être furtif et fuyant, et il a développé un sérieux penchant pour la fourberie et la rancune.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
Bagarre
Endurance
Lutte
Natation
Sauter
Grâce
Acrobatie
Archerie
Crocheter
Désamorcer
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Pêche
Poignards
Se cacher
Eveil
Détecter piège
Empathie animale
Mémoriser
Perception
Perspicacité
Pister
Erudition
Sortilège
Poésie
(Aucune)
Noblesse
Ténèbres
Points de Malice
Prestance
Baratin
Mendier

Vocations

Bûcheron

Le bûcheron est un forestier, familier des grandes forêts, de la nature et de ses dangers.
Il sait survivre dans les milieux sauvages, et lutter contre les menaces cachées par les bois.

Caractéristique majorée de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; une cognée ; un coutelas ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
Bagarre
Endurance
Forcer
Haches
Natation
Sauter
Grâce
Conduite d'attelage
Escalade
Esquive
Poignards
Se cacher
Travail du bois
Eveil
Détecter piège
Empathie sylvestre
Orientation
Perception
Erudition
Légendes
Premiers soins
Poésie
Chant
Cuisine
Rêverie
Noblesse
Résistance aux Ténèbres
Prestance
Intimidation

Cambrioleur

Le cambrioleur est un artisan d'un type spécial, spécialement appointé par des employeurs plus ou moins scrupuleux pour piller tombes anciennes, ruines oubliées et mines écroulées... Il peut également travailler à son propre compte.

Caractéristiques majorées de un niveau : GRACE et EVEIL.

Caractéristique minorée de un niveau : NOBLESSE.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; des outils de serrurier ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d20 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Bagarre
Forcer
Lutte
Natation
Sauter
Grâce
Acrobatie
Archerie
Crocheter
Désamorcer
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Poignards
Se cacher
Eveil
Détecter piège
Estimation matérielle
Orientation
Perception
Pister
Erudition
Etudes ésotériques
Géologie-hydrologie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Poésie
Comédie
Noblesse
(Aucune)
Prestance
Baratin
Intimidation
Marchander

Chasseur

Le chasseur est coureur de bois et de landes, vivant du commerce des peaux et c du gibier. Il connaît très bien la nature, ses ressources et ses dangers ; il la respecte profondément, conscient de sa position au sein de l'ordre naturel.
Caractéristiques majorées de un niveau : GRACE ou EVEIL.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; un arc court & un carquois contenant 10 flèches ou un épieu ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d6 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Bagarre
Endurance
Lances
Lutte
Natation
Sauter
Grâce
Archerie
Désamorcer
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Poignards
Se cacher
Travail du cuir

Eveil
Dons de Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Détecter piège
Empathie animale
Orientation
Perception
Pister
Vénerie
Erudition
Géographie
Premiers soins
Poésie
(Aucun)
Noblesse
(Aucune)
Prestance
Dressage
Intimidation
Marchander

Chevalier **(Uniquement Elfes Gris et Hauts Elfes, Dunedain de Gondor ou Hommes de Rohan)**

Le chevalier est un guerrier issu d'une vieille lignée ; il est formé au combat et au commandement. Il se bat à cheval, fait preuve d'un grand courage ainsi que d'une grande droiture ; il aspire sans cesse à réaliser des prouesses héroïques et à se couvrir de gloire.
Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou NOBLESSE.
Trousseau : Des vêtements de lin (bottes de cuir, chausses, ceinturon, tunique, tabard) ; un haubert ; une épée longue ou large ; un écu ; un cheval harnaché.
Pécule : 3d12 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
Endurance
Epées
Lances
Sauter
Grâce
Danse
Equitation
Esquive
Parade
Poignards
Eveil
Vénerie
Erudition
Géographie
Légendes
Lire/Ecrire
Stratégie
Tactique

Poésie
Rêverie
Noblesse
Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Inspirer confiance
Résister à la Sorcellerie
Résister aux Ténèbres
Sens de l'honneur
Thaumaturgie royale
Prestance
Commander
Eloquence
Intimidation

Chroniqueur

Le personnage est un lettré curieux, passionné d'histoire et de légendes, qui a entrepris de collecter des informations sur d'antiques récits ou sur de lointaines contrées.
Caractéristiques majorées de un niveau : ERUDITION ou EVEIL.
Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, bliaud, manteau et capuchon) ; une dague ; une outre de peau ; une gibecière ; un écritoire portatif ; un lot de plumes d'oie ; 20 feuilles de parchemin ; des encres et des pigments.
Pécule : 1d8 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
(Aucune)
Grâce
(Aucune)
Eveil
Estimation matérielle
Mémoriser
Perception
Perspicacité
Erudition
Sorts de Magie Runique
Sorts de Haute Magie
Sorts de Sorcellerie
Points de Sagesse
Architecture
Etudes ésotériques
Géographie
Géologie-hydrologie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Sortilège
Poésie
Magie elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Calligraphie
Composition poétique
Enchantement
Peinture & enluminure
Rêverie
Noblesse
(Aucune)
Prestance
Baratin
Eloquence
Enseigner

Cuisinier

Le personnage indispensable pour toute auberge, toute fête d'anniversaire et généralement toute compagnie comprenant au moins un Hobbit...
Caractéristiques majorées de un niveau : POESIE ou EVEIL.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, tablier saie et toque) ; un coutelas ; une outre de peau ; un grand sac ; une batterie de cuisine en cuivre ; des pots à sel et à épices.
Pécule : 1d8 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Endurance
Grâce
Poterie
Poignards
Eveil
Empathie horticole
Perception
Perspicacité
Erudition
Jardinage/Herboristerie
Lire/Ecrire
Poésie
Points de Rêve
Cuisine
Rêverie

Noblesse
Inspirer confiance
Résistance aux Ténèbres
Prestance
Baratin
Criée
Marchander

Ermite

L'ermite est un sage qui vit retiré dans la nature, afin d'être en mesure de se livrer à la méditation, à la contemplation ou à la simple Rêverie.
*Caractéristiques majorées de un niveau : ERUDITION ou POESI*E.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, robe, manteau et capuchon) ; un coutelas ; un bâton ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d4 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Endurance
Natation
Grâce
Escalade
Pêche
Se cacher
Travail du bois
Eveil
Magie naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie animale
Empathie sylvestre
Perception
Erudition
Sorts de Haute Magie
Points de Sagesse
Jardinage/Herboristerie
Etudes ésotériques
Lecture de runes
Lire/Ecrire
Premiers soins
Sortilège
Poésie
Magie elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Chant
Enchantement
Rêverie
Noblesse
Résistance à la Sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal
Prestance
Enseigner

Forgeron

Le forgeron est un artisan hautement considéré dans presque toutes les sociétés. A la fois artiste, technicien, armurier (et, très souvent, plus ou moins magicien), on l'associe à de nombreux personnages légendaires qui l'environnent d'une aura de mystère.
Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou ERUDITION.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; une masse ; une outre de peau ; une gibecière ; un grand sac ; des marteaux et des tenailles de forgeron ; trois lingots de fer.
Pécule : 2d6 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Endurance
Epées
Forge
Masses
Grâce
Désamorcer
Eveil
Empathie rocheuse
Estimation matérielle
Mémoriser
Perception
Erudition
Magie Runique
Points de Sagesse
Etudes ésotériques
Langues
Lecture de runes
Lire/Ecrire
Sortilège
Poésie
Magie elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Calligraphie
Enchantement
Peinture & enluminure
Orfèvrerie
Rêverie
Noblesse
(Aucune)
Prestance
Enseigner
Intimidation
Marchander

Guérisseur

Le Guérisseur est un homme de bien, qui a consacré son existence à la lutte contre les souffrances en ce monde. Charitable, chaleureux, doté de l'aura du bienfaiteur, on le considère

souvent comme un sage influent, écouté et respecté.
Caractéristiques majorées de un niveau : ERUDITION ou EVEIL.
Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, robe, manteau et capuchon) ; un coutelas ; une outre de peau ; une gibecière ; 2d4 herbes médicinales.
Pécule : 1d8 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Endurance
Lutte
Grâce
Chirurgie
Poignards
Eveil
Magie Naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie animale
Empathie horticole
Mémoriser
Perception
Perspicacité
Erudition
Jardinage/Herboristerie
Langues
Lire/Ecrire
Premiers soins
Poésie
Magie Elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Cuisine
Enchantement
Rêverie
Noblesse
Dons Thaumaturgiques
Points de Majesté
Inspirer confiance
Résister à la Sorcellerie
Résister aux Ténèbres
Sentir le Mal
Thaumaturgie royale
Prestance
Baratin
Commander
Enseigner

Guerrier

Le Guerrier est un homme d'armes endurci et audacieux, prêt à en découdre dans les pires mêlées pour défendre les causes qu'il embrasse ou pour goûter à l'ivresse du combat.
Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou GRACE.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; une arme au choix ; un pourpoint de cuir ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d10 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Armes à deux mains
Bagarre
Endurance
Epées
Forcer
Haches
Lances
Lutte
Masses
Natation
Sauter
Grâce
Archerie
Equitation
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Poignards
Eveil
Perception
Erudition
Premiers soins
Tactique
Poésie
(Aucun)
Noblesse
Sens de l'honneur
Prestance
Commander
Intimidation

Housekarl (Uniquement Nains et Hommes communs)

Le Housekarl est un guerrier d'élite, redoutable au maniement de la hache d'armes et de la hache de bataille. D'un abord assez fruste, il s'avère en fait doté d'un solide sens de l'honneur, et on le trouve souvent dans la garde personnelle de chefs ou de rois.
Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou NOBLESSE.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; une hache d'armes ou une hache de bataille ; un pourpoint de cuir ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d12 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Armes à deux mains
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Haches
- Lutte
- Sauter

Grâce
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Parade
- Poignards

Eveil
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Lecture de runes
- Premiers soins
- Tactique

Poésie
- (Aucun)

Noblesse
- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Intimidation

Jardinier (Interdit aux Nains)

Le jardinier est un amoureux des plantes, des fruits et des belles légumineuses. C'est un artisan respecté dans de nombreuses sociétés, aussi bien pour ses qualités de paysagiste que pour ses compétences potagères...

Caractéristiques majorées de un niveau : EVEIL ou ERUDITION.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; des outils de jardinier (sécateur, râteau, binette...) ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Endurance

Grâce
- Conduite d'attelage
- Pêche
- Poterie
- Se cacher
- Travail du bois

Eveil
- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Empathie horticole
- Empathie sylvestre
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Jardinage/Herboristerie
- Géologie-hydrologie
- Premiers soins

Poésie
- Magie Elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
- Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
- Points de Rêve
- Cuisine
- Enchantement
- Rêverie

Noblesse
- Inspirer confiance
- Sentir le Mal

Prestance
- Enseigner
- Marchander

Marchand

Le marchand peut être un boutiquier qui anime le centre d'une bourgade en tenant une échoppe ou une auberge ; il peut aussi être un grand négociant qui fait de longs voyages pour nouer des échanges commerciaux avec d'autres sociétés.

Caractéristiques majorées de un niveau : EVEIL ou PRESTANCE.

Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, pourpoint, manteau et capuchon) ; une dague ; deux coffres contenant des marchandises d'une valeur de 20 pièces d'argent ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 3d12 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre

Grâce
- Conduite d'attelage
- Poignards

Eveil
- Mémoriser
- Navigation
- Perception
- Perspicacité

Erudition
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Lire/Ecrire
- Stratégie

Poésie
- Comédie

Noblesse
- Inspirer confiance

Prestance
Charme
Baratin
Criée
Eloquence
Marchander
Mendier

Marin (Interdit aux Nains et aux Hobbits)

Le marin est un navigateur professionnel ; il peut être un marin de haute mer et se livrer au commerce au long cours ou à la piraterie, ou il peut être nautonier, et convoyer sur les voies fluviales trains de bois et barges de marchandises... Enfin, il peut tout simplement être Pêcheur.
Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.
Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; deux cordes de 20 pieds ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d8 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
Bagarre
Endurance
Lutte
Natation
Sauter
Grâce
Acrobatie
Escalade
Esquive
Lancer
Pêche
Poignards
Travail du bois
Eveil
Orientation
Empathie marine
Navigation
Perception
Erudition
Géographie
Langues
Légendes
Poésie
Magie Elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Chant
Enchantement
Rêverie
Noblesse
(Aucune)
Prestance
Commander
Marchander

Ménestrel

Le ménestrel est un poète et un musicien. C'est un amoureux des arts et de la beauté, mais c'est aussi l'animateur indispensable des fêtes et des veillées.
*Caractéristiques majorées de un niveau : POESIE ou PRESTANC*E.
Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, pourpoint, saie et chapeau) ; une dague ; un instrument de musique ; une outre de peau ; une gibecière.
Pécule : 1d6 pièces d'argent.
Répartir 15 points dans les Compétences suivantes
Carrure
(Aucun)
Grâce
Acrobatie
Danse
Esquive
Poignards
Eveil
Orientation
Mémoriser
Perception
Perspicacité
Erudition
Géographie
Langues
Lecture de runes
Légendes
Lire/Ecrire
Poésie
Magie Elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Chant
Comédie
Composition musicale
Composition poétique
Enchantement
Instrument de musique
Lutherie
Rêverie
Noblesse
Inspirer confiance
Résistance aux Ténèbres
Prestance
Charme
Baratin
Eloquence
Enseigner
Mendier

Nomade (Uniquement Hommes Communs et Elfes Gris)

Le Nomade mène une vie itinérante par nécessité ou par culture ; dans le premier cas, il peut s'agir d'un éleveur (berger, éleveur de chevaux) ou d'un réfugié. Dans le second cas, il s'agit du membre d'une grande nation itinérante (Easterlings, Gens des Chariots).

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; un arc court et un carquois de 10 flèches; un pourpoint de cuir ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Epées
Lances
Lutte
Natation
Sauter

Grâce

Archerie
Conduite d'attelage
Equitation
Esquive
Lancer
Parade
Poignards
Se cacher

Eveil

Magie naturelle
Points de Communion
Chamanisme
Empathie animale
Orientation
Perception
Pister
Vénerie

Erudition

Géographie
Langues
Premiers soins

Poésie

Rêverie

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Intimidation
Mendier

Orfèvre

L'Orfèvre est un artisan spécialisé dans la création de bijoux ; ses compétences sont aussi celles d'un marchand. Certains orfèvres possèdent également une science ésotérique étendue, qui leur permet de créer et d'employer des anneaux magiques.

Caractéristiques majorées de un niveau : POESIE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, braies, ceinturon, pourpoint, manteau et capuchon) ; une dague ; des outils d'orfèvrerie ; une gibecière.

Pécule : 3d20 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure

Forge
Taille de la pierre
Verrerie

Grâce

Crocheter
Désamorcer
Poignards

Eveil

Estimation matérielle
Perception

Erudition

Magie Runique
Haute Magie
Sorcellerie
Points de Sagesse
Etudes ésotériques
Lecture de runes
Lire/Ecrire
Sortilège

Poésie

Magie Elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
Points de Rêve
Enchantement
Orfèvrerie
Rêverie

Noblesse

(Aucune)

Prestance

Baratin
Marchander

Prospecteur

Le prospecteur est un itinérant en quête de rivières ou de reliefs riches en minerais. C'est souvent un montagnard averti, doublé d'un voyageur très prudent.

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; un bâton ; un pourpoint de cuir ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Forcer
- Natation
- Sauter
- Taille de la pierre

Grâce
- Archerie
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Pêche
- Poignards
- Se cacher
- Travail du bois

Eveil
- Magie naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie rocheuse
- Estimation matérielle
- Mémoriser
- Perception

Erudition
- Géographie
- Géologie-hydrologie
- Lecture de runes

Poésie
- (Aucun)

Noblesse
- (Aucune)

Prestance
- Baratin
- Marchander

Rôdeur

Le rôdeur est un maraudeur souvent pris pour un marginal, voire pour un brigand par les populations sédentaires. Les rôdeurs sont en fait des combattants irréguliers, fréquemment issus de vieux royaumes disparus ou d'armées vaincues, qui continuent obstinément à lutter contre les agents des Ténèbres.

Caractéristiques majorées de un niveau : NOBLESSE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, manteau et capuchon) ; un coutelas ; une arme courte ou longue ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Lances
- Lutte
- Natation
- Sauter

Grâce
- Archerie
- Equitation
- Escalade
- Esquive
- Lancer
- Parade
- Pêche
- Poignards
- Se cacher

Eveil
- Magie naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Détecter piège
- Empathie animale
- Empathie sylvestre
- Orientation
- Perception
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Géographie
- Géologie-hydrologie
- Langues
- Légendes
- Premiers soins

Poésie
- Rêverie

Noblesse
- Dons thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance
- Intimidation

Shirriff (Uniquement réservé aux Hobbits)

Le Shirriff est une sorte de garde champêtre dans la Comté ; c'est aussi un gardien des frontières de la Comté. Mais sa fonction principale, qui est de retrouver les animaux égarés et de calmer les querelles de voisinage, en fait plus un médiateur qu'un guerrier...

Caractéristiques majorées de un niveau : GRACE ou PRESTANCE.

Trousseau : Des vêtements de lin (braies, ceinturon, tunique, saie et chapeau à plume) ; un coutelas ; un bâton ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les Compétences suivantes

Carrure
- Bagarre
- Endurance
- Lutte
- Masses

Grâce
- Archerie
- Esquive
- Lancer
- Poignards
- Se cacher

Eveil
- Magie naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Orientation
- Perception
- Perspicacité
- Pister
- Vénerie

Erudition
- Lire/Ecrire

Poésie
- (Aucun)

Noblesse
- Résistance aux Ténèbres
- Sens de l'honneur

Prestance
- Baratin
- Intimidation

VI. Choisir les pouvoirs de Magie Spontanée

Les personnages qui disposent d'un score minimum de 1 en Magie Naturelle, en Dons Thaumaturgiques, en Magie Elfique, en Magie d'Aman ou en Ténèbres disposent de pouvoirs magiques.

Leur score indique le nombre de pouvoirs dont ils disposent, qu'ils peuvent aller librement choisir dans la Magie concernée.

Exemple : Tinmereth, l'elfe gris, possède un score de 2 en "Magie Elfique" ; il peut donc choisir deux "Tours d'Elfe" dans la Magie Elfique.

VII. Choisir les sorts de Magie Rituelle

Les personnages qui disposent d'un score minimum de 1 en Haute Magie, en Magie Runique ou en Sorcellerie disposent de sorts.

Leur score indique le nombre de niveaux de sorts des sorts qu'ils peuvent aller librement choisir dans la Magie concernée.

Exemple : Le forgeron nain Hornbori possède un score de 3 en "Magie Runique" ; il peut donc choisir des Runes totalisant 3 niveaux : soit 3 runes de niveau 1, ou bien une rune de niveau 1 & une rune de niveau 2, ou bien une rune de niveau 3.

VIII. Matériel & argent du personnage

Le matériel initial du personnage est donné dans le Trousseau qui accompagne la liste de compétences de sa Vocation. Ce matériel peut être complété par le complément au trousseau de ses compétences les plus fortes. En effet, quand un personnage excelle dans une compétence, on part du principe qu'il dispose du matériel nécessaire à l'usage de cette compétence. Toute compétence dont le score initial égale ou dépasse 4 donne droit à son "complément au trousseau".

La somme d'argent initiale du personnage est donnée dans le Pécule qui accompagne la liste de compétences de sa Vocation.

A présent, il ne vous reste plus qu'à choisir un nom à votre personnage, à étoffer son histoire, et vous pouvez le lancer dans les vastes étendues de la Terre du Milieu.

Chapitre III
Le système de jeu

« Dans quel beau pétrin on s'est fourrés, monsieur Frodon ! » ***Le seigneur des Anneaux****, II, 2*

I. Les dés

"Tiers Age" emploie tous les dés les plus communs utilisés en jeu de rôle, soit les dés à 4, 6, 8 10, 12, 20, 30 et 100 faces. (Tous ces dés, y compris le dé à 30 faces, peuvent être acquis dans les boutiques spécialisées en jeu de rôle.)

II. Le test de compétence

Les caractéristiques représentent le potentiel du personnage, les compétences représentent son savoir-faire. Chaque compétence dépend d'une caractéristique ; sur la fiche de personnage, les compétences sont notées sous la caractéristique dont elles dépendent.

Plus une caractéristique est forte, plus le dé qui lui est associé est grand :

Catastrophique D4 Mauvais D6 Médiocre D8 Acceptable D10 Bon D12 Excellent D20 Extraordinaire D30 Légendaire D100

Pour faire un test de compétence, on jette le dé de caractéristique, et on additionne son résultat avec le score de la compétence utilisée. Si la somme du dé et de la compétence est supérieure ou égala au seuil de difficulté fixé par le MJ, l'action est réussie.

Si la somme est inférieure, l'action a échoué.

Exemple : Braladoc Cornebouc, shirriff de la Comté, essaie de surprendre un jeune hobbit voleur de pommes, dont il soupçonne la présence dans un verger de Lézeau. Le maître de jeu demande un jet de Perception de difficulté malaisée pour repérer le garnement.
Le score en "Perception" de Braladoc est de 4, et son EVEIL (caractéristique dont dépend la perception) est celui d'un hobbit CURIEUX (Niveau bon), ce qui lui accorde un D12.
La difficulté malaisée impose un seuil de réussite de 11.
Braladoc tire un D12 et obtient 8, résultat auquel il additionne sa Perception qui est de 4 : il obtient une somme de 12, supérieure au seuil de difficulté, et aperçoit donc le freluquet qui se cache derrière un arbre.
Si Braladoc avait obtenu 6 ou moins au tirage du D12, son résultat total aurait été inférieur à 11 et il n'aurait pas réussi à apercevoir le galopin.

III. Les seuils de difficulté

Les seuils de difficulté sont déterminés par le MJ. Ils correspondent aux valeurs suivantes :

Difficulté	***Seuil de réussite***
Routine	2
Facile	5
Moyen	8
Malaisé	11
Difficile	14
Périlleux	17
Désespéré	20

IV. Le test en opposition

Lorsque deux personnages sont en compétition ou s'affrontent, on compare leurs résultats de tests : celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte.

Exemple : Lorsqu'il se sent repéré, le petit voleur de pommes prend la fuite, et Braladoc se lance à sa poursuite. Braladoc est VELOCE (GRACE, niveau bon, D12) et dispose d'un score de course de 5, mais le freluquet est AERIEN (GRACE, niveau excellent, D20) et dispose d'un score de course de 6.
Pour son test de course, Braladoc jette donc un D12 ; il obtient 7, auquel il ajoute son score de course de 5, ce qui lui donne un résultat de 12.
Le petit voleur jette un D20 ; il obtient 14, auquel il ajoute son score de course de 6, ce qui lui donne un résultat de 20.
Le freluquet l'emporte avec une marge confortable de 8, et distance donc largement le shirriff lancé sur ses talons.

En situation de combat, les actions offensives et défensives sont des tests en opposition (Par exemple : Dé de CARRURE + score de "Masses" de l'assaillant contre Dé de GRACE + score de "Parade" du défenseur). Pour être efficace, un coup porté doit au moins égaler un seuil de difficulté moyenne (8), et le test d'attaque doit être supérieur au test de défense. Si un personnage ne se défend pas (actions épuisées, attaques simultanées, effet de surprise), l'assaillant touche automatiquement si son test d'attaque égale un seuil de difficulté moyen (8).

Pour plus amples informations sur le système de combat, voir le chapitre IV.

V. Bonus, Malus et Points de Valeur

A Tiers Age, les Bonus et Malus n'interviennent pas sur le score de la compétence employée, mais sur le niveau de la Caractéristique employée.

Quand on donne un bonus à un personnage, on majore sa caractéristique, c'est-à-dire qu'on lui donne le droit d'employer le dé supérieur à celui auquel il a droit.

Ainsi, Braladoc Cornebouc est CURIEUX (D12) ; si le MJ veut lui donner un bonus en perception, il majore de un niveau sa caractéristique pour ses tests de perception, ce qui donne à Braladoc, à titre exceptionnel, le droit d'employer un D20 au lieu d'un D12.

Quand on donne un malus à un personnage, on minore sa caractéristique, c'est-à-dire qu'on lui donne lui impose d'utiliser le dé inférieur à celui auquel il a droit.

Ainsi, Braladoc Cornebouc est CURIEUX (D12) ; si le MJ veut lui donner un malus en perception, il minore de un niveau sa caractéristique pour ses tests de perception, ce qui impose à Braladoc l'usage d'un D10 au lieu de son D12.

Ces bonus et malus ne doivent être qu'exceptionnels (ils sont souvent liés à l'usage de l'intimidation ou de la magie). Normalement, l'usage des différents seuils de difficulté est un outil suffisant pour simuler les variations de circonstances dans la résolution d'une action.

Les Points de Valeur mesurent le ressort, les capacités d'adaptation et de réaction acquises par un personnage expérimenté. Les joueurs les utilisent quand ils le veulent pour majorer une caractéristique pour un seul test de compétence. Un personnage ne peut employer plus de points de valeur que son score au cours d'un scénario.

VI. Jets de dé sans fin

Lorsqu'un joueur tire le chiffre maximum sur un dé (4 sur un D4, 6 sur un D6, 8 sur un D8, etc.), il relance son dé et additionne ses tirages. Tant qu'il obtient le résultat maximum, il peut relancer son dé et additionner indéfiniment les résultats. Ce coup de chance peut facilement déboucher sur une réussite critique (Voir plus bas).

Lorsqu'un joueur tire le chiffre minimum sur un dé (systématiquement 1), il relance son dé mais le soustrait au tirage précédent. (Si le nouveau tirage donne le résultat maximal, le dé est relancé, son résultat additionné, mais sa valeur est toujours négative. Si le nouveau tirage donne à nouveau 1, le dé est relancé, son résultat additionné, mais sa valeur redevient positive.) Il est donc possible d'obtenir un test de compétence négatif : dans ce cas, le joueur subit un échec critique (Voir plus bas).

Règle optionnelle pour les dés négatifs

Conserver le même dé pour les tirages négatifs peut présenter une incohérence : en effet, un personnage faible (avec un petit dé) ne s'expose pas à un résultat très bas ; un personnage fort (avec un gros dé), s'expose à un résultat très bas. Bref, l'ampleur des échecs critiques serait plus forte pour les personnages doués que pour les personnages médiocres, ce qui manque de logique.

Pour pallier à ce problème, je propose pour les tirages négatifs la substitution suivante :

Niveau de la caractéristique	Dé standard	Dé négatif
Catastrophique	D4	D100
Mauvais	D6	D20
Médiocre	D8	D12
Acceptable	D10	D10
Bon	D12	D8
Excellent	D20	D6
Extraordinaire	D30	D4
Légendaire	D100	D3

Ce système est un peu plus lourd, mais il présente la grande qualité de simuler des maladresses plus compatibles avec le profil des personnages : plus un personnage est mauvais, plus ses maladresses sont catastrophiques ; à l'inverse, plus un personnage est doué, plus ses maladresses sont bénignes.

VII. Réussites Critiques

Si le résultat d'un test de compétence équivaut au moins au double du seuil de difficulté, l'action est une réussite critique. Dans ce cas, le PJ effectue un acte extraordinaire ; au choix du MJ, sa réussite dépasse les espérances du PJ, ou il bénéficie d'une remise de niveaux de difficulté pour les actions qui lui sont associées.

Exemple : Braladoc Cornebouc s'est attardé fort avant dans la nuit au "Dragon Vert", la fameuse auberge de Lézeau. Il essaie de rentrer dans son smial sans réveiller Madame Cornebouc, afin d'éviter une interminable scène de ménage... Au moment d'ouvrir la porte d'entrée, il tente un test de "Se cacher", difficulté malaisée (11). Comme il est VELOCE, il lance un D12 qu'il additionne à son score de "Se cacher", qui est de 4. Le jet donne un 12 ! Braladoc relance donc le dé, et obtient 6. 12+6+4 = 24 ; le seuil de difficulté étant de 11, le résultat du test est supérieur à 2x11 ; Braladoc fait donc une réussite critique ! Le MJ estime alors que Braladoc est si discret qu'il peut entrer, se déshabiller et se glisser dans le lit conjugal sans éveiller son accorte épouse...

VIII. Echecs Critiques

Si le résultat d'un test de compétence est négatif (à la suite des soustractions d'un jet de dé sans fin négatif), on considère que le personnage subit un échec critique.

Le score négatif obtenu est rapporté sur la Table d'échec critique correspondant à l'action ratée, afin de déterminer précisément quel déboire essuie le personnage.

Exemple : Au matin, Madame Cornebouc se réveille très fâchée et néglige même de préparer les rôties pour le petit-déjeuner. Braladoc, fort penaud, essaie de trouver des prétextes pour justifier sa soirée passée à boire au "Dragon Vert". Le MJ décide de lui faire accomplir un test de "Baratin" de difficulté malaisée ; comme Braladoc est SEDUISANT, il lance un D12 qu'il additionne à son score de "Baratin", qui est de 3. Le jet donne un 1 ! Braladoc relance donc le dé, et obtient 7, qu'il soustrait au premier jet. Cela donne 1-7+3 = -3. Il s'agit d'un échec critique ! Pour déterminer sa gravité, le MJ se réfère à la table des Echecs critiques oratoires, au résultat "3". Il découvre : "Le personnage commet lapsus sur lapsus. Son auditoire le juge comme un joyeux plaisantin. (Ce qui peut être déplacé dans des circonstances inappropriées...)" Il décide alors que Mme Cornebouc croit que Braladoc se moque d'elle avec des calembours de bas étage, et elle pique une colère qui vaut à Braladoc d'être éjecté hors de la cuisine sans avoir pu se mettre le moindre biscuit sous la dent!

Tables des Echecs critiques

Faux Mouvements

*(Echecs critiques en **acrobatie, bagarre à mains nues, course, escalade, esquive, sauter, se cacher**...)*

1 Une sueur froide : le personnage a frôlé la catastrophe ! On respire pendant un tour et on reprend...

2-3 Oups !... Un problème d'équilibre... Pour rétablir son assiette, le personnage fait de grands moulinets avec les bras - avec les désagréments que ce comportement peut provoquer dans certaines situations...

4-5 Le personnage trébuche sur son propre talon : il a 25% de risques de tomber.

6-7 Le personnage fait un faux pas : il a 75% de risques de tomber, et se retrouve sonné pour deux tours.

8-9 Le personnage s'étale de façon particulièrement inesthétique. Il doit réussir un test sous "Endurance", ou gagner un Point de Fatigue, et se retrouver sonné pendant un tour.

10-11 Le personnage se tord la cheville : il encaisse un point de Fatigue, et a 60 % de risques de tomber.

12-14 Superbe chute, réception complètement ratée... Le personnage encaisse deux points de Fatigue.

15-19 Vol plané impressionnant qui se termine par un placage violent. Le personnage encaisse une Blessure Légère.

20-50 Le personnage tombe la tête la première, et voit trente-six chandelles. Il encaisse une Blessure légère et reste sonné pendant 1d10 minutes.

51-00 Chute spectaculaire : le personnage accumule un nombre invraisemblable de cascades fracassantes. Il encaisse une Blessure grave et reste sonné pendant une heure.

Echecs critiques avec des Armes de Corps à Corps

1 Le coup passe très loin de sa cible...

2-3 La poignée de l'arme glisse entre les doigts du personnage : celui-ci passe son tour à jongler maladroitement pour essayer de la garder en main (et perd toutes ses autres actions)...

4-5 Le coup passe à côté avec une telle force que le personnage se découvre : sa Grâce est minorée de un niveau pendant deux tours pour tout test sous "Parade" ou "esquive".

6-7 Dans un moment de distraction, le personnage attaque l'adversaire avec le pommeau ou le manche de son arme... Il lui faudra un tour complet pour se rendre compte de son étourderie et reprendre correctement son arme.

8-9 Coup destructeur ... mais pas très précis ! Le personnage fiche son arme au sol. S'il s'agit d'une arme dotée d'une lame, elle est si solidement enfoncée qu'il faudra 1d3 tours pour l'arracher.

10-11 Moulinet rageur complètement incontrôlé : le personnage rate sa cible et assène un coup à son allié le plus proche (dans la mesure où il est à portée de son arme).

12-14 Oups... L'arme du personnage lui échappe des mains et voltige très loin dans les airs pour retomber à une vingtaine de mètres.

15-19 Attaque abracadabrante. Le personnage voulait épater la galerie mais se prend les pieds dans un obstacle improbable. Il trébuche et heurte (violemment) du nez le bouclier, l'arme ou l'armure de son adversaire. Il reste sonné pendant trois tours.

20-50 Le personnage perd l'équilibre et se rattrape sur son arme... en la fichant dans son pied ! Il s'inflige à lui-même les dégâts de son arme.

51-00 Le personnage rate l'adversaire et brise son arme contre le sol ou un obstacle voisin. Le tronçon lui rebondit au visage et lui inflige les dégâts d'une attaque...

Echecs critiques avec des Armes de Lancer

1 Un moment d'hésitation : le personnage garde son arme en main, et ne la lancera qu'au tour suivant.

2-3 Un long moment d'hésitation : le personnage a besoin de prendre tout son temps pour évaluer les distances... Il lui faut deux tours pour se décider à lancer son arme.

4-5 Maladresse du personnage: alors qu'il prend son élan pour lancer son arme, celle-ci lui échappe... en arrière.

6-7 Le personnage lance furieusement son arme entre ses pieds. L'arme est solidement fichée au sol : il faudra trois tours d'efforts pour la dégager.

8-9 Le coup part en biais... L'arme frappera le premier personnage à gauche de la cible

10-11 En prenant son élan, le personnage se fait un tour de rein ! Il ne lance pas son arme, bloqué par la douleur, et encaisse immédiatement un point de Fatigue.

12-14 L'arme part en cloche et retombe... au milieu des alliés du personnage.

15-19 Le personnage lance son arme avec trop d'élan : l'arme part dans les airs, et le personnage s'étale de tout son long. Il reste sonné pendant trois tours.

20-50 Le personnage est pris par une violente crampe dans le bras : il encaisse un point de Fatigue et reste sonné pendant trois tours.

51-00 L'arme du personnage fait une dizaine de ricochets sur toutes les surfaces solides à portée (arbres, murs, boucliers, pavés, pierres...) et revient droit sur le personnage, lui infligeant les dégâts d'une attaque réussie.

Echecs critiques avec des Armes de Tir

1 Un moment d'hésitation : le personnage garde son arme bandée et ne tirera qu'au tour suivant.

2-3 La corde glisse entre les doigts : une flèche perdue.

4-5 Le personnage ne trouve plus ses traits ; il les cherche de la main pendant deux tours.

6-7 Le personnage se coupe avec une pointe de flèche. Il fait un test sous "Endurance" : en cas d'échec, il encaisse un Point de Fatigue.

8-9 Maladresse : le personnage éparpille largement tous ses traits autour de lui ; il lui faut un tour complet pour récupérer chaque trait.

10-11 Panique ! Le personnage garde son trait en main et envoie son arc/arbalète comme s'il s'agissait d'une arme de lancer.

12-14 Le personnage casse la corde de son arme.

15-19 Le personnage lance se fiche un trait dans le pied : il encaisse les dégâts normaux de son arme.

20-50 Le personnage casse l'arc de son arme.

51-00 Le personnage se fiche un trait dans le pied et se cloue au sol ! Il encaisse les dégâts normaux de son arme ; s'il veut se dégager, il encaisse une seconde fois les dégâts de l'arme en arrachant le trait de son pied et du sol...

Echecs critiques de Défense (Parade, Esquive)

1 Le personnage n'a pas vu le coup arriver...

2-3 Le personnage ne sait plus où donner de la tête pour éviter les coups ! Affolé, il reste sur la défensive pendant deux tours.

4-5 Le personnage s'emmêle dans les sangles de son bouclier et de son fourreau ou dans les lacets de son pourpoint ou de ses sacs... Complètement empêtré, il perd une action (pendant ce tour s'il lui en reste, ou au tour suivant s'il n'en a plus.)

6-7 S'il était en train de parer, le personnage est frappé violemment sur le nez par le choc imprimé à son bouclier ou à son arme de Parade : il est sonné un tour. S'il esquive, le personnage dérape et a tous les maux du monde à retrouver son équilibre : pendant un tour, l'ennemi gagne un niveau dans la caractéristique qu'il emploie pour porter ses attaques.

8-9 Le personnage glisse et s'étale aux pieds de l'adversaire. Se relever lui prendra une action ; tant que le personnage est au sol, l'ennemi gagne un niveau dans la caractéristique qu'il emploie pour porter ses attaques.

10-11 S'il était en train de parer, le personnage casse l'arme ou le bouclier avec lequel il tentait de bloquer les coups. S'il esquivait, il se fait un tour de reins très douloureux et encaisse un Point de Fatigue.

12-14 Le personnage reste stupide face à l'assaut de l'ennemi : si celui-ci a raté son jet d'attaque, il parvient quand même à toucher le personnage. Si l'ennemi avait réussi son test d'attaque, il inflige une blessure critique au personnage.

15-19 Le personnage tente d'arrêter les coups avec son avant-bras... Outre les dégâts éventuels dus à une attaque réussie, il encaisse une Blessure Légère.

20-50 Propulsé par le choc (s'il parait) ou emporté par l'élan (s'il esquivait), le personnage tombe à la renverse et son crâne heurte violemment le sol : il reste au sol, sonné pendant cinq tours.

51-00 Le personnage se jette sur les armes de l'adversaire : outre les dégâts de l'attaque, il subit une blessure grave.

Echecs critiques en Equitation

1 La monture du personnage n'obéit pas pendant 1d4 tours.

2-3 La monture du personnage n'obéit pas pendant 1d6 tours.

4-5 La monture du personnage n'obéit pas pendant 1d8 tours.

6-7 La monture s'emballe, et n'obéit pas pendant 1d10 minutes. Si le personnage veut rester en selle, il doit réussir un test sous "Equitation" avec une Grâce minorée de un niveau. S'il veut bondir à terre sans mal, il doit réussir un test sous "Sauter" ou "Acrobatie".

8-9 La monture se cabre : pour rester en selle, le personnage doit réussir un test sous "Acrobatie" avec une Grâce minorée de un niveau.

10-11 Le personnage vide les étriers. Il encaisse un point de Fatigue à cause du choc. Sa monture vient gentiment le voir sans comprendre ce qui vient de se passer.

12-14 Le personnage vide les étriers. Il encaisse un point de Fatigue à cause du choc. Sa monture s'enfuit à bride abattue...

15-19 Le personnage vide les étriers et s'écrase avec violence sur le sol après un beau salto. Il encaisse une Blessure légère. Sa monture s'enfuit à bride abattue.

20-50 Le personnage chute, mais a un pied pris dans les étriers. Sa monture s'affole et prend la fuite au galop pendant 1d8 minutes. Par minute où il est traîné au sol, le personnage perd un niveau de santé (en commençant par les points de fatigue).

51-00 Le personnage vide les étriers, et, après un vol plané impressionnant, chute sur la nuque. Il encaisse une Blessure grave. Sa monture s'enfuit à bride abattue.

Echecs critiques Oratoires

1 L'auditoire n'accorde aucune attention à ce que raconte le personnage.

2-3 Le personnage commet lapsus sur lapsus. Son auditoire le juge comme un joyeux plaisantin. (Ce qui peut être déplacé dans des circonstances inappropriées...)

4-5 Le personnage ne trouve pas ses mots. Désintérêt total de son auditoire.

6-7 Le personnage bégaye. Rires dans l'auditoire.

8-9 Le personnage cultive l'art de se perdre dans des détails insignifiants sans exposer clairement ce qu'il a à dire. Son auditoire ne comprend pas du tout où il veut en venir.

10-11 Trou de mémoire : le personnage oublie complètement ce qu'il voulait dire pendant 2d10 minutes.

12-14 Le personnage perd ses moyens et bafouille lamentablement quelques mots inintelligibles. L'auditoire soupçonne qu'il essaie de cacher quelque chose et devient très méfiant.

15-19 Le personnage s'enflamme et s'embrouille. L'auditoire juge ses idées irréfléchies et se range massivement contre elles.

20-50 Le personnage est tellement confus que l'auditoire comprend tout le contraire de ce qu'il voulait dire.

51-00 Le personnage se livre à de tels effets de manche et parle avec une emphase si exagérée que l'auditoire le prend pour un fieffé menteur et un imposteur probable.

Echecs critiques en Perception

1 Le personnage est tête en l'air : pendant cinq minutes, son Eveil est minoré de un niveau pour tous les tests de perception.

2-3 Le personnage est distrait : pendant cinq minutes, son Eveil est minoré de deux niveaux pour tous les tests de perception.

4-5 Le personnage est étourdi : pendant dix minutes, son Eveil est minoré de un niveau pour tous les tests de perception.

6-7 Le personnage est dans les nuages : pendant dix minutes, son Eveil est minoré de deux niveaux pour tous les tests de perception.

8-9 Le personnage est plongé dans ses pensées : pendant quinze minutes, son Eveil est minoré de un niveau pour tous les tests de perception.

10-11 Le personnage est somnolent : pendant quinze minutes, son Eveil est minoré de deux niveaux pour tous les tests de perception.

12-14 Le personnage est sujet à des absences : pendant une demi-heure, son Eveil est minoré de un niveau pour tous les tests de perception.

15-19 Le personnage est victime d'une poisse phénoménale : pendant demi-heure, son Eveil est minoré de deux niveaux pour tous les tests de perception.

20-50 Le personnage a attrapé un bon rhume : pendant une journée, son Eveil est minoré de un niveau pour tous les tests de perception.

51-00 Le personnage attrape une migraine : pendant une journée, son Eveil est minoré de deux niveaux pour tous les tests de perception.

Echecs critiques en Magie

1 Un doute soudain assaille le magicien : il interrompt son rituel et doit réfléchir pendant dix tours avant de tenter à nouveau son sort.

2-3 Le magicien opère plusieurs confusions ésotériques : il perd le double des points d'énergie investis, mais n'obtient aucun effet.

4-5 Le magicien mélange toutes ses connaissances ésotériques et commet plusieurs erreurs : il perd le double des points d'énergie investis, n'obtient aucun effet et subit un léger choc en retour qui le sonne pendant cinq tours.

6-7 Le magicien est victime d'un trou de mémoire et ne contrôle plus du tout son pouvoir. Il perd les points d'Energie investis, et provoque un phénomène incontrôlable en relation avec la magie employée :

- S'il employait de la magie elfique ou de la magie d'Aman, les gestes du magicien laissent des traces brillantes dans les airs pendant 1d4 minutes x le nombre de points investis dans le sort raté.

- S'il employait de la magie runique, le magicien est environné de feu Saint-Elme pendant 1d4 minutes x le nombre de points investis dans le sort raté.

- S'il employait de la magie naturelle, toute la végétation herbacée meurt autour du magicien dans un rayon comportant un nombre de mètres équivalent aux points investis dans le sort raté.

- S'il employait de la thaumaturgie, la voix du magicien est dotée d'un écho puissant pendant 1d4 minutes x le nombre de points investis dans le sort raté.

- S'il employait les ténèbres ou de la Sorcellerie, le magicien est doté d'une ombre cauchemardesque pendant 1d4 minutes x le nombre de points investis dans le sort raté.

- S'il employait de la haute magie, tous les loups et tous les chiens de la région se mettent à hurler à la mort dans un rayon comprenant un nombre de lieues équivalent aux points investis dans le sort raté.

8-9 Le magicien est victime d'un choc en retour brutal : il perd les points d'énergie investis, est sonné cinq tours et encaisse un Point de Fatigue.

10-11 Le magicien attire brièvement l'attention du Seigneur Ténébreux : il est victime d'une attaque de Souffle Noir (sans test de résistance possible), avec un nombre de dés équivalent à la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des points investis dans le sort raté.

12-14 Le magicien perd complètement le contrôle de son sort : celui-ci se manifeste par une explosion de lumière aveuglante. Le magicien encaisse un Point de Fatigue ; tous les êtres vivants (magicien compris) compris dans un rayon comportant un nombre de pas équivalent aux points investis dans le sort raté sont sonnés pour trois tours.

15-19 Le magicien perd complètement le contrôle de son sort : celui-ci se manifeste par une déflagration tonitruante entendue à des lieues à la ronde. Le magicien encaisse un Point de Fatigue ; tous les êtres vivants (magicien compris) compris dans un rayon comportant un nombre de pas équivalent aux points investis dans le sort raté sont sonnés pour trois tours et sont sourds pendant une heure.

20-50 Le magicien attire l'attention maléfique du Seigneur Ténébreux : il est victime d'une attaque de Souffle Noir (sans test de résistance possible), avec un nombre de dés équivalent aux points investis dans le sort raté.

51-00 Le magicien panique et la magie, incontrôlée, se déchaîne et provoque une catastrophe. Il perd tous ses points d'Energie et provoque un phénomène incontrôlable en relation avec la magie employée :

- S'il employait de la magie elfique ou de la magie d'Aman, le magicien provoque une vague d'épouvante dont il est la première victime et qui frappe autant de personnes (en commençant par les plus proches) qu'il a utilisé de points dans son sort raté. (Voir le sort "Epouvante")

- S'il employait de la magie runique, le magicien provoque un tremblement de terre à l'épicentre duquel il se trouve. ce tremblement de terre dure 10 tours par point investi dans le sort raté. (Voir le sort "Secousse sismique")

- S'il employait de la magie naturelle, le magicien provoque un ouragan qui dure dix minutes par point investi dans le sort raté. (Voir le sort "Bourrasque")

- S'il employait de la thaumaturgie, le magicien est terrassé par une crise d'épilepsie qui dure une minute par point investi dans le sort. Cette crise lui fait encaisser un point de fatigue.

- S'il employait les ténèbres ou de la Sorcellerie, le magicien est frappé par une attaque de Souffle Noir avec un nombre de dés égal à tous ses points d'Energie.

- S'il employait de la haute magie, le magicien devient amnésique pendant un nombre de jours équivalent aux points investis dans le sort raté. (Voir le sort "Amnésie")

Chapitre IV
Combat & Gestion de la santé

« "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 pillards 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 tempête 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. Legolas 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. Si deux combattants ont la même initiative, ils décident de leurs actions en aveugles.

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.*

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 ; 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 messager 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 messager 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 fait un test d'endurance difficulté Malaisée : en cas de réussite, il encaisse une blessure légère ; en cas d'échec, il encaisse une blessure grave. Si les dégâts sont inférieurs à l'Endurance du Blessé (et même si les dégâts sont égaux ou inférieurs à 0), le personnage touché fait un test Facile d'Endurance : en cas de réussite, il encaisse un point de Fatigue ; en cas d'échec, il encaisse une Blessure Légère.

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 6. L'Endurance de Sam est de 5 ; il risque d'encaisser une blessure grave s'il ne réussit pas un test d'Endurance Malaisée. Sam est ROBUSTE (D10) ; il fait un test, et obtient 8, plus son score d'Endurance de 5, soit un total de 13. Ayant réussi un test malaisé, il encaisse seulement une blessure légère, non une blessure grave.

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 Balïn ».*
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 Balïn 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. Il risque donc quatre blessures graves s'il rate son test d'Endurance malaisé, et quatre blessures légères s'il réussit ce test. L'orque est robuste (D10) est possède une Endurance de 4 ; son tirage est de 6, plus 4, pour un total de 10. Bien qu'il soit coriace, il échoue le test malaisé d'Endurance (Seuil : 11) et encaisse quatre 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 « Epées » ; 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.

Si le test d'Endurance fait par le blessé pour encaisser le choc est raté, il 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 « Epées » 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 niveau (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 jaillit, 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 « Epées » 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 debout, 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'Epée de Merry étant supérieurs à leurs tests de Lutte, il leur inflige des blessures mortelles (puisque triplées).

X. Gestion des Blessures

Un personnage blessé est vulnérable : son corps et son moral peuvent céder à tout moment. En situation de combat, un personnage blessé doit faire un test Moyen d'Endurance au début de chaque tour. En cas de réussite, il peut agir normalement. En cas d'échec, l'épuisement et la douleur sapent ses forces.

Quand un personnage est affecté par diverses blessures, on tient toujours compte de la blessure la plus grave.

Si le personnage est Fatigué, un échec au test d'Endurance anéantit sa combativité pendant un tour : il adopte une attitude défensive, et ne peut employer que la "Parade" ou l' "esquive" comme compétences de combat.

Si le personnage est légèrement blessé, un échec au test d'Endurance induit un tour d'épuisement : le personnage est sonné. Il est toujours conscient, mais ne peut tenter aucune action au cours du tour, même pas une action défensive.

Si le personnage est gravement blessé, un échec au test d'Endurance signifie qu'il est arrivé à la limite de ses forces: il sombre dans l' inconscience, dont il ne peut émerger que s'il est soigné par une tierce personne.

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).

Chapitre V
La Magie

« Aussitôt jaillit un grand jet de flammes vertes et bleues, et le bois flamboya en pétillant.
- S'il y a quelqu'un pour nous voir, moi en tout cas je lui suis révélé, dit-il. J'ai écrit «Gandalf est ici en signes que tous peuvent lire de Fondcombe aux bouches de l'Anduin.» ***Le Seigneur des Anneaux****, II, 3*

1. Magie spontanée & magie rituelle

La magie se divise en deux grandes écoles : la magie spontanée et la magie rituelle. La magie spontanée est une forme naturelle de pouvoir, composée des mélodies résiduelles laissées par les Valar au moment de la création d'Ea ; elle s'emploie de façon intuitive, et elle se révèle relativement instable.

La magie rituelle, en revanche, est une magie savante, qui s'appuie sur la connaissance et l'exploitation des forces ésotériques de l'Univers. Elle nécessite de longues années d'études avant d'être maîtrisée, et elle est extrêmement codifiée ; à l'usage, elle se révèle toutefois plus prévisible que la magie spontanée.
Chacune de ces deux écoles est subdivisée en plusieurs branches :

I. Magie spontanée :

Magie d'Aman : *Source : Points de Mélancolie/Points de Rêve (Poésie)*

Il s'agit d'une magie que seuls les personnages en relation étroite avec Aman (pour y avoir séjourné, ou pour avoir reçu l'enseignement d'un Noldo y ayant vécu) peuvent mettre en oeuvre ; elle est employée par les Valar, les Maiar (dont les Mages du Conseil Blanc) et les Noldor. Elle exploite la lumière des Arbres et développe les dons de voyance, de guérison, de résistance aux Ténèbres, et permet de transfigurer de façon initiatique la mort et la souffrance.

Magie elfique : *Source : Points de Rêve (Poésie)*

Il s'agit d'une magie que seuls les personnages qui possèdent du sang elfe ou (de façon plus atténuée) des objets elfiques, peuvent employer. Elle exploite la lumière des étoiles, la gaieté et tous les aspects de la beauté ; elle agit en contaminant la réalité par le Rêve. Elle développe les dons de séduction, de clairvoyance et de résistance aux Ténèbres.

Magie naturelle : *Source : Points de Communion (Eveil)*

Il s'agit d'une magie immanente à la vie. Elle exploite la vitalité des milieux naturels harmonieux. Elle développe les dons d'empathie animale, d'adaptation et de guérison.

Dons Thaumaturgiques : *Source : Points de Majesté (Noblesse)*

Il s'agit d'une magie associée à la légitimité dynastique ; seuls les Dunedain et les Noldor en disposent tous. Dans les autres races, seuls les descendants de lignée royale en disposent ; les Hobbits, les Orques et les Trolls en sont complètement dépourvus. Cette magie exploite la majesté du personnage ; elle développe les dons de protecteur, de chef et de guérisseur.

Ténèbres : *Source : Points de Malice (Noblesse inversée)*

Il s'agit d'une magie issue de l'orgueil et de la révolte de Morgoth. Elle tire son énergie de la désolation et de la souffrance. Elle entoure le magicien d'une aura de terreur, et développe les capacités de manipulation et de destruction. C'est une magie employée par le Seigneur des Ténèbres et par ses esclaves.

II. Magie rituelle :

Magie runique : *Source : Points de Sagesse (Erudition)*

Il s'agit d'une magie "artisanale" : elle permet de doter de propriétés magiques des outils, des armes, des bâtiments ou des oeuvres d'art. C'est une magie très pratiquée par les Elfes et les Nains.

Haute Magie : *Source : Points de Sagesse (Erudition)*

Il s'agit de la magie élémentaire qui emploie les quatre éléments, telle que l'utilisent les membres du Conseil Blanc. Les initiés sont très rares.

Sorcellerie : *Source : Points de Sagesse (Erudition)*

Il s'agit de magie noire, produite à partir de la perversion de la Haute Magie. Elle développe les capacités de voyance, de destruction, de résistance à la Magie Elfique et permet de se livrer à la Nécromancie. C'est une magie employée par le Seigneur des Ténèbres et par ses esclaves.

II. L'Echo Magique & la Notoriété Magique

Employer de la Magie est périlleux, car le Prince des Ténèbres est à l'affût de toute activité magique. Il surveille, en personne ou par l'intermédiaire de ses lieutenants et de ses esclaves, toute activité ésotérique. L'Echo Magique est un pourcentage qui monte de 1% chaque fois qu'un personnage fait de la Magie. Ce pourcentage mesure les risques d'être repéré par le pouvoir ténébreux.

Chaque fois qu'un personnage fait de la magie, il doit également faire un test sous ce pourcentage : en cas d'échec, il ne se passe rien. En cas de réussite, il est repéré.

Son score d'Echo Magique revient à 0, son score de Notoriété Magique monte de 1, et il doit faire un tirage sur la Table de Réaction des Forces Ténébreuses. Son jet est modifié par deux facteurs : d'une part, il utilise un dé plus ou moins grand en fonction de la magie avec laquelle il s'est fait repérer. D'autre part, il ajoute à son tirage son score de Notoriété Magique. Le résultat de son tirage est gardé secret par le MJ, qui tient compte de la Table de Réaction des Forces Ténébreuses pour la suite du scénario...

Type de Magie	Type de dé à employer
Magie naturelle	1d4
Thaumaturgie royale	1d6
Magie elfique	1d8
Magie runique	1d10
Haute Magie	1d12
Magie d'Aman	1d20
Ténèbres	2d10
Sorcellerie	5d4

Table de Réaction des Forces Ténébreuses

1. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance.

2-3. Un vol de Crébains recherche le magicien ; s'il le repère, il le suit pendant 2d20 heures, obscurcissant le ciel au-dessus de lui - et le rendant facilement repérables aux yeux des guetteurs et des curieux...

4-5. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un agent (humain en zone civilisée, orque en territoire sauvage) est envoyé espionner le magicien. Il se contente de le surveiller et évite les contacts. Il peut en revanche livrer ses informations aux ennemis du magicien.

6-7. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d4+1 agents (humains en zone civilisée, orques en territoire sauvage) est envoyé espionner le magicien. Ils se contentent de le surveiller et évitent les contacts. Ils peuvent en revanche livrer leurs informations aux ennemis du magicien.

8-9. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé espionner le magicien. Ils se contentent de le surveiller et évitent les contacts.

10. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d4+1 agents (humains en zone civilisée, orques en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.

11. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, orques en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.

12. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d4+1 agents (humains en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de tuer le magicien.

13. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de tuer le magicien.

14-15. Une créature monstrueuse (à définir selon la région : araignée géante de la Forêt Noire, Dragon des Monts de Fer, Spectre des galgals, Huorn Noir, sorcier perverti comme la Bouche de Sauron...) est envoyée pour espionner le magicien. Il se contente de le surveiller et évite les contacts. Il peut en revanche livrer ses informations aux ennemis du magicien.

16-17. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 2d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé pour espionner le magicien. Ils se contentent de le surveiller et évitent les contacts. Ils peuvent en revanche livrer leurs informations aux ennemis du magicien.

18. Une créature monstrueuse (à définir selon la région : araignée géante de la Forêt Noire, Dragon des Monts de Fer, Spectre des galgals, Huorn Noir, sorcier perverti comme la Bouche de Sauron...) est envoyée pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.

19. Un Nazgûl est envoyé espionner le magicien. Il se contente de le surveiller et évite les contacts. Il peut en revanche livrer ses informations aux ennemis du magicien.

20. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 2d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, orques dont au moins un Uruk-Hai en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.

21. Une créature monstrueuse (à définir selon la région : araignée géante de la Forêt Noire, Dragon des Monts de Fer, Spectre des galgals, Huorn Noir, sorcier perverti comme la Bouche de Sauron...) est envoyée pour tenter de tuer le magicien.

22. Un Nazgûl est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.

23. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 2d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, orques dont au moins un Uruk-Hai en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de tuer le magicien.

24. Un Nazgûl est envoyé pour tenter de tuer le magicien.

25 & + Le Seigneur des Ténèbres a posé Son regard sur l'infortuné magicien.
Une ombre noire, comme un long bras de ténèbres, a balayé l'horizon avant de s'arrêter sur le malheureux : celui-ci sent son âme mise à nu par l'OEil ténébreux, et gagne immédiatement un point de Désespoir/Mélancolie, 20 points d'Echo Magique et 5 points de Notoriété Magique.

III. Magie Elfique

La magie elfique utilise les Points de Rêve comme source, et nécessite un test réussi sous la compétence "Echantement" pour être mise en oeuvre. Le magicien lance 1d4 par Point de Rêve employé, fait la somme de son jet et se reporte à la colonne correspondante du Tour d'elfe qu'il emploie. Il peut bénéficier de l'effet obtenu ou d'un effet moins important, mais les différents effets ne sont pas cumulatifs.

Certains tours d'Elfe nécessitent aussi un test réussi sous une compétence complémentaire ; par exemple, les chansons nécessitent aussi un test réussi sous "Chant".

Un personnage récupère un Point de Rêve lorsqu'il ressent une émotion forte, esthétique ou agréable. Il peut également regagner un nombre variable de Points de Rêve en utilisant la compétence Rêverie, lorsque les circonstances s'y prêtent. (Voir la description de la compétence.)

TOURS D'ELFE
• **Chanson de Marche**
• **Aura elfique**
• **Démarche elfique**
• **Séduction Acuité sensorielle**

Chanson de Marche

Ce tour ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test de "Chant". Un test réussi sous "Instrument de musique", pour accompagner la chanson, permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.

1. Les auditeurs (y compris malades & blessés) ressentent l'appel impérieux du voyage et la nostalgie des chemins lointains.

2-4. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher une heure sans ressentir de fatigue.

5. Les auditeurs, s'ils voyagent, goûtent la poésie de l'itinérance, et regagnent un point de Rêve.

6-8. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher deux heures sans ressentir de fatigue.

9. Une aura de poésie nimbe le groupe des voyageurs et les protège de toute créature hostile pendant une heure.

10-12. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher trois heures sans ressentir de fatigue.

13. Les auditeurs, s'ils voyagent, goûtent la poésie de l'itinérance, et regagnent deux points de Rêve.

14-16. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher quatre heures sans ressentir de fatigue.

17. Une aura de poésie nimbe le groupe des voyageurs et les protège de toute créature hostile pendant deux heures.

18-20. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher cinq heures sans ressentir de fatigue.
21. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher une journée ou une nuit entière sans ressentir de fatigue.
22-24. Les auditeurs empruntent les sentiers du Rêve au cours de leur voyage ; pendant une journée, ils empruntent des chemins enchantés, subtilement déphasés du monde réel, qui leur permettent de parcourir le double de la distance normale sans être repérés par des créatures hostiles.

Aura elfique

1. Les yeux du magicien semblent refléter des étoiles.
2-4. Le magicien se détache avec netteté au milieu du cadre et des gens qui l'environnent, comme si tout ce qui l'entourait était légèrement estompé.
5. Les yeux, la chevelure, les bijoux, les armes et les pièces d'armure du magicien sont animés de reflets chatoyants, qui permettent de le distinguer de loin au milieu d'une foule, d'une mêlée ou dans l'obscurité.
6-8. Les pieds du magicien sont accompagnés par une aura de lumière lunaire, légèrement rémanente, qui lui permet de se déplacer dans l'obscurité la plus complète avec aisance. (Mais cette aura ne lui permet pas de voir plus loin que là où il pose les pieds...)
9. Les yeux du magicien et de ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes semblent refléter des étoiles.
10-12. Le magicien et ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes se détachent avec netteté au milieu du cadre et des gens qui les environnent, comme si tout ce qui les entourait était légèrement estompé.
13. Les yeux, la chevelure, les bijoux, les armes et les pièces d'armure du magicien et de ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes sont animés de reflets chatoyants, qui permettent de les distinguer de loin au milieu d'une foule, d'une mêlée ou dans l'obscurité.
14-16. Les pieds du magicien et de ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes sont accompagnés par une aura de lumière lunaire, légèrement rémanente, qui leur permet de se déplacer dans l'obscurité la plus complète avec aisance. (Mais cette aura ne leur permet pas de voir plus loin que là où ils posent les pieds...)
17. Un bijou ou une arme portés par le magicien flamboie d'un pâle éclat lunaire, qui lui permet de s'éclairer sur un rayon de cinq pas dans l'obscurité.
18-20. Les lueurs des torches, des bougies ou des lampes qui entourent le magicien flamboient avec des reflets blancs et argentés ; cette lueur éclaire même les Ténèbres magiques, double la portée d'un éclairage et provoque un malus de -1 niveau à toute créature mauvaise qui y est exposée.
21. Une étoile blanche étincelle sur le front du Magicien et diffuse une lumière brillante ; pour chaque test sous Charme réussi, le Magicien peut faire fuir une créature mauvaise.
22-24. Le Magicien peut augmenter à volonté une ou plusieurs de ses caractéristiques pendant une heure ; pendant cette durée, il rayonne d'une lueur blanche, et ses yeux et sa bouche semblent s'ouvrir sur une fournaise argentée. A l'issue de cette heure, le Magicien consume les forces qu'il a employées pour se dépasser : il encaisse une blessure grave par niveau augmenté dans ses caractéristiques. Si le total de ses blessures graves dépasse son score de Blessures graves, il meurt et tombe en cendres.
(C'est ainsi que mourut Feanor, après s'être surpassé en luttant contre plusieurs Balrogs à la fois.)

Démarche elfique

1. Absence de vertige : le magicien se déplace sans la moindre angoisse à côté des gouffres et des précipices les plus profonds. Il ne subit aucune pénalité, même sur les surfaces les plus étroites, là où d'autres personnages seront affectés par le vertige.
2-4. Le magicien bénéficie d'un bonus d'un niveau de Grâce pour ses tests en "Escalade".
5. Le magicien bénéficie d'un bonus d'un niveau de Grâce pour ses tests en "Acrobatie".
6-8. Pied léger : le magicien peut se déplacer sur les surfaces les plus fragiles (pellicule de glace, plancher pourri, pont de neige...) sans les briser. Cette faculté lui permet aussi de passer sur des sols piégés sans déclencher les pièges.
9. Le magicien bénéficie d'un bonus de deux niveaux de Grâce pour ses tests en "Escalade".
10-12. Le magicien bénéficie d'un bonus de deux niveaux de Grâce pour ses tests en "Acrobatie".
13. Le magicien peut marcher à une allure normale sur des branches, des poutres, des cordes ou des corniches horizontales.
14-16. Le magicien peut marcher à une allure normale sur des branches, des poutres, des corniches ou des cordes, même fortement inclinées.
17. Dans une situation désespérée, le magicien est capable d'un rétablissement acrobatique - dans une chute mortelle, il parvient toujours à trouver une corde, une corniche, une branche auxquels se raccrocher grâce à un salto gracieux.
18-20. Le magicien peut courir sur des branches, des poutres des cordes ou des corniches horizontales.
21. Le magicien peut courir sur des branches, des poutres, des corniches ou des cordes, même fortement inclinées.

22-24. Le Magicien est capable de faire des sauts périlleux, extrêmement gracieux, qui lui permettent de bondir jusqu'à une distance horizontale de 20 m ou jusqu'à une hauteur de 5m.

Séduction

Ce Tour d'Elfe ne peut fonctionner que si le magicien réussit au préalable un test sous "Charme". Il peut affecter un nombre de victimes équivalent au score de "Poésie" du magicien.
Ce Tour est inefficace sur les Trolls, les Goblinoïdes et les Agents des Ténèbres.

1. Le magicien suscite un mouvement de sympathie : bonus d'un niveau en Noblesse pour les tests en "Inspirer confiance".

2-4. Le magicien suscite une sympathie irraisonnée : bonus de deux niveaux en Noblesse pour les tests en "Inspirer confiance".

5. Le magicien est aussitôt perçu comme un ami.

6-8. Le magicien est perçu comme un ami, dans lequel on peut placer une certaine confiance. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus de un niveau en Prestance pour ses tests dans l'une des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

9. Le magicien est perçu comme un ami, dans lequel on peut avoir toute confiance . Cela lui permet de bénéficier d'un bonus de un niveau en Prestance pour ses tests dans deux des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

10-12. Le magicien est perçu comme un ami proche, dans lequel on peut avoir une grande confiance. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus de un niveau en Prestance pour ses tests dans trois des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

13. Le magicien est perçu comme un confident, dans lequel on peut avoir une confiance aveugle. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus de un niveau en Prestance pour ses tests de Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

14-16. Le magicien suscite une fascination admirative : tant qu'il reste dans l'entourage des personnes séduites, qu'il se montre courtois et ne leur demande rien qui aille contre leurs valeurs, il parvient à leur imposer ses avis.

17. Le magicien suscite une fascination béate : tant qu'il reste dans l'entourage des personnes séduites et qu'il se montre courtois, il parvient à leur imposer ses avis. Il peut même leur demander une action qui viole ouvertement leurs valeurs, et ne perd son ascendant sur ses victimes qu'après qu'elles aient réalisé ce souhait.

18-20. Le magicien suscite une dévotion aveugle : tant qu'il reste dans l'entourage des personnes séduites et qu'il se montre courtois, il parvient à leur imposer ses avis. Il peut même leur demander des actions qui violent leurs valeurs.

21. Le magicien suscite une dévotion éperdue : s'il se montre courtois, il parvient à imposer ses avis aux personnes séduites ; il peut même leur demander des actions qui violent leurs valeurs. Son emprise demeure même s'il quitte l'entourage des personnes séduites.

22-24. Le magicien génère une passion absolue chez ses victimes : il les maintient sous son empire même s'il se sépare d'elles. Pour servir le magicien, ses victimes peuvent aller jusqu'à sacrifier leur existence, anticiper sur ses désirs, et aller au-delà de ses souhaits jusqu'à accomplir les actes les plus héroïques.

Acuité sensorielle

Ce tour ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test de "Perception".

1. Le magicien est sur le qui-vive : pendant une heure, il dispose d'un EVEIL majoré de un niveau pour tous ses tests de "Perception".

2-4. Le magicien bénéficie d'une vue perçante : pendant quelques minutes, il peut distinguer un endroit précis, distant d'une lieue, comme s'il se trouvait à quelques pas. Il ne doit exister aucun obstacle entre le magicien et la zone qu'il observe.

5. Le magicien bénéficie d'une ouïe aiguisée : pendant quelques minutes, il entend nettement tout ce qui est quelque peu bruyant dans un rayon d'une lieue.

6-8. Le magicien est en alerte : pendant un nombre d'heures équivalent à son score de "Poésie", il dispose d'un EVEIL majoré de un niveau pour tous ses tests de "Perception".

9. Le magicien bénéficie d'une vue d'aigle : pendant quelques minutes, il peut distinguer un endroit précis, distant de deux lieues, comme s'il se trouvait à quelques pas. Il ne doit exister aucun obstacle entre le magicien et la zone qu'il observe.

10-12. Le magicien bénéficie d'une ouïe exceptionnelle : pendant quelques minutes, il entend nettement tout ce qui est quelque peu bruyant dans un rayon de deux lieues.

13. Le magicien affûte ses sens : pendant une heure, il dispose d'un EVEIL majoré de deux niveaux pour tous ses tests de "Perception".

14-16. Le magicien bénéficie d'une vue surnaturelle : pendant quelques minutes, il peut distinguer un endroit précis, distant de trois lieues, comme s'il se trouvait à quelques pas. Il ne doit exister aucun obstacle entre le magicien et la zone qu'il observe.

17. Le magicien bénéficie d'une ouïe surnaturelle : pendant quelques minutes, il entend nettement tout ce qui est quelque peu bruyant dans un rayon de trois lieues.

18-20. Le magicien développe une vigilance surnaturelle : pendant un nombre d'heures équivalent à son score de "Poésie", il dispose d'un EVEIL majoré de deux niveaux pour tous ses tests de "Perception".
21. Le magicien perçoit le monde avec les sens de l'esprit ; pendant quelques minutes, il peut distinguer un endroit précis, distant d'un nombre de lieues équivalent à son score de poésie, comme s'il se trouvait à quelques pas. Il ne doit exister aucun obstacle entre le magicien et la zone qu'il observe. En outre, pendant le même laps de temps, il entend nettement tout ce qui est quelque peu bruyant dans un rayon comprenant autant de lieues que son score de Poésie.
22-24. Le magicien accède à la clairvoyance : il peut prédire un événement précis, qui le concerne lui ou l'un des personnages présents, et qui aura lieu à l'avenir.
(Il est difficile pour le magicien de savoir quand aura lieu l'action qu'il prédit, et sa prophétie est souvent incomplète. En revanche, elle est toujours exacte.)

IV. Dons Thaumaturgiques

Les Dons Thaumaturgiques utilisent les Points de Majesté comme source, et nécessitent un test réussi sous la compétence "Thaumaturgie royale" pour être mise en oeuvre. Le magicien lance 1d4 par Point de Majesté employé, fait la somme de son jet et se reporte à la colonne correspondante du Don Thaumaturgique qu'il emploie. Il peut bénéficier de l'effet obtenu ou d'un effet moins important, mais les différents effets ne sont pas cumulatifs.

Certains Dons thaumaturgiques nécessitent aussi un test réussi sous une compétence complémentaire ; par exemple, les ordres nécessitent aussi un test réussi sous "Commandement".

Un personnage regagne un Point de Majesté lorsque son autorité est reconnue ou lorsqu'il se comporte de façon noble (au sens moral du terme...) Lorsque les circonstances s'y prêtent, on peut aussi regagner un nombre variable de Points de Majesté en employant la compétence Sens de l'honneur. (Voir la description de la compétence.)

DONS THAUMATURGIQUES
• **Ralliement**
• **Immunité royale**
• **Feu sacré**
• **Imposition des mains**

Ralliement

Ce Don ne peut fonctionner que si le thaumaturge sonne du cor, ou s'il réussit au préalable un test sous "Commander". Ce don n'agit que sur des PNJ, dans la mesure où les PNJ susceptibles d'être ralliés sont présents sur le champ de bataille.
1. 1d2 combattants valides du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.
2-4. 1d6 combattants valides du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.
5. 1d6 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.
6-8. 1d6 combattants valides & 1d6 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.
9. 1d6 combattants indécis ou neutres viennent immédiatement renforcer la position du thaumaturge.
10-12. 1d6 combattants indécis ou neutres & 1d6 fuyards du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.
13. 1d6 adversaires se rendent s'ils sont isolés, ou trahissent leur camp et viennent renforcer la position du thaumaturge si la bataille fait toujours rage.
14-16. 1d10 combattants valides & 1d10 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.
17. 1d10 combattants valides, 1d10 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge & 1d10 combattants indécis ou neutres viennent immédiatement renforcer la position du thaumaturge.
18-20. 1d10 combattants valides, 1d10 combattants blessés (blessures légères ou graves), 1d10 fuyards du camp du thaumaturge & 1d10 combattants indécis ou neutres viennent immédiatement renforcer la position du thaumaturge.
21. 1d10 adversaires se rendent s'ils sont isolés, ou trahissent leur camp et viennent renforcer la position du thaumaturge si la bataille fait toujours rage.
22-24. 1d10 mourants du camp du thaumaturge se relèvent et brûlent leurs dernières forces pour renforcer sa position. (Les PNJ inconscients reviennent à eux. Les PNJ virtuellement morts sont considérés comme des agonisants et sont capables de combattre jusqu'à la prochaine blessure ; quoiqu'il en soit, ils rendent l'âme à la fin du combat.)

Immunité royale

Ce Don ne peut fonctionner que si le thaumaturge réussit au préalable un test de "Charme" ou d' "Intimidation".

1. Le prochain coup qui frappe le thaumaturge glisse sans mal.

2-4. Pendant 1d6 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action défensive (parade ou esquive) supplémentaire par tour.

5. Le prochain coup qui atteint le thaumaturge glisse sans mal ; l'adversaire brise son arme dans l'assaut.

6-8. Les deux prochains coups qui frappent le thaumaturge glissent sans mal.

9. Pendant 1d10 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action défensive (parade ou esquive) supplémentaire par tour.

10-12. Les deux prochains coups qui frappent le thaumaturge glissent sans mal ; les adversaires brisent leurs armes dans l'assaut.

13. Pendant 1d10 tours, le thaumaturge bénéficie d'un bonus d'un niveau de Carrure pour ses tests en Endurance.

14-16. Les trois prochains coups qui frappent le thaumaturge glissent sans mal.

17.Pendant 1d20 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action défensive (parade ou esquive) supplémentaire par tour.

18-20. Les trois prochains coups qui frappent le thaumaturge glissent sans mal ; les adversaires brisent leurs armes dans l'assaut.

21. Jusqu'à la fin du combat, le thaumaturge bénéficie d'une action défensive (parade ou esquive) supplémentaire par tour.

22-24. Jusqu'à la fin du combat, le thaumaturge bénéficie d'un bonus d'un niveau de Carrure pour ses tests en Endurance.

Feu sacré

1. La prochaine blessure infligée par le Thaumaturge inflige des Dégâts multipliés par 2.

2-4. Pendant 1d6 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action offensive supplémentaire par tour.

5. La prochaine blessure infligée par le Thaumaturge inflige des Dégâts multipliés par 2. En outre, le Thaumaturge brise l'arme ou l'armure de son adversaire.

6-8. Les deux prochaines blessures infligées par le Thaumaturge infligent des Dégâts multipliés par 2.

9. Pendant 1d10 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action offensive supplémentaire par tour.

10-12. Les deux prochaines blessures infligées par le Thaumaturge infligent des Dégâts multipliés par 2. En outre, le Thaumaturge brise les armes ou les armures de ses adversaires.

13. Pendant 1d10 tours, le thaumaturge bénéficie voit sa Carrure augmentée de un niveau pour ses actions offensives.

14-16. Les trois prochaines blessures infligées par le Thaumaturge infligent des Dégâts multipliés par 2.

17. Pendant 1d20 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action offensive supplémentaire par tour.

18-20. Les trois prochaines blessures infligées par le Thaumaturge infligent des Dégâts multipliés par 2. En outre, le Thaumaturge brise les armes ou les armures de ses adversaires.

21. Jusqu'à la fin du combat, le thaumaturge bénéficie d'une action offensive supplémentaire par tour.

22-24. Jusqu'à la fin du combat, le thaumaturge voit sa Carrure augmentée de 1 niveau pour ses actions offensives.

Imposition des mains

Ce Don ne peut fonctionner que si le thaumaturge administre préalablement au patient une décoction fabriquée à partir d'athelas. Un Thaumaturge ne peut utiliser ce Don que sur autrui.

1. Le patient perd immédiatement un point de Fatigue.

2-4. S'il est atteint de Souffle Noir, la gravité du mal du patient régresse immédiatement d'un niveau.

5. Le patient perd immédiatement deux points de Fatigue.

6-8. Le patient perd immédiatement deux points de Fatigue OU une Blessure Légère.

9. S'il est atteint de Souffle Noir, la gravité du mal du patient régresse immédiatement de deux niveaux.

10-12. Le patient perd immédiatement trois points de Fatigue OU un point de Fatigue et une Blessure Légère.

13. Le patient perd immédiatement un point de Désespoir/Mélancolie.

14-16. S'il est atteint de Souffle Noir, la gravité du mal du patient régresse immédiatement de trois niveaux.

17. Le patient perd immédiatement trois points de Fatigue OU un point de Fatigue et une Blessure Légère OU deux Blessures Légères.

18-20. Le patient perd immédiatement trois points de Fatigue OU deux points de Fatigue et une Blessure Légère OU deux Blessures Légères OU une Blessure Grave.

21. S'il est atteint de Souffle Noir, la gravité du mal du patient régresse immédiatement de quatre niveaux.

22-24. Le patient perd immédiatement deux points de Désespoir/Mélancolie.

V. Magie naturelle

La Magie Naturelle utilise les Points de Communion comme source, et nécessite un test réussi sous la compétence "Chamanisme" pour être mise en oeuvre. Le magicien lance 1d4 par Point de Communion employé, fait la somme de son jet et se reporte à la colonne correspondante du Don naturel qu'il emploie. Il peut bénéficier de l'effet obtenu ou d'un effet moins important, mais les différents effets ne sont pas cumulatifs.

Certains Dons naturels nécessitent aussi un test réussi sous une compétence complémentaire ; par exemple, les "Prévisions du temps" nécessitent aussi un test réussi sous "Perception".

Un personnage regagne un Point de Communion lorsqu'il se repose dans un milieu naturel préservé. Lorsque les circonstances s'y prêtent, on peut aussi regagner un nombre variable de Points de Communion en employant les compétences Empathie Animale, Empathie horticole, Empathie Marine, Empathie Rocheuse ou Empathie Sylvestre. (Voir la description de ces compétences.)

DONS NATURELS
• **Prévision du temps**
• **Camouflage en milieu naturel**
• **Sommeil réparateur**
• **Langage animal**
• **Imprégnation spirituelle**

Prévision du temps

Ce Don ne peut fonctionner que si le magicien réussit au préalable un test sous "Perception"

1. Idée vague des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 12h.

2-4. Idée vague des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 24h.

5. Idée précise des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 12h.

6-8. Idée vague des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 36h.

9. Idée précise des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 24h.

10-12. Idée vague des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 48h.

13. Idée précise des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 36h.

14-16. Estimation vague de la normalité des phénomènes météorologiques locaux.

17. Idée précise des conditions météorologiques locales au cours des prochaines 48h.

18-20. Estimation précise de la normalité des phénomènes météorologiques locaux.

21. Prévision générale du temps au cours des quatre saisons à venir.

22-24. Prévision de la prochaine catastrophe naturelle due à des perturbations climatiques. (Sur un mois au maximum.)

Camouflage en milieu naturel

1. Le magicien gagne un bonus d'un niveau en Grâce pour ses tests de "Se cacher" dans une végétation dense (Sous-bois, taillis...)

2-4. Le magicien gagne un bonus d'un niveau en Grâce pour ses tests de "Se cacher" dans une végétation dense (Sous-bois, taillis...) et dans une végétation clairsemée (Landes - Marécages - Champs non moissonnés- Vergers - Jardins).

5. Le magicien gagne un bonus d'un niveau en Grâce pour ses tests de "Se cacher" dans une végétation dense (Sous-bois, taillis...), dans une végétation clairsemée (Landes - Marécages - Champs non moissonnés- Vergers - Jardins) et dans une végétation rase ou désertique (Steppes - Champs moissonnés - éboulis - plateaux arides).

6-8. Le magicien gagne un bonus de deux niveaux en Grâce pour ses tests de "Se cacher" dans une végétation dense (Sous-bois, taillis...)

9. Le magicien gagne un bonus de deux niveaux en Grâce pour ses tests de "Se cacher" dans une végétation dense (Sous-bois, taillis...) et dans une végétation clairsemée (Landes - Marécages - Champs non moissonnés- Vergers - Jardins).

10-12. Le magicien gagne un bonus de deux niveaux en Grâce pour ses tests de "Se cacher" dans une végétation dense (Sous-bois, taillis...), dans une végétation clairsemée (Landes - Marécages - Champs non moissonnés- Vergers - Jardins) et dans une végétation rase ou désertique (Steppes - Champs moissonnés - éboulis - plateaux arides).

13. Fusion sylvestre : tant qu'il reste immobile dans un arbre, le personnage est indétectable par tout moyen autre que magique.

14-16. Fusion rocheuse : tant qu'il reste immobile dans des éboulis ou des rochers, le personnage est indétectable par tout moyen autre que magique.

17. Fusion herbacée : tant qu'il reste couché et immobile dans une lande ou une prairie, le personnage est indétectable par tout moyen autre que magique.

18-20. Osmose sylvestre : le personnage peut se déplacer dans une forêt en restant indécelable par des moyens autres que magiques jusqu'à ce qu'il se repose, qu'il combatte ou décide de se signaler.

21. Osmose rocheuse : le personnage peut se déplacer en milieu rocheux ou montagneux en restant indécelable par des moyens autres que magiques jusqu'à ce qu'il se repose, qu'il combatte ou décide de se signaler.

22-24. Coureur des plaines : le personnage peut se déplacer dans des prairies ou sur une steppe en restant indécelable par des moyens autres que magiques jusqu'à ce qu'il se repose, qu'il combatte ou décide de se signaler.

Sommeil réparateur

Toute nuit ou journée de repos permet de perdre automatiquement un niveau de Fatigue. Une fois toute la Fatigue récupérée, une nuit de sommeil permet de perdre (dans l'ordre) une blessure légère ou une Blessure grave si le patient a réussi un test sous "Endurance". Les bénéfices du "Sommeil réparateur" sont accordés en plus des facultés de récupération naturelles du patient. Le "Sommeil Réparateur" peut être administré à un autre personnage que le magicien.

1. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd un point de Fatigue.

2-4. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd un point de Fatigue.

5. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd un point de Fatigue.
En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd un point de Fatigue supplémentaire.

6-8. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd une blessure légère.

9. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue et une Blessure Légère OU deux points de Fatigue.

10-12. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement une Blessure Légère. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd une Blessure Grave.

13. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement une Blessure Légère et une Blessure Grave OU deux blessures légères.

14-16. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue et une Blessure Légère. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd une Blessure Grave.

17. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue, une Blessure Légère et une Blessure Grave.

18-20. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue, une Blessure Légère et une Blessure Grave. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd deux points de Fatigue OU un Point de Fatigue et une Blessure Légère supplémentaires.

21. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement deux points de Fatigue, deux Blessures Légères et une Blessure Grave. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd trois points de Fatigue OU un Point de Fatigue, une Blessure Légère et une Blessure Grave supplémentaires.

22-24. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement cinq points de Fatigue, quatre Blessures Légères et trois Blessures Graves.

Langage animal

Le magicien doit réussir au préalable un test sous "Empathie animale". Le magicien s'exprime par gestes, grognements et cris en se rapprochement du comportement de l'animal avec lequel il s'exprime.

1. Le magicien est capable d'identifier précisément les sentiments d'un animal.

2-4. Le magicien est capable d'identifier précisément les sentiments d'un animal et de lui communiquer les siens.

5.Le magicien est capable d'obtenir une information vague d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

6-8. Le magicien est capable d'obtenir une information précise d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

9. Le magicien est capable d'obtenir deux informations vagues d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

10-12. Le magicien est capable d'obtenir deux informations précises d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

13. Le magicien est capable d'obtenir une information vague d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

14-16. Le magicien est capable d'obtenir une information précise d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

17. Le magicien est capable d'obtenir deux informations vagues d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

18-20. Le magicien est capable d'obtenir deux informations précises d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

21. Le magicien peut communiquer librement avec un animal.

22-24. Le magicien peut communiquer librement avec un animal et en obtenir un service qui ne mette pas la vie de l'animal en danger.

Imprégnation spirituelle

Le magicien doit réussir au préalable un test sous la compétence "Empathie" correspondant au milieu naturel dans lequel il se trouve : "Empathie horticole" pour une région cultivée ou pour des prairies ; "Empathie marine" pour les îles, les littoraux et l'océan ; "Empathie rocheuse" pour des zones arides ou montagneuses ; "Empathie sylvestre" pour des zones boisées. Ce Don Naturel ne fonction que dans la nature : il ne peut être utilisé en intérieur ou dans l'enceinte d'une localité. Les visions du magicien concernent exclusivement le lieu où il se trouve.

1. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de l'heure qui vient de s'écouler.

2-4. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des deux heures qui viennent de s'écouler.

5. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des six heures qui viennent de s'écouler.

6-8. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des douze heures qui viennent de s'écouler.

9. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des vingt-quatre heures qui viennent de s'écouler.

10-12. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des deux journées qui viennent de s'écouler.

13. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des trois journées qui viennent de s'écouler.

14-16. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de la semaine qui vient de s'écouler.

17. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des deux semaines qui viennent de s'écouler.

18-20. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours du mois qui vient de s'écouler.

21. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de la saison qui vient de s'écouler.

22-24. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de l'année qui vient de s'écouler.

VI. Ténèbres

Les Ténèbres utilisent les Points de Malice (Majesté inversée) comme source, et nécessitent un test réussi sous la compétence "Sortilège" pour être mise en oeuvre. Le magicien lance 1d4 par Point de Malice employé, fait la somme de son jet et se reporte à la colonne correspondante du Don ténébreux qu'il emploie. Il peut bénéficier de l'effet obtenu ou d'un effet moins important, mais les différents effets ne sont pas cumulatifs.

Certains Dons ténébreux nécessitent aussi un test réussi sous une compétence complémentaire ; par exemple, les "Envoûtements" nécessitent aussi un test réussi sous "Charme" ou sous "Intimidation".

Un personnage regagne un Point de Malice lorsqu'il se repose dans une zone dévastée, ou au contact de la souffrance d'autrui. Lorsque le personnage commet trahisons, maltraitances, crimes ou destructions, il regagne un nombre de Points de Malice équivalent à son score de Désespoir.

DONS TENEBREUX
• **Souffle Noir**
• **Envoûtement**
• **Horreur**
• **Tempestaire**
• **Hurleloup**

Souffle Noir

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Charme", sous "Intimidation" ou blesse ses victimes. Il peut affecter un nombre de victimes équivalent à son score de Désespoir.

1. Victime sonnée pour un nombre de tours équivalent au score de Désespoir du Sorcier.

2-4. La victime sombre dans une somnolence inquiète pour un nombre de minutes équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Une secousse ou un bruit un peu fort suffisent à la réveiller.

5. La victime sombre dans une somnolence lourde pour un nombre de minutes équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Des cris ou des coups peuvent la réveiller.

6-8. La victime sombre dans une somnolence inquiète pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Une secousse ou un bruit un peu fort suffisent à la réveiller.

9. La victime sombre dans une somnolence lourde pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Des cris ou des coups peuvent la réveiller.

10-12. La victime sombre dans un sommeil empli de mauvais Rêves pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes).

13. La victime sombre dans une léthargie emplie de mauvais Rêves pour un nombre de jours équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). La victime perd un niveau de Santé (en commençant par la Fatigue) par jour passé en torpeur sans s'alimenter.

14-16. La victime sombre dans un sommeil empli de mauvais Rêves pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

17. La victime sombre dans une léthargie emplie de mauvais Rêves pour un nombre de jours équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). La victime perd un niveau de Santé (en commençant par la Fatigue) par jour passé en torpeur sans s'alimenter. En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

18-20. La victime sombre dans un coma empli de mauvais Rêves pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été torturée par la malveillance d'un Esprit-Servant de l'Anneau, qu'elle gagne deux points de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Elle est aussi capable de voir dans le Monde des Esprits, et souffre d'un malus d'un niveau de Noblesse à ses tests de Résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

21. La victime sombre dans un coma permanent empli de mauvais Rêves dont seuls des procédés magiques peuvent la réveiller. La victime perd un niveau de Santé (en commençant par la Fatigue) par jour passé en torpeur sans s'alimenter. A son hypothétique réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été torturée par la malveillance d'un Esprit-Servant de l'Anneau, qu'elle gagne deux points de Désespoir - (Mélancolie chez les Elfes). En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Elle est aussi capable de voir dans le Monde des Esprits, et souffre d'un malus d'un niveau de Noblesse à ses tests de Résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

22-24. La victime est terrassée par le maléfice et agonise. Elle mourra en 24h moins un nombre d'heures équivalent au score de désespoir du Sorcier. Seule la magie peut la sauver ; si elle survit, son âme n'en a pas moins été brisée par le mal, et elle gagne trois points de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). Elle est aussi capable de voir dans le Monde des Esprits, et souffre d'un malus de deux niveaux de Noblesse à ses tests de Résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

Envoûtement

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Charme". Il peut affecter un nombre de victimes équivalent au score de "Désespoir" du Sorcier.

1. Le sorcier parvient à faire oublier ses attributs matériels inquiétants (Armes, armures, bijoux maléfiques, blasons ennemis...).

2-4. Le sorcier parvient à faire oublier ses traits personnels inquiétants (Difformités physiques, regard ou expression malsains, voix inquiétante, rayonnement effrayant...) **5.** Le sorcier parvient à faire oublier sa réputation inquiétante.

6-8. Le sorcier suscite une attirance insidieuse, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests dans l'une des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

9. Le sorcier suscite une attirance magnétique, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests dans deux des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.
10-12. Le sorcier exerce une grande séduction, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests dans trois des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.
13. Le sorcier exerce une séduction hypnotique, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests de Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.
14-16. Le sorcier suscite une fascination admirative : tant qu'il reste dans l'entourage de ses victimes, qu'il les flatte et ne leur demande pas d'accomplir une action qui viole ouvertement leurs principes, il les maintient sous son empire.
17. Le sorcier suscite une fascination béate : tant qu'il reste dans l'entourage de ses victimes et qu'il les flatte, il les maintient sous son empire. Il peut même exiger d'elles une action qui viole ouvertement leurs principes, et ne perd son ascendant sur ses victimes qu'après qu'elles aient réalisé cet ordre.
18-20. Le sorcier suscite une dévotion aveugle : tant qu'il reste dans l'entourage de ses victimes et qu'il les flatte, il les maintient sous son empire. Il peut même exiger d'elles des actions qui violent ouvertement leurs principes.
21. Le sorcier suscite une dévotion éperdue : il maintient ses victimes sous son empire même s'il se sépare d'elles et peut même exiger d'elles des actions qui violent ouvertement leurs principes.
22-24. Le sorcier génère une passion ténébreuse chez ses victimes : il les maintient sous son empire même s'il se sépare d'elles. Pour servir le sorcier, ses victimes peuvent aller jusqu'à sacrifier leur existence, anticiper sur ses désirs, et aller au-delà de ses exigences dans l'abjection la plus noire.

Horreur

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Charme" ou sous "Intimidation". Il peut affecter un nombre de victimes équivalent au score de "Désespoir" du Sorcier.
1. Tous les traits inquiétants du Sorcier sont subtilement accentués : il gagne un bonus de un niveau en Prestance pour ses tests d'Intimidation.
2-4. Le Sorcier irradie un charisme malsain : il gagne un bonus de deux niveaux en Prestance pour ses tests d'Intimidation.
5. Le Sorcier irradie un charisme hideux : il gagne un bonus de trois niveaux en Prestance pour ses tests d'Intimidation.
6-8. Le Sorcier rayonne d'une méchanceté maladive : ses victimes ne peuvent l'attaquer à moins qu'il ne les attaque lui-même.
9. Le Sorcier rayonne de cruauté pure : ses victimes s'enfuient s'il les attaque ; elles ne peuvent l'attaquer que s'il les attaque lui-même et si toute retraite leur est coupée.
10-12. Le Sorcier irradie un froid sépulcral : ses victimes s'enfuient à vue, et ne peuvent l'attaquer que si elles sont acculées.
13. Le Sorcier est auréolé de malveillance pure : ses victimes s'enfuient à vue. Si elles sont acculées, elles peuvent se défendre, mais gagnent un point de Désespoir/Mélancolie.
14-16. Le Sorcier est auréolé de noirceur. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse.
17. Le Sorcier est nimbé de feux-follets fantomatiques et d'une atmosphère putride. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse ; il suffit que le Sorcier les touche ou les blesse pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 1d4.
18-20. Le Sorcier rayonne de démence haineuse. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse ; il suffit que le Sorcier les touche ou les blesse pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 2d4.
21. Le Sorcier se drape dans un brouillard d'ombres torturées. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse ; il suffit que le Sorcier les touche ou les blesse pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 3d4.
22-24. Le Sorcier est auréolé de ténèbres élémentaires et de détresse primale.
Ses victimes sont pétrifiées d'angoisse, se rendent et gagnent un point de Désespoir/Mélancolie. Il suffit que le Sorcier les regarde pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 3d4.

Tempestaire

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Géographie" ou sous la compétence d'Empathie correspondant au milieu naturel dominant de la région ("Empathie horticole" pour une région cultivée ou pour des prairies ; "Empathie marine" pour les îles, les littoraux et l'océan ; "Empathie rocheuse" pour des zones arides ou montagneuses ; "Empathie sylvestre" pour des zones boisées.) Il peut affecter un nombre d'hectares équivalent au carré du score de "Désespoir" du Sorcier ; le sorcier doit se trouver dans la zone affectée. (Par exemple, un sorcier doté d'un Désespoir de 6 peut exercer son pouvoir de Tempestaire sur une zone de 36 hectares.)

1. Le ciel se couvre et occulte le soleil ou la lune et les étoiles.

2-4. Le ciel se couvre, et un fin crachin (à la belle saison) ou une neige légère (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à longue distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests de "Perception" à 500 pas et plus)

5.Le ciel se couvre, et la pluie (à la belle saison) ou la neige (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à moyenne distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus).

6-8. Une brume légère se lève sur la région : la visibilité est réduite à moyenne distance, et il devient difficile de s'orienter. (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus)

9. Le ciel se couvre, et la pluie (à la belle saison) ou la neige (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à moyenne distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus). En outre, le vent se lève dans une direction déterminée par le Sorcier.

10-12. Une brume épaisse se lève sur la région : la visibilité est réduite à courte distance, et il devient difficile de s'orienter. (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 100 pas et plus)

13. Le ciel se couvre, et une forte pluie (à la belle saison) ou une neige abondante (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à moyenne distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus). En outre, le vent souffle en bourrasques dans une direction déterminée par le Sorcier.

14-16. Un brouillard opaque engloutit la région : la visibilité est quasi-nulle, et il devient très difficile de s'orienter. (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception")

17. Un orage violent, accompagné de pluies torrentielles (à la belle saison) ou d'un blizzard de neige (à la mauvaise saison), balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 100 pas et plus), et un vent violent souffle dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps peut provoquer des éboulements et avalanches mineurs en région montagneuse, des crues de moyenne ampleur sur le bord des cours d'eau.

18-20. Un orage violent accompagné de grêle balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception"), et un vent violent souffle dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps peut provoquer des éboulements et avalanches mineurs en région montagneuse, des crues de moyenne ampleur sur le bord des cours d'eau. En outre, les cultures sont détruites dans toute la zone ravagée.

21. Une violente tempête balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception"), et un vent furieux souffle dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps provoque des éboulements et avalanche importants en région montagneuse, des inondations alarmantes sur le bord des cours d'eau. En outre, les cultures sont détruites dans toute la zone ravagée.

22-24. Un ouragan balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception"), et des tornades soufflent dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps provoque de grands glissements de terrain en région montagneuse, des crues catastrophiques sur le bord des cours d'eau et des dégâts importants dans toutes les habitations. En outre, les cultures sont détruites dans toute la zone ravagée.

Hurleloup

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Empathie Animale" ou sous "Dressage". Les Wargs convoqués sont ceux qui se trouvent au plus près géographiquement ; ils se rendent aussitôt au plus vite vers le magicien. Toutefois, celui-ci doit attendre qu'ils arrivent, ce qui peut prendre plusieurs heures, voire plusieurs jours en fonction des régions. Dans certaines zones bien défendues (comme le Gondor), la plupart des Wargs risquent d'être abattus avant d'atteindre le magicien.

1. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une heure.

2-4. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre d'heures équivalent à son score de Désespoir.
5. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une heure.
6-8. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre d'heures équivalent à son score de Désespoir.
9. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une journée.
10-12. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de jours équivalent à son score de Désespoir.
13. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une heure.
14-16. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de jours équivalent à deux fois son score de Désespoir.
17. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une journée.
18-20. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un mois.
21. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de jours équivalent à son score de "Désespoir".
22-24. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de semaines équivalent à son score de "Désespoir".

VII Magie d'Aman

La magie d'Aman utilise les Points de Rêve comme source, et nécessite un test réussi sous la compétence "Enchantement" pour être mise en oeuvre. Le magicien lance 1d4 par Point de Rêve employé, fait la somme de son jet et se reporte à la colonne correspondante du Sacrement qu'il emploie. Il peut bénéficier de l'effet obtenu ou d'un effet moins important, mais les différents effets ne sont pas cumulatifs.

Certains Sacrements nécessitent aussi un test réussi sous une compétence complémentaire ; par exemple, les chansons nécessitent aussi un test réussi sous "Chant".

Un personnage récupère un Point de Rêve lorsqu'il ressent une émotion forte, esthétique ou agréable. Il peut également regagner un nombre variable de Points de Rêve en utilisant la compétence Rêverie, lorsque les circonstances s'y prêtent. (Voir la description de la compétence.)

Sacrements d'Aman
• **Cantique d'Elbereth**
• **Cantique de Yavanna**
• **Silence intérieur**
• **Ouverture spirituelle**
• **Chant de Felagund**

Cantique d'Elbereth

Ce tour ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test de "Chant". Un test réussi sous "Instrument de musique", pour accompagner la chanson, permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.
Elbereth Kementari est le nom sindarin que les Elfes donnent à Varda, la Dame des Etoiles, la Valier la plus aimée des Eldar. Son évocation possède une puissante action d'exorcisme sur les créatures ténébreuses. La durée d'action de ce pouvoir est un nombre de minutes équivalent au nombre de points de Rêve investis.
1. L'attitude du magicien est imprégnée d'élégance aristocratique ; il gagne un bonus d'un niveau en Prestance pour ses tests d'Intimidation sur des créatures ténébreuses.
2-4. Le magicien rayonne d'un charisme chaleureux : il gagne un bonus d'un niveau en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres.
5. Le magicien rayonne d'un charisme lumineux : il gagne un bonus d'un niveau en Noblesse pour ses tests de Résistance à la Sorcellerie.
6-8. Le magicien rayonne d'assurance sereine ; il gagne un bonus de deux niveaux en Prestance pour ses tests d'Intimidation sur des créatures ténébreuses.
9. Le magicien rayonne de calme majesté : il gagne un bonus d'un niveau en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres et de Résistance à la Sorcellerie.
10-12. Le magicien respire une joie lumineuse : il gagne un bonus de deux niveaux en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres.

13. Le magicien est auréolé de bienveillante sagesse : il gagne un bonus de deux niveaux en Noblesse pour ses tests de Résistance à la Sorcellerie.
14-16. Le magicien est auréolé de lumière d'étoiles : les esclaves moindres du seigneur ténébreux (gobelins, orques, guerriers sans lignage) s'enfuient à vue et ne peuvent l'attaquer que s'ils sont acculés.
17. Le magicien semble auréolé par une lueur d'aurore et des senteurs suaves : il gagne un bonus de deux niveaux en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres et de Résistance à la Sorcellerie.
18-20. Le magicien scintille de beauté stellaire : les esclaves moindres du seigneur ténébreux (gobelins, orques, guerriers sans lignage) et quelques puissantes créatures ténébreuses (trolls, wargs, araignées géantes, sorciers) s'enfuient à vue et ne peuvent l'attaquer que s'ils sont acculés. (Le nombre des puissantes créatures ténébreuses ainsi chassées ne peut dépasser le score de Points de Rêve du magicien.)
21. Le magicien rayonne de clarté sanctifiée : les dons Ténébreux sont inefficaces contre lui, et les sorts de Sorcellerie lancés contre lui se révèlent sans effet (jusqu'à hauteur d'un nombre de niveaux équivalent à son score de Points de Rêve.)
22-24. Le magicien rayonne de la lumière de Valinor et se trouve nimbé de fragrances parfumées : il met en fuite les esclaves moindres et les grandes créatures du Seigneur Ténébreux, et il peut faire reculer devant sa colère un nombre des plus grands monstres généré par la malice de Morgoth ou de Sauron (Arachne, un Nazgûl, un Balrog ou un Dragon) équivalent à son score de Mélancolie.

Cantique de Yavanna

Ce Sacrement ne peut être employé que dans la nature, et ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test d' "Empathie" en relation avec le milieu naturel dans lequel il se trouve – en général, en forêt, parfois dans les campagnes. Un test réussi sous "Chant" permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.
Yavanna, seconde Reine des Valar après Varda (Elbereth), est la maîtresse de tout ce qui pousse sur Ea. Ses chants possèdent d'extraordinaires vertus régénératrices sur la nature.

1. Le magicien est entouré par une atmosphère vivifiante : les végétaux flétris qui l'entourent reprennent grâce et vigueur.
2-4. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et restent tant que le magicien chante.
5. Une rosée dorée se dépose sur le bois ou la prairie où chante le magicien : quelle que soit la saison, les arbres et la prairie sont en fleurs au bout de quelques minutes.
6-8. Le jardin, le champ ou le verger dans lequel chante le magicien donnera une récolte exceptionnellement savoureuse au cours de la saison à venir.
9. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et accompagnent le chant du magicien d'un joyeux ramage.
10-12. Autour du magicien, les arbres morts et les végétaux desséchés reprennent vie, bourgeonnent et fleurissent à nouveau.
13. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et accompagnent le chant du magicien d'un joyeux ramage. Leur plumage gagne des coloris éclatants, qu'il conservera pour une saison.
14-16. Les arbres s'inclinent au passage du magicien tant qu'il chante ; quelle que soit la nature du terrain, s'il se trouve dans une forêt, le magicien peut avancer sans peine dans la direction qu'il a choisie.
17. Une luminosité douce se dégage des arbres qui entourent le magicien ; dans une forêt, celui-ci peut ainsi se déplacer de nuit sans craindre l'obscurité.
18-20. Les arbres sont à demi-éveillés par le chant du magicien : ils murmurent et lui apprennent les secrets de la forêt.
21. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et accompagnent le chant du magicien d'un chœur mélodieux. Ils deviennent des oiseaux elfiques : ils prennent des coloris éclatants, ne se déplacent plus qu'en couple et varient sans arrêt leurs mélodies.
22-24. Le lieu où chante le magicien est touché par la bénédiction d'Aman. A moins d'être souillé par des forces ténébreuses, ce lieu bénéficie désormais d'une beauté et d'une sérénité elfiques.

Silence intérieur

Ce Sacrement ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test difficile de "Perception".
Le « Silence intérieur » permet de développer une sensibilité accrue aux manifestations magiques ; il permet au magicien de détecter l'usage de magie dans un large rayon autour de lui.
Ce sacrement est sélectif : le magicien ne prête pas attention aux pouvoirs magiques de ses compagnons, mais aux pouvoirs dissimulés par la distance ou par la ruse.
Lorsqu'un magicien emploie le sacrement « Silence intérieur », il ne modifie pas son comportement extérieur, mais si une forme de magie se manifeste dans les alentours, il la perçoit comme une note de musique grave ; un test d' « Orientation » de difficulté moyenne lui indique approximativement la direction d'origine et la distance de la magie en oeuvre.
La portée de ce sacrement est un rayon d'un nombre de lieues équivalent au score d' « Enchantement » du magicien ; la durée de ce sacrement est un nombre d'heures équivalent aux points de Rêve investis.
1. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, mais il ne peut en détecter la nature.
2-4. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, et il peut distinguer s'il s'agit de Magie Spontanée ou de Magie Rituelle.
5. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, et il peut distinguer le type de Magie employé.
6-8. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, mais il ne peut en détecter la nature.
9. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, et il peut identifier précisément le type de Magie et le pouvoir ou le sort employé.
10-12. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, et il peut distinguer s'il s'agit de Magie Spontanée ou de Magie Rituelle.
13. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue ; il peut identifier précisément le type de Magie, le pouvoir ou le sort employé, et mémorise la signature magique du signal. Il pourra reconnaître cette signature magique s'il perçoit d'autres signaux émis par la même origine (créature ou objet magique).
14-16. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, et il peut distinguer le type de Magie employée.
17. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, et il peut identifier précisément les types de Magie et les pouvoirs ou les sorts employés.
18-20. Le magicien détecte les trois premières manifestations de magie venues, et il peut identifier précisément les types de Magie employées.
21. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues ; il peut identifier précisément les types de Magie et les pouvoir ou les sorts employés ; il mémorise la signature magique des signaux. Il pourra reconnaître ces signaux magiques s'il perçoit d'autres signaux émis par la même origine (créature ou objet magique).
22-24. Le magicien détecte les trois premières manifestations de magie venues ; il peut identifier précisément les types de Magie et les pouvoir ou les sorts employés ; il mémorise la signature magique des signaux. Il pourra reconnaître ces signaux magiques s'il perçoit d'autres signaux émis par la même origine (créature ou objet magique).

Ouverture spirituelle

Ce Sacrement ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test moyen de "Perspicacité".
L' « Ouverture spirituelle» permet de transmettre des pensées par télépathie. Ce Sacrement implique un échange de regards et ne peut fonctionner qu'avec d'autres magiciens disposant eux aussi de l' « Ouverture spirituelle » . C'est le don employé par Gandalf, Elrond, Galadriel et Celeborn à la fin du Seigneur des Anneaux , lorsqu'ils voyagent ensemble de retour de Minas Tirith.
1. Le magicien peut transmettre un mot à un interlocuteur.
2-4. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de mots équivalent au nombre de points de Rêve investis.
5. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de mots équivalent à son score de « Rêverie ».
6-8. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur une phrase simple.
9. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur une phrase complexe.
10-12. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur une phrase complexe ou un nombre de phrases simples équivalent au nombre de points de Rêve investis.
13. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de phrases complexes équivalent au nombre de points de Rêve investis ou un nombre de phrases simples équivalent à son score de « Rêverie ».
14-16. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de phrases simples et de phrases complexes équivalent à la somme de son score de « Rêverie » et des points de Rêve investis.

17. Le magicien peut transmettre à plusieurs interlocuteurs un nombre de phrases simples et de phrases complexes équivalent à la somme de son score de « Rêverie » et des points de Rêve investis.
18-20. Le magicien peut transmettre des représentations mentales à un interlocuteur (souvenirs visuels, auditifs, olfactifs, mélodies, plans…)
21. Le magicien peut parler mentalement à plusieurs interlocuteurs pendant 10 minutes multipliées par son score de « Rêverie ».
22-24. Le magicien peut partager avec un interlocuteur son état de veille magique si l'un des deux magiciens a employé le Sacrement « Silence intérieur ».

Chant de Felagund

Ce Sacrement ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test de "Chant". Un test réussi sous "Instrument de musique", pour accompagner la chanson, permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.
Finrod Felagund était le fils aîné de la maison de Finarfin, et l'un des neveux de Fëanor. Il régna sur les cavernes de Nargothrond et aida Beren dans sa quête du Silmaril. Finrod est célèbre pour avoir affronté Sauron au cours d'un duel de magiciens, duel qu'il fut à deux doigts de remporter en entonnant un chant magique. Certains Hauts Elfes connaissent encore l'art de Felagund, et sont capables d'affaiblir les ténèbres grâce à la puissance de leur chant.
1. Chant de fermeté : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de « Rêverie » sont invulnérables au Don Ténébreux « Horreur ».
2-4. Chant de résistance : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de « Rêverie » sont invulnérables au Don Ténébreux « Envoûtement ».
5. Chant de pouvoir : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de « Rêverie » sont invulnérables au Don Ténébreux « Souffle Noir ».
6-8. Chant de libération : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de « Rêverie » conservent systématiquement l'initiative sur les créatures ténébreuses qu'ils affrontent.
9. Chant cinesthésique : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1 équivalent à son score de « Chant ».
10-12. Chant éclatant : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de « Rêverie » sont invulnérables aux Dons Ténébreux.
13. Hymne des Eldars : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1 ou 2 équivalent à son score de « Chant ».
14-16. Chœur des oiseaux de Nargothrond : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2 ou 3 équivalent à son score de « Chant ».
17. Complainte des mers occidentales : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2, 3 ou 4 équivalent à son score de « Chant ».
18-20. Hymne de Tirion aux murailles d'albâtre : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2, 3, 4 ou 5 équivalent à son score de « Chant ».
21. Complainte des Deux Arbres : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 équivalent à son score de « Chant ».
22-24. Hymne de Valinor : le magicien aveugle la vigilance malveillante du Pouvoir Ténébreux et soustrait un dé de « Poésie » à son score d' « Echo Magique ». (Ce score ne peut être inférieur à 1.)

VIII. Magie Runique

La Magie Runique utilise les Points de Sagesse comme source, et nécessite un test réussi sous la compétence "Sortilège" pour être mise en oeuvre. Le magicien utilise un Point de Sagesse par niveau de la Rune gravée : graver une rune de niveau 2 coûte deux points de Sagesse, une rune de niveau 3 coûte 3 points de Sagesse...

Graver des runes nécessite aussi un test réussi sous l'une de ces compétences : "Forge" s'il s'agit de graver des runes sur une arme, une armure ou un outil ; "Orfèvrerie" s'il s'agit de graver des runes sur un bijou ; "Taille de la pierre" s'il s'agit de graver des runes sur un rocher ou un bâtiment ; "Calligraphie" s'il s'agit d'inscrire des runes sur feuillet. Lorsqu'une rune est arrivée à expiration de son pouvoir, elle doit être gravée à nouveau (et le sort doit être lancé à nouveau) pour qu'elle soit réactivée.

Un personnage regagne un Point de Sagesse lorsqu'il fait une activité intellectuellement stimulante. Lorsqu'il passe une heure à lire des textes ésotériques, il peut aussi regagner un nombre variable de Points de Sagesse en employant la compétence Etudes Esotériques. (Voir la description de la compétence.)

Runes de Niveau I

Rune de Hargne Mineure : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus de +1 en Dégâts sur un assaut. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Lunaire Mineure : Elle peut être gravée sur une surface en pierre ou calligraphiée sur un feuillet. Le texte écrit avec cet alphabet runique ne peut être lu qu'à la lueur de la lune, et demeure invisible tant que l'astre nocturne ne s'est pas levé.

Rune Mineure de Défense : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps, sur un bouclier ou sur une armure. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Grâce pour un test de parade. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Mineure de Fermeture : Elle est généralement gravée sur une porte de bâtiment ou sur le couvercle d'un coffre ou d'une cassette. Elle ferme hermétiquement l'ouverture et ne s'ouvre que si une personne dit à haute voix le mot transcrit en runes -ce qui nécessite la réussite d'un Test sous "Lecture de Runes". (Fréquence : permanent).

Rune Mineure de Prouesse : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) pour un test d'attaque. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Mineure de Ralliement : Elle est généralement gravée sur un cor de guerre. Elle permet d'ajouter un dé au test de "Ralliement" d'un personnage qui emploie ce don thaumaturgique. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Mineure de Vandalisme : Elle est généralement gravée sur une hache, une arme de choc ou une arme à deux mains. Elle permet au combattant de défoncer d'un seul coup les portes non-magiques ou les murs peu épais. (Fréquence : une seule utilisation).

Runes de niveau II

Grande Rune de Hargne : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus de +1 en Dégâts sur un assaut. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune Lunaire : Elle peut être gravée sur une surface en pierre ou calligraphiée sur un feuillet. Le texte écrit avec cet alphabet runique ne peut être lu qu'à la lueur de la lune, pendant le quartier correspondant à celui où il a été écrit. Il n'est donc lisible qu'une fois par mois, et demeure invisible le reste du temps.

Grande Rune de Défense : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps, sur un bouclier ou sur une armure. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Grâce pour un test de parade. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune de Prouesse : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) pour un test d'attaque. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune de Ralliement : Elle est généralement gravée sur un cor de guerre. Elle permet d'ajouter un dé au test de "Ralliement" d'un personnage qui emploie ce don thaumaturgique. (Fréquence : trois utilisations).

Petit Brisefer Runique: Il est généralement gravé sur une hache, une arme de choc ou une arme à deux mains. Il permet au combattant de briser d'un seul coup l'arme, le bouclier ou l'armure d'un adversaire. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Elfique Mineure : Elle est généralement gravée sur une dague ou une épée. Elle permet de détecter la présence d'orques ou de Gobelins, car la lame de l'arme enchantée devient de plus en plus brillante à leur approche. (Fréquence : permanent).

Rune Mineure de Sauvegarde : Elle est généralement gravée sur un bouclier ou sur une armure. Elle permet au combattant de détourner un projectile - flèche, carreau, arme de jet. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Mineure de Sérénité : Elle peut-être gravée sur une arme, un bouclier, une armure ou un bijou. Elle donne deux avantages au porteur : un bonus d'un niveau en Noblesse pour un test de Résistance aux Ténèbres (Fréquence : une seule utilisation) et un bonus d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) pour un test d'attaque dans tout assaut contre un Agent Ténébreux (Fréquence : une seule utilisation).

Runes de niveau III

Entrelacs Runique de Hargne : Il est généralement gravé sur une arme de corps à corps. Il permet au combattant de bénéficier d'un bonus de +1 en Dégâts sur un assaut. (Fréquence : Une utilisation/jour).

Entrelacs Lunaire : Il peut être gravé sur une surface en pierre ou calligraphié sur un feuillet. Le texte écrit avec cet alphabet runique ne peut être lu qu'à la lueur de la lune, pendant le quartier correspondant à celui où il a été écrit et à la date anniversaire de son inscription. Il n'est donc lisible qu'une fois par an, et demeure invisible le reste du temps.

Entrelacs Runique de Défense : Il est généralement gravé sur une arme de corps à corps, sur un bouclier ou sur une armure. Il permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Grâce pour un test de parade. (Fréquence : une utilisation/jour).

Entrelacs Runique de Prouesse : Il est généralement gravé sur une arme de corps à corps. Il permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) pour un test d'attaque. Fréquence : une utilisation/jour).

Entrelacs Runique de Ralliement : Il est généralement gravé sur un cor de guerre. Il permet d'ajouter un dé au test de "Ralliement" d'un personnage qui emploie ce don thaumaturgique. (Fréquence : une utilisation/jour).

Grande Rune de Sauvegarde : Elle est généralement gravée sur un bouclier ou sur une armure. Elle permet au combattant de détourner un projectile - flèche, carreau, arme de jet. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune de Vandalisme : Elle est généralement gravée sur une hache, une arme de choc ou une arme à deux mains. Elle permet au combattant de défoncer d'un seul coup les portes non-magiques ou les murs peu épais. (Fréquence : trois utilisations).

Runes de niveau IV

Entrelacs runique de Sauvegarde : Il est généralement gravé sur un bouclier ou sur une armure. Il permet au combattant de détourner un projectile - flèche, carreau, arme de jet. (Fréquence : une utilisation/jour).

Grand Brisefer Runique : Il est généralement gravé sur une hache, une arme de choc ou une arme à deux mains. Il permet au combattant de briser d'un seul coup l'arme, le bouclier ou l'armure d'un adversaire. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune Elfique : Elle est généralement gravée sur une dague ou une épée. Elle permet de détecter la présence d'orques ou de Gobelins, car la lame de l'arme enchantée devient de plus en plus brillante à leur approche (Fréquence : permanent).

Elle permet également de bénéficier d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) à une attaque contre des Orques ou des Gobelins au cours d'un combat (Fréquence : une utilisation/jour)

Grande Rune de Sérénité : Elle peut-être gravée sur une arme, un bouclier, une armure ou un bijou. Elle donne deux avantages au porteur : un bonus d'un niveau en Noblesse pour un test de Résistance aux Ténèbres (Fréquence : trois utilisations) et un bonus d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) pour un test d'attaque dans tout assaut contre un Agent Ténébreux (Fréquence : trois utilisations).

Rune Mineure de Sanctuaire : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps, sur un bouclier ou sur une armure. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Grâce (ou en Carrure) pour tous ses tests de parade pendant un combat. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Mineure de Vaillance : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Carrure sur tous ses tests d'attaque pendant un combat. (Fréquence : une seule utilisation).

Rune Mineure de Rage : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus de +1 en Dégâts sur tous ses assauts pendant un combat. (Fréquence : une seule utilisation).

Runes de niveau V

Entrelacs Vandale: Il est généralement gravé sur une hache, une arme de choc ou une arme à deux mains. Il permet au combattant de défoncer d'un seul coup les portes non-magiques ou les murs peu épais. (Fréquence : une utilisation/jour).

Grande Rune de Rage : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus de +1 en Dégâts sur tous ses assauts pendant un combat. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune de Sanctuaire : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps, sur un bouclier ou sur une armure. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Grâce (ou en Carrure) pour tous ses tests de parade pendant un combat. (Fréquence : trois utilisations).

Grande Rune de Vaillance : Elle est généralement gravée sur une arme de corps à corps. Elle permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Carrure sur tous ses tests d'attaque pendant un combat. (Fréquence : trois utilisations).

Runes de niveau VI

Entrelacs Brisefer : Il est généralement gravé sur une hache, une arme de choc ou une arme à deux mains. Il permet au combattant de briser d'un seul coup l'arme, le bouclier ou l'armure d'un adversaire. (Fréquence : une utilisation/jour).

Entrelacs Runique de Rage : Il est généralement gravé sur une arme de corps à corps. Il permet au combattant de bénéficier d'un bonus de +1 en Dégâts sur tous ses assauts pendant un combat. (Fréquence : un combat/jour).

Entrelacs Elfique : Il est généralement gravée sur une dague ou une épée. Il permet de détecter la présence d'orques ou de Gobelins, car la lame de l'arme enchantée devient de plus en plus brillante à leur approche (Fréquence : permanent). Il permet également de bénéficier d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) à tous les tests d'attaque contre des Orques ou des Gobelins au cours d'un combat, et de leur infliger un point de Dégâts supplémentaire à chaque blessure (Fréquence : une utilisation/jour)

Entrelacs Runique de Sérénité : Il peut-être gravé sur une arme, un bouclier, une armure ou un bijou. Il peut-être gravé sur une arme, un bouclier, une armure ou un bijou. Il donne deux avantages au porteur : un bonus d'un niveau en Noblesse pour un test de Résistance aux Ténèbres (Fréquence : une utilisation/jour) et un bonus d'un niveau de Carrure (ou de Grâce s'il s'agit d'un poignard ou d'une arme de lancer) pour un test d'attaque dans tout assaut contre un Agent Ténébreux (Fréquence : une utilisation/jour).

Entrelacs Runique de Sanctuaire : Il est généralement gravé sur une arme de corps à corps, sur un bouclier ou sur une armure. Il permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Grâce (ou en Carrure) pour tous ses tests de parade pendant un combat. (Fréquence : une utilisation/jour).

Entrelacs Runique de Vaillance : Il est généralement gravé sur une arme de corps à corps. Il permet au combattant de bénéficier d'un bonus d'un niveau en Carrure sur tous ses tests d'attaque pendant un combat. (Fréquence : une utilisation/jour).

IX. Haute Magie

La Haute Magie utilise les Points de Sagesse comme source, et nécessite un test réussi sous la compétence "Sortilège" pour être mise en oeuvre. Le magicien utilise un Point de Sagesse par niveau du sort lancé : lancer un sort de niveau 2 coûte deux points de Sagesse, un sort de niveau 3 coûte 3 points de Sagesse...

Un personnage regagne un Point de Sagesse lorsqu'il fait une activité intellectuellement stimulante. Lorsqu'il passe une heure à lire des textes ésotériques, il peut aussi regagner un nombre variable de Points de Sagesse en employant la compétence Etudes Esotériques. (Voir la description de la compétence.)

Sorts de niveau I

Androgynie : La personne sur laquelle ce sort est lancé prend l'apparence du sexe opposé. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien les capacités physiques ou mentales du personnage enchanté : un homme grand et gras apparaîtra tel une femme colossale, une petite femme apparaîtra telle un adolescent gracile...

Beauté : La personne sur laquelle ce sort est lancé gagne un niveau en "Prestance". Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien.

Brise : Ce sort permet de créer une légère brise autour du magicien, orientée dans la direction qu'il désire, dans un rayon comportant autant de pas que la puissance 2 de son score de "Haute Magie".

Croissance du feu : Pour fonctionner, ce sort doit être lancé sur une flamme pré-existante. Il permet de multiplier ou de diviser sa taille par trois, selon la volonté du magicien. Lancé sur une flammèche, une torche ou un petit foyer, ce sort peut même éteindre le feu.

Dissipation du brouillard : Ce sort permet de dissiper le brouillard autour du magicien, dans un rayon d'un nombre de pas équivalent à la puissance 2 de son score de "Haute Magie". Ce sort n'accompagne pas le magicien dans ses déplacements.

Don de sourcier : Le magicien est capable de donner la direction à prendre pour trouver le point d'eau le plus proche, dans un rayon d'un nombre de lieues équivalent à son score de "Haute Magie".

Ecoute de la Terre : En collant son oreille contre le sol, le magicien est capable d'entendre les trépidations provoquées par toutes les créatures présentes dans un rayon d'un nombre de lieues équivalent à son score de "Haute Magie". Le bruit est plus ou moins fort en fonction de la proximité des créatures ; de plus, le magicien peut distinguer les rumeurs provenues de plusieurs groupes différents, en ayant une idée très approximative du nombre de créature dans chacun de ces groupes.

Interprétation des empreintes : En lançant ce sort sur des empreintes laissées sur un sol naturel, le magicien a une idée assez précise du nombre de personnes les ayant faites, de leurs carrures et de leurs races respectives, de l'allure à laquelle elles avançaient ainsi que du laps de temps écoulé depuis lors. Si des traces de sang sont mêlées à la piste, le magicien est capable d'estimer la gravité des blessures qui en sont la cause.
l
Le dit des rides : La personne sur laquelle ce sort est lancé semble vieillir ou rajeunir d'autant de décennies que le score du magicien en "Haute Magie". Le magicien peut moduler son sort en choisissant le nombre d'années de vieillissement ou de rajeunissement dans la limite imposée par son score de "Haute Magie". Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien les capacités physiques ou mentales du personnage enchanté.

Le dit du gravier : Le magicien trace une ligne sur le sol et prend sept graviers en main. Il lance ses graviers au-dessus de la ligne et pose à ce moment précis une question simple (portant sur le passé, le présent ou le futur) qui ne demande pour réponse que "oui" ou "non". Si la majorité des graviers tombe à droite de la ligne, la réponse est affirmative ; si la majorité des graviers tombe à gauche, la réponse est négative. La réponse est automatiquement fausse en cas d'échec du sort - mais le magicien reste dans l'expectative. (Pour les sorts divinatoires, un jet derrière le paravent du MJ est vivement conseillé.) Si le sort (ou le MJ) sont incapables de répondre à la question posée, un gravier tombe sur la ligne, trois tombent à gauche et trois tombent à droite.

Murmures de l'onde : Le magicien lance ce sort sur un cours d'eau (ruisseau, rivière, fleuve). Il peut alors interpréter les remous et clapotis de l'eau comme un langage lui rapportant tous les faits marquants qui ont pu se dérouler en amont (berges comprises). Le magicien peut obtenir des nouvelles remontant à autant d'heures que son score de "Haute Magie" ; ainsi, un magicien doté d'un score de 6 en "Haute Magie" pourra avoir des nouvelles vieilles de 6 heures au maximum. Le magicien doit se concentrer sur le cours d'eau pendant une minute pour remonter d'une heure dans le temps ; s'il est dérangé, le sort est inopérant.

Narcos : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie. Le sort complique à plaisir l'écheveau des Rêves du dormeur et prolonge son sommeil d'une durée de 10 minutes multipliées par le score de "Haute Magie" du Magicien. Le dormeur peut être réveillé par un léger choc ou par un bruit fort. Au réveil, il a l'impression d'avoir beaucoup rêvé, même si le souvenir qu'il conserve de ses Rêves est flou.

Porte des songes : Ce sort peut être lancé sur un objet, un être vivant ou un paysage. Le sujet enchanté marque l'inconscient de tous ceux qui l'aperçoivent, qui en Rêveront lors de leur prochaine période de sommeil. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien.

Purification de l'air : Ce sort purifie l'air de toute puanteur, de tout gaz ou de tout germe de maladie autour du magicien, dans un rayon qui comporte un nombre de pas équivalent à son score de "Haute Magie". Le sort dure 10 minutes multipliées par le score de "Haute Magie" du magicien, et se déplace avec lui.

Pyrogenèse : Grâce au contact d'un bâton, ce sort permet d'enflammer toute matière inflammable.

Sourires morphiques : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie. Le sort donne des Rêves clairs et agréables au dormeur : il regagne un Point de Poésie par heure de sommeil (avec un maximum équivalent au score de "Haute Magie" du Magicien.)

Tourbillon de poussière : Ce sort permet de créer un tourbillon de poussière autour d'une point visible par le magicien, dans une zone dont le diamètre équivaut en pas à la puissance 2 du score de "Haute Magie" du magicien. Toutes les créatures prises à l'intérieur du tourbillon de poussière souffrent d'une pénalité de un niveau pour les tests de Perception ou les attaques à distance.

Sorts de niveau II

Brume : Ce sort permet de créer une nappe de brouillard autour du magicien, d'un rayon équivalent à la puissance 2 de son score de "Haute Magie". Toute tentative de perception au travers de ce brouillard implique un malus de deux niveaux en Eveil. Ce brouillard ne se déplace pas avec le magicien, et peut être entraîné par le vent.

Connaissance des minerais : Le magicien est capable de détecter un filon métallifère dans la zone où il se trouve, dans un rayon d'un nombre de pas équivalent à son score de "Haute Magie". Il peut également préciser de quel minerais ou de quel métal il est question.

Disparition des empreintes : Ce sort dure autant de minutes que le score de "Haute Magie" du magicien. Toutes les pistes s'effacent complètement autour du magicien dans un rayon d'un nombre de pas équivalent à son score de "Haute Magie". Ce sort peut accompagner le magicien dans ses déplacements, dans la limite de son délai d'expiration.

Eclair : Ce sort produit un violent flash, d'une blancheur aveuglante. Il éclaire un espace d'un hectare, mais il est si rapide que le magicien doit réussir un test de Perception de difficulté moyenne pour percevoir l'espace ainsi illuminé. Toutes les créatures nocturnes ou ténébreuses exposées à cette lumière vive doivent réussir un test d'Endurance malaisé, ou être sonnées pour un nombre de tours équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Interprétation des étoiles : Ce sort ne peut être lancé que la nuit, par temps clair, lorsque le magicien a une bonne visibilité des étoiles. Il nécessite au préalable une observation des astres d'une heure. Sur un sujet précis, il permet au magicien d'avoir une idée de la nature des événements qui risquent de se dérouler dans les jours suivants (le sort recouvre un nombre de jours équivalent au score de "Haute Magie" du magicien). Toutefois, ces indices restent vagues : le magicien peut juste savoir si le contexte du sujet sur lequel il se concentre sera favorable ou non, et pour quelles raisons. (Par exemple, un magicien doit partir en voyage ; la route qu'il va emprunter est infestée de voleurs. S'il consulte les étoiles, le magicien apprendra que son périple pourrait se révéler dangereux, pour cause de vol et de violence.)

Maîtrise de la croissance : La personne sur laquelle ce sort est lancé peut perdre ou gagner en taille un nombre de pouces (2,5cm) équivalent au score du magicien en "Haute Magie". Le magicien peut moduler son sort en choisissant le nombre de pouces dans la limite imposée par son score de "Haute Magie". Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien les capacités physiques du personnage enchanté, car seule son apparence est modifiée, pas sa taille réelle.

Maîtrise du type : La personne sur laquelle ce sort est lancé prend l'apparence du type racial déterminé par le magicien. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien la taille, les capacités mentales ou physiques du personnage enchanté, car seule son apparence est modifiée.

Purification de l'eau : Ce sort permet de purifier un volume d'eau contenant un nombre de litres équivalent au score de "Haute Magie" du magicien. Germes de maladie et poisons sont dissipés, et l'eau prend une limpidité de lac de montagne.

Pyrotechnie : Ce sort permet de sculpter flammes, flammèches et étincelles pour donner naissance dans les airs créatures et visions ignées. Le sort dure un nombre de tours équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Solidification de la vase : La vase, les sables mouvants et toute forme de terrain marécageux se solidifient suffisamment sous les pas du magicien pour supporter son poids, et forment derrière lui un sentier praticable. Ce sort dure un nombre de minutes équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Songe : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie : il prend alors le contrôle de ses Rêves et peut en organiser le cours à sa guise. Les deux tiers des éléments du Rêve doivent être tirés des événements vécus par le dormeur au cours de sa précédente période de veille (le magicien ne peut se servir de ce sort pour fouiller la mémoire du dormeur). Un tiers des composantes du Rêve est apporté par le magicien.
En une minute de Rêve, le magicien peut présenter une image complexe ou une scène simple, ou encore dicter quelques mots. Un songe visuel est muet ; un songe auditif comporte un à deux éléments visuels au plus, assez flous. Ce sort dure une minute par point de "Haute Magie" du Magicien.

Songe prémonitoire : Ce sort permet de faire un Rêve prémonitoire. Le songe est précédé par une impression d'envol et de vertige ; il est suivi par une impression de chute et de sommeil lourd. Il annonce un événement qui risque (et qui risque seulement) d'avoir lieu dans un nombre de jours équivalent au score de "Haute Magie" du magicien. Le magicien doit faire un Test sous "Haute Magie" : en cas d'échec, l'indice livré par le songe est anecdotique. En cas de réussite, il s'agit d'un indice intéressant. En cas de réussite critique, il s'agit d'un indice capital. Au MJ de déterminer si le Rêve présente explicitement l'information ou s'il l'expose de façon symbolique.

Vent : Ce sort permet de créer une bonne brise autour du magicien, orientée dans la direction qu'il désire, dans un rayon comportant autant de pas que la puissance 2 de son score de "Haute Magie". Le vent levé par le magicien est assez fort pour rider un cours d'eau, faire claquer un étendard ou gonfler une voile de navire.

Sorts de niveau III

Apaisement du vent : Ce sort permet de faire tomber une brise ou un vent modéré autour du magicien, dans un rayon comportant autant de pas que la puissance 2 de son score de "Haute Magie".

Architecture du Rêve : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie : il prend alors le contrôle de ses Rêves et peut en organiser le cours à sa guise. L'enchanteur peut créer tous les éléments du Rêve, ou utiliser le vécu quotidien du dormeur (mais pas les événements extraordinaires ou ses secrets). En une minute de Rêve, le magicien peut présenter une image complexe ou une scène simple, ou encore dicter quelques mots. Un songe visuel est muet ; un songe auditif comporte un à deux éléments visuels au plus, assez flous. L'enchanteur peut toutefois coupler image et son, mais la durée du Rêve (et le nombre de ses séquences) est alors divisée par deux. Ce sort dure une minute par point de "Haute Magie" du Magicien.

Eaux dormantes : Ce sort calme les vagues et stoppe les courants autour du magicien, dans un rayon équivalent à la puissance 2 de son score de "Haute Magie". Il dure autant de minutes que son score de "Haute Magie", et accompagne le magicien dans ses déplacements.

Erosion : Ce sort permet de transformer la pierre en gravier, ou le gravier en sable. Le sort opère sur une surface dont le rayon possède un nombre de pouces équivalent au score de "Haute Magie" du magicien, à raison d'une profondeur d'un pouce par heure. Le sort dure un nombre d'heures équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Cercle ardent : Pour lancer ce sort, le magicien doit disposer au préalable d'une source ignée (torche, brandon, foyer, même la flamme d'une simple bougie). A l'aide de cette première flamme, le magicien fait courir autour de lui un rideau de flammes formant un cercle fermé. Ce cercle ardent possède un rayon comportant un nombre de pas équivalent au score de "Haute Magie" du magicien. Ce type de feu impressionne la plupart des bêtes sauvages, y compris les wargs. Une créature qui tenterait de franchir le rideau de flammes doit faire un test difficile d'Endurance ; en cas d'échec, elle encaisse une Blessure Grave ; en cas de réussite, elle encaisse une Blessure Légère ; en cas de réussite critique, elle encaisse un point de Fatigue. Le sort dure un nombre de tours équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Disproportion : La personne sur laquelle ce sort est lancé peut perdre ou gagner en taille un nombre de pouces (2,5cm) équivalent au score du magicien en "Haute Magie". Le magicien peut moduler son sort en choisissant le nombre de pouces dans la limite imposée par son score de "Haute Magie". Il peut également choisir trois tailles, indifféremment supérieures ou inférieures à la taille réelle de la personne enchantée, et les varier à volonté. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien les capacités physiques du personnage enchanté, car seule son apparence est modifiée, pas sa taille réelle.

Maîtrise des courants : Ce sort permet de contrôler les courants autour du magicien, dans un rayon équivalent à la puissance 2 de son score de "Haute Magie". Il dure autant de minutes que son score de "Haute Magie", et accompagne le magicien dans ses déplacements. Attention : inverser le courant d'une rivière peut provoquer des remous imprévisibles et très dangereux, ainsi que des crues subites !

Maîtrise des traits : Ce sort permet de métamorphoser complètement les traits d'un visage, de façon à le rendre méconnaissable. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien la "Prestance" du personnage enchanté.

Miroir de Galadriel : Le magicien a besoin d'une vasque remplie d'eau claire ; il lance ce sort sur l'eau et concentre ses pensées sur un sujet précis. Une vision apparaîtra à la surface de l'eau, relative à ce sujet ; cette vision peut toutefois concerner le passé, le présent, l'avenir ou n'être que symbolique - mais le symbole doit rester assez évident à déchiffrer. Il peut aussi arriver que les investigations divinatoires du magicien soient accrochées par l'Oeil du pouvoir ténébreux...
Le MJ fait un tirage de 1d12 derrière le paravent pour savoir quel type de vision fait le magicien :
1-3 : vision du passé 4-6 : vision du présent 7-9 : vision du futur 10-11 : vision symbolique 12 : vision de l'Oeil
Si le magicien croise l'Oeil, il est aussitôt assailli par le Don Ténébreux "Horreur" (Erudition : Savant (d100), Sortilège : 20 , points de Malice investis : 10). Il gagne également immédiatement un point de Désespoir et 10 points de Notoriété Magique.

Murmures du vent : Ce sort permet au magicien d'entendre tous les sons apportés par le vent, sur une distance en lieues équivalente au score de "Haute Magie" du magicien. Ce sort permet au magicien d'entendre des rumeurs, même très lointaines (comme le déplacement d'une troupe, le bruit d'une escarmouche, les rames d'un navire...), mais il ne lui permet pas d'espionner des conversations. Ce sort dure un nombre de minutes équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Pétrification : Lancé sur un organisme mort (végétal ou animal), ce sort permet de le fossiliser. Un magicien ne peut fossiliser un organisme d'un poids supérieur (en livres) à son score de "Haute Magie". La pétrification s'opère en une heure environ ; ce sort est inopérant sur des organismes vivants.

Rafales : Ce sort permet de créer un vent violent autour du magicien, orienté dans la direction qu'il désire, dans un rayon comportant autant de pas que la puissance 2 de son score de "Haute Magie". Le vent levé par le magicien est assez fort pour malmener des arbres et des toitures de chaume, lever des vagues sur un plan d'eau et faire craquer la mâture d'un navire. Les créatures qui agissent contre le vent subissent une pénalité générale de un niveau. Ce sort dure un nombre de minutes équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Sorts de niveau IV

Cosmopolitisme : La personne sur laquelle ce sort est lancé peut prendre l'apparence de trois types raciaux déterminés par le magicien ; le magicien peut varier à volonté ces types raciaux. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien la taille, les capacités mentales ou physiques du personnage enchanté, car seule son apparence est modifiée.

Crevasse : Ce sort permet d'ouvrir une crevasse dans n'importe quel sol ; sa largeur est d'un pas, sa longueur et sa profondeur sont d'un nombre de pas équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Eboulement : Ce sort ne fonctionne que sur une pente à forte déclivité, qui n'est pas constituée de roche unie. Il provoque un glissement de terrain, qui entraîne des éboulis d'un poids de 200 livres multiplié par le score de "Haute Magie" du magicien ; naturellement, ce chiffre peut encore se multiplier si les premiers rocs déplacés en entraînent d'autres dans leur chute.

Eclaircie : Ce sort permet de dissiper une couverture nuageuse dans la région où se trouve le magicien, dans une aire comportant autant de lieues que le score de "Haute Magie" du magicien. Il faut compter environ une heure pour que les nuages se dissipent ; toutes les précipitations qui les accompagnaient (pluie, neige, grêle..) se dissipent en même temps.

Pluie : Ce sort ne peut fonctionner que si le ciel est nuageux. Il permet de faire tomber la pluie sur un périmètre comportant autant de lieues que le score de "Haute Magie" du magicien. Si le temps est froid, la pluie se transforme en neige ou en grésil.

Polymorphisme : Ce sort permet de métamorphoser complètement les traits d'un visage, de façon à le rendre méconnaissable. Le magicien peut déterminer trois visages différents qu'il peut faire varier à volonté. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien la "Prestance" du personnage enchanté.

Rêve éveillé : Le magicien lance ce sort sur une personne éveillée : celle-ci est soudain submergée par un Rêve éveillé et reste immobile, absorbée par son Rêve, insensible à tout ce qui peut l'entourer. Seule une blessure peut l'arracher à son Rêve avant l'échéance du sort. Ce sort dure une minute par point de "Haute Magie" du Magicien. Lorsque la personne frappée par le sort revient à elle, elle ne se souvient pas d'avoir rêvé et ne s'est pas rendue compte du temps écoulé.

Trait de feu : Un trait de flamme jaillit de la paume ou du bâton du magicien et va frapper un ennemi ou un obstacle qu'il désigne. La portée de ce sort est un nombre de pas équivalent au carré du score de "Haute Magie" du magicien ; les dégâts sont de 1d4 plus le score de "Haute Magie" du magicien.

Visite onirique : Le magicien lance ce sort sur une personne qu'il a vue au moins une fois depuis un nombre de jours n'excédant pas son score de "Haute Magie".
Lors de la prochaine période commune de sommeil du magicien et de la personne concernée, l'enchanteur pourra converser en Rêve avec cette personne, quelle que soit la distance qui les sépare, pendant un nombre de minutes équivalent à son score de "Haute Magie".

Sorts de niveau V

Bestialisation : La personne sur laquelle ce sort est lancé prend l'apparence d'un animal, au choix du magicien, d'une corpulence à peu près équivalente à celle de la personne enchantée. Ce sort efface l'apparence de vêtements, d'armures ou de bagages (mais le personnage les a toujours à sa disposition). Si le personnage utilise sous sa forme

animale certains accessoires (armes, outils...), il prend une attitude nettement anthropomorphique. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien les capacités mentales ou physiques du personnage enchanté, car seule son apparence est modifiée.

Bourrasque de feu : Pour lancer ce sort, le magicien doit disposer au préalable d'une source ignée (torche, brandon, foyer, même une simple étincelle). En lançant ce sort sur le feu, le magicien provoque une terrible explosion, dont il est l'épicentre, et qui frappe toutes les créatures présentes autour de lui dans un rayon comportant autant de pas que le score de "Haute Magie" du magicien. A l'exception de celui-ci, toutes les créatures prises dans la déflagration sont grièvement brûlées, et encaissent 1d4 blessures infligeant chacune autant de Dégâts que le score de "Haute Magie" du magicien.

Gémellité : La personne sur laquelle ce sort est lancé prend l'apparence (race, âge, visage, taille, etc.) d'une autre personne que le magicien doit avoir déjà vue au moins une fois. En outre, le magicien doit réussir un test préalable sous "Mémoriser" ; si ce test échoue, la copie n'est pas parfaite. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien ; il n'affecte en rien les capacités mentales ou physiques du personnage enchanté, car seule son apparence est modifiée.

Gouffre : Le sol s'affaisse brutalement à l'endroit désigné par le magicien, pour former un gouffre d'un rayon comportant un nombre de pas équivalent au score de "Haute Magie" du magicien, et une profondeur comportant un nombre de pas équivalent à la puissance 2 du score de "Haute Magie" du magicien.

Mirage onirique : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie. Lors de sa prochaine phase de veille, le personnage envoûté sera confronté à des illusions qu'il sera seul à percevoir et qui répéteront ce qu'il a vu dans ses Rêves. Ces illusions n'ont aucune consistance et se dissipent si le personnage les touche.

Muraille de feu : Pour lancer ce sort, le magicien doit disposer au préalable d'une source ignée (torche, brandon, foyer, même une simple étincelle). En lançant ce sort sur le feu, le magicien fait surgir un mur de hautes flammes, d'une longueur comprenant un nombre de pas équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.
Toute personne tentant de traverser le brasier en sort grièvement brûlée ; cela nécessite un test d'Endurance difficile. En cas de réussite, le brûlé encaisse un nombre de points de Fatigue équivalent au score de "Haute Magie" du magicien ; en cas d'échec, le brûlé encaisse un nombre de Blessures Légères équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Sorts de niveau VI

Foudre : Un éclair d'une lumière aveuglante jaillit de la paume ou du bâton du magicien et va frapper un ennemi ou un obstacle qu'il désigne. La portée de ce sort est un nombre de pas équivalent au carré du score de "Haute Magie" du magicien ; les dégâts sont de 1d20 plus le score de "Haute Magie" du magicien.

La voie de l'Ent : La personne sur laquelle ce sort est lancé prend l'apparence d'une statue de bois, d'une souche ou d'un arbuste. La statue représente le personnage tel qu'il est, sauf si le magicien a modifié son apparence à l'aide d'autres sorts. Le personnage peut se déplacer : mais s'il est aperçu en train de se mouvoir, son image réelle se superpose de façon floue sur l'apparence procurée par le sort. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien.

La voie du Troll : La personne sur laquelle ce sort est lancé prend l'apparence d'une statue de pierre, d'un quartier de roc ou d'un pan de mur. La statue représente le personnage tel qu'il est, sauf si le magicien a modifié son apparence à l'aide d'autres sorts. Le personnage peut se déplacer : mais s'il est aperçu en train de se mouvoir, son image réelle se superpose de façon floue sur l'apparence procurée par le sort. Ce sort dure une heure par point de "Haute Magie" du magicien.

Secousse sismique : Le magicien provoque un tremblement de terre dans la zone où il se trouve, affectant une aire dont le rayon possède un nombre de pas équivalent à 10 fois son score de "Haute Magie". La secousse sismique dure un nombre de tours équivalent au score de "Haute Magie" du magicien. Elle est capable d'opérer des dégâts importants sur les bâtiments (et les sous-sols) de la zone affectée. Pour donner une idée de sa puissance, voici un tableau décrivant la résistance des bâtiments en fonction de leur solidité.

Solidité	Type de bâtiment	Effet de la secousse sismique
1	Hutte, tente, clôture	Effondrement
2	Chaumière, palissade de bois	Dislocation
3	Maison, mur de pierres sèches	Délabrement avancé
4	Edifices de pierre, levée de terre	Crevasses
5	Fortifications	Lézardes

Au bout de 3 tours de secousse sismique continue, la solidité des bâtiments affectés rétrograde de 1: par exemple, une muraille passera de Solidité 5 à Solidité 4, et verra ses lézardes s'agrandir en crevasses. Cet effet est cumulatif tant que dure la secousse sismique : par exemple, une secousse sismique de 9 tours verra non seulement l'effondrement des huttes, tentes et clôtures, mais aussi celui des chaumières, palissades de bois, maisons et murs de pierres sèches ; seuls resteront debout les édifices de pierre et les levées de terre, complètement disloqués, et les fortifications, mais dans un état de délabrement avancé.
Il va sans dire que l'usage de ce sort est excessivement dangereux pour le magicien et pour toutes les créatures surprises dans la zone tellurique...

X. Sorcellerie

La Sorcellerie utilise les Points de Sagesse comme source, et nécessite un test réussi sous la compétence "Sortilège" pour être mise en oeuvre. Le sorcier utilise un Point de Sagesse par niveau du sort lancé : lancer un sort de niveau 2 coûte deux points de Sagesse, un sort de niveau 3 coûte 3 points de Sagesse...

Un personnage regagne un Point de Sagesse lorsqu'il fait une activité intellectuellement stimulante. Lorsqu'il passe une heure à lire des textes ésotériques, il peut aussi regagner un nombre variable de Points de Sagesse en employant la compétence Etudes Esotériques. (Voir la description de la compétence.)

Sorts de niveau I

Absence : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de tours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée a une brève absence : elle ne pense plus à rien, demeure immobile et insensible à ce qui l'entoure, sauf en cas de choc ou de cri.

Eczéma : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de minutes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée est victimes de démangeaisons insupportables : à chaque tour, elle doit réussir un test malaisé d'Endurance, ou abandonner toute activité pour se gratter furieusement.

Engourdissement : Ce sort affecte une victime présente dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de minutes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée souffre d'une mauvaise irrigation sanguine dans un membre (bras ou jambe) désigné par le sorcier, et subit un malus de moins deux niveaux pour toute action requérant l'usage du membre engourdi.

Epuisement : Ce sort affecte un nombre de victimes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier, présentes dans son champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles), et a un effet immédiat. Une vague d'épuisement s'abat sur les victimes, qui encaissent immédiatement un point de Fatigue. Si des personnages blessés sont déjà au maximum de leur score de Fatigue, ce sort ne peut provoquer une blessure plus grave.

Etat d'âme : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre d'heures équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. Au choix du sorcier, la personne ensorcelée est affectée par l'un des états suivants : morosité - appréhension - méfiance -mépris - irritation - honte - découragement - obstination.

Faux mouvement : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. La personne ensorcelée fait un bref mouvement dicté mentalement par le sorcier.

Lapsus : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. La personne ensorcelée prononce une courte phrase (10 mots maximum) dictée mentalement par le sorcier.

Le dit de la cendre : En lançant ce sort sur un échantillon de cendre, le sorcier est capable de déterminer l'origine de cette cendre (bois, tissu, créature, etc...), ainsi que le laps de temps écoulé depuis la combustion qui a donné cette cendre. De plus, après dix minutes de concentration, le sorcier a une vision rapide et floue de ce qui se passait autour du foyer lorsqu'il brûlait encore.

Leitmotiv : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre d'heures équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée est hantée de façon obsessionnelle par une pensée, qui se répète de façon impérative et continuelle dans son esprit. Le sorcier détermine cette pensée (phrase, mélodie, image mentale, etc...)

Perception manipulée : Ce sort affecte un nombre de victimes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier, pendant un nombre de minutes équivalent. Les victimes doivent être dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. Les personnes ensorcelées observent ou écoutent une personne ou un objet dans leur voisinage, désignés mentalement par le sorcier.

Résurgence : Lancé sur un plan d'eau ou un cours d'eau, ce sort permet de faire remonter à la surface tous les cadavres qui y sont engloutis, dans un rayon comportant un nombre de pas équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier.

Sorts de niveau II

Assoupissement : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure 10 minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée s'assoupit en douceur. Son sommeil reste toutefois assez léger et toute manifestation extérieure intempestive l'éveillera en sursaut.

Bavardage : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. La personne ensorcelée prononce quelques mots anodins, contre son gré, à la place d'un sujet précis que le sorcier ne veut pas l'entendre aborder. Le sort dure 10 minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier.

Confusion : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de minutes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée ne parvient pas à prendre une décision ferme : tous les deux tours, elle abandonne ce qu'elle vient d'entreprendre et se lance dans une autre activité.

Crampe : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure autant de tours que le score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée ressent une crampe violente dans un membre désigné par le sorcier : elle encaisse un point de Fatigue et se trouve incapable d'utiliser le membre douloureux.

Doute : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre d'heures équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée doute systématiquement de la vérité de tout ce qu'elle perçoit ou de la sincérité de ses interlocuteurs.

Feux-follets : Ce sort, lancé sur une aire dont le rayon comporte un nombre de pas équivalent au carré du score de "Sorcellerie" du sorcier, permet de détecter la présence de tout cadavre dissimulé ou enfoui. En effet, un feu-follet apparaît au-dessus de l'emplacement de chaque corps.

Laideur : La personne sur laquelle ce sort est lancé perd un niveau en "Prestance". Ce sort dure une heure par point de "Sorcellerie" du magicien.

Malchance : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. Lors de son prochain test de compétence, quel qu'il soit, la personne ensorcelée subira un malus de deux niveaux dans la caractéristique concernée.

Mauvais Rêve : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie. Le sort donne des Rêves tourmentés au dormeur, qui l'emPêchent de perdre un point de Fatigue.

Pyromancie : Ce sort doit être lancé sur un feu ; en fonction des préoccupations du sorcier, celui-ci obtiendra une vision en rapport avec ses pensées dans les flammes. Si le sort du sorcier a échoué, cette vision sera mensongère ; si le sort a réussi, cette vision portera, au choix du MJ, sur une information passée, présente ou future.

Refoulement : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. La personne ensorcelée est incapable d'accomplir un geste que le sorcier lui interdit mentalement de faire. Ce sort dure un nombre de minutes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier.

Sentiment : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre d'heures équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée va éprouver pour une personne désignée mentalement par le sorcier l'un des sentiments suivants, lui aussi dicté par le sorcier : pitié - rancune - attirance - jalousie - indifférence - respect -indulgence.

Somnolence : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure 10 minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée ressent un gros coup de Fatigue : elle encaisse un point de Fatigue (ne pouvant se transformer en blessure plus grave), et subit un malus de un niveau dans toutes ses caractéristiques. Une demi heure de sommeil suffit à éliminer le malus, même avant le terme du sortilège.

Sorts de niveau III

Cauchemar : Le magicien lance ce sort sur une personne endormie : le sort peuple alors le sommeil du dormeur de Rêves terrifiants. Les deux tiers des éléments du Rêve doivent être tirés des angoisses conscientes ou inconscientes du dormeur (le magicien ne peut se servir de ce sort pour fouiller la mémoire du dormeur). Un tiers des composantes du cauchemar est apporté par le magicien. Cette phase de sommeil ne permet pas au dormeur de perdre un point de fatigue. En outre, lorsqu'il se réveille, la victime du sort souffre d'un malus général de un niveau pour un nombre d'heures équivalent au score de "Sorcellerie" du magicien.

Corruption : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. La personne ensorcelée perd toute moralité : commettre les actes les plus déloyaux ou les plus sanguinaires lui paraît tout à fait naturel ; en outre, la victime subit un malus de deux niveaux en Noblesse. Ce sort dure dix minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier.

Distraction : Ce sort affecte un nombre de victimes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier, présentes dans son champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles), et dure un nombre de minutes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. Les personnes ensorcelées n'accordent aucune attention et aucune importance à des faits qui auraient normalement éveillé leur intérêt ou leur inquiétude.

Faiblesse : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure autant de minutes que le score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée perd son tonus : elle subit un malus de deux niveaux en Carrure pour tous ses tests d'Endurance.

Sommeil : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure 10 minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée sombre brusquement dans un profond sommeil. Seuls des coups ou des hurlements sont capables de l'éveiller avant la fin du sortilège.

Suggestion : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. Le sorcier oriente la réflexion de l'ensorcelé de façon à le mener à une idée qu'il lui suggère mentalement, mais que l'ensorcelé croit venir de lui seul. Ce sort dure dix minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier.

Trou de mémoire : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre d'heures équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée oublie un fait précis, spécifié mentalement par le sorcier. La victime est consciente d'avoir oublié quelque chose, mais est incapable de ne trouver ne serait-ce qu'un indice sur la nature de ce qu'elle a oublié.

Sorts de niveau IV

Bouc émissaire : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de jours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée voit se concentrer sur sa personne absolument tous les malheurs, les déboires et les accidents qui pouvaient frapper globalement le groupe ou la communauté où elle est intégrée. Si l'ensorcelé est solitaire, il connaît un risque de 25% de rencontrer divers problèmes toutes les quatre heures.

Grêle : Ce sort ne peut fonctionner que si le ciel est nuageux. Il peut faire tomber la grêle (suffisamment fort pour détruire des récoltes) sur un périmètre comportant autant de lieues que le score de "Sorcellerie" du sorcier.

Hémophilie : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure autant d'heures que le score de "Sorcellerie" du sorcier. Le sang de la personne ensorcelée ne coagule plus : chaque blessure provoque des hémorragies. Ainsi, pour chaque blessure reçue, la personne ensorcelée doit encaisser un point de Fatigue supplémentaire.

Nuées orageuses : Ce sort permet de lever une couverture nuageuse très sombre dans la région où se trouve le sorcier, sur une aire comportant autant de lieues que son score de "Sorcellerie". Ce sort dure un nombre d'heures équivalent au score de "Haute Magie" du magicien.

Onde de choc : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. Le sorcier tend sa paume ouverte vers sa victime et lui envoie à distance un coup violent ; les dégâts infligés sont égaux au score de Désespoir du sorcier.

Peur : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de tours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée est submergée par une vague de peur venue du sorcier. Le sorcier tire 1d4 :
1. L'ensorcelé se recroqueville au sol de terreur.
2. L'ensorcelé est pétrifié sur place par la peur.
3. L'ensorcelé prend la fuite.
4. l'ensorcelé surmonte avec difficulté sa peur, mais souffre d'un malus de un niveau dans toutes ses caractéristiques tant qu'il est confronté au sorcier.

Pulsion : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de minutes équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée est débordée par une pulsion dévastatrice, avec le comportement extrême que cela implique : pulsion de désespoir - pulsion héroïque - pulsion criminelle - pulsion sexuelle.

Vague de sommeil : Ce sort affecte autant de victimes présentes dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier que son score de "Sorcellerie", et dure 10 minutes multipliées par le score de "Sorcellerie" du sorcier. Les personnes ensorcelées sombrent brusquement dans un profond sommeil. Seuls des coups ou des hurlements sont capables de les éveiller avant la fin du sortilège.

Sorts de niveau V

Feu sombre : Ce sort permet de nimber de flammes sans chaleur la lame d'une arme. L'arme ainsi ensorcelée inflige le double de blessures (ainsi, un coup normal qui infligerait une Blessure Légère infligera deux Blessures Légères avec une arme nimbée de Feu sombre). ce sort dure un nombre de tours équivalent au score de Sorcellerie du sorcier.

Infirmité : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et autant de minutes que le score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée se retrouve brutalement sourde, aveugle ou muette, au choix du sorcier.

Lame de Morgul : Ce sort doit être lancé sur un poignard ou une dague, dont la lame ne doit jamais être exposée à la lumière du soleil (la lumière du jour fait fondre la lame en quelques secondes). Lorsqu'une personne est blessée par ce poignard (même par une estafilade qui n'inflige qu'un point de Fatigue), la lame se casse dans la blessure, et la pointe brisée s'enfonce profondément dans les chairs. Cette blessure ne peut guérir naturellement ; même si le blessé passe son temps à se reposer, il est dans un état d'épuisement perpétuel : les tests d'Endurance qu'il fait chaque jour ne peuvent que maintenir son état s'ils sont réussis, l'aggraver s'ils échouent (en commençant par des points de Fatigue supplémentaires). En outre, chaque jour, le blessé doit effectuer un test de "Résistance aux Ténèbres" de difficulté moyenne ; en cas d'échec, il encaisse un point de Désespoir. Seuls les soins faits par des elfes sont efficaces contre cette blessure. S'il n'est pas soigné par eux, le blessé finit par mourir, dans un délai plus ou moins long en fonction de son Endurance. S'il meurt après avoir été submergé par le Désespoir, il devient un spectre mineur, asservi au pouvoir ténébreux.

Mauvais oeil : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de jours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. Toutes les personnes qui se trouvent dans le voisinage de l'ensorcelé souffrent d'une pénalité de un niveau dans toutes leurs caractéristiques. Cette pénalité n'affecte pas le sorcier, l'ensorcelé lui-même, ni les personnes qui s'écartent de son voisinage (au moins d'une centaine de pas).

Obsession : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de jours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. Le sorcier donne oralement un ordre (qui peut se révéler complexe, comme une quête à mener) à sa victime : celle-ci va alors chercher obsessionnellement à exécuter l'ordre du sorcier, même si elle est consciente d'être envoûtée et en souffre.

Panique : Ce sort affecte autant de victimes que le score de "Sorcellerie" du sorcier, présentes dans son champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles), et dure un nombre de tours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier.
Les personnes ensorcelées sont submergées par une vague de peur venue du sorcier. Le sorcier tire 1d4 par victime :
1. L'ensorcelé se recroqueville au sol de terreur.
2. L'ensorcelé est pétrifié sur place par la peur.
3. L'ensorcelé prend la fuite.
4. l'ensorcelé surmonte avec difficulté sa peur, mais souffre d'un malus de un niveau dans toutes ses caractéristiques tant qu'il est confronté au sorcier.

Passion : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de jours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée est submergée par

une passion dévastatrice pour une personne ou un objet désigné mentalement par le sorcier. Cette passion, qui implique un comportement extrême de la victime, est déterminée par le sorcier parmi les suivantes : amour - haine - cupidité.

Tétanisation : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure autant de minutes que le score de "Sorcellerie" du sorcier. Tous les muscles de la personne ensorcelée se tétanisent brusquement : la victime s'effondre, cambrée dans d'atroces souffrances pour toute la durée du sort, et encaisse une blessure grave.

Tornade : Ce sort permet de lever un vent d'une grande violence, qui arrache les branches et les clôtures, emporte les toitures, déchire les voiles et provoque une houle dangereuse sur les plans d'eau. Toute personne prise dans la tornade subit un malus général d'un niveau, et de deux niveaux si elle tente d'agir contre le vent. Ce sort dure un nombre de minutes équivalent au score de "Haute Magie" du magicien, dans un rayon d'un nombre de pas correspondant à la puissance 2 de son score en "Sorcellerie".

Sorts de niveau VI

Amnésie : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de jours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. La personne ensorcelée se retrouve privée de toute mémoire (ce qui la prive en particulier de l'usage de la Haute Magie, de la Sorcellerie et de la Magie Runique) ; elle ne sait plus qui elle est, d'où elle vient, où elle est et ne reconnaît personne. Elle découvre donc complètement le monde ; au terme du sort, lorsqu'elle retrouvera la mémoire, elle oubliera tout ce qui s'est passé pendant sa période amnésique.

Dévastation : Ce sort doit être lancé en même temps qu'une machine de guerre (catapulte, trébuchet, bélier...) entre en action. Le sorcier pousse un cri puissant qui décuple la puissance destructrice de la machine de guerre.

Epouvante : Ce sort affecte autant de victimes que le score de "Sorcellerie" du sorcier, présentes dans son champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles), et dure un nombre de tours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier.
Les personnes ensorcelées sont submergées par une vague de peur venue du sorcier. Le sorcier tire 1d4 par victime :
1. L'ensorcelé est frappé par le Souffle Noir (Virulence de l'attaque équivalente au score de Désespoir du Sorcier)
2. L'ensorcelé a une syncope et reste inconscient pendant 1d10 minutes.
3. L'ensorcelé est pétrifié par la peur, et gagne automatiquement un point de Désespoir.
4. L'ensorcelé prend la fuite.

Flamme d'Udûn : Ce sort permet au sorcier de se plonger sans mal dans le feu, et d'en ressortir incandescent en environné de flammes démoniaques. Toute personne qui le blesse à l'aide d'une arme de contact est légèrement brûlée et doit réussir un test d'Endurance difficile ou encaisser un point de Fatigue. Toute personne qui touche le sorcier ou est touchée par lui doit effectuer un test difficile d'Endurance ; en cas de réussite, elle n'encaisse qu'un point de Fatigue ; en cas d'échec, elle encaisse une Blessure Légère.
Flétrissure : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier. La personne ensorcelée est victime d'un vieillissement brutal (autant de mois que le score de "Sorcellerie" du sorcier), aux effets dévastateurs pour son organisme. La victime perd de façon définitive un niveau en Carrure.

Phobie : Ce sort affecte une victime dans le champ de vision (ou de perception, pour les spectres aveugles) du sorcier, et dure un nombre de jours équivalent au score de "Sorcellerie" du sorcier. A chaque fois que l'ensorcelé est confronté à un signe ou à un objet précis déterminé par le sorcier, il ressent une frayeur irraisonnée et subit un malus de deux niveaux dans toutes ses caractéristiques. Ce malus reste applicable pendant une heure après que le signe effrayant a été écarté de la victime.

Chapitre VI
L'expérience

« - Eh bien, monsieur Frodon, on a été loin et on a vu bien des choses. » ***Le Seigneur des Anneaux****, VI, 6*

I. Types d'expérience

La fiche de personnage comporte deux rubriques consacrées à l'Expérience : il s'agit de l'Expérience Générale et du Potentiel d'Expérience.

L'Expérience Générale totalise l'ensemble des points d'Expérience gagnés par le personnage au cours de son existence.

Le Potentiel d'Expérience chiffre les points d'Expérience qui n'ont pas encore été investis dans l'augmentation d'une Caractéristique ou d'une Compétence.

II. Gains d'expérience

L'Expérience est gérée à la fois par les joueurs et par le Meneur de Jeu.

Lorsqu'un joueur utilise (avec ou sans succès) une compétence, il coche la case qui l'accompagne. Cette compétence sera plus facilement améliorable qu'une compétence inutilisée.

Nota Bene : *Lorsqu'un personnage emploie un pouvoir ou un sortilège, il coche trois compétences : la magie qu'il emploie, les points de pouvoir qu'il emploie et la compétence qui lui sert à mettre en oeuvre sa magie.*

D'autre part, le Meneur de Jeu dispose d'un tableau d'Expérience. Les rangées de ce tableau sont consacrées aux objectifs du scénario, les colonnes sont consacrées aux PJ. Lorsqu'un joueur remplit l'un des objectifs définis par le Meneur de Jeu, celui-ci coche son tableau d'Expérience à la croisée des joueur et objectifs concernés. A la fin de la partie, le Meneur de Jeu fait le total des points gagnés par chaque personnage et les leur attribue.

La valeur des objectifs de jeu est détaillée ci-dessous :

Echec critique 1 point
Blessure 2 points
Réussite critique 5 points
Esprit de corps 25 points
Idée judicieuse 25 points
Acte de courage 25 points
Acte de générosité 25 points
Finesse diplomatique 25 points
Echapper à une situation dangereuse 25 points
Vaincre un second couteau 25 points
Vaincre un ennemi redoutable 50 points
Qualité de l'interprétation 50 points
Objectif secondaire du scénario rempli 50 points
Vaincre un champion adverse 100 points
Objectif principal du scénario rempli 200 points
Objectif héroïque rempli (fin de campagne) 500 points

III. Utilisation des points d'expérience

Les points d'Expérience ont trois utilités possibles :

1. Les points du Potentiel d'Expérience peuvent servir à augmenter une compétence.

S'il s'agit d'une compétence employée au cours du scénario, le joueur doit dépenser un nombre de points d'expérience équivalent à 100 fois le score qu'il désire atteindre.

> ***Exemple*** *: Saradoc Bophin a utilisé la compétence "Détrousser" au cours du scénario.*
> *Il y possède un score de 3 et veut l'augmenter à 4 : il doit donc dépenser 400 points d'Expérience (100 x score désiré).*

S'il s'agit d'une compétence qui n'a pas été employée au cours du scénario, le joueur doit dépenser un nombre de points d'expérience équivalent à 200 fois le score qu'il désire atteindre.

> ***Exemple*** *: Saradoc Bophin n'a pas utilisé la compétence "Poignards" au cours du scénario. Il y possède un score de 2 et veut l'augmenter à 3 : il doit donc dépenser 600 points d'Expérience (200 x score désiré).*

Si le personnage veut apprendre une nouvelle compétence, où son score initial est de 0, il doit investir 100 points d'Expérience, trouver un Maître qui lui enseigne cette compétence et réussir à la mémoriser.

Concrètement, le Maître doit réussir un test sous "Enseigner", et le personnage doit réussir un test sous "Mémoriser". Si l'un des deux tests échoue, la compétence n'est pas acquise. Les 100 points d'Expérience ne sont pas perdus : ils retournent au Potentiel d'Expérience du personnage et ne pourront être utilisés qu'à l'issue du prochain scénario.

Lorsqu'un personnage augmente son score de connaissances dans une forme de Magie, il augmente son Potentiel de savoir, mais n'apprend pas automatiquement de nouveaux dons, sorts, tours ou runes. Il lui faut étudier dans des livres ou recevoir l'enseignement d'un maître pour obtenir de nouveaux pouvoirs.

Enfin, un personnage ne peut pas augmenter de plus de 1 une compétence à la fin d'un scénario.

2. Les points du Potentiel d'Expérience peuvent servir à augmenter une Caractéristique.

Cette possibilité est très vorace en points d'Expérience :

Passer d'un niveau "Catastrophique" à un niveau "Mauvais" nécessite 1000 points

Passer d'un niveau "Mauvais" à un niveau "Médiocre" nécessite 2000 points

Passer d'un niveau "Médiocre" à un niveau "Acceptable" nécessite 3000 points

Passer d'un niveau "Acceptable" à un niveau "Bon" nécessite 4000 points

Passer d'un niveau "Bon" à un niveau "Excellent" nécessite 5000 points

Passer d'un niveau "Excellent" à un niveau "Extraordinaire" nécessite 6000 points

Exemple : Ori le Nain est Pataud (Mauvais) en Grâce, et voudrait bien passer au stade supérieur, soit devenir Lent (Médiocre). Il lui faudra investir 2000 points d'Expérience pour améliorer ainsi sa Grâce.

3. Expérience Générale et Valeur

Un personnage qui survit à de nombreuses aventures finit par acquérir de la "bouteille", et possède plus de ressources face à des situations imprévues que le simple débutant, si brillant soit-il. En atteignant des seuils symboliques en Expérience Générale, le personnage acquiert des Points de Valeur. Les Points de Valeur peuvent être investis une fois (et une seule) par scénario pour augmenter une caractéristique de un niveau au cours d'un test de compétence.

Expérience Générale	Points de Valeur
1000	1
3000	2
6000	3
10000	4
15000	5
21000	6
28000	7
36000	8
45000	9
55000	10
66000	11
78000	12
91000	13
105000	14
120000	15

On peut utiliser un ou plusieurs points de valeur simultanément, dans la limite du score du Personnage.

Exemple : Ori le Nain a 7125 points d'Expérience Générale. Il dispose donc de 3 Points de Valeur. Au cours d'un combat, il est en difficulté face à un Orque féroce ; il décide d'augmenter ses chances de se défendre en majorant sa caractéristique GRACE quand il fait un test de "Parade" : il peut s'octroyer trois fois un test de Parade avec une GRACE majorée d'un niveau, un test de Parade avec une GRACE majorée de deux niveaux et un test avec une GRACE majorée d'un niveau, ou un seul test de Parade avec une GRACE majorée de 3 niveaux.

IV. Conversion d'un personnage JRTM aux règles de Tiers Age

Il est possible de convertir un personnage des règles de JRTM aux règles de ***Tiers Age***. Pour cela, il faut suivre les étapes suivantes :

1. Création du personnage suivant les règles de Tiers Age.

Veillez simplement à donner le même nom et le même profil à votre personnage que celui qu'il avait acquis à JRTM.

2. Soustrayez 1 au niveau de votre personnage JRTM : cela donne le score de « Points de Valeur » de votre personnage Tiers Age

3. Attribuez à votre personnage le nombre de points d'expérience qui correspond à son score de « Points de Valeur ».
Employez ces points d'expérience pour développer les caractéristiques ou les compétences de votre personnage (en vous efforçant de respecter l'évolution qu'il avait pu connaître à JRTM). Attention : une compétence ne peut être augmentée qu'unité par unité. (Pour atteindre un score de 5 à partir d'un score initial de 3, il faut d'abord dépenser 400 points pour atteindre 4, puis 500 points pour atteindre 5.)

Exemple : *Kynan est un homme commun, guerrier niveau 3 à JRTM. Pour convertir ce personnage à Tiers Age, on recrée un personnage d'homme commun, dont la vocation est « guerrier », puis on lui attribue 2 Points de Valeur (niveau 3 – 1) et les 3000 points d'expérience dont dispose un personnage doté de ce score de Points de Valeur. Une fois ces 3000 points d'expérience convertis dans l'augmentation des compétences du personnage, la conversion d'un système à l'autre est achevée.*

VÉCU	***POINTS D'EXP.***	***PJ 1 :***	***PJ 2 :***	***PJ 3 :***	***PJ 4 :***	***PJ 5 :***	***PJ 6 :***
Echecs critiques	***1***						
Blessures	***2***						
Réussites critiques	***5***						
Esprit de corps	***25***						
Idées judicieuses	***25***						
Actes de courage	***25***						
Actes de générosité	***25***						
Finesse diplomatique	***25***						
Echapper à un danger	***25***						
Vaincre un 2° couteau	***25***						
Vaincre un ennemi redoutable	***50***						
Qualité de l'interprétation	***50***						
Objectifs secondaires du scénario remplis	***50***						
Vaincre un champion adverse	***100***						
Objectif principal du scénario rempli	***200***						
Fin de campagne	***500***						
Total EXP.							

Chapitre VII
Armes & Matériel

« Des hommes apportèrent alors un équipement de guerre des magasins du roi, et ils revêtirent Aragorn et Legolas de mailles brillantes. Ils choisirent aussi des heaumes et des boucliers ronds ; les ombons en étaient recouverts d'or et incrustés de pierres précieuses vertes, rouges et blanches. Gandalf ne prit pas d'armure ; et Gimli n'avait pas besoin de cotte de mailles, car il n'existait pas dans les réserves d'Edoras de haubert de fabrication meilleure que le corselet court forgé sous la Montagne dans le Nord. Mais il choisit un couvre-chef de fer et de cuir bien adapté à sa tête ronde, et il prit aussi un petit bouclier. Celui-ci portait le cheval courant, blanc sur fond vert, emblème de la maison d'Eorl. »
***Le Seigneur des Anneaux**, III, 6*

1. Caractéristiques des armures

Pièce d'armure	***Protection***	***Caractéristiques minimales***
Pourpoint de cuir	1	-
Haubergeon (Tunique matelassée)	1	-
Pourpoint de cuir clouté	2	-
Casque de cuir cerclé de fer	2	-
Gants de cuir	1	-
Bottes	1	-
Broigne (Armure annelée)	3	Carrure : Robuste
Broigne naine	4	Carrure : Robuste
Cotte de mailles	4	Carrure : Robuste
Cotte de mailles elfique	4	Carrure : Fluet
Cotte de mailles naine	5	Carrure : Robuste
Camail (Cagoule de mailles)	4	Carrure : Fluet
Gantelets de mailles	4	Carrure : Fluet
Jambières de mailles	4	Carrure : Fluet
Armure de demi-plates	5	Carrure : Vigoureux
Armure elfique de demi-plates	5	Carrure : Fluet
Armure naine de demi-plates	6	Carrure : Vigoureux
Heaume	5	Carrure : Robuste
Gantelets de fer	5	Carrure : Robuste
Grèves & solerets de fer	5	Carrure : Vigoureux
Armure de plates	6	Carrure : Massif
Armure de plates naine	7	Carrure : Massif

II. Caractéristiques des armes

Armes	Compétence	Points Action	Dégâts	Portée	Spécial	Bouclier	Caractéristique Minimale
Arbalète	Archerie	Charger : 2 (Viser 1) Tirer 1	1d12	150 pas	-	Non	Eveil : Attentif
Arc court	Archerie	Charger : 1 (Viser 1) Tirer 1	1d6	50 pas	-	Non	Carrure : Chérif Grâce : Lent
Arc long	Archerie	Charger : 1 (Viser 1) Tirer 1	1d8	100 pas	-	Non	Carrure : Robuste Grâce : Lent
Bâton	Bagarre	1	1d6	Contact	Dégâts+1 contre Cottes de mailles	Non	Carrure : Chétif Grâce : Pataud
Cimeterre	Epées	1	1d8	Contact	-	Oui	Carrure : Chétif Grâce : Lent
Cognée	Haches	1	1d6	Contact	Dégâts +1 contre demi-plates & plates	Oui	Carrure : Robuste
Coutelas	Poignards / Lancer	1	1d4	Contact Jet : 5 p.	Initiative +1	Oui	Carrure : Chétif
Dague	Poignards / Lancer	1	1d4	Contact Jet : 5 p.	Initiative +1	Oui	Grâce : Pataud
Epée bâtarde	Epées / Armes à 2 mains	1	1d8 (1) 1d10 (2)	Contact	Peut se manier à une ou deux mains	Oui (1) Non (2)	Carrure : Vigoureux
Epée courte	Epées	1	1d6	Contact	Initiative +1	Oui	Carrure : Chétif
Epée large	Epées	1	1d8	Contact	Dégâts +1 contre sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir	Oui	Carrure : Robuste
Epée longue	Epées	1	1d8	Contact	Dégâts +1 contre broignes & demi-plates	Oui	Carrure : Fluet Grâce : Lent
Epieu	Lances	1	1d10	Contact	Initiative +1	Non	Carrure : Vigoureux
Espadon	Armes à 2 mains	Attaque 2 Parer 1	1d12	Contact	Dégâts +1 contre sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir	Non	Carrure : Massif
Framée	Lances / Lancer	1	1d8	Contact Jet:10 p.	Initiative +1 (Contact)	Oui	Carrure : Fluet Grâce : Lent
Fronde	Lancer	Charger : 1 (Viser 1) Tirer 1	1d4	50 pas	Dégâts+1 contre Cottes de mailles	Oui	Grâce : Adroit
Gourdin	Bagarre	1	1d6	Contact	Dégâts+1 contre Cottes de mailles	Oui	Carrure : Fluet
Hache d'armes	Haches	1	1d10	Contact	Dégâts +1 contre demi-plates & plates	Oui	Carrure : Vigoureux
Hache de bataille	Armes à 2 mains	Attaque 2 Parer 1	1d12	Contact	Dégâts +1 contre demi-plates & plates	Non	Carrure : Massif
Hache de jet	Haches / Lancer	1	1d8	Contact Jet 10 p.	Dégâts +1 contre demi-plates & plates	Oui	Carrure : Robuste Grâce : Pataud

Armes	Compétence	Points Action	Dégâts	Portée	Spécial	Bouclier	Caractéristique Minimale
Javelot	Lances / Lancer	1	1d6	Contact Jet 20 p.	-	Oui	Carrure : Fluet Grâce : Lent
Lance d'arçon	Lances	1 (monté) 2 (piéton)	1d12	Contact	Initiative +2	Oui (monté) Non (piéton)	Carrure : Robuste Grâce : Adroit
Masse d'armes	Masses	1	1d8	Contact	Dégâts +1 contre cottes de mailles	Oui	Carrure : Vigoureux
Masse d'Hercule	Armes à 2 mains	2	1d12	Contact	Dégâts +1 contre cottes de mailles	Non	Carrure : Massif
Marteau de guerre	Masses	1	1d8	Contact	Dégâts +1 contre demi-plates & plates	Oui	Carrure : Robuste Grâce : Pataud
Fléau d'armes	Masses	1	1d10	Contact	-	Oui	Carrure : Robuste Grâce : Adroit
Pique	Lances	1	1d10	Contact	Initiative +2	Non	Carrure : Robuste Grâce : Lent
Poignard de jet	Poignards / Lancer	1	1d4-1	Contact Jet 15 pas	Initiative +1	Oui	Carrure : Chétif Grâce : Adroit

III. Caractéristiques des boucliers

Type de Bouclier	Bonus Bouclier	Caractéristiques minimum
Targe (petit bouclier)	+1	Adroit (Grâce)
Rondache (bouclier moyen, de forme circulaire)	+1	Chétif (Carrure) & Lent (Grâce)
Ecu (grand bouclier de forme triangulaire)	+2	Robuste (Carrure) & Pataud (Grâce)
Pavois (Vaste bouclier de forme rectangulaire)	+3	Vigoureux (Carrure)

IV. Table des prix

1 pièce d'or = 10 pièces d'argent
1 pièce d'argent = 10 pièces de bronze
1 pièce de bronze = 10 pièces de cuivre

Armes	
Arbalète	2 pièces d'or
Arc court	1 pièce d'or
Arc long	15 pièces d'argent
Bâton	2 pièces de bronze
Carquois (contenance 10 flèches/Carreaux)	5 pièces de bronze
Carreau	2 pièces de cuivre/unité
Cimeterre	15 pièces d'argent
Cognée	3 pièces d'argent
Coutelas	1 pièce d'argent
Dague	2 pièces d'argent
Epée bâtarde	2 pièces d'or
Epée courte	8 pièces d'argent
Epée large	1 pièce d'or
Epée longue	1 pièce d'or
Epieu	5 pièces d'argent
Espadon	3 pièces d'or
Flèche	1 pièce de cuivre/unité
Framée	7 pièces d'argent
Fronde	5 pièces de bronze
Gourdin	2 pièces de bronze
Hache d'armes	1 pièce d'or
Hache de bataille	2 pièces d'or
Hache de jet	1 pièce d'or
Javelot	2 pièces d'argent
Lance d'arçon	2 pièces d'or
Masse d'armes	15 pièces d'argent
Masse d'Hercule	2 pièces d'or
Marteau de guerre	17 pièces d'argent
Fléau d'armes	2 pièces d'or
Piques	15 pièces d'argent
Poignard de jet	15 pièces de bronze

Armures	
Pourpoint de cuir	15 pièces d'argent
Haubergeon (tunique matelassée)	1 pièce d'or
Pourpoint de cuir clouté	25 pièces d'argent
Broigne (Anneaux cousus sur une tunique de cuir ou de grosse toile)	5 pièces d'or
Haubert (Cotte de mailles)	10 pièces d'or
Cotte de mailles naine	100 pièces d'or
Cotte de mailles elfique	100 pièces d'or
Armure de demi-plates (Cotte de mailles renforcée par des pièces de protection comme des épaulières et un plastron)	100 pièces d'or
Armure naine de demi-plates	1000 pièces d'or
Armure elfique de demi-plates	1000 pièces d'or
Armure de plates	200 pièces d'or
Armure de plates naine	2000 pièces d'or

Boucliers	
Targe (petit bouclier)	5 pièces d'argent
Rondache (bouclier de taille moyenne, de forme circulaire)	8 pièces d'argent
Ecu (grand bouclier de forme triangulaire)	1 pièce d'or
Pavois (Vaste bouclier de forme rectangulaire)	15 pièces d'argent

Sacs	
Bourse	2 pièces de cuivre
Aumônière	1 pièce de bronze
Gibecière (contient 10 livres)	2 pièces de bronze
Petit sac de toile (contient 15 livres)	3 pièces de bronze
Havresac de cuir (contient 15 livres - imperméable)	5 pièces de bronze
Grand sac de toile (contient 25 livres)	4 pièces de bronze
Sac à dos (contient 20 livres - imperméable)	1 pièce d'argent
Sacoches d'arçon (Contient 25 livres - imperméable)	1 pièce d'argent & 1 pièce de bronze
Outre de peau	3 pièces de cuivre
Gourde	5 pièces de cuivre

Lumière & chauffage	
Amadou	3 pièces de cuivre
Briquet de silex	2 pièces de bronze
Bougie	1 pièce de cuivre
Torche	3 pièces de cuivre
Lampe à huile	5 pièces de bronze
Fiole d'huile	5 pièces de cuivre

Matériel de voyage	
Couverture	1 pièce de bronze
Corde	1 pièce de cuivre/pied
Tente *(2 places)*	5 pièces d'argent
Piton de fer	1 pièce de bronze

Tiers Age

Nom : _____
Race : _____
Passe personnel : _____
Vocation : _____

Valeur : ____
Desespoir /Melancolie : ____
Echo Magique : ____
Notoriete Magique : ____

Carrure : ____

Fatigue *(Defensive)*
☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Blessure legere *(Sonne)*
☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Blessure grave *(K. O.)*
☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Bonus aux degats : _____

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Grace : ____

Actions par tour :
Initiative :
Course :

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Poesie : ____

☐ Magie elfique :
☐ Magie d'Aman :
☐ Points de reve :

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Erudition : ____

☐ Magie runique :
☐ haute magie :
☐ Sorcellerie :
☐ Points de sagesse :
☐ Langue maternelle :
☐ Westron :

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Noblesse : ____

☐ Dons thaumaturgiques :
☐ Points de majeste :

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Prestance : ____

☐ Charme :

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Eveil : ____

☐ Magie naturelle :
☐ Points de communion :

☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___
☐ ..... ___

Tiers Age

Arme	Competence	Pts. action	Degats	Portee	Special

Bouclier	Bonus

Armure	Bonus

Carquois						
	OOOOO	OOOOO	OOOOO	OOOOO	OOOOO	OOOOO

Bourse
Pieces d'or :
Pieces d'argent :
Pieces de bronze :
Pieces de cuivre :

Experience generale
Potentiel d'experience

Materiel

Magie Runique

Rune	Niveau	Description

Haute Magie/Sorcellerie

Sort	Niveau	Description

Points de sagesse : ○○○○○○○○○○○○○○○

Magie Naturelle

Don naturel	Description

Points de communion : ○○○○○○○○○○○○○○○

Thaumaturgie

Don thaumaturgique	Description

Points de majeste : ○○○○○○○○○○○○○○○

Magie Elfique

Tour d'Elfe	Description

Benediction d'Aman

Don des Valars	Description

Points de reve : ○○○○○○○○○○○○○○○