FAQ Tiers Age

Voici un copié-collé des questions posées à propos de TA sur notre forum, et de leurs réponses.
Merci à tous nos contributeurs !

Points de règles de combat

Lors d'un combat, on jette le jet pour toucher, puis les degats, si un persos prend une blessure legere ou une blessure grave, au tour suivant il continuera à prendre des blessures legeres ou graves, ou se prend-t-il un nouveau degat.
Je m'explique plus clairement, imaginons un nain se faisant frapper par un orque (la honte !) et prenant une blessure grave, au tour suivant l'orque frappe et lui fait un point de fatigue normalemnet, le nain prend-t-il le point de fatigue ou une nouvelle blessure grave ?
Je ne sais pas trop comment faire...
En ce qui concerne les blessures encaissées par un personnage, elles varient toujours en fonction des dégâts infligés.
Reprenons l'exemple de ce pauvre Nain surpris par un orc :
Si le premier coup encaissé par le Nain est une blessure grave, et que le deuxième coup comporte peu de dégâts, il n'encaissera qu'une blessure légère ou un point de fatigue. Rien n'empêche qu'un combattant qui vient de recevoir une blessure hémorragique subisse ensuite une simple égratignure (si la 2° attaque est moins bien placée ou le coup moins fort).
En revanche, si un combattant a encaissé tous ses points de fatigue, un nouveau point de fatigue se transforme automatiquement en blessure légère ; cela fonctionne de la même façon lorsqu'un perso a encaissé toutes ses blessures légères : une nouvelle blessure légère se transforme en blessure grave.
Nota Bene : un perso peut être tué SANS avoir encaissé un point de fatigue ou une blessure légère, s'il subit un nombre de blessures graves supérieur à son total. (Par exemple, un hobbit recevant une gifle de Troll risque d'être tué net, pour peu qu'il ait raté son esquive, et même s'il était en pleine forme deux secondes avant...)

Gestion de l'expérience en magie

une petite question sur la dépense de points d'expérience dans le domaine de la magie :
Quand un joueur achète un point dans une compétence représentant sa connaissance théorique d'une forme de magie (Magie elfique ou magie runique par exemple), quelles sont les conséquences :
- Gain d'une nouvelle forme de magie spontanée ou possibilité d'en apprendre un avec un maître. Avec ou sans dépense de nouveaux points d'exp ?
- Gain d'un nouveau sort ou rune ? de plusieurs sorts ou runes ? de quel niveau ou de quel cumul de niveau ? possibilité d'apprendre auprès d'un maître ou dans un codex ? Avec ou sans dépense de nouveaux points d'exp ?
La gestion de l'expérience est différente en fonction du type de magie.
En Magie Spontanée, le gain d'un point de Magie se traduit par le gain immédiat d'un nouveau pouvoir.

En Magie Rituelle (Haute Magie, Magie Runique et Sorcellerie), le système est différent. Le magicien qui augmente de 1 son score gagne la possibilité d'apprendre des sorts d'un nombre de niveaux équivalent à son nouveau score.
Par exemple, un Nain forgeron qui dispose d'un score de Magie Runique de 3 et passe à un score de 4 gagne la possibilité d'apprendre de nouveaux sorts totalisant 4 niveaux (par exemple, 4 sorts niveau 1, ou un sort niveau deux et deux sorts niveau 1, ou deux sorts niveau 2, ou un sort niveau 1 et un sort niveau 3, ou encore un sort niveau 4). A la différence des pouvoirs de Magie spontanée, ces sorts doivent être appris : ils ne sont pas acquis automatiquement. Un maître ou des études dans un codex permettent d'apprendre ces sorts.
Au niveau du temps d'apprentissage je suggère ceci : un maître permet d'apprendre un niveau de sort en une semaine ; l'apprentissage en autodidacte d'après un codex permet d'acquérir un niveau de sort en un mois. Ceci dit, je recommande de la souplesse au MJ, en particulier en campagne, quand il n'y a pas forcément de grands laps de temps entre deux scénarios.

J'ai un joueur magicien bourrin

Juste pour savoir, quand vous avez un pjs qui a l'habitude de faire des bourrins et qui tout un coup decide de faire un mage hyper specialise en magie et qu'il se met 5 en magie d'aman et magie elfique, il peut plus les augmenter ses competences ?
Remarque: j'ai explique le fonctionnement de la magie à ce pjs en lui disant qu'il pourrait pas s'amuser à lancer des sorts à tout va, comme il file des peches à tout le meonde dans les autres jeux, et depuis il n'arrete pas de s'amuser , histoire de voire si Sauron est si fort que ça et pour foutre les autres pjs dans la merde...
Rigolo, ton PJ…
A-priori non, il ne peut plus augmenter ses scores de Magie d'Aman & de Tours Elfiques s'il est déjà à 5... Du reste, s'il veut être efficace, il a intérêt à soigner egalement ses scores de Points de Rêve, Enchantement & Rêverie, (sans oublier "Charme", "Chant" ou "Instrument de musique") ce qui peut suffir à s'avérer vorace en points d'expérience.
Quelques idées pour gérer ce genre de PJ :
- Il est très fort, incontestablement... tant qu'il a des points de rêve. Mais s'il est si spécialisé que cela, une fois privé de la possibilité d'employer la magie, il doit être très moyen. Or les Points de Rêve se regagnent grâce à une émotion esthétique : tous les scénars n'offrent pas un beau paysage, un splendide coucher de soleil ou une oeuvre d'art au coin de la lisière voisine... En général, j'attends que mes PJ remarquent que telle situation pourrait se prêter à la récupération de points de pouvoir, je ne leur dis pas (même si je décris la beauté des lieux ou d'un chant). Si ton PJ manque un peu de finesse et utilise ses Points de Rêve à tort et à travers, il peut se retrouver privé pendant longtemps de la possibilité d'employer la Magie - y compris dans des moments critiques où elle aurait été utile. (J'ai vécu cela, en tant que joueur, avec des Points de Majesté ; j'avais grillé tous mes points dans un combat d'arrière-garde, et comme le reste du scénario était diplomatique mais ne se prêtait plus vraiment à des gestes honorables ou à des actes de bravoure, je me suis retrouvé à sec en Thaumaturgie pour un bon moment...)
En ce qui concerne Sauron le Grand et son Œil :

1) Attends patiemment que ton PJ se fasse remarquer. J'espère que ce sera sur de la Magie d'Aman, parce que c'est 1d20 sur la Table de Réaction des Forces Ténébreuses, et que ça peut se révéler très sportif...
2) La Table de Réaction des ForcesTénébreuses ne donne que des indications générales. A toi, en tant que MJ, d'interpréter au mieux comment agissent les serviteurs des ténèbres.

- S'il s'agit juste d'espions, fais en sorte qu'ils renseignent TRES efficacement les adversaires des PJ, quitte à déséquilibrer passablement le scénario en défaveur des PJ. Les plans des PJ doivent être battus en brèche, les PNJ importants (comme les contacts ou les alliés) peuvent disparaître, leurs ennemis peuvent se révéler insaisissables (en ayant toujours deux longueurs d'avance) ou au contraire tendre des traquenards bien tordus aux joueurs, conseillés par les espions du Seigneur Ténébreux.
- S'il s'agit d'agents envoyés pour capturer ou pour tuer le magicien, il faut faire ce que ferait le Seigneur Ténébreux... Comme ton joueur emploie de la Magie Elfique et de la Magie d'Aman, Sauron sait pertinemment qu'il s'agit d'un Elfe Noldo et qu'il serait grotesque de lui envoyer des hommes moindres ou des gobelins standard... Donc, il enverra plutôt, parmi les hommes, des combattants éprouvés, ou parmi les orques, des champions Uruk Noirs, pas forcément stupides (je pense à Grishnakh, la capitaine orque du Mordor qui enlève Merry et Pippin pour tenter de récupérer l'anneau). Du reste, rien n'empêche ces agents de s'allier avec les ennemis prévus par le scénario...
- S'il y a un magicien ténébreux ou une créature monstrueuse dans les agents envoyés par Sauron, ils peuvent se servir de la peur - ou du Don Ténébreux "Envoutement" - pour asservir d'autre PNJ et en faire leurs propres agents, ce qui amplifiera d'autant le danger pour le pauvre PJ...
- Enfin, s'il y a des serviteurs ténébreux qui rôdent dans la région, et qui recherchent le magicien, la rumeur courra très vite qu'il existe une relation entre le PJ et ces types inquiétants qui posent des questions à son sujet... (Dans la Comté, le vieux Gamegie ou le père Magotte se rendent compte rapidement que Frodon est recherché). Or les serviteurs ténébreux peuvent répandre la peur ou commettre des crimes (ils en ont besoin pour récupérer leurs Points de Malice après avoir employé un Don Ténébreux) ; du coup, le PJ leur sera associé dans l'inconscient collectif et deviendra très impopulaire dans la région. Les PNJ standards lui deviendront hostiles à partir du moment où ils sauront qu'il a sans doute une relation avec le pillage commis dans la ferme voisine ou le massacre d'une famille de charbonniers dans la forêt proche...
Bref, même avec un tirage faible ou médiocre sur la Table de Réaction des Forces Ténébreuses (disons à partir de 4), il y a de quoi pourrir durablement et dangereusement la vie du PJ concerné...

"Bon, pour ce qui est des combats, je ne suis pas persuadé, car il suffit même de se ***créer un perso bon en grâce et en carrure*** *(voire excellent) et hop, c'est la belle vie !"*
Certes, mais tu ne raisonnes que dans le cadre du combat à un contre un, et que dans le cadre du combat sans magie. Le combat prend un tout autre visage si tu penses que tes PJ peuvent

avoir à affronter PLUSIEURS adversaires à la fois, si tu imagines que dans le lot il peut se trouver un serviteur ténébreux bien dégénéré qui maîtrise un ou deux Dons Ténébreux - ou qui manipule une arme runique...
Dans un combat face à un adversaire en surnombre, même un PJ fort et rapide est dans une situation délicate, voire critique, car il a de fortes chances d'être dépassé par le nombre d'actions de ses adversaires. Je prends un exemple concret. Je joue un chevalier d'Arthedain, sire Curudin, qui est costaud (d12, dégâts +1) et véloce (d12, 3 actions). Il est donc assez fort et assez rapide ; en outre, il porte un haubert qui lui donne une protection de 4. Dans un combat, Curudin s'est retrouvé face à trois adversaires, qui devaient être robustes (d10) et adroits (d10, 2 actions), avec des armures moins bonnes (mais des armes meurtrières, épieu et haches d'armes). Eh bien ce combat fut critique pour mon perso : il disposait au total de 3 actions, alors que ses adversaires en totalisaient 6. Au maximum (et sans attaquer), il pouvait faire trois parades alors que ses adversaires pouvaient (toujours au maximum) l'attaquer à 6 reprises... Inutile de dire que sans l'intervention d'autres PJ (moins forts, mais qui ont occupé quelques tours certains adversaires), Sire Curudin restait sur le carreau ; et s'il s'en est tiré, c'est grièvement blessé.
Voilà l'illustration qu'être fort et rapide, c'est la belle vie... face à un adversaire. Mais le combat redevient TRES risqué dès qu'il y a déséquilibre numérique. (Et il est rare que les orques se promènent en solitaire...;-))
En ce qui concerne la magie, elle peut faire basculer radicalement l'issue d'un combat ; un Haut Elfe peut faire fuir pas mal d'orques et de gobelins avec la Magie d'Aman, un adepte de la Thaumaturgie Royale peut faire des exploits guerriers ou rallier des combattants dans des situations critiques... et une créature Ténébreuse qui emploie "Hurleloup" peut gonfler ses troupes avec pas mal de Wargs, ou peut faire fuir pas mal d'adversaires (PJ compris...) avec "Horreur"... Dans ce cas là, être fort et rapide ne sert pas à grand chose : il faut être noble pour résister aux agents des ténèbres...

*"Sinon, j'aimerais savoir : qu'elle est la différence entre **parade et esquive** ?"*
Tu mets le doigt sur une imprécision des règles. "Esquive" et "Parade" servent à éviter ou bloquer les coups, mais ces deux compétences ont des spécificités. Faire un test de "Parade" avec un bouclier permet de bénéficier du bonus de parade affecté au bouclier. Faire un test d' "Esquive" peut permettre aussi de se désengager d'un corps à corps sans prendre un coup en traître de l'adversaire au moment où l'on se dégage.

*"Et **quand je crée un perso**, si je lui met deux point seulement en bagarre (ou ne autre compétence que le perso connait déjà), il aura deux ou trois ??"*
Il aura trois. Toutes les compétences standard qui sont notées sur la feuille de perso (à l'exception des compétences de Magie ou des compétences qui dépendent directement d'une caractéristique) ont un score initial de 1, indépendant des points à répartir au cours de chaque étape éducative.

La prêtrise
Apres maintes supplications de la part de mes Pj sur le fait qu'il ne pouvaient incarner un fidele de Dieu, je me suis penche sur la question pour ajouter cela au formidable jeu qu'est Tiers Age
Hem... Je ne voudrais pas jouer les rabat-joie, mais il n'y a pas de clergé ni de temple de quelque dieu que ce soit en Terre du Milieu au Troisième Age... Enfin, si l'on se plonge dans le SdA, toute forme de religion organisée en est absente, et on peut tout au plus parler de croyances et d'une spiritualité diffuse... En tout cas, le seul prêtre dont Tolkien parle dans toute son oeuvre, c'est Sauron construisant un temple consacré à Melkor à Numenor (au 2° Age). Le sommet du Meneltarna, toujours à Numenor, sert de sanctuaire à Eru, mais nul temple n'y est construit, et c'est le roi seul qui mène la cérémonie...
Bref, je ne vois guère de prêtres dans la Terre du Milieu...

"Quelle est la conduite à tenir pour ***la résolution d'une action dont le personnage n'a pas la compétence****"*
Si tu n'as pas la compétence, tu ne peux pas l'utiliser. Dura lex sed lex.

*"****peut-on apprendre directement un sort à un autre joueur****"*
Sur, de même qu'une compétence, le professeur utilise "enseigner" et l'élève utilise "mémoriser". Ce sont des compétences que personne ne prend au départ, ce qui donne des échecs frustrants, et les premiers Pex sont partis dans ces compétences hautements utiles.

*"****Quel est l'interêt de faire 1,2,3 ou 4 avec le don naturel Sommeil réparateur*** *?"*
J'ai pas relu en détail le sort, mais je suis sur qu'il est écrit dans le descriptif en itailique que les effets du sort s'ajoute au sommeil naturel. En plus, je crois me souvenir que pour certains, il n'y a pas besoin de faire de jets d'endurance (utile pour le non-combattants).

*"- **a propos de ces PNJ elfes, j'ai ete surpris de leur force comparativement aux autres races** (meme les nains). Un petit calcul rapide m'a amene a plus de 40000 pts d'experience par rapport a un personnage debutant ce qui me semble enorme vis-a-vis des regles concernant l'experience (500 pts en moyenne par scenario reussi ?)"*
Deux précisions au sujet des Elfes : tout d'abord, ils sont très anciens (Legolas, par exemple, a pus de 2000 ans quand il participe à la guerre de l'Anneau... Glorfindel, quand il rattrape les hobbits, réapparaît 1000 ans après avoir mis en fuite le Roi-Sorcier au cours de la dernière guerre d'Arthedain)... Par conséquent, les PNJ Elfes ont assez logiquement beaucoup plus d'expérience que les simples mortels, limités par leur faible longévité. En outre, les guerriers les plus redoutés par les Orques sont les Elfes, ce qui confirme leur caratère redoutable ; on notera que quand les Orques soupçonnent le passage d'un "espion" au col de Cirith Ungol, ils soupçonnent immédiatement un "grand guerrier Elfe". Au Nord, alors que le Roi-Sorcier a envahi à deux reprises l'Arthedain, il n'a jamais réussi à prendre pied en Lindon. Autre exemple, les Orques sortis de la Moria pour traquer la Compagnie de l'Anneau sont massacrés jusqu'au dernier par les Elfes de Lorien - dont la majorité est composée d'Elfes Gris et d'Elfes

Sylvains, rappelons-le...Cela confirme, à mes yeux, le caractère redoutable des Elfes, d'où leurs caractéristiques & compétences élevées.

" - enfin, tu indiques que certaines actions (notamment magie) necessitent des jets sous competence. Je suppose que ***la difficulte est de 8*** *pour ces jets (?)"*
Effectivement, à moduler selon les circonstances.

"- certaines ***runes*** *(notamment celle de fermeture) peuvent-elles selon toi etre utilisees en scenario ? Quelle serait la duree de "gravure" d'une telle rune sur une porte, et cela peut-il etre fait avec un materiel rudimentaire (donc plus graffiti que reelle rune)."*
Pourquoi pas ? Mais si ces runes sont gravées dans l'urgence ou sans le matériel approprié, il faut attribuer des seuils de réussite élevés - comme difficile, périlleux, voire désespéré pour le simple graffiti.

"- resistances des armes et armures : *Runequest propose un systeme ou les armures ont un potentiel d'armure qui decroit au fur et a mesure que des coups les traversent jusqu'a ce qu'elles soient inutilisables. Ce systeme pourrait rajouter du realisme au jeu sans etre trop lourd. Meme chose pour les armes : si une arme, lors d'un coup, ne traverse pas l'armure de l'opposant, lui enlever un point sur son total d'"armure", quand elle est a zero, elle casse (donc un combattant avec une dague contre une armure de plaques aurait de serieuses chances de casser son arme). D'un autre cote, des runes de renfort pourraient augmenter ce potentiel d'"armure"."*
J'ai déjà appliqué ce système dans d'autres jeux. Il est réaliste mais particulièrement lourd - surtout pour le maître de jeu. C'est délibérément que j'ai décidé de négliger l'usure des armes et armures. (Quoique ce soit effectivement un facteur important dans le combat réel.)

"- a propos de ***viser avec les armes****, je suppose que les armures ne s'appliquent pas si le membre vise n'est pas couvert"*
Tout à fait ; c'est même un des intérêts de la localisation visée des coups.

- On ne peut ***augmenter sa compétance dons naturels*** *que jusqu'au total des dons naturels ?*
Effectivement, pour la magie spontanée (et pas seulement la magie naturelle) tu ne peux avoir plus que le nombre de dons existants.
De toute façon, la force de la magie spontanée étant qu'avec un même don tu peux avoir plusieurs effets, l'intérêt n'est pas dans la foultitude de don, mais dans la puissance (nombre de dés) avec laquelle tu peux les lancer.

- Mes joueurs avaient à JRTM ***des armes +10,*** *+15, etc. Comment les convertir à TA ? Je ne peux utiliser que les runes (pas d'armes +2, +3...)*
Tant mieux, le côté catalogue Manufrance de beaucoup de JdR est assez pénible. Dans le SdA, les armes magiques ne prolifèrent pas (ça peut être l'occasion de faire du ménage sur les feuilles de perso).

De plus, certaines runes sont TRES puissantes ; si les joueurs râlent trop, tu peux toujours leur en mettre une (attention quand même).

- Dans les combats. Dans l'exemple, Shagrat ***esquive et attaque tout de suite*** *après (p 140). Mais il nous a fait ça à la suite, là ! C'est possible ? L'autre n'avait peut-être plus d'action, ou au contraire si ?*

Tant que tu as des actions, tu joues : parade esquive, magie, etc... Après... tu morfles.
Je précise, tu peux parer 4 attaques simultanées (première action des ennemis) si tu as 4 actions, mais après, tu es cuit.
Cela rend les combats, contre plusieurs adversaires, relativement mortels.

- Une Elfe Sylvain est ***limité à une carrure "robuste****". Est-ce pour tout le jeu ou juste à la création du persos. Car l'Elfe en question (appelons le Pôpaul), donc Pôpaul peut très bien se muscler durant le jeu et dépasser le niveau "robuste", non ?*
Aucun problème (si ce n'est le coup prohibitif en Pex), les limitations ne valent que pour la création des personnages. En effet, les (vrais)héros possèdent souvent des caractéristiques innaccessibles au débutant(héros).

Des dégats peuvent ils être nuls *? Si la différence (Dégat - Armure) donne un résultat nul ou négatif, il n'y a pas de dommages DU TOUT. Bong !"*
Dans les règles sur l'attaque (chapitre IV, 5), il est bien spécifié : "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'Echec, il encaisse une blessure légère."
Pourquoi cette règle ? D'une part parce que l'attaque réussie implique que le perso a bel et bien été blessé. D'autre part, parce qu'une armure peut empêcher une pénétration mais n'arrête jamais le choc - tout au plus peut-elle l'amortir. Enfin, parce que le port de l'armure de plates garantirait une quasi-invulnérabilité, en particulier face aux armes légères comme la dague ou le poignard... ce qui serait une erreur historique, puisqu'au XV° siècle, ce sont précisément les coutiliers qui mettaient à mort les hommes d'armes à terre, et puisqu'au XV° siècle, les soldats espagnols employaient des épées très courtes pour saigner l'infanterie lourde des Suisses.

Tout d'abord, je remarque qu'il n'existe ***pas de maximal à la caractèristique carrure*** *pour les humains, demi-elfes, demi-orques, nains et orques. Ainsi, un personnage ayant accumulé beaucoup d'expérience (au bout de très,très nombreuses parties j'imagine...) pourrait devenir gigantesque.*
Or, je ne pense pas qu'il soit très réaliste pour un membre des ces races d'être aussi fort physiquement qu'un dragon ou de battre un troll au bras de fer!!!
Ne faudrait-il pas limiter leur carrure à massif (colossal est déjà trop: c'est déjà un ours, un balrog, un troll...)?

Ainsi, grâce à de la magie octroyant un bonus d'un niveau, on obtiendrait une carrure maximale de "colossal".
-Et puis, il y a un petit détail qui me gêne au niveau de ***la défense critique****: en cas de défense critique, le défenseur évite automatiquement le ou les prochains coups de l'adversaire qui a porté l'attaque (là, je suis d'accord), mais aussi des autres.*
Ex: l'orque qui embroche Frodo dans le Mazarbul a fait une défense critique face à l'attaque de Boromir, donc il évite les prochaines attaques dudit Boromir mais aussi d'Aragorn.

C'est là qu'à mon humble avis le bât blesse: imaginons par exemple que notre orc soit attaqué par deux ennemis très différents , un très mauvais combattant et un excellent.
A cause du très mauvais, un être chétif ne sachant pas se battre, il sera relativement facile de faire une défense critique, non? Le bon combattant sera donc très pénalisé.
Ne serait-il pas plus juste de limiter l'application de l'avantage de la défense critique que contre celui qui a porté l'attaque à l'origine de cette défense critique?
1. Au niveau des caractéristiques, je crois inutile de limiter les maxima parce que le coût en XP est prohibitif. Pour exemple, Hikaki, qui a dû faire 5 scénarios (souvent étalés sur 2 soirées de jeu) avec le même perso, a accumulé un peu plus de 3000 points. Pour passer d'un niveau excellent à un niveau extraordinaire, il en faut 6000. Il faudrait donc, en gros, qu'un joueur passe 20 séances à thésauriser ses XP, sans jamais y toucher, pendant que ses petits camarades montent allégrement leurs compétences. 20 séances, à raison d'une partie par semaine, ça représente quatre mois de jeu ! Beaucoup plus s'il y a des interruptions ! Je doute fortement que des joueurs le fassent - et s'ils le font, et que leur perso survit à une aussi longue stagnation de sa progression dans des scénarios qui deviennent de plus en plus dangereux, je pense qu'ils l'ont amplement mérité !
2. Au sujet de la Défense Critique :
L'objection soulevée me semble intéressante... mais le paradoxe, c'est que le cas ne s'est JAMAIS présenté au cours des parties assez nombreuses que j'ai maîtrisées, et au cours de celle que j'ai jouée. En fait, si le problème existe en théorie, il ne se présente pas dans la pratique, pour une raison assez logique. J'explique :
- Pour que le problème se pose, il faut qu'il y ait plusieurs adversaires, et que le plus rapide soit aussi le plus faible. Cela implique par exemple un gobelin, avec une Carrure ridicule et une Grace assez élevée. Mais le problème n'existe que si ledit gobelin attaque avec une arme lourde - style épée, masse, hache... Or les combattants rapides et faibles emploient plutôt des armes légères (dague, poignard) ou des armes de jet, armes qui dépendent de la Grace et dans le maniement desquelles ils font en moyenne des scores importants... La probabilité d'une défense critique de l'adversaire est donc faible.
La défense critique n'est facile que face à un adversaire à la fois faible en Carrure et en Grace... Mais dans ce cas, dans un combat de groupe, c'est généralement le dernier à frapper... quand son adversaire a grillé toutes ses actions face au déluge de coups essuyés (ceux qui ont essayé le combat à un contre trois comprendront). En général, le combattant isolé n'a même plus d'action à dépenser pour éviter les coups des adversaires les plus lents.

C'est la raison pour laquelle le cas de figure ne s'est encore jamais présenté dans toutes les parties à ma connaissance. D'expérience, je peux aussi vous dire que la défense critique est assez rare - sauf face à des brêles, mais c'est le genre d'adversaire qui fuit plutôt que de se battre - et qu'elle est toujours TRES bien venue quand elle arrive. (J'en ai rêvé - en vain - dans un combat où mon pauvre chevalier banneret d'Arthedain affrontait trois soudards d'Angmar ; je pense que Ghorin aussi en a rêvé, quand Nabi, son Nain, en décousait avec une bande de petits gobelins souffreteux mais rapides comme des furets...)

Cette fois, c'est au sujet de la magie. Plus exactement, la ***durée des dons****.*
Prenons un exemple : Magie Elfique / Aura Elfique, score 1 au D4 : "Les yeux du magicien semble refléter des étoiles."
Mais pendant combient de temps?
Un autre exemple : Thaumaturgie / Immunité Royale, score 1 au D4 : "Le prochain coup qui frappe le thaumaturge glisse sans mal."
Même si le don a été "activé" il y a une semaine?
Bref, il manque une information de durée. Je propose donc qu'un don ne "fonctionne" pas plus qu'une heure. Bien sûr, le joueur peut décider d'"arrêter" le don avant son terme.
Houla ! Voilà une question qu'on a déjà eut ici et qui soulève une question plus générale mais importante :
Faut-il des règles pour tout gérer de A à Z et passer son temps à consulter des tableaux ?
Ou
faut-il au contraire avoir des règles minimales qui font quand même l'indispensable mais qui laisse une grande fluidité au roleplaying ?
Pour moi, Tiers Age répond au deuxième critère. Son système propose des règles générales qui font qu'on peut jouer 1 partie entière sans consulter les règles. C'est ce qui s'est passé lors de ma dernière partie.
Bon maintenant comment gérer le cas du sort qu'a lancé ton elfe magicienne ? Et bien en le faisant au jugé et sans donner de précisions au joueur. Donner une durée précise ne serait pas très "magique" ! La durée peut d'ailleurs être fonction de la réussite du sort !
Exemple : La magicienne lance son sort et ses yeux commencent alors à reflêter les étoiles. Tu ne donnes au joueur aucune précision de durée. Et puis au bout d'un moment tu peux dire que l'ami de la magicienne voit les reflets disparaitre peu à peu. Bon combien de temps ? Tu vois ça en fonction du jeu, il faut que le sort soit assez long pour qu'il ait le temps de faire son effet et que le joueur soit content de l'avoir lancé. Mais pas trop long pour que si le joueur lance son sort trop tôt, il comprenne son erreur. Pour un sort de combat/défense, fait en sorte que le sort ne dure que quelques rounds si le combat est facile ou la durée du combat complet si le combat est difficile. Tu peux ainsi varier la durée pour augmenter l'intensité du jeu.

Je me pose tout de même une petite question. Je masterise depuis quelques semaines, et j'ai remarqué que mes joueur ***peuvent entreprendre des actions sans avoir la compétence associée****. Un exemple : se battre avec une hache sans avoir la compétence Haches. J'ai donc résolue l'action en considérant que le personnage avait un score de 0 dans cette compétence.*

Mais je me demande s'il est acceptable qu'un personnage ne connaissant pas les bases dans une dicipline donnée puisse réussir ses actions simplement parce qu'il utilise un gros dè. Qu'en pensez-vous?
P'tite réponse rapide au sujet des compétences nulles. Il est vrai que la précision manque dans les règles, mais compétence nulle = incapacité. Assez logique, non ? Ca n'est pas parce qu'on a une forte caractéristique (un fort potentiel) qu'on peut réussir une action dans un domaine où l'on n'a ni formation, ni pratique. Ca n'est pas parce qu'on est très intelligent qu'on va comprendre un discours en mandarin si on n'a jamais appris le mandarin...

En ce qui concerne les armes de corps à corps, on n'emploie pas une compétence à 0. On emploie la compétence "Bagarre". "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)" (p.13)
Quand tes joueurs en auront assez de faire 1d10/2 de dégâts à la hache d'armes (ce qui est moins efficace que l'épée courte ou le gourdin), ils commenceront à monter leur compétence "Haches"...

"-depense t'on les PdM si on rate le sort*???"*
Oui d'après moi et en plus on fait aussi le test d'écho magique.

*"****-le pj active t il lui meme la rune au moment qu'il veut****???"*
Oui mais par contre il a intérêt à le dire et surtout à l'activer au bon moment. Si le joueur active une rune de défense 3 heures avant le combat, elle sera certainement désactivée au moment utile.

"-doit etre Dunedan pour avoir magie thaumaturgique*???"*
Non, la magie thaumaturgique n'est pas une magie d'origine "raciale", elle est plutôt la manifestation magique d'un certain charisme qui mène une personne à savoir naturellement diriger d'autres personnes.

"1- ***La compétence "Lecture de rune" est-elle indispensable à l'usage d'une arme runique*** *? Autrement dit, un guerrier doit-il nécessairement réussir ce jet en plein combat pour bénéficier des effets d'une rune ?"*
Non, Lecture de Rune n'est pas indispensable pour utiliser un objet runique, cette compétence n'est nécessaire que pour graver des runes. Sinon cela voudrait dire qu'une arme magique ne l'est qu'avec les magiciens or l'épée de Frodon brille très bien quand les orcs s'approchent de lui et pourtant il est totalement étranger à la magie.

"2- ***Y-a-t-il une limite au nombre de runes pouvant être gravées sur un objet*** *? Peut-on n'en graver qu'une, ou plusieurs, et combien ?"*

Je crois qu'il n'y rien à ce sujet dans les règles et je trouve ça aussi bien. Vives les règles simples où on ne trouve pas la durée d'un sort en millisecondes. Pour moi tout doit être affaire de simple logique.
Dans ce cas, je considère qu'une rune gravée prend un peu de place (on ne grave pas en arial 8) et qu'une arme a plus ou moins de place selon sa taille. Ainsi sur une dague, je ne permettrais qu'1 rune (gravée sur les 2 côtés de la lame). Sur une hache de bataille, la lame est plus imposante et je permet donc de mettre 2 runes (une de chaque coté).

Au sujet de l'usage des objets runiques, j'adapte un peu ma pratique en fonction de la nature des runes employées. Comme le faisait remarquer Ghorin, les runes elfiques fonctionnent que le porteur ait décelé ou non leur signification : les lames brillent à proximité d'orques... En revanche, pour les runes dont l'usage est ponctuel (elles sont nombreuses), je pars du principe que le personnage doit connaître les qualités de son arme pour les employer. Soit il a lu lui-même les runes, soit une tierce personne l'a fait pour lui et lui a révélé la nature du pouvoir de l'objet magique.
Quant au nombre maximum de runes sur un objet, j'applique les deux principes suivants :
On ne peut SIMULTANEMENT ciseler plusieurs fois la même rune sur un objet.
Si on dote un objet de plusieurs runes, on le fait au moment de sa fabrication (taille de la pierre / forge). Si jamais un seul test est un échec, l'objet perd toutes ses vertus runiques. Par exemple, un forgeron qui veut ciseler trois runes sur une épée et réussit pour deux d'entre elles mais échoue pour la troisième annule toutes les vertus runiques de l'arme. Cela incite les joueurs à la prudence (fabriquer une arme, ça demande souvent plusieurs jours de travail ; une armure, plusieurs semaines...) et limite naturellement les inscriptions "calendaires"... D'un autre côté, un excellent forgeron peut produire des armes extraordinaires...

1)au début de création des personnages
l'endurance est limité à combien?
2) les compétences peuvent elles éxcéder 6 au début?
3)Pour revenir à l'endurance, peut on l'augmenter par la suite avec de l'xp?
L'endurance, comme les autres compétences, sont limités à 5 à la création, mais peuvent être augmentées par la suite, en investissant un certain nombre de points d'XP, en fonction du niveau de la compétece à ce moment là.