

***Systeme***

***J***

# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>page 6</b>
<b>I – Résumé des règles</b>	<b>page 7</b>
1) Définition du personnage	page 7
a) <i>Capacités</i>	page 7
b) <i>Savoir et savoir-faire</i>	page 7
c) <i>Etat de santé physique</i>	page 8
d) <i>Moral et motivation</i>	page 8
2) Résolution des actions	page 9
a) <i>Compétences</i>	page 9
b) <i>Jet d'action/compétence</i>	page 9
c) <i>Jet de dé</i>	page 9
d) <i>Seuils de difficulté</i>	page 10
e) <i>Test de capacité</i>	page 10
<b>II – Création de personnage</b>	<b>page 11</b>
1) Choix d'une race/culture	page 11
2) Détermination des capacités	page 13
3) Particularités	page 13
a) <i>Dons et talents</i>	page 13
b) <i>Défauts et faiblesses</i>	page 15
c) <i>Limites</i>	page 16
4) Choix d'une vocation	page 17
5) Compétences supplémentaires	page 17
6) Equipement	page 18
<b>III – Résolution des actions normales</b>	<b>page 19</b>
1) Tableau récapitulatif	page 19
2) Description	page 20
3) Résolution d'une action	page 26
a) <i>Seuil fixe et résultat « tout ou rien »</i>	page 26
b) <i>Seuil fixe et résultat variable</i>	page 26
c) <i>Opposition et résultat « tout ou rien »</i>	page 26
d) <i>Opposition et résultat variable</i>	page 26
e) <i>Résultat négatif - maladresse</i>	page 26
f) <i>Réussite ou échec exceptionnels</i>	page 27
g) <i>Exemple de cas particulier : compétences sociales</i>	page 27
4) Limite aux tentatives	page 27
5) Modificateurs	page 28
a) <i>Encombrement</i>	page 28
b) <i>Visibilité</i>	page 28
<b>IV – Combat</b>	<b>page 29</b>
1) Blessures	page 29
a) <i>Fatigue</i>	page 29
b) <i>Blessure légère</i>	page 29
c) <i>Blessure grave</i>	page 29
d) <i>Blessure mortelle</i>	page 30
2) Points de dégâts	page 30
a) <i>Réussite de l'attaque</i>	page 30
b) <i>Type d'arme</i>	page 30
3) Attaque et défense	page 31
a) <i>Attaque</i>	page 31
b) <i>Défense</i>	page 31
c) <i>Modificateurs divers</i>	page 31

4) Actions et round de combat	page	32
a) Action 'intense'	page	32
b) Action 'annexe'	page	32
c) Action suspendue	page	33
d) Initiative	page	33
5) Autres types d'agressions	page	35
a) Désarmer	page	35
b) Assommer	page	35
c) Immobiliser	page	35
<b>V – Etat de santé</b>		<b>page 36</b>
1) Description des blessures/états	page	36
a) Fatigué	page	36
b) Blessé léger	page	36
c) Blessé Grave	page	36
d) Blessé critique	page	36
2) Stabilité de l'état	page	36
3) Activité physique et fatigue	page	37
a) Occasions ponctuelles	page	38
b) Occasions de courte durée	page	38
c) Occasions de durée moyenne	page	38
d) Occasions de longue durée	page	38
4) Magie noire et poisons/maladies	page	38
a) Intensité	page	38
b) Rapidité	page	38
c) Effets	page	38
d) Immunités	page	39
5) Soins	page	39
a) Stabilisation de l'état d'une personne blessée	page	39
b) Réduction de malus	page	39
c) Accélération de la guérison	page	39
6) Guérison	page	39
<b>VI – Moral et motivation</b>		<b>page 41</b>
1) Bonus/malus	page	41
2) Modification d'une action	page	41
a) Effet	page	41
b) Durée	page	41
c) Limites	page	42
d) Personnage suicidaire	page	42
3) Utilisation de magie	page	42
4) Evolution du moral	page	42
a) Gain	page	43
b) Perte	page	43
c) Retour à la normale	page	44
d) Réputation	page	44
<b>VII – Magie</b>		<b>page 45</b>
1) Energie magique	page	45
a) Points de moral dépensés	page	45
b) Niveau effectif	page	45
c) Limite	page	45
2) Description : Magie Spontanée	page	46
a) Magie d'Aman	page	47
b) Magie naturelle	page	48
c) Magie des soins	page	49
d) Magie elfique	page	50
e) Magie royale	page	51
f) Magie des ténèbres	page	51

3) Description : Magie Rituelle	page 52
a) Haute magie	page 52
b) Magie runique	page 58
c) Rituels magiques	page 60
d) Sorcellerie	page 61
4) Résistance à la magie	page 66
<b>VIII – Expérience et évolution</b>	<b>page 67</b>
1) Acquisition de points d'expérience	page 67
a) Base	page 67
b) Ajouts	page 67
2) Utilisation des points d'expérience	page 67
a) Moment de l'évolution	page 67
b) Augmentation d'une compétence	page 67
c) Augmentation de capacité	page 68
3) Autres modifications	page 68
a) Modifications des compétences associées	page 68
b) Changement de réputation	page 68
<b>IX – Equipement</b>	<b>page 69</b>
1) Définitions	page 69
a) Prix	page 69
b) Poids	page 70
c) Solidité	page 70
d) Valeur magique	page 71
e) Source	page 71
f) Temps	page 71
g) Compétence	page 71
2) Tables d'équipement	page 72
a) Armes	page 72
b) Armures	page 73
c) Accessoires	page 74
d) Gîte et couvert	page 75
e) Transport	page 75
3) Constructions	page 75
a) Echelle de solidité	page 75
b) Attaque de constructions	page 76
<b>X – Figurants</b>	<b>page 77</b>
1) Personnages joueurs	page 77
a) Fiche vierge de personnage	page 77
b) Personnages débutants pré-tirés	page 77
c) Personnages expérimentés	page 90
2) Personnages non-joueurs	page 90
a) Humains	page 90
b) Hobbits	page 92
c) Nains	page 93
d) Elfes	page 94
e) Orcs	page 95
3) Bestiaire	page 96
a) Animaux	page 96
b) Créatures fantastiques	page 98
<b>Annexes</b>	<b>page 99</b>
1) Création de personnages	page 99
a) Races/cultures et compétences associées	page 99
b) Particularités	page 100
c) Vocations et compétences associées	page 102
d) Augmentation d'une compétence	page 102
e) Equipement	page 103

<b>2) Compétences</b>	<b>page 106</b>
a) <i>Capacités et compétences associées</i>	<i>page 106</i>
b) <i>Tableau récapitulatif des compétences</i>	<i>page 106</i>
c) <i>Exemples de résolution de quelques compétences</i>	<i>page 108</i>
<b>3) Combat et santé</b>	<b>page 109</b>
a) <i>Actions et état</i>	<i>page 109</i>
b) <i>Liste et effets des blessures</i>	<i>page 109</i>
c) <i>Etat de santé et guérison</i>	<i>page 109</i>
<b>4) Magie</b>	<b>page 109</b>
a) <i>Tableau récapitulatif – magie spontanée</i>	<i>page 109</i>
b) <i>Magie Rituelle – liste talents de Haute magie</i>	<i>page 111</i>
c) <i>Magie Rituelle – liste talents de Sorcellerie</i>	<i>page 111</i>
<b>5) Index général</b>	<b>page 111</b>

# Introduction

Bon, voici un nouveau système de jeu de rôle amateur pour un monde médiéval fantastique. Pourquoi utiliser celui-là plutôt qu'un autre, peut-on se demander. Afin de permettre à chacun de répondre à cette question, je vais tracer l'historique de système J.

## A la base

Je suis un fan du Seigneur des Anneaux, que je découvre en 1979. J'ai dû le lire une vingtaine de fois (dont deux fois en anglais) en quelques années, plus la plupart des autres livres de Tolkien, en français comme en anglais : Bilbo et le Silmarillion bien sûr, mais aussi Faërie, les Aventures de Tom Bombadil, Histoires Inachevées (Unfinished Tales), Book of Lost Tales (le Livre des Contes Perdus) I et II, etc. Plus divers livres sur Tolkien et son monde, comme Atlas of Middle-Earth (Karen Wynn Fonstad) ou Journeys of Frodo (Barbara Strachey)...

Je suis aussi un fan de jeux de rôle, ayant découvert ce loisir en 1980, à 12 ans. Dès que Iron Crown Enterprises (ICE) a commencé à développer des modules et campagnes dans le monde de Tolkien (au départ avec Rolemaster, avant la création de Middle-Earth Role-Playing), je me suis précipité dessus. Avec le temps, et les contraintes de la vie en société (travail, famille...), j'en suis venu à ne jouer pratiquement plus que dans le monde de Tolkien, comme meneur de jeu.

## Rôliste 2<sup>ème</sup> génération

A la naissance de ma fille Ivanna, je travaillais à la MJC de Manosque, où j'avais créé et j'animais un « espace jeux », où le jeu de rôle était une des activités principales. Un an plus tard, dans les Vosges, elle voyait le même groupe de joueurs venir régulièrement à la maison, et elle suivait toutes les parties avec grand plaisir. Et de même lorsque j'ai fait construire près de Toulouse.

Mon fils est moins « tombé dedans » car au départ la maison louée à Toulouse était trop petite et j'allais en club. Il n'a donc vraiment connu le jeu de rôle qu'à partir de 4 ans.

A l'âge de 8 ans ma fille a intégré le groupe de joueurs adultes – avec grand plaisir. Elle avait déjà lu Bilbo et le Seigneur des Anneaux, et les autres ne tarderaient pas à suivre. Elle connaissait le monde de Tolkien mieux que la plupart des joueurs (à 11 ans, mieux que tous sauf moi !), et relisait les résumés des aventures régulièrement – elle était la mémoire du groupe. Le système (Rolemaster 2<sup>ème</sup> édition) ne lui posait aucun problème. Mon fils, lui, a commencé à 7 ans, mais avec moins de fougue.

## Demande

Avant le collège, ma fille me demande si je ne pouvais pas lui faire un système plus simple pour faire jouer dans la Terre du Milieu. Elle comptait se lancer comme meneuse avec copains et copines, au collège ou ailleurs. Et elle voulait un système facile d'accès pour les joueurs, et pas trop dur à maîtriser pour elle.

Je connaissais d'autres systèmes gratuits comme Tiers Age, développé par Usher et disponible sur son site internet (cf. <http://couroberon.free.fr>). Moi-même j'avais fait un système simplifié de Rolemaster pour une équipe d'enfants (dont les miens), à base de tableau excel, qui calculait tout. Mais ce système s'appuyait beaucoup sur Rolemaster, et quant à Tiers Age elle l'a trouvé encore trop complexe pour un joueur débutant.

Avec elle et pour elle j'ai donc fait Système J – J comme Jeu, Jòc (occitan), Juego (espagnol)... mais aussi comme Jeune, tout simplement, qui est notre nom de famille. Avant la sortie du Seigneur des Anneaux de Decipher, l'essentiel des règles a été couché sur le papier. A 11 ans, en 2003, Ivanna a donc fait ses débuts comme meneuse, avec ce jeu, et avec succès. Je l'ai aussi fait pour qu'on puisse l'utiliser dans d'autres mondes médiévaux-fantastiques – ça n'est, avant tout, qu'un système.

## Maintenant (fin 2003)

Les règles ont été complétées, fignées, en fonction de la demande de ma fille : elle voulait avoir quelque chose de facile mais quand même un peu réaliste. Aussi ai-je essayé de faire un système souple, où de nombreux points de règles peuvent être ignorés ou adaptés, selon le désir de chacun ; ou pris en compte, ce qui ralentit un peu le jeu, mais permet d'apporter plus de réalisme. Les règles ne sont qu'un cadre possible, le but est d'abord de se faire plaisir...

Pour la magie, je me suis beaucoup inspiré de Tiers Age, entre autres, essayant de rester fidèle à l'esprit du Seigneur des Anneaux. C'est la partie la plus complexe, mais elle a eu beaucoup de succès auprès d'adolescents divers. Dont certains ont demandé à avoir une copie des règles.

De fil en aiguille, tout en continuant à figner, je me suis dit que tout cela pourrait peut-être intéresser d'autres personnes, et j'ai donc pensé à le mettre à la disposition de tous sur internet....

---

## CREDITS

Auteur : Hervé Jeune (herve.jeune@free.fr), avec l'aide d'Ivanna (ivanna.jeune@free.fr), fortement inspiré de Tiers Age.

Illustrateurs : à la demande de la Saul Zaentz Company (qui possède les copyrights sur Tolkien et ses œuvres et dérivés), j'ai retiré tous les dessins que j'avais mis, issus des suppléments MERP/JRTM. A vous de mettre les vôtres !

# I – Résumé des règles

## 1) Définition du personnage

Tout d'abord, ne l'oublions pas, un personnage n'est pas qu'une suite de chiffres. Il apparaît aux autres personnages (joueurs et non-joueurs) d'abord comme un individu avec une apparence qui permet de répondre sans trop se tromper aux questions suivantes :

- taille, poids, corpulence, pilosité
- couleur de peau, de cheveux, d'yeux
- sexe
- âge
- race/culture

Par ailleurs, il a aussi une histoire, des souvenirs, des relations diverses (famille, amis, ennemis...) qui le différencient de tout autre personnage..

A côté de cela, chaque individu a des capacités (qui évoluent peu ou pas), des savoir et savoir-faire (qui augmentent avec la pratique et l'entraînement), et un état physique et mental (sujet à variations fréquentes) qu'il faut traduire en terme de jeu. On va s'y employer.

### a) Capacités

Dans ce système on distingue 5 capacités principales. Sans grande originalité on trouve :

- la Force (F) : mélange de puissance musculaire et de vitalité, robustesse, etc. ;
- l'Adresse (A) : correspond à l'agilité, la dextérité, la rapidité, et j'en passe ;
- la Volonté (V) : réunit le charisme, la force de personnalité, les ressources psychiques, et ainsi de suite ;
- l'Intellect (I) : faculté d'analyse, mémoire, facilité à apprendre – tout ce qui a trait aux connaissances et à la raison ;
- les Sens (S) : correspond aux sens physiques (vue, ouï e...), état d'éveil, empathie émotionnelle....

Ces capacités (FAVIS pour amateurs de sigles) peuvent prendre les valeurs suivantes (pour un homme ou une femme normaux) :

- 0 (incapacité) – concerne à priori juste les nourrissons et certains handicapés
- 1 (infirmes)
- 2 (ridicule)
- 3 (médiocre)
- 4 (faible)
- 5 (moyen)
- 6 (correct)
- 7 (bon)
- 8 (excellent)
- 9 (remarquable)
- 10 (exceptionnel)

Voire plus pour des individus hors norme, sans parler des nombreuses autres créatures, fantastiques ou non.

### b) Savoir et savoir-faire

A chaque capacité est associée une liste de compétences, ces dernières bénéficieront du score dans la capacité. Ces compétences représentent des actions classiquement entreprises par des personnages dans un monde médiéval-fantastique. La liste est volontairement limitée (pour les joueurs débutants), mais il est possible d'en rajouter (nombreux métiers par exemple). Voir aussi le chapitre sur les compétences, pour plus de détail.

Force	Adresse	Volonté	Intellect	Sens
Armes de mêlée (4 compétences)	Armes à distance (2 compétences)	Commandement	Connaissances variées	Embarcation
Arts martiaux	Course	Diplomatie	Evaluation	Equitation
Endurance	Discrétion	Intimidation	Herbes utiles	Magie spontanée (MS) (6 compétences)
Forge	Esquive	Marchandage	Magie rituelle (MR) (4 compétences)	Musique et chant
Natation	Grimper	Persuasion	Régions	Perceptions
	Gymnastique	Séduction		Perception de magie
	Manipulation	Théâtre		Soins
	Mécanismes			Survie en nature

On notera qu'ici, la magie comme les armes (entre autres) regroupent plusieurs compétences séparées – voir les chapitres correspondants pour plus de détail.

### c) Etat de santé physique

En plus d'être en pleine forme et bonne santé, ou carrément mort, on distingue 4 états intermédiaires :

- fatigué – au pire quelques ampoules, bleus et égratignures ;
- légèrement blessé – blessures stables, peu pénalisantes (gêne) ;
- gravement blessé – blessures handicapantes, ou mettant à terme la vie en péril (saignements importants, fractures...) ;
- mortellement blessé – vie menacée à court terme.

Chaque fois qu'il y a dégradation de l'état de santé, suite à un combat, une chute, une période d'activité intense, etc., on considère qu'il y a une blessure. On coche alors la case appropriée (selon la gravité de la blessure – cf. paragraphe sur les combats) :

- |                          |                          |                          |                          |                          |                 |                   |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | fatigué         | (aucun malus)     |
| <input type="checkbox"/> | blessé léger    | (-1 par blessure) |
| <input type="checkbox"/> | blessé grave    | (-2 par blessure) |
| <input type="checkbox"/> | blessé critique | (-3 par blessure) |

Pour chaque ligne on prendra un nombre de cases égal à la Force (F) – toujours au moins une case, même pour les cas particuliers où  $F = 0$ . Si une ligne est pleine, on coche sur celle du dessous. S'il n'y a pas de ligne en-dessous, on est mort ! On efface les blessures avec le repos et la guérison (cf. chapitre sur la santé).

### d) Moral et motivation

Le corps n'est rien sans la tête et le cœur. Une personne en pleine forme physique mais démotivée en fera moins qu'un individu blessé mais opiniâtre. Le moral représente les ressources psychiques, le courage (un peu comme dans le Seigneur des Anneaux/système CODA), la vision optimiste ou pessimiste... et également les ressources magiques.

Comme pour la santé, un système de cases à cocher permet de situer rapidement l'état du personnage. Mais contrairement à la santé physique, on coche (ou on efface) des cases toujours à la suite, en s'éloignant de l'état « normal ». Egalement, contrairement à la santé physique, le moral peut être dans un état « mieux que normal ». Voici le système de cases à cocher – on prend autant de cases par ligne que le score de Volonté (V) :

- |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                 |                                                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | enthousiaste    | (+3 aux actions si au moins une case non cochée)                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> | motivé          | (+2 aux actions si au moins une case non cochée)                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> | confiant        | (+1 aux actions si au moins une case non cochée)                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | Etat « normal » | (pour commencer : au moins autant de cases cochées que non cochées) |
| <input type="checkbox"/>            | hésitant        | (-1 aux actions si au moins une case cochée)                        |
| <input type="checkbox"/>            | démoralisé      | (-2 aux actions si au moins une case cochée)                        |
| <input type="checkbox"/>            | désespéré       | (-3 aux actions si au moins une case cochée)                        |

A noter que le moral aura tendance à toujours revenir à la « case de départ » avec le temps – la case médiane de l'état « normal ». On ne peut être dans un meilleur état que l'enthousiasme. Par contre, si toutes les cases sont cochées on devient « suicidaire ». Voir le paragraphe sur l'évolution du moral pour plus de détail.

## 2) Résolution des actions

Lorsque le meneur de jeu l'estimera nécessaire, les personnages devront déterminer si une action qu'ils ont entreprise a réussi ou a échoué, et la marge de réussite ou d'échec. On va donc détailler la manière de s'y prendre.

### a) Compétences

Chaque fois qu'un joueur souhaite faire faire quelque chose à son personnage, il va utiliser une compétence. Chaque personnage a des compétences, et pour chacune il a un degré de maîtrise ou niveau, allant de 0 (aucune connaissance), 1 (débutant), à... beaucoup plus (limite : 5 x capacité associée). C'est le niveau de la compétence qu'on utilisera.

Si la compétence requise ne figure pas sur la feuille du personnage :

- ou bien le personnage a une compétence voisine, dont on utilisera le niveau (éventuellement modifié, selon la décision du meneur) ;
- ou bien le personnage n'a aucune compétence apparentée, on prendra alors un niveau de 0 (voire moins, selon meneur).

### b) Jet d'action/compétence

Dans ce jeu, pour réussir une action, il faut faire un score le plus élevé possible. Le calcul du score est le suivant :

Score = niveau *compétence* + valeur *capacité associée* + jet de dé + modificateurs éventuels

On compare ensuite le score à un seuil de difficulté. Si le score est supérieur au seuil, il y a réussite. S'il est inférieur ou égal au seuil, il y a échec. La marge de réussite ou d'échec dépend de la différence entre le score et le seuil (voir le chapitre sur l'interprétation des résultats).

### c) Jet de dé

Dans ce système, on n'utilise qu'un dé à 6 faces (D6). On obtient un résultat aléatoire (jet de dé) allant de -17 à +18, de la manière suivante :

\* 1<sup>er</sup> jet de dé :

- Résultat de 1 : on retient 1, on relance et on retranchera tous les résultats obtenus par la suite (total nul ou négatif)
- Résultat de 2, 3, 4 ou 5 : c'est le résultat pour cette action, on « marque » 2, 3, 4 ou 5 au total
- Résultat de 6 : on retient 6, on relance et on ajoutera tous les résultats obtenus par la suite (total supérieur à 6)

\* éventuels jets de dé suivants :

- Résultat de 1 à 5 : on s'arrête là, on calcule le jet de dé (total) puis le score
- Résultat de 6 : comme pour le premier jet de dé

\* suite de 6

Si l'on fait '6' 3 fois de suite, on s'arrête là. Cela correspond à un échec exceptionnel (jet de -17 : '1' suivi de trois '6') ou une réussite exceptionnelle (jet de +18 : 3 fois '6'). Voir le chapitre suivant sur l'interprétation des résultats.

Exemples de calculs de scores :

1 <sup>er</sup> jet	2 <sup>ème</sup> jet	3 <sup>ème</sup> jet	4 <sup>ème</sup> jet	Résultat du jet de dé	Compétence (niveau)	Capacité associée	Score net
4				<b>4</b>	15	5	<b>24</b>
1	3			1 - (3) = <b>-2</b>	10	8	<b>16</b>
1	6	1		1 - (6 + 1) = <b>-6</b>	0	4	<b>-2</b>
1	6	6	4	1 - (6 + 6 + 4) = <b>-15</b>	20	9	<b>14</b>
1	6	6	6	1 - (6 + 6 + 6) = <b>-17</b> échec exceptionnel	0	6	<b>-11 + échec exceptionnel</b>
6	1			6 + 1 = <b>7</b>	25	10	<b>42</b>
6	6	2		6 + 6 + 2 = <b>14</b>	0	3	<b>17</b>
6	6	6		6 + 6 + 6 = <b>18</b> réussite exceptionnelle	5	7	<b>30 + réussite exceptionnelle</b>

#### d) *Seuils de difficulté*

Ils sont déterminés par le meneur de jeu la plupart du temps, sauf pour des compétences comme le combat. Pour ce dernier, le seuil de difficulté est égal à la défense de l'être attaqué (cf. chapitre sur le combat). Dans les autres cas, la table ci-dessous peut aider le meneur à se faire une idée des seuils qu'il peut fixer. Mais rien ne vaut la pratique....

Seuil (niveau)	Appréciation	Commentaire
5	Trivial	Même des enfants non entraînés peuvent y arriver sans trop de mal
10	Facile	Une personne normale y arrive avec un minimum d'entraînement
15	Moyen	Pour quelqu'un de moyennement entraîné (niveau 5) au moins
20	Difficile	Demande une personne assez compétente (niveau 10 et plus) et douée
30	Très dur	A réserver aux gens d'expérience (à partir niveau 20) et doués/veinards
40	Redoutable	Pour maîtres/experts seulement (niveau 30 et +), et encore faut-il parfois s'accrocher
60	Dingue	A la portée d'êtres d'exception, et/ou particulièrement inspirés (Vinci/la Joconde ?)
100	Impossible	Irréalizable par des personnes et moyens normaux (par magie, par les dieux/démons...)

#### e) *Test de capacité*

Parfois des jets sont nécessaires pour voir si le personnage arrive à surmonter la douleur d'une blessure, l'effet d'un sort, l'évolution de l'état de santé (guérison ou aggravation...). Mais là on cherche à faire le plus petit score possible, de manière à ne pas dépasser une capacité spécifique, souvent la Force ou la Volonté. On peut faire de même avec la solidité d'un matériel également. On ne tient pas compte des réussites/échecs exceptionnels.

Score = jet de dé (-17 à +18) + modificateurs éventuels

On compare ensuite à la valeur de la capacité. Si le score est strictement supérieur, il y a échec. S'il est inférieur ou égal à la capacité, il y a réussite. La marge de réussite ou d'échec, souvent calculée en multiples de la capacité testée, permet de déterminer les effets exacts du test.

Exemples de tests (voir détails dans les chapitres suivants) :

Exemple de situation	Jet de dé	Modificateur (exemple)	Score	Capacité *	Résultat
Blessure légère reçue – test de Volonté	+2	+4 (blessures variées)	+6	Volonté/5	<b>Echec / étourdi</b>
Guérison bl. mortelle – test de Force	-9	+3 (blessure mortelle)	-6	Force/5	<b>Réussite / guérison</b>
Stabilisation bl. grave – test de Force	+10	+2 (bl. grave) -1 (confiant)	+11	Force/5	<b>Echec / aggravation</b>
Résistance Souffle noir – test de Volonté	+16	+1 (hésitant)	+17	Volonté/5	<b>Echec / coma</b>
Rattraper quelque chose – test d'Adresse	6	-1 (point de moral dépensé)	5	Adresse/5	<b>Réussite / rattrapé</b>

\* une valeur moyenne de 5 a été choisie pour l'exemple, mais cela dépend de chaque personnage

## II – Création de personnage

Avant de créer un personnage, il faut connaître un minimum le monde dans lequel il va évoluer. Au meneur de jeu de ne pas oublier cette étape essentielle....

Le système décrit ici se veut générique et adaptable à de nombreux univers médiévaux-fantastiques. Mais comme un monde en particulier a servi de modèle – le monde du Seigneur des Anneaux, de JRR Tolkien, il sera utilisé comme source d'inspiration pour la création de races/cultures variées.

La création d'un personnage suit six étapes principales :

- le choix d'une race/culture (ici on proposera juste elfe, hobbit et nain en plus des humains)
- l'attribution d'une valeur à chaque capacité (Force – Adresse – Volonté – Intelligence – Sens)
- la personnalisation, avec la détermination de particularités inventées ou choisies dans une liste
- le choix d'une vocation, correspondant aux affinités du personnage (on en proposera ici cinq à titre d'exemple)
- l'acquisition des compétences, en fonction des choix précédents et de l'expérience du personnage
- l'achat de l'équipement et autres possessions

Il restera ensuite à donner de la consistance au personnage en détaillant son apparence, son histoire, ses relations, son caractère, ses buts, et tutti quanti.

### 1) Choix d'une race/culture

On en détaillera ici quatre. Les valeurs de départ proposées dans le tableau ne correspondent pas forcément à des individus moyens (sauf l'humain), mais sont présentées dans un souci de relative équité entre races. L'elfe proposé ici comme personnage débutant ne correspond pas à l'elfe que l'on rencontre le plus souvent. Mais ce dernier est la plupart du temps très âgé (par rapport aux autres races) et a accumulé beaucoup d'expérience – en tout cas il fait partie des rares endurcis qui ont choisi de rester en Terre du Milieu.

De toute manière, les règles ne sont que des guides à adapter par chacun, des propositions qu'il faut utiliser avec souplesse.

	Humain	Elfe	Hobbit (semi-homme)	Nain
Force (F)	5	4	3	6
Adresse (A)	5	6	6	4
Volonté (V)	5	4	6	6
Intellect (I)	5	5	4	5
Sens (S)	5	6	6	4
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Combat rapproché (une compétence au choix) Diplomatie Equitation Herbes utiles Marchandage Régions (origine, 1 autre)	Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Esquive Herbes utiles Histoire Magie elfique (MS*) Musique et chant Perceptions Région d'origine Survie en nature	Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Esquive Herbes utiles Perceptions Région d'origine Survie en nature	Combat rapproché (une compétence au choix) Endurance Evaluation Forge Mécanismes Marchandage Région d'origine
Taille	1 m 50 à 2 m	1 m 60 à 2 m 10	90 cm à 1 m 30	1 m 25 à 1 m 65
Poids	40-125 kg	40-125 kg	20-40 kg	50-90 kg
Pilosité	Très variable	Imberbes, sinon variable, mais pas de roux	Souvent imberbes, mais pieds poilus ! Bruns et châains surtout	Barbus ! Cheveux/barbes noirs, bruns, voire roux
Yeux	Très variable	Gris, bleus, verts	Variable	Gris, marrons, noirs

\* MS = Magie Spontanée

Toujours pour simplifier, tous les personnages écrivent et parlent couramment la langue commune, le ouistrain, de même que la langue de leur région d'origine, si elle est différente : les elfes parlent au moins un parlé elfique (le sindarin), les nains leur propre langue secrète (le khuzdul), et les hommes connaissent souvent une autre langue ou dialecte. La connaissance de la région d'origine commence toujours au niveau 10 (si plusieurs régions d'origine, partager les 10 niveaux).

Les compétences associées sont des compétences plus faciles à apprendre pour un membre de la race ou culture. A priori, ayant baigné dedans toute son enfance, elles ne changent jamais. Aussi, chaque personnage doit attribuer 15 points (niveaux) dans ces compétences, avec au minimum 1 point dans chaque compétence associée à la race/culture, et au plus 5 points dans une même compétence. Les 10 points de la (ou les) *Région d'origine* viennent en plus de ces 15 points à répartir.

Par ailleurs, en plus de ce qui est indiqué dans le tableau, chaque race ou culture peut bénéficier de certaines particularités. Par exemple :

- 
- Humains :  
Race très souple et innovatrice. Chaque humain peut choisir deux compétences non associées à sa race, qui le deviennent.  
Ou bien, une compétence associée (et une seule) qui va devenir encore plus facile à apprendre (niveaux doublés).
- 
- Elfes :
    - bonne vision nocturne : malus d'obscurité divisés par deux
    - appel de Valinor : un personnage « suicidaire » choisit de rejoindre les Havres Gris et quitter la Terre du Milieu
    - bonus de 1 pour percevoir et utiliser la magie
    - immunité totale (pas de jet nécessaire) aux maladies naturelles (si non naturel, on parlera de magie ou poison)
- 
- Hobbits :
    - résistance à la magie/au mal : Volonté doublée (résistance à magie/corruption...) ou divisée par deux (utilisation)
    - optimistes : au départ, la ligne de moral « état normal » n'a aucune croix de cochée ; ils tendent toujours vers ce point
- 
- Nains :
    - résistance à la magie : Volonté doublée (résistance à magie) ou divisée par deux (utilisation Magie spontanée)
    - résistants aux blessures : Volonté doublée pour résister aux effets d'une blessure (étourdissement...)
    - résistants aux maladies : Force doublée pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie
    - bonne vision nocturne souterraine : malus d'obscurité divisés par deux dans des grottes ou souterrains
    - difficulté à apprendre à nager : il faut un point de plus pour acquérir un niveau
- 

Bien entendu, il est possible (et recommandé) de créer/détailler d'autres races ou cultures selon le monde concerné. Dans la Terre du Milieu il faudrait différencier les Dúnedain, les Rohirrim, les Dunéens, les elfes sylvestres, les elfes gris, etc.

## 2) Détermination des capacités

Selon la race ou culture choisie, une valeur de départ est attribuée à chaque capacité (cf. tableau plus haut). Ces capacités sont ensuite modifiées ainsi :

- un point peut être transféré entre deux capacités ;
- deux points sont rajoutés à la (aux) capacité(s) de son choix.

Les capacités vont également être modifiées par le choix d'une vocation. Aussi peut-il être intéressant de faire ce choix avant de déterminer les transferts et ajouts de points.

## 3) Particularités

Afin de rendre chaque personnage encore plus unique, on pourra lui coller des particularités, bonnes ou mauvaises, qui lui donneront encore plus de « vie ». C'est aussi un moyen pour équilibrer des races ou cultures lorsque certaines ont des avantages manifestes. Les listes proposées ici ne sont pas limitatives, chacun est encouragé à faire preuve d'imagination....

A chaque particularité est attribuée une valeur (1, 2, 3 ou -1, -2, -3), afin de quantifier l'importance qu'elle peut avoir. Une particularité peut être prise plus d'une fois, et les effets se cumuler (voire se multiplier) : parfois une échelle de progression est donnée. Un personnage commence avec un « capital de valeur » à dépenser, déterminé par le meneur de jeu. On recommandera de commencer avec une valeur de 3 – et moins pour des races ou cultures « favorisées » (comme elfes ou nains...).

### a) Dons et talents

Ils sont divisés en 4 tableaux, mais les frontières ne sont pas strictes :

- Particularités sociales (statut social, relations, réputation...)
- Particularités physiques (santé, perceptions, dons naturels...)
- Dons mentaux/mystiques (caractère, maîtrise de soi, dons « magiques »...)
- Apprentissages spéciaux (compétences, connaissances particulières...)

De manière générale, il est bon d'illustrer ces particularités par un petit historique : ainsi on pourra mieux comprendre l'origine des dons et talents. Egalement, que ce soit au niveau des particularités sociales ou des apprentissages, certains peuvent être obtenus au cours des aventures – voir le chapitre sur l'expérience.

Particularités sociales	Description	Valeur
Bonne réputation (+1)*	Bonus de 1 aux compétences sociales dans le secteur (une lieue de rayon). Selon les gens, ce bonus peut parfois être un malus. Le personnage est connu des passants.	1
Culture étrangère	Suite à des voyages ou contacts, le personnage connaît ( <i>Région</i> : niveau 5) une culture étrangère – correspond en fait à l'apprentissage spécial « entraînement » (voir plus loin)	1
Noble*	Le personnage fait partie de la petite/moyenne/haute noblesse, il peut compter sur un revenu (argent de poche) de 1/3/10 PO par mois. Les responsables locaux le connaissent.	1/2/3
Relation importante*	Le personnage connaît une personne (ami/parent/collègue...) qui est un responsable local/régional/national, à qui il peut faire appel (faveur...) plus ou moins régulièrement.	1
Riche	Le personnage possède, à sa création, non pas 3 mais 10 PO (si particularité prise plusieurs fois => 30, 100, 300...). Ou bien, l'argent de départ est un revenu mensuel. Le personnage est connu dans le milieu économique local (plus ou moins, selon richesse).	1

\* Les détails doivent être vus avec le meneur de jeu – l'occasion de détailler le passé du personnage

Particularités physiques	Description	Valeur
Ambidextre	Le personnage utilise indifféremment main gauche ou main droite	1
Doué	Une capacité (FAVIS) est augmentée de 1	3
Endurant	Donne une case de blessure de plus (que la Force) à chaque ligne de blessure	1
Excellents réflexes	+3 aux jets d'initiative	1
Guérison accélérée	Fréquence des tests de guérison augmentée d'un cran (x 1 => x 2 => x 3 => x 4...)	1
Nyctalope	Malus d'obscurité divisé par deux (voire 3, 4... si pris plusieurs fois)	1
Œil de lynx/œil d'aigle	+3 aux perceptions visuelles ET malus de distance (à la vue) réduits (/2 => /3 => /4...)	1
Oïe fine	+3 aux perceptions auditives ET malus de distance (à l'oïe) réduits (/2 => /3 => /4...)	1
Résistant	Défense +1 contre les agressions : éléments (feu, froid), ou chocs (blessures)	1
Santé de fer	+3 aux tests de Force de santé : évolution blessure, guérison, résistance aux poisons...	1
Sommeil léger	Jet automatique de <i>Perception</i> , ou bonus de +3, si endormi (et bruit/vibrations...)	1

Dons mentaux/mystiques	Description	Valeur
Confiant	L'état moral « normal » est décalé d'une case vers la gauche (on efface une case cochée)	1
Empathie animale	+3 à tout échange (y c. combat) avec un type d'animal : chevaux, canidés, rapaces...	1
Méfiant	Personne difficile à influencer : malus de 3 aux compétences sociales avec elle	1
Ressource	Rajoute une case de moral de plus (que la Volonté) à chaque ligne de moral	1
Sens de l'orientation	Perception instinctive du nord OU de la hauteur (/mer) OU d'une distance (/lieu visité)	1
Sixième sens	1 mn avant événement dangereux, test Volonté réussi => personnage inquiet, aux aguets	2
Volonté de fer	+3 aux tests de Volonté	1

Apprentissages spéciaux	Description	Valeur
Arme de prédilection	+3 au maniement d'une arme bien précise, aux dimensions bien précises. Par sa spécificité, cette arme est plus difficile à trouver/fabriquer : malus de 10	1
Catalepsie	Permet de simuler la mort (très dur/30 à repérer) si test de Volonté réussi (durée = marge de réussite en mn). Permet aussi de retarder d'autant des tests de stabilisation de blessures. Il faut attendre au moins 10 mn avant toute nouvelle utilisation	2
Entraînement	Permet d'acquérir 5 niveaux dans une compétence quelconque	1
Facilité	Facilite l'apprentissage d'une compétence : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si compétence associée =&gt; devient associée facile à apprendre (niveaux doublés)</li> <li>• Si secondaire (non associée) =&gt; devient associée (1 point/niveau)</li> <li>• Si secondaire difficile à apprendre =&gt; devient secondaire normale (2 points/niveau)</li> </ul>	2
Habitué aux fardeaux	Permet de réduire les malus d'encombrement de 1	1
Points faibles	Augmente les dégâts sur une race étudiée (humains, elfes, orcs, dragons, loups...) : <ul style="list-style-type: none"> <li>• si dégâts = réussite/2 (armes légères) =&gt; dégâts = réussite x 1 (cf. combats)</li> <li>• si dégâts = réussite x 1 (armes moyennes) =&gt; dégâts = réussite x 2</li> <li>• si dégâts = réussite x 2 (armes lourdes) =&gt; dégâts = réussite x 3</li> </ul>	1
Réflexes de survie	Lorsque le personnage reçoit une blessure mortelle (ou pire), il peut faire un test d'Adresse. En cas de réussite, la blessure est diminuée d'un cran (mortelle => grave...)	3

## b) Défauts et faiblesses

Comme pour les dons et talents, les défauts et faiblesses ont été séparées en quatre groupes, sur le même schéma :

- Particularités sociales (statut social, relations, réputation...)
- Particularités physiques (infirmités, perceptions, tares naturelles...)
- Tare mentale/mystique (caractère, blocages psychiques...)
- Défaut d'apprentissage (compétences, culture, expérience...)

Là encore, il est bon d'illustrer ces particularités par un petit historique, afin de mieux comprendre leur origine. Et plus encore que pour les dons, certains défauts peuvent être obtenus au cours des aventures, souvent riches en expériences traumatisantes....

Se rappeler aussi que pour mériter une valeur, un défaut doit avoir des conséquences pratiques et régulières dans le jeu. Le meneur ne doit pas laisser prendre un défaut qui ne sera jamais joué ou rencontré, particulièrement avec des joueurs débutants et/ou « optimisateurs ».... Garder aussi du bon sens : le personnage doit rester jouable et vivable en tant que personne, pas juste un être de papier ou un personnage de jeu vidéo !

Particularités sociales	Description	Valeur
Dette morale ou secret embarrassant*	Le personnage subit un chantage, moral ou autre, dont profite une ou plusieurs personnes, qui viennent demander des « faveurs » plus ou moins régulièrement.	-1
Endetté*	La personne a une dette de 30/100/300PO, plus les intérêts mensuels de 1/3/10 PO. Connu des autorités de la région, toute possession de valeur est confisquée pour remboursement.	-1/2/3
Mauvaise réputation*	Malus de 1 aux compétences sociales dans le secteur (une lieue de rayon). Selon les gens, ce malus peut parfois être un bonus. Le personnage est connu des passants.	-1
Pauvre	Le personnage possède, à sa création, non pas 3 PO mais 3 PA (si particularité prise plusieurs fois => 1 PA => rien). Les possessions < 1 PA restent gratuites.	-1
Recherché*	Suite à un tort/crime (réel ou non), le personnage est recherché (avec prime éventuelle) par les autorités locales/régionales/nationales ou autre individu, dans sa région d'origine.	-1/2/3

\* Les détails doivent être vus avec le meneur de jeu – l'occasion de détailler le passé du personnage

Particularités physiques	Description	Valeur
Albinos	Au soleil, le personnage prend un point de fatigue/10 mn (soleil vigoureux) à un par heure (soleil faible), s'il n'est pas parfaitement abrité/couvert (vêtements épais, yeux compris). Malus de 10 aux compétences sociales avec des personnes qui découvrent le personnage	-2
Borgne	-1/m à toute attaque à distance, -1 aux compétences sociales sauf intimidation (+1).	-1
Douillet/fragile	Dégâts augmentés d'un cran lorsque le personnage reçoit une blessure : <ul style="list-style-type: none"> <li>• si dégâts = réussite/2 (armes légères) =&gt; dégâts = réussite x 1 (cf. combats)</li> <li>• si dégâts = réussite x 1 (armes moyennes) =&gt; dégâts = réussite x 2</li> <li>• si dégâts = réussite x 2 (armes lourdes) =&gt; dégâts = réussite x 3 ; etc.</li> </ul>	-2
Faiblard	Moins une case de blessure (par rapport à la Force) à chaque ligne de blessure	-1
Guérison ralentie	Vitesse de guérison ralentie d'un cran (temps x 1 => x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Hémophile	Malus de 10 à la stabilisation des blessures (jet de <i>Soins</i> ). De plus, un test d'évolution (avec malus de 5) supplémentaire doit être fait chaque minute pour tout type de blessure (même fatigue, s'il y a eu coup ou choc) : si échec => nouvelle blessure de même gravité	-3
Infirmes	La personne a perdu une main ou un bras – penser aux détails pratiques, les faire jouer !	-1
Mauvais réflexes	-3 aux jets d'initiative	-1
Mauvaise ouïe	-5 aux perceptions auditives ET malus de distance (à l'ouïe) accrus (x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Mauvaise santé	-3 aux tests de Force de santé : évolution blessure, guérison, résistance aux poisons...	-1
Mauvaise vue	-5 aux perceptions visuelles ET malus de distance (à la vue) accrus (x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Nanisme	Le personnage fait 30 cm/10 kg de moins que la valeur basse de ce qui est indiqué dans le tableau des races. Enlever 1 à la Force, rajouter 1 à l'Adresse. Penser (et faire jouer !) aux problèmes d'équipement, sociaux.... Cette particularité ne peut être prise qu'une fois.	-1
Peu doué	Une capacité (FAVIS) est diminuée de 1	-2
Sommeil profond	Personnage impossible à réveiller (sauf si douleur/blessure) pendant (D6 + 1) heures	-1

Tare mentale/mystique	Description	Valeur
Animosité animale	Systématiquement, un type d'animal (chevaux, canidés, rapaces...) est agressif (bonus de 5 à l'attaque) envers le personnage. Malus de 5 à tout échange avec l'animal.	-1
Colérique	Si menacé/moqué/insulté, le personnage se met en colère et devient brutal s'il rate un test d'Intellect (malus ou bonus possibles)	-1
Drogué/alcoolique	Test de Volonté (malus : 1) au moins 1 fois/jour, et sur proposition/tentation : si échec, il y a manque ; si ingestion => test de Force (malus : 1), la marge d'échec représente le malus (diminue de 1/heure) à toute compétence. Si on prend plusieurs fois cette tare, le malus augmente ainsi que la fréquence des tests journaliers minimum (2/jour, 3/jour...)	-1
Maladroit/malchanceux	Pour tous les jets de compétence/capacité, il faut relancer (et retrancher) si on fait 1 ou 2 (et non juste 1) ; pour les tests, on relance et on ajoute si on fait 5 ou 6 (et non juste 6)	-2
Moral changeant	Moins une case de moral (par rapport à la Volonté) à chaque ligne de moral	-1
Nä f/impressionnable	Personne facile à influencer : bonus de 5 aux compétences sociales avec elle	-1
Pacifiste	Refuse le combat, les agressions : malus de 5 aux compétences agressives (y c. verbales)	-1
Pessimiste	L'état moral « normal » est décalé d'une case vers la droite (on coche une case)	-1
Phobie	Test de Volonté (malus : 1) en présence de la chose crainte ; bonus : distance en dizaines de mètres. La marge d'échec représente un malus aux compétences. Si le malus est supérieur à la Volonté, le personnage s'enfuit ou s'évanouit (durée = malus, en minutes). Si la même phobie est prise plusieurs fois, augmenter malus et distance (x2, x3, x4...)	-1
Timide/mal à l'aise	Malus de 5 aux compétences sociales	-1
Vœu	Le personnage a fait un vœu contraignant (ne jamais mentir, donner tout son or aux pauvres...), qu'il doit tenir. A chaque échec, enlever un point de moral.	-1
Volonté faible	-3 aux tests de Volonté	-1

Défaut d'apprentissage	Description	Valeur
Analphabète	Le personnage ne sait ni lire ni écrire, et il n'arrive pas à apprendre	-1
Apprentissage lent	Le personnage perd systématiquement 10 % de l'expérience acquise	-1
Difficulté	Complicite l'apprentissage d'une compétence : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si compétence associée facile à apprendre =&gt; devient associée (1 point/niveau)</li> <li>• Si associée =&gt; devient secondaire/non associée (2 points/niveau)</li> <li>• Si secondaire =&gt; devient secondaire difficile à apprendre (3 points/niveau)</li> </ul>	-1
Fardeaux inhabituels	On double le poids de l'équipement pour calculer le malus d'encombrement	-1
Inculte	Le personnage a 5 points de moins pour l'apprentissage de ses compétences raciales, et seulement 5 niveaux à la <i>Région d'origine</i> . Ne peut être pris qu'une seule fois.	-1

### c) Limites

Un personnage ne devrait pas avoir plus de 5 particularités différentes (et même 3 pour des débutants), bonnes ou mauvaises. Sinon, très rapidement, ou bien elles ne sont pas réellement jouées (faiblesses surtout), ou bien le personnage devient injouable. C'est un travers fréquent chez les joueurs qui veulent « optimiser » leur personnage....

#### 4) Choix d'une vocation

Les vocations correspondent aux affinités du personnage. Elles regroupent des compétences pour lesquels des niveaux (15) seront attribués, et qui seront plus faciles à apprendre par la suite. Et pour chaque vocation, un point est transféré d'une capacité à une autre, toutes les deux déterminées à l'avance. Voici le tableau récapitulatif :

	Guerrier	Voleur	Rôdeur	Soigneur	Magicien
Capacité + 1	Force	Adresse	Sens	Volonté	Intellect
Capacité - 1	Sens	Volonté	Intellect	Force	Adresse
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Arts martiaux Combat à distance (une compétence) Combat rapproché (une compétence) Course Endurance Esquive Intimidation Soins	Course Discretion Esquive Evaluation Grimper Gymnastique Manipulation Mécanismes Perceptions Persuasion	Combat à distance (une compétence) Discretion Endurance Grimper Herbes Nager Perceptions Régions (1 ou +) Survie en nature	Diplomatie Herbes Magie soins (MS*) Perceptions Régions (1 ou +) Séduction Soins	Diplomatie Histoire Magie Rituelle (une compétence) Magie Spontanée (une compétence) Perception de magie Régions (1 ou +)

\* MS = Magie Spontanée

Comme pour la race/culture, il faut donc attribuer 15 niveaux dans les compétences de sa vocation, avec un minimum de 1 (toutes les compétences sont apprises) et un maximum de 5. A noter qu'une compétence associée à la race et à la vocation peut ainsi commencer avec une valeur de 10 (et au minimum de 2).

#### 5) Compétences supplémentaires

Chaque personnage dispose de (Intellect x 3) autres points pour augmenter les compétences de son choix. Mais avec ces restrictions :

- un personnage débutant ne peut avoir, au final, plus de 10 niveaux dans une compétence ;
- une compétence non associée (race/culture ou vocation) coûte le double : deux points pour augmenter le niveau de 1.

Exemple :

Je veux créer Rob Plumepied, un sympathique hobbit. Regardant dans le tableau, je lis que ses capacités de départ sont :

FAVIS = 3/6/6/4/6

Craignant de nombreux combats et autres situations dangereuses, je transfère 1 point de Volonté en Force. Rob devra aussi être adroit, j'ajoute 1 point à l'Adresse. Enfin, pour voir arriver les ennuis (ou la bonne chère) de loin, il aura 1 point de plus dans les Sens. Ce qui nous donne :

FAVIS = 4/7/5/4/7

La vocation est toute trouvée : ce sera un voleur. Ses capacités seront donc, au bout du compte :

FAVIS = 4/8/4/4/7

Bref, Rob est un jeune hobbit espiègle et irresponsable, mais il a la main leste, l'œil sûr et le nez creux, à défaut d'avoir beaucoup de jugeote ! Nous dirons qu'il a 25 ans, les cheveux châtain et les yeux gris-bleus, et il est imberbe. Il mesure 1 m 15 et pèse une trentaine de kg.

Les particularités qui sont choisies (en plus de celles communes aux hobbits) sont les suivantes :

- endurant : ajoute une case à chaque ligne de blessure (soit ici, 5 au lieu de 4)
- excellents réflexes : + 3 aux jets d'initiative, soit un bonus total de : 8 (Adresse) + 3 = 11 !
- connaît les points faibles des orcs => augmente les dégâts (x2 au lieu de x1, et x1 au lieu de x0,5)

Ses apprentissages sont les suivants :

Niveaux acquis	Comme Hobbit (15 points + région)	Comme voleur (15 points)	Personnel (12 points)	<b>TOTAL</b>
Compétences				
Armes de projectiles (arc court)	3		2	<b>5</b>
Armes tranchantes (épée courte)			1 (2 points)	<b>1</b>
Course		1		<b>1</b>
Discrétion	5	3	2	<b>10</b>
Esquive	2	1		<b>3</b>
Evaluation		1		<b>1</b>
Grimper		2	3	<b>5</b>
Gymnastique		1		<b>1</b>
Manipulation		1		<b>1</b>
Mécanismes		1	1	<b>2</b>
Perceptions	3	3	1	<b>7</b>
Persuasion		1		<b>1</b>
Région d'origine (Comté)	10			<b>10</b>
Survie en nature	2		1	<b>3</b>

Pour finir, il faudra encore déterminer les possessions de Rob, qui n'est pas d'une famille particulièrement aisée – ce qui explique peut-être certains de ses comportements !

---

## **6) Equipement**

Un personnage commence le jeu avec l'équivalent de 3 pièces d'or (sauf particularité riche/pauvre), pour l'achat d'équipement varié : voir le chapitre correspondant pour les listes de matériel. Mais on ne comptera que les achats d'au moins une pièce d'argent ; les autres sont considérés comme gratuits.

A noter que pour les aventuriers très ou peu fortunés au début de leur carrière, on peut choisir des objets de plus grande ou moindre qualité (avec bonus ou malus) – prendre les indications données dans le chapitre sur l'équipement, encore une fois.

### ***III – Résolution des actions normales***

« Actions normales » représente à peu près tout sauf le combat et la magie. Ces derniers seront brièvement décrits ici, mais vu leur importance dans le jeu, ils auront droit à un traitement de faveur : un chapitre spécifique où chacun est détaillé.

#### **1) Tableau récapitulatif**

Cette liste n'est pas exhaustive, et les informations données (comme la capacité associée, les bonus/malus...) n'ont pas à être prises au pied de la lettre : ceci n'est qu'un guide, ne pas hésiter à apporter des modifications...

Compétence (ou groupe)	Capacité associée	Effets possibles (les plus courants)	Seuil de difficulté (mode de détermination)	Malus/bonus (principaux)
Armes à distance	Adresse	Blessure  Atteindre cible immobile	Défense de la victime  Distance/5 (en mètres)	Côté/+5, de dos/+10 Vent (0 à -10) Obstacles (0 à -10) Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Armes de mêlée	Force	Blessure Désarmer Assommer	Défense de la victime Jet d'Arme de la victime Défense de la victime +10	Côté/+5, de dos/+10 Visibilité (0 à -10)
Arts martiaux	Force	Blessure Désarmer Assommer/immobiliser	Défense de la victime Jet d'Arme de la victime Défense de la victime +10	Côté/+5, de dos/+10 Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Commandement	Volonté	Faire exécuter ordres	Moyen (variable)	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Connaissances	Intellect	Réponse à question	Moyen (variable)	Spécialisation (+10/-10)
Course	Adresse	Déplacement rapide : 10 x taille x allure (/round)	10 x allure à dépasser	Terrain (0 à -10) Visibilité (0 à -10)
Diplomatie	Volonté	Arriver à accord/compromis	Moyen (variable)	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Discrétion	Adresse	Passer inaperçu Cacher un objet	Jet de <i>Perceptions</i> adverse	Taille (-5 à +5) Environnement (+10/-10)
Embarcation	Sens	Faire man œuvrer bateau	Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Charge bateau (0 à -10) Qualité bateau (-10/+10)
Endurance	Force	Annuler point de fatigue Réduire malus de blessure	10 + nombre tentatives 10 + 10 x malus réduit	
Equitation	Sens	Chevauchée, man œuvres Dressage	Moyen (variable)	Qualité cheval (-10/+10)
Esquive	Adresse	Eviter choc/blessure	Jet d'Arme de l'adversaire	Obstacles (0 à +10) Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Evaluation	Intellect	Détermination prix/utilité	Moyen (variable)	Niveau <i>Connaissances</i> , <i>Régions</i> ... -5 (variable)
Forge	Force	Fabrication arme/armure Réparation	Moyen (variable) Points de dégâts (attaque)	Qualité du matériau Qualité outils (-10 à +10)

Grimper	Adresse	Déplacement	Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10)
Gymnastique	Adresse	Déplacement Réduction de choc	Moyen (variable) 10 x niveau blessure	Visibilité (0 à -10)
Herbes utiles	Intellect	Reconnaissance Préparation/utilisation	Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Matériel (+10 à -10)
Intimidation	Volonté	Faire peur, se faire obéir	Jet d' <i>Intimidation</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Magie rituelle	Intellect	Faire un sortilège	5 x niveau sortilège	
Magie spontanée	Sens	Faire un sortilège	5 x niveau sortilège	
Manipulation	Adresse	Transfert/subtilisation objet Jonglerie	Jet de <i>Perceptions</i> victime Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10)
Marchandage	Volonté	Acquisition produit/service	Jet <i>Marchandage</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Mécanismes	Adresse	Déterminer utilité Crocheter une serrure Armer/désarmer un piège Fabriquer mécanisme	Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Matériel (+10 à -10)
Musique et chant	Sens	Attirer l'attention, spectacle	Moyen (variable)	Environnement (+10/-10)
Natation	Force	Déplacement sur/sous l'eau	Moyen (variable)	
Perceptions	Sens	Repérer objet ou personne Surprendre une conversation Suivre des traces	Jet de <i>Discrétion/Manipulation</i> Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +10) Distance
Perception de la magie	Sens	Repérer magie active/passée Déterminer type/effet exact Déterminer lanceur	10 - points de moral utilisés 20 - points de moral utilisés 30 - points de moral utilisés	Distance (espace/temps)
Persuasion	Volonté	Convaincre	Jet de <i>Persuasion</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Régions	Intellect Sens	Réponse à question Parler langue non natale	Moyen (variable) Moyen (variable)	Spécialisation (+10/-10)
Séduction	Volonté	Se faire apprécier/aimer Calmer, tranquilliser Réduire malus de moral	Jet de <i>Séduction</i> interlocuteur Jet de <i>Séduction</i> interlocuteur 10 + 10 x malus réduit	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Soins	Sens	Stabiliser blessure Réduire malus et autres effets Accélérer guérison	Facile (blessure légère) Moyen (blessure grave) Difficile (blessure mortelle)	Etat patient (malus) Environnement (+10/-10)
Survie en nature	Sens	Trouver abri/eau/nourriture Faire abri/feu/couche Trouver plante/animal/roche	Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Saison (+10 à -10) Niveau <i>Connaissances, Régions...</i> -5 (variable)
Théâtre	Volonté	Spectacle, jeu de scène Personnaliser qqun, mimer	Moyen (variable) Jet de <i>Perceptions</i> interlocuteur	Visibilité (0 à -10) Familiarité (+10/-10)

---

## 2) Description

---

- Armes à distance (Adresse)

Regroupe en fait deux compétences (une par catégorie d'arme) :

- armes de jet (pas d'outil intermédiaire) : lancé de pierre, de dague, de hache, de lance, de bola...
- armes de projectiles (un outil projectile des munitions) : fronde, arcs variés, arbalètes...

Pour faire simple, on considère que l'apprentissage de la compétence permet de se servir de n'importe quelle arme de la catégorie. Mais le meneur peut imposer un malus (à sa discrétion) pour la prise en main/découverte d'une arme nouvelle....

---

- Armes de mêlée (Force)

Regroupement de quatre compétences distinctes :

- armes à deux mains : espadon, hache de bataille, pioche de guerre, bâton...
- armes contondantes (à une main) : marteau de guerre, masse d'armes, gourdin, fouet, rouleau à pâtisserie...
- armes d'hast (à l'extrémité d'un long bâton) : lance (tenue), hallebarde, piques diverses...
- armes tranchantes (à une main) : épées diverses, hache, dague, cimeterre...

Comme pour les armes à distance, on considère que l'apprentissage de la compétence permet de se servir de n'importe quelle arme de la catégorie. Mais le meneur peut imposer un malus (à sa discrétion) pour la prise en main/découverte d'une arme nouvelle....

---

- Arts martiaux (Force)

Représente différents modes de combat sans arme, à l'aide des différentes parties du corps. En plus de blesser, cette compétence permet également d'immobiliser une personne sans lui faire de mal. On retrouve là les arts martiaux asiatiques mais aussi la boxe, la lutte, le close combat, etc.

Certains types d'arts martiaux peuvent éventuellement dépendre de l'Adresse et non de la Force – à l'appréciation du meneur.

---

- Commandement (Volonté)

Compétence qui permet de faire exécuter des ordres à des subordonnés - qui se considèrent comme tels. Cela permet de bien transmettre les ordres et faire en sorte qu'ils soient compris et correctement exécutés, quelles que soient les difficultés physiques ou morales.

On déterminera le seuil de réussite en fonction du nombre de subordonnés et d'intermédiaires. Les bonus/malus proviennent de la difficulté apparente de ce qui est demandé, et de l'intérêt (ou non) que cela représente pour les subordonnés (bonus/malus possible égal à la Volonté du ou des subordonnés). La promesse de bénéfices futurs peut donner un bonus supplémentaire, mais limité dans le temps. La réputation du donneur d'ordre peut aussi jouer beaucoup.

Cf. plus loin (paragraphe 3g) sur les compétences sociales et leur résolution.

---

- Connaissances (Intellect)

On a là une infinité de compétences diverses et variées. Les connaissances représentent des savoirs particuliers pouvant jouer un rôle dans le jeu – cela dépend donc particulièrement des meneurs et des cadres de jeu. La science des métaux ou pierres précieuses peut aider à la reconnaissance d'objets ; la connaissance de la faune permet de reconnaître certains périls voire de s'en prémunir ; l'histoire peut permettre de reconnaître des objets ou personnages célèbres ; etc.

A noter que ces compétences sont purement théoriques. Mais elles peuvent servir avec d'autres compétences, en apportant un bonus ou en enlevant un malus : avec *Evaluation*, pour connaître la valeur (marchande ou autre) d'un objet particulier, et comment le vendre/l'acheter ; avec *Survie en nature*, pour trouver une plante ou un minerai particulier, etc.

Les compétences *Herbes utiles* et *Régions* sont des exemples de connaissances qui servent souvent.

---

- Course (Adresse)

N'intervient que lorsque le temps est compté, essentiellement en situation de combat, où le temps est divisé en rounds (6 secondes à priori). La base de déplacement est la taille multipliée par 10 (en mètres). On peut faire une fois cette distance dans un round sans tirer ; si on dépasse cette allure on doit faire un jet de *Course* :

- seuil = 10 si on dépasse 1 x cette allure
- seuil = 20 si on dépasse 2 x cette allure
- seuil = 30 si on dépasse 3 x cette allure
- etc.

Les amateurs d'exactitude (avec calculette) pourront prendre la formule exacte : distance parcourue = score de Course x taille.

Pour calculer la perte de points de fatigue on utilisera la compétence *Endurance*.

---

- **Diplomatie (Volonté)**

Cette compétence sert à trouver un accord ou obtenir un renseignement, un service, de manière dépassionnée, raisonnée. Il s'agit d'utiliser des arguments qui montrent à son interlocuteur l'intérêt qu'il peut y trouver, de manière non-agressive (pas de menace directe).

Le seuil de réussite dépendra de la qualité des arguments (concrets) fournis, et des idées partagées. Les bonus/malus dépendent de l'intérêt possible pour l'interlocuteur : bonus en cas de bénéfice manifeste et facile, malus si intérêt peu évident et risques élevés. S'il y a de plus des différents personnels, la Volonté de l'interlocuteur peut servir de malus. A l'inverse, s'il y a amitié (ou réputation favorable), cela peut être un bonus.

Cf. plus loin le paragraphe 3g) sur les compétences sociales et leur résolution.

---

- **Discrétion (Adresse)**

Il s'agit de passer inaperçu, ne pas se faire remarquer, que l'on soit caché, immobile, ou non. Cela peut aussi servir pour cacher un objet quelque part, sur soi ou non.

Des bonus sont possibles selon l'environnement : marché bruyant, forêt touffue, brouillard, etc. Une petite taille/corpulence est un plus : prendre un bonus de 1 par tranche de 30 cm sous 1 m 50 par exemple.

A contrario, un endroit silencieux, un espace sans grand obstacle visuel (prairie, place vide...) apportera un malus, de même qu'une grande taille (1 de malus par tranche de 50 cm au-dessus de 2 m).

Le seuil de réussite est un jet de *Perceptions* de la ou des personnes dont on ne veut pas attirer l'attention. Si la ou les personnes sont passives (par de recherche active) on prend un niveau nul pour *Perceptions* (jet de Sens).

---

- **Embarcation (Sens)**

C'est l'utilisation de tout type d'embarcation, pour le faire aller là où et comme on le souhaite.

Le seuil de difficulté est déterminé par la mobilité de l'eau (plan d'eau : facile ; torrent tumultueux : très difficile), ainsi que la présence d'obstacles (branches voire troncs, algues, rochers...), et la qualité/complexité de l'embarcation.

---

- **Endurance (Force)**

Cette compétence permet d'éviter d'accumuler des points de fatigue suite à une activité intense (course...) ou de petites blessures en combat. On prendra en compte toutes les utilisations de cette compétence depuis la dernière période de repos complet (ou alors on enlève 1 utilisation/10 mn de repos), pour déterminer le seuil exact.

Pour une course d'endurance, prendre une allure de base de (taille x 10) en km/h. Pour voir la perte de points de fatigue :

- tirer toutes les minutes si vitesse > taille x 10 km/h
- tirer toutes les 10 minutes si vitesse = taille x 10 km/h
- tirer toutes les heures si vitesse = (taille x 10 km/h)/2

Grâce à cette compétence, les malus liés aux blessures (malus de -1 si blessure légère, -2 si grave...) peuvent aussi être amoindris (tirer pour chaque blessure), même si les blessures elles-mêmes ne sont aucunement modifiées. Si le malus réduit provient d'une blessure légère, la réduction durera 1 heure ; 10 mn si blessure grave, et 1 mn si mortelle. On peut retirer ensuite... mais se rappeler qu'on a un malus de 1 pour chaque utilisation de cette compétence tant qu'on ne s'est pas reposé.

L'utilisation de cette compétence est automatique, et ne compte par pour une action, annexe ou intense.

---

- **Equitation (Sens)**

Il s'agit bien sûr de pouvoir faire toutes les chevauchées et autres manœuvres équestres, mais aussi de pouvoir s'occuper des chevaux, voire les élever, les dresser, etc. Et toutes les montures sont ici concernées : poney, chevaux, voire chameaux et autres montures exotiques. La conduite d'attelage est aussi couverte par cette compétence.

Les bonus/malus proviennent du terrain, mais aussi du manque de familiarité avec les animaux, leur fatigue, etc.

---

- **Esquive (Adresse)**

Pour éviter un coup (combat), un projectile (pierre, flèche...) ou tout autre chose lancée en direction du personnage : cheval au galop, arbre qui s'abat, grosse vague....

Classiquement, cette compétence sert de malus pour un (ou plusieurs) combattant adverse. La présence d'obstacles possibles (arbres, mur...) donne des bonus à l'esquiveur, de même qu'une petite taille.

---

- **Evaluation (Intellect)**

C'est cette compétence qui permet de déterminer l'intérêt (marchand ou non) d'un objet pour une utilisation précise, une culture, une région, etc., avec laquelle la personne est familière. Seule, cette compétence couvre les objets et autres biens d'utilisation courante (nourriture, vêtements, outils classiques, meubles...). Pour les produits rares ou très spécialisés (certaines armes ou armures, bijoux précieux, nombreux livres...) une compétence associée peut être nécessaire (*Forge, Connaissance...*).

Les bonus/malus peuvent venir de la connaissance ou méconnaissance de la région/culture pour laquelle on fait l'évaluation ou du produit lui-même (compétence adaptée).

---

- Forge (Force)

Permet de forger des armes, armures et outils métalliques, mais aussi de les réparer au besoin, avec les outils adaptés (une forge entre autres !).

Les malus/bonus dépendent de la qualité des métaux, des outils, la chaleur de la forge.... En cas de réparation d'un objet, son niveau de détérioration est aussi un malus possible.

---

- Grimper (Adresse)

Couvre les aspects de l'escalade sur tous les supports possibles : arbres, rochers, habitations, maçonnerie variée, etc., avec ou sans matériel.

Le seuil de réussite est fonction de la nature/qualité du support, de l'équipement, mais aussi de la rapidité à laquelle on souhaite progresser, et si on monte (plus facile) ou on descend (plus difficile).

---

- Gymnastique (Adresse)

C'est la maîtrise de soi, avec ou sans support. Permet de se contorsionner, de se balancer au bout d'une corde, de marcher sur un fil, de tomber sans se faire mal (réduction de gravité de la blessure)... en plus de faire des acrobaties pour amuser la galerie.

Pour *Gymnastique*, les malus normaux d'encombrement sont doublés (idem *Magie* et *Natation*).

---

- Herbes utiles (Intellect)

C'est la science des herbes médicinales, comestibles ou empoisonnées, et la manière de les utiliser. Cette compétence permet de reconnaître les différentes formes des herbes (préparées ou non), de les préparer et les utiliser. Cela ne permet pas de les trouver dans leur milieu, il faut pour cela utiliser *Survie en nature*.

Un jet de compétence réussi permet de préparer une dose par niveau dans la compétence (+1 par tranche de succès de 10 au-delà du seuil). Une dose = soin d'1 blessure, poison pour 1 personne/arme, repas pour 1 personne (au besoin)....

Si la préparation concerne les herbes médicinales, un jet réussi permettra au bénéficiaire de la concoction d'accélérer d'un cran ( $x1 \Rightarrow x2 \Rightarrow x3...$ ) la vitesse de guérison, pour une blessure par dose appliquée. Et d'ignorer un échec grave de test de guérison (aggravation de la blessure).

Si la préparation est très réussie (jet > seuil +10), la vitesse de guérison sera accélérée de 2 crans, et 2 échecs ignorés.

Si la préparation est particulièrement réussie (jet > seuil +20), la vitesse de guérison sera accélérée de 3 crans, et 3 échecs ignorés. Etc.

Un poison préparé a un niveau égal au seuil de difficulté divisé par 5 (+1 par tranche de succès de 10 au-delà du seuil), pour une rapidité de base de « 1 jour » (cf. chapitre sur la santé, paragraphe sur la magie noire et maladies/poisons). On peut diminuer le niveau pour augmenter (voire diminuer) la rapidité d'autant (1 niveau = décalage d'1 cran). Il peut être oral (à ingérer ou respirer), ou destiné aux armes (à injecter) ; dans ce dernier cas, il faudra un nouveau jet de compétence (seuil = virulence) pour l'appliquer correctement sur l'arme.

Les bonus ou malus dépendent du matériel pour ce qui concerne la préparation/utilisation.

---

- Intimidation (Volonté)

C'est faire peur, menacer, faire pression psychologiquement, pour forcer quelqu'un à faire ce qu'on désire, contre sa volonté.

Si intérieurement la personne désire faire ce qu'on lui demande (mais que d'autres lui ont interdit, par exemple), on prendra un niveau nul pour le jet d'*Intimidation* de l'interlocuteur. Les moyens de pressions, selon leur importance et leur côté concret ou non, peuvent servir de malus ou bonus également.

Cf. plus loin le paragraphe 3g) sur les compétences sociales et leur résolution.

---

- Magie rituelle (MR) (Intellect)

Regroupe quatre compétences séparées :

- Haute magie
- Magie runique
- Rites magiques
- Sorcellerie

Chacune permet d'utiliser divers enchantements (décrits dans le chapitre sur la magie), au prix de points de moral. Pour ces compétences, les malus normaux d'encombrement sont doublés (idem *Natation* et *Gymnastique*).

---

- Magie spontanée (MS) (Sens)

Nous avons là en fait six compétences différentes :

- Magie d'Aman
- Magie naturelle
- Magie des soins
- Magie elfique
- Magie royale
- Magie des ténèbres

Comme pour la Magie rituelle, elles coûtent des points de moral pour être utilisées – cf. chapitre sur la magie. Pour ces compétences, les malus normaux d'encombrement sont doublés (idem *Natation* et *Gymnastique*).

---

- Manipulation (Adresse)

Avec cette compétence on peut faire de la prestidigitation (faire apparaître/disparaître des objets...), tricher aux cartes (ou autres jeux), faire du vol à la tire (pickpocket), et même jongler avec différents ustensiles....

Si la victime est passive/prise par surprise (pas de recherche active), on prendra un niveau nul pour son jet de *Perceptions*.

---

- Marchandage (Volonté)

C'est cette compétence qui permet de faire un échange (de produit ou service) au meilleur intérêt du personnage. Elle peut aussi servir pour tenter de corrompre une personne.

Les bonus/malus viennent de la qualité/intérêt de la monnaie d'échange proposée (autre produit/service, ou monnaie sonnante et trébuchante), et du gain final....

Cf. plus loin le paragraphe 3g) sur les compétences sociales et leur résolution.

---

- Mécanismes (Adresse)

Permet de reconnaître, de préparer et d'utiliser des outils et mécaniques un peu complexes, comme des serrures (y compris déverrouillage...), pièges, alarmes et autres....

Les bonus/malus dépendent de la qualité du mécanisme rencontré/recherché, du matériel utilisé, et du temps consacré....

---

- Musique et chant (Sens)

Sans surprise, on a là tout ce qui concerne l'utilisation d'un instrument et de la voix pour composer et produire quelque chose d'harmonieux. Pour bien faire, il faudrait une compétence séparée pour chaque famille ou catégorie d'instruments. En utilisant l'Adresse (à la place du Sens) cette compétence peut aussi servir pour la danse....

Bonus/malus possibles : un instrument peu familier est plus difficile à jouer ; sinon le type d'auditoire et le choix du thème déterminera le seuil de difficulté : une race/culture guerrière appréciera des thèmes agressifs, très rythmés (percussions), etc. Et le lieu (plus ou moins calme, sonore...) peut apporter des modifications supplémentaires.

---

- Natation (Force)

Survivre voire se déplacer sur un plan ou cours d'eau, et autres manœuvres aquatiques (sauvetage, dissimulation sous l'eau, voire combat...).

La mobilité de l'eau est un facteur important (plan d'eau : facile ; torrent tumultueux : très difficile), ainsi que la présence d'obstacles (algues, rochers...) ou de bouées salvatrices (troncs ou autres débris insubmersibles). L'encombrement du personnage est primordial : on double le poids de l'équipement porté (quadruple pour matériel métallique ou pierreux, argent et bijoux compris !) pour déterminer l'encombrement (malus).

---

- Perceptions (Sens)

Ce sont les capacités d'observation du personnage actif (qui recherche activement une chose précise) : trouver quelque chose (personne ou objet) de caché, écouter aux portes, espionner quelqu'un, trouver et suivre des traces, etc.

L'environnement (calme et dégagé, ou tumultueux et encombré) détermine la difficulté, de même que la compétence de *Discrétion* ou de *Manipulation* d'une personne qui veut cacher/subtiliser quelque chose...

Si une personne ou objet de petite taille est plus difficile à repérer qu'une grosse, il faut aussi user de bon sens : à partir d'une certaine taille, la détection est automatique, si la distance n'est pas trop grande et la visibilité correcte....

---

- Perception de la magie (Sens)

Permet de détecter les émanations de magie présentes ou passées, à distance ou sur un lieu où un enchantement a eu lieu. Pour pouvoir développer la compétence, il faut être soi-même utilisateur de magie, ou en avoir été une victime directe. En plus de la présence de magie (ou traces), un jet particulièrement réussi (ou quelqu'un de vraiment doué) permet de reconnaître le type d'enchantement, voire même celui qui l'a lancé.

Les malus sont constitués par l'éloignement (en temps : heures, et distance : kilomètres) du sort, la puissance du sortilège (points de moral dépensés) déterminant le seuil de réussite. La familiarité de l'enchantement (on l'utilise soi-même, ou on en a déjà été victime) peut aussi servir de bonus (prendre le niveau théorique auquel on peut lancer le sort).

---

- Persuasion (Volonté)

C'est la compétence qu'on utilise pour rouler quelqu'un dans la farine et lui faire faire ce qu'on veut, à partir de simples belles paroles, souvent sans donner le temps de réfléchir à la personne. Ou tout simplement pour convaincre quelqu'un, en toute bonne foi, sans avoir aucune preuve concrète de ce que l'on avance.

Le jet de *Persuasion* de l'interlocuteur fixe la difficulté. Si le bluff est très gros cela peut servir de malus également... quoique parfois ça puisse être un bonus !

Cf. plus loin le paragraphe 3g) sur les compétences sociales et leur résolution.

---

- Régions (Intellect)

C'est la connaissance d'une partie du monde, avec ce qui s'y trouve : habitants, faune, flore, constructions, richesses, etc. Cela comprend entre autres la connaissance de la langue dominante qui y est parlée – c'est cette compétence qui sert à apprendre de nouvelles langues : un niveau de 5 correspond à une maîtrise correcte (parlé quotidien compris), en-dessous on comprend au maximum 20 x niveau en %. A 10 on passe pour un natif. Une conversation technique demandera plus, et peut-être une autre compétence appropriée. Pour converser, on peut utiliser la valeur du Sens plutôt que l'Intellect.

Plus la région connue est vaste, plus le savoir qu'on en a est vague. Plus on recherche quelque chose de précis, plus la difficulté est grande (malus), ou la recherche longue. Une grande ville est une région à part entière.

Si cette compétence permet de trouver quelque chose en environnement urbain (une personne, une boutique, un objet...), en nature il faut utiliser *Survie en nature*, avec éventuellement un bonus si on connaît très bien ce qu'on recherche.

---

- Séduction (Volonté)

Avec cette compétence on utilise les émotions non agressives sur un individu (flatterie, pitié, sensualité, amitié...) pour lui faire faire ce qu'on désire, ou tout simplement pour le calmer et le mettre à l'aise. On peut aussi redonner confiance à quelqu'un d'autre, et ainsi réduire le malus suite à une perte de points de moral : la réduction durera 1 heure pour quelqu'un d'hésitant ; 10 mn si démoralisé, et 1 mn si désespéré. Si échec, attendre une heure avant de recommencer.

Le jet de *Séduction* de l'individu à influencer détermine le seuil de réussite (jet contre jet) ; on peut prendre une valeur nulle s'il n'y a pas de volonté de résister. Pour la réduction du malus de moral c'est la quantité de malus réduit qui donne le seuil (attention : si c'est entre personnages, il faut le faire jouer, un simple jet est trop facile !). L'amitié ou l'inimitié existante, de même que la réputation, peuvent aussi être source de modifications.

Cf. plus loin le paragraphe 3g) sur les compétences sociales et leur résolution.

---

- Soins (Sens)

Ce sont les techniques qui permettent de stabiliser l'état de santé d'une personne blessée, et aider à une guérison rapide et complète : premiers soins, réduction de fracture, recoudre une plaie, diagnostiquer une maladie et proposer un remède, etc. De plus une blessure soignée avec succès guérira deux fois plus vite, voire trois fois (succès supérieur à 10), quatre fois (succès >20), etc., tant que les conditions ne se détériorent pas.

Le type de blessure/maladie déterminera le seuil de réussite, et l'état du patient (santé + moral), le bonus/malus ; la familiarité avec le mal (s'il est bien diagnostiqué) peut donner un bonus. La qualité de l'environnement et des outils (hygiène, propreté, calme...) donne aussi des modifications.

Voir également les chapitres consacrés au combat, aux blessures et à la guérison.

---

- Survie en nature (Sens)

C'est la débrouillardise en nature dont il est question ici, mais aussi l'empathie, l'harmonie avec les plantes et animaux. A la base cette compétence permet de trouver de quoi boire (trouver de l'eau potable), manger (poser des pièges, cueillir des plantes comestibles), se chauffer (trouver le bon combustible et faire un feu) et s'abriter (trouver/fabriquer un abri, une couche...) dans un environnement familier. Mais c'est aussi cette compétence qu'on utilise dès qu'on cherche quelque chose de précis dans la nature : plante ou animal spécifique, minéral particulier... et herbes médicinales. C'est aussi cette compétence qu'on utilise pour s'orienter, voire pour « communiquer » avec des animaux sauvages (avec malus !).

Quand il y a besoin d'une mesure de la quantité trouvée/fabriquée, on peut prendre 1 dose/personne par niveau, +1 par tranche de succès de 10 au-delà du seuil.

La saison peut donner des bonus, selon ce qu'on cherche, de même que la familiarité (ou non) de la région donnée ou de la chose recherchée, et sa rareté.

Pour pister quelque chose ou quelqu'un on utilisera plutôt la compétence *Perceptions*, mais par contre la lecture/interprétation des traces naturelles se fera avec *Survie en nature*.

---

- Théâtre (Volonté)

C'est la capacité à faire passer un bon moment à des spectateurs, mais aussi, et surtout, à jouer un rôle. Ce peut être un rôle défini dans un loisir (pièce de théâtre, spectacle de marionnettes...), mais aussi un rôle du monde réel : faire le bouffon, imiter quelqu'un (voix/attitude...), se faire passer pour un autre. Accessoirement cette compétence peut aussi servir pour mimer/imiter et transmettre une information à l'aide des gestes.

Pour un spectacle, un jet par heure devrait suffire, mais quand il s'agit de prendre la place de quelqu'un d'autre, le meneur de jeu pourra augmenter la fréquence à un jet toutes les 10 mn.

A noter que la familiarité avec le personnage, ou avec celui qu'il cherche à imiter, peut donner un bonus au jet de *Perceptions* du spectateur. De même, son degré de familiarité avec la personne imitée peut servir de bonus ou malus au personnage.

---

### 3) Résolution d'une action

En résumé, chaque fois qu'une action non automatique est tentée, on détermine la compétence utilisée, le joueur jette le dé, et le meneur détermine quels sont les modificateurs. Le résultat est donc :

Score = niveau *compétence* + valeur *capacité associée* + jet de dé + modificateurs éventuels

Le meneur détermine aussi quel est le seuil de difficulté/réussite. Si le score est strictement supérieur au seuil de réussite, l'action est réussie. Si le score est inférieur ou égal au seuil, c'est un échec partiel ou total. Reste à interpréter les résultats, qui dépendent du type de compétence.

Voir aussi en annexe quelques exemples de résolution d'actions.

#### a) Seuil fixe et résultat « tout ou rien »

C'est le cas le plus simple : une flèche qui doit atteindre une cible fixe et bien précise, une serrure à crocheter, une herbe médicinale à trouver en un temps donné....

Deux résultats possibles, principalement :

- score > seuil : l'action est réussie (éventuellement plus ou moins juste, ou rapidement)
- score seuil : échec

#### b) Seuil fixe et résultat variable

Donner des ordres, se souvenir d'une information importante, tenter de surmonter la douleur d'une blessure, évaluer le prix d'un bijou dans telle grande ville, percevoir un sortilège, escalader une falaise, faire de la magie... sont quelques exemples.

C'est l'écart entre le score et le seuil qui est important. Souvent, il faut déterminer des tranches de réussite, en prenant la capacité associée (Sens pour *Perceptions*, Adresse pour *Grimper*...), ou tout simplement des tranches de 10 (au-dessus du seuil).

Lorsqu'il y a échec, cela peut quand même être une réussite partielle. On pourra différencier les résultats, si l'on désire, selon qu'on a atteint le quart du seuil de réussite, la moitié ou les trois quarts.

#### c) Opposition et résultat « tout ou rien »

Par exemple, essayer de convaincre quelqu'un d'une action ne souffrant pas de compromis (donner objet/renseignement tout de suite), surprendre le tricheur et ses cartes cachées, repérer une embuscade à l'avance... c'est un cas de figure peu courant.

Comme pour le seuil fixe, on n'a que deux résultats : réussite ou échec. Mais là on fera deux jets, un pour chaque interlocuteur et la compétence appropriée (*Perceptions/Discretion* est le plus classique). Le plus élevé l'emporte ; en cas d'égalité, s'il y a possibilité, c'est une demi-victoire pour chacun, ou un imprévu arrive qui perturbe la scène, ou bien il faut relancer, ou alors (par défaut) le personnage-joueur échoue.

#### d) Opposition et résultat variable

Les combats physiques ou verbaux sont les principaux cas de figure du genre. Là encore il faut déterminer des tranches de réussite, qui dépendent d'une capacité associée de l'un ou l'autre protagoniste (la Force du personnage blessé, par exemple). Quand c'est possible, une réussite très proche du seuil n'est pas parfaite mais seulement partielle.

#### e) Résultat négatif - maladresse

Quand le score est négatif (pas nul), c'est une maladresse. On déterminera plusieurs tranches, là encore, en fonction d'une capacité associée. S'il n'y en a pas, on fera des tranches de 10.

- 1<sup>ère</sup> tranche négative : résultat gênant : non seulement l'action est un échec, mais le résultat est embarrassant : personnage ridicule (vêtements salis/abîmés...), information révélée, objet perdu/cassé, déséquilibre (combat), etc.
- 2<sup>ème</sup> tranche négative : résultat blessant : on arrive à l'opposé de ce que l'on cherche. Un point de fatigue est acquis, ou bien un point de moral perdu (selon situation).
- 3<sup>ème</sup> tranche négative : résultat très blessant : encore pire. Un point de blessure légère est acquis, ou bien deux points de moral perdus (selon situation).
- 4<sup>ème</sup> tranche négative : résultat calamiteux : le résultat est à l'opposé de ce que l'on cherche. Un point de blessure grave est acquis, ou bien trois points de moral perdus (selon situation).

On n'ira pas au-delà, sauf en cas d'échec exceptionnel.

#### f) Réussite ou échec exceptionnels

Ils sont exceptionnels car chaque fois que possible, il se passe quelque chose d'inattendu (au meneur de jeu de faire preuve d'imagination !). Mais dans tous les cas, une réussite exceptionnelle aura un résultat positif, et un échec exceptionnel un résultat négatif pour le personnage.

Ainsi, en cas d'échec exceptionnel, alors même que le score serait supérieur au seuil, l'action serait un échec (action bien réalisée... mais objet qui casse au mauvais moment, par exemple). En cas de réussite exceptionnelle, il y a forcément un plus qui est acquis (pas forcément ce qui était escompté), même si le total est inférieur au seuil.

De plus, le résultat est accentué s'il va dans le même sens : une réussite exceptionnelle avec score réussi va donner un résultat encore meilleur (si résultat variable, augmenter d'une tranche) ou apporter un bénéfice supplémentaire. Un échec exceptionnel avec score inférieur au seuil va entraîner une maladresse. S'il y a déjà maladresse celle-ci sera accentuée (on prend la catégorie suivante). Si on est déjà en dernière catégorie, alors il y a blessure mortelle ou 5 points de moral perdus.

#### g) Exemple de cas particulier : compétences sociales

Quand c'est un subordonné à qui on donne des ordres, c'est le domaine de la compétence *Commandement*.

Si on utilise des arguments raisonnés pour arriver à un accord, c'est la *Diplomatie* dont on se sert.

Si on utilise des propos ou émotions agressives (menaces...), il s'agit plutôt de la compétence *Intimidation*.

S'il s'agit d'un échange de portée limitée (objet, service, corruption...), on utilisera plutôt la compétence *Marchandage*.

Quand on cherche à faire avaler des couleuvres à son interlocuteur, il faut prendre la *Persuasion*.

Si on veut manipuler par des émotions non agressives (flatterie, pitié, sensualité...), c'est le domaine de la *Séduction*.

Lorsqu'on joue un rôle (spectacle, se faire passer pour quelqu'un d'autres), c'est le *Théâtre* qu'on prendra.

Une personne plus petite est en général moins considérée (inconsciemment souvent), elle fait plus « gamin ». A l'inverse, une personne plus grande est plus imposante. Enlever/ajouter 1 par 30 cm d'écart en moins/en plus, jusqu'à 5 au maximum. En cas de groupe, prendre la moyenne.

Dans le cas le plus général, pour connaître le résultat d'une tentative, on a une opposition « jet contre jet ». Mais comment interpréter le résultat ? Voici un guide possible ; le résultat (seuil de réussite) est comparé à la Volonté (Sens pour le *Théâtre*) de la personne à influencer :

- Seuil de réussite négatif ou nul (score « agresseur verbal » score « agressé ») : pas d'effet (ou pas le bon !)
- Seuil de réussite Volonté de la personne à influencer : personne favorablement impressionnée, au besoin le meneur peut autoriser un jet de Volonté pour voir si la personne réagit comme souhaité...
- Seuil de réussite 2 x Volonté : jet de Volonté à -1, sinon personne influencée (réussite de l'influence)
- Seuil de réussite 3 x Volonté : jet de Volonté à -2, sinon personne influencée

Etc.

---

## 4) Limite aux tentatives

Chaque fois qu'une action est tentée, le meneur prend en compte d'éventuels modificateurs, liés ou non au personnage : son état (blessé ou affecté moralement), l'environnement (visibilité, bruit, obstacles...), et bien d'autres. Mais il peut y avoir une limite à ce qu'un personnage peut faire : s'il y a trop de modificateurs négatifs l'action ne sera même pas tentée, ou ne pourra pas l'être. Par-dessus tout, quatre types de modificateurs déterminent si une action est possible ou non :

- Malus de blessure
- Modificateurs liés au moral
- Points de moral dépensés
- Malus d'encombrement (manœuvres physiques)

La règle est la suivante : le malus total obtenu en ajoutant tous ces modificateurs doit toujours être strictement inférieur à Volonté + capacité associée de l'action à effectuer. Si le malus est égal la personne ne peut être que passive et ne rien faire qui ne soit pas trivial (marcher/tenir debout, parlé trivial/appeler à l'aide...). Si le malus est supérieur la personne ne peut rien faire, hormis gémir, broyer du noir, etc.

Exemple 1 : Rob (FAVIS = 4/8/4/4/7), après quelques tribulations malheureuses, se retrouve seul en forêt, en territoire hostile. De par ses récents échecs il est devenu hésitant (moral : malus de 1), quand il tombe nez à nez avec un orc, avec lequel il entame immédiatement le combat.

Rob est encombré par ses affaires, pour un malus de 1 également. Le total de ses malus est de 2 (moral/1 + encombrement/1), ce qui est inférieur à Volonté (4) + Force (4) = 8. Il peut donc combattre.

Mais après quelques rounds il a reçu 3 blessures légères (malus de 3) et une blessure grave (malus de 2), et il entend d'autres orcs arriver. Son moral descend un peu plus et il devient désespéré (malus : 2), soit un malus total de 8 (blessure/5 + moral/2 + encombrement/1), soit autant que Volonté + Force. Il abandonne le combat et cherche à fuir. Courir en zigzaguant (*Esquive*) entre les arbres dépend de l'Adresse (8), pour un total Volonté + Adresse (= 12) très supérieur à son malus de 8... il ne se fait pas prier.

A noter que Rob aurait pu aussi essayer, grâce à *Endurance*, de dépasser la douleur liée à ses blessures. Mais il n'a pas de niveau dans la compétence, et il aurait fallu obtenir un score supérieur à 20 au minimum (10 + 10 x malus de 1)... chances minimales. Mais s'il avait réussi (douleur et malus en partie au moins écartés pendant une heure) il aurait pu continuer à combattre.

Exemple 2 : Rob est poursuivi par les orcs, qu'il a réussi à esquiver jusqu'ici. Quand brusquement il est bloqué par un cours d'eau. S'il voulait traverser son malus serait de 5 (blessures) + 2 (moral) + 2 (encombrement, car le poids est doublé voire plus pour le calcul du malus pour la natation), soit 9, supérieur à Volonté + Force = 8 !

Notre hobbit pourrait éventuellement se défaire de son sac à dos, rempli de lourdes victuailles... auxquelles il tient. Mais sans le sac, son malus d'encombrement serait nul, et le malus total serait alors 7, inférieur à Volonté + Force....

Quand les orcs arrivent son choix est vite fait : poussé par sa motivation (il dépense deux points de moral) il se jette à l'eau avec son sac : le malus total est égal à 5 (blessures) + 2 (moral : démoralisé) - 2 (points de moral dépensés) + 2 (encombrement), soit 7 ! Le cours d'eau est calme et pas très large, le meneur donne un seuil de difficulté de 5 (Trivial), mais Rob ne sait pas nager. Dépenser 2 points de moral, en plus du bonus de 2, lui permet de retirer deux fois et de prendre le meilleur jet (voir chapitre sur le moral) ; et il tire à la deuxième tentative... 6 ! Et ensuite 5, pour un total de 11.

$11 + 4$  (Force) - 7 (malus global) =  $8 > 5$ , il est passé ! Les hobbits sont connus pour leur chance... et leur appétit.

---

## 5) Modificateurs

Les modificateurs liés à l'état physique et moral ont déjà été résumés :

- malus de 1/blessure légère, 2/blessure grave, et 3/blessure mortelle (état de santé) ;
- bonus/malus de +3 à -3 selon le moral.

Au besoin, plus de détails sont donnés dans les chapitres sur la santé et le moral. Dans ce dernier on trouvera aussi l'utilisation des points de moral.

Restent certains modificateurs qui interviennent régulièrement, comme l'encombrement ou la visibilité. On pourra aussi trouver, en annexe, des propositions pour divers modificateurs selon les compétences.

### a) Encombrement

On le calcule en faisant le rapport entre le poids de l'équipement porté et le poids du personnage :

- poids porté <  $\frac{1}{4}$  poids corporel : pas de malus
- poids porté compris entre  $\frac{1}{4}$  et  $\frac{1}{2}$  du poids corporel : malus de 1
- poids porté compris entre  $\frac{1}{2}$  et  $\frac{3}{4}$  du poids corporel : malus de 2
- poids porté compris entre  $\frac{3}{4}$  et 1 fois le poids corporel : malus de 3
- poids porté compris entre 1 fois et 1 fois  $\frac{1}{4}$  le poids corporel : malus de 4
- etc.

Rappel : pour la *Natation*, la *Gymnastique* ou la *Magie*, le poids de l'équipement est doublé, voir quadruplé pour le matériel pierreux/métallique.

Attention également : si le malus d'encombrement (plus moral) dépasse la Force, aucune action physique n'est à priori possible (sauf à utiliser des points de moral). Règle à ne pas appliquer au pied de la lettre, mais dans l'esprit, bien sûr.

Dernier avertissement : ce système pénalise un peu les personnages petits et légers (hobbits en particulier), qui dans la réalité sont proportionnellement plus costauds que les grands....

### b) Visibilité

Nombre d'actions se déroulent dans des lieux peu ou mal éclairés. Plutôt que de donner une table de situations très précises, voici quelques grandes lignes :

- utiliser un malus maximal de 5 pour le jour ou un local en partie éclairé
- plus les zones de contraste (ombre/lumière), les recoins, sont nombreux, plus le malus est grand
- de nuit le malus est au moins égal à 5 (avant modification pour les races nocturnes comme elfes et orcs)
- un malus de 10 correspond à une nuit noire (ni lune ni étoile) ; au-delà l'obscurité est totale ou quasi-totale (yeux normaux)
- une obscurité quasi-totale rend de nombreuses compétences impossibles ou totalement aléatoires (bonus de compétence nul)
- lorsque le malus dépasse (après modification raciale) la valeur du Sens, poser des limites à la résolution de certaines actions (forte diminution du bonus de compétence, maladresses plus fréquentes, voire impossibilité)

Bien entendu, tout cela dépend de l'action envisagée, et si elle s'appuie beaucoup ou non sur la vue....

## IV – Combat

L'explication va se faire à l'envers : on va partir d'un état (blessé), qui est l'objectif qu'on veut faire atteindre à l'adversaire, et on va remonter toutes les conditions pour y arriver....

### 1) Blessures

On a quatre types de blessures, résumées dans le tableau ci-dessous et détaillées un peu plus loin :

Type de blessure	Fatigue	Blessure légère	Blessure grave	Blessure mortelle
Description	Essoufflements, bleus, égratignures...	Saignements limités, entorses, petites fractures (côtes)...	Saignements importants, déchirures, fractures, sens affectés...	Saignements abondants, fractures ouvertes, perte organe des sens ou amputation membre...
Case cochée	Ligne « fatigué »	Ligne « blessé léger »	Ligne « blessé grave »	Ligne « blessé critique »
Malus de blessure	Pas de malus	1/blessure	2/blessure	3/blessure
Effet (test Volonté)	Défensif	Etourdi	KO	Inconscient
Etat de santé	Stable	Stable	Menacé (moyen terme)	Menacé (court terme)

#### a) Fatigue

Elle est obtenue lorsque les points de dégâts (voir plus loin) sont inférieurs ou égaux à la Force du personnage qui vient d'être blessé. On coche une case (« point de fatigue ») sur la première ligne de l'état de santé (état « fatigué ») ; si la ligne est pleine on coche sur celle du dessous. Cela correspond à des essoufflements, bleus, égratignures, etc.

Effets à long terme : aucun – pas de malus.

Effets à court terme : il faut faire un test de Volonté :

Test = jet (-17 à +18) + malus (santé, mauvais moral) - bonus (bon moral, + points de moral dépensés)

- si test Volonté, rien ne se passe
- si test > Volonté, le personnage est sur la défensive pour 1 round de combat
- si test > 2 x Volonté, le personnage est sur la défensive pour 2 rounds de combat
- si test > 3 x Volonté, le personnage est sur la défensive pour 3 rounds de combat
- etc.

Un personnage sur la défensive ne pourra pas effectuer d'action intense agressive (voir plus loin). En bref, il pourra se défendre mais pas attaquer, et de plus avec un malus de 5.

#### b) Blessure légère

Quand la victime reçoit plus de points de dégâts que sa Force, jusqu'à 2 fois sa valeur : on coche une case de la deuxième ligne de l'état de santé ; si la ligne est pleine on coche sur celle du dessous. Cela correspond à des plaies modestes (saignements limités), entorses, déchirements et écrasements musculaires limités, voire certaines fractures (côtes).

Effets à long terme : malus de 1 par blessure. L'état de santé reste stable.

Effets à court terme : il faut faire un test de Volonté (voir plus haut) :

- si test Volonté, le blessé est juste sur la défensive pendant 1 round de combat
- si test > Volonté, le personnage est étourdi pour 1 round de combat
- si test > 2 x Volonté, le personnage est étourdi pour 2 rounds de combat
- si test > 3 x Volonté, le personnage est étourdi pour 3 rounds de combat
- etc.

Un personnage étourdi peut juste faire une action annexe (voir plus loin), et à -10 (en plus des autres malus). Autrement dit, il peut à peine se défendre (réflexes surtout).

#### c) Blessure grave

Entre 2 et 3 fois (maximum) la valeur de la Force : on coche une case de la troisième ligne de l'état de santé ; si la ligne est pleine on coche sur celle du dessous. Cela correspond à des plaies sérieuses (saignements importants), déchirures, fractures de membres... les organes des sens peuvent être touchés.

Effets à long terme : malus de 2 par blessure. L'état de santé risque fort de se dégrader sans soins.

Effets à court terme : il faut faire un test de Volonté (voir plus haut) :

- si test Volonté, le blessé est étourdi pendant 1 round de combat
- si test > Volonté, le personnage est KO (éventuellement « KO debout ») pour 1 round de combat
- si test > 2 x Volonté, le personnage est KO pour 2 rounds de combat
- si test > 3 x Volonté, le personnage est KO pour 3 rounds de combat
- etc.

Un personnage KO ne peut rien faire (même debout), mais il peut éventuellement être en partie conscient (ouïe en particulier).

#### d) Blessure mortelle

Entre 3 et 4 fois (maximum) la valeur de la Force : on coche une case de la quatrième ligne de l'état de santé ; si la ligne est déjà pleine la personne est morte ! Cela correspond à des plaies graves (saignements abondants), fractures ouvertes voire perte de membres ou d'organes des sens.

Effets à long terme : malus de 3 par blessure mortelle. Si l'état de santé n'est pas rapidement stabilisé (soins importants) c'est la mort à moyen voire court terme.

Effets à court terme : il faut faire un test de Volonté (voir plus haut) :

- si test Volonté, le blessé est « KO debout » pendant 1 round de combat
- si test > Volonté, le personnage est inconscient pour 1 mn
- si test > 2 x Volonté, le personnage est dans le coma pour une heure (s'il survit)
- si test > 3 x Volonté, le personnage est dans le coma pendant une journée, voire plus....

Un personnage inconscient ne peut rien faire ; vous l'aviez deviné ?

Si les points de dégâts reçus sont supérieurs à 4 fois la valeur de la Force, la personne est morte. Les meneurs généreux peuvent autoriser un test de Force (réussite = toutes les cases « blessures mortelles » cochées) et laisser un nombre de rounds égal à la valeur de la Force avant la fin définitive ; mais si les dégâts sont supérieurs à 5 fois la Force, la mort est immédiate, et pas forcément belle à voir – les alliés qui assistent à la scène peuvent dans certains faire un test de Volonté (comme pour la Force) pour ne pas être sur la défensive (chagrin/écœurement).

---

## 2) Points de dégâts

Pour les calculer, on a besoin de deux informations : la marge de réussite de l'attaque, et le type d'arme utilisée.

#### a) Réussite de l'attaque

L'attaque est réussie lorsque le score d'attaque (*Armes à distance, de mêlée, Arts martiaux*, sans oublier les attaques naturelles des animaux) est supérieure à la défense de l'être attaqué, y compris les éventuels modificateurs des deux côtés. La marge de réussite est alors :

score attaque – score défense

#### b) Type d'arme

On distingue trois grandes catégories d'armes, vis-à-vis des blessures qu'elles peuvent faire :

- Armes lourdes : armes d'hast et armes à deux mains (pour un humain normal)  
La marge de réussite est doublée : points de dégâts = réussite x 2
- Armes moyennes : armes de projectiles, et armes contondantes et tranchantes (même lancées) d'au moins 2 kg  
La marge de réussite est gardée telle quelle : points de dégâts = réussite
- Armes légères : arts martiaux, et armes contondantes et tranchantes (y c. lancées) de moins de 2 kg  
La marge de réussite est diminuée de moitié : points de dégâts = réussite / 2

Il peut exister des armes particulières faisant plus ou moins de dégâts, comme par exemple les armes naturelles utilisées par les animaux – à voir au cas par cas, ou en fonction de la taille de la créature, et ne pas hésiter à modifier ce qui peut être proposé ici.

### 3) Attaque et défense

Pour qu'il y ait attaque, il faut qu'il y ait un attaquant et un attaqué. Reste à déterminer leurs bonus respectifs, le score de l'attaque et celui de la défense.

#### a) Attaque

Rien de plus simple, c'est une action comme les autres, le score d'attaque est donc :

Jet de dé (-17 à +18) + Force + compétence + modificateurs (blessures, moral, encombrement, visibilité, arme...)

#### b) Défense

Deux choix s'offrent au défenseur : il peut être lui-même attaquant (il cherche à blesser son agresseur), ou il est entièrement sur la défensive.

Dans le premier cas, il n'y a pas lieu de tirer un dé pour la défense, le score de défense est :

Adresse + armure (ou autre équipement) + diminution attaque (modifiée) + modificateurs (blessures, moral, encombrement, visibilité...)

La diminution de l'attaque est la partie de compétence (niveau) que le défenseur diminue pour augmenter sa défense. Elle est modifiée si l'arme qu'il utilise fait moins de dégâts que celle de son agresseur :

- Un cran de différence (x0,5 contre x1, x1 contre x2...) => on divise par 2 la partie de l'attaque qui sert à parer
- Deux crans de différence (x0,5 contre x2, x1 contre x3...) => on divise par 3
- Etc.

Dans le second cas, le défenseur choisit de parer (avec *Arme* ou *Arts martiaux*) ou d'*Esquiver* (sans utiliser d'arme). Le score de défense est alors égal au score de la compétence (jet + compétence (modifiée comme ci-dessus) + capacité associée + armure + autres modificateurs).

Exemple : Rob, après avoir vécu bien des aventures, et appris à mieux manier son épée courte (niveau = 6), se trouve nez à nez avec un troll (dégâts de l'attaque du troll = marge de réussite x 3). Surpris, il n'a pas le temps de s'enfuir, juste de sortir son arme pour parer l'attaque du monstre.

Le dégât que fait Rob avec son épée est la marge de réussite x 0,5, alors que c'est x 3 pour le troll – 3 crans de différence ! Les niveaux utilisés pour parer seront donc divisés par 4... bref, son épée ne va pas servir beaucoup à Rob pour se défendre. Petit et agile comme il est, mieux vaut utiliser l'*Esquive*.

#### c) Modificateurs divers

Voici quelques modificateurs parmi les plus courants utilisés en combat :

Attaque (victime non surprise)	Défense
De côté : +5	Surpris : ni parade ni <i>Esquive</i> ni Adresse
De dos : +10	Nombre (plusieurs attaquants simultanés que l'on évite) :
De dessus (position plus élevée) : +1	malus défense : -1/attaquant, et le score de parade ou esquive doit être partagé entre tous
De dessous (position plus basse) : -1	Si armes lancées : parade -10, <i>Esquive</i> -5
Utilisation de la mauvaise main : -15 + Adresse	Si armes projetées (missiles) : pas de parade, <i>Esquive</i> -10
Attaque avec 2 armes : -5 à chaque	
Si armes à distance : 0 à -10/déplacement rapide, imprévisible	
Distance/5 (en mètres)	
Taille : ±1 par écart de taille de 50 cm (maximum de 5)	
<i>Armes à distance</i> : bonus aux petits, malus/grands	
<i>Autres</i> : malus aux petits, bonus/grands	

#### 4) **Actions et round de combat**

On n'y coupe pas : dès qu'il y a un combat, le facteur temps devient important. Pour simuler cela, on va diviser un combat en rounds, d'environ 6 secondes chaque (10 par minute) – quoique le meneur peut décider à sa convenance de la durée exacte....

A l'intérieur d'un round, chaque personnage pourra entreprendre une ou plusieurs actions, selon son état, comme résumé dans le tableau qui suit.

Etat	Normal	Défensif	Etourdi/Surpris	KO
Actions possibles (au maximum)	1 'intense' + 1 'annexe' OU 3 'annexes'	1 'intense' non agressif OU 2 'annexes'	1 'annexe'	Aucune action physique Au + <i>Perceptions</i> , qq mots
Malus aux actions	0	5	10	15 (au moins)
Malus d'initiative	0	5	10	15 (au moins) si conscient
Adresse (défense)	Oui	Oui	Oui si attaque perçue	Non

Les malus aux actions concernent bien sûr les compétences ou autres jets liés aux capacités (Force, Adresse...), au besoin – à priori pas les tests. A cela il faut aussi ajouter un malus supplémentaire, lorsqu'on entreprend plus d'une action dans un même round :

- Malus de 5 pour la deuxième action
- Malus de 10 pour la troisième action
- Etc. (si on autorise plus de 3 actions – voir plus bas)

##### a) Action 'intense'

Cela représente tout ce qui est actif/agressif, qui demande toute l'attention, où le but n'est pas de maintenir un statu quo mais d'atteindre un objectif précis, où il y a un enjeu. Quelques exemples :

- Toutes les attaques physiques (armes de mêlée, armes à distance, arts martiaux), y compris attaque avec 2 armes
- Parade et *Esquive* complètes
- Toute utilisation de magie
- Recherche active (*Perceptions*, *Survie en Nature*...)
- Déplacements marqués : course rapide, natation, escalade, marcher sur une branche ou un fil, déplacement en catimini...
- Manipulations diverses : pickpocket, fermer/crocheter une serrure, prendre/chercher un objet dans un conteneur fermé...
- Confrontation verbale (différentes compétences...) ou communication importante, complexe, y compris spectacle
- Métiers divers (y compris les *Soins*)...
- Soulever/prendre/tirer/pousser quelque chose de lourd, de fragile, etc.
- Manger, boire...
- Lecture (si au moins une phrase construite) et toute utilisation de compétence intellectuelle

Avant tout, c'est au meneur de jeu de faire preuve de bon sens.

Au regard de l'initiative, une action 'intense' représente 7 points d'initiative, lorsque plusieurs actions sont faites dans le même round.

##### b) Action 'annexe'

C'est tout ce qui est passif/défensif, ou bien trivial et ne demandant pas de concentration particulière, avec pour objectif le statu quo (situation stable). Souvent cela ne nécessite pas l'utilisation d'une compétence ou un jet particulier :

- Eviter quelque chose (utilisation de l'Adresse en défense), si ce n'est déjà utilisé en parade ou *Esquive*
- Se relever, se retourner, se laisser tomber par terre
- S'équiper/ranger/prendre un objet à portée de main (non attaché/enfermé), comme un projectile (flèche)...
- Observation rapide, coup d'œil général... attendre !
- Déplacement lent ou nul : marcher, surnager, descendre (de pas très haut), se cacher (immobile)...
- Echanges verbaux brefs et simples (appel au secours !), lecture de mots simples et bien visibles (grosse inscription)

La différence entre action 'intense' et action 'annexe' ne peut pas être tranchée précisément, c'est au meneur de se forger ses propres limites.

Eventuellement, si on veut permettre l'utilisation en action 'annexe' de compétences normalement actives/agressives (action 'intense'), on pourra proposer de faire un jet avec malus de 10 (au moins). Attention, cela peut beaucoup changer la physionomie du combat : ainsi, une personne dans son état normal pourrait tenter 3 attaques, il est vrai avec un très fort malus pour chaque.... C'est une vision plus « héraïque » du jeu, qui a tendance à favoriser les personnages puissants.

Au regard de l'initiative, une action 'annexe' représente 3 points d'initiative, lorsque plusieurs actions sont faites dans le même round.

### c) *Action suspendue*

Parfois une action est entreprise mais au moment de la résoudre, le personnage décide d'attendre un peu, de mieux préparer son action : c'est le cas d'un archer, flèche encochée pointée sur sa cible, qui attend un ordre ou le bon moment ; ou du combattant, l'arme prête, qui attend l'ennemi qui arrive rapidement ; ou encore de l'homme à l'affût qui attend l'arrivée de quelqu'un pour faire basculer un poids/obstacle....

Une fois que le temps nécessaire a été pris, chaque action annexe prise (temps équivalent) ajoute un bonus de 1 à l'action (maximum : 5), comme à l'initiative (pour les rounds futurs).

### d) *Initiative*

Comment déterminer qui tape le premier ? C'est là qu'intervient le jet d'initiative, qui se calcule ainsi :

Initiative = 1-6 (jet de D6) + Adresse + points de moral éventuels

Celui qui a le score le plus élevé agit en premier – pour sa première action. Pour une éventuelle seconde (voire troisième) action, on retire les points d'initiative correspondant à la première action, pour déterminer l'initiative de l'action suivante. Les actions sont ensuite résolues dans l'ordre, lorsque plusieurs ont la même initiative, on considère qu'elles ont lieu en même temps.

En option (réaliste mais plus compliqué à gérer) :

- pour chaque action, si on retire l'initiative correspondante et que le total est négatif, ce total est appliqué comme malus à l'action ;
- on ne peut entamer aucune action avec une initiative négative : le personnage n'est pas assez rapide ;
- on peut faire autant d'actions que la règle précédente permette, quel que soit l'état (défensif, étourdi...) dans lequel se trouve le personnage – ce qui tend à favoriser les personnages très rapides (Adresse élevée).

Exemple : Rob (FAVIS = 4/8/4/4/7), est fâché avec les orcs. Et précisément, il en rencontre trois au détour d'un chemin, à une soixantaine de mètres. Heureusement il les avait entendu venir, alors que l'inverse n'est pas vrai. Aussi, il avait déjà préparé son arc. Les orcs avaient eux aussi leurs armes en main.

1<sup>er</sup> round :

Les orcs sont surpris, leur initiative est nulle. Rob, quant à lui, tire 3 pour un total de 14 (Adresse + particularité = 11).

Première action 'annexe' : il prend une flèche et l'encoche – pas de jet de dé.

Deuxième action 'intense' : il tire (à -5 car deuxième action dans le même round), et blesse un orc. Les deux autres se mettent à courir.

2<sup>ème</sup> round :

Les orcs courent (jet normal) , tout en jetant un coup d'œil aux alentours, et se rapprochent vite de Rob. Ce dernier court jusqu'à un arbre proche (jet normal) et range son arc (pas de jet).

3<sup>ème</sup> round :

Rob essaye de grimper avant que les orcs n'arrivent. Il tire un 2 en initiative, pour un total de 13. Les deux orcs tirent leur initiative, pour un total de 8.

Rob commence donc avec une action 'intense' : il grimpe à l'arbre tout en jetant un œil aux orcs pour éviter leurs attaques – jet réussi. Mais sera-t-il assez haut lorsque les orcs arriveront ? Après le début de l'escalade son initiative est tombée à 6 (13-7).

Les orcs font d'abord une action 'annexe' : ils courent jusqu'à l'arbre – le meneur considère qu'il n'y a pas lieu de tirer un jet de course. A l'issue de cette action, leur initiative est descendue à 5.

Rob a donc pu grimper un peu et il les voit tenter de le blesser – le meneur considère qu'ainsi Rob bénéficie de toute son Adresse pour éviter les coups.

Les deux orcs attaquent. Comme c'est leur deuxième action, ils ont un malus de 5. De plus, le meneur considère que vu la position de Rob ils ont un malus supplémentaire. Tous les deux échouent.

4<sup>ème</sup> round :

Initiative : 11 pour les orcs, 13 pour Rob.

Tous grimpent et ne font que ça – jet à +1 (1 action annexe de plus que le minimum) voire +2 si on autorise plus de 3 actions ; les orcs ne sont pas assez rapides pour tenter de faire tomber Rob ou l'attaquer. Rob est plus agile (jet de *Grimper* mieux réussi), et il arrive nettement plus haut, d'autant que les orcs sont gênés par leurs armes qu'ils n'ont pas rangées.

5<sup>ème</sup> round :

Initiative : 6 pour les orcs, 14 pour Rob !

Rob se tient fermement et sort son épée courte, son initiative tombe à 11, bien supérieure à celle des orcs. Il frappe (à -5) le premier orc à sa portée, avant que ce dernier, surpris, ait compris ce qui se passait. Le meneur fait ensuite faire un jet de *Grimper* (facile) à -5, qui réussit, non comme action, mais pour voir si Rob n'est pas trop déséquilibré. L'attaque est une réussite (malgré le malus dû à la situation particulière), et l'orc tombe (blessure mortelle). Mais le dernier orc a pu grimper jusqu'à Rob.

6<sup>ème</sup> round :

Initiative : 7 pour l'orc, 12 pour Rob.

Rob se tient d'une main (il utilise une action annexe pour ça – pas de jet) et attaque de l'autre (à -5). Il fait une blessure légère à l'orc, qui est sur la défensive et ne peut attaquer.

7<sup>ème</sup> round :

Initiative : 10 pour l'orc, 13 pour Rob !

Rob rate son attaque. L'orc (sans se tenir) attaque Rob, qui encaisse une blessure légère. Mais l'orc rate ensuite son jet de *Grimper* (à -5, pour se retenir de tomber) : le meneur considère qu'il chute du haut de l'arbre....

Cet exemple est un peu complexe mais montre comment on peut utiliser le système d'initiative pour savoir qui fait quoi avant les autres....

## 5) Autres types d'agressions

Vouloir blesser ou tuer l'adversaire n'est pas toujours le but recherché en combat, surtout pour de valeureux aventuriers. Ne serait-ce que pour faire des prisonniers et en tirer rançon ou renseignement....

### a) Désarmer

Classiquement, pour maîtriser une personne on cherche à lui retirer son ou ses armes, y compris lorsqu'elle s'en sert. Comment faire alors ? On fera un jet d'attaque, à comparer non à la défense de l'adversaire, mais à son propre jet d'attaque – s'il est entièrement sur la défense il devra quand même faire un jet, mais sans en tirer de conséquence.

- Jet de désarmement = jet d'attaque de l'adversaire => le désarmement a échoué
- Jet de désarmement > jet d'attaque => l'adversaire doit faire un test d'Adresse pour ne pas perdre son arme
- Jet de désarmement > jet d'attaque + 5 => test d'Adresse (malus de 1) pour ne pas perdre l'arme
- Jet de désarmement > jet d'attaque + 10 => test d'Adresse (malus de 2) pour ne pas perdre l'arme
- Jet de désarmement > jet d'attaque + 15 => test d'Adresse (malus de 3) pour ne pas perdre l'arme
- Etc...

Si une arme est utilisée pour désarmer, mettre un malus lorsque l'arme à désarmer est assez différente : difficile de désarmer une hallebarde avec un poignard, et inversement ! On suggérera d'appliquer un malus de 5 (au moins) si l'arme est d'un type différent, et encore 5 (au moins) par différence de taille ou dégât ( $x 0,5 \Rightarrow x 1 \Rightarrow x 2 \dots$ ).

En cas de désarmement à mains nues, on fait exactement pareil. Il y a donc toujours au moins un malus de 5, l'attaque à mains nues étant d'un type différent d'une attaque à l'arme.

### b) Assommer

Pour assommer quelqu'un, on fait une attaque normale, avec un malus supplémentaire de 10. L'attaque est conduite normalement, et si elle est efficace (au moins un point de dégât), la victime doit faire un test de Volonté pour sa blessure. Mais ce test est différent – on a, selon la blessure obtenue :

- Fatigue : test de Volonté (réussi => étourdi ; raté => KO)
- Blessure légère : test de Volonté (réussi => KO ; raté => inconscient, limité à 10 mn)
- Blessure grave : test de Volonté, malus de 1 (réussi => KO ; raté => inconscient, limité à 1 heure)
- Blessure mortelle : test de Volonté (malus de 2) normal (réussite => KO ; échec => inconscient)

### c) Immobiliser

Pour immobiliser quelqu'un à mains nues, on fait une attaque d'Arts martiaux, avec un malus supplémentaire de 10 – l'armure n'est pas comptée dans la défense ; si la victime est beaucoup plus forte que son assaillant ( $> \text{Force} \times 2$ ), l'immobilisation est impossible (échec). L'attaque est conduite normalement, et si elle est efficace (score  $>$  défense), la victime fait un test d'Adresse, avec pour malus (on ajoute au jet de dé) la marge de réussite de l'immobilisation, et la différence de Force (victime – assaillant) ; les résultats sont les suivants :

- Test Adresse => malus d'initiative (victime) = marge de réussite, à prendre sur le reste du round voire le suivant
- Test  $>$  Adresse => immobilisé 1 round, puis se dégage (si désiré) en prenant 1 point de fatigue
- Test  $>$  2 x Adresse => immobilisé 2 rounds, puis se dégage (si désiré) en prenant 1 blessure légère
- Test  $>$  3 x Adresse => immobilisé 3 rounds, puis se dégage (si désiré) en prenant 1 blessure grave
- Test  $>$  4 x Adresse => immobilisé aussi longtemps que voulu

On peut aussi immobiliser avec des armes faites pour cela : bola, filet, lasso.... On fait une attaque de la même manière qu'avec les Arts Martiaux, mais sans malus supplémentaire de 10, et toujours sans compter l'armure dans la défense. Si l'attaque est réussie, on fait un test d'Adresse, avec pour malus la marge de réussite de l'immobilisation, et la différence entre Force victime et solidité de l'arme (4 ou 5 en général).

Les résultats sont ensuite les mêmes que ci-dessus, à cette limite près : la victime se dégage sans prendre de blessure (au bout du temps imparti), sauf si quelqu'un vient maintenir l'arme sur la victime avant le dégageant....

Egalement, si la Force de la victime est plus de 2 fois supérieure à la solidité de l'arme, cette dernière est brisée/déchirée....

## V – Etat de santé

Entre mort et santé parfaite, les quatre états de santé possibles sont résumés dans le tableau suivant, et détaillés plus loin.

Blessure/état	Fatigué	Blessé léger	Blessé grave	Blessé critique
Malus	0	1/blessure légère	2/blessure grave	3/blessure mortelle
Stabilité	Stable (guérison automatique)	Stable (test Force => guérison)	Menacé à moyen terme (test Force => stable)	Menacé à court terme (test Force => bl. grave)
Tests d'évolution	aucun	aucun	1 par heure	1 par minute
Vitesse de guérison	1 par heure	1 par jour (test)	1 par semaine (test)	1 par mois (test)

### 1) Description des blessures/états

#### a) *Fatigué*

Petites coupures, égratignures, bleus, ou simple fatigue... sans aucune incidence sur le personnage (sauf, parfois, visuelle/relationnelle).

L'état « fatigué » n'entraîne aucun malus.

#### b) *Blessé léger*

Petits saignements, entorses, écrasements/déchirements limités, fractures non handicapantes (côtes)...

La douleur est assez importante pour être une gêne (malus de 1), mais la santé n'est pas menacée (par d'aggravation).

#### c) *Blessé grave*

Saignements importants, fractures aux membres, organes des sens blessés....

La gêne est importante (malus de 2) et l'état de santé risque de se dégrader.

#### d) *Blessé critique*

Amputation de membres, saignements abondants, fractures ouvertes, organes endommagés....

Très handicapantes (malus de 3), ces blessures nécessitent des soins rapides pour ne pas s'aggraver. A l'appréciation du meneur de jeu, elles entraînent souvent un handicap permanent.

### 2) Stabilité de l'état

S'il y a blessure grave ou mortelle, il y a risque d'aggravation : il faut faire un test de Force pour chaque blessure : jet (-17 à +18) + malus blessure

Résultat inférieur ou égal à la valeur de la Force => réussite (sinon échec).

Etat	Blessé grave (1 test/heure)	Blessé critique (1 test/mn)
Test réussi (total F)	Etat stable	On rajoute une blessure grave
Test raté (total > F)	On rajoute une blessure légère	On rajoute une blessure mortelle

Pour stabiliser définitivement l'état de santé (en cas de blessure grave ou mortelle), il faut des soins et/ou que l'état n'ait pas empiré (pas de nouvelle blessure) pendant au moins une journée.

---

### **3) Activité physique et fatigue**

Une activité physique un tant soit peu durable peut user les forces du personnage, autrement dit, le fatiguer. Et la fatigue est assimilable à une blessure (point de fatigue), qui peut avoir des conséquences si la personne est déjà blessée (soins à refaire, dégradation de l'état de certaines blessures).

Pour simuler cela, le meneur de jeu pourra demander aux personnages de faire des tests de Force à certaines occasions – à sa discrétion, un échec se traduisant par un point de fatigue (voire plus). Ce qui suit correspond juste à des suggestions à l'intention du meneur : avant tout, c'est le bon sens qui doit servir.

#### a) Occasions ponctuelles

C'est l'utilisation de compétences physiques (grimper, gymnastique, natation...) ou tout simplement de sa force (course intense, soulever un poids...) lorsque le seuil est au moins très difficile... voire même difficile, en cas d'échec.

De plus, systématiquement, on doit faire un test de Force chaque fois que de la magie est utilisée, avec le nombre de points de moral utilisés servant de malus (il est rajouté au jet). En cas d'échec, un point de fatigue (voire plus) est acquis.

#### b) Occasions de courte durée

C'est l'utilisation intense de son corps pendant une dizaine de minutes au moins : combat en mêlée, course d'endurance, compétences physiques diverses, etc.

#### c) Occasions de durée moyenne

On trouvera là le jogging (course d'endurance, mais lente), la marche en montagne, et équivalent : on tirera une fois par heure.

#### d) Occasions de longue durée

Essentiellement, la marche simple mais forcée (sans repos très régulier) pendant une journée entière (8-12 heures).

---

### 4) Magie noire et poisons/maladies

Ces maux ne remettent pas en question tout ce qui a été dit plus haut, mais ils ajoutent un état qui se dégrade jusqu'à ce que le mal ait été surmonté. Certains ont un fonctionnement spécifique, précisé dans la description, sinon on utilisera les règles ci-dessous. Deux notions sont essentielles pour quantifier l'effet d'un tel mal : l'intensité, et la rapidité à laquelle il agit.

#### a) Intensité

Pour faire simple, chaque sort de magie noire ou chaque poison/maladie a un niveau. Mais on se servira surtout de la virulence, égale à 5 x niveau, pour calculer les dégâts sur chaque victime.

#### b) Rapidité

Chaque mal a une rapidité différente, prise dans l'échelle suivante :

1 seconde – 1 round – 1 minute – 10 mn – 1 heure – 6 heures – 1 jour – 1 semaine – 1 mois – 1 an

Cette rapidité déterminera la fréquence à laquelle on fera des tests d'évolution (jets de Force ou Volonté), pour voir les effets.

#### c) Effets

Lorsqu'une personne est au contact d'un tel mal, elle doit faire un jet de Volonté (pour magie noire) ou de Force (poison/maladie) pour y résister, avec les habituels modificateurs (santé, moral). Si la première fois que la personne est au contact, son jet de Force/Volonté est supérieur (strictement) à la virulence (5 x niveau) du mal, la résistance est complète. Sinon la personne est affectée, et il faudra retirer selon la rapidité du mal. Tant qu'il y a échec les conséquences sont les suivantes :

- Virulence = jet de Force/Volonté : état stable
- Virulence > jet F/V => point de fatigue (et/ou parfois 1 point de moral en moins)
- Virulence > jet F/V + F/V => blessure légère (et/ou parfois 2 points de moral en moins)
- Virulence > jet F/V + 2 x F/V => blessure grave mais stabilisée (et/ou parfois 3 points de moral en moins)
- Virulence > jet F/V + 3 x F/V => blessure mortelle mais stabilisée (et/ou parfois 4 points de moral en moins)
- Virulence > jet F/V + 4 x F/V => mort ; ou bien cocher toutes les cases blessures mortelles, et enlever 5 points de moral
- Virulence > jet F/V + 5 x F/V => mort, et il n'y a pas à sourciller !

Si'il y a réussite lors d'un tirage après le premier :

- Si jet de Force/Volonté > virulence du mal, l'état est stable
- Si jet F/V > virulence + 10, le niveau est diminué de 1
- Si jet F/V > virulence + 20, le niveau est diminué de 2
- Etc.

Lorsque le mal est réduit au niveau 0, il a été éliminé du corps de l'organisme. Mais pas ses effets : les blessures engendrées (à traduire par les maux les plus divers, maladies secondaires, désespoir...) peuvent encore tuer la personne si la guérison se passe mal !

Pour une drogue ou poison paralysant, au lieu de blessures ou perte de points de moral, on considère que le personnage acquière des malus, et lorsque le total des malus est supérieur à la Force ou Volonté (selon le type de poison/drogue), la personne est inconsciente/inactive/paralysée.

Lorsqu'une personne est affectée par plus d'une dose de poison ou drogue, on augmentera le niveau de 1 pour chaque dose supplémentaire.

#### d) Immunités

Certaines personnes, voire certaines races, semblent naturellement résistantes à certains maux. Ainsi, les elfes ne seraient jamais malades. Ce qui peut se traduire par des bonus aux jets, fixes (bonus de 10, 20, 30...) ou proportionnels (2x, 3x... Force ou Volonté, ou autre). Ainsi on a :

- Elfes : immunité totale (pas de jet nécessaire) aux maladies naturelles (si non naturel, on parlera de magie ou poison)
- Nains et Hobbits : Volonté doublée pour résister à la magie (y compris la magie noire)
- Nains : Force doublée pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie

Et on peut certainement en trouver d'autres....

---

## 5) Soins

Les soins n'ont d'effet que si l'activité reste limitée. Dès qu'il y a une nouvelle blessure (même un point de fatigue), le soin doit être refait.

On doit faire un soin pour chaque blessure séparément (chaque case cochée).

#### a) Stabilisation de l'état d'une personne blessée

Un jet de *Soins* réussi permet de stabiliser l'état d'une blessure grave ou mortelle. Cela prend une minute environ.

Difficulté : moyenne (blessure grave) ou difficile (blessure mortelle)

#### b) Réduction de malus

Des jets de *Soins* permettent également de réduire le malus d'activité générale (pas forcément d'activités spécifiques), si chaque blessure est correctement soignée. C'est une autre utilisation de la compétence, qui est différente de la stabilisation en ce qu'elle prend plus de temps : au moins 10 mn pour chaque blessure légère ou grave, et au moins 1 h pour chaque blessure mortelle. Cela comprend l'application d'un soin/pansement, la fermeture des plaies (points de suture), la réduction de fracture (remise en place des os) voire de la chirurgie (y compris l'amputation !).

Le même jet permettra aussi de déterminer la vitesse de guérison (voir plus loin).

Difficulté : facile (blessure légère), moyenne (blessure grave) ou difficile (blessure mortelle)

S'il y a réussite, une blessure est considérée (pour le malus) comme une blessure un cran moins sévère (mortelle => grave => légère => fatigue), voire deux crans moins sévère (succès > seuil + 10), voire trois crans (succès > seuil + 20).

#### c) Accélération de la guérison

Avec le même jet de *Soins* que précédemment, une réussite doublera la vitesse de guérison (tests de guérison plus rapprochés), voire la triplera (succès > seuil +10), la quadruplera (succès > seuil +20), etc... à tirer pour chaque blessure.

---

## 6) Guérison

Toutes les blessures guérissent en même temps, mais pour déterminer le temps global de guérison, et l'état général (malus), on commencera par les plus graves. Lorsqu'elles seront toutes guéries on passera aux suivantes, et ainsi de suite (mortelle => grave => légère => fatigue). On pourra considérer que les points de fatigue disparaissent avec la dernière blessure légère.

A noter que le temps de guérison peut être différent pour chaque blessure, selon d'éventuels jets de *Soins*... sans compter les herbes médicinales ou les sorts.

Procédure générale : pour toutes les blessures les plus graves, on fait un test de Force périodique (selon blessure et *Soins*...).  
Résultat :

- réussite (jet + malus blessure ± moral F) => blessure supprimée (case effacée)

- échec ( $\text{jet} + \text{malus blessure} \pm \text{moral} > F$ ) => état inchangé
  - échec grave ( $\text{jet} + \text{malus blessure} \pm \text{moral} > 2xF$ ) => état s'aggrave, on rajoute une blessure de même gravité
  - échec très grave ( $\text{jet} + \text{malus blessure} \pm \text{moral} > 3xF$ ) => état s'aggrave, on rajoute deux blessures de même gravité
  - etc.
- Blessures mortelles : 1 test/mois
  - Blessures graves : 1 test/semaine
  - Blessures légères : 1 test/jour
  - Fatigue : pas de test, guérison automatique, 1/heure

## VI – Moral et motivation

En plus d'entraîner d'éventuels bonus ou malus, le moral représente les ressources du personnage.

### 1) Bonus/malus

Le moral peut entraîner des modificateurs allant de -3 à +3 aux actions :

<input checked="" type="checkbox"/>	enthousiaste	(+3 aux actions si au moins une case non cochée)
<input checked="" type="checkbox"/>	motivé	(+2 aux actions si au moins une case non cochée)
<input checked="" type="checkbox"/>	confiant	(+1 aux actions si au moins une case non cochée)
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Etat « normal »	(pour commencer : au moins autant de cases cochées que non cochées)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	hésitant	(-1 aux actions si au moins une case cochée)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	démoralisé	(-2 aux actions si au moins une case cochée)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	désespéré	(-3 aux actions si au moins une case cochée)

Dans l'exemple ci-dessus le personnage est dans un état normal, et il possède une Volonté de 5 (autant de cases par ligne que la valeur de Volonté). Une personne est dans l'état de la ligne la plus haute qui comporte au moins une case vide.

Lorsque la dernière ligne est entièrement barrée (toutes les cases cochées), la personne est « suicidaire ». Le malus est le même (-3 ; mais voir plus loin), mais surtout cela doit se traduire en terme de comportement : la personne n'a plus aucun souci pour sa santé, chaque fois que possible elle choisira l'action (si possible agressive) plutôt que la défense, l'attente ou la discrétion....

Les elfes suicidaires du monde de Tolkien ont une particularité : ils cherchent à quitter la Terre du Milieu vers Aman, et laissent donc tout derrière eux pour rejoindre un havre elfique (comme les Havres Gris), et s'embarquer vers le Lointain Ouest. Autrement dit, s'ils sont dans une situation sans risque proche voire immédiat, ils deviennent des personnages non joueurs ; sauf si d'autres personnages arrivent à les accompagner et à les faire changer d'avis (acquisition de points de moral) au hasard des circonstances du voyage....

### 2) Modification d'une action

Les points de moral peuvent servir pour améliorer les chances de réussite d'une action (pas les tests, sauf si le meneur est très généreux). Chaque fois qu'on utilise un ou plusieurs points on coche autant de cases que nécessaire. Au-delà du mécanisme de jeu et de la comptabilité que cela entraîne, il faut que cela corresponde à quelque chose pour le personnage : une motivation particulière, un enjeu spécifique : la peur de mourir, la haine de quelqu'un, une personne à sauver... bref quelque chose d'important pour la personne.

#### a) Effet

Chaque point de moral dépensé a trois effets, chaque fois que possible :

- Bonus de 1 à l'initiative (combat surtout)
- Bonus de 1 aux jets d'action (compétences)
- Possibilité de relancer le dé, et de prendre le meilleur résultat (jets d'action)

Ces effets sont valables un temps limité, et c'est à l'issue de ce temps que la ou les cases sont cochées – conséquence du stress.

#### b) Durée

Elle varie en fonction de l'activité du personnage, de ce qui le motive. A la base, cela correspond à la durée d'une action, nécessitant un jet de dé.

Au bout du compte, la motivation doit pouvoir durer le temps d'atteindre un objectif concret. Ce qui donne :

- Un round : combat (une attaque, ou parade/esquive), *Perceptions* rapide...
- Une minute : *Course*/fuite (ennemi visible), *Soins* (stabilisation) pour une personne mourante, vol à la tire, se cacher...
- Dix minutes : compétences sociales, *Perceptions* variées (fouille...), escalade...
- Une heure : *Soins*, *Survie en nature* (recherches diverses), préparer un piège...
- Une journée (8-12 heures) : longs déplacements (*Equitation*...), métiers divers (*Forge*), recherches intellectuelles (lectures)...

En bref, une fois l'action résolue (jet effectué), la motivation retombe, le point de moral ne sert plus, ou alors il en faut d'autres. Si l'action est interrompue avant la fin (imprévu...) la motivation retombe également, avec l'adrénaline. Pour l'achever (nouveau jet de dé/compétence), il faut un nouveau point de moral.

#### c) Limites

Le moral ne varie pas sans raison, et il correspond à un stress qui doit être justifié. Pour éviter les abus dans l'utilisation du moral, deux limites sont proposées.

La première correspond au nombre de points de moral qu'on peut utiliser pour une même action (magie non comprise) : 3 au maximum, et faut-il encore que ce soit une question de vie ou de mort....

La deuxième vise à limiter les trop grandes variations du moral : il est recommandé, dans une même journée, d'empêcher qu'un personnage voit son moral baisser de plus d'une ligne (nombre de cases cochées > Volonté) suite à l'utilisation de points de moral (y compris pour la magie). Ça ne veut pas dire qu'un personnage ayant par exemple 6 en Volonté ne pourra utiliser que 6 points de moral par jour ; mais que s'il veut en utiliser plus, il faudra que le résultat de ses actions ait eu un effet positif (voir « Evolution du moral », plus bas).

#### d) Personnage suicidaire

Un personnage ayant coché toutes ses cases de moral ne peut plus en perdre. Mais on considère tout de même qu'il est « motivé », comme s'il dépensait en permanence un point de moral... jusqu'à ce que son moral remonte (case effacée). Ce côté positif de l'état suicidaire ne doit pas faire oublier aux joueurs, qu'à priori une telle personne va avoir tendance à se fourrer dans des situations impossibles....

---

### **3) Utilisation de magie**

C'est la volonté qui anime les sortilèges, autrement dit, le moral. Lancer un sortilège demande un stress psychique, qui se traduit en perte de points de moral. Le plus grand le nombre de points dépensés, la plus grande sera l'intensité du sort.

Avec ce système, on voit vite que la magie est pénalisante : le nombre de sortilèges qu'un personnage peut lancer est très vite limité, et les sortilèges ont très fortement intérêt à en avoir, de l'intérêt – sinon le magicien va être très vite démoralisé. La récupération se fait comme décrite dans « Evolution du moral », plus bas, avec la particularité suivante :

Si le sort est réussi (jet de compétence > seuil de réussite) : 1 point de moral récupéré immédiatement

A noter qu'on peut aussi dépenser des points de moral pour réussir le jet de compétence, mais toujours avec les limites décrites plus haut.

Egalement, si on récupère un point par harmonie/satisfaction d'un sort bien lancé, on peut aussi en récupérer d'autres pour les effets que cela peut entraîner (voir plus bas).

---

### **4) Evolution du moral**

En dehors de l'utilisation des points de moral, il y a de nombreuses occasions de gagner ou perdre du moral. De plus, le moral aura toujours tendance à revenir à la normale (ligne médiane), une fois que les sources de gains ou pertes sont parties. Mais chaque personnage étant différent, ces sources peuvent varier d'un individu à l'autre. Aussi est-il recommandé, à chaque création de personnage, de bien préciser ses philosophies et ses objectifs dans sa vie.

Voici néanmoins quelques grandes lignes. Partant du principe que la plupart des personnages joueurs sont « bons » (dans un monde comme celui du Seigneur des Anneaux), on mettra l'accent avant tout sur les motivations de cette catégorie de personnages, mais il est facile d'imaginer l'équivalent pour d'autres....

Attention également : la variation du moral d'un personnage dépend avant tout de ce qu'il perçoit, ce qui peut être très différent de la réalité. En mentant ou en déformant les choses, on peut facilement saper le moral de quelqu'un : cf. Théoden et Grima langue-de-serpent, par exemple.

### a) Gain

Première source de gain, et la plus simple : chaque fois qu'un (ou plusieurs) point de moral est dépensé (le personnage est « motivé »), y compris pour la magie, si l'action se solde par une réussite (l'ennemi est battu ou en fuite, la compétence est un succès, le personnage a sauvé sa peau, le sort est efficace...), alors 1 point de moral est gagné (on efface une case).

Deuxième source de gain automatique, l'amélioration de la santé : lorsqu'on passe d'un état « blessé » (pas fatigué) à un meilleur état, on récupère (cf. paragraphe sur les pertes, plus loin) autant de points de moral que de décalage de l'état (blessé critique => blessé grave => blessé léger => fatigué), soit 1 à 3 points de moral.

Troisième source de gain (non cumulable avec la première, sauf magie), qui dépendra de chaque personnage : lorsque le résultat d'une action va dans le sens de ses objectifs dans la vie, il y a gain d'un ou plusieurs points. Dans les grands classiques (pour les « bons » surtout), on trouve :

- Mettre le Mal en échec (combat, mise hors d'état de nuire, remise dans le droit chemin...)
- Sauver des gens, des royaumes (*Soins*, gagner une bataille, redonner espoir...)
- Rendre le monde meilleur, plus juste, sans maladie, pauvreté, ignorance, etc...
- Bien faire son métier (gérer sa boutique, être un dirigeant juste et bon, ne pas décevoir...)
- Être puissant (richesses, dons ou compétences exceptionnelles, pouvoir politique...)
- Être apprécié, avoir de nombreux amis...

Reste encore à évaluer l'intensité de la réussite, pour savoir combien de points sont acquis. Les facteurs qui interviennent sont trop nombreux, mais il y en a un qui peut servir de guide et s'appliquer à la plupart des personnages : la « quantité affectée » par le seul fait du personnage (si action commune, répartir entre les participants) :

- 1 point de moral gagné si l'action affecte au moins 1 individu (1 ennemi battu, 1 personne sauvée ou aidée, enrichie...)
- 2 points de moral gagnés si l'action affecte au moins 10 individus (famille aidée/sauvée, groupe d'orcs mis en fuite...)
- 3 points de moral... au moins 100 individus (petite bourgade reconnaissante, petite troupe armée trompée...)
- 4 points de moral... au moins 1000 individus (sauver une ville comme Bree, armée défaite grâce à idée spécifique...)
- 5 points de moral... au moins 10000 individus (devenir dirigeant d'une petite nation...)
- etc.

Ne pas oublier également, dans la motivation, et l'appréciation d'une action bien menée, intervient souvent la notion d'habitude : tuer son premier orc, c'est quelque chose ! Au millième... bof ! On peut traduire cela ainsi :

- Plus de 10 fois la même action (mêmes circonstances, enjeux, etc.) : diminuer d'1 point le gain
- Plus de 100 fois... diminuer de 2 points
- Plus de 1000 fois... diminuer de 3 points
- Etc.

De même, la notion de risque est essentielle :

- Chances (perçues) inférieures à 10 contre 1 : + 1 point de moral
- Chances (perçues) inférieures à 100 contre 1 : + 2 points de moral
- Etc., et inversement

Mais encore une fois, c'est au meneur de se faire sa « grille de valeur », avec spécificités possibles selon les personnages. Tout ce qui est proposé là ne sert que de guide, ce ne sont que des suggestions.

### b) Perte

Si un (ou plusieurs) point de moral est dépensé mais l'action est un échec, il n'y a pas de perte supplémentaire de moral : le (ou les) point est dépensé et non regagné, cela doit suffire.

Si l'état de santé s'aggrave et passe au-delà de « fatigué », il y a perte de moral – autant de points que de décalage de l'état vers le « bas ». Ainsi :

- Un personnage sain ou fatigué perd 1 point de moral à sa première blessure légère, 2 si grave et 3 si critique ;
- S'il est blessé léger il perd 1 point de moral en cas de blessure grave, 2 points si mortelle, autrement 0 ;
- Un blessé grave perdra 1 point s'il reçoit une blessure mortelle ;
- Quand on est blessé critique le moral ne peut empirer – du moins pas avec les blessures.

La peur liée à une mort possible (et même de manière plus générale, la peur tout court) n'est pas couverte en terme de perte ou gain (la peur donne des ailes) de moral : cela doit surtout pousser le joueur à utiliser ses points de moral !

Si le personnage constate l'échec d'une action, ou s'il est source d'une perte quelconque (vis-à-vis de ses objectifs dans la vie), c'est comme pour la troisième source des gains, mais dans l'autre sens. Pour les personnages assez altruistes, constater des situations « mauvaises » est suffisant pour perdre des points de moral. Ainsi, les premières fois que les personnages seront face à la mort (d'un ami ou allié), le point de moral en moins sera mérité. Avec l'expérience, néanmoins (effet de l'habitude), cela s'estompera : un vétéran de nombreuses batailles n'est plus affecté par quelques morts quand il en a déjà vu des milliers...

A noter tout de même un facteur particulier : le sentiment d'injustice. Autrement dit, même si les personnages font de grandes actions, si elles sont peu voire pas (ou mal) perçues par leurs bénéficiaires, un gain de points de moral peut être annulé lorsque les héros se rendent compte que personne (ou presque) ne s'est rendu compte de ce qu'ils avaient vraiment fait.... Ou alors, un habile manipulateur peut faire croire que les héros sont les « méchants ».... Bref, attention aux personnages pour qui la reconnaissance d'autrui a de l'importance !

#### c) Retour à la normale

Lorsque toutes les sources de gains ou pertes ont laissé le personnage (ce ne sont plus que des souvenirs), le moral va se modifier pour revenir à l'état normal ; c'est-à-dire que les cases de moral vont se cocher/s'effacer pour revenir à la ligne médiane, avec autant de cases cochées (1 de plus si nombre impair) que non cochées. A noter que les hobbits – et peut-être certains individus particuliers – ont un état normal particulier.

Le rythme est le suivant : une case modifiée par jour – en général après phase de repos complet.

En revanche, lorsque les sources de gains et pertes sont encore tangibles, le moral tendra non pas vers l'état normal, mais vers un état modifié. Cet état modifié correspond à l'état normal plus ou moins les modifications de moral encore en vigueur, comme par exemple :

- Un blessé grave tendra vers l'état normal + 2 cases cochées (tant que la ou les blessures ne sont pas guéries)
- Un homme pieux qui garde sur lui une importante relique tendra vers l'état normal - 1 case cochée (voire plus)
- Etre incertain du sort d'un être cher (enlevé par des orcs/bandits) fera baisser le moral d'1 point par rapport à la normale
- Un personnage pauvre, qui a des bouches à nourrir, tendra vers l'état normal + 1 case cochée
- Quelqu'un toujours avec ses amis qui l'apprécient (et lui disent), tendra lui aussi vers l'état normal - 1 case cochée

#### d) Réputation

Quelque chose d'important pour le maintien d'un bon (ou mauvais) moral : la réputation. En effet, lorsque les personnages sont respectés (ou détestés) par ce qu'ils ont fait ou par leur pouvoir politique (ou autre), et que cela se traduit concrètement (regards admiratifs ou obliques, cadeaux ou injustices...), cela fait « remonter » la source de gain/perte de point(s) de moral à la surface. Le moral tendra alors vers l'état normal modifié par l'ancien gain ou perte, tant que le personnage sera en contact avec les gens qui manifestent des signes de cette réputation. Classiquement :

- Un aventurier balaféré par une vilaine blessure (qui fait peur) aura son moral diminué d'1 point en société (au moins 1 jour)
- En séjour chez une famille nombreuse sauvée autrefois, le moral remontera de 2 points (si auparavant normal) en 2 jours
- Séjourner un peu longtemps dans les ruines d'une bourgade qu'on n'a pas réussi à sauver... -3 points en 3 jours
- Etre gouverneur adulé d'une région que l'on a su défendre et faire prospérer... +4 points par rapport à la normale
- Se savoir recherché pour une (fausse) trahison ayant causé la perte d'une armée de plus de 10.000 hommes... -5 points
- Etc.

On remarquera ainsi qu'un petit groupe de personnages qui s'apprécient tous (et se le montrent) verra automatiquement le moral monter d'un point par rapport à la normale pour chacun de ses membres.

A noter que la réputation peut aussi servir à modifier les compétences sociales. Mais il ne faut pas oublier qu'avec le temps une réputation tend à s'estomper et disparaître sans présence active : héros d'un jour ne veut pas dire héros toujours.... Hormis une présence constante (et active), une réputation se rapprochera de 0 au rythme de 1 point par an environ.

## VII – Magie

Rappelons-le, ce système prend pour cadre de référence le monde de la Terre du Milieu, décrit dans les œuvres de J.R.R. Tolkien (le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit...). Egalement, c'est une adaptation très fortement inspirée (voire repompée) de ce qui a été développé dans Tiers Age, un système gratuit de jeu de rôle dans le monde de Tolkien, système développé par Usher et disponible sur son site internet (cf. <http://couroberon.free.fr>) - consultez-le si vous voulez plus de détails (d'ambiance notamment), ici cela a été volontairement résumé/simplifié à la demande du premier utilisateur (ma fille Ivanna).

Bref, la magie est ici quelque chose de relativement discret, rare et périlleux – le Seigneur Ténébreux est toujours à l'affût des utilisateurs de magie. De plus c'est une magie très demandante, vite épuisante, et donc à utiliser avec grande modération. Et elle est dure et longue à maîtriser. De plus, souvent (en particulier pour la magie naturelle), la magie se développe parallèlement à des compétences associées – seule, la magie est souvent inutilisable....

### 1) Energie magique

A la base, la magie dépend d'un effort de la Volonté. Autrement dit, lancer des sorts coûte des points de moral. Les plus nombreux ils seront utilisés dans un sort, le plus intense sera le résultat. Après, avec l'expérience, un résultat identique pourra être obtenu en économisant sa Volonté....

#### a) Points de moral dépensés

Chaque fois qu'un magicien souhaite lancer un sort, il décide du nombre de points de moral qu'il va dépenser. Ce nombre détermine :

- le « niveau objectif », c'est-à-dire le niveau de sort minimum que le magicien souhaite atteindre
- le seuil de difficulté (compétence magique et compétence associée, s'il y a lieu) = 5 x niveau objectif

Le magicien dépense alors ses points de moral, et on fait un jet de compétence pour déterminer la réussite :

Score = jet de dé (-17 à +18) + niveau compétence + capacité associée (Sens ou Intellect) + moral/santé + modificateurs divers

#### b) Niveau effectif

En cas de réussite, le niveau effectif (réussi), appelé tout simplement « niveau du sort » est le suivant :

- Score > seuil => niveau du sort = niveau objectif = nombre de points de moral dépensés
- Score > seuil + 10 => niveau du sort = niveau objectif (nombre de points dépensés) +1
- Score > seuil + 20 => niveau du sort = niveau objectif (nombre de points dépensés) +2
- Score > seuil + 30 => niveau du sort = niveau objectif (nombre de points dépensés) +3
- Etc.

En cas d'échec, le sortilège peut quand même avoir un effet, même s'il est moins important que prévu :

- Score > seuil - 5 => niveau du sort = niveau objectif (nombre de points dépensés) -1
- Score > seuil - 10 => niveau du sort = niveau objectif (nombre de points dépensés) -2
- Score > seuil - 15 => niveau du sort = niveau objectif (nombre de points dépensés) -3
- Etc.

Si le niveau final est 0 (voire moins), le sort est un échec, mais les points de moral sont dépensés quand même. Si le score est négatif c'est une maladresse. Utiliser les grandes lignes décrites dans le chapitre III sur la résolution des actions, avec les particularités suivantes :

- En cas de maladresse grave, il y a blessure et perte de moral
- Chaque fois que c'est possible, il y a un effet visuel et auditif perceptible à au moins 100 mètres/point de moral dépensé ; dans cette zone, les animaux sauvages et domestiques hurlent et/ou s'enfuient
- Les échecs magiques sont facilement perceptibles : faire un jet automatique pour ceux qui ont la compétence *Perception de la magie*, en divisant les malus de distance par 10 (le Seigneur Ténébreux a toutes les chances de percevoir ça...)

#### c) Limite

Il y a plusieurs limites au nombre de points de moral dépensés en magie :

- On dépense toujours au moins 1 point de moral
- Le nombre de points de moral dépensés ne peut être supérieur au niveau de la compétence magique divisé par 5
- Les règles de gestion des points de moral s'appliquent à la magie également. En particulier, le moral ne doit pas baisser de plus d'une ligne (nombre de cases cochées > Volonté), suite à l'utilisation de points de moral, dans une même journée. En pratique, cela veut dire qu'un magicien ne dépensera pratiquement jamais plus de points que la valeur de sa Volonté, sauf s'il est gonflé à bloc par des réussites récentes.

## 2) Description : Magie Spontanée

La Magie Spontanée regroupe six compétences distinctes. Dans chacune, plusieurs dons différents peuvent être choisis, mais un seul don à la fois pour chaque utilisation de magie. Les dons magiques nécessitent souvent que le magicien ait développé suffisamment une compétence associée : pour que le sort réussisse, le jet de compétence (score) doit être supérieur au seuil de réussite, même si l'on remplace le niveau du sort par celui de la compétence associée.

En temps, un sort ne demande qu'une action 'intense' pour être lancé, sans geste ni parole (concentration).

Compétence magique	Dons utilisables	Compétence associée	Portée du sort	Durée du sort	Principaux effets
Magie d'Aman	Cantique d'Elbereth	<i>Musique et chant</i>	Magicien 10 mètres/niveau	10 mn/niveau + 1mn/niveau	Fuite créatures ténébreuses Résistance à magie noire
	Cantique de Yavanna	<i>Survie en nature et Musique et chant</i>	100 mètres/niveau	10 mn/niveau	Nourriture Passage sans traces Information
	Silence intérieur	<i>Perception de la magie</i>	Magicien	1 heure/niveau	<i>Perception de la magie</i> accrue
	Ouverture spirituelle	<i>Perceptions</i>	Magicien	Variable	« Télépathie »
	Chant de Felagund	<i>Musique et chant</i>	5 mètres/niveau Magicien + 1 allié/niveau	10 mn/niveau	Résistance à magie noire Affaiblissement créatures ténébreuses
Magie naturelle	Prévision du temps	<i>Perceptions</i>	1 km/niveau	1 jour/niveau	Météorologie <i>Perception de la magie</i>
	Camouflage	Aucune	Magicien	1 heure/niveau	<i>Discrétion</i> accrue
	Langage animal	<i>Survie en nature</i>	1 animal/niveau	3 heures/niveau	Information Aide
	Visions	<i>Survie en nature</i>	Magicien	1 mn/niveau	Vision dans le passé
Magie des soins	Imposition des mains	<i>Herbes utiles</i>	1 blessure/niveau	Jusqu'à guérison	Blessures soignées Magie noire réduite Guérison renforcée
	Sommeil réparateur	Aucune	1 personne	1 heure/niveau	Guérison renforcée Moral récupéré
	Soin magique	<i>Soins</i>	Magicien 1 blessure	Traitement blessure	<i>Soins</i> augmenté Magie noire éliminée Guérison renforcée
Magie elfique	Chanson de marche	<i>Musique et chant</i>	Magicien + compagnons (1 personne/niveau)	1 heure/niveau	Pas de fatigue Vitesse accélérée
	Aura elfique	Aucune	Magicien (1 mètre/niveau)	1 mn/niveau	Eclairé Créatures mauvaises affaiblies
	Démarche elfique	Aucune	Magicien	10 mn/niveau	Compétences augmentées Passage sans traces Pied léger
	Séduction	<i>Séduction, Persuasion, ou Diplomatie</i>	Magicien + interlocuteurs (1 personne/niveau)	10 mn/niveau	Compétences augmentées Confiance gagnée
	Acuité sensorielle	<i>Perceptions</i>	Magicien	10 mn/niveau	Compétences augmentées Portée des sens accrue

Magie royale	Ralliement	<i>Commandement</i>	Magicien 3 alliés/niveau (deux fois) 3 ennemis/niveau	1 mn/niveau	<i>Commandement</i> accru Alliés affermis Ennemis apeurés
	Feu sacré	Aucune	Magicien	1 mn/niveau	Combat augmenté Équipement ennemi brisé
	Immunité royale	<i>Intimidation</i>	Magicien	1 mn/niveau	Défense augmentée Équipement ennemi brisé
Magie des ténèbres	Souffle noir	<i>Intimidation</i>	1 personne/niveau	Jusqu' à mort ou guérison	Empoisonnement magique (perte de moral)
	Envoûtement	<i>Diplomatie</i> ou <i>Persuasion</i>	1 personne/niveau	10 mn/niveau 1 jour/niveau	Compétences augmentées Contrôle des victimes
	Horreur	<i>Intimidation</i>	10 mètres/niveau	1 mn/niveau	Compétences augmentées Ennemis paniqués
	Tempetaire	<i>Régions</i> ou <i>Survie en nature</i>	1 km/niveau	10 mn/niveau	Conditions météo dégradées
	Hurléloup	<i>Survie en nature</i>	1-6 Wargs/niveau	Variable	Contrôle des Wargs

#### a) Magie d'Aman

Cette magie n'est utilisable que par les gens ayant séjourné en Aman, et bénéficié de la lumière des Arbres de Valinor, avant qu'ils ne soient tués par Morgoth et Ungoliant : essentiellement les Noldor et les magiciens du Conseil Blanc. Eventuellement, quelqu'un ayant bénéficié de l'enseignement d'une telle personne pourrait utiliser cette magie, mais l'apprentissage serait alors plus difficile (coût doublé).

#### Cantique d'Elbereth

Elbereth a pour autre nom Varda, la Dame des Etoiles, très aimée des elfes. Ce sacrement d'Aman nécessite l'utilisation réussie de *Musique et chant*, avec le même jet de dé que le sort, et la même difficulté. Sous les étoiles le sort est plus efficace d'un niveau (gratuit). Le sort n'affecte que le chanteur.

- Durée : tant que le lanceur joue/chante (maximum 10 mn/niveau), et 1 mn/niveau ensuite
- Portée : 10 mètres/niveau
- Influence : bonus de 5/niveau aux compétences sociales envers des créatures ténébreuses (*Intimidation...*)
- Les créatures ténébreuses doivent faire un test de Volonté (-1/niveau) pour ne pas s'enfuir
- Résistance à la magie maléfique : bonus de 5/niveau
- Malus de discrétion : 5/niveau pendant le chant, 1/niveau après

#### Cantique de Yavanna

Après Varda, les elfes chérissent Yavanna, la Dame de la Nature. Le chant doit se faire en milieu naturel, avec les mêmes conditions que pour la Magie naturelle (voir plus loin). Là aussi ce sacrement d'Aman nécessite l'utilisation réussie d'une compétence – ici *Survie en nature* – avec le même jet de dé que le sort, et la même difficulté. Si l'utilisation de *Musique et chant* (même conditions) est également réussie, le sort est plus efficace d'un niveau (gratuit).

- Vivifie/fait revivre les plantes (feuilles, fleurs, fruits...) à 100 m/niveau tout autour, même hors saison
- Permet au lanceur de recueillir l'équivalent d'un repas par niveau (10 mn/repas) en nourriture végétale
- Végétaux s'écartent, laissant passer le chanteur (+1personne/niveau) sans le ralentir ni laisser trace de son passage
- Une douce lueur émane des arbres alentours (5 m/niveau du chanteur), enlevant un malus d'obscurité de 1/niveau
- Arbres et oiseaux apportent au chanteur 1 information approximative/niveau sur le secteur (1 km/niveau autour chanteur)
- Pas de malus de discrétion : les végétaux masquent vue et son quand c'est possible (forêt)
- Durée : 10 mn/niveau

#### Silence intérieur

Ce sacrement d'Aman nécessite quant à lui l'utilisation réussie de *Perception de la magie*, avec le même jet de dé que le sort, et la même difficulté (avant bonus). Il est sélectif, dans la mesure où le lanceur peut reconnaître/ignorer les sortilèges dont il est déjà conscient, comme ceux de ses compagnons, amis ou alliés.

- Durée : 1 heure /niveau
- Bonus à la compétence *Perception de la magie* : 5/niveau
- Portée : la *Perception de la magie* est accrue, les malus de distance se comptant en lieues (~ 4 km) et non en km, et les malus de temps se comptent en jours et non en heures

---

### Ouverture spirituelle

Ce sacrement n'est efficace qu'entre magiciens qui le pratiquent tous simultanément et volontairement (espionnage impossible), et qui réussissent une utilisation de *Perceptions*, avec le même jet de dé que le sort, et la même difficulté.

- Portée infinie, mais contact visuel (regard à regard) nécessaire : malus de 1/mètre d'écart à la réussite de *Perceptions*
- Réussite normale du sort : permet d'échanger des phrases, idées, impressions, sentiments... (= « télépathie »)
- Réussite > seuil + 10 : permet d'échanger des sens passés/présents (vue, ouï e...) et *Perceptions*, y compris magiques
- Durée : chaque niveau (-2 pour sens/*Perceptions*) permet de remonter sur l'échelle de temps suivante (du niveau 1 aux niveaux plus élevés) : 1 seconde => 10 secondes => 1 mn => 10 mn => 1 heure => 6 heures => 1 jour => 1 semaine...

---

### Chant de Felagund

Finrod Felagund est un prince elfe célèbre pour avoir affronté Sauron à l'aide d'un chant magique. Logiquement, ce sacrement nécessite donc l'utilisation réussie de *Musique et chant*, avec le même jet de dé que le sort, et la même difficulté.

- Durée : tant que dure le chant, 10 mn/niveau maximum
- Portée : 5 mètres/niveau
- Personnes affectées : chanteur + 1 ami ou allié par niveau (protection), ou toute créature ténébreuse à portée
- Protection contre la magie ténébreuse : cette magie subit un malus de 5/niveau envers les personnes protégées
- Affaiblissement des créatures ténébreuses : si test de Volonté (-1/niveau) raté, ces créatures perdent la marge d'échec (score – Volonté) en points d'initiative (chaque round) ; si marge d'échec > Volonté, il y a évanouissement

### b) Magie naturelle

Quatre dons naturels sont ici décrits. Pour pouvoir utiliser cette magie, le magicien doit être dans un lieu qui réponde à trois conditions :

- Être à l'air libre (souterrains exclus) – à priori un lieu exposé à la pluie et au soleil
- Ne pas être trop souillé par le Mal (cœur de Mordor, Dol Guldur...)
- Être à au moins 100 m/niveau du sort, de toute construction humaine (même temporaire) fermée ou hostile aux plantes et animaux : ferme, camp de voyageurs ou militaire, tour de guet (même vide)... mais pas champ, route, pont ou ruines

---

### Prévision du temps

Pour être efficace, une *Perceptions* doit être réussie avec le même jet de dé que le sort, et la même difficulté. La prévision ne tient pas compte des éventuelles manipulations magiques possibles, elle permet de déterminer le cours du temps détaché de toute influence non naturelle.

- Zone d'effet : rayon de 1 km/niveau (points de moral utilisés) autour du magicien
- Estimation précise des conditions météorologiques jusqu'à 8 heures/niveau
- Estimation vague des conditions météorologiques au-delà, jusqu'à 1 jour/niveau
- Bonus de 5/niveau en *Perception de la magie* (manipulation du temps) sur la zone et pour la durée des prévisions exactes (8 h/niveau), 2/niveau pour la durée des prévisions approximatives (1 jour/niveau)

---

### Camouflage

Le sort n'affecte que le magicien, et il n'est efficace que dans les lieux définis plus haut, pour le lancement des sorts de *Magie naturelle*. Ainsi, en se rapprochant d'un bâtiment, le niveau d'efficacité va diminuer, jusqu'à être nul à moins de 100 mètres.

- Durée : 1 heure/niveau
- En déplacement, le bonus de *Discrétion* est de 5/niveau
- Immobile, le magicien est indétectable visuellement si jet de *Discrétion* moyen (variable) réussi, + bonus de 1/niveau

---

### Langage animal

Le sort nécessite une réussite en *Survie en nature* (même jet de dé, même difficulté que le sort) pour fonctionner. De plus, la présence d'êtres intelligents à proximité (moins de 100 mètres) représente un malus (1/personne) si le nombre dépasse 1/niveau – magicien non compris. Seuls des animaux à proximité (1 km/niveau) sont susceptibles de venir, en mettant au plus 10 mn/niveau pour tous arriver – diminuer le temps avec la réussite du sort.

- Appel d'au plus 1 animal/niveau ; la somme de leurs bonus d'attaque sera au plus de 5/niveau
- 1 information/niveau obtenue sur ce que les animaux ont fait/perçu 8 h/niveau dans le passé, à au plus 10 km/niveau de là
- si jet de magie > seuil + 5, les animaux sont prêts à rendre un service non perçu comme dangereux :
  - apporter de la nourriture (1 repas/niveau)
  - guider jusqu'à un lieu (connu), une ressource identifiée (eau...), un être (perçu), à au plus 10 km/niveau
  - servir de monture (si les animaux en sont capables !) au lanceur
  - réchauffer (animaux à fourrure) le lanceur
  - etc.
- si jet de magie > seuil + 10, les animaux sont prêts à accompagner/protéger le magicien (limite du lieu : cf. lancement)
- durée : 3 heures/niveau

A noter qu'hormis pour les animaux prêts à protéger le magicien, aucun mal ne doit leur être fait en présence du lanceur. Si c'était le cas, ce dernier aurait un malus définitif de 5/niveau pour essayer à nouveau un don naturel dans le lieu où le mal a eu lieu (à 1 km/niveau de distance).

---

### Visions

Comme pour Langage animalier, le sort nécessite une réussite en *Survie en nature* (même jet de dé, même difficulté que le sort) pour opérer. D'une certaine manière, cela permet au magicien de faire remonter le temps à certains de ses sens, qui sont : vue, ouïe, goût, odorat, touché (pression, température...), équilibre et *Perception de la magie* – voire d'autres sens que peuvent donner la magie.

- le magicien a une vision dans le passé, qui fait intervenir 1 sens/niveau, à l'endroit où il se trouve
- la vision est liée à un événement marquant ou recherché, de 1 heure/niveau maximum (la « vision » prend 1 mn/niveau)
- le passé est « remonté » au maximum d'1 période/niveau sur l'échelle de temps suivante (du niveau 1 aux niveaux plus élevés) : 10 mn => 1 heure => 6 heures => 1 jour => 1 semaine => 1 mois => 1 an => 10 ans => 100 ans ...etc.

---

### c) Magie des soins

Trois effets magiques sont possibles ici, mais l'un d'eux est réservé aux personnes de sang royal, au même titre que toute la magie royale (voir plus loin). Les deux autres sont accessibles à tous, éventuellement en complément de la compétence *Soins*.

---

### Imposition des mains

Ce soin magique est utilisable uniquement aux gens susceptibles de faire de la magie royale (voir plus loin). Il nécessite également de l'Athelas, préparé (même jet que le sort, même difficulté) avec la compétence *Herbes utiles*. Les effets possibles peuvent éventuellement être répartis sur plusieurs personnes, mais un même soigneur ne peut traiter magiquement une blessure qu'une seule fois :

- nombre de blessures traitées : 1/niveau
- une blessure légère est entièrement guérie
- une blessure grave (stabilisée) est tout de suite réduite en blessure légère si un test de guérison (Force) est réussi
- une blessure mortelle (stabilisée) est réduite en blessure grave (en 1 jour) si un test de guérison (Force) est réussi
- si blessure magique ou poison/maladie, son niveau d'attaque est réduit de 1/niveau de l'Imposition des mains
- bonus de 1/niveau aux tests de guérison (Force), jusqu'à guérison du mal
- augmentation de la vitesse de guérison d'un cran/niveau (x1 => x2 => x3...)

---

### Sommeil réparateur

Ce sort ne s'applique qu'à une unique personne – pas forcément soi-même – qui dort pour au moins 1 heure/niveau du sort. Dans son sommeil la personne est d'ailleurs très difficile à réveiller (malus de 5/niveau aux *Perceptions*, par exemple). Les guérisons que peut entraîner ce sort viennent en plus de la guérison naturelle. Voici ce qu'apporte ce sommeil magique :

- blessures légères : test supplémentaire de guérison (Force) avec bonus (1/niveau) => guérison complète, sinon stable
- blessures graves/mortelles : sommeil équivaut à 3 jours de repos/niveau, à répartir entre blessures (plus graves d'abord)
- magie et poisons/maladies : nouveau jet de Force/Volonté permis avec bonus de 1/niveau ; si échec l'état ne s'aggrave pas
- récupération de 1 point de moral par niveau, si l'état est inférieur à la normale

---

### Soin magique

Le sort réussira si le seuil de réussite est dépassé, y compris en remplaçant le niveau en *Magie des soins* par le niveau en *Soins*. Une seule blessure est traitée, sauf les points de fatigue qui sont tous effacés dans tous les cas. Le lanceur de sorts, qui est aussi le praticien, pourra ensuite faire un jet de *Soins* normal, avec les modifications suivantes :

- bonus de 5/niveau à la compétence *Soins*, pour la durée du traitement de la blessure
- 1 magie noire, poison ou maladie est aussi soigné(e) (disparaît) si jet de *Soins* > 5 x niveau magie/poison/maladie
- tous les tests de guérison (Force) de la blessure sont à +1/niveau, jusqu'à guérison complète
- permet d'ignorer un échec grave de test de guérison (aggravation de la blessure) par niveau, l'état est alors stable
- accélération de la guérison (en plus de la réussite des *Soins*) : pour connaître la fréquence des tests de guérison, on considère la blessure comme un cran moins grave ; soit mois => semaine => jour => heure

---

### d) Magie elfique

La magie elfique n'est utilisable que par ceux qui ont du sang elfe dans les veines, ou parfois en utilisant un objet magique elfique. Cinq effets possibles sont décrits ici, appelés tours d'elfe.

---

### Chanson de marche

Un chanteur/musicien elfe doit réussir (avec le même jet de dé que pour le sort, et la même difficulté) sa compétence de *Musique et chant* pour que le sort soit efficace. Les effets sont les suivants :

- durée : 1 heure/niveau (tant que le magicien chante)
- personnes affectées : 1/niveau en plus du lanceur
- marche sans fatigue pour les personnes affectées
- vitesse augmentée de 10 %/niveau pour tous ceux affectés
- les créatures hostiles ont un malus de 1 pour repérer les personnes affectées (ou leurs traces)
- fin du trajet (au moins une heure de marche/niveau) : si test de Volonté (+1/niveau) réussi => + 1 point de moral

---

### Aura elfique

Ce sort n'affecte que le magicien, même si ses compagnons peuvent en profiter. Les effets :

- durée : 1 mn/niveau
- éclaire (faible aura) à une distance de 1 mètre par niveau, élimine un malus d'obscurité de 1/niveau
- discrétion dans l'aura : -5/niveau (magicien) ou -2/niveau (autres personnes) ; les personnes sont faciles à repérer
- dans l'aura, malus de 1/niveau aux créatures mauvaises (toute action ou test), + test de Volonté pour affronter le lanceur

---

### Démarche elfique

Affecte le magicien uniquement. Les effets :

- Durée : 10 mn/niveau
- Compétences *Grimper* et *Gymnastique* augmentées de 5/niveau
- Passage sans traces : malus aux *Perceptions* de 5/niveau pour repérer les traces du magicien
- Pied léger : permet de marcher sur des surfaces instables sans s'enfoncer ou les briser/déranger : petites branches (niveaux 1-2), glace mince (niveaux 3-4), neige (niveaux 5-6), sables mouvants (niveaux 7-8), débris et végétaux flottant sur l'eau (niveaux 9-10)... et pièges d'une difficulté/sensibilité de 5/niveau

---

### Séduction

Affecte le lanceur de sorts uniquement, sur utilisation réussie de *Séduction*, *Persuasion*, ou *Diplomatie* (même jet de dé et niveau de difficulté que tour d'elfe, avant sort). Les effets sont inopérants sur les races mauvaises (orcs, trolls...) ou les êtres foncièrement hostiles aux elfes.

- Durée : 10 mn/niveau
- Bonus aux compétences sociales *Séduction*, *Persuasion*, *Marchandage*, *Diplomatie*, *Commandement* : 5/niveau
- Nombre d'interlocuteurs affectés : 1/niveau
- Inspire la confiance aux interlocuteurs : test de Volonté (-1/niveau) ; échec => magicien considéré comme ami

---

### Acuité sensorielle

Affecte le magicien uniquement, qui doit réussir un jet de *Perceptions* avec le même jet de dé (et seuil de réussite avant sort) que le sortilège. Les effets :

- Durée : 10 mn/niveau
- *Perceptions* et *Survie en nature* augmentés de 5/niveau
- Portée des sens augmentée de 100 % par niveau

### e) Magie royale

Cette magie est réservée aux membres des races royales (Dúnedain et Noldor dans le monde de Tolkien), ou aux descendants de lignée royale – les hobbits et races mauvaises (orcs, trolls...) en sont exclus. Les trois dons thaumaturgiques décrits plus bas ont une durée de 1 mn/niveau, et ils doivent aller à leur terme (il faut attendre la fin) avant de pouvoir en lancer d'autres.

---

#### Ralliement

Nécessite de réussir un *Commandement* avec le même jet de dé (et seuil de réussite avant sort) que le sortilège, même si les personnes n'entendent pas le thaumaturge ; par contre ce dernier doit être perçu visiblement ou audiblement (à l'aide d'un cor, par exemple). Les effets :

- Durée : 1 mn/niveau
- bonus au *Commandement* : 5/niveau
- combattant allié valide vient prêter main-forte au thaumaturge
- combattant indécis/en fuite reprend confiance (au besoin, test Volonté à +1/niveau) et rejoint la bataille (côté thaumaturge)
- combattant ennemi prend peur à la vue du thaumaturge : test de Volonté (malus : 1/niveau), si échec => fuite ou se rend
- nombre de personnes affectées pour chaque effet : 3/niveau

---

#### Feu sacré

Utilisable en combat en mêlée uniquement. Les effets :

- Durée : 1 mn/niveau
- bonus au combat (*Arme de mêlée*) de 5/niveau
- pour 1 attaque réussie/niveau, si qualité (bonus) de l'arme/armure/bouclier adverse < niveau (cf. Equipement) => brisé(e)
- une attaque supplémentaire gratuite 1 fois par niveau (maximum 1 fois par round), à initiative +7
- bonus d'initiative : 1/niveau

---

#### Immunité royale

Nécessite de réussir une *Intimidation* avec le même jet de dé (et seuil de réussite) que le sortilège.

- Durée : 1 mn/niveau
- 1 attaque/niveau contre le thaumaturge échoue + arme se brise, si qualité arme (bonus) < niveau (cf. Equipement)
- parade ou *Esquive* supplémentaire gratuite 1 fois par niveau (maximum 1 fois par round), à initiative +7
- défense du thaumaturge augmente de 3/niveau
- tests de Volonté ou Force augmentent (seuil) de 1/niveau

### f) Magie des ténèbres

Cette magie est à la portée de tous, pourvu qu'un professeur soit trouvé... Mais attention, si le Seigneur Ténébreux recherche activement les utilisateurs de magie pour les enrôler ou les éliminer, les forces des Peuples Libres ont elles aussi des yeux et des oreilles (magiques) aux aguets...

---

#### Souffle noir

Pour fonctionner, le sorcier doit blesser sa victime ou réussir une *Intimidation* avec le même jet de dé (et seuil de réussite) que le sortilège.

- personnes affectées (en vue du sorcier) : 1/niveau
- attaque de magie noire (cf. chapitre sur la santé, sous-chapitre sur magie noire et poisons/maladies), virulence = 5 x niveau
- fréquence des tests d'évolution (si échec résistance) : 1/niveau chaque jour
- effet des tests (si échec) : on coche juste des points de moral, selon degré d'échec ; de plus, jusqu'au prochain test :
  - si virulence score => victime sur la défensive (sauf si le niveau est réduit à 0 : le Souffle noir disparaît)
  - si virulence > score (1 point de moral en moins) => victime sonnée (étourdie)
  - si virulence > score + Volonté (-2 points de moral) => victime « KO debout » (marche possible) ou endormie
  - si virulence > score + 2 x Volonté (-3 points de moral) => victime dans le comaetc. - au-delà la victime est dans le coma, voire morte  
une personne qui a coché toutes ses cases de moral, meurt de désespoir

---

#### Envoûtement

Le don ténébreux prendra effet si une *Diplomatie* ou *Persuasion* est réussie (même jet de dé et seuil de réussite avant sort).

- durée : 10 mn/niveau (sorcier présent), ou 1 jour/niveau (pour les personnes persuadées/tombées sous le charme)
- personnes affectées (en présence du sorcier) : 1/niveau
- bonus de 5/niveau à *Commandement*, *Diplomatie*, *Marchandage*, *Persuasion*, *Séduction*
- « masque » les équipements/apparence inquiétants, qui entraîneraient un malus (maximum : 1/niveau) à ces compétences
- si test de Volonté (-1/niveau) raté, la ou les victimes tombent sous le charme :
  - ils oublient le sorcier ou le prennent pour quelqu'un d'autre (si ce dernier le souhaite), pendant et/ou à la fin du sortilège (y compris dans leur souvenir)
  - si ratage > Volonté, le sorcier peut exiger (sans jet de compétence) 1 action/niveau, même contraire à leurs principes
  - si ratage > 2 x Volonté, la ou les victimes sont sous le contrôle total du sorcier

---

### Horreur

Comme pour Souffle noir, il faut réussir une *Intimidation* (même jet de dé et seuil de réussite avant sort que le don ténébreux).

- Durée : 1 mn/niveau
- Portée : 10 mètres par niveau autour du sorcier
- Bonus d'*Intimidation* : 5/niveau (envers ennemis)
- Bonus de *Commandement* : 5/niveau (envers alliés/créatures ténébreuses)
- test de Volonté (-1/niveau) pour les ennemis du sorcier : si ratage, fuite ou reddition (si victime acculée) ; de plus :  
si ratage Volonté, perte de moral (1 point) ; si la victime est touchée/ blessée par le sorcier c'est l'équivalent d'une attaque de Souffle noir de niveau 1 (à chaque nouvelle blessure : nouveau jet et niveau augmenté de 1)  
si ratage > Volonté, perte de 2 points de moral et attaque de Souffle noir de niveau 2 si touché/ blessé par sorcier  
si ratage > 2 x Volonté, -3 points de moral et attaque de Souffle noir de niveau 3 si touché/ blessé par sorcier  
si ratage > 3 x Volonté, -4 points de moral et attaque de Souffle noir de niveau 4 si touché/ blessé par sorcier  
etc.

---

### Tempestaire

La compétence associée qu'il faut réussir (même jet de dé et seuil de réussite que le don ténébreux) est *Régions* (de la zone affectée) ou *Survie en nature*. Le sorcier se trouve dans la zone affectée, mais il ne subit pas d'attaque si c'est possible. A noter que le sorcier a le choix entre des effets différents, mais certains ne sont pas compatibles (brume et vent/pluie...)

- Durée : 10 mn/niveau
- Zone affectée : 1 km/niveau autour du sorcier
- Ciel couvert en altitude (nuages) ou au sol (brume) : malus (visibilité) : 1/niveau (nuages) ou 5/niveau (brume)
- Si pas de brume : vent possible, de 10 km/h par niveau maximum : malus aux projectiles de 5/niveau
- Si pas de brume : précipitations de pluie, grêle ou neige => malus de 2/niveau aux actions physiques ou *Perceptions*
- Température : peut être modifiée de 1°C/niveau
- En mer : vagues de 1 m/niveau
- Tempête possible à partir du niveau 6 ; le niveau de la tempête est égal à celui du sort -5 ; peuvent se produire :  
En montagne : tempêtes de neige, éboulis/avalanches  
En plaine : inondations, orages de grêle, éclairs  
En forêt : chutes de branches ou d'arbres, incendies  
En mer : vagues, éclairs  
Les cultures sont la plupart du temps détruites (10 % x niveau du sort), et les êtres à découvert peuvent subir une attaque égale à 5 x niveau tempête, sans défense due à l'Adresse (mais *Esquive* ou autres compétences parfois possibles)

---

### Hurleloup

Nécessite un jet réussi de *Survie en nature* avec le même jet de dé (et seuil de réussite) que le sortilège. Les Wargs (gros loups plus ou moins enchantés) appelés doivent être présents dans la région, et ils peuvent être abattus avant d'arriver.

- Nombre de Wargs appelés : 1-6/niveau ; modifier chaque dé (-1, -2...) si la région traversée leur est hostile (Gondor...)
- Les Wargs appelés doivent se trouver à 10 lieues (~ 40 km)/niveau ; à priori il y en a dans toutes les zones sauvages
- Les Wargs appelés arrivent en au plus 2 heures/niveau (enlever 10 mn x marge réussite du sort)
- Durée : les Wargs obéiront au sorcier 1 heure/niveau (réussite normale), 1 jour/niveau (réussite de plus de 10), 1 semaine/niveau (réussite de plus de 20), etc.

---

## **3) Description : Magie Rituelle**

Plus intellectuelle, cette magie permet des résultats plus précis et spécialisés que la Magie Spontanée. Plus complexe et lente que cette dernière, pour lancer un sort, il faut 1 action 'intense' par point de moral dépensé, et une main de libre (ou un bâton), et des mots sont prononcés – augmenter la difficulté (niveau) de 1 par action/condition en moins.

Plus puissante par certains aspects, elle est aussi beaucoup moins répandue, en particulier chez les hommes : la source d'apprentissage la plus souvent rencontrée étant les serviteurs du Seigneur Ténébreux, il est normal que pour les hommes cette magie soit fréquemment associée à la magie noire, et donc très mal vue. Chez les elfes et les nains il en va différemment, mais comme l'origine de cette magie est très ancienne, les détenteurs de ce savoir sont de plus en plus rares avec le temps, pour ce qui concerne le monde du Seigneur des Anneaux.

### a) Haute magie

Très ancienne mais aussi très réservée, rares sont ceux qui savent s'en servir : les Istari (magiciens comme Gandalf et Saroumane), d'autres Maiar (puissants esprits) comme Tom Bombadil ou Sauron, et quelques elfes tels que (pour les plus connus) Elrond et Galadriel. Sans oublier certains sorciers serviteurs du Seigneur Ténébreux, ou des hommes mystérieux comme les Drughu. Bref, l'accès à cette magie devrait être extrêmement limité.

Cette magie a des effets peut-être plus précis que la magie naturelle, mais elle demandera à chaque utilisateur une certaine spécialisation. A chaque niveau dans la compétence de *Haute magie* (HM), le personnage devra choisir quel talent particulier il développe. Ces talents sont ici au nombre de 9 :

- Transformation : modification (illusion pure) de l'apparence d'une personne
- Maîtrise du temps : modification des conditions météorologiques
- Maîtrise de l'eau : manipulation de l'eau des mers, des lacs et rivières, voire de l'eau non libre
- Maîtrise du feu : création et maîtrise de feux divers
- Maîtrise de la terre : maîtrise du sol, sa texture et ses mouvements
- Maîtrise de la lumière : manipulation de la lumière et de l'électricité
- Visions : perceptions magiques et projections dans le temps ou l'espace
- Influence onirique : manipulation des esprits endormis
- Force : manipulation/immobilisation des objets (voire d'une personne), application d'une force...

Et on peut certainement en développer d'autres....

Ainsi, chaque talent dispose d'un niveau. La somme des niveaux des différents talents correspond au niveau de la compétence HM :

- Le niveau de HM détermine le « niveau objectif » maximal (points de moral dépensés) de tout sort de HM lancé, et le score du jet de HM
- Le niveau d'un talent de HM détermine le niveau maximal de l'effet du sort lancé, quoi qu'il arrive (sauf peut-être une réussite exceptionnelle, qui permettrait d'atteindre l'effet du niveau supérieur)
- Le niveau effectif d'un sort de HM est donc le plus petit entre :
  - le niveau objectif, modifié par le score de HM
  - le niveau du talent de HM qui est tenté

Sauf indication contraire, lorsqu'un effet est obtenu, on peut choisir en plus (si c'est possible) ou à la place un effet de plus faible niveau, du même talent. Certains effets peuvent nécessiter un support (bâton...).

Exemple :

Un magicien humain a 10 niveaux en HM (pour un « niveau objectif » de  $10/5 = 2$ ), dont 6 dans le talent Transformation, et 1 dans 4 autres talents, dont Maîtrise du temps.

- Il veut prendre une apparence d'elfe (effet de niveau 3) : il dépense 2 points de moral, et après le lancé de dé, son score est de 32 (supérieur de plus de 20 au seuil, qui est égal à  $2 \times 5 = 10$ ), d'où un niveau effectif de 4 ; il peut donc changer son apparence pour celle d'un elfe...
- Il veut lever un vent autour de lui (effet de niveau 3). C'est impossible, sa maîtrise dans ce talent étant juste de 1

### Transformation

Ce talent affecte une unique personne, pour une durée d'au plus 1 heure/niveau. Il permet de modifier la manière dont est perçu un être intelligent, de corpulence comparable (jusqu'à 10 cm/niveau de plus) ou plus petite que celle du magicien. Il peut affecter des sens différents (au plus 1/niveau), parmi lesquels : vue (apparence), ouïe (voix), odorat, touché, goût (!), voire certains sens magiques éventuellement. Mais le sortilège ne modifie rien, tout n'est que pure illusion.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Modification d'un trait	Un trait précis* par niveau peut être modifié, ou un effet global (agréable ou non), donnant éventuellement un bonus ou malus de 1/niveau aux compétences sociales.
2	Changement de taille	Permet de varier la taille de la personne de plus ou moins 1 pouce (~ 2,5 cm) par niveau.
3	Apparence raciale	Les traits de la personne se modifient pour passer pour une race/culture connue ; si non familière, faire un test d'Intellect (malus = niveau effet) pour la réussite de l'apparence.
4	Prise de visage	Un visage exact (connu : test d'Intellect si personne non familière) est copié.
5	Gémeau	L'apparence exacte d'une personne (connue – test I) est prise (taille +/- 1 pouce/niveau).
6	Apparence d'animal	Permet de prendre l'apparence d'un animal de même corpulence.
7	Apparence de plante	Permet de prendre l'apparence d'une plante de taille similaire.
8	Apparence de statue	Permet de prendre une apparence de statue, de n'importe quel matériau connu.
9	Apparence quelconque	Permet de prendre n'importe quelle apparence, avec les limites de taille suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille minimale : taille réelle divisée par le niveau</li> <li>• Taille maximale : taille réelle + 10 cm/niveau</li> </ul>
10	Invisibilité	La personne et ce qu'elle porte (vêtements, équipement...) deviennent invisibles, mais pas son ombre, ni les armes ou autre gros équipement s'ils servent.

\* traits : sexe, âge, voix, couleur de peau, des yeux, des poils, taille/présence de pilosité diverse, odeur du corps, beauté...

De plus, si le magicien le désire et s'il en a la possibilité, les apparences magiques peuvent être modifiées :

- Si niveau effectif (selon score de HM) = niveau effet, l'apparence prise est fixe
- Si niveau effectif = niveau effet + 1, variation possible (à tout moment) entre apparence réelle et 1 apparence magique
- Si niveau effectif = niveau effet + 2, variation possible (à tout moment) entre apparence réelle et 2 apparences magiques
- Si niveau effectif = niveau effet + 3, variation possible (à tout moment) entre apparence réelle et 3 apparences magiques
- Etc.

### Maîtrise du temps

Ce talent permet de modifier (création ou suppression) les conditions météorologiques autour du magicien. Elles se mettent en place progressivement, le changement étant achevé au bout de 10 mn/niveau.

Le rayon d'action maximal de l'effet du sort est le suivant : on prend la Volonté du magicien, que l'on multiplie par la distance obtenue d'après le niveau effectif sur l'échelle suivante :

1 mètre (niveau 1) => 3 m (niveau 2) => 10 m (3) => 30 m (4) => 100 m (5) => 300 m (6) => 1 km (7) => 3 km (8)... etc.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Purification	Purification de l'air (élimination des fumées et autres gaz...)
2	Froid/chaleur	Modification de la température : +/- 2°C par niveau
3	Vent	Création/suppression de vent, d'au plus 10 km/h par niveau, dans la direction désirée. Malus ou bonus de 1/10 km/h, pour les déplacements (dont <i>Embarcation</i> ) ; malus à l'arc et ~
4	Nuages	Création/suppression de nuages - visibilité : malus supplémentaire de 1
5	Brume	Création/suppression de brume - visibilité : -1/niveau par 10 mètres d'éloignement
6	Précipitations	Création/suppression de pluie, neige, grêle... - visibilité : malus supplémentaire de 3
7	Turbulences	Création/suppression de turbulences (vents violents). Malus possibles : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actions liées à la Force : 1/niveau</li> <li>• Actions liées à l'Adresse : 3/niveau</li> </ul>
8	Verglas	Création/suppression de pluie verglaçante (en toute saison !). Si action physique, faire test de Force/Adresse pour ne pas tomber ; malus = F/A utilisée (dans le score)
9	Orage	Création/suppression d'orage électrique (éclairs nombreux) ; pas d'attaque d'éclair, mais départs de feu possibles.... Malus : 5 à la vue, 10 à l'ouïe (et communications...)
10	Tempête	Destruction généralisée, Faire une attaque (branches, grêle...)/10 mn à découvert : bonus = (jet de dé) + niveau ( <i>Esquive</i> possible). Malus général à toutes les actions = niveau

### Maîtrise de l'eau

L'un des talents de maîtrise des éléments, celui-ci concerne l'élément liquide. Lorsqu'il y a une durée, celle-ci est de 10 mn/niveau, lorsque rien d'autre n'est précisé. De même, si la portée concerne une zone de taille non précisée, on prendra un rayon maximal égal au niveau (en mètres) multiplié par la Volonté du magicien, autour de ce dernier.

Par ailleurs, un effet peut être « programmé » pour se déclencher ou s'arrêter automatiquement si certaines conditions sont remplies. Chaque condition (délai d'au plus 10 mn/niveau, arrivée d'intrus, déplacement d'une porte, d'un objet...) augmente le niveau de l'effet de 1.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Clarification	L'eau est parfaitement limpide et ne gêne pas la vue.
2	Potabilité	Purifie et rend potable un volume d'eau égale au score de HM, en litres.
3	Solidification boue	Toute boue ou vase devient sèche et solide et capable de supporter le poids du magicien.
4	Pétrification organique	Un objet organique (mort) d'au plus 1kg/niveau est pétrifié (~ fossile), conservation infinie.
5	Toujours sec	La pluie évite le magicien, qui ressortira toujours sec, même d'une baignade.
6	Source	Remplit les nappes phréatiques dans la zone, et fait jaillir une source à l'endroit désigné.
7	Calmer les vagues	Réduit la hauteur des vagues de 1 mètre/niveau dans la zone.
8	Maîtrise des courants	Vitesse diminuée/augmentée de 5 km/h/niveau dans la direction désirée (gare aux effets !).
9	Retenue de l'eau	L'eau s'écarte du magicien, si hauteur (profondeur) < Volonté + niveau (en mètres).
10	Déchaînement liquide	Raz-de-marée ou crue subite qui emporte tout sur son passage. Equivaut à une attaque égale au score de HM, éventuellement (et uniquement) diminuée d'un jet de <i>Natation</i> .

## Maîtrise du feu

Autre talent de maîtrise élémentaire, il nécessite souvent une flamme existante – on ne peut pas cumuler un effet de haut niveau avec la création d'une flamme. Hormis précisé différemment, la durée (lorsqu'il y en a une) est de 1 mn/niveau, et la taille maximale de la zone, égale au niveau (en mètres) multiplié par la Volonté du magicien, autour de ce dernier.

Là encore, un effet peut être « programmé » pour se déclencher ou s'arrêter automatiquement si certaines conditions sont remplies. Chaque condition (délai d'au plus 1 mn/niveau, arrivée d'intrus, déplacement d'une porte, d'un objet...) augmente le niveau de l'effet de 1.

A noter également que certains effets enflamment des combustibles au contact. Pour ne pas se brûler, le magicien aura besoin d'un support pour conduire sa magie, comme un bâton, cher à de nombreux magiciens....

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Flamme modifiée	Permet de multiplier ou diviser la taille d'une flamme/d'un feu existant par 1 + niveau.
2	Création de flamme	Permet d'enflammer toute matière inflammable au contact.
3	Pyrotechnie	Permet de sculpter des flammes et fumées dans les airs (existant déjà – taille d'au plus 1 mètre/niveau), de manière à leur donner forme voire à les déplacer (feux d'artifice...).
4	Extinction	Eteint instantanément tous les feux dans la zone. Si ce sont des feux magiques, comparer les scores de magie : le plus élevé l'emporte (extinction ou maintien du feu).
5	Bombes de feu	A partir d'une source inflammable, crée (au contact) 1 projectile explosif/niveau. Lancés, ils explosent et blessent tous à moins de 1 m/niveau. Points de dégâts = niveau (- armure).
6	Cercle ardent	Dresse un cercle de flammes (source nécessaire) autour du magicien (rayon = niveau, en mètres). Il faut réussir un test de Volonté (malus = niveau) pour traverser. Si on traverse, faire un test de Force (malus = niveau). Dégâts = niveau ± marge d'échec/réussite - armure.
7	Trait de feu	Un trait de flamme jaillit de la main/du bâton du magicien, et frappe une cible désignée. Attaque égale au score de HM, moins la distance en mètres. Esquive possible comme pour tout projectile, avec malus supplémentaire égal au niveau effectif du sort.
8	Muraille de feu	Dresse un mur de flammes intenses (source nécessaire) de 1 mètre de large/haut par niveau. Test de Volonté (malus = niveau) réussi pour traverser. Si on traverse, faire un test de Force (malus = niveau). Dégâts = 2 x niveau ± marge d'échec/réussite - armure.
9	Incendie	Tous les matériaux inflammables dans la zone prennent feu (source nécessaire), s'ils ne sont pas tenus/portés. Faire un test de Volonté (malus = niveau) pour ne pas s'enfuir (ennemis).
10	Bourrasque de feu	Une flamme existante est transformée en une explosion affectant tout le monde (sauf le magicien) à moins de (3 x niveau) mètres. Dégâts = 3 x niveau - distance (mètres) - armure.

### Maîtrise de la terre

Talent similaire aux autres, mais qui concerne l'élément solide. Lorsqu'il y a une durée, celle-ci est de 1 mn/niveau, lorsque rien d'autre n'est précisé. De même, si la portée concerne une zone de taille non précisée, on prendra un rayon maximal égal au niveau (en mètres) multiplié par la Volonté du magicien, autour de ce dernier ; ou partie de cette zone s'il le désire.

Comme toujours, un effet peut être « programmé » pour se déclencher ou s'arrêter automatiquement si certaines conditions sont remplies. Chaque condition (délai d'au plus 1 mn/niveau, arrivée d'intrus, déplacement d'une porte, d'un objet...) augmente le niveau de l'effet de 1.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Boue	La terre devient très meuble, comme de la boue => malus de 1/niveau aux actions physiques. Les empreintes dans le sol sont plus visibles : bonus de 5/niveau ( <i>Perception</i> ).
2	Lézarde	Fissure une surface de terre ou pierre => bonus de 2/niveau à <i>Grimper</i> , solidité réduite de 1.
3	Durcissement	La terre devient dure comme de la brique crue => stable (marche), solidité augmentée de 1. Les empreintes sont bien moins visibles : malus de 5/niveau ( <i>Perception</i> ).
4	Modelage	Permet au magicien de modeler de la terre ou pierre, qui reprendra ensuite sa dureté initiale.
5	Erosion	Transforme une surface de 10 cm/niveau, profondeur de 1 pouce (~ 2,5 cm)/niveau, en 1 heure/niveau. La pierre devient éboulis/gravier, le gravier devient sable....
6	Crevasse	Ouvre une crevasse dans le sol : 10 cm/niveau de large, 1 m/niveau de profondeur/longueur.
7	Eboulement	Provoque un glissement de terrain sur sol en pente. Les dégâts dépendent du terrain.
8	Tremblement	La terre tremble doucement. Les constructions fragiles peuvent s'écrouler (test de solidité si <4), des éboulements ou avalanches se produire, et les animaux paniquer.
9	Affaissement	Le sol s'affaisse brusquement aux pieds du magicien. Le gouffre est d'un rayon égal au niveau (en mètres), et d'une profondeur équivalente.
10	Séisme	Destruction massive, nombreuses crevasses et éboulements possibles. Faire des tests d'Adresse (tenir debout) ou de solidité (résistance des bâtiments). Malus = niveau/2.

### Maîtrise de la lumière

Sans être un élément « classique », la lumière a droit à un talent de maîtrise à part entière. Lorsqu'il y a une durée non précisée, on prendra 1 mn/niveau. Et encore une fois, si la portée concerne une zone de taille non précisée, on prendra un rayon maximal égal au niveau (en mètres) multiplié par la Volonté du magicien, autour de ce dernier – la zone se déplace avec lui si possible.

Comme pour les autres maîtrises élémentaires, un effet peut être « programmé » pour se déclencher ou s'arrêter automatiquement si certaines conditions sont remplies. Chaque condition (délai d'au plus 1 mn/niveau, arrivée d'intrus, déplacement d'une porte, d'un objet...) augmente le niveau de l'effet de 1.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Couleurs	Permet de modifier la couleur d'une source de lumière/objet par niveau.
2	Lumière intérieure	L'objet/personne affecté est plus visible dans l'obscurité ( <i>Perceptions</i> +1/niveau).
3	Assombrissement	L'objet/personne affecté est plus sombre et moins visible ( <i>Discretion</i> +1/niveau).
4	Paysage fantomatique	Tout (êtres, objets, sol...) luit d'une douce lumière ( <i>Perceptions</i> +1/niveau).
5	Lumière	Un objet émet une lumière qui éclaire (pas de malus de visibilité) jusqu'à 1 mètre/niveau.
6	Obscurité	La lumière diminue dans la zone, entraînant un malus de visibilité de 1/niveau.
7	Eclair lumineux	Une brève lumière intense illumine toute la zone. Les créatures ténébreuses doivent faire un test de Force (malus = niveau) pour ne pas être étourdies (1 round x marge d'échec).
8	Aura	La personne luit d'une lumière forte, qui éclaire à 1 mètre/niveau. Les créatures ténébreuses s'y trouvant doivent faire un Test de Volonté (malus = niveau) pour ne pas s'enfuir.
9	Foudre	Un éclair jaillit de la main/bâton du magicien. Attaque = score en HM (peut être réparti sur plusieurs cibles) - distance (en mètres) - armure (pas si métallique). Esquive impossible.
10	Lumière d'Earendil	Un objet luit d'une pure lumière, éclairant partout. Les créatures ténébreuses doivent faire 2 tests (malus = niveau) : Volonté/s'enfuir et Force/malus d'aveuglement = marge d'échec. Motive alliés éventuels : jet de Volonté (bonus = niveau) => moral gagné (1 + réussite/10).

La durée d'un effet (quand il y en a une) peut être augmentée ; on augmente le niveau de l'effet d'autant que le rang du multiplicateur utilisé, selon l'échelle suivante :

x3 (niveau +1) => x10 (niveau +2) => x30 (niveau +3) => x100 (niveau +4) => x300 (niveau +5)... etc.

## Visions

Avec ce talent le magicien pourra accéder à une perception du monde qui l'entoure, bien au-delà de ses sens normaux. Il faut au minimum une minute/niveau pour obtenir les informations, ou plus si précisé.

A noter qu'on ne peut cumuler, pour ce talent, les effets de niveau inférieur. Mais on peut toujours utiliser un effet d'un niveau moindre que le niveau effectif du sort, une fois qu'il est lancé.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Lecture des signes	Permet de « lire » les empreintes et autres signes perçus : idée précise de la nature des événements et des êtres (et leur nombre) ayant participé, et du moment dans le passé.
2	Ecoute	Le lanceur peut percevoir (entendre) la présence d'êtres à 1km/niveau (via les vibrations du sol) ou 1 lieue (4 km)/niveau (sons portés par l'eau ou le vent), leur nombre et emplacement.
3	Savoir de la terre	Donne la direction de la ressource terrestre la plus proche à moins de 1 lieue/niveau : point d'eau potable, filon (métal, pierre...), grotte (accessible)...
4	Mémoire de l'onde	Le magicien peut « lire » les événements les plus marquants qui se sont produits à proximité (10 mètres/niveau) d'un cours ou plan d'eau (ou mer), jusqu'à 1 heure/niveau dans le passé.
5	Le dit du gravier	En lançant un nombre impair de cailloux au-dessus d'une ligne, le magicien détermine (une seule fois !) la réponse à toute question dont la réponse peut juste être « oui » ou « non ».
6	Chant des étoiles	Lire les astres donne de vagues indices (problèmes, nature) sur l'avenir (1 jour/niveau).
7	Rêve prémonitoire	Le magicien fait un rêve plus ou moins symbolique (à interpréter...) sur un sujet précis, décrivant un avenir possible (jusqu'à 1 jour/niveau), ou sur une situation présente ou passée.
8	Miroir de Galadriel	Comme pour le rêve prémonitoire, mais avec une vasque d'eau, et sans limite de temps.
9	Vision éloignée	Le magicien a la vision exacte (pendant au plus 1 mn/niveau) de ce qui se passe dans un lieu ou près d'un objet ou personne connue, à au plus 10 km/niveau, et l'éloignement est connu.
10	Vision dans le temps	Donne la vision précise d'événements passés, présents ou futurs (jusqu'à 1 jour/niveau) qui se sont déroulés dans un lieu ou près d'un objet/personne connu, à au plus 10 km/niveau.

## Influence onirique

Ce talent permet la manipulation des esprits endormis, pendant au plus 1 mn/niveau si rien d'autre n'est précisé. Là encore les effets de niveau inférieur peuvent se cumuler à l'effet principal. Mais il est toujours possible de résister et fermer son esprit – voir à la fin du chapitre sur la magie, le paragraphe qui parle de résistance aux sortilèges.

Chaque sort peut affecter plus d'une personne, mais le magicien doit alors répartir entre toutes le niveau final de son sort, afin de déterminer le niveau de l'effet pour chacune. Ainsi, pour un sort de HM de niveau effectif = 10, le magicien pourra affecter une seule personne au niveau 10, ou une au niveau 3 et une deuxième au niveau 7, ou deux personnes au niveau 1 plus deux autres au niveau 4, etc.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Narcos	Prolonge le sommeil d'un rêveur de 10 mn/niveau, dont il est difficile (blessure) de le sortir.
2	Marque onirique	Lancé sur un objet, être ou lieu, ce dernier marquera l'inconscient de ceux qui le verront pendant 1heure/niveau. Ils en rêveront, et s'en souviendront au réveil.
3	Sourires morphiques	Le dormeur fait des rêves agréables, test Volonté réussi (bonus = niveau) => +1 pt de moral.
4	Partage onirique	Permet de partager le rêve d'une personne endormie, pendant au plus 10 mn/niveau.
5	Espionnage onirique	Un rêve est influencé de manière à faire revivre une scène passée il y a moins de 1 jour/niveau. La scène vécue n'est pas forcément exacte, et garde une part d'incertitude.
6	Songe	Permet au magicien de contrôler un rêve : pour moitié il s'agira d'une scène vécue (1 jour passé/niveau), pour moitié ce sera constitué d'éléments inventés et placés par lui.
7	Visite onirique	Permet de converser en rêve avec une personne vue/entendue il y a moins d'1 jour/niveau, lors de la prochaine période commune de sommeil. Rien n'est oublié au réveil.
8	Rêve éveillé	Une personne éveillée est submergée par des rêves et devient totalement inconsciente à ce qui l'entoure, sauf si elle est blessée. Au réveil elle aura tout oublié, même qu'elle a rêvé.
9	Inconscience	Une personne qui rate son test de Volonté (malus = niveau) tombe dans un profond coma.
10	Mirage onirique	Crée un rêve dans l'esprit du rêveur. Au plus tard 1 heure/niveau après son réveil (le lanceur détermine le moment ou les conditions), il verra (en mirage) son rêve devenir réalité, et devra réussir un test de Volonté (malus = niveau) pour ne pas réagir comme dans le rêve.

## Force

Talent le plus « brutal », il permet entre autres de manipuler les objets, voire de les détruire, même involontairement : si l'objet est fragile (solidité < niveau du sort), il doit faire un test de solidité, avec pour malus la différence entre solidité et niveau du sort. Si le test est raté, l'objet est détruit de manière violente (explose, brûle...), pouvant éventuellement infliger des blessures à quelqu'un qui le tiendrait ou serait au contact : dégâts possibles = niveau + solidité (au maximum).

Même si l'objet résiste, ou qu'une personne résiste au sort, l'effet sur l'objet, qui peut se traduire par un effet physique (une épée dont la lame se couvre de flammes...), entraîne un malus d'utilisation égal au niveau du sort. Egalement, la peur de la magie peut entraîner un test de Volonté (malus = niveau) pour oser utiliser l'objet.

Lorsqu'une durée peut s'appliquer, on prendra 1 mn/niveau. Mais pour chaque niveau du sort supérieur au niveau de l'effet, on augmente d'autant la durée : si le niveau effectif du sort est un niveau plus élevé que l'effet, la durée sera prolongée de 1 mn/niveau, de 2 mn/niveau si le sort est de deux niveaux plus élevés, etc.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Fonctionnement	Un mécanisme simple (serrure, loquet, carillon, piège...) est activé/désactivé.
2	Déplacement	Un objet non attaché, d'au plus 1 kg/niveau, est déplacé d'au plus 10 cm/niveau.
3	Armure	Affecte 1 attaque/mn x niveau sur le magicien : ajouter 3/niveau à sa défense
4	Maladresse	Un objet est arraché des mains de son possesseur et tombe par terre, s'il rate un test de Force (malus = niveau). Si l'objet est fragile (solidité < niveau) il peut être détruit....
5	Fermeture	Une porte, fenêtre ou autre objet refuse de s'ouvrir ou de bouger.
6	Ouverture	Ouvre/déplace tout mécanisme, porte ou autre qui bloque le passage, tout en le libérant de liens éventuels. En cas de fermeture magique, c'est le score de HM le plus élevé qui gagne.
7	Grande armure	Toute attaque sur le magicien a un malus de 3/niveau, si arme fragile => test de solidité.
8	Grande maladresse	Dans un rayon de 1 mètre/niveau autour du magicien, toute arme portée par un ennemi (selon magicien) est arrachée de ses mains (test Force, malus = niveau), voire détruite.
9	Mot de pouvoir	Permet de réessayer/renforcer un sort de <i>Haute magie</i> déjà réussi. On prend le nouveau score de HM (celui du mot de pouvoir) auquel on ajoute le niveau du sort en cours.
10	Fragilisation	Un objet ou partie de bâtiment ou d'architecture (à au plus 1 mètre/niveau) est affaibli : sa solidité diminue du niveau du sort, il pourra se briser ou s'écrouler si utilisé....

Pour ce talent, les effets de niveau inférieur ne peuvent être cumulés avec le sort principal.

## b) *Magie runique*

C'est la magie utilisée tant par les forgerons elfiques que les nains, qui leur permet de réaliser des œuvres de grande qualité, ou dotées de pouvoirs magiques, comme les silmarili, palantiri ou anneaux elfiques, pour ne citer que les plus connus.... Cette magie permet donc d'attribuer à des objets des bonus ou effets magiques, de manière plus ou moins permanente. Comme pour la *Haute magie*, elle est très réservée : les maîtres sont rares, et ce n'est pas une magie qu'on peut apprendre tout seul – au début du moins.

L'utilisation de cette magie demande systématiquement la pratique d'au moins une compétence « normale » associée : *Forge* (armes, armures, objets métalliques), *orfèvrerie* (bijoux...), *lutherie* (instruments de musique), *calligraphie* (runes...), etc. Pour connaître la réussite d'un jet de compétence, on fera un unique jet de dé mais on prendra le score le plus petit entre la compétence de magie et la compétence « physique ». A noter que pour cette dernière, des modificateurs liés au matériel et aux conditions peuvent facilement être attribués, en bien ou en mal.

A la base, chaque fabrication/ensorcellement d'objet demandera une durée de travail de 1 jour/niveau du sort. Compter au moins 8-12 heures de travail sans interruption pour arriver à un jour de travail. Pour calculer le niveau de sort précis à atteindre, on procède ainsi :

- On fait la somme des niveaux de chaque effet, c'est le niveau magique de l'objet
- On retranche la valeur magique (bonus intrinsèque) du matériau utilisé, s'il en a une
- Comme pour les *Rituels magiques* (voir plus loin), on peut diminuer le nombre obtenu en augmentant les conditions de réalisation de la magie (temps, nombre de personnes, ingrédients...)

L'utilisation de la magie runique n'est pas automatique, sauf pour les effets permanents ou quand le caractère « automatique » fait partie des conditions prévues dans le sort. Le reste du temps il faut :

- Connaître l'effet magique que l'objet peut accomplir : soit en l'ayant vu/perçu (un jet de *Perception de la magie* est parfois nécessaire), soit en l'ayant lu avec un jet de Magie runique (seuil : 5 x niveau de magie de l'objet). Quand il y a plusieurs effets magiques différents, le personnage peut n'apprendre qu'une partie des effets.... Puis :
- Faire un jet de magie runique (seuil : 5 x niveau de magie de l'objet), une maîtrise partielle étant possible (somme des niveaux utilisables < Score/5) ; ou bien :
- Faire un test de Volonté, avec pour malus le niveau de magie – pour les objets magiques simples. Mais certains demanderont un apprentissage (et une compétence) spécifique, selon les conditions établies par le meneur de jeu...

La liste des différents effets possibles des runes magiques est impossible à fournir, mais suivent quelques idées et propositions sur lesquelles un meneur de jeu pourra broder.... Attention, ce ne sont là que des guides, ça ne vaut pas parole d'évangile ! Autrement dit, le meneur de jeu devra bien faire attention à la magie et son utilisation, que l'on veut rare et discrète : il faut s'attacher au fond, plus qu'à la forme....

#### Bonus aux compétences ou assimilées

C'est la magie la plus fréquente, qui n'est pas forcément différente du travail d'un bon artisan (pour les bonus permanents).

Pour chaque niveau de magie, on pourrait avoir :

- Bonus permanent de 1/niveau ; OU BIEN :
- Bonus de 2/niveau, à utiliser au plus 1 fois/heure (durée maximale : 1 mn/niveau) ; OU BIEN :
- Bonus de 3/niveau, à utiliser au plus 1 fois/jour (durée maximale : 10 mn/niveau) ; OU BIEN :
- Bonus de 5/niveau, une unique fois.

#### Bonus aux capacités, tests et dérivés

Magie plus rare. Attention, la possession de certains de ces objets peut entraîner un phénomène de « dépendance » - le personnage se sent moins bien sans l'objet, et ne veut plus s'en passer... un test de Volonté peut être nécessaire pour s'en défaire (même temporairement).

- Bonus permanent de 1 point de moral/niveau (case décochée et modification de l'état « normal ») ; OU BIEN :
- Bonus permanent de 1/niveau, à un test très précis (guérison, résistance à la magie, blessure...) ; OU BIEN :
- Bonus permanent de 1/niveau à la défense (même inconscient) ; OU BIEN :
- Bonus de 1/niveau à une capacité précise, 1 fois/jour (10 mn/niveau) ; OU BIEN :
- Bonus de 1 à une capacité précise, 1 fois/jour/niveau (10 mn/niveau) ; OU BIEN :
- Diminution voire suppression (automatique) de blessure reçue, selon tableau ci-dessous (pour trouver le niveau n) :

Gravité de la blessure Intensité de la réduction	Fatigue	Blessure légère	Blessure grave	Blessure mortelle	Toutes (permanent)
Un cran	Fréquence/jour	1 + fréquence/j	2 + fréquence/j	3 + fréquence/j	10
Deux crans	-	2 + fréquence/j	3 + fréquence/j	4 + fréquence/j	20
Trois crans	-	-	4 + fréquence/j	5 + fréquence/j	30
Quatre crans	-	-	-	6 + fréquence/j	40

#### Augmentation de l'efficacité

Permet de faciliter ou décupler une réussite. On pourrait ainsi avoir :

- Marge de réussite augmentée (multipliée) d'un cran ( $x1 \Rightarrow x2 \Rightarrow x3 \Rightarrow x4 \dots$ ) : 5 niveaux / augmentation
- Idem ci-dessus mais pour une situation ou créature (race) particulière : 3 niveaux / augmentation
- Abaissement du seuil de réussite ( $/1 \Rightarrow /2 \Rightarrow /3 \Rightarrow /4 \dots$ ) lié à des objets (armure...) : 5 niveaux / diminution
- Idem ci-dessus mais pour une situation ou objet (armure) particulier : 3 niveaux / diminution

Souvent, cela correspond à des armes très efficaces : épées tranchantes, flèches tueuses de dragons, masses briseuses de bouclier, etc.

#### Effets de sorts de Haute magie ou Magie Naturelle

Pour pouvoir mettre cette magie dans un objet (une rune de parchemin magique, par exemple), le magicien doit savoir lui-même lancer le sortilège, ou connaître un autre magicien bienveillant qui le sache ; et il faut faire un jet de *Haute magie* ou toute compétence de Magie Naturelle, avec comme seuil de difficulté 5 x niveau de l'effet dans l'objet, qui est le suivant :

- Utilisation d'un sort une unique fois : niveau de l'effet dans l'objet = niveau du sort lancé
- Utilisation d'un sort 1 fois/jour : niveau de l'effet dans l'objet = niveau du sort lancé + 3
- Effet permanent : niveau de l'effet dans l'objet = niveau du sort lancé + 7 (au moins)

---

### Autres effets et conditions

C'est la magie qui permet de faire des choses théoriquement normales (pas de compétence nécessaire : ouvrir une porte, lire un message...) – mais sous certaines conditions ; ou de la magie qui apporte une connaissance particulière (détection...). En fait, chaque attribution de condition/connaissance ajoute un niveau. De plus il y a une échelle dans les conditions ; par exemple :

- Portée d'une détection : contact (niveau 1) => 1 m (2) => 3 m (3) => 10 m (4) => 30 m (5) => 100 m (6)... etc.
- Taille/poids de l'objet affecté : = ceux du magicien/10 (niveau 1), m./3 (2), = m. (3), m. x3 (4), m. x10 (5), m. x30 (6)...
- Type de personne détectée/affectée : race (niveau 1), culture (2), tribu (3), famille (4), lignée directe (5), individu (6)...
- Condition de temps : saison (niveau 1), mois (2), lune (3), jour (4) heure (5), 10 mn (6), 1 mn (7)...

Exemple 1 :

Dans Bilbo le Hobbit, la Montagne Solitaire possède une porte dérobée par où Bilbo est allé rendre visite au dragon, Smaug. Mais avant de pouvoir l'ouvrir, avec la clé que portait Thoïn, il a fallu attendre le bon moment : aucune serrure n'était visible de l'extérieur... sauf à un moment bien précis ; on a donc les éléments suivants :

- Serrure visible : dernière lumière du Jour de Duïn (environ 10 mn une fois par an) : niveau 6
- Porte environ de la taille d'un nain (5 pieds de haut, soit ~ 1 m 50) : niveau 3
- Une grive doit frapper (des escargots sur une pierre) : une condition de plus (niveau + 1)

Soit au total, une magie de niveau 10 ! Et il fallait encore avoir la bonne clé pour ouvrir, mais cela n'avait rien de magique par contre.... Mais au bout du compte, il a fallu réussir un jet de Magie runique/travail de la pierre ou maçonnerie, avec seuil de difficulté de  $5 \times 10 = 50$  !

Exemple 2 :

Dans le Seigneur des Anneaux, la compagnie de l'anneau choisit de franchir les Monts Brumeux en passant par la Moria. Mais pour y entrer par l'ouest, plusieurs magies étaient à l'œuvre sur la porte :

- La porte, plus grande que Gandalf (=> niveau 4) s'ouvrirait toute seule : sort d'ouverture (Haute magie, niveau 6)
- Sur la porte sont écrits des caractères en Ithildin, qui ne se voit que la nuit (à la lumière de la lune ou des étoiles => niveau +1) et quand on prononce certaines paroles (=> niveau +1)
- Pour que la porte s'ouvre il faut prononcer le mot de passe (niveau + 1), qui est « ami » en langue elfique (« Mellon »)

Soit une magie de niveau 13... mise en place par Celebrimbor, qui forgea certains des anneaux elfiques, et Narvi, grand maître forgeron nain de l'époque. Il fallait bien cela pour réussir un jet de compétence de  $5 \times 13 = 65$ ....

### c) Rituels magiques

Pour l'essentiel, un rituel magique permet de faire une magie plus puissante qu'avec les autres compétences de magie, même pour un magicien peu doué ou expérimenté. Mais en y mettant des conditions qui viennent sérieusement compliquer sa réalisation.

Les *Rituels magiques* représentent le fourre-tout, la recherche magique : il n'y a rien de défini, même s'il y a de nombreux points communs avec la *Magie runique*. On peut à priori faire tout ce qu'on veut, dans les limites posées par le meneur de jeu. Ce qui caractérise cette magie, c'est qu'elle est plus longue à mettre en œuvre que la *Haute magie* ou la Magie Naturelle, et qu'elle n'est pas contenue dans un unique objet, comme la *Magie runique*. Mais c'est presque la seule différence par rapport à cette dernière, la frontière est très floue....

Tout peut donc être fait avec un rituel magique. Chaque apprentissage, chaque niveau acquis dans cette compétence, correspond à la recherche et à l'apprentissage d'un rituel spécifique, qui sera mémorisé – ce qui ne garantit pas sa réussite à chaque fois ! Lorsqu'un personnage augmente d'un niveau dans cette compétence magique, il doit établir, avec le meneur de jeu, la réalisation d'un rituel, et y consacrer le temps et les moyens nécessaires....

Il y a, pour chaque rituel, deux niveaux :

- Un niveau d'effet => somme des niveaux des effets magiques mis en œuvre
- Un niveau de réalisation (au minimum 1) => seuil de difficulté ( $5 \times$  niveau de réalisation)

---

### Niveau d'effet magique

Pour trouver le niveau des effets magiques, on peut s'inspirer de la Magie runique : on essaye de trouver un effet magique déjà décrit, similaire, et son niveau peut être augmenté par des éléments comme :

- Augmentation de l'aire d'effet, selon l'échelle suivante :  
contact/réduit => 1 m de rayon => 3 m => 10 m => 30 m => 100 m => 300 m => 1 km => 3 km => 10 km...
- Augmentation du nombre : chaque personne affectée supplémentaire représente un niveau de plus
- Augmentation (ou diminution) de la durée, d'après l'échelle :  
Instantané => 1 mn => 10 mn => 1 heure => 6 heures => 1 jour => 1 semaine => 1 mois => 1 an => permanent
- Plus des conditions variées : restriction du temps, de la personne, mots de passe, compétence associée...

Exemple :

En 1636 du Troisième Age de la Terre du Milieu, de funestes rituels auraient eu lieu sur les Galgals, où reposaient les restes de nombreux rois depuis des millénaires. A la suite de ces rituels, les tombes furent hantées par les êtres des Galgals, spectres maléfiques confinés à l'obscurité, et qui tuaient tous ceux qui avaient le malheur de se trouver dans les Galgals sans le soleil au-dessus d'eux (sous terre, la nuit, dans le brouillard...) ; le niveau d'effet approximatif pourrait être :

- Similitude avec Hurlerloup (Magie des ténèbres) ; les spectres sont plus puissants que les wargs, mais plus limités aussi ; combien y en a-t-il sur les Galgals ? Mettons 20-120... niveau 20 (Hurlerloup : 1-6/niveau)
- La région affectée fait autour de 10 km de rayon – un jour de marche de hobbit est normalement largement suffisant pour la traverser... de 1 (contact réduit) on passe à un niveau 10 sur l'échelle de l'aire d'effet (10 km de rayon)
- L'effet est permanent : niveau 10 sur l'échelle des durées
- Total : niveau 40 !

---

#### Niveau de réalisation

A la base, le rituel est un sort comme un autre, il lui faut juste une durée de réalisation d'au moins 1 heure/niveau d'effet. Mais on voit que le niveau d'effet est facilement trop élevé pour avoir une chance de réussite. Mais un rituel permet de diminuer ce niveau, afin d'arriver à un niveau de réalisation assez bas.

Toujours avec le même système d'échelles, on va rajouter des conditions et complications, ce qui aura pour effet de faire baisser, cette fois-ci, le niveau. Voici quelques exemples de complications :

- Augmentation de la durée de mise en œuvre : il faut plus de temps pour réaliser le rituel, toujours selon l'échelle :  
1 heure/niveau => 6 heures/n (niveau -1) => 1 jour/n (-2) => 1 semaine/n (-3) => 1 mois/n (-4) => 1 an/n (-5)...
- Conditions temporelles : saison particulière (niveau -1), mois (-2), lune (-3), jour (-4) heure (-5) (éclipse par exemple)
- Augmentation du nombre de magiciens : pour chaque personne supplémentaire, diminuer le niveau de 1 ; mais attention, chacune devra faire un jet de rituel magique, et on prendra le plus petit résultat pour déterminer la réussite !
- Ingrédients rares/magiques : herbes diverses, métaux précieux... on peut s'inspirer de la difficulté à les trouver/fabriquer (seuil de compétence/5), ou de leur valeur magique (bonus intrinsèque). Globalement, on ne prendra qu'un ingrédient rare et un magique, pour déterminer le niveau « gagné », même si en pratique il peut y en avoir plusieurs...
- Plus des conditions multiples et variées...

Exemple :

Pour reprendre le rituel des Galgals (niveau d'effet 40 !), voyons voir comment on peut abaisser le niveau de réalisation :

- Présence particulière : le roi-sorcier d'Angmar, spectre lui-même très puissant... niveau -10
- Magiciens supplémentaires : 7 des meilleurs sorciers d'Angmar ont prêté main forte... niveau -7
- Ingrédients : poisons mortels et substances magiques les plus rares... niveau -10
- Sacrifices humains (et autres) : 20-120, en moyenne 70... je divise par 10, mettons : niveau -7
- Augmentation du temps de réalisation de 1 heure/niveau à 6 heures/niveau : niveau -1
- Réalisation particulière : rituel uniquement de nuit, et l'hiver : niveau -2
- Total :  $40 - (10 + 7 + 10 + 7 + 1 + 2) = 40 - 37 = 3$  ! Seuil de  $5 \times 3 = 15$ , faisable, même pour 8 personnes !

Il aura fallu 40 fois 6 heures (l'hiver, on peut faire 2 x 6 heures la nuit), soit 20 jours (nuits) à 8 sorciers (dont le chef des Nazgûl !) ; tout en amenant – sans se faire voir – autour de 70 victimes, sacrifiées la nuit, avec tout un tas d'ingrédients et de matériel parfois magique.... Cela paraît peu réaliste, bien que possible. On peut peut-être imaginer des sacrifices en Angmar, et ce seraient juste les têtes des sacrifiés qui auraient été placées dans les Galgals....

Comme on le voit dans cet exemple, tout est possible, c'est donc au meneur de jeu de poser des limites claires, selon l'ambiance qu'il veut donner à ses parties. Rappelons que dans la Terre du Milieu la magie est rare, et souvent au service du mal... les Rituels magiques ne devraient donc pas trop concerner les personnages !

#### d) Sorcellerie

C'est exactement comme la *Haute magie*, mais la *Sorcellerie* fait appel aux côtés les plus noirs, manipulateurs et destructeurs de la magie. Comme pour la *Haute magie*, elle demandera à chaque utilisateur une certaine spécialisation. A chaque niveau dans la compétence de *Sorcellerie* (So), le personnage devra choisir quel talent particulier il développe. Les talents décrits ici sont au nombre de 6 :

- Blessures : magie qui affecte la santé physique des victimes
- Perturbation : magie qui s'attaque à l'esprit et aux capacités des victimes
- Manipulation de l'esprit : imposition de sa volonté sur celles de ses victimes
- Manipulation des sentiments : influence néfaste et transformation de la personnalité
- Destruction : déchaînement des éléments naturels
- Feu noir : maîtrise d'un feu maléfique et des pouvoirs qu'il apporte

Et cette liste n'est pas limitative....

Ainsi, comme pour la *Haute magie* chaque talent dispose d'un niveau. La somme des niveaux des différents talents correspond au niveau de la compétence So :

- Le niveau total de So détermine le « niveau objectif » maximal (points de moral dépensés) de tout sort de So lancé – on divise par 5, et le score du jet de So est alors : jet + niveau So + Intellect + modificateurs divers
- Le niveau d'un talent de So détermine le niveau maximal de l'effet du sort lancé (de 1 à 10), quoi qu'il arrive (sauf peut-être une réussite exceptionnelle, qui permettrait d'atteindre l'effet du niveau supérieur)
- Le niveau effectif d'un sort de So est donc le plus petit entre :
  - le niveau objectif, modifié par le score de So
  - le niveau du talent de So qui est tenté

Sauf indication contraire, lorsqu'un effet est obtenu, on peut choisir à la place un effet du même talent de plus faible niveau, mais on ne peut cumuler les effets de différents niveaux. Certains effets peuvent nécessiter un support (arme, bâton...).

### Blessures

Ce talent permet de gêner ou blesser ses ennemis, s'ils ne réussissent pas un test de Volonté avec comme malus le niveau du sort (selon le score de So).

Chaque sort peut affecter plus d'une personne, mais le sorcier doit alors répartir entre toutes le niveau final de son sort, afin de déterminer le niveau de l'effet pour chacune. Ainsi, pour un sort de So de niveau effectif = 10, le magicien pourra affecter une seule personne au niveau 10, ou une au niveau 2 et une deuxième au niveau 8, ou trois personnes au niveau 1 plus une autre au niveau 7, etc.

De plus, toutes les victimes doivent être dans le champ de vision (ou autre perception) du sorcier, à au plus 30 mètres/niveau, et les effets durent 1 minute/niveau, sauf pour les blessures (y compris points de fatigue) qui sont permanentes (jusqu'à la guérison).

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Eczéma	La victime subit des démangeaisons insupportables : test de Volonté (malus = niveau) pour faire autre chose que se gratter, et malus de 1/niveau aux compétences.
2	Engourdissement	Un membre s'engourdit, d'où un malus de 3/niveau aux compétences qui l'utilisent.
3	Epuisement	Si test de Volonté raté, gain de 1 point de fatigue (2 si marge d'échec > 10, 3 si > 20, etc.).
4	Faiblesse	Si test de Volonté raté, -1 à la Force (-2 si marge d'échec > 10, -3 si > 20, etc.).
5	Crampe	Une crampe violente affecte un membre de la victime, qui gagne une blessure légère (2 si marge d'échec > 10, 3 si > 20, etc.) et qui a un malus de 5/niveau avec ce membre.
6	Onde de choc	Inflige un coup violent à distance, à une personne vue/perçue : attaque égale au score de So, moins la distance en mètres. Aucune <i>Esquive</i> n'est possible.
7	Lame de morgul	<p>Une lame est enchantée, qui fond à la lumière du jour. En cas de blessure (pas juste point de fatigue elle cassera, et un éclat pénétrera profondément la victime. Toute guérison naturelle est impossible, un test de guérison réussi ne fait que stabiliser l'état – il faut des soins magiques puissants. Chaque jour – dès le moment de la blessure, un jet de Volonté doit être fait, à comparer à la virulence (5 x niveau) du mal : cf. paragraphe sur la magie noire dans le chapitre sur la santé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• virulence jet de Volonté =&gt; état stable (mais d'autres blessures peuvent s'aggraver)</li> <li>• virulence &gt; jet V =&gt; + 1 point de fatigue et -1 point de moral</li> <li>• virulence &gt; jet V + Volonté =&gt; + 1 blessure légère et -2 point de moral (total)</li> <li>• virulence &gt; jet V + 2 x Volonté =&gt; + 1 blessure grave et -3 point de moral (total)</li> <li>• virulence &gt; jet V + 3 x Volonté =&gt; + 1 blessure mortelle et -4 point de moral (total)</li> <li>• virulence &gt; jet V + 4 x Volonté =&gt; mort</li> </ul> <p>Une personne qui meurt d'une lame de morgul devient un spectre, sous les ordres du sorcier qui a enchanté la lame, jusqu'à la mort de ce dernier.</p>
8	Infirmité	La victime se retrouve sourde, aveugle ou muette, au choix du sorcier.
9	Tétanisation	Les muscles de la victime se tétanisent d'un coup : gain d'une blessure grave (2 si marge d'échec > 10, 3 si > 20, etc.), et -5/niveau à toutes les compétences, pour la durée du sort.
10	Flétrissure	Affaiblissement permanent : -1 à la Force (-2 si marge d'échec > 10, -3 si > 20, etc.).

### Perturbation

Cette magie affecte la maîtrise de soi d'une unique victime, son sens de l'éveil, voire son sommeil... en cas d'échec d'un test de Volonté (malus = niveau). Les durées sont variables, souvent de 10 mn ou 1 heure par niveau.

Comme pour le talent précédent (Blessures), un sort peut affecter plus d'une personne, aux mêmes conditions (répartition du niveau entre chaque, etc.). Elle doivent être dans le champ de vision (ou autre perception) du sorcier, à au plus 30 mètres/niveau.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Somnolence	La cible du sorcier prend un point de fatigue et un malus général de 1/niveau aux compétences, pendant 10 mn/niveau. Un somme (de même durée) répare tout.
2	Bégaiement	La victime a du mal à prononcer, articuler ses mots => -1/niveau aux compétences sociales.
3	Assoupissement	La personne s'assoupit en douceur, 10 mn/niveau, mais le sommeil reste léger.
4	Malchance	La victime, pour ses prochains jets de compétence ou capacité (nombre de jets = niveau, s'ils interviennent avant 1 heure/niveau), subit un malus = marge d'échec du test de Volonté.
5	Mauvais rêve	La victime dort mal : les jets de guérison réussis ne guérissent rien, et la personne perd 1 point de moral (2 si marge d'échec > 10, 3 si > 20, etc.).
6	Tremblements	La victime a du mal à coordonner ses gestes => -1/niveau aux compétences physiques.
7	Trou de mémoire	Un fait précis spécifié (mentalement) par le sorcier est oublié pendant 1 heure/niveau.
8	Sommeil	La victime tombe dans un profond sommeil pour 10 mn/niveau ; seuls des blessures, ou des sollicitations vigoureuses (test de Sens, malus = niveau), pourront la réveiller.
9	Cauchemar	Comme Mauvais rêve, mais victime traumatisée : perte d'1 point de moral/niveau, et malus au réveil de 1/niveau, diminue de 1 point/heure. Le sorcier peut orienter le cauchemar.
10	Amnésie	Pour 1 jour/niveau + marge d'échec, la victime n'a aucune conscience de qui elle est, et toutes les compétences liées à l'Intellect sont oubliées (niveau 0).

### Manipulation de l'esprit

Ce talent fonctionne exactement comme Perturbation, mais le sorcier remplace la volonté de la victime par la sienne... en cas d'échec d'un test de Volonté (malus = niveau). Les durées sont variables, plus brèves que pour les talents précédents : 1 mn/niveau sauf indication contraire.

Comme pour Perturbation, un sort peut affecter plus d'une personne, aux mêmes conditions (répartition du niveau entre chaque, etc.). Elle doivent être dans le champ de vision (ou autre perception) du sorcier, à au plus 30 mètres/niveau, au moment où il fait sa *Sorcellerie*.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Perception manipulée	La victime observe ou écoute une personne ou objet désigné par le sorcier. Elle subit un malus de 1/niveau aux autres compétences liées au Sens si cela concerne autre chose.
2	Refoulement	La victime ne peut accomplir un geste interdit (mentalement) par le sorcier – elle se retient.
3	Bavardage	La victime ne peut parler d'un sujet interdit (mentalement) par le sorcier – elle élude le sujet.
4	Faux mouvement	La victime accomplit un geste décidé (mentalement) par le sorcier, < 1 seconde/niveau.
5	Lapsus	La victime prononce une phrase décidée (mentalement) par le sorcier, < 1 mot/niveau.
6	Confusion	La victime ne peut prendre de décision, et change tout le temps d'activité : elle ne peut faire (activement) la même chose pendant plus d'une minute divisée par le niveau du sort.
7	Distraction	Tout ce qui ne concerne pas directement la victime n'entraîne aucune réaction, et est oublié.
8	Suggestion	Une idée mentalement suggérée par le sorcier vient à l'esprit de la victime, qu'elle trouve très bonne et essaie d'accomplir – dure 1 heure/niveau.
9	Ordre subconscient	A un moment précis (avant 1 jour/niveau) déterminé par le sorcier (il peut y avoir des conditions), la victime accomplira l'acte décidé par le sorcier, pendant au plus 1 mn/niveau.
10	Obsession	Le sorcier donne un ordre qui peut être complexe, que la victime va chercher à accomplir au mieux même si elle en souffre, pendant au plus 1 jour/niveau.

### Manipulation des sentiments

Contrairement au précédent talent, le sorcier ne se rend nullement maître de la personne. Mais cette manipulation peut avoir un impact bien supérieur (surtout en terme de « roleplay »), et ses effets sont plus longs : en général 1 heure/niveau. Tous, pour prendre effet, nécessitent que la victime potentielle rate un test de Volonté (malus = niveau).

Comme pour les précédents talents, un sort peut affecter plus d'une personne, aux mêmes conditions (répartition du niveau entre chaque, etc.). Elle doivent être dans le champ de vision (ou autre perception) du sorcier, à au plus 30 mètres/niveau, au moment où il fait sa *Sorcellerie*. Le dernier effet (Epouvante) est un cas particulier.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Leitmotiv	Une idée, air de musique, souvenir (décidé par sorcier)... obsède la victime, la gênant pour se concentrer : pour chaque action, si test de Volonté raté => -1/niveau.
2	Etat d'âme	La victime est affectée par une émotion négative telle que méfiance, mépris, irritation, honte, découragement... -1 point de moral, et -1/niveau à certaines compétences.
3	Doute	Le personne doute systématiquement de ce qu'elle perçoit ou de ses interlocuteurs : malus de 5/niveau aux compétences sociales, sans parler du « jeu » de rôle (roleplay).
4	Sentiment	La victime éprouve pour une personne désignée par le sorcier (mentalement) un sentiment fort de rancune, jalousie, respect, attirance, etc... à faire jouer convenablement !
5	Peur	La personne a peur du sorcier, pendant 1 mn/niveau, effets selon l'échec du test de Volonté : <ul style="list-style-type: none"><li>• marge d'échec Volonté =&gt; malus de 2/niveau aux actions de la victime</li><li>• marge d'échec &gt; Volonté =&gt; victime s'enfuit en courant</li><li>• marge d'échec &gt; 2 x Volonté =&gt; victime est pétrifiée de terreur (KO debout)</li><li>• marge d'échec &gt; 3 x Volonté =&gt; victime inconsciente</li></ul>
6	Corruption	La personne perd toute moralité, et doit faire un test de Volonté pour ne pas commettre d'action immorale (voler, détruire, faire souffrir...) quand l'occasion se présente.
7	Pulsion	Pendant 1 mn/niveau, la victime est submergée par une pulsion dévastatrice, à laquelle elle obéit : désir de crime, pulsion sexuelle, désespoir... et autre sentiment extrême.
8	Passion	La victime obéit à une passion extrême de peur, haine ou cupidité, envers une personne ou un objet mentalement désigné par le sorcier, pour 1 jour/niveau.
9	Phobie	Pendant 1 jour/niveau, la victime doit faire un test de Volonté en présence d'un signe ou objet décidé par le sorcier ; en cas d'échec => malus de 5 x marge échec - distance (mètres).
10	Epouvante	Le sorcier rayonne d'épouvante à 10 m/niveau tout autour ; si échec du test de Volonté : <ul style="list-style-type: none"><li>• marge d'échec Volonté =&gt; malus de 2/niveau aux actions, -1 point de moral</li><li>• marge d'échec &gt; Volonté =&gt; victime s'enfuit en courant, -2 points de moral</li><li>• marge d'échec &gt; 2 x Volonté =&gt; victime est pétrifiée (KO debout), -3 points de moral</li><li>• marge d'échec &gt; 3 x Volonté =&gt; victime inconsciente, à son réveil elle subit un Souffle noir de même niveau (cf. Magie Spontanée/<i>Magie des ténèbres</i>)</li></ul>

## Destruction

Ce dernier talent comprend la magie la plus destructrice physiquement envers les lieux/végétaux ou objets. Se référer au chapitre sur l'équipement pour ce qui concerne la solidité des objets ou bâtiments.

La zone d'effet (ou portée du sort), lorsque rien n'est précisé, est de 1 km/niveau – doit être à portée de vue/perception. La plupart du temps, quand c'est nécessaire, les conditions météorologiques ne sont pas instantanées, et se mettent en place en 10 mn à 1 heure/niveau.

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Casse	Brise un objet vu/perçu (< 30 m/niveau) d'au plus 1 kg/niveau, si solidité 1/niveau.
2	Flétrissement	Un être végétal non mobile ou intelligent se dessèche et meurt instantanément, au contact.
3	Vent du nord	La température chute de 2°C/niveau à 1 km autour du sorcier, et de 1 degré de moins par km d'éloignement, pendant 1 jour/niveau.
4	Désertification	Les sources et nappes phréatiques sont entièrement asséchées dans la zone (1 km/niveau).
5	Grêle	Une grêle violente s'abat dans la zone, détruisant les récoltes et pouvant blesser les êtres à découvert : compter comme une attaque de (jet de dé) + niveau, pas d' <i>Esquive</i> possible.
6	Nuées orageuses	Une couverture nuageuse très sombre (malus de visibilité de 1/niveau) recouvre 1 lieue/niveau autour du sorcier, pendant 1 heure/niveau.
7	Dévastation	Au cri du sorcier (pour au plus 1 mn/niveau), la solidité d'un bâtiment ou autre fortification, attaqué par une machine de guerre (béliet, catapulte, trébuchet...), diminue de 1/niveau.
8	Tornade	Une mini-tornade est créée (rayon : 1 m/niveau) qui emporte tout sur son passage (si solidité 1/niveau), pendant 1 mn/niveau, dans la direction déterminée par le sorcier. Sa vitesse est de 100 m/mn/niveau. Une personne prise dans la tornade est emportée au plus 1-6 mn avant d'être « déposée » : attaque = (jet de dé) x 3 + niveau (moins l'armure uniquement).
9	Déchaînement liquide	Raz-de-marée ou crue subite qui emporte tout sur son passage (10 m/niveau). Equivaut à une attaque égale au score de So, éventuellement (et uniquement) diminuée d'un jet de <i>Natation</i> .
10	Séisme	Destruction massive, nombreuses crevasses et éboulements possibles (1 mn/niveau). Faire des tests d'Adresse (tenir debout) ou de solidité (résistance des bâtiments). Malus = niveau.

## Feu noir

Ce talent magique est très proche de la Maîtrise du feu de *Haute magie*, dont il partage plusieurs effets. Comme pour le talent de Haute magie il nécessite souvent la présence d'un feu ou d'une flamme. Par contre, il n'est pas possible de « programmer » le déclenchement ou l'arrêt d'un effet.

Egalement, certains effets enflamment des combustibles au contact. Pour ne pas se brûler, le sorcier aura besoin d'un support pour conduire sa magie, comme un bâton, cher à de nombreux magiciens....

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Le dit de la cendre	Donne l'origine de la cendre, la date de combustion, et une vision des événements alentours.
2	Feux-follets	Un feu-follet apparaît au-dessus (en surface) de chaque cadavre présent dans la zone. Un jet de Volonté (> nombre de feux-follets) peut être requis pour ne pas perdre 1 point de moral.
3	Pyromancie	Permet d'obtenir une vague vision, sur un sujet précis, en concentrant sa vue sur les flammes d'un foyer. Plus le score de So sera élevé, plus précise et véridique sera la vision.
4	Ignition	Permet d'enflammer toute matière inflammable au contact.
5	Bombes de feu	A partir d'une source inflammable, crée (au contact) 1 projectile explosif/niveau. Lancés, ils explosent et blessent tous à moins de 1 m/niveau. Points de dégâts = niveau (- armure).
6	Trait de feu	Un trait de flamme jaillit de la main/du bâton du sorcier, et frappe une cible désignée. Attaque égale au score de So, moins la distance en mètres. Esquive possible comme pour tout projectile, avec malus supplémentaire égal au niveau effectif du sort.
7	Incendie	Tous les matériaux inflammables dans la zone prennent feu (source nécessaire), s'ils ne sont pas tenus/portés. Faire un test de Volonté (malus = niveau) pour ne pas s'enfuir (ennemis).
8	Feu sombre	Enchante la lame d'une arme, qui brûle d'un feu sans chaleur, pour 1 mn/niveau. L'arme obtient un bonus de 1/niveau, et ses dégâts sont doublés.
9	Bourrasque de feu	Une flamme existante est transformée en une explosion affectant tout le monde (sauf le magicien) à moins de (3 x niveau) mètres. Dégâts = 3 x niveau - distance (mètres) - armure.
10	Flamme d'Udûn	Le sorcier est immunisé aux feux naturels. S'il entre dans un tel feu, il en ressort environné de flammes démoniaques. Les effets sont les suivants : <ul style="list-style-type: none"><li>• un ennemi doit faire un test de Volonté pour affronter le sorcier</li><li>• un ennemi qui porte une attaque (mêlée) sur le sorcier, doit faire un test de Force (malus = niveau). Il prend un point de fatigue en cas de réussite, une blessure légère sinon</li><li>• si le sorcier attaque quelqu'un, la personne doit faire un test de Force (malus = niveau). Elle prend une blessure légère en cas de réussite, une blessure grave sinon</li></ul>

## **4) Résistance à la magie**

Chaque fois qu'un sort affecte directement une personne contre sa volonté, elle peut essayer d'y résister. Le plus souvent (sauf description spécifique), elle fait alors un test de Volonté, modifié du niveau du sort :

Score = jet (-17 à +18) + niveau du sort + modificateurs éventuels (santé/moral)

Si le score est strictement supérieur à la Volonté, il y a échec.

Parfois les victimes peuvent faire d'autres types de test (Force par exemple) quand ils ne résistent pas directement à un sort mais à son effet : arme arrachée des mains du combattant par exemple.

Enfin certains sorts prennent effet sans qu'on puisse résister, bien qu'il soit possible, à l'aide de la Perception de magie, de comprendre que de la magie est à l'œuvre....

## VIII – *Expérience et évolution*

Un des points les plus intéressants du jeu de rôle, c'est de pouvoir faire évoluer son personnage : il acquiert de l'expérience à travers ses aventures, ce qui se traduit par une augmentation des compétences voire des capacités....

Le système présenté ici a été conçu dans l'optique de longues parties et jeu en campagne ; par conséquent l'évolution est relativement lente. Mais le meneur de jeu peut facilement modifier le rythme si cela lui convient mieux.

### 1) Acquisition de points d'expérience

Voici un système simple, sans comptabilité, mais dépendant aussi de l'appréciation du meneur de jeu... et donc de sa mémoire. Mais l'attribution peut aussi se discuter entre joueurs et meneur.

#### a) Base

A la base, les points d'expérience gagnés ne dépendent que d'une chose : le temps de jeu où le personnage a été actif. Et c'est tout !

1 heure de jeu = 1 point d'expérience

Par « actif », il faut comprendre deux choses :

- le personnage a fait partie de l'aventure (et non : il attendait ailleurs que d'autres aient fait quelque chose...)
- le personnage a fait des actions (jets de dé), proposé des idées, fait des plans, s'est informé, a voyagé...

L'essentiel est d'avoir une idée globale du temps où le personnage a joué. Le plus souvent le personnage aura donc autant de points d'expérience que de temps passé à jouer (moins les pauses, repas, roupillons...).

#### b) Ajouts

A cette base on peut rajouter des points supplémentaires pour les personnages particulièrement actifs, ou ayant eu des idées remarquables. Couronnées de succès ou non d'ailleurs : l'essentiel est que le personnage ait participé, ait cherché à faire évoluer les choses.

Je recommande de ne pas donner plus de points ajoutés que les points de base (heures passées). Mais c'est à chaque meneur de jeu d'en décider : il peut doubler voire plus, s'il trouve que la progression des personnages est trop lente....

Egalement, je déconseille d'enlever des points pour les joueurs/personnages peu actifs voire pire. Le système de points d'expérience ne doit pas être une manière de noter négativement les joueurs, en général c'est mauvais pour l'ambiance et ça ne résout pas les éventuels problèmes....

### 2) Utilisation des points d'expérience

Les points d'expérience vont servir directement à l'évolution du personnage. Un ou plusieurs points d'expérience pourront faire augmenter une compétence voire une capacité.... Mais ces points d'expérience peuvent être mis de côté pour plus tard, pour une augmentation qui demandera plus de points.

#### a) Moment de l'évolution

On peut faire une évolution en continu (1 point d'expérience après une heure de jeu => on augmente une compétence), mais c'est déconseillé. Pour ne pas casser le rythme des parties, il vaut mieux faire cela à la fin de la partie ou au début de la suivante.

#### b) Augmentation d'une compétence

Pour savoir combien de points d'expérience il faut pour augmenter une compétence d'un niveau, le tableau suivant sera plus facile à consulter qu'une règle de calcul, même évidente.

Niveau à atteindre	1 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50
Type de compétence					
Compétence associée facile à apprendre	½	1	2	3	4
Compétence associée (à la race/culture, vocation, ou particularité)	1	2	3	4	5
Compétence supplémentaire	2	3	4	5	6
Compétence supplémentaire difficile à apprendre (natation/nains...)	3	4	5	6	7

Au cas (très improbable) où un personnage atteindrait un niveau supérieur à 50, il est facile de deviner la suite ! Se rappeler aussi la limite suivante : un niveau de compétence ne peut dépasser la capacité associée (FAVIS) multipliée par 5.

Pour un minimum de réalisme, les compétences augmentées devraient être avant tout les compétences qui ont beaucoup servi, ou des compétences auxquelles le personnage a consacré du temps à s'entraîner, seul ou avec un professeur.

### c) Augmentation de capacité

Pour augmenter de 1 la valeur d'une capacité, on prend trois fois la valeur à atteindre.

Coût (points d'expérience) = 3 x (valeur à atteindre)

Pour passer de 1 à 2 cela demandera 6 points d'expérience, 9 pour passer de 2 à 3, 12 (3 à 4)... 30 (9 à 10), et ainsi de suite !

Au-delà du mécanisme, il faudrait que cela ait une signification : le personnage utilise souvent des compétences associées (qui ont elles-mêmes augmenté), cela colle au « style » du personnage, etc.

---

## 3) Autres modifications

Les points d'expérience ne sont pas la seule marque d'évolution des personnages. On pourra parfois constater une évolution dans la vocation de chacun – autrement dit, les compétences associées peuvent évoluer. Par ailleurs, vis-à-vis du monde extérieur, il peut être intéressant de noter les éventuelles variations de réputation....

### a) Modification des compétences associées

Ces modifications interviennent lorsque le personnage change lui-même, et en particulier ses capacités (FAVIS). Chaque fois que l'une d'elle est modifiée, une compétence associée sera ajoutée (en cas de gain) ou retirée (en cas de perte) pour chaque point en plus ou en moins.

La plupart du temps, il n'y aura que des ajouts suite à l'expérience acquise ; mais le meneur de jeu peut parfois décider que suite à des blessures, de la magie, ou des expériences traumatisantes, il peut y avoir diminution....

La compétence nouvellement associée doit toujours dépendre de la capacité qui est augmentée – de même en cas de diminution. De plus, on peut prendre une compétence déjà associée, qui deviendra encore plus facile à apprendre. Inversement, en cas de diminution, une compétence supplémentaire peut devenir encore plus difficile à apprendre. Mais dans tous les cas, les compétences ne peuvent sortir des 4 types définis dans le tableau de l'augmentation des compétences, plus haut.

### b) Changement de réputation

Lié directement aux aventures et à la réussite des aventuriers, la réputation modifie la manière dont ces derniers peuvent être perçus ici ou là, par les amis comme par les ennemis. Cela peut aussi être dû à leur enrichissement !

Cette réputation a deux conséquences :

- elle modifie les compétences sociales
- elle modifie l'état de moral « normal » lorsque les personnages sont en situation de percevoir les marques d'amour/respect (ou au contraire haine/mépris)

Aussi est-il intéressant d'en garder la trace par écrit... dans le cadre d'un jeu en campagne.

# IX – Equipement

Une personne bien préparée en vaut deux, si elle est bien équipée ça fait peut-être trois.... Voici donc des listes d'équipement, histoire de constituer – ou dépenser – des trésors acquis pendant les aventures.

Attention, si cette section décrit quelques listes de matériel ou services variés, elle n'indique pas forcément comment se les procurer. Encore une fois, il faut prendre tout ça comme un guide, des propositions, des échelles de valeur ou qualité, adaptés à un monde médiéval-fantastique – ayant pour source d'inspiration principale le monde du Seigneur des Anneaux.

## 1) Définitions

Les équipements (et autres) décrits sont définis par plusieurs termes de jeu : prix, poids, solidité.... Voyons voir un peu ce qu'ils représentent.

### a) Prix

Les prix donnés ici évoluent selon l'échelle suivante :

1 pièce d'or (PO) = 10 pièces d'argent (PA) = 100 pièces de bronze (PB) = 1000 pièces de cuivre (PC)

Ce qui correspond approximativement aux valeurs modernes suivantes :

- 1 PC = 10 euros (un bon repas)
- 1 PB = 100 euros (un meuble de qualité)
- 1 PA = 1.000 euros (un mois de salaire d'un artisan normal)
- 1 PO = 10.000 euros (un animal tel que bœuf ou mule)

Cette échelle ne correspond pas forcément au système de monnaie utilisé. D'abord parce qu'il n'y a pas de système monétaire universel, ensuite parce que les pièces ont des dimensions variées. C'est avant tout une échelle théorique, simple à utiliser – à charge au meneur de faire coller ça avec un système de monnaie réaliste, s'il le désire.

Mais surtout, ces valeurs ne sont que des ordres de grandeur : selon le moment et l'endroit, la valeur d'un objet ou service peut énormément varier. De plus, il faut savoir que dans un cadre médiéval (fantastique ou non), les monnaies ne sont pas couramment utilisées – surtout dans les centres urbains, et auprès des marchands les plus importants.

Pour la plupart des gens, le troc est à la base des échanges. Et même lorsqu'une monnaie est utilisée, elle s'accompagne en général de beaucoup d'échanges verbaux avant de fixer le prix exact. Mais comme c'est quelque chose qui nous est en général étranger, il est recommandé de ne faire intervenir ces notions que progressivement – voire pas du tout.

Lorsqu'un équipement est meilleur en terme de qualité, solidité, etc., on regarde le niveau de chaque amélioration – y compris magique (on prend alors le niveau effectif magique). On applique alors le modificateur suivant au prix de base, pour chaque amélioration :

- niveau 1 : prix de base x 3
- niveau 2 : prix de base x 10
- niveau 3 : prix de base x 30
- niveau 4 : prix de base x 100
- niveau 5 : prix de base x 300
- niveau 6 : prix de base x 1.000
- niveau 7 : prix de base x 3.000
- niveau 8 : prix de base x 10.000
- niveau 9 : prix de base x 30.000
- niveau 10 : prix de base x 100.000
- etc... (au-delà c'est tellement hors de prix, que le nombre n'a plus grande valeur...)

On fait ensuite la somme des modificateurs, pour connaître le modificateur total. A noter qu'on peut aussi utiliser cette échelle pour des valeurs négatives : un objet avec un niveau de -1 coûte 3 fois moins cher, 10 fois moins cher pour un niveau de -2, etc. A ce moment, un niveau négatif peut (à la discrétion du meneur) faire baisser le niveau d'une autre modification.

Pour les objets magiques qu'on voudrait monnayer, lorsqu'il n'y a pas de prix de base, ou s'il est faible (objet naturel ou très courant), on prendra un minimum de 1 pièce d'or (PO) comme « niveau 0 ».

Exemple : une cotte de mailles de mithril a les particularités suivantes (voir les détails pour chaque modification plus loin) :

- bonus : +5 (défense + solidité) => niveau 5 => prix x 300
- légèreté : poids normal divisé par 5 (2 kg au lieu de 10) => niveau 4 => prix x 100
- diminution de toutes les blessures d'un cran => niveau 10 (cf. *Magie runique*) => prix x 100.000

Total des modificateurs : 100.000 + 300 + 100 = 100.400 (arrondi à 100.000) !

Le prix de base étant 1 pièce d'or (PO), une cotte de mithril a donc un coût approximatif de 100.000 PO... la valeur d'un territoire comme la Comté !

### b) Poids

C'est une valeur moyenne qui est indiquée là, en kg, à 50 % près. Pour faire moins « moderne » (le système métrique n'est vraiment répandu que depuis moins d'un siècle, et pas partout), on peut utiliser les livres anglo-saxonnes : multiplier alors par 2 (1 kg ~ 2 livres). Mais il existait de nombreuses unités différentes au Moyen-Age voire après, plus ou moins locales.

Pour les objets adaptés à la taille du personnage (vêtements, armure...), ne pas oublier de modifier poids (voire prix) en fonction de la taille ou du poids du personnage. Les poids donnés ici sont adaptés à des humains entre 1 m 50 et 1 m 80, et entre 50 et 80 kg.

Pour obtenir un équipement plus léger (à taille identique – quand c'est possible) mais de même qualité, utiliser l'échelle suivante :

- Niveau 1 : poids initial divisé par 2
- Niveau 2 : poids initial divisé par 3
- Niveau 3 : poids initial divisé par 4
- Niveau 4 : poids initial divisé par 5
- Niveau 5 : poids initial divisé par 6
- Etc...

Souvent, cette diminution de poids correspond à un changement de matériau, plus fin, plus cher... Cette échelle peut servir négativement : poids x 2 au niveau -1, poids x 3 au niveau -2, etc.

### c) Solidité

Il y a deux types de solidité : la solidité des équipements et celle des constructions. Elles servent pour connaître les résultats des effets de certains sorts, essentiellement. Des tests de solidité peuvent être demandés à d'autres occasions (parade contre une arme plus solide, attaque d'une arme de siège contre une construction, par exemple), également. Ce surcroît de réalisme, lourd à gérer, est laissé au meneur de jeu. Tout au plus pourra-t-on recommander un test de solidité en cas de maladresse, par exemple.

A la base, on pourra se servir d'une échelle des matériaux. Cette dernière a été faite avec l'idée suivante : la solidité est la force nécessaire pour briser/user/déformer un objet de ce matériau (taille ~ bâton ou pied de chaise), à l'aide de ses pieds et mains, et d'outils pas plus solides – et avec du temps (sans prendre de temps : multiplier par deux). Et pour les constructions, la solidité est la résistance à un dégât naturel estimé d'après les effets des sorts.

Attention aux idées reçues : en France, un des pays industrialisés qui utilise le moins le bois dans le monde, on ignore qu'à volume égal, le bois est aussi voire plus résistant que le béton ! Voici donc cet essai d'échelle, pour des matériaux solides :

- 0 : matière organique comme... la nourriture (fruits charnus, légumes verts)
- 1 : verre fragile, vêtements fins
- 2 : argile séchée, terre crue, verre épais, cuir fin, vêtements normaux (tissu épais)
- 3 : bois tendre (sapin/épicéa...), cuir souple (habit), ficelle
- 4 : argile et terre cuite, os, roches sédimentaires (calcaire...), cordelette
- 5 : bois dur (chêne, hêtre...), cuirbouilli, corde épaisse (tressée)
- 6 : roches métamorphiques (grès...), bronze
- 7 : fer, certaines roches volcaniques (obsidienne...)
- 8 : acier, certaines roches cristallines (granit...)
- 9 : certains alliages (acier nain) ou cristaux
- 10 : diamant...
- Au-delà de 10, on peut penser qu'il n'y a guère que des matériaux magiques/enchantés (voir plus loin)

A noter également qu'il s'agit d'une échelle de solidité aux chocs, pas au feu ou à d'autres attaques. De plus, la qualité de la fabrication peut jouer pour beaucoup, dans un sens comme dans l'autre.

Pour fabriquer ou acquérir un objet ou bâtiment plus solide, on utilisera l'échelle suivante :

- Niveau 1 : +1
- Niveau 2 : +2
- Niveau 3 : +3
- Niveau 4 : +4
- Niveau 5 : +5
- Etc...

Le bonus correspond au bonus de solidité, mais aussi au bonus d'attaque, pour une arme, et au bonus de défense, pour un bouclier ou une armure. Là encore on peut avoir des niveaux négatifs, pour des malus.

#### d) Valeur magique

Certains matériaux ont une valeur magique, qui confère aux objets dans lesquels ils sont faits un bonus égal à cette même valeur :

- Comme bonus d'utilisation (attaque, défense...)
- Plus grande solidité
- S'il y a lieu (armures en particulier), comme bonus aux jets de Volonté contre la magie

De plus, ils peuvent avoir aussi des pouvoirs particuliers. En plus de leur rareté et grande valeur, ces matériaux posent plusieurs problèmes concernant leur utilisation pour leur transformation en objets :

- Savoir-faire : un artisan, pour savoir travailler le matériau, doit avoir beaucoup d'expérience dans sa compétence : niveau compétence > (valeur magique) x 5
- Dureté : les outils nécessaires au travail du matériau doivent avoir un bonus au moins égal à la valeur magique

Il revient à chaque meneur de jeu de faire sa liste de matériaux magiques. A priori toutes les créatures un tant soit peu enchantées peuvent être source de ces matériaux. Ici nous en proposerons juste 4, histoire d'illustrer par l'exemple.

Matériau	Type	Valeur	Dureté	Pouvoirs particuliers	Utilisation
Peau de troll	Cuir	+2	5	Souvent, durcissent (pierre) au soleil, => inutilisables comme armure ou tout objet nécessitant de la souplesse	Armures, boucliers, liens...
Bois d'Ent	Bois	+3	8	Fragilise la pierre : cette dernière voit solidité et bonus diminués de 3 contre un tel bois	Arcs, flèches, bâtons, baguettes, boucliers...
Cuir de dragon (écailles)	Cuir	+4	11	Résistant aux éléments naturels (feu, glace...) ; en armure, réduit d'un cran toute blessure due à ces éléments	Armures, boucliers...
Mithril	Métal	+5	12	Absorbe les chocs : en armure, toute blessure par arme (mêlée, missile...) ou chute, est réduite d'un cran	Armes, armures, bijoux...

#### e) Source

Indique le genre de personne auprès de qui on peut se procurer l'équipement. Selon les cultures cela peut beaucoup varier : chez certains ce sera un métier reconnu, chez d'autres cela n'existera pas....

#### f) Temps

Le temps indicatif de fabrication de l'objet désiré. Attention, s'il s'agit d'un achat, ça ne veut pas dire que l'objet/la personne sera prêt immédiatement (cela peut entraîner un surcoût...). Et dans le cas d'une fabrication, le temps peut être rallongé pour pouvoir obtenir une meilleure qualité – voir ci-après la partie sur les compétences.

De plus, c'est là encore un ordre de grandeur, variable selon les endroits et les artisans et leurs techniques. Cela peut être modifié par certains outils particuliers, et bien sûr la réussite au jet de l'artisan. Pour les amateurs de détail, on peut prendre la formule :

Temps total = temps de base (raccourci/rallongé) + (seuil de réussite - marge de réussite au-dessus du seuil) x 5 (en %)

#### g) Compétence

Il s'agit là de la compétence utilisée pour trouver/fabriquer l'objet, pour rendre le service, ou encore pour utiliser l'objet (pour les transports). Certaines ne sont pas détaillées dans le chapitre sur la résolution des actions, car trop « générales » : elles font partie des compétences des métiers, innombrables.

Lorsqu'un objet ou service à faire est de meilleure qualité (bonus et autres modifications), on fait la somme des niveaux des modifications. Le seuil de difficulté à atteindre est alors le suivant, selon le niveau total obtenu :

- Niveau 1 : seuil initial (à priori moyen) + 5
- Niveau 2 : seuil initial +10
- Niveau 3 : seuil initial +15
- Niveau 4 : seuil initial +20
- Niveau 5 : seuil initial +25
- Etc...

Lorsque le résultat obtenu est inférieur au seuil, la qualité est inférieure de 1 niveau par tranche de 5 sous le seuil : bonus inférieur, objet moins solide, plus lourd ou encombrant, etc. Au meneur de jeu de voir le résultat exact. Lorsque le résultat est nettement supérieur au seuil (plus de 10), un niveau supplémentaire (légèreté, meilleur bonus...) est ajouté par tranche de 10 au-dessus du seuil.

A noter que ce seuil peut être modifié principalement de deux manières :

- Augmentation de la durée de mise en œuvre : il faut plus de temps pour réaliser l'objet. On diminue le niveau d'autant que l'on progresse sur l'échelle : 1 heure => 4 heures => 1 jour => 1 semaine => 1 mois => 1 an => 10 ans...  
A noter qu'on peut aussi diminuer le temps, pour une difficulté accrue....

- Augmentation du nombre de créateurs : pour chaque personne supplémentaire, diminuer le niveau de 1 ; mais attention, chacune devra faire un jet de compétence, et on prendra le plus petit résultat pour déterminer la réussite ! A l'inverse, une personne seule mais moins disponible (elle s'interrompt pour faire autre chose...) verra la difficulté augmenter, pour un temps total de réalisation identique : +1 niveau si mi-temps, +2 si tiers-temps, +3 si quart-temps...

Exemple :

Un forgeron décide de faire une épée deux fois plus légère (niveau 1), ayant un bonus de +3 (niveau 3). Le niveau total étant 4, le seuil à obtenir est 15 (moyen) + (4 x 5) = 12 + 20 = 35.

Le forgeron a 20 niveaux en *Forge*, 8 en *Force*, des outils qui lui ajoutent 2, mais il tire... -4 ! Pour un total de : 20 + 8 + 2 - 4 = 26 : 9 de moins que 35, soit la deuxième tranche de 5 en-dessous de 35.

Le niveau total atteint est de 2 (4 - 2) : le meneur de jeu décide que l'arme a un bonus de +2 et non +3, mais elle est aussi lourde qu'une arme normale.

## 2) Tables d'équipement

### a) Armes

Voici une liste, non exhaustive, d'armes plus ou moins connues. Le type d'arme permet de connaître, pour un homme normal, quel compétence utiliser pour se servir de l'arme :

- Projectiles (P) et armes de jet (J) pour les armes à distance
- Armes à 1 main contondantes (1C), tranchantes (1T), à 2 mains (2M) ou armes d'Hast (2H), pour les armes de mêlée.

La compétence indiquée ici est celle qui est nécessaire à la fabrication de l'arme – la principale du moins. Se rappeler que les valeurs indiquées (temps de fabrication, valeur marchande, poids, solidité...) ne sont que des ordres de grandeur, et peuvent donc beaucoup varier – au meneur de jeu de déterminer les détails.

Arme	Type	Dégât	Solid	Poids	PO	PA	PB	PC	Source possible	Compétence	Temps
Arbalète <sup>(1)</sup> Portée : 120 m Carreaux	P	x 1	5 4	3-5 1 (10)	1	1			Archer	Archerie	Semaine Jour
Arc court, long... Portée : 80-120 m Flèches	P	x 1	5 3	1-2 1 (10)	1		1		Archer	Archerie	Semaine Jour
Bâton	2M	x 2	5	2-3			1		Menuisier	Travail du bois	Jour
Bola * Portée : Force x 5	J	x 0	4	1-3		1			Cordier	Couture/tissage	Jour
Boomerang <sup>(2)</sup> Portée : Force x10	J	x 0,5	4	0,5		1			Archer	Travail du bois	Jour
Caillou, pierre Portée : Force x 7	J	x 0,5	4-8	1 (10)					Nature (sol)	Survie en nature	Rapide !
Cimeterre, sabre	1T	x 1	7	2-3	1				Armurier	Forge	Jour
Dague/poignard Portée : Force x 5	1T J	x 0,5 x 0,5	6	0,5		1			Armurier	Forge	Jour
Épée à deux mains	2M	x 2	7	3-6	1				Armurier	Forge	Semaine
Épée bâtarde	1T/2M	x 1/x 2	7	2-4	1				Armurier	Forge	Mois
Épée courte	1T	x 0,5	7	1-2	1				Armurier	Forge	Jour
Épée large/longue	1T	x 1	7	2-3	1				Armurier	Forge	Semaine
Epieu	2H	x 2	5	2-3		1			Nature (bois)	Travail du bois	Jour
Etoile du matin	1C	x 1	6	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Filet * Portée : Force x 1	1C J	x 0	5	1-3		1			Cordier	Couture/tissage	Semaine
Fléau	2M	x 2	6	2-4	1				Armurier	Forge	Semaine
Fleuret/raprière	1T	x 0,5	3	1-2	1				Armurier	Forge	Semaine

Fouet Portée : 3 m	1C	x 0,5	5	1-2		1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Fronde Portée : 60 m Pierres	P	x 1	4-8	4 1 (10)	0,5	1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Gourdin	1C	x 1	5	2-4				1	Nature (bois)	Travail du bois	Jour
Hache Portée : Force x 3	1T J	x 1	6	2-3		1			Armurier	Forge	Jour
Hache de bataille	2M	x 2	6	3-5	1				Armurier	Forge	Jour
Hallebarde	2H	x 2	5	3-5	1				Lancier	Forge	Jour
Lance/javelot Portée : Force x 5	2H J	x 2 x 1	4	2-4		1			Lancier	Forge	Jour
Lasso * Portée : 10 m	1C	x 0	5	1-3				1	Cordier	Couture/tissage	Jour
Main gauche	1T	x 0,5	5	0,5-1	1				Armurier	Forge	Semaine
Marteau	1C	x 0,5	6	0,5-1		1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Marteau de guerre	1C	x 1	6	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Martinet	1C	x 0,5	4	1-2		1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Masse d'armes	1C	x 1	7	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Matraque	1C	x 0,5	4	0,5				1	Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Pioche de guerre	2M	x 2	6	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Sarbacane Portée : 15 m Fléchettes	P	x 0	3 2	1-2 0,1 (5)	1			1	Archer	Travail du bois	Jour Jour

\* armes qui servent à immobiliser seulement

(1) en plus d'une action annexe pour préparer un carreau, il faut une action intense pour tendre la corde de l'arbalète

(2) boomerang de chasse, sans retour (va tout droit, sans infléchir sa trajectoire)

## b) Armures

Comme pour les armes, on a quelques armures et les valeurs approximatives telles que défense, solidité, poids et prix. Se souvenir aussi que les armures étant assez chères, il n'est pas question d'en avoir de grands stocks en magasin. De plus, pour les armures rigides (cuirbouilli, plates), il faut presque systématiquement faire du sur-mesure, l'armure devant être bien adaptée à la morphologie.

En cas d'armure trouvée ou prise sur un vaincu, et de taille adaptée, tirer un dé à 6 faces, et enlever 3 : le résultat est le malus supplémentaire aux actions physiques (prendre un résultat négatif comme 0). Si la taille n'est pas tout à fait la même, le meneur peut augmenter la gêne.... Bien sûr, cette règle simulationniste n'a rien d'obligatoire : à chacun de choisir le degré de réalisme pour ses parties....

Armure	Défense	Solid	Poids	PO	PA	Source possible	Compétence	Temps
Casque + brassards + jambières	+1	5-7	4-6		1	Armurier	Forge	Semaine
Veste cuir léger (tronc, épaules) + membres et tête (cuir)	+1 +1	4 4	4-6 5-9		1 1	Armurier	Travail du cuir	Jour Semaine
Plastron cuirbouilli (tronc, épaules)	+2	5	5-9	1		Armurier	Travail du cuir	Semaine
Cotte de mailles (tronc, épaules) + membres et tête (mailles)	+3 +3	6 6	8-12 8-12	1 1		Armurier	Forge Forge	Mois Mois
Armure de plates (tronc, épaules) + membres et tête (plates)	+4 +4	7 7	10-16 15-25	10 10		Armurier	Forge Forge	Mois Saison
Main gauche	+1 *	5	0,5-1	1		Armurier	Forge	Semaine
Petit bouclier (targe)	+2	5	3-5		1	Armurier	T. du bois/métal	Jour
Bouclier moyen (écu)	+4	6	7-13	1		Armurier	T. du bois/métal	Semaine
Grand bouclier (pavois)	+6	7	15-25	1		Armurier	T. du bois/métal	Semaine

\* bonus de défense si la main gauche ne sert pas pour attaquer

c) Accessoires

Voici divers accessoires :

Accessoire	Solid	Poids	PA	PB	PC	Source possible	Compétence	Temps
Bottes de cuir	4	1-3	1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Bougie 1 heure (éclaire à 3 m)	1	0,1			1	Droguerie	Chandellerie	Jour
Bourse (capacité : au moins 1 kg)	2	0,1			1	Droguerie	Couture/tissage	Heure
Bourse à herbes (conservation x 3)	3	0,5		1		Droguerie	Couture/tissage	Jour
Briquet à amadou, pierre à feu...	4	0,2		1		Droguerie	Travail du métal	Jour
Cadenas (fer)	7	0,5	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Cape ou manteau, capuchon compris	2	1-5	1			Fripier	Couture/tissage	Jour
Carquois (20 flèches ou carreaux max.)	4	0,3		1		Archer	Archerie	Jour
Ceinturon d'armes	4	0,5-1	1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Chaîne (fer) – 5 m	6	5-7	1			Quincaillerie	Forge	Jour
Chapeau (cuir)	3	0,5	1			Fripier	Travail du cuir	Jour
Charbon de bois (4 h de feu)	1	0,5		1		Charbonnier	Travail du bois	Jour
Corde en chanvre, 10 m	3	2-3		1		Droguerie	Couture/tissage	Jour
Craie	1	0,1		1		Droguerie	Travail de la pierre	Heure
Fiole/bouteille en verre (1 demi-litre)	1	0,5	1			Droguerie	Travail du verre	Jour
Fourreau (épée)	5	0,5-1	1			Armurier	Travail du cuir	Jour
Gants de cuir épais	3	0,3		1		Fripier	Travail du cuir	Jour
Gourde/outre (1 demi-litre)	2	0,2			1	Droguerie	Travail du cuir	Jour
Grappin	7	0,5	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Herbe à pipe (blague – 10 pipes)	0	0,1		1		Apothic. (Comté)	Herbes utiles	Mois
Herbes médicinales (1 dose)	0	0,1	1			Apothicaire	Herbes utiles	Jour
Lanterne (éclaire à 10 m)	5	0,5-1	1			Droguerie	Travail du métal	Semaine Jour
Flacon d'huile 6 heures	1	0,5		1			Travail du verre	
Malle en bois + cuir – 1 x 0,5 x 0,5 m	5	5-10	1			Menuisier	Travail du bois	Jour
Marmite (10 l) + ustensiles de cuisine	6	2-3	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Matériel d'escalade ( <i>Grimper</i> + 5)	5	2-4	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Miroir (10 x 10 cm)	1	0,2	1			Droguerie	Travail du verre	Jour
Outils de crochetage ( <i>Mécanismes</i> + 1)	5	0,2	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Papier/parchemin (10) et encre/plumes	1	0,3	1			Droguerie	Papeterie	Jour
Pelle, pioche...	5	1-2	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Petits outils (travail du fer, ou bois, ou cuir...) et ustensiles ad hoc	5	1-2	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Poison niveau 1* (1 dose)	0	0,1	1			Apothicaire	Herbes utiles	Jour
Sac (à dos, bandoulière... => 30 kg)	3	1-2		1		Droguerie	Couture/tissage	Jour
Sac de couchage toute saison	2	4-6	1			Droguerie	Couture/tissage	Jour
Sifflet bois + fer (portée : 1+ km)	5	0,2	1			Droguerie	Travail du bois	Jour
Tente (2 personnes)	2	4-5	1			Droguerie	Couture/tissage	Jour
Tonnelet de bois (10 litres)	5	2-3	1			Menuisier	Travail du bois	Jour
Torches 1 heure (éclaire 3 m) – par 10	4	5			1	Droguerie	Travail du métal	Jour
Trousse de soin, de couture ( <i>Soins</i> + 5)	2	0,5-1	1			Droguerie	Couture/tissage	Jour
Vêtements normaux (chemise, braies, sous-vêtements...)	2	1-2		1		Fripier	Couture/tissage	Jour

\* pour avoir un meilleur niveau, une plus grande rapidité, etc., multiplier par 3, 10, 30, 100...

#### d) Gîte et couvert

Les aventuriers ne vivent pas que de l'air du temps, et contrairement aux jeux vidéos, il leur faut aussi se reposer et se sustenter. Suivent donc quelques données succinctes pour répondre à ces besoins.

Attention, plus encore que pour les autres tables les valeurs sont sujettes à de grandes variations selon l'endroit (rural, citadin...), la qualité (taudis, palais, bas de gamme ou produit de luxe...), l'économie locale (lieu de production, lieu de passage...) et la saison (pour la nourriture surtout).

Type	Bien/service	Poids	PA	PB	PC	Source possible
Boisson/alcool	Pas d'alcool/doux (eau, lait, bière, cidre ...) – le tonnelet	10			1	Taverne, auberge
	Alcool moyen (hydromel, vin...) – le pichet (1 litre)	1			1	Taverne, auberge
	Alcool fort (eau-de-vie, génépi...) – la bouteille ( ½litre)	0,5		1		Taverne, auberge
Nourriture	Vivres normales (pas de conservation) – 1 semaine	15			1	Marché, épicerie
	Rations de piste (nourriture séchée) – 1 semaine	10		1		Épicerie
	Biscuits (sec + nourrissant) – 1 semaine	5	1			Épicerie
Hébergement	Chambre (la nuit)	/			1	Auberge
	Ecurie (une semaine, herbe/foin compris) *				1	Auberge, écurie
	Repas (déjeuner, dîner)				1	Taverne, auberge

\* peut servir aussi pour les gens...

#### e) Transport

Pour se déplacer, la marche à pied est longue et vite fatigante... mais les personnages seront vite assez fortunés pour utiliser les services d'autrui ou se payer leurs propres montures ! Attention, ici la compétence est utilisée pour utiliser les différents modes de transport, pas pour les fabriquer/élever.

Bien/service	Capacité (kg)	Vitesse		PO	PA	PB	PC	Source possible	Compétence
Ane/mule/poney	100	10 m/rd	7 km/h	1				Etable	Equitation
Bac (traversée de rivière)	100-1.000	5 m/rd	3 km/h	1 PC/passage*				Passeur	Embarcation
Barque/canot	300	10 m/rd	7 km/h	1				Charpentier	Embarcation
Bateau (eau peu profonde) Transport personnes/cargo	2.000-5.000	10 m/rd	7 km/h	10				Charpentier	Embarcation
				1 PB + PC/5 km*			Marchand		
Bœuf	300	10 m/rd	7 km/h	1				Éleveur	Equitation
Chariot (bâché) Transport personnes/cargo	500	5 m/rd	3 km/h	10				Charron	Equitation
				1 PB/10 km*			Marchand		
Chariot/charrette (découvert)	300	10 m/rd	7 km/h	1				Charron	Equitation
Cheval	150	15 m/rd	10 km/h	10				Etable	Equitation
Péage	/	/	/	1 PC/passage*				Pont, ville fortifiée	Marchandage
Traîneau à chien chien de traîneau	200	15 m/rd	10 km/h	10				Menuisier	Equitation
	20			1				Éleveur	
Vaisseau (pleine mer/océan) Transport personnes/cargo	10.000 et +	5 m/rd	3 km/h	100				Charpentier	Embarcation
				1 PA + PC/10 km*			Marchand		

\* valeur pour chaque personne (moitié pour enfants ou hobbits), monture, ou 100 kg de marchandise (qualité ordinaire)

### 3) Constructions

Pourquoi parler des édifices et autres constructions ici ? Parce que certains sorts, et leurs effets, y font référence (à leur solidité principalement). Et aussi parce que dans un monde médiéval-fantastique, il y a des armées, et des sièges, et les personnages peuvent intervenir pour sauver des villes, châteaux ou autres....

#### a) Échelle de solidité

Il est impossible de donner des règles complètes de solidité des constructions, et de plus cela ne devrait pas servir beaucoup.... Voici donc une échelle faite de quelques exemples, sur laquelle le meneur de jeu pourra s'appuyer pour s'inspirer. Bien entendu, cela ne prend pas en compte des matériaux de meilleure qualité, ou la magie, ou des techniques particulières, ni du talent des concepteurs ou artisans, qui peuvent encore améliorer le niveau de base :

- Niveau 1 : hutte de branchages, cabanon, tipi, igloo, tentes diverses... abris mobiles, souvent
- Niveau 2 : palissade de bois
- Niveau 3 : murs de boue séchée/torchis, grille, herse
- Niveau 4 : murs de terre crue, murs de rondins, maisonnettes en bois/torchis
- Niveau 5 : murs de terre cuite (briques) ou de petites pierres, maisons de torchis, trous de hobbit
- Niveau 6 : maisons de bois (rondins...), maisons de terre crue, murs de pierres massives (taillées), pont terre/bois
- Niveau 7 : maisons de briques ou petites pierres, portail et autres fortifications (bois/terre), mines de nain
- Niveau 8 : maisons de pierres massives (taillées), portail bois/fer, fortifications (briques/pierre), pont de pierre
- Niveau 9 : maison fortifiée (pierre massive), tour fortifiée ronde et autres fortifications (pierre massive)
- Niveau 10 : donjon (petit)
- Niveau 11 : donjon (moyen)
- Niveau 12 : donjon (grand)
- Etc. (liste non limitative)

Par « maisonnette », on entend une pièce unique, de taille moyenne, adaptée à une personne seule ; alors qu'une maison comporte des cloisons ou lieux séparés, et est souvent un habitat familial. Par mur, on prendra une surface de base de 10 m<sup>2</sup> (ou pour simplifier, 3 m sur 3 m), et une épaisseur de 30 cm (sauf niveau 2/palissade : 5 cm). Enfin, une fortification peut signifier un mur d'enceinte, ou une tour carrée (petite) autonome (tour de garde) ou incluse dans un plus vaste ensemble. Et un donjon est une grande tour massive, souvent le cœur d'un château fort et demeure des dirigeants.

Ne pas oublier que cette échelle est avant tout adaptée à des attaques de force ou de bâtiments de siège. Pour des agressions différentes, il faut adapter à chaque cas : l'igloo résistera très bien, par sa forme, aux agressions climatiques (tempête...) ; de même, les matériaux souple (bois...) sont un plus en cas de séismes, et s'ils ne résistent pas, leur effondrement est moins mortel pour les occupants (par rapport à la pierre). Quant au feu, si les toit de chaume ou le torchis sont assez vulnérables, le bois massif, quant à lui, met du temps à prendre feu et à se consumer....

Une autre manière de voir les choses, est de calculer la solidité d'un bâtiment (ou portion) d'après le temps approximatif qu'il a fallu pour le construire – sans parler de la magie ou de matériaux particuliers. On utilise pour cela l'échelle suivante, en hommes-jours (HJ) :

- Niveau 1 : 1 HJ
- Niveau 2 : 3 HJ
- Niveau 3 : 10 HJ
- Niveau 4 : 30 HJ
- Niveau 5 : 100 HJ
- Etc...

#### b) Attaque de constructions

A la base, toute agression sur un édifice ou construction va entraîner un test de solidité. On compare la solidité de la construction avec le score obtenu de la manière suivante :

Score = jet de dé (-17 à +18) + niveau agression + modificateurs éventuels

- Si le score est inférieur ou égal à la solidité de l'édifice attaqué, rien ne se passe, l'attaque n'a pas de conséquence.

- Si le score est supérieur, l'édifice est endommagé (dégâts visibles). Il y a plusieurs cas :

- Niveau de l'attaque > solidité de la construction => la construction se brise
- Niveau solidité et score > solidité : diminution de la solidité de la construction de 1
- Niveau solidité et score > solidité + 10 : diminution de la solidité de la construction de 2
- Niveau solidité et score > solidité + 20 : diminution de la solidité de la construction de 3

Reste à déterminer la violence (niveau) d'une attaque, et sa fréquence (travail de sape, long, ou impact brutal et répétitif). Au meneur de jeu de faire preuve de bon sens avant tout, et de se forger ses outils. Voici quand même quelques suggestions :

- Armes de siège : ne pas dépasser 5, sauf fabrication exceptionnelle et/ou magie
- Sape : 1 Homme/Jour (HJ) = 1, 3 HJ = 2, 10 HJ = 3, 30 HJ = 4... => brèche/passage de taille humaine au moins
- Magie : utiliser le niveau du sort, comme indiqué dans la description
- Eléments naturels (tempête...) : reprendre les éléments donnés dans la magie ; se dire également qu'une intempérie de niveau 1, il y en a bien 1/an, mais de niveau 10, c'est presque le sujet de légendes.... Dans tous les cas, on ne fera qu'une seule attaque, quelle que soit la durée de l'intempérie ou autre
- Créatures : une créature peut effectuer une attaque « violente » (comme une arme de siège) avec un niveau égal à la Force divisée par 5 :
  - 1 pour une personne normale (Force = 5)
  - 2 pour quelqu'un de très costaud (Force = 10)
  - 3 pour un troll de pierre (Force = 15)
  - 4 pour un petit géant (Force = 20)
  - etc.

# X – Figurants

Qui dit jeu de rôle, dit rôle : les joueurs jouent chacun leur personnage, mais s'ils ne rencontrent personne leur rôle va être vite limité. Mais on trouve aussi d'autres êtres vivants dans un univers de jeu de rôle. Des créatures avec des possibilités d'échange limitées – vous avez dit monstres ? Et d'autres personnages, gérés par le meneur de jeu, qui ajoutent de la profondeur à son monde.

Histoire d'aider tant joueurs que meneurs, voici donc quelques outils qui éviteront aux uns et aux autres à inventer les leurs à partir de rien. Pour jouer plus vite et donner des idées de personnages, joueurs et non joueurs, et autres créatures, qui peuvent peupler un monde médiéval fantastique.

## 1) Personnages joueurs

On trouvera ici deux choses dont peuvent s'inspirer les joueurs :

- Une fiche de personnage vierge, assez complète et passe-partout
- Des fiches de personnages pré-tirés, qui peuvent aussi servir de personnages non-joueurs, ou juste pour l'inspiration...

### a) Fiche vierge de personnage

La fiche de la page suivante contient les informations essentielles. Le reste peut aller au dos, comme l'historique, le détail de talents magiques, des possessions laissées à droite à gauche (ou sur une monture, si elles sont un peu conséquentes...).

Pour visualiser l'état moral « moyen », il est recommandé d'entourer la case correspondante – au départ, toutes les cases « moral » au-dessus (lignes supérieures) et à gauche (même ligne) – case entourée comprise – sont cochées. Rayer les colonnes inutiles pour points de santé et de moral (quand Force ou Volonté < 10).

### b) Personnages débutants pré-tirés

Cinq personnages débutants « prêts à jouer » ont été créés, comme exemples possibles :

Tauredhel (« elfe des bois ») : une jeune elfe perceptive, peu versée dans l'art du combat, mais beaucoup plus dans les voies de la nature et de la magie elfique. Inexpérimentée, elle est loin des caricatures d'elfes tout-puissants et doués à tout – c'est juste une gamine des bois !

Rob Plumepied : hobbit bon vivant, à la main leste et l'œil vif... et au moral parfois discutable. Le combat n'est pas son fort (sauf de loin, et encore), mais il est déjà doué pour ne pas se faire repérer... ou pour voir arriver les ennuis le premier. Un personnage indispensable !

Valwen (« dame de pouvoir ») : femme d'une vieille famille respectée, on dit qu'il y a du sang elfe dans ses veines... ce qui explique peut-être ses séjours fréquents auprès de ses derniers. Mais il lui reste beaucoup à apprendre, la magie n'étant pas un art que l'on maîtrise facilement !

Bourrin : l'archétype du personnage guerrier. Les règles ont été prises dans l'idée de faire le personnage débutant le plus grosbill possible – au combat du moins. Le résultat est tout à fait satisfaisant : un guerrier redoutable, certes, mais loin de faire peur à un meneur de jeu – quelques orcs ou un troll peuvent sans problème le mettre en difficulté. Néanmoins, le type de personnage dont on a toujours besoin dans un monde violent !

Nargil (« étoile de feu ») : là encore un très jeune elfe, très peu porté sur le combat. Globalement très moyen, il est pourtant très utile quand il faut aider ses compagnons et guérir plaies et bosses. Un personnage qui peut paraître un peu « passif », une espèce de faire-valoir pour les autres, qui peuvent rapidement retourner au combat plutôt que de passer leur temps dans un lit d'hôpital. Mais il en faut, des comme ça !

Race/culture : Age :                      Sexe :		Vocation de départ : Expérience :
Description physique  Taille : Poids : Yeux : Cheveux : Autre :		Particularités raciales ou personnelles

Force :		Adresse :		Volonté :		Intellect :		Sens :	
Compétence (coût)	Niv								

<b>Santé</b>  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0/fatigue -1/bles. lég. -2/bles. gr. -3/bles. mor.	<b>Moral</b>  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	(+3) (+2) (+1) (0) (-1) (-2) (-3)
Défense (équipé) :			

Equipement porté (avec soi)	Poids	<b>ILLUSTRATION</b>
Malus d'encombrement :	<b>TOTAL :</b>	

Race/culture : Elfe

Age : 102

Sexe : F

# Tauredhel

Vocation de départ : Rôdeur

Expérience :

## Description physique

Taille : 1 m 95

Poids : 80 kg

Yeux : bleus

Cheveux : blonds

Autre :

## Particularités raciales ou personnelles

Vision nocturne (malus/2) + immunité aux maladies (elfe)

Œil de lynx/œil d'aigle (malus distance divisés par 2)

Où e fine (malus distance divisés par 2)

Confiant (moral « normal » décalé vers la gauche – 1 case)

**Force : 5**

**Adresse : 6**

**Volonté : 4**

**Intellect : 5**

**Sens : 7**

Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Endurance	2	Armes - projectiles	1			Herbes utiles	5	Magie elfique	6
Nager	2	Discrétion	3			Histoire	2	Musique et chant	5
		Esquive	3			Lorien	10	Perceptions	5
		Grimper	3			Fondcombe	3	Survie en nature	5

## Santé

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				



0/fatigue

-1/bles. lég.

-2/bles. gr.

-3/bles. mor.

## Moral

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



(+3)

(+2)

(+1)

(0)

(-1)

(-2)

(-3)

Défense (équipé) : 6

Équipement porté (avec soi)	Poids
Arc long	2
Carquois + 20 flèches	2,3
Bourse (1 PO)	0,1
Bourse à herbes (9 doses herbes médicinales)	1,4
Corde en chanvre (10 m)	2,5
Sac à dos	1,5
Vêtements (normaux)	1,5
Biscuits secs (1 semaine)	5
Gourde ( ½litre, pleine)	0,7
Malus d'encombrement : 0	<b>TOTAL : 18</b>





Race/culture : Nain Age : 40                      Sexe : M	<b>Bourrin</b>	Vocation de départ : Guerrier Expérience :
Description physique	Particularités raciales ou personnelles	
Taille : 1 m 60 Poids : 90 kg Yeux : noirs Cheveux : gris argent, barbe plus claire Autre :	Résistance à la magie, aux blessures, poisons/maladies (nain) Vision nocturne souterraine (malus/2) (nain) Magie spontanée difficile à utiliser, natation à apprendre (nain) Analphabète (impossible de lire ou d'apprendre) Vœu : ne jamais fuir devant l'ennemi Facilité pour l'apprentissage des <i>Armes à deux mains</i>	

<b>Force : 11</b>		<b>Adresse : 4</b>		<b>Volonté : 6</b>		<b>Intellect : 4</b>		<b>Sens : 3</b>	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Armes - 2 mains *	10	Armes - jet	3	Intimidation	1	Evaluation	1	Soins	1
Armes - 1 M cont.	5	Course	1	Marchandage	1	Monts de Fer	10		
Arts martiaux	5	Esquive	3						
Endurance	10	Mécanismes	1						
Forge	5								
* apprentissage facile									

<b>Santé</b>		<b>Moral</b>	
<input type="checkbox"/>	0/fatigue	<input type="checkbox"/>	(+3)
<input type="checkbox"/>	-1/bles. lég.	<input type="checkbox"/>	(+2)
<input type="checkbox"/>	-2/bles. gr.	<input type="checkbox"/>	(+1)
<input type="checkbox"/>	-3/bles. mor.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	(0)
		<input type="checkbox"/>	(-1)
		<input type="checkbox"/>	(-2)
		<input type="checkbox"/>	(-3)
Défense (équipé) : 10			

Equipement porté (avec soi)	Poids
Hache de bataille	5
Cotte et pantalon de mailles, + casque (défense : 6)	20
Vêtements normaux + gants de cuir	2
Bourse (vide)	0,1
Sac à dos avec :	2
- corde (10 m)	3
- rations de piste 1 semaine	10
- 2 gourdes	1,4
Malus d'encombrement : 1	
<b>TOTAL :</b>	<b>43,5</b>

Race/culture : Elfe Age : 126      Sexe : M	<b>Nargil</b>	Vocation de départ : Soigneur Expérience :
Description physique  Taille : 2 m Poids : 80 kg Yeux : gris Cheveux : bruns Autre :	Particularités raciales ou personnelles  Vision nocturne (malus/2) + immunité aux maladies (elfe) Endurant (+1 case de blessure à chaque ligne) Catalepsie (paraît mort) si test V (durée = marge réussite mn)	

Force : 4		Adresse : 6		Volonté : 5		Intellect : 5		Sens : 7	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
		Armes - projectiles	1	Diplomatie	1	Fondcombe	10	Soins	8
		Discrétion	5	Séduction	1	Herbes utiles	8	Musique et chant	2
		Esquive	1			Lorien	1	Perceptions	3
						Histoire	1	Survie en nature	4
								Magie elfique	2
								Magie des soins	8

<h3 style="margin: 0;">Santé</h3> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div style="background-color: black; width: 100px; height: 80px; margin-right: 20px;"></div> <div> <p>0/fatigue</p> <p>-1/bles. lég.</p> <p>-2/bles. gr.</p> <p>-3/bles. mor.</p> </div> </div>	<h3 style="margin: 0;">Moral</h3> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div style="background-color: black; width: 100px; height: 80px; margin-right: 20px;"></div> <div> <p>(+3)</p> <p>(+2)</p> <p>(+1)</p> <p>(0)</p> <p>(-1)</p> <p>(-2)</p> <p>(-3)</p> </div> </div>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Défense (équipé) : 6	
Equipement porté (avec soi)	Poids
Arc court	1
Carquois + 20 flèches	2,3
Vêtements normaux	1,5
Bourse (1PO)	0,1
Bourse à herbes (+9 doses herbes médicinales)	1,4
Sac à dos, avec :	1,5
Biscuits secs 1 semaine)	5
Outre	0,7
Malus d'encombrement : 0	TOTAL : 13,5

Race/culture : Humain Age : 50                      Sexe : M	<b>Aradan</b>	Vocation de départ : Rôdeur Expérience : 100
Description physique		Particularités raciales ou personnelles
Taille : 1 m 82 Poids : 80 kg Yeux : gris Cheveux : bruns Autre : imberbe		Humain : <i>Discrétion</i> facile à apprendre Nyctalope (obscurité : malus/2) Empathie avec les félins : +3 à tout échange avec eux Œil de lynx/ œil d'aigle (malus distance divisés par 2)

Force : 5		Adresse : 6		Volonté : 5		Intellect : 5		Sens : 6	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Armes – 1 main tr.	10	Armes - projectiles	15	Diplomatie	10	Arthedain	10	Equitation	10
Endurance	5	Discrétion *	20	Marchandage	4	Cardolan	2	Perceptions	15
		Grimper	10	Persuasion	10	Herbes utiles	10	Survie dans la nature	10
		Gymnastique	5			Rhudaur	5		
		Manipulation	2						
		Mécanismes	2						
		* apprentissage facile							

Santé		Moral	
<input type="checkbox"/>		0/fatigue -1/bles. lég. -2/bles. gr. -3/bles. mor.	<input type="checkbox"/>
			
			(+3) (+2) (+1) (0) (-1) (-2) (-3)
Défense (équipé) : 5			

Equipement porté (avec soi)	Poids
Arc long, carquois + 20 flèches	4
Epée longue et fourreau	2,5
Bottes, cape	5
Vêtements normaux	1,5
Bourse (6 PA) + bourse à herbes (10 doses d'herbes)	1,6
Pipe + blague à tabac (herbe à pipe ~ 10 pipes)	0,2
Briquet à amadou	0,2
Outre (pleine)	0,7
Malus d'encombrement : 0	
<b>TOTAL :</b>	<b>15,7</b>



Race/culture : Humaine Age : 32                      Sexe : F	<b>Obelard</b>	Vocation de départ : Guérisseuse Expérience : 100
Description physique		Particularités raciales ou personnelles
Taille : 1 m 70 Poids : 65 kg Yeux : bleus Cheveux : châtain clair Autre :		Humaine : <i>Soins</i> très facile à apprendre Guérison accélérée (tests deux fois plus fréquents) Santé de fer : +3 aux tests F de santé, guérison... Endurante : +1 case de blessure à chaque ligne Catalepsie (paraît morte) si test V (durée = marge réussite mn) Sommeil profond : impossible à réveiller (sauf douleur) Pacifiste : -5 aux compétences agressives

<b>Force : 3</b>		<b>Adresse : 5</b>		<b>Volonté : 6</b>		<b>Intellect : 5</b>		<b>Sens : 8</b>	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Armes – 1 main tr.	2			Diplomatie	10	Herbes utiles	20	Equitation	10
				Marchandage	10	Fondcombe	10	Magie des soins	14
				Séduction	10	Rhudaur	10	Perceptions	10
								Soins *	30
									* apprentissage facile

<b>Santé</b>				<b>Moral</b>			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>							







### c) Personnages expérimentés

Six personnages expérimentés sont présentés là :

Aradan (« homme royal ») : un rôdeur d'expérience, peut-être un de ceux qui ont accompagné Aragorn (auquel il ressemble beaucoup, vous ne trouvez pas ?) ou un de ses ancêtres. Mais en aucune manière un personnage très puissant, juste bien débrouillard. Egalement, le genre d'aide qu'une équipe d'aventuriers pourrait rencontrer à l'improviste.

Belefleca : est-ce un individu mal famé, chef de bande dans un coin plus ou moins reculé et sauvage ? Ou y a-t-il derrière une apparente dureté, le désir de voir un monde meilleur, où il aurait sa place, même si elle ne correspond pas toujours à celle que les autres voudraient lui voir tenir ? Ennemi ou ami potentiel, selon le meneur... et les joueurs.

Obelard : malgré son apparente jeunesse voire naïveté, c'est une jeune femme d'expérience et très appréciée de ses proches par les temps durs qui courent. On raconte que pour arriver à des guérisons parfois si miraculeuses, elle a beaucoup appris d'un seigneur elfe qui vivrait non loin... Quelqu'un a venir voir régulièrement, même si la région où elle vit n'est rien moins que dangereuse.

Taurang (« acier des bois ») : le genre d'elfe assez classique, celui que l'on s'attend à trouver au détour d'un bois. Discret, adroit de loin, débrouillard, perceptif... et comme tous les elfes un minimum âgés, la magie ne lui est pas étrangère. Il faut dire qu'il vit en un lieu où ces qualités servent beaucoup. Peut-être même pour aider un groupe perdu ou en difficulté.

Miredhel (« joyau elfe ») : là encore, un peu la caricature de l'elfe magicienne, sage et âgée, puissante mais réservée. Ses desseins sont insondables, mais peut-être de jeunes aventuriers inexpérimentés pourraient y tenir une place... volontairement ou non. Peut-être aussi ne désire-t-elle que la paix, et il sera alors difficile d'arriver jusqu'à elle.

Fëamor (« esprit noir ») : le genre d'ennemi qui peut facilement devenir la Némésis d'un groupe d'aventuriers. Homme séduit par le mal et la quête d'immortalité, il a troqué âme et liberté pour un grand pouvoir... mais est-il vraiment autre chose qu'un pantin ? Un personnage puissant, sorcier redoutable, mais trop intelligent pour agir directement – plutôt par serviteurs interposés.

## 2) Personnages non-joueurs

En plus des personnages pré-tirés des pages précédentes, on trouvera ici un certain nombre d'individus typiques d'un monde médiéval fantastique. Ils sont moins détaillés que les précédents, mais peuvent aider un meneur à improviser quelques rencontres, ou, encore une fois, servir d'inspiration.

A noter que ce sont tous des « débutants », ou individus de base – un peu caricaturaux. Pour avoir des individus plus expérimentés, augmenter le FAVIS et les compétences qui servent le plus.

### a) Humains

Les personnages les plus courants dans la plupart des mondes médiévaux-fantastiques, et en particulier la Terre du Milieu. C'est donc eux qu'on détaillera le plus.

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Équipement particulier
Bandit (chef) Taille : 1 m 80 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 9	F 6 A 6 V 6 I 5 S 6	Armes 1MT (12) – arts martiaux (7) – endurance (7) Discrétion (10) – grimper (7) – projectiles (10) Commandement (5) – intimidation (10) Évaluation (10) – herbes utiles (5) Équitation (5) – perception (10)	Épée large, arc long Cuir rigide + casque et autres Cheval
Bandit (quelconque) Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 6 A 5 V 5 I 4 S 5	Armes 1MT (7) – arts martiaux (5) – endurance (5) Discrétion (5) – grimper (3) – projectiles (5) Intimidation (5) Évaluation (5) – herbes utiles (3) Perception (5)	Épée courte ou large, arc court Veste cuir souple
Chasseur Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 7	F 5 A 6 V 4 I 5 S 6	Armes 1MT (5) – endurance (5) – nager (5) Discrétion (5) – grimper (5) – projectiles (7) Marchandage (3) Herbes utiles (3) Perception (7)	Dague, arc long Veste cuir souple

Dirigeant (maire...) Taille : 1 m 80 Poids : 75 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 5 A 5 V 6 I 5 S 6	Armes 1MT (7) Projectiles (5) – grimper (5) Diplomatie (10) – Marchandage (5) – persuasion (7) Autres régions (7) – évaluation (7) Equitation (7) – perception (7)	Epée courte, arc court Cheval
Espion Taille : 1 m 70 Poids : 65 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 5 A 5 V 6 I 6 S 6	Armes 1MT (7) – arts martiaux (5) – endurance (5) Discrétion (10) – grimper (3) – mécanismes (5) Marchandage (5) – Persuasion (10) – Séduction (7) Autres régions (7) Equitation (5) – perception (10)	Epée courte Veste cuir souple Outils de crochetage Bourse à herbes avec poison ou drogues...
Fermier Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 6 A 4 V 5 I 4 S 6	Armes hast (5) – endurance (5) Grimper (5) Marchandage (3) Herbes utiles (7) Perception (5)	Fourche Veste cuir souple
Forestier (bûcheron) Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 6 A 5 V 4 I 5 S 6	Armes 2M (7) – armes 1MT (3) – endurance (7) Discrétion (3) – grimper (10) – projectiles (3) Intimidation (3) Herbes utiles (5) Perception (7)	Haches (à une ou deux mains) Veste cuir souple Corde (15 m)
Marchand Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 5 A 5 V 6 I 6 S 5	Armes 1MT (3) – endurance (3) Course (3) – grimper (3) Marchandage (7) – persuasion (5) Autres régions (5), évaluation (7) Equitation (5) – perception (3)	Dague Bonne bourse ! Cheval ou chariot
Soigneur Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 5 S 5	Armes 1MT (3) – endurance (5) Course (3) – discrétion (5) — grimper (3) Séduction (7) Herbes utiles (7) Perception (3) – soins (10)	Dague Trousse de soins Bourse à herbes
Soldat (cavalier) Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 12	F 5 A 5 V 5 I 5 S 6	Armes hast (7) – armes 1MT (5) – endurance (5) Grimper (3) – projectiles (5) Intimidation (3) Equitation (7) – perception (5) – soins (3)	Epée large, lance, arc court/long Cuir rigide (plastron), écu, casque, brassières, jambières Cheval
Soldat (éclaireur) Taille : 1 m 70 Poids : 65 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 5 A 5 V 4 I 5 S 6	Armes 1MT (5) – arts martiaux (3) – endurance (5) Discrétion (7) – grimper (5) – projectiles (7) Equitation (5) – perception (7) – survie en nature (5)	Epée courte Arc court/long Veste cuir souple Cheval parfois
Soldat (fantassin) Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 11	F 6 A 5 V 5 I 5 S 4	Armes 1MT (7) – arts martiaux (5) – endurance (5) Course (3) – grimper (3) – projectiles (3) Intimidation (3) Perception (3)	Epée courte ou large, arc court Casque + écu + cuir rigide (plastron)
Soldat (officier) Taille : 1 m 80 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 13	F 6 A 5 V 6 I 5 S 5	Armes 1MT (12) – arts martiaux (7) – endurance (10) Course (3) – grimper (5) – projectiles (7) Commandement (5) – intimidation (5) Equitation (5) – perception (5) – soins (5)	Epée large, arc long Cotte de mailles (veste), casque, brassières, jambières, écu
Sorcier (magicien) Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 6 S 5	Armes 1MT (3) Discrétion (3) – grimper (3) Persuasion (5) Herbes utiles (5) – autres régions (7) – sorcellerie (10) Magie des ténèbres (7) – perception (5)	Dague Bourse à herbes + poisons
Voleur/cambrioleur Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 5 A 4 V 3 I 3 S 4	Armes 1MT (5) – arts martiaux (3) – endurance (3) Discrétion (10) – grimper (7) – mécanismes (7) Persuasion (5) Evaluation (7) Perception (10)	Dague, fronde Outils de crochetage Corde (15 m)

b) Hobbits

Peu aventureux dans l'ensemble, ils donnent parfois quelques individus exceptionnels... des interlocuteurs à ne pas négliger.

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Fermier Taille : 1 m 00 Poids : 30 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 4 S 6	Armes 1MC (5) Discrétion (5) – grimper (5) – projectiles (5) Marchandage (5) Herbes utiles (7) Perception (7) – survie en nature (7)	Bâton, outils...
Garde (shiriff) Taille : 1 m 10 Poids : 30 kg Encombrement : 1 Défense : 7	F 4 A 6 V 5 I 4 S 5	Armes 1MC (3) Discrétion (7) – grimper (5) – projectiles (10) Herbes utiles (3) Perception (5) – survie en nature (3)	Arc court, gourdin Veste cuir souple
Seigneur Taille : 1 m 00 Poids : 20 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 3 A 6 V 6 I 4 S 7	Armes 1MT (3) Discrétion (7) – grimper (5) – projectiles (5) Séduction (5) Herbes utiles (10) Perception (7) – survie en nature (10)	Dague, fronde Trousse de soins Bourse à herbes
Voleur Taille : 1 m 10 Poids : 25 kg Encombrement : 0 Défense : 7	F 3 A 7 V 5 I 4 S 7	Armes 1MT (3) Discrétion (10) – grimper (7) – projectiles (7) Herbes utiles (5) Perception (10) – survie en nature (7)	Dague, fronde

c) Nains

Très spécialisés, c'est pour eux qu'on trouvera le moins de variété...

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Combattant Taille : 1 m 50 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 10	F 7 A 4 V 7 I 4 S 4	Armes 2M (10) – endurance (10) – forge (5) Course (3) – grimper (3) Intimidation (5) – marchandage (5) Evaluation (3) Perception (3)	Hache Cotte de mailles complète (+ casque)
Forgeron Taille : 1 m 40 Poids : 80 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 7 A 4 V 7 I 6 S 4	Armes 1MC (7) – endurance (5) – forge (10) Mécanismes (5) Marchandage (5) Evaluation (10) – magie runique (10) Perception (5)	Marteau de guerre Veste de cuir souple Outils de forgeron
Marchand Taille : 1 m 40 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 11	F 6 A 4 V 7 I 5 S 4	Armes 1MC (7) – endurance (5) – forge (5) Course (3) – grimper (3) Marchandage (10) – persuasion (7) Evaluation (10) – autres régions (5) Perception (5)	Marteau de guerre Veste de mailles, écu Bourse conséquente...

d) Elfes

Les plus difficiles à décrire, car les plus rares, et aussi les plus vieux et expérimentés.... En moyenne les personnages résumés ici sont assez expérimentés, mais bien que rares, il y a aussi des « jeunots »... comme certains aventuriers.

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Barde Taille : 1 m 90 Poids : 75 kg Encombrement : 0 Défense : 7	F 4 A 7 V 7 I 5 S 7	Armes 1MT (5) – endurance (10) – nager (10) Discrétion (10) – grimper (10) – projectiles (10) Diplomatie (10) – persuasion (10) – séduction (10) Autres régions (10) Equitation (10) – magie elfique (10) – musique (10)	Epée courte/longue +1, arc long +1 Instrument de musique +1 Cheval (parfois elfique)
Combattant Taille : 1 m 90 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 15	F 5 A 7 V 5 I 5 S 6	Armes 1MT (10) – nager(5) Discrétion (15) – grimper (10) – projectiles (15) Intimidation (5) Herbes utiles (5) Magie elfique (5) – perception (10)	Epée longue +1, arc long +1 Cotte de mailles, casque, brassières, jambières, écu, tous de qualité (+1 chaque => défense = 8)
Eclaireur (Sylvain) Taille : 1 m 80 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 9	F 4 A 7 V 4 I 5 S 7	Armes 1MT (5) – nager(10) Discrétion (20) – grimper (15) – proj. (15) – gym. (10) Herbes utiles (10) Magie elfique (10) – perception (10) – survie nat. (10)	Epée courte +1, arc long +1 Veste de cuir souple +1 (défense : 2) Corde elfique (10 m, 1 kg, nœud se défait sur demande 1 fois/jour) Manteau elfique (discrétion +5)
Erudit/mage Taille : 1 m 90 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 7 S 6	Armes 1MT (5) Discrétion (10) – grimper (5) – projectiles (5) Diplomatie (10) – persuasion (10) Histoire (10) – haute magie (20) – autres régions (10) Magie elfique (20) – perception (5) – per. magie (10)	Epée courte +1, arc long +1 Parfois parchemins magiques divers
Forgeron (Noldo) Taille : 2 m Poids : 90 kg Encombrement : 0 Défense : 8	F 6 A 6 V 6 I 6 S 6	Armes 1MC (5) – armes 1MT (10) – forger (20) Discrétion (10) – grimper (10) – projectiles (10) Persuasion (10) Magie runique (20) Magie elfique (10) – perception (10) – per. Magie (10)	Marteau et outils de forgeron de qualité (+1) Epée longue +1, arc long +1 Veste de cuir souple +1 (défense : 2)
Marin (Sinda) Taille : 1 m 90 Poids : 80 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 6 A 6 V 6 I 5 S 7	Armes 1MT (10) – nager(20) Discrétion (10) – grimper (15) – projectiles (15) Marchandage (10) – persuasion (10) Autres régions (10) Embarcation (20) – magie elf. (10) – perception (20)	Epée courte +1, arc long +1 Corde elfique (10 m, 1 kg, nœud se défait sur demande 1 fois/jour) Instrument de musique +1
Soigneur Taille : 1 m 90 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 4 A 6 V 7 I 5 S 7	Armes 1MT (5) Discrétion (10) – grimper (10) – projectiles (10) Persuasion (10) – séduction (10) Herbes utiles (20) Magie elfique (10) – magie des soins (20) – soins (20)	Dague +1, arc long +1 Trousse de soins +1 Bourse à herbes de qualité (herbes se conservent 3 x plus longtemps)

e) Orcs

Et oui, j'ai mis les orcs avec les personnages et non dans le bestiaire, d'abord parce qu'ils ne sont pas juste de la chair à bourrin, et il est toujours très intéressant de faire des interactions autrement qu'avec des armes – menaçants, retors, calculateurs... sont des qualificatifs qui peuvent s'appliquer à certains d'entre eux, ce ne sont pas que des machines à tuer !

Et puis je les ai mis là car ils sont assez courants, et plutôt variés. Après tout, ce ne sont que des elfes revus et modifiés il y a de cela bien longtemps....

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Équipement particulier
Chef de bande Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 9	F 6 A 4 V 5 I 4 S 4	Armes 1MT (10) – arts martiaux (10) – endurance (7) Course (5) – grimper (5) – projectiles (5) Commandement (10) – intimidation (10) Herbes utiles (5) Perception (5) – soins (5)	Cimeterre, arc court Veste cuir rigide, casque, brassières, jambières, targe Bourse à herbes (remèdes orcs)
Pisteur Taille : 1 m 30 Poids : 40 kg Encombrement : 0 Défense : 8	F 4 A 5 V 3 I 3 S 6	Armes 1MT (5) – arts martiaux (3) – endurance (5) Course (5) – grimper (7) – projectiles (7) Herbes utiles (3) Perception (10) – survie en nature (5)	Cimeterre, arc court Veste cuir souple, targe Bourse à herbes (poisons)
Soldat de base Taille : 1 m 50 Poids : 50 kg Encombrement : 1 Défense : 9	F 5 A 4 V 4 I 3 S 4	Armes 1MT (7) – arts martiaux (5) – endurance (5) Course (3) – grimper (3) – projectiles (5) Intimidation (5) Perception (3)	Cimeterre, arc court Veste cuir rigide, casque, brassières, jambières, targe
Uruk (combattant) Taille : 1 m 70 Poids : 75 kg Encombrement : 1 Défense : 12	F 6 A 5 V 5 I 5 S 4	Armes 1MT (10) – arts martiaux (5) – endurance (10) Discrétion (5) – grimper (5) – projectiles (7) Commandement (7) – intimidation (10) Perception (5)	Épée longue, arc long Veste cuir rigide, casque, brassières, jambières, écu
Uruk (élite) Taille : 1 m 80 Poids : 90 kg Encombrement : 1 Défense : 13	F 7 A 5 V 6 I 6 S 4	Armes 1MT (15) – arts martiaux (7) – endurance (10) Discrétion (7) – grimper (7) – projectiles (10) Commandement (15) – intimidation (15) Autres régions (5) – herbes utiles (5) Perception (7) – soins (5)	Épée longue, arc long Cotte de mailles, casque, brassières, jambières, écu Bourse à herbes (poisons, remèdes orcs)

### 3) Bestiaire

Bêtes plus ou moins sauvages et féroces, ou monstres sanguinaires qui ne connaissent que la loi du plus fort, ils illustrent le côté dangereux des mondes fantastiques. Source de frisson ou de dévouement, ils faut savoir s'en servir, mais avec raison : le jeu de rôle de type « hack 'n slash » (baston, quoi), s'il plaît à certaines catégories de joueurs (et il n'y a pas de mal à ça), finit toujours par lasser... Et puis les jeux vidéo sont plus appropriés pour ça.

#### a) Animaux

Ne sont notés ici que ceux ayant le plus de chance d'avoir une influence sur la vie des aventuriers....

Créature	FAVIS	Compétences principales	Particularités, comportement
Aigle Taille : 60 – 90 cm Poids : 3 – 6 kg Mouvement : 50 m/r Défense : 5	F 2 A 5 V 5 I 0 S 12	Arts martiaux (15), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) Perception (20) – survie en nature (10)	Vue à distance incomparable Agressif si dérangé
Ane, mule, bardot Taille (g.) : 1 – 1,6 m Poids : 150 – 600 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 11 A 5 V 4 I 0 S 4	Arts martiaux (7), dégâts x 1 – endurance (15) Course (10) – discrétion (5) Intimidation (3) Perception (5) – survie en nature (7)	Domestique le plus souvent Mule (stérile) = âne x jument Bardot (stérile) = ânesse x cheval
B œuf, taureau Taille (g.) : 1,3 – 1,7 Poids : 0,2 – 1,5 T Mouvement : 25 m/r Défense : 7	F 15 A 4 V 3 I 0 S 3	Arts martiaux (3), dégâts x 3 – endurance (20) Course (7) Intimidation (7) Perception (5) – survie en nature (5)	Domestique, il existe aussi des troupeaux de buffles ou bisons, très nombreux, nécessitant de vastes étendues herbeuses
Cerf Taille (g.) : 0,8 – 1,5 Poids : 80 – 200 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 9 A 6 V 5 I 0 S 7	Arts martiaux (7), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) Intimidation (7) Perception (10) – survie en nature (10)	Craintif, peut être agressif si acculé, ou au moment du brame
Cheval Taille (g.) : 1,4 – 1,8 Poids : 300 – 1000 kg Mouvement : 35 m/r Défense : 5	F 12 A 5 V 4 I 0 S 4	Arts martiaux (10), dégâts x 2 – endurance (10) Course (10) Intimidation (7) Perception (5) – survie en nature (10)	Domestique le plus souvent, il existe aussi des troupeaux sauvages, très craintifs
Chouette/hibou Taille : 20 – 70 cm Poids : 0,1 – 3 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 1 A 7 V 3 I 0 S 15	Arts martiaux (10), dégâts x 0,5 – endurance (5) Course (10) – discrétion (10) Perception (20) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /10), ouïe incroyablement fine Agressif si dérangé, pour les plus gros, sinon craintif
Faucon/buse Taille : 25 – 60 cm Poids : 0,12 – 1,7 kg Mouvement : 50 m/r Défense : 7	F 1 A 7 V 3 I 0 S 10	Arts martiaux (10), dégâts x 0,5 – endurance (5) Course (10) – discrétion (5) Perception (15) – survie en nature (10)	Excellente vue à distance Craintif
Loup Taille : 1 m – 1,20 m Poids : 25 – 40 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 6	F 5 A 5 V 5 I 0 S 7	Arts martiaux (7), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) – discrétion (5) Intimidation (5) Perception (10) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Craint l'homme (sauf individus isolés) En meute (10-20 membres) souvent
Lynx Taille : 50 cm – 1 m Poids : 10 – 25 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 13	F 5 A 12 V 4 I 1 S 12	Arts martiaux (7), dégâts x 2 – nager (10) Course (10) – grimper (15) – discrétion (15) Intimidation (5) Perception (15) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /5), ouïe extrêmement fine Discret, craintif, agressif si acculé seulement

Ours brun (grizzly) Taille : 2 – 3 m Poids : 200 – 400 kg Mouvement : 40 m/r Défense : 9	F 15 A 5 V 8 I 0 S 7	Arts martiaux (15), dégâts x 3 – endurance (15) Course (5) – grimper (5) Intimidation (10)  Perception (10) – survie nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Agressif
Ours noir (baribal) Taille : 1,20 – 2 m Poids : 60 – 200 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 12 A 6 V 7 I 0 S 7	Arts martiaux (10), dégâts x 2 – endurance (10) Course (5) – grimper (15) Intimidation (5)  Perception (10) – survie nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Agressif si menacé / dérangé
Poney Taille (g.) : 1 – 1,4 m Poids : 150 – 300 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 6	F 10 A 6 V 5 I 0 S 5	Arts martiaux (5), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) – discrétion (5) Intimidation (3)  Perception (5) – survie en nature (10)	Domestique le plus souvent, il existe aussi des troupeaux sauvages, très craintifs
Puma Taille : 1 – 2 m Poids : 40 – 100 kg Mouvement : 40 m/r Défense : 7	F 12 A 10 V 7 I 1 S 10	Arts martiaux (15), dégâts x 3 – nager (10) Course (10) – grimper (15) – discrétion (10) Intimidation (10)  Perception (15) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /5) Discret, solitaire, fuit l'homme ; agressif si dérangé, individus isolés
Sanglier Taille : 1– 1,8 m Poids : 60 – 200 kg Mouvement : 25 m/r Défense : 7	F 10 A 4 V 7 I 0 S 7	Arts martiaux (10), dégâts x 1 – endurance (15) Course (5) – discrétion (5) Intimidation (7)  Perception (10) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Agressif si dérangé, ou si petits menacés
Serpent (vipère) Taille : 40 – 70 cm Poids : 100 – 200 g Mouvement : 20 m/r Défense : 7	F 0 A 10 V 1 I 0 S 7	Arts martiaux (10), dégâts x 0,5 – endurance (5) Course (10) – discrétion (10)  Perception (10) – survie en nature (10)	Très craintive, attaque uniquement si elle se sent agressée Poison mortel (niveau 2, rapidité = 1 heure)

b) Créatures fantastiques

Créature	FAVIS	Compétences principales	Particularités, comportement
Araignée géante Taille : 1 – 1,5 m Poids : 30 – 100 kg Mouvement : 20 m/r Défense : 7	F 5 A 6 V 5 I 4 S 7	Arts martiaux (7), dégâts x 1 – endurance (5) Course (5) – discrétion (10) – grimper (15) Perception (7) – survie en nature (5)	Nyctalope (malus obscurité /2), toile Vit en colonies le plus souvent Possède deux poisons (niveau 4, rapidité = 1 round) : un pour paralyser, un pour tuer
Cheval elfique Taille : 1,5 – 1,8 m Poids : 300 – 700 kg Mouvement : 40 m/r Défense : 7	F 13 A 7 V 7 I 2 S 5	Arts martiaux (15), dégâts x 2 – endurance (15) Course (15) Perception (10) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Domestique, intelligent, très loyal... et très rare
Dragon (gros) Taille : 20 – 30 m Poids : 30 – 50 T Mouvement : 20 m/r Défense : 40	F 40 A 5 V 20 I 15 S 20	Arts martiaux (40), dégâts x 7 – endurance (30) Course (10) – feu (40), dégâts x 7, 15 m de rayon Intimidation (20) – persuasion (30) Sorcellerie (30) Perceptions (30)	Nyctalope (malus obscurité /10) Certains crachent du feu (1 fois/mn) Souvent, zone vulnérable (défense nulle) dans leur armure S'ils volent => mouvement x 5
Dragon (petit) Taille : 10 – 20 m Poids : 10 – 30 T Mouvement : 20 m/r Défense : 30	F 30 A 7 V 12 I 10 S 15	Arts martiaux (30), dégâts x 5 – endurance (20) Course (10) – feu (30), dégâts x 5, 10 m de rayon Intimidation (15) – persuasion (20) Sorcellerie (20) Perceptions (20)	Nyctalope (malus obscurité /10) Certains crachent du feu (1 fois/mn) Souvent, zone vulnérable (défense nulle) dans leur armure S'ils volent => mouvement x 5
Ent Taille : 5 – 20 m Poids : 5 – 30 T Mouvement : 30 m/r Défense : 15	F 25 A 3 V 10 I 5 S 7	Arts martiaux (25), dégâts x 4 – endurance (25) Course (10) – lancé (20), dégâts x 3 (gros rochers) Diplomatie (10) Herbes utiles (20) Perception (5) – survie en nature (15)	Très pacifique et lent (décisions) Dégâts diminués d'un rang (x2 => x1...) sauf pour les haches (ou ~) Au contact bâtiments, fragilisation (Hte magie/Force), niveau = Force/5
Géant Taille : 5 – 10 m Poids : 3 – 10 T Mouvement : 30 m/r Défense : 10	F 20 A 4 V 5 I 4 S 5	Armes/arts martiaux (20), dégâts x 4 – endurance (10) Lancé (10), dégâts x 3 (gros rochers) Intimidation (10) Herbes utiles (5) Perception (3) – survie en nature (5)	Nyctalope (malus obscurité /2) Pas agressif, mais aime la solitude. Certains ont des relations avec des elfes ou autres
Huorn (arbre éveillé) Taille : 5 – 20 m Poids : 5 – 30 T Mouvement : 20 m/r Défense : 12	F 20 A 2 V 7 I 3 S 5	Arts martiaux (10), dégâts x 4 – endurance (20) Sorcellerie (10) / Perturbation parfois Perception (5)	Très agressif envers tout ce qui marche sur deux pattes Dégâts diminués d'un rang (cf. Ent) Certains arbres vraiment noirs peuvent faire de la magie
Troll de combat Taille : 3 – 4 m Poids : 1 – 2 T Mouvement : 20 m/r Défense : 12	F 15 A 5 V 5 I 4 S 5	Armes/arts martiaux (20), dégâts x 3 – endurance (10) Intimidation (15) Perception (3)	Nyctalope (malus obscurité /2) Peut agir en plein jour Porte souvent une armure
Troll des cavernes Taille : 3 – 4 m Poids : 1 – 2 T Mouvement : 20 m/r Défense : 9	F 15 A 4 V 5 I 3 S 4	Armes/arts martiaux (15), dégâts x 3 – endurance (10) Course (5) Intimidation (10) Perception (3)	Nyctalope (malus obscurité /3) Se transforme en pierre au soleil Vit sous terre, dans des cavernes
Troll quelconque Taille : 2,5 – 3 m Poids : 300 – 1000 kg Mouvement : 15 m/r Défense : 7	F 12 A 4 V 5 I 3 S 4	Armes/arts martiaux (10), dégâts x 2 – endurance (10) Discrétion (3) Intimidation (5) Perception (3)	Nyctalope (malus obscurité /3) Se transforme en pierre au soleil Vit en forêt/montagnes, à proximité de cavernes Agressif (faim !)
Warg Taille : 1,20 – 1,50 m Poids : 50 – 120 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 7 A 5 V 5 I 1 S 7	Arts martiaux (10), dégâts x 2 – endurance (20) Course (10) – discrétion (5) Intimidation (10) Perception (10) – survie en nature (5)	Nyctalope (malus obscurité /2) Sert de monture aux orcs, ou sert les intérêts de sorciers Le corps disparaît quand il est mort, pour les individus enchantés

# Annexes

Pour l'essentiel, on a mis ici les principaux tableaux qui servent dans le jeu, afin d'éviter d'avoir à tourner de nombreuses pages...

## 1) Création de personnages

### a) Races/cultures et compétences associées

	Humain	Elfe	Hobbit (semi-homme)	Nain
Force (F)	5	4	3	6
Adresse (A)	5	6	6	4
Volonté (V)	5	4	6	6
Intellect (I)	5	5	4	5
Sens (S)	5	6	6	4
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Combat rapproché (une compétence au choix) Diplomatie Equitation Herbes utiles Marchandage Régions (origine, 1 autre)	Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Esquive Herbes utiles Histoire Magie elfique (MS*) Musique et chant Perceptions Région d'origine Survie en nature	Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Esquive Herbes utiles Perceptions Région d'origine Survie en nature	Combat rapproché (une compétence au choix) Endurance Evaluation Forge Mécanismes Marchandage Région d'origine
Taille	1 m 50 à 2 m	1 m 60 à 2 m 10	90 cm à 1 m 30	1 m 25 à 1 m 65
Poids	40-125 kg	40-125 kg	20-40 kg	50-90 kg
Pilosité	Très variable	Imberbes, sinon variable, mais pas de roux	Souvent imberbes, mais pieds poilus ! Bruns et châains surtout	Barbus ! Cheveux/barbes noirs, bruns, voire roux
Yeux	Très variable	Gris, bleus, verts	Variable	Gris, marrons, noirs

\* MS = Magie Spontanée

Particularités de chaque race/culture :

- Humains :  
Race très souple et innovatrice. Chaque humain peut choisir deux compétences non associées à sa race, qui le deviennent. Ou bien, une compétence associée (et une seule) qui va devenir encore plus facile à apprendre (niveaux doublés).
- Elfes :
  - bonne vision nocturne : malus d'obscurité divisés par deux
  - appel de Valinor : un personnage « suicidaire » choisit de joindre les Havres Gris et quitter la Terre du Milieu
  - bonus de 1 pour percevoir et utiliser la magie
  - immunité totale (pas de jet nécessaire) aux maladies naturelles (si non naturel, on parlera de magie ou poison)
- Hobbits :
  - résistance à la magie/au mal : Volonté doublée (résistance à magie/corruption...) ou divisée par deux (utilisation)
  - optimistes : au départ, la ligne de moral « état normal » n'a aucune croix de cochée ; ils tendent toujours vers ce point
- Nains :
  - résistance à la magie : Volonté doublée (résistance à magie) ou divisée par deux (utilisation Magie spontanée)
  - résistants aux blessures : Volonté doublée pour résister aux effets d'une blessure (étourdissement...)
  - résistants aux maladies : Force doublée pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie
  - bonne vision nocturne souterraine : malus d'obscurité divisés par deux dans des grottes ou souterrains
  - difficulté à apprendre à nager : il faut un point de plus pour acquérir un niveau

b) Particularités

Particularités sociales	Description	Valeur
Bonne réputation (+1)*	Bonus de 1 aux compétences sociales dans le secteur (une lieue de rayon). Selon les gens, ce bonus peut parfois être un malus. Le personnage est connu des passants.	1
Culture étrangère	Suite à des voyages ou contacts, le personnage connaît ( <i>Région</i> : niveau 5) une culture étrangère – correspond en fait à l'apprentissage spécial « entraînement » (voir plus loin)	1
Noble*	Le personnage fait partie de la petite/moyenne/haute noblesse, il peut compter sur un revenu (argent de poche) de 1/3/10 PO par mois. Les responsables locaux le connaissent.	1/2/3
Relation importante*	Le personnage connaît une personne (ami/parent/collègue...) qui est un responsable local/régional/national, à qui il peut faire appel (faveur...) plus ou moins régulièrement.	1
Riche	Le personnage possède, à sa création, non pas 3 mais 10 PO (si particularité prise plusieurs fois => 30, 100, 300...). Ou bien, l'argent de départ est un revenu mensuel. Le personnage est connu dans le milieu économique local (plus ou moins, selon richesse).	1
Dettes morale ou secret embarrassant*	Le personnage subit un chantage, moral ou autre, dont profite une ou plusieurs personnes, qui viennent demander des « faveurs » plus ou moins régulièrement.	-1
Endetté*	La personne a une dette de 30/100/300PO, plus les intérêts mensuels de 1/3/10 PO. Connu des autorités de la région, toute possession de valeur est confisquée pour remboursement.	-1/2/3
Mauvaise réputation*	Malus de 1 aux compétences sociales dans le secteur (une lieue de rayon). Selon les gens, ce malus peut parfois être un bonus. Le personnage est connu des passants.	-1
Pauvre	Le personnage possède, à sa création, non pas 3 PO mais 3 PA (si particularité prise plusieurs fois => 1 PA => rien). Les possessions < 1 PA restent gratuites.	-1
Recherché*	Suite à un tort/crime (réel ou non), le personnage est recherché (avec prime éventuelle) par les autorités locales/régionales/nationales ou autre individu, dans sa région d'origine.	-1/2/3

\* Les détails doivent être vus avec le meneur de jeu – l'occasion de détailler le passé du personnage

Particularités physiques	Description	Valeur
Ambidextre	Le personnage utilise indifféremment main gauche ou main droite	1
Doué	Une capacité (FAVIS) est augmentée de 1	3
Endurant	Donne une case de blessure de plus (que la Force) à chaque ligne de blessure	1
Excellents réflexes	+3 aux jets d'initiative	1
Guérison accélérée	Fréquence des tests de guérison augmentée d'un cran (x 1 => x 2 => x 3 => x 4...)	1
Nyctalope	Malus d'obscurité divisé par deux (voire 3, 4... si pris plusieurs fois)	1
Œil de lynx/œil d'aigle	+3 aux perceptions visuelles ET malus de distance (à la vue) réduits (/2 => /3 => /4...)	1
Oïe fine	+3 aux perceptions auditives ET malus de distance (à l'oïe) réduits (/2 => /3 => /4...)	1
Résistant	Défense +1 contre les agressions : éléments (feu, froid), ou chocs (blessures)	1
Santé de fer	+3 aux tests de Force de santé : évolution blessure, guérison, résistance aux poisons...	1
Sommeil léger	Jet automatique de <i>Perception</i> , ou bonus de +3, si endormi (et bruit/vibrations...)	1
Albinos	Au soleil, le personnage prend un point de fatigue/10 mn (soleil vigoureux) à un par heure (soleil faible), s'il n'est pas parfaitement abrité/couvert (vêtements épais), yeux compris. Malus de 10 aux compétences sociales avec des personnes qui découvrent le personnage	-2
Borgne	-1/m à toute attaque à distance, -1 aux compétences sociales sauf intimidation (+1).	-1
Douillet/fragile	Dégâts augmentés d'un cran lorsque le personnage reçoit une blessure : <ul style="list-style-type: none"> <li>• si dégâts = réussite/2 (armes légères) =&gt; dégâts = réussite x 1 (cf. combats)</li> <li>• si dégâts = réussite x 1 (armes moyennes) =&gt; dégâts = réussite x 2</li> <li>• si dégâts = réussite x 2 (armes lourdes) =&gt; dégâts = réussite x 3 ; etc.</li> </ul>	-2

Faiblard	Moins une case de blessure (par rapport à la Force) à chaque ligne de blessure	-1
Guérison ralentie	Vitesse de guérison ralentie d'un cran (temps x 1 => x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Hémophile	Malus de 10 à la stabilisation des blessures (jet de <i>Soins</i> ). De plus, un test d'évolution (avec malus de 5) supplémentaire doit être fait chaque minute pour tout type de blessure (même fatigue, s'il y a eu coup ou choc) : si échec => nouvelle blessure de même gravité	-3
Infirmes	La personne a perdu une main ou un bras – penser aux détails pratiques, les faire jouer !	-1
Mauvais réflexes	-3 aux jets d'initiative	-1
Mauvaise ouïe	-5 aux perceptions auditives ET malus de distance (à l'ouïe) accrus (x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Mauvaise santé	-3 aux tests de Force de santé : évolution blessure, guérison, résistance aux poisons...	-1
Mauvaise vue	-5 aux perceptions visuelles ET malus de distance (à la vue) accrus (x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Nanisme	Le personnage fait 30 cm/10 kg de moins que la valeur basse de ce qui est indiqué dans le tableau des races. Enlever 1 à la Force, rajouter 1 à l'Adresse. Penser (et faire jouer !) aux problèmes d'équipement, sociaux.... Cette particularité ne peut être prise qu'une fois.	-1
Peu doué	Une capacité (FAVIS) est diminuée de 1	-2
Sommeil profond	Personnage impossible à réveiller (sauf si douleur/blessure) pendant (D6 + 1) heures	-1

Dons/tares mentaux (~)	Description	Valeur
Confiant	L'état moral « normal » est décalé d'une case vers la gauche (on efface une case cochée)	1
Empathie animale	+3 à tout échange (y c. combat) avec un type d'animal : chevaux, canidés, rapaces...	1
Méfiant	Personne difficile à influencer : malus de 3 aux compétences sociales avec elle	1
Ressource	Rajoute une case de moral de plus (que la Volonté) à chaque ligne de moral	1
Sens de l'orientation	Perception instinctive du nord OU de la hauteur (/mer) OU d'une distance (/lieu visité)	1
Sixième sens	1 mn avant événement dangereux, test Volonté réussi => personnage inquiet, aux aguets	2
Volonté de fer	+3 aux tests de Volonté	1
Animosité animale	Systématiquement, un type d'animal (chevaux, canidés, rapaces...) est agressif (bonus de 5 à l'attaque) envers le personnage. Malus de 5 à tout échange avec l'animal.	-1
Colérique	Si menacé/moqué/insulté, le personnage se met en colère et devient brutal s'il rate un test d'Intellect (malus ou bonus possibles)	-1
Drogué/alcoolique	Test de Volonté (malus : 1) au moins 1 fois/jour, et sur proposition/tentation : si échec, il y a manque ; si ingestion => test de Force (malus : 1), la marge d'échec représente le malus (diminue de 1/heure) à toute compétence. Si on prend plusieurs fois cette tare, le malus augmente ainsi que la fréquence des tests journaliers minimum (2/jour, 3/jour...)	-1
Maladroit/malchanceux	Pour tous les jets de compétence/capacité, il faut relancer (et retrancher) si on fait 1 ou 2 (et non juste 1) ; pour les tests, on relance et on ajoute si on fait 5 ou 6 (et non juste 6)	-2
Moral changeant	Moins une case de moral (par rapport à la Volonté) à chaque ligne de moral	-1
Nä f/impressionnable	Personne facile à influencer : bonus de 5 aux compétences sociales avec elle	-1
Pacifiste	Refuse le combat, les agressions : malus de 5 aux compétences agressives (y c. verbales)	-1
Pessimiste	L'état moral « normal » est décalé d'une case vers la droite (on coche une case)	-1
Phobie	Test de Volonté (malus : 1) en présence de la chose crainte ; bonus : distance en dizaines de mètres. La marge d'échec représente un malus aux compétences. Si le malus est supérieur à la Volonté, le personnage s'enfuit ou s'évanouit (durée = malus, en minutes). Si la même phobie est prise plusieurs fois, augmenter malus et distance (x2, x3, x4...)	-1
Timide/mal à l'aise	Malus de 5 aux compétences sociales	-1
Vœu	Le personnage a fait un vœu contraignant (ne jamais mentir, donner tout son or aux pauvres...), qu'il doit tenir. A chaque échec, enlever un point de moral.	-1
Volonté faible	-3 aux tests de Volonté	-1

Apprentissages spéciaux	Description	Valeur
Arme de prédilection	+3 au maniement d'une arme bien précise, aux dimensions bien précises. Par sa spécificité, cette arme est plus difficile à trouver/fabriquer : malus de 10	1
Catalepsie	Permet de simuler la mort (très dur/30 à repérer) si test de Volonté réussi (durée = marge de réussite en mn). Permet aussi de retarder d'autant des tests de stabilisation de blessures. Il faut attendre au moins 10 mn avant toute nouvelle utilisation	2
Entraînement	Permet d'acquérir 5 niveaux dans une compétence quelconque	1
Facilité	Facilite l'apprentissage d'une compétence : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si compétence associée =&gt; devient associée facile à apprendre (niveaux doublés)</li> <li>• Si secondaire (non associée) =&gt; devient associée (1 point/niveau)</li> <li>• Si secondaire difficile à apprendre =&gt; devient secondaire normale (2 points/niveau)</li> </ul>	2
Habitué aux fardeaux	Permet de réduire les malus d'encombrement de 1	1
Points faibles	Augmente les dégâts sur une race étudiée (humains, elfes, orcs, dragons, loups...) : <ul style="list-style-type: none"> <li>• si dégâts = réussite/2 (armes légères) =&gt; dégâts = réussite x 1 (cf. combats)</li> <li>• si dégâts = réussite x 1 (armes moyennes) =&gt; dégâts = réussite x 2</li> <li>• si dégâts = réussite x 2 (armes lourdes) =&gt; dégâts = réussite x 3</li> </ul>	1
Réflexes de survie	Lorsque le personnage reçoit une blessure mortelle (ou pire), il peut faire un test d'Adresse. En cas de réussite, la blessure est diminuée d'un cran (mortelle => grave...)	3
Analphabète	Le personnage ne sait ni lire ni écrire, et il n'arrive pas à apprendre	-1
Apprentissage lent	Le personnage perd systématiquement 10 % de l'expérience acquise	-1
Difficulté	Complicite l'apprentissage d'une compétence : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si compétence associée facile à apprendre =&gt; devient associée (1 point/niveau)</li> <li>• Si associée =&gt; devient secondaire/non associée (2 points/niveau)</li> <li>• Si secondaire =&gt; devient secondaire difficile à apprendre (3 points/niveau)</li> </ul>	-1
Fardeaux inhabituels	On double le poids de l'équipement pour calculer le malus d'encombrement	-1
Inculte	Le personnage a 5 points de moins pour l'apprentissage de ses compétences raciales, et seulement 5 niveaux à la <i>Région d'origine</i> . Ne peut être pris qu'une seule fois.	-1

### c) *Vocations et compétences associées*

	Guerrier	Voleur	Rôdeur	Soigneur	Magicien
Capacité + 1	Force	Adresse	Sens	Volonté	Intellect
Capacité - 1	Sens	Volonté	Intellect	Force	Adresse
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Arts martiaux Combat à distance (une compétence) Combat rapproché (une compétence) Course Endurance Esquive Intimidation Soins	Course Discretion Esquive Evaluation Grimper Gymnastique Manipulation Mécanismes Perceptions Persuasion	Combat à distance (une compétence) Discretion Endurance Grimper Herbes Nager Perceptions Régions (1 ou +) Survie en nature	Diplomatie Herbes Magie soins (MS*) Perceptions Régions (1 ou +) Séduction Soins	Diplomatie Histoire Magie Rituelle (une compétence) Magie Spontanée (une compétence) Perception de magie Régions (1 ou +)

\* MS = Magie Spontanée

### d) *Augmentation d'une compétence*

Type de compétence	Niveau à atteindre	1 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50
Compétence associée facile à apprendre		½	1	2	3	4
Compétence associée (à la race/culture, vocation, ou particularité)		1	2	3	4	5
Compétence supplémentaire		2	3	4	5	6
Compétence supplémentaire difficile à apprendre (natation/nains...)		3	4	5	6	7

e) *Équipement*

Arme	Type	Dégât	Solid	Poids	PO	PA	PB	PC	Source possible	Compétence	Temps
Arbalète <sup>(1)</sup> Portée : 120 m Carreaux	P	x 1	5 4	3-5 1 (10)	1	1			Archer	Archerie	Semaine Jour
Arc court, long... Portée : 80-120 m Flèches	P	x 1	5 3	1-2 1 (10)	1		1		Archer	Archerie	Semaine Jour
Bâton	2M	x 2	5	2-3			1		Menuisier	Travail du bois	Jour
Bola * Portée : Force x 5	J	x 0	4	1-3		1			Cordier	Couture/tissage	Jour
Boomerang <sup>(2)</sup> Portée : Force x10	J	x 0,5	4	0,5		1			Archer	Travail du bois	Jour
Caillou, pierre Portée : Force x 7	J	x 0,5	4-8	1 (10)					Nature (sol)	Survie en nature	Rapide !
Cimeterre, sabre	1T	x 1	7	2-3	1				Armurier	Forge	Jour
Dague/poignard Portée : Force x 5	1T J	x 0,5 x 0,5	6	0,5		1			Armurier	Forge	Jour
Épée à deux mains	2M	x 2	7	3-6	1				Armurier	Forge	Semaine
Épée bâtarde	1T/2M	x 1/x 2	7	2-4	1				Armurier	Forge	Mois
Épée courte	1T	x 0,5	7	1-2	1				Armurier	Forge	Jour
Épée large/longue	1T	x 1	7	2-3	1				Armurier	Forge	Semaine
Épieu	2H	x 2	5	2-3		1			Nature (bois)	Travail du bois	Jour
Etoile du matin	1C	x 1	6	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Filet * Portée : Force x 1	1C J	x 0	5	1-3		1			Cordier	Couture/tissage	Semaine
Fléau	2M	x 2	6	2-4	1				Armurier	Forge	Semaine
Fleuret/raprière	1T	x 0,5	3	1-2	1				Armurier	Forge	Semaine
Fouet Portée : 3 m	1C	x 0,5	5	1-2		1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Fronde Portée : 60 m Pierres	P	x 1	4 4-8	0,5 1 (10)		1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Gourdin	1C	x 1	5	2-4				1	Nature (bois)	Travail du bois	Jour
Hache Portée : Force x 3	1T J	x 1	6	2-3		1			Armurier	Forge	Jour
Hache de bataille	2M	x 2	6	3-5	1				Armurier	Forge	Jour
Hallebarde	2H	x 2	5	3-5	1				Lancier	Forge	Jour
Lance/javelot Portée : Force x 5	2H J	x 2 x 1	4	2-4		1			Lancier	Forge	Jour
Lasso * Portée : 10 m	1C	x 0	5	1-3			1		Cordier	Couture/tissage	Jour
Main gauche	1T	x 0,5	5	0,5-1	1				Armurier	Forge	Semaine
Marteau	1C	x 0,5	6	0,5-1		1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Marteau de guerre	1C	x 1	6	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Martinet	1C	x 0,5	4	1-2		1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Masse d'armes	1C	x 1	7	2-4	1				Armurier	Forge	Jour
Matraque	1C	x 0,5	4	0,5				1	Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Pioche de guerre	2M	x 2	6	2-4	1				Armurier	Forge	Jour

Sarbacane Portée : 15 m Fléchettes	P	x 0	3 2	1-2 0,1 (5)	1		1		Archer	Travail du bois	Jour Jour
------------------------------------------	---	-----	--------	----------------	---	--	---	--	--------	-----------------	--------------

\* armes qui servent à immobiliser seulement

(1) en plus d'une action annexe pour préparer un carreau, il faut une action intense pour tendre la corde de l'arbalète

(2) boomerang de chasse, sans retour (va tout droit, sans infléchir sa trajectoire)

Armure	Défense	Solid	Poids	PO	PA	Source possible	Compétence	Temps
Casque + brassards + jambières	+1	5-7	4-6		1	Armurier	Forge	Semaine
Veste cuir léger (tronc, épaules) + membres et tête (cuir)	+1 +1	4 4	4-6 5-9		1 1	Armurier	Travail du cuir	Jour Semaine
Plastron cuirbouilli (tronc, épaules)	+2	5	5-9	1		Armurier	Travail du cuir	Semaine
Cotte de mailles (tronc, épaules) + membres et tête (mailles)	+3 +3	6 6	8-12 8-12	1 1		Armurier	Forge Forge	Mois Mois
Armure de plates (tronc, épaules) + membres et tête (plates)	+4 +4	7 7	10-16 15-25	10 10		Armurier	Forge Forge	Mois Saison
Main gauche	+1 *	5	0,5-1	1		Armurier	Forge	Semaine
Petit bouclier (targe)	+2	5	3-5		1	Armurier	T. du bois/métal	Jour
Bouclier moyen (écu)	+4	6	7-13	1		Armurier	T. du bois/métal	Semaine
Grand bouclier (pavois)	+6	7	15-25	1		Armurier	T. du bois/métal	Semaine

\* bonus de défense si la main gauche ne sert pas pour attaquer

Accessoire	Solid	Poids	PA	PB	PC	Source possible	Compétence	Temps
Bottes de cuir	4	1-3	1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Bougie 1 heure (éclaire à 3 m)	1	0,1			1	Droguerie	Chandellerie	Jour
Bourse (capacité : au moins 1 kg)	2	0,1			1	Droguerie	Couture/tissage	Heure
Bourse à herbes (conservation x 3)	3	0,5		1		Droguerie	Couture/tissage	Jour
Briquet à amadou, pierre à feu...	4	0,2		1		Droguerie	Travail du métal	Jour
Cadenas (fer)	7	0,5	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Cape ou manteau, capuchon compris	2	1-5	1			Fripier	Couture/tissage	Jour
Carquois (20 flèches ou carreaux max.)	4	0,3		1		Archer	Archerie	Jour
Ceinturon d'armes	4	0,5-1	1			Cordonnier	Travail du cuir	Jour
Chaîne (fer) – 5 m	6	5-7	1			Quincaillerie	Forge	Jour
Chapeau (cuir)	3	0,5	1			Fripier	Travail du cuir	Jour
Charbon de bois (4 h de feu)	1	0,5		1		Charbonnier	Travail du bois	Jour
Corde en chanvre, 10 m	3	2-3		1		Droguerie	Couture/tissage	Jour
Craie	1	0,1		1		Droguerie	Travail de la pierre	Heure
Flacon/bouteille en verre (1 demi-litre)	1	0,5	1			Droguerie	Travail du verre	Jour
Fourreau (épée)	5	0,5-1	1			Armurier	Travail du cuir	Jour
Gants de cuir épais	3	0,3		1		Fripier	Travail du cuir	Jour
Gourde/outre (1 demi-litre)	2	0,2			1	Droguerie	Travail du cuir	Jour
Grappin	7	0,5	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Herbe à pipe (blague – 10 pipes)	0	0,1		1		Apothic. (Comté)	Herbes utiles	Mois
Herbes médicinales (1 dose)	0	0,1	1			Apothicaire	Herbes utiles	Jour
Lanterne (éclaire à 10 m) Flacon d'huile 6 heures	5 1	0,5-1 0,5	1		1	Droguerie	Travail du métal Travail du verre	Semaine Jour
Malle en bois + cuir – 1 x 0,5 x 0,5 m	5	5-10	1			Menuisier	Travail du bois	Jour
Marmite (10 l) + ustensiles de cuisine	6	2-3	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour

Matériel d'escalade ( <i>Grimper + 5</i> )	5	2-4	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Miroir (10 x 10 cm)	1	0,2	1			Droguerie	Travail du verre	Jour
Outils de crochetage ( <i>Mécanismes + 1</i> )	5	0,2	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Papier/parchemin (10) et encre/plumes	1	0,3	1			Droguerie	Papeterie	Jour
Pelle, pioche...	5	1-2	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Petits outils (travail du fer, ou bois, ou cuir...) et ustensiles ad hoc	5	1-2	1			Quincaillerie	Travail du métal	Jour
Poison niveau 1* (1 dose)	0	0,1	1			Apothicaire	Herbes utiles	Jour
Sac (à dos, bandoulière... => 30 kg)	3	1-2		1		Droguerie	Couture/tissage	Jour
Sac de couchage toute saison	2	4-6	1			Droguerie	Couture/tissage	Jour
Sifflet bois + fer (portée : 1+ km)	5	0,2	1			Droguerie	Travail du bois	Jour
Tente (2 personnes)	2	4-5	1			Droguerie	Couture/tissage	Jour
Tonnelet de bois (10 litres)	5	2-3	1			Menuisier	Travail du bois	Jour
Torches 1 heure (éclaire 3 m) – par 10	4	5			1	Droguerie	Travail du métal	Jour
Trousse de soin, de couture ( <i>Soins + 5</i> )	2	0,5-1	1			Droguerie	Couture/tissage	Jour
Vêtements normaux (chemise, braies, sous-vêtements...)	2	1-2		1		Fripier	Couture/tissage	Jour

\* pour avoir un meilleur niveau, une plus grande rapidité, etc., multiplier par 3, 10, 30, 100...

Gîte/couvert	Bien/service	Poids	PA	PB	PC	Source possible
Boisson/alcool	Pas d'alcool/doux (eau, lait, bière, cidre ...) – le tonnelet	10			1	Taverne, auberge
	Alcool moyen (hydromel, vin...) – le pichet (1 litre)	1			1	Taverne, auberge
	Alcool fort (eau-de-vie, génépi...) – la bouteille ( ½litre)	0,5		1		Taverne, auberge
Nourriture	Vivres normales (pas de conservation) – 1 semaine	15			1	Marché, épicerie
	Rations de piste (nourriture séchée) – 1 semaine	10		1		Epicerie
	Biscuits (sec + nourrissant) – 1 semaine	5	1			Epicerie
Hébergement	Chambre (la nuit)				1	Auberge
	Ecurie (une semaine, herbe/foin compris) *	/			1	Auberge, écurie
	Repas (déjeuner, dîner)				1	Taverne, auberge

\* peut servir aussi pour les gens...

Transport	Capacité (kg)	Vitesse		PO	PA	PB	PC	Source possible	Compétence
Ane/mule/poney	100	10 m/rd	7 km/h	1				Etable	Equitation
Bac (traversée de rivière)	100-1.000	5 m/rd	3 km/h	1 PC/passage*				Passeur	Embarcation
Barque/canot	300	10 m/rd	7 km/h	1				Charpentier	Embarcation
Bateau (eau peu profonde) Transport personnes/cargo	2.000-5.000	10 m/rd	7 km/h	10				Charpentier	Embarcation
				1 PB + PC/5 km*					
B œaf	300	10 m/rd	7 km/h	1				Eleveur	Equitation
Chariot (bâché) Transport personnes/cargo	500	5 m/rd	3 km/h	10				Charron	Equitation
				1 PB/10 km*					
Chariot/charrette (découvert)	300	10 m/rd	7 km/h	1				Charron	Equitation
Cheval	150	15 m/rd	10 km/h	10				Etable	Equitation
Péage	/	/	/	1 PC/passage*				Pont, ville fortifiée	Marchandage
Traîneau à chien chien de traîneau	200 20	15 m/rd	10 km/h	10				Menuisier	Equitation
				1				Eleveur	
Vaisseau (pleine mer/océan) Transport personnes/cargo	10.000 et +	5 m/rd	3 km/h	100				Charpentier	Embarcation
				1 PA + PC/10 km*					

\* valeur pour chaque personne (moitié pour enfants ou hobbits), montage, ou 100 kg de marchandise (qualité ordinaire)

## 2) Compétences

### a) *Capacités et compétences associées*

Force	Adresse	Volonté	Intellect	Sens
Armes de mêlée (4 compétences)	Armes à distance (2 compétences)	Commandement	Connaissances variées	Embarcation
Arts martiaux	Course	Diplomatie	Evaluation	Equitation
Endurance	Discrétion	Intimidation	Herbes utiles	Magie spontanée (MS) (6 compétences)
Forge	Esquive	Marchandage	Magie rituelle (MR) (4 compétences)	Musique et chant
Natation	Grimper	Persuasion	Régions	Perceptions
	Gymnastique	Séduction		Perception de magie
	Manipulation	Théâtre		Soins
	Mécanismes			Survie en nature

### b) *Tableau récapitulatif des compétences*

Compétence (ou groupe)	Capacité associée	Effets possibles (les plus courants)	Seuil de difficulté (mode de détermination)	Malus/bonus (principaux)
Armes à distance	Adresse	Blessure  Atteindre cible immobile	Défense de la victime  Distance/5 (en mètres)	Côté/+5, de dos/+10 Vent (0 à -10) Obstacles (0 à -10) Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Armes de mêlée	Force	Blessure Désarmer Assommer	Défense de la victime Jet d'Arme de la victime Défense de la victime +10	Côté/+5, de dos/+10 Visibilité (0 à -10)
Arts martiaux	Force	Blessure Désarmer Assommer/immobiliser	Défense de la victime Jet d'Arme de la victime Défense de la victime +10	Côté/+5, de dos/+10 Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Commandement	Volonté	Faire exécuter ordres	Moyen (variable)	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Connaissances	Intellect	Réponse à question	Moyen (variable)	Spécialisation (+10/-10)
Course	Adresse	Déplacement rapide : 10 x taille x allure (/round)	10 x allure à dépasser	Terrain (0 à -10) Visibilité (0 à -10)
Diplomatie	Volonté	Arriver à accord/compromis	Moyen (variable)	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Discrétion	Adresse	Passer inaperçu Cacher un objet	Jet de <i>Perceptions</i> adverse	Taille (-5 à +5) Environnement (+10/-10)
Embarcation	Sens	Faire man œuvrer bateau	Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Charge bateau (0 à -10) Qualité bateau (-10/+10)
Endurance	Force	Annuler point de fatigue Réduire malus de blessure	10 + nombre tentatives 10 + 10 x malus réduit	
Equitation	Sens	Chevauchée, man œuvres Dressage	Moyen (variable)	Qualité cheval (-10/+10)
Esquive	Adresse	Eviter choc/blessure	Jet d'Arme de l'adversaire	Obstacles (0 à +10) Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)

Evaluation	Intellect	Détermination prix/utilité	Moyen (variable)	Niveau <i>Connaissances, Régions...</i> -5 (variable)
Forge	Force	Fabrication arme/armure Réparation	Moyen (variable) Points de dégâts (attaque)	Qualité du matériau Qualité outils (-10 à +10)
Grimper	Adresse	Déplacement	Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10)
Gymnastique	Adresse	Déplacement Réduction de choc	Moyen (variable) 10 x niveau blessure	Visibilité (0 à -10)
Herbes utiles	Intellect	Reconnaissance Préparation/utilisation	Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Matériel (+10 à -10)
Intimidation	Volonté	Faire peur, se faire obéir	Jet d' <i>Intimidation</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Magie rituelle	Intellect	Faire un sortilège	5 x niveau sortilège	
Magie spontanée	Sens	Faire un sortilège	5 x niveau sortilège	
Manipulation	Adresse	Transfert/subtilisation objet Jonglerie	Jet de <i>Perceptions</i> victime Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10)
Marchandage	Volonté	Acquisition produit/service	Jet <i>Marchandage</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Mécanismes	Adresse	Déterminer utilité Crocheter une serrure Armer/désarmer un piège Fabriquer mécanisme	Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Matériel (+10 à -10)
Musique et chant	Sens	Attirer l'attention, spectacle	Moyen (variable)	Environnement (+10/-10)
Natation	Force	Déplacement sur/sous l'eau	Moyen (variable)	
Perceptions	Sens	Repérer objet ou personne Surprendre une conversation Suivre des traces	Jet de <i>Discrétion/Manipulation</i> Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +10) Distance
Perception de la magie	Sens	Repérer magie active/passée Déterminer type/effet exact Déterminer lanceur	10 - points de moral utilisés 20 - points de moral utilisés 30 - points de moral utilisés	Distance (espace/temps)
Persuasion	Volonté	Convaincre	Jet de <i>Persuasion</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Régions	Intellect Sens	Réponse à question Parler langue non natale	Moyen (variable) Moyen (variable)	Spécialisation (+10/-10)
Séduction	Volonté	Se faire apprécier/aimer Calmer, tranquilliser Réduire malus de moral	Jet de <i>Séduction</i> interlocuteur Jet de <i>Séduction</i> interlocuteur 10 + 10 x malus réduit	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Soins	Sens	Stabiliser blessure Réduire malus et autres effets Accélérer guérison	Facile (blessure légère) Moyen (blessure grave) Difficile (blessure mortelle)	Etat patient (malus) Environnement (+10/-10)
Survie en nature	Sens	Trouver abri/eau/nourriture Faire abri/feu/couche Trouver plante/animal/roche	Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Saison (+10 à -10) Niveau <i>Connaissances, Régions...</i> -5 (variable)
Théâtre	Volonté	Spectacle, jeu de scène Personnaliser qqun, mimer	Moyen (variable) Jet de <i>Perceptions</i> interlocuteur	Visibilité (0 à -10) Familiarité (+10/-10)

c) *Exemples de résolution de quelques compétences*

**Réussite :**

Une tranche dépend de la valeur de la capacité associée, ou 10 (magie en particulier).

1<sup>ère</sup> tranche : seuil dépassé mais de moins que la valeur ci-dessus

2<sup>ème</sup> tranche : seuil dépassé entre une et deux fois la valeur ci-dessus

3<sup>ème</sup> tranche : seuil dépassé de plus de deux fois la valeur ci-dessus

Compétence	Succès limite (1 <sup>ère</sup> tranche)	Succès normal (2 <sup>ème</sup> tranche)	Grande réussite (tranche 3+)
<i>Commandement</i> (organisation garde)	Mise en place lente, zones peu surveillées, gardes peu alertes	Dans les temps, tout est couvert, mais motivation peut baisser	Mise en place rapide, rotation préétablie, grande vigilance
<i>Endurance</i> (réduction d'un malus de blessure)	Réduction du malus de 1	Réduction du malus de 2	Réduction du malus de 3
<i>Grimper</i> (falaise)	Fatigant (1 point de fatigue), lent, pierres tombées (bruit)	Fatigant (1 point de fatigue) mais rapide et discret	Aisé (pas de fatigue), rapide, discret, et suite de passages faciles trouvés (bonus futurs)
<i>Herbes utiles</i> (reconnaître poison)	Substance nocive repérée (sur épée, flèche...), effet non sûr, approximatif	Substance identifiée, et nature exacte (source et effet), et contrepoison possible	Poison identifié et éliminé (ou récupéré), et comment/quand il a été préparé/appliqué
<i>Magie</i> (lumière)	Lumière faible, fixe	Lumière plus forte, mais peut être en partie masquée	Maîtrise totale d'une lumière infime à très forte
<i>Perceptions</i> (suivre des traces)	Lent, erreurs et reprise parfois, mais piste principale suivie	Pas d'erreur, et pistes annexes repérées s'il y a lieu	Piste suivie même à cheval, aucun détail n'est raté
<i>Perception de la magie</i> (détection sortilège)	Présence d'un enchantement, actif ou non, confirmé	Présence et nature (effets) de l'enchantement sont connus	Présence et nature du sort connus, et le lanceur (signature)
<i>Soins</i> (réduction de fracture ouverte), et réduction du malus de blessure (tant que le membre est au repos)	Plaie soignée, os replacé mais pas forcément bien (séquelle possible), attelle mise Réduction du malus de 1 Guérison doublée	Blessure correctement traitée, membre bien immobilisé, séquelle peu probable Réduction du malus de 2 Guérison triplée	Blessure parfaitement soignée, pas de séquelle Réduction du malus de 2 (pas 3, car blessure non mortelle) Guérison quadruplée
<i>Survie en nature</i> (trouver à manger)	1 personne correctement nourrie (équivalent d'une journée)	2 personnes nourries (ou 1 personne pour 2 jours)	3 personnes nourries (3 personnes-jour)

**Echec ou réussite partielle :**

Compétence (seuil=20)	Score de 15 (¾ du seuil)	Score de 10 (½ du seuil)	Score de 5 (¼ du seuil)
<i>Commandement</i> (organisation garde)	Lent, trous dans les zones surveillées, gardes absents	Zones mal gardées, et rotation non établie entre gardes	Gardes en place un court moment... si pas surveillés
<i>Endurance</i>	Pas de réduction de malus	Pas de réduction de malus	Pas de réduction de malus
<i>Grimper</i> (falaise)	Les trois quarts de la falaise escaladés, relancer pour finir – 1 point de fatigue	La moitié de la falaise escaladée, relancer pour finir – 1 point de fatigue	Le quart de la falaise escaladé, relancer pour finir – 1 point de fatigue
<i>Herbes utiles</i> (reconnaître poison)	Substance repérée (sur épée, flèche...), effet non déterminé	Pas d'information	Pas d'information
<i>Magie</i> (lumière)	Echec	Echec	Echec
<i>Perceptions</i> (suivre des traces)	Lent, piste perdue à un moment (retirer avec malus)	Début de piste trouvé, mais vite perdu	Traces repérées, mais impossible de les suivre
<i>Perception de la magie</i> (détection sortilège)	Incertitude sur la présence d'un sortilège	Rien de détecté	Rien de détecté
<i>Soins</i> (réduction de fracture ouverte)	Plaie soignée, os plus ou moins bien replacé (séquelle probable), attelle mise	Plaie mal soignée, os mal replacé (séquelle, si même guérison), attelle mal fixée	Plaie non soignée, attelle peu efficace (douleur et membre non parfaitement immobilisé)
<i>Survie en nature</i> (trouver à manger)	1 personne rassasiée sur le moment (un bon repas)	De quoi calmer la faim pour une personne	Pour boucher les dents creuses

### 3) Combat et santé

#### a) Actions et état

Etat	Normal	Défensif	Etourdi/Surpris	KO
Actions possibles (au maximum)	1 'intense' + 1 'annexe' OU 3 'annexes'	1 'intense' non agressif OU 2 'annexes'	1 'annexe'	Aucune action physique Au + <i>Perceptions</i> , qq mots
Malus aux actions	0	5	10	15 (au moins)
Malus d'initiative	0	5	10	15 (au moins) si conscient
Adresse (défense)	Oui	Oui	Oui si attaque perçue	Non

#### b) Liste et effet des blessures

Type de blessure	Fatigue	Blessure légère	Blessure grave	Blessure mortelle
Description	Essoufflements, bleus, égratignures...	Saignements limités, entorses, petites fractures (côtes)...	Saignements importants, déchirures, fractures, sens affectés...	Saignements abondants, fractures ouvertes, perte organe des sens ou amputation membre...
Case cochée	Ligne « fatigué »	Ligne « blessé léger »	Ligne « blessé grave »	Ligne « blessé critique »
Malus de blessure	Pas de malus	1/blessure	2/blessure	3/blessure
Effet (test Volonté)	Défensif	Etourdi	KO	Inconscient
Etat de santé	Stable	Stable	Menacé (moyen terme)	Menacé (court terme)

#### c) Etat de santé et guérison

Blessure/état	Fatigué	Blessé léger	Blessé grave	Blessé critique
Malus	0	1/blessure légère	2/blessure grave	3/blessure mortelle
Stabilité	Stable (guérison automatique)	Stable (test Force => guérison)	Menacé à moyen terme (test Force => stable)	Menacé à court terme (test Force => bl. grave)
Tests d'évolution	aucun	aucun	1 par heure	1 par minute
Vitesse de guérison	1 par heure	1 par jour (test)	1 par semaine (test)	1 par mois (test)

Etat (test d'évolution)	Blessé grave (1 test/heure)	Blessé critique (1 test/minute)
Test réussi (total < F)	Etat stable	On rajoute une blessure grave
Test raté (total > F)	On rajoute une blessure légère	On rajoute une blessure mortelle

### 4) Magie

#### a) Tableau récapitulatif – magie spontanée

Compétence magique	Dons utilisables	Compétence associée	Portée du sort	Durée du sort	Principaux effets
Magie d'Aman	Cantique d'Elbereth	<i>Musique et chant</i>	Magicien 10 mètres/niveau	10 mn/niveau + 1mn/niveau	Fuite créatures ténébreuses Résistance à magie noire
	Cantique de Yavanna	<i>Survie en nature et Musique et chant</i>	100 mètres/niveau	10 mn/niveau	Nourriture Passage sans traces Information
	Silence intérieur	<i>Perception de la magie</i>	Magicien	1 heure/niveau	<i>Perception de la magie</i> accrue
	Ouverture spirituelle	<i>Perceptions</i>	Magicien	Variable	« Télépathie »
	Chant de Felagund	<i>Musique et chant</i>	5 mètres/niveau Magicien + 1 allié/niveau	10 mn/niveau	Résistance à magie noire Affaiblissement créatures ténébreuses

Magie naturelle	Prévision du temps	<i>Perceptions</i>	1 km/niveau	1 jour/niveau	Météorologie <i>Perception de la magie</i>
	Camouflage	Aucune	Magicien	1 heure/niveau	<i>Discrétion</i> accrue
	Langage animal	<i>Survie en nature</i>	1 animal/niveau	3 heures/niveau	Information Aide
	Visions	<i>Survie en nature</i>	Magicien	1 mn/niveau	Vision dans le passé
Magie des soins	Imposition des mains	<i>Herbes utiles</i>	1 blessure/niveau	Jusqu'à guérison	Blessures soignées Magie noire réduite Guérison renforcée
	Sommeil réparateur	Aucune	1 personne	1 heure/niveau	Guérison renforcée Moral récupéré
	Soin magique	<i>Soins</i>	Magicien 1 blessure	Traitement blessure	<i>Soins</i> augmenté Magie noire éliminée Guérison renforcée
Magie elfique	Chanson de marche	<i>Musique et chant</i>	Magicien + compagnons (1 personne/niveau)	1 heure/niveau	Pas de fatigue Vitesse accélérée
	Aura elfique	Aucune	Magicien (1 mètre/niveau)	1 mn/niveau	Eclairer Créatures mauvaises affaiblies
	Démarche elfique	Aucune	Magicien	10 mn/niveau	Compétences augmentées Passage sans traces Pied léger
	Séduction	<i>Séduction, Persuasion, ou Diplomatie</i>	Magicien + interlocuteurs (1 personne/niveau)	10 mn/niveau	Compétences augmentées Confiance gagnée
	Acuité sensorielle	<i>Perceptions</i>	Magicien	10 mn/niveau	Compétences augmentées Portée des sens accrue
Magie royale	Ralliement	<i>Commandement</i>	Magicien 3 alliés/niveau (deux fois) 3 ennemis/niveau	1 mn/niveau	<i>Commandement</i> accru Alliés affermis Ennemis apeurés
	Feu sacré	Aucune	Magicien	1 mn/niveau	Combat augmenté Equipement ennemi brisé
	Immunité royale	<i>Intimidation</i>	Magicien	1 mn/niveau	Défense augmentée Equipement ennemi brisé
Magie des ténèbres	Souffle noir	<i>Intimidation</i>	1 personne/niveau	Jusqu'à mort ou guérison	Empoisonnement magique (perte de moral)
	Envoûtement	<i>Diplomatie ou Persuasion</i>	1 personne/niveau	10 mn/niveau 1 jour/niveau	Compétences augmentées Contrôle des victimes
	Horreur	<i>Intimidation</i>	10 mètres/niveau	1 mn/niveau	Compétences augmentées Ennemis paniqués
	Tempetaire	<i>Régions ou Survie en nature</i>	1 km/niveau	10 mn/niveau	Conditions météo dégradées
	Hurleloup	<i>Survie en nature</i>	1-6 Wargs/niveau	Variable	Contrôle des Wargs



---

<b>D</b>	
Défaut	15
Défense	<b>31</b>
Défensif	29, 32
Dégât	<b>30</b>
Démoralisé	8, 41
Désarmer	35
Désespéré	8, 41
Diplomatie	7, 19, 22
Discrétion	7, 19, 22
Don	13
Durée	41

---

<b>E</b>	
Echec	27
Elfe	11, 12
<i>Magie</i>	50
<i>PNJ</i>	94
Embarcation	7, 19, 22
Encombrement	28
Endurance	7, 19
Enthousiaste	8, 41
Equipement	<b>18, 69, 72</b>
Equitation	7, 19, 22
Esquive	7, 19, 22
Etat	<b>36</b>
Etourdi	29, 32
Evaluation	7, 19, 22
Evolution	36, <b>42, 67</b>
Exceptionnel	9
Expérience	<b>67</b>

---

<b>F</b>	
Faiblesse	15
Fatigue	8, 29, <b>37</b>
Figurant	<b>77</b>
Force	7
Forge	7, 19, 23

---

<b>G</b>	
Gain	43
Gîte	75
Grimper	7, 20, 23
Guérison	36, <b>39</b>
Guerrier	17
Gymnastique	7, 20, 23

---

<b>H</b>	
Herbes utiles	7, 20, 23
Hésitant	8, 41
Hobbit	11, 12
<i>PNJ</i>	92
Humain	11, 12
<i>PNJ</i>	90

---

<b>I</b>	
Immobiliser	35
Immunité	39
Inconscient	29
Initiative	32, 33
Intellect	7
Intimidation	7, 20, 23

---

<b>J</b>	
Jet	
<i>Action/compétence</i>	9
<i>Dé</i>	9

---

<b>K</b>	
KO	29, 32

---

<b>L</b>	
Limite	
<i>Action</i>	42
<i>Compétence</i>	<b>27</b>
<i>Magie</i>	45
<i>Particularité</i>	13

---

<b>M</b>	
Magicien	17
Magie	<b>45</b>
<i>Aman</i>	47
<i>Elfique</i>	50
<i>Energie</i>	<b>45</b>
<i>Haute</i>	52
<i>Limite</i>	45
<i>Moral</i>	<b>42</b>
<i>Nature</i>	48
<i>Noire</i>	<b>38</b>
<i>Résistance</i>	<b>66</b>
<i>Rituel</i>	60
<i>Rituelle</i>	7, 20, 23, <b>52</b>
<i>Royale</i>	51
<i>Runique</i>	58
<i>Soin</i>	49
<i>Sorcellerie</i>	61
<i>Spontanée</i>	7, 20, 23, <b>46</b>
<i>Ténèbres</i>	51
<i>Valeur</i>	71
Maladie	<b>38</b>
Maladresse	26
Malus	39, <b>41</b>
Manipulation	7, 20, 24
Marchandage	7, 20, 24
Mécanismes	7, 20, 24
MERP	6
Modificateur	<b>28, 31</b>
Modification	41, 68

Moral	8, <b>41</b> , <b>42</b>
<i>Gain</i>	43
<i>Magie</i>	45
<i>Normal</i>	44
<i>Perte</i>	43
Motivation	8, <b>41</b>
Musique	7, 20, 24

---

## N

Nain	11, 12
<i>PNJ</i>	93
Natation	7, 20, 24
Naturel	48
Négatif	26
Niveau	
<i>Compétence</i>	9, 26
<i>Magie</i>	45
Nourriture	75

---

## O

Opposition	26
Orc	95

---

## P

Particularité	<b>13</b>
<i>Apprentissage</i>	14, 16
<i>Limite</i>	16
<i>Mentale/mystique</i>	14, 16
<i>Physique</i>	14, 15
<i>Sociale</i>	13, 15
Perception de magie	7, 20, 24
Perceptions	7, 20, 24
Personnage	
<i>Création</i>	<b>11</b>
<i>Débutant</i>	77, 79-83
<i>Définition</i>	7
<i>Expérimenté</i>	84-90
<i>Fiche</i>	77, 78
<i>Joueur</i>	77
<i>Non-joueur (PNJ)</i>	<b>90</b>
<i>Particularité</i>	13
<i>Suicide</i>	42
Persuasion	7, 20, 24
Perte	43
Pilosité	11
Poids	11, 70
Poison	<b>38</b>
Prix	69

---

## Q-R

Race	11
Réduction	39
Région	7, 20, 25
Réputation	44, 68
Résistance	<b>66</b>
Résultat	26
Résumé	<b>7</b>
Réussite	27, 30

Rituel	<b>52</b> , 60
Rôdeur	17
Round	<b>32</b>
Royal	51
Rune	58

---

## S

Santé	8, <b>36</b>
Savoir	7
Savoir-faire	7
Score	9, 31, 45
Séduction	7, 20, 25
Sens	7
Seuil	10, 26
Social	27
Soigneur	17
Soin	
<i>Magique</i>	49
<i>Normal</i>	7, 20, 25, <b>39</b>
Solidité	70, 75
Sorcellerie	61
Source	71
Spontané	<b>46</b>
Stabilité	<b>36</b> , 39
Suicide	42
Surprise	31, 32
Survie en nature	7, 20, 25

---

## T

Taille	11, 31
Talent	13
Temps	32, 71
Ténèbres	51
Tentative	27
Test	10
Théâtre	7, 20, 25
Tiers Age	6
Transport	75

---

## U-V

Valeur	69, 71
Virulence	38
Visibilité	28
Vocation	<b>17</b>
Voleur	17

---

## W-X-Y-Z

Yeux	11
------	----