

Caractéristiques

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

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

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

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

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

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

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

Niveau des Caractéristiques	<i>Catastrophique</i>	<i>Mauvais</i>	<i>Médiocre</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Bon</i>	<i>Excellent</i>
Carrure	<i>Souffreteux</i>	<i>Gringalet</i>	<i>Fluet</i>	<i>Robuste</i>	<i>Vigoureux</i>	<i>Massif</i>
Grâce	<i>Empoté</i>	<i>Pataud</i>	<i>Lent</i>	<i>Adroit</i>	<i>Véloce</i>	<i>Aérien</i>
Eveil	<i>Autiste</i>	<i>Borné</i>	<i>Distraît</i>	<i>Attentif</i>	<i>Curieux</i>	<i>Observateur</i>
Erudition	<i>Attardé</i>	<i>Ignare</i>	<i>Inculte</i>	<i>Instruit</i>	<i>Cultivé</i>	<i>Docte</i>
Poesie	<i>Vulgaire</i>	<i>Grossier</i>	<i>Terre à terre</i>	<i>Sensible</i>	<i>Esthète</i>	<i>Inspiré</i>
Noblesse	<i>Criminel</i>	<i>Délinquant</i>	<i>Larron</i>	<i>Honnête</i>	<i>Droit</i>	<i>Altruiste</i>
Prestance	<i>Pathétique</i>	<i>Grotesque</i>	<i>Insignifiant</i>	<i>Agréable</i>	<i>Séduisant</i>	<i>Rayonnant</i>
Dé	D4	D6	D8	D10	D12	D20

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

On peut opter pour :

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

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

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

NB : il existe deux niveaux de caractéristique qui ne sont pas accessibles aux joueurs lors de la création : le niveau Extraordinaire dont les actions se résolvent avec un D30 et le niveau Légendaire, Dé associé D100.

Détermination des Caractéristiques Secondaires

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

Le score de base en Mélancolie d'un Haut-Elfe (Noldor) est de 1.

Le score de base en Mélancolie des autres elfes et demi-elfes est de 0.

Le score de base en Désespoir de tous les autres PJ est de 0.

Le score de base de tous les PJ en Echo Magique est de 0%.

Le score de base de tous les PJ en Notoriété Magique est de 0.

Le score de base de tous les PJ en Valeur est de 0.

Le score de base de tous les PJ en Expérience Générale est de 0.

Le score de base de tous les PJ en Potentiel d'Expérience est de 0.

Magie Naturelle *Score de base de la compétence : 0*

Magie Runique *Score de base de la compétence : 0*

Haute Magie *Score de base de la compétence : 0*

Sorcellerie *Score de base de la compétence : 0*

Magie Elfique *Score de base de la compétence : 0*

Magie d'Aman *Score de base de la compétence : 0*

Dons Thaumaturgiques *Score de base de la compétence : 0*

Ténèbres *Score de base de la compétence : 0*

Fatigue / Blessures Légères / Blessures Graves

Carrure: Souffreteux 1, Gringalet 2, Fluet 3, Robuste 4, Vigoureux 5, Massif 6

Bonus aux dégâts :

Carrure: Souffreteux -1, Gringalet 0, Fluet 0, Robuste 0, Vigoureux +1, Massif +2

Actions/Tour :

Grâce: Empoté 1/2 (1 action tous les 2 tours), Pataud 1, Lent 1, Adroit 2, Véloce 3, Aérien 4

Initiative :

Grâce: Empoté 1, Pataud 2, Lent 3, Adroit 4, Véloce 5, Aérien 6

Course :

Grâce: Empoté 1, Pataud 2, Lent 3, Adroit 4, Véloce 5, Aérien 6

Points de Communion : (Magie Naturelle).

Eveil: Autiste 0, Borné 0, Distractif 1, Attentif 2, Curieux 3, Observateur 4

Points de Sagesse : (Magie Runique, Haute Magie ou Sorcellerie).

Erudition: Attardé 0, Ignare 0, Inculte 0, Instruit 1, Cultivé 2, Docte 3

Langue maternelle : Celle marquée dans la culture du personnage

Erudition: Attardé 0, Ignare 1, Inculte 2, Instruit 3, Cultivé 4, Docte 5

Westron : (langue commune parlée)

Erudition: Attardé 0, Ignare 0, Inculte 1, Instruit 2, Cultivé 3, Docte 4

Points de Rêve : (Magie elfique ou Magie d'Aman)

Poésie: Vulgaire 0, Grossier 1, Terre-à-terre 2, Sensible 3, Esthète 4, Inspiré 5

Points de Majesté/Malice : (Dons thaumaturgiques" ou Dons Ténébreux)

Noblesse: Criminel -6, Délinquant -4, Larron -2, Honnête 0, Droit +2, Altruiste +4

Charme :

Prestance: Pathétique 1, Grottesque 0, Insignifiant 0, Agréable +2, Séduisant +4, Rayonnant +6

Compétences

Carrure

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

Grâce

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

Eveil

- Chamanisme (Un gris-gris comme des plumes d'oiseau, une griffe d'ours, un beau cristal)
- Détecter piège (Les yeux du personnage)
- Orientation* (Une vieille carte pas très précise d'une région au choix du joueur)
- Empathie animale (Un petit animal de compagnie)
- Empathie horticole (Une réserve de fruits secs ou d'herbe à pipe)
- Empathie marine (Une poignée de coquillages ou une branche de corail)
- Empathie rocheuse (Quelques beaux quartz)
- Empathie sylvestre (Tous les vêtements brodés de motifs de feuillages)
- Estimation matérielle (Des lorgnons)
- Mémoriser* (Un parchemin et une mine de plomb)
- Navigation (Une carte des étoiles)
- Perception* (Les yeux du personnage)
- Perspicacité (Le bon sens du personnage)
- Pister (Les yeux du personnage)
- Vénérie (Un chien de chasse)

Erudition

- Architecture (Parchemins, mines de plomb et fil à plomb)
- Jardinage (Des outils de jardinier)
- Etudes ésotériques (D'antiques codex de magie, contenant les sorts du personnage et d'autres sorts, d'un total de niveaux équivalent au score de cette compétence)

- Géographie (D'antiques codex de récits de voyage)
- Géologie-hydrologie (Une perche et un marteau de géologue)
- Langues (Néant)
- Lecture de runes (Un alphabet de Daeron)
- Légendes (Néant)
- Lire/Ecrire (Un encrier, des plumes et une vingtaine de parchemins)
- Premiers soins (Des bandages et des compresses)
- Sortilège (Un bâton)
- Stratégie (Néant)
- Tactique (néant)

Poésie

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

Noblesse

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

Prestance

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

NB A titre d'information pour réussir une action on fait un Jet de dé correspondant à la caractéristique additionné de la valeur de la compétence ceci soit en opposition soit contre une difficulté dont la valeur moyenne est fixée à 8.

Race

**Les miniums et maximums sont à respecter après :
Avoir affecté les caractéristiques de son profil
Avoir fait les modification lié à son métier**

Demi-elfe

Prestance minimale : Agréable

Handicap : considéré avec méfiance par les gens simples d'Arnor et d'Eriador ; au cours d'un combat, attaqué en priorité par des agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort. Spécificité culturelle : il n'existe pas de société demi-elfe ; le personnage est élevé dans la culture de l'un de ses deux parents. Au moment de la création du personnage, il faut choisir une éducation humaine ou elfique, en fonction du milieu où le personnage a passé son enfance.

Dunadan

Noblesse minimale : Droit

Carrure minimale : Robuste

Handicap : considéré avec méfiance par les gens simples d'Arnor et d'Eriador ; au cours d'un combat, attaqué en priorité par des agents des Ténèbres, et en priorité absolue par des Numénoréens Noirs. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Elfe Sylvain

Carrure maximale : Robuste

Grâce minimale : Véloce

Prestance minimale : Agréable

Handicap : Considéré avec méfiance par les gens simples ; au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Elfe Gris de Fondcombe (Sindar)

Carrure maximale : Vigoureux

Poésie minimale : Esthète

Grâce minimale : Adroit

Prestance minimale : Agréable

Handicap : Souvent espionné par les Agents des Ténèbres ; au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Elfe Gris des Havres (Sindar)

Carrure maximale : Vigoureux

Erudition minimale : Instruit

Grâce minimale : Véloce

Prestance minimale : Agréable

Handicap : Au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Haut-Elfe (Noldor de Foncombe ou de Lorien)

Carrure maximale : Vigoureux

Noblesse minimale : Honnête

Erudition minimale : Cultivé

Grâce minimale : Adroit

Prestance minimale : Séduisant

Handicap : Souvent espionné par les Agents des Ténèbres ; au cours d'un combat, attaqué en priorité absolue par des Agents des Ténèbres. En cas de défaite, achevé par l'ennemi ou torturé à mort.

Hobbit Fort

Carrure maximale : Robuste

Grâce minimale : Adroit

Hobbit Pâle

Carrure maximale : Fluet

Noblesse minimale : Droit

Grâce minimale : Adroit

Hobbit Pied-velu

Carrure maximale : Fluet

Eveil minimal : Attentif

Grâce minimale : Véloce

Homme commun

Aucune contrainte

Homme de Rohan

Erudition maximale : Cultivé

Carrure minimale : Robuste

Grâce minimale : Véloce

Nain

Grâce maximale : Adroit

Carrure minimale : Robuste

Vocations

Bûcheron

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

Caractéristique majorée de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

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

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Cambrioleur

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

Caractéristiques majorées de un niveau : GRACE et EVEIL.

Caractéristique minorée de un niveau : NOBLESSE.

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

Pécule : 1d20 pièces d'argent.

Chasseur

Le chasseur est coureur de bois et de landes, vivant du commerce des peaux et de la chasse au gibier. Il connaît très bien la nature, ses ressources et ses dangers ; il la respecte profondément, conscient de sa position au sein de l'ordre naturel.

Caractéristiques majorées de un niveau : GRACE ou EVEIL.

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

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

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

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou NOBLESSE.

Trousseau : Des vêtements de lin (bottes de cuir, chausses, ceinturon, tunique, tabard) ; un haubert ; une épée longue ou large ; un écu ; un cheval harnaché.

Pécule : 3d12 pièces d'argent.

Chroniqueur

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

Caractéristiques majorées de un niveau : ERUDITION ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, bリアud, manteau et capuchon) ; une dague ; une outre de peau ; une gibecière ; un écritoire portatif ; un lot de plumes d'oie ; 20 feuilles de parchemin ; des encres et des pigments.

Pécule : 1d8 pièces d'argent.

Cuisinier

Le personnage indispensable pour toute auberge, toute fête d'anniversaire et généralement toute compagnie comprenant au moins un Hobbit...

Caractéristiques majorées de un niveau : POESIE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, tablier saie et toque) ; un coutelas ; une outre de peau ; un grand sac ; une batterie de cuisine en cuivre ; des pots à sel et à épices.

Pécule : 1d8 pièces d'argent.

Ermite

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

Caractéristiques majorées de un niveau : ERUDITION ou POESIE.

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

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Forgeron

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou ERUDITION.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; une masse ; une outre de peau ; une gibecière ; un grand sac ; des marteaux et des tenailles de forgeron ; trois lingots de fer.

Pécule : 2d6 pièces d'argent.

Guérisseur

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

Caractéristiques majorées de un niveau : ERUDITION ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, robe, manteau et capuchon) ; un coutelas ; une outre de peau ; une gibecière ; 2d4 herbes médicinales.

Pécule : 1d8 pièces d'argent.

Guerrier

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou GRACE.

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

Pécule : 1d10 pièces d'argent.

Housekarl (Uniquement Nains et Hommes communs)

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou NOBLESSE.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; une hache d'armes ou une hache de bataille ; un pourpoint de cuir ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d12 pièces d'argent.

Jardinier (Interdit aux Nains)

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

Caractéristiques majorées de un niveau : EVEIL ou ERUDITION.

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

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Marchand

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

Caractéristiques majorées de un niveau : EVEIL ou PRESTANCE.

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

Pécule : 3d12 pièces d'argent.

Marin (Interdit aux Nains et aux Hobbits)

Le marin est un navigateur professionnel ; il peut être un marin de haute mer et se livrer au commerce au long cours ou à la piraterie, ou il peut être nautonnier, et convoyer sur les voies fluviales trains de bois et barges de marchandises... Enfin, il peut tout simplement être pêcheur.

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, saie et capuchon) ; un coutelas ; deux cordes de 20 pieds ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d8 pièces d'argent.

Ménestrel

Le ménestrel est un poète et un musicien. C'est un amoureux des arts et de la beauté, mais c'est aussi l'animateur indispensable des fêtes et des veillées.

Caractéristiques majorées de un niveau : POESIE ou PRESTANCE.

Trousseau : Des vêtements de lin brodé (souliers de cuir, chausses, ceinturon, pourpoint, saie et chapeau) ; une dague ; un instrument de musique ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Nomade (Uniquement Hommes Communs et Elfes Gris)

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

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

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Orfèvre

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

Caractéristiques majorées de un niveau : POESIE ou EVEIL.

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

Pécule : 3d20 pièces d'argent.

Prospecteur

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

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

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Rôdeur

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

Caractéristiques majorées de un niveau : CARRURE ou EVEIL.

Trousseau : Des vêtements de grosse toile (souliers de cuir, braies, ceinturon, tunique, manteau et capuchon) ; un coutelas ; une

acourte ou longue ; une outre de peau ; une gibecière.

Pécule : 1d4 pièces d'argent.

Shirriff (Uniquement réservé aux Hobbits)

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

Caractéristiques majorées de un niveau : GRACE ou NOBLESSE.

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

Pécule : 1d6 pièces d'argent.

Achat des compétences

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

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

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

Influence de l'héritage culturel du personnage.

Influence du milieu d'origine du personnage.

Influence de l'enfance du personnage.

Formation associée à la vocation du personnage.

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

Utilisation des points de création :

- 1 point de création = 1 point de compétence

- Les points de Création ne peuvent être versés d'une étape du parcours éducatif à l'autre ; on ne peut par exemple dépenser 10 points de la première étape en Héritage Culturel et en garder 5 pour disposer de 20 points en Influence du milieu, de l'Enfance ou de la Vocation. Un joueur dépense obligatoirement 15 points de création par étape.

- A chaque étape du parcours éducatif, on ne peut investir plus de 2 points de création dans la même compétence.

- Les compétences de base (décalée à gauche sur la fiche de personnage) ne sont pas limitées à la création (à la différence des compétences générales).

- A l'issue de la création d'un personnage, les compétences générales (en retrait sur la droite) ne peuvent dépasser un score final de 5.

- Les compétences générales (en retrait sur la droite imprimées sur la fiche de personnage disposent automatiquement d'un score initial de 1, non décompté dans les points de création.

- Les compétences générales (en retrait sur la droite) qui ne sont pas imprimées disposent d'un score initial de 0.

Attention :

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

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

Magie naturelle	Point de communion	Chamanisme	Empathie	Perception Empathie animale
Magie elfique Être elfe ou ami des elfes	Point de rêve	Enchantement	Rêveries	Chant Instrument Perception
Magie d'Aman Être Noldor ou Istari non corrompu	Point de rêve	Enchantement	Rêveries	
Haute magie	Point de sagesse	Sortilège	Etude ésotérique	Mémoriser
Magie runique	Point de sagesse	Sortilège	Etude ésotérique	Mémoriser Forge Taille de la pierre Orfèvrerie Calligraphie
Dons thaumaturgiques Être elfe ou dunédaïn ou faire partie d'une lignée de chefs humains	Point de majesté	Thaumaturgie royale	Sens de l'honneur	Commander Charme Intimidation

Dunadan

Héritage culturel

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

Langue natale : Adûnaic

Milieu d'origine

Les Dunedain appartiennent tous, peu ou prou, à la caste noble. En revanche, leur éducation peut varier en fonction de la région dans laquelle ils sont nés ; en effet, la civilisation de Numenor resplendit encore au Gondor, alors qu'elle tend à s'effacer en Arthedain et qu'elle a quasiment disparu en Rhudaur et en Cardolan. Il s'agit en effet de régions ravagées par la guerre, quasiment retournées à la barbarie après de terribles guerres civiles et le conflit avec Angmar.

1. Votre Dunadan est originaire du Cardolan ou du Rhudaur

2. Votre Dunadan est originaire d'Arthedain

3. Votre Dunadan est originaire du Gondor

Enfance de votre personnage

1. Enfance menacée

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

2. Tutelle elfique

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

3. Education seigneuriale

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

Elfe

Héritage culturel

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

1. Elfe Sylvain

Langue natale : Behteur (ou Sylvain)

2. Elfe Gris (Sindar)

Langue natale : Sindarin

3. Haut Elfe (Noldor)

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

Milieu d'origine de votre personnage elfique

1. Existence vagabonde par landes & forêts

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

2. Existence en bord de mer

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

3. Milieu aristocratique

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

Enfance de votre personnage elfique

1. Enfance rêveuse

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

2. Enfance malicieuse

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

3. Enfance studieuse

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

Hobbit

Héritage culturel

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

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

Milieu d'origine de votre personnage hobbit

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

1. Hobbit de la Comté

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

2. Hobbit du Pays de Bouc

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

3. Hobbit du Pays de Bree

Les parents de votre personnage sont originaires de Bree, à la croisée des Routes, ou du joli village d'Archet, sur la colline de Bree. A la différence des Hobbits de la Comté, votre personnage a été habitué à fréquenter les Grandes Gens dès son plus jeune âge, et il n'est pas aussi méfiant à leur égard. Quant aux Hobbits de la Comté, ils ont beau prendre de grands airs, ils oublient qu'ils ne sont que des colons ! C'est Bree qui est la plus ancienne implantation hobbit au monde !

Enfance de votre personnage hobbit

1. Enfance laborieuse

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

2. Enfant facétieux

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

3. Enfance choyée

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

Homme commun

Héritage culturel

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

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

Milieu d'origine de votre personnage humain

1. Milieu paysan

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

2. Milieu artisanal

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

3. Milieu commerçant

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

Enfance de votre personnage humain

1. Enfance laborieuse

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

2. Enfance négligée

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

3. Enfance choyée

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

Homme de Rohan

Héritage culturel

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

Leur langue natale est le Rohir.

Région d'origine de votre personnage Rohirrim

1. Edoras

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

2. Le Riddermark

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

3. Harrowdale

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

Enfance de votre personnage Rohirrim

1. Palefrenier

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

2. Ecuyer

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

3. Apprenti

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

Nain

Héritage culturel

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

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

Milieu d'origine de votre personnage Nain

1. Originaire des Montagnes Bleues

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

2. Originaire des Monts brumeux ou des Monts de fer

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

3. Milieu d'artisans itinérants

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

Enfance de votre personnage Nain

1. Apprenti

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

2. Rat de galerie

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

3. Porteur de bouclier

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

Finitions

Choisir les pouvoirs de Magie Spontanée

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

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

TOURS D'ELFE

Chanson de Marche	Se déplacer avec plaisir, sans se fatiguer, plus vite
Aura elfique	Paraître beau, voir fascinant, si différent
Démarche elfique	Toujours conserver son équilibre, réaliser des prouesses d'acrobatie ...
Séduction	Suscité de la sympathie, de l'amitié, voir de l'amour ...
Acuité sensorielle	Etendre et voir bien et loin

DONS THAUMATURGIQUES

Ralliement	les combattants se ressaisissent au plus fort de la bataille
Immunité royale	Le combattant devient extrêmement difficile à toucher
Feu sacré	les attaques du combats sont étonnant efficaces
Imposition des mains	Ses capacités de soin dépassent les connaissance admises

DONS NATURELS

Prévision du temps	Permet d'avoir une bonne idée des conditions météorologiques à venir
Camouflage en milieu naturel	Permet de se cacher de manière surnaturelle en extérieure
Sommeil réparateur	Le sommeil apporte beaucoup plus de félicité
Langage animal	Permet de communiquer avec les animaux
Imprégnation spirituelle	Permet d'avoir une vision du passé récent d'un lieu dans la nature

MAGIE D'AMAN

Cantique d'Elbereth	Possède une action d'exorcisme sur les créatures ténébreuses
Cantique de Yavanna	Possède d'extraordinaires vertus régénératrice sur la nature
Silence intérieur	Permet de détecter l'usage de la magie dans un large rayon
Ouverture spirituelle	Permet de transmettre ses pensées par télépathie
Chant de Felagund	Permet d'affaiblir la puissance de la magie ténébreuse ...

Choisir les sorts de Magie Rituelle

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

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

Runes de Niveau I

Rune de Hargne Mineure Rune Lunaire Mineure Rune Mineure de Défense Rune Mineure de Fermeture Rune Mineure de Prouesse Rune Mineure de Ralliement Rune Mineure de Vandalisme

Runes de niveau II

Grande Rune de Hargne Grande Rune Lunaire Grande Rune de Défense Grande Rune de Prouesse Grande Rune de Ralliement Petit Brisefer Runique Rune Elfique Mineure Rune Mineure de Sauvegarde Rune Mineure de Sérénité

Runes de niveau III

Entrelacs Runique de Hargne Entrelacs Lunaire Entrelacs Runique de Défense Entrelacs Runique de Prouesse Entrelacs Runique de Ralliement Grande Rune de Sauvegarde Grande Rune de Vandalisme

Runes de niveau IV

Entrelacs runique de Sauvegarde Grand Brisefer Runique Grande Rune Elfique Grande Rune de Sérénité Rune Mineure de Sanctuaire Rune Mineure de Vaillance Rune Mineure de Rage

Runes de niveau V

Entrelacs Vandale Grande Rune de Rage Grande Rune de Sanctuaire Grande Rune de Vaillance

Runes de niveau VI

Entrelacs Brisefer Entrelacs Runique de Rage Entrelacs Elfique Entrelacs Runique de Sérénité Entrelacs Runique de Sanctuaire Entrelacs Runique de Vaillance

Sorts de niveau I

Androgynie Beauté Brise Croissance du feu Dissipation du brouillard Don de sourcier Ecoute de la Terre
Interprétation des empreintes Le dit des rides Le dit du gravier Murmures de l'onde Narcos Porte des songes
Purification de l'air Pyrogenèse Sourires morphiques Tourbillon de poussière

Sorts de niveau II

Brume Connaissance des minerais Disparition des empreintes Eclair Interprétation des étoiles Maîtrise de la
croissance Maîtrise du type Purification de l'eau Pyrotechnie Solidification de la vase Songe Songe prémonitoire
Vent

Sorts de niveau III

Apaisement du vent Architecture du rêve Eaux dormantes Erosion Cercle ardent Disproportion Maîtrise des
courants Maîtrise des traits Miroir de Galadriel
Murmures du vent Pétrification Rafales

Sorts de niveau IV

Cosmopolitisme Crevasse Eboulement Eclaircie Pluie Polymorphisme Rêve éveillé Trait de feu Visite
onirique Sorts de niveau V

Bestialisation Bourrasque de feu Gémellité Gouffre Mirage onirique Muraille de feu

Sorts de niveau VI

Foudre La voie de l'Ent La voie du Troll Secousse sismique

Choisir les sorts contenu dans les codex

Les personnages qui disposent d'un score minimum de 1 en **Etudes ésotériques**.

Leur score indique le nombre de niveaux de sorts des sorts qu'ils peuvent avoir stockés afin de les apprendre ultérieurement. Ces
sort peuvent être répartis entre les différentes forme de magie rituelle connues.

Matériel & argent du personnage

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

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

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