

Les compétences nécessaires pour la pratique de la magie

Type Conditions d'accès	Energie Avoir 1 point ou plus en	Lancement des sorts	Récupération de l'énergie	Compétences annexes
Magie naturelle	Point de communion	Chamanisme	Empathie Repos dans un milieu naturel préservé	Perception (prévision du temps) Empathie animale (langage animal) Empathie (imprégnation spirituelle)
Magie elfique Etre elfe ou ami des elfes	Point de rêve	Enchantement	Rêveries Ressentir une émotion fort, esthétique ou agréable	Chant + instrument (Chanson de marche) Chant (séduction) Perception (Acuité sensorielle)
Magie d'Aman Etre Noldor ou Istari non corrompu	Point de rêve	Enchantement	Rêveries	Chant + Instrument (Elbereth et Felagund)) Empathie + Chant (Yavana) Perception (Silence intérieur) Perspicacité (ouverture spirituelle)

Type Conditions d'accès	Energie Avoir 1 point ou plus en	Lancement des sorts	Récupération de l'énergie	Compétences annexes
Haute magie	Point de sagesse	Sortilège	Etude ésotérique Activité intellectuellement stimulante	Mémoriser
Magie runique	Point de sagesse	Sortilège	Etude ésotérique Activité intellectuellement stimulante	Mémoriser Forge Taille de la pierre Orfèvrerie Calligraphie
Sorcellerie	Point de sagesse (Amplifiée par le désespoir)	Sortilège	Etude ésotérique Activité intellectuellement stimulante	Mémoriser
Dons thaumaturgiques Etre elfe ou dunédain ou faire partie d'une lignée de chefs humains	Point de majesté	Thaumaturgie royale	Sens de l'honneur Reconnaissance de son autorité ou comportement moralement noble.	Commander (ralliement) Charme ou intimidation (Immunité royale)

Type Conditions d'accès	Energie Avoir 1 point ou plus en	Lancement des sorts	Récupération de l'énergie	Compétences annexes
Ténèbres Etre esclave du seigneur ténébreux Amplifiée par le désespoir	Désespoir Point malignité	Sortilège	Torture Repos dans un lieu dévasté, contact avec la souffrance d'autrui. Commettre trahisons, maltraitements, crimes ou destruction.	Empathie animale ou dressage (Hurléloup) Géographie ou empathie (Tempestaire) Charme (envoûtement) Charme ou intimidation (Souffle noir) Charme ou intimidation (Horreur)

A noter que seuls la magie des ténèbres et la sorcellerie peuvent faire l'objet d'une résistance avec les compétences appropriées

Modeste contribution de LOLOF à l'excellent jeux TIERS AGE de USHER .

Bon jeux !

L'Echo Magique & la Notoriété Magique	Type de Magie	
Chaque fois qu'un personnage fait de la Magie :	Magie naturelle	1d4
• + 1 % en Echo Magique	Thaumaturgie royale	1d6
• Test en % sous Echo magique	Magie elfique	1d8
• En cas d'échec il ne se passe rien.	Magie runique	1d10
• En cas de réussite il est repéré.	Haute Magie	1d12
• Son score d'Echo Magique revient à 0	Magie d'Aman	1d20
• + 1 en Notoriété Magique	Ténèbres	2d10
• Tirage sur la Table de Réaction des Forces Ténébreuses.	Sorcellerie	5d4

Table de Réaction des Forces Ténébreuses

Dé selon le type de magie + Notoriété magique

1. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance.
- 2- 3. Un vol de Crébains recherche le magicien ; s'il le repère, il le suit pendant 2d20 heures, obscurcissant le ciel au-dessus de lui - et le rendant facilement repérables aux yeux des guetteurs et des curieux...
- 4- 5. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un agent (humain en zone civilisée, orque en territoire sauvage) est envoyé espionner le magicien. Il se contente de le surveiller et évite les contacts. Il peut en revanche livrer ses informations aux ennemis du magicien.
- 6- 7. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d4+1 agents (humains en zone civilisée, orques en territoire sauvage) est envoyé espionner le magicien. Ils se contentent de le surveiller et évitent les contacts. Ils peuvent en revanche livrer leurs informations aux ennemis du magicien.
- 8- 9. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé espionner le magicien. Ils se contentent de le surveiller et évitent les contacts.
10. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d4+1 agents (humains en zone civilisée, orques en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.
11. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, orques en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.
12. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d4+1 agents (humains en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de tuer le magicien.
13. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 1d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de tuer le magicien.
- 14- 15. Une créature monstrueuse (à définir selon la région : araignée géante de la Forêt Noire, Dragon des Monts de Fer, Spectre des galgals, Huorn Noir, sorcier perversi comme la Bouche de Sauron...) est envoyée pour espionner le magicien. Il se contente de le surveiller et évite les contacts. Il peut en revanche livrer ses informations aux ennemis du magicien.
- 16- 17. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 2d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, wargs en territoire sauvage) est envoyé pour espionner le magicien. Ils se contentent de le surveiller et évitent les contacts. Ils peuvent en revanche livrer leurs informations aux ennemis du magicien.
18. Une créature monstrueuse (à définir selon la région : araignée géante de la Forêt Noire, Dragon des Monts de Fer, Spectre des galgals, Huorn Noir, sorcier perversi comme la Bouche de Sauron...) est envoyée pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.
19. Un Nazgûl est envoyé espionner le magicien. Il se contente de le surveiller et évite les contacts. Il peut en revanche livrer ses informations aux ennemis du magicien.
20. Un vol de Crébains survole la région pour faire une reconnaissance. Un groupe de 2d6+1 agents (humains dont au moins un magicien en zone civilisée, orques dont au moins un Uruk-Hai en territoire sauvage) est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.
21. Une créature monstrueuse (à définir selon la région : araignée géante de la Forêt Noire, Dragon des Monts de Fer, Spectre des galgals, Huorn Noir, sorcier perversi comme la Bouche de Sauron...) est envoyée pour tenter de tuer le magicien.
22. Un Nazgûl est envoyé pour tenter de capturer le magicien et le ramener dans la place forte ténébreuse la plus proche.

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

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

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

Lancer des sorts

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

DONS TENEBREUX

Souffle Noir	Permet de mettre hors de combat la cible
Envoûtement	Permet de dominer mentalement sa cible
Horreur	Permet d'effrayer voir de terroriser à vue
Tempestaire	Permet de dégrader les conditions météorologiques ...
Hurlerloup	Permet de rassembler et de diriger les loups et wargs ...

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 ...

Magie spontanée

1. Annoncer le nombre de points investis
2. Test sous la compétence ou les compétences (les compétences optionnelles n'entraînent pas un échec si leur test est raté : on perd seulement le bénéfice associé)
3. Perte des points investis, augmentation de 1 de l'écho magique avec ses conséquences
 4. Echec : fin de l'action
 5. Réussite : Réussite critique + 1 point
 6. Tirage sur la table avec 1D4 par point consommé
 7. Bénéficiaire de l'effet obtenu ou d'un effet moins important

Magie rituelle

1. Test sous la compétence ou les compétences
2. Perte d'un point par niveau de sort lancer, augmentation de 1 de l'écho magique avec ses conséquences
3. Echec : fin de l'action
4. Réussite : bénéficiaire de l'effet obtenu Réussite critique augmente les paramètres de l'effet

Récupération des points d'énergie :

Chaque situation favorable fait regagner des points en proportion d'une jet de la caractéristique appropriées.

Chanson de Marche

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

18-20. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher cinq heures sans ressentir de fatigue.

21. Les auditeurs (y compris malades & blessés) peuvent marcher une journée ou une nuit entière sans ressentir de fatigue.

22-24. Les auditeurs empruntent les sentiers du rêve au cours de leur voyage ; pendant une journée, ils empruntent des chemins enchantés, subtilement déphasés du monde réel, qui leur permettent de parcourir le double de la distance normale sans être repérés par des créatures hostiles.

Aura elfique

1. Les yeux du magicien semblent refléter des étoiles.

2-4. Le magicien se détache avec netteté au milieu du cadre et des gens qui l'entourent, comme si tout ce qui l'entourait était légèrement estompé.

5. Les yeux, la chevelure, les bijoux, les armes et les pièces

d'armure du magicien sont animés de reflets chatoyants qui permettent de le distinguer de loin au milieu d'une foule, d'une mêlée ou dans l'obscurité.

6-8. Les pieds du magicien sont accompagnés par une aura de lumière lunaire, légèrement rémanente, qui lui permet de se déplacer dans l'obscurité la plus complète avec aisance (Mais cette aura ne lui permet pas de voir plus loin que là où il pose les pieds...)

9. Les yeux du magicien et de ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes semblent refléter des étoiles.

10-12. Le magicien et ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes se détachent avec netteté au milieu du cadre et des gens qui les environnent, comme si tout ce qui les entourait était légèrement estompé.

13. Les yeux, la chevelure, les bijoux, les armes et les pièces d'armure du magicien et de ses compagnons Elfes ou Amis des Elfes sont animés de reflets chatoyants, qui permettent de les distinguer de loin au milieu d'une foule, d'une mêlée ou dans l'obscurité.

14-16. Les pieds du magicien et de ses compagnons Elfes ou Amis des El

Efes sont accompagnés par une aura de lumière lunaire, légèrement rémanente, qui leur permet de se déplacer dans l'obscurité la plus complète avec aisance. (Mais cette aura ne leur permet pas de voir plus loin que là où ils posent les pieds...)

17. Un bijou ou une arme portés par le magicien flamboie d'un pâle éclat lunaire, qui lui permet de s'éclairer sur un rayon de cinq pas dans l'obscurité.

18-20. Les lueurs des torches, des bougies ou des lampes qui entourent le magicien flamboient avec des reflets blancs et argentés ; cette lueur éclaire même les Ténèbres magiques, double la portée d'un éclairage et provoque un malus de -1 niveau à toute créature mauvaise qui y est exposée.

21. Une étoile blanche étincelle sur le front du Magicien et diffuse une lumière brillante ; pour chaque test sous Charme réussi, le Magicien peut faire fuir une créature mauvaise.

22-24. Le Magicien peut augmenter à volonté une ou plusieurs de ses caractéristiques pendant une heure ; pendant cette durée, il rayonne d'une lueur blanche,

et ses yeux et sa bouche semblent s'ouvrir sur une fournaise argentée. A l'issue de cette heure, le Magicien consume les forces qu'il a employées pour se dépasser : il encaisse une blessure grave par niveau augmenté dans ses caractéristiques. Si le total de ses blessures graves dépasse son score de Blessures graves, il meurt et tombe en cendres. (C'est ainsi que mourut Feanor, après s'être surpassé en luttant contre plusieurs Balrogs à la fois.)

Démarche elfique

1. Absence de vertige : le magicien se déplace sans la moindre angoisse à côté des gouffres et des précipices les plus profonds. Il ne subit aucune pénalité, même sur les surfaces les plus étroites, là où d'autres personnages seront affectés par le vertige.

2-4. Le magicien bénéficie d'un bonus d'un niveau de Grâce pour ses tests en "Escalade".

5. Le magicien bénéficie d'un bonus d'un niveau de Grâce pour ses tests en "Acrobatie".

6-8. Pied léger : le magicien peut se déplacer sur les surfaces les plus fragiles (pellicule de glace, plancher pourri, pont de neige...) sans les briser. Cette faculté lui

permet aussi de passer sur des sols piégés sans déclencher les pièges.

9. Le magicien bénéficie d'un bonus de deux niveaux de Grâce pour ses tests en "Escalade".

10-12. Le magicien bénéficie d'un bonus de deux niveaux de Grâce pour ses tests en "Acrobatie".

13. Le magicien peut marcher à une allure normale sur des branches, des poutres, des cordes ou des corniches horizontales.

14-16. Le magicien peut marcher à une allure normale sur des branches, des poutres, des corniches ou des cordes même fortement inclinées.

17. Dans une situation désespérée, le magicien est capable d'un rétablissement acrobatique - dans une chute mortelle, il parvient toujours à trouver une corde, une corniche, une branche auxquels se raccrocher grâce à un salto gracieux.

18-20. Le magicien peut courir sur des branches, des poutres, des cordes ou des corniches horizontales.

21. Le magicien peut courir sur des branches, des poutres, des corniches ou des cordes, même fortement inclinées.

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

Séduction

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

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

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

5. Le magicien est aussitôt perçu comme un ami.

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

Eloquence, Marchander et Mendier.

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

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

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

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

leurs valeurs, il parvient à leur imposer ses avis.

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

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

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

22-24. Le magicien génère une passion absolue chez ses victimes : il les maintient sous son empire même s'il se sépare d'elles. Pour servir le magicien, ses victimes peuvent

aller jusqu'à sacrifier leur existence, anticiper sur ses désirs, et aller au-delà de ses souhaits jusqu'à accomplir les actes les plus héroïques.

Acuité sensorielle

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

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

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

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

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

9. Le magicien bénéficie d'une vue d'aigle : pendant quelques minutes, il peut distinguer un

endroit précis, distant de deux lieues, comme s'il se trouvait à quelques pas. Il ne doit exister aucun obstacle entre le magicien et la zone qu'il observe.

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

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

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

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

18-20. Le magicien développe une vigilance surnaturelle : pendant un nombre d'heures équivalent à son score de "Poésie", il dispose d'un EVEIL majoré de deux

niveaux pour tous ses tests de "Perception".

21. Le magicien perçoit le monde avec les sens de l'esprit ; pendant quelques minutes, il peut distinguer un endroit précis, distant d'un nombre de lieues équivalent à son score de poésie, comme s'il se trouvait à quelques pas. Il ne doit exister aucun obstacle entre le magicien et la zone qu'il observe. En outre, pendant le même laps de temps, il entend nettement tout ce qui est quelque peu bruyant dans un rayon comprenant autant de lieues que son score de Poésie.

22-24. Le magicien accède à la clairvoyance : il peut prédire un événement précis, qui le concerne lui ou l'un des personnages présents, et qui aura lieu à l'avenir. (Il est difficile pour le magicien de savoir quand aura lieu l'action qu'il prédit, et sa prophétie est souvent incomplète. En revanche, elle est toujours exacte.)

Ralliement

Ce Don ne peut fonctionner que si le thaumaturge sonne du cor, ou s'il réussit au préalable un test sous "Commander". Ce don n'agit que sur des PNJ dans la mesure où les PNJ susceptibles d'être ralliés sont

présents sur le champ de bataille.

1. 1d2 combattants valides du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.

2-4. 1d6 combattants valides du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.

5. 1d6 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.

6-8. 1d6 combattants valides & 1d6 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.

9. 1d6 combattants indécis ou neutres viennent immédiatement renforcer la position du thaumaturge.

10-12. 1d6 combattants indécis ou neutres & 1d6 fuyards du camp du thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.

13. 1d6 adversaires se rendent s'ils sont isolés, ou trahissent leur camp et viennent renforcer la position du thaumaturge si la bataille fait toujours rage.

14-16. 1d10 combattants valides & 1d10 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du

thaumaturge viennent immédiatement renforcer sa position.

17. 1d10 combattants valides, 1d10 combattants blessés (blessures légères ou graves) du camp du thaumaturge & 1d10 combattants indécis ou neutres viennent immédiatement renforcer la position du thaumaturge.

18-20. 1d10 combattants valides, 1d10 combattants blessés (blessures légères ou graves), 1d10 fuyards du camp du thaumaturge & 1d10 combattants indécis ou neutres viennent immédiatement renforcer la position du thaumaturge.

21. 1d10 adversaires se rendent s'ils sont isolés, ou trahissent leur camp et viennent renforcer la position du thaumaturge si la bataille fait toujours rage.

22-24. 1d10 mourants du camp du thaumaturge se relèvent et brûlent leurs dernières forces pour renforcer sa position. (Les PNJ inconscients reviennent à eux. Les PNJ virtuellement morts sont considérés comme des agonisants et sont capables de combattre jusqu'à la prochaine blessure ; quoiqu'il en soit, ils rendent l'âme à la fin du combat.)

Immunité royale

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

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

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

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

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

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

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

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

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

17. Pendant 1d20 tours, le thaumaturge bénéficie d'une action défensive (parade ou

esquive) supplémentaire par tour.

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

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

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

Feu sacré

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

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

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

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

9. Pendant 1d10 tours, le thaumaturge bénéficie d'une

action offensive supplémentaire par tour.

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

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

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

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

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

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

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

Imposition des mains

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

1. Le patient perd immédiatement un point de Fatigue.

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

5. Le patient perd immédiatement deux points de Fatigue.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Prévision du temps

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Camouflage en milieu naturel

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

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

non moissonnés- Vergers - Jardins).

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

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

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

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

Champs moissonnés - éboulis - plateaux arides).

13. Fusion sylvestre : tant qu'il reste immobile dans un arbre, le personnage est indétectable par tout moyen autre que magique.

14-16. Fusion rocheuse : tant qu'il reste immobile dans des éboulis ou des rochers, le personnage est indétectable par tout moyen autre que magique.

17. Fusion herbacée : tant qu'il reste couché et immobile dans une lande ou une prairie, le personnage est indétectable par tout moyen autre que magique.

18-20. Osmose sylvestre : le personnage peut se déplacer dans une forêt en restant indétectable par des moyens autres que magiques jusqu'à ce qu'il se repose, qu'il combatte ou décide de se signaler.

21. Osmose rocheuse : le personnage peut se déplacer en milieu rocheux ou montagneux en restant indétectable par des moyens autres que magiques jusqu'à ce qu'il se repose, qu'il combatte ou décide de se signaler.

22-24. Coureur des plaines : le personnage peut se déplacer dans des prairies ou sur une steppe en restant indétectable par des moyens autres que magiques jusqu'à ce qu'il se

repose, qu'il combatte ou décide de se signaler.

Sommeil réparateur

Toute nuit ou journée de repos permet de perdre automatiquement un niveau de Fatigue. Une fois toute la Fatigue récupérée, une nuit de sommeil permet de perdre (dans l'ordre) une blessure légère ou une Blessure grave si le patient a réussi un test sous "Endurance". Les bénéfiques du "Sommeil réparateur" sont accordés en plus des facultés de récupération naturelles du patient. Le "Sommeil Réparateur" peut être administré à un autre personnage que le magicien.

1. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd un point de Fatigue.

2-4. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd un point de Fatigue.

5. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd un point de Fatigue. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd un point de Fatigue supplémentaire.

6-8. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue. En outre, il fait un test

sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd une blessure légère.

9. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue et une Blessure Légère OU deux points de Fatigue.

10-12. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement une Blessure Légère. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd une Blessure Grave.

13. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement une Blessure Légère et une Blessure Grave OU deux blessures légères.

14-16. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue et une Blessure Légère. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd une Blessure Grave.

17. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue, une Blessure Légère et une Blessure Grave.

18-20. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement un point de Fatigue, une Blessure Légère et une Blessure Grave. En outre, il fait un test sous

"Endurance" : en cas de réussite, il perd deux points de Fatigue OU un Point de Fatigue et une Blessure Légère supplémentaires.

21. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement deux points de Fatigue, deux Blessures Légères et une Blessure Grave. En outre, il fait un test sous "Endurance" : en cas de réussite, il perd trois points de Fatigue OU un Point de Fatigue, une Blessure Légère et une Blessure Grave supplémentaires.

22-24. Le patient, au terme d'une nuit/journée de repos, perd automatiquement cinq points de Fatigue, quatre Blessures Légères et trois Blessures Graves.

Langage animal

Le magicien doit réussir au préalable un test sous "Empathie animale". Le magicien s'exprime par gestes, grognements et cris en se rapprochement du comportement de l'animal avec lequel il s'exprime.

1. Le magicien est capable d'identifier précisément les sentiments d'un animal.

2-4. Le magicien est capable d'identifier précisément les sentiments d'un animal et de lui communiquer les siens.

5.Le magicien est capable d'obtenir une information vague d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

6-8. Le magicien est capable d'obtenir une information précise d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

9. Le magicien est capable d'obtenir deux informations vagues d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

10-12. Le magicien est capable d'obtenir deux informations précises d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu dans les dernières 24 heures.

13. Le magicien est capable d'obtenir une information vague d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

14-16. Le magicien est capable d'obtenir une information précise d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

17. Le magicien est capable d'obtenir deux informations vagues d'un animal sur ce qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

18-20. Le magicien est capable d'obtenir deux informations précises d'un animal sur ce

qu'il a fait ou perçu au cours de la semaine précédente.

21. Le magicien peut communiquer librement avec un animal.

22-24. Le magicien peut communiquer librement avec un animal et en obtenir un service qui ne mette pas la vie de l'animal en danger.

Imprégnation spirituelle

Le magicien doit réussir au préalable un test sous la compétence "Empathie" correspondant au milieu naturel dans lequel il se trouve : "Empathie horticole" pour une région cultivée ou pour des prairies ; "Empathie marine" pour les îles, les littoraux et l'océan ; "Empathie rocheuse" pour des zones arides ou montagneuses ; "Empathie sylvestre" pour des zones boisées. Ce Don Naturel ne fonctionne que dans la nature : il ne peut être utilisé en intérieur ou dans l'enceinte d'une localité. Les visions du magicien concernent exclusivement le lieu où il se trouve.

1. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de l'heure qui vient de s'écouler.

2-4. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des

deux heures qui viennent de s'écouler.

5. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des six heures qui viennent de s'écouler.

6-8. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des douze heures qui viennent de s'écouler.

9. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des vingt-quatre heures qui viennent de s'écouler.

10-12. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des deux journées qui viennent de s'écouler.

13. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des trois journées qui viennent de s'écouler.

14-16. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de la semaine qui vient de s'écouler.

17. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours des deux semaines qui viennent de s'écouler.

18-20. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à

l'endroit où il se trouve au cours du mois qui vient de s'écouler.

21. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de la saison qui vient de s'écouler.

22-24. Le magicien a une vision de ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve au cours de l'année qui vient de s'écouler.

Souffle Noir

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Charme", sous "Intimidation" ou blesse ses victimes. Il peut affecter un nombre de victimes équivalent à son score de Désespoir.

1. Victime sonnée pour un nombre de tours équivalent au score de Désespoir du Sorcier.

2-4. La victime sombre dans une somnolence inquiète pour un nombre de minutes équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Une secousse ou un bruit un peu fort suffisent à la réveiller.

5. La victime sombre dans une somnolence lourde pour un nombre de minutes équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Des cris ou des coups peuvent la réveiller.

6-8. La victime sombre dans une somnolence inquiète pour

un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Une secousse ou un bruit un peu fort suffisent à la réveiller.

9. La victime sombre dans une somnolence lourde pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Des cris ou des coups peuvent la réveiller.

10-12. La victime sombre dans un sommeil empli de mauvais rêves pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes).

13. La victime sombre dans une léthargie emplie de mauvais rêves pour un nombre de jours équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne

un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). La victime perd un niveau de Santé (en commençant par la Fatigue) par jour passé en torpeur sans s'alimenter.

14-16. La victime sombre dans un sommeil empli de mauvais rêves pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

17. La victime sombre dans une léthargie emplie de mauvais rêves pour un nombre de jours équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques, des blessures ou la lumière du

soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été mise à nu sous le regard d'une entité maléfique, qu'elle gagne un point de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). La victime perd un niveau de Santé (en commençant par la Fatigue) par jour passé en torpeur sans s'alimenter. En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

18-20. La victime sombre dans un coma empli de mauvais rêves pour un nombre d'heures équivalent au score de Désespoir du Sorcier. Seuls des procédés magiques ou la lumière du soleil peuvent la réveiller. A son réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été torturée par la malveillance d'un Esprit-Servant de l'Anneau, qu'elle gagne deux points de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). En

outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Elle est aussi capable de voir dans le Monde des Esprits, et souffre d'un malus d'un niveau de Noblesse à ses tests de Résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

21. La victime sombre dans un coma permanent empli de mauvais rêves dont seuls des procédés magiques peuvent la réveiller. La victime perd un niveau de Santé (en commençant par la Fatigue) par jour passé en torpeur sans s'alimenter. A son hypothétique réveil, la victime a traversé des cauchemars si horribles, au cours desquels son âme a été torturée par la malveillance d'un Esprit-Servant de l'Anneau, qu'elle gagne deux points de Désespoir - (Mélancolie chez les Elfes). En outre, la victime est désormais malade du Souffle Noir : chaque nuit, elle doit faire un Test sous Endurance, et perdre un niveau

de Santé (en commençant par la fatigue) si elle échoue. Elle est aussi capable de voir dans le Monde des Esprits, et souffre d'un malus d'un niveau de Noblesse à ses tests de Résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

22-24. La victime est terrassée par le maléfice et agonise. Elle mourra en 24h moins un nombre d'heures équivalent au score de désespoir du Sorcier. Seule la magie peut la sauver ; si elle survit, son âme n'en a pas moins été brisée par le mal, et elle gagne trois points de Désespoir (Mélancolie chez les Elfes). Elle est aussi capable de voir dans le Monde des Esprits, et souffre d'un malus de deux niveaux de Noblesse à ses tests de Résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres. Un malade du Souffle Noir qui meurt devient un spectre jusqu'à ce que le Sorcier qui l'a maudit soit lui-même détruit.

Envoûtement

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Charme". Il peut affecter un nombre de victimes équivalent

au score de "Désespoir" du Sorcier.

1. Le sorcier parvient à faire oublier ses attributs matériels inquiétants (Armes, armures, bijoux maléfiques, blasons ennemis...)

2-4. Le sorcier parvient à faire oublier ses traits personnels inquiétants (Difformités physiques, regard ou expression malsains, voix inquiétante, rayonnement effrayant...)

5. Le sorcier parvient à faire oublier sa réputation inquiétante.

6-8. Le sorcier suscite une attirance insidieuse, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests dans l'une des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

9. Le sorcier suscite une attirance magnétique, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests dans deux des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

10-12. Le sorcier exerce une grande séduction, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de

Prestance pour ses tests dans trois des compétences suivantes : Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

13. Le sorcier exerce une séduction hypnotique, qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'un niveau de Prestance pour ses tests de Charme, Baratin, Commander, Eloquence, Marchander et Mendier.

14-16. Le sorcier suscite une fascination admirative : tant qu'il reste dans l'entourage de ses victimes, qu'il les flatte et ne leur demande pas d'accomplir une action qui viole ouvertement leurs principes, il les maintient sous son empire.

17. Le sorcier suscite une fascination béate : tant qu'il reste dans l'entourage de ses victimes et qu'il les flatte, il les maintient sous son empire. Il peut même exiger d'elles une action qui viole ouvertement leurs principes, et ne perd son ascendant sur ses victimes qu'après qu'elles aient réalisé cet ordre.

18-20. Le sorcier suscite une dévotion aveugle : tant qu'il reste dans l'entourage de ses victimes et qu'il les flatte, il les maintient sous son empire. Il peut même exiger d'elles des

actions qui violent ouvertement leurs principes.

21. Le sorcier suscite une dévotion éperdue : il maintient ses victimes sous son empire même s'il se sépare d'elles et peut même exiger d'elles des actions qui violent ouvertement leurs principes.

22-24. Le sorcier génère une passion ténébreuse chez ses victimes : il les maintient sous son empire même s'il se sépare d'elles. Pour servir le sorcier, ses victimes peuvent aller jusqu'à sacrifier leur existence, anticiper sur ses désirs, et aller au-delà de ses exigences dans l'abjection la plus noire.

Horreur

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Charme" ou sous "Intimidation". Il peut affecter un nombre de victimes équivalent au score de "Désespoir" du Sorcier.

1. Tous les traits inquiétants du Sorcier sont subtilement accentués : il gagne un bonus de un niveau en Prestance pour ses tests d'Intimidation.

2-4. Le Sorcier irradie un charisme malsain : il gagne un bonus de deux niveaux en Prestance pour ses tests d'Intimidation.

5. Le Sorcier irradie un charisme hideux : il gagne un bonus de trois niveaux en Prestance pour ses tests d'Intimidation.

6-8. Le Sorcier rayonne d'une méchanceté malade : ses victimes ne peuvent l'attaquer à moins qu'il ne les attaque lui-même.

9. Le Sorcier rayonne de cruauté pure : ses victimes s'enfuient s'il les attaque ; elles ne peuvent l'attaquer que s'il les attaque lui-même et si toute retraite leur est coupée.

10-12. Le Sorcier irradie un froid sépulcral : ses victimes s'enfuient à vue, et ne peuvent l'attaquer que si elles sont acculées.

13. Le Sorcier est auréolé de malveillance pure : ses victimes s'enfuient à vue. Si elles sont acculées, elles peuvent se défendre, mais gagnent un point de Désespoir/Mélancolie.

14-16. Le Sorcier est auréolé de noirceur. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse.

17. Le Sorcier est nimbé de feux-follets fantomatiques et d'une atmosphère putride. Ses victimes s'enfuient à vue ; si

elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse ; il suffit que le Sorcier les touche ou les blesse pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 1d4.

18-20. Le Sorcier rayonne de démenche haineuse. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse ; il suffit que le Sorcier les touche ou les blesse pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 2d4.

21. Le Sorcier se drape dans un brouillard d'ombres torturées. Ses victimes s'enfuient à vue ; si elles sont acculées, elles gagnent un point de Désespoir/Mélancolie et se rendent, terrassées par l'angoisse ; il suffit que le Sorcier les touche ou les blesse pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 3d4.

22-24. Le Sorcier est auréolé de ténèbres élémentaires et de détresse primale. Ses victimes sont pétrifiées d'angoisse, se rendent et gagnent un point de Désespoir/Mélancolie. Il suffit que le Sorcier les regarde pour leur infliger une attaque de "Souffle Noir" avec 3d4.

Tempetaire

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Géographie" ou sous la compétence d'Empathie correspondant au milieu naturel dominant de la région ("Empathie horticole" pour une région cultivée ou pour des prairies ; "Empathie marine" pour les îles, les littoraux et l'océan ; "Empathie rocheuse" pour des zones arides ou montagneuses ; "Empathie sylvestre" pour des zones boisées.) Il peut affecter un nombre d'hectares équivalent au carré du score de "Désespoir" du Sorcier ; le sorcier doit se trouver dans la zone affectée. (Par exemple, un sorcier doté d'un Désespoir de 6 peut exercer son pouvoir de Tempetaire sur une zone de 36 hectares.)

1. Le ciel se couvre et occulte le soleil ou la lune et les étoiles.

2-4. Le ciel se couvre, et un fin crachin (à la belle saison) ou une neige légère (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à longue distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests de "Perception" à 500 pas et plus)

5. Le ciel se couvre, et la pluie (à la belle saison) ou la neige

(à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à moyenne distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus)

6-8. Une brume légère se lève sur la région : la visibilité est réduite à moyenne distance, et il devient difficile de s'orienter. (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus)

9. Le ciel se couvre, et la pluie (à la belle saison) ou la neige (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à moyenne distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus). En outre, le vent se lève dans une direction déterminée par le Sorcier.

10-12. Une brume épaisse se lève sur la région : la visibilité est réduite à courte distance, et il devient difficile de s'orienter. (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 100 pas et plus)

13. Le ciel se couvre, et une forte pluie (à la belle saison) ou une neige abondante (à la mauvaise saison) se mettent à tomber. La visibilité est réduite à moyenne distance (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d'

"Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 250 pas et plus). En outre, le vent souffle en bourrasques dans une direction déterminée par le Sorcier.

14-16. Un brouillard opaque englutit la région : la visibilité est quasi-nulle, et il devient très difficile de s'orienter. (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception")

17. Un orage violent accompagné de pluies torrentielles (à la belle saison) ou d'un blizzard de neige (à la mauvaise saison), balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 1 niveau d'Eveil pour les tests d' "Orientation" ainsi que pour les tests de "Perception" à 100 pas et plus), et un vent violent souffle dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps peut provoquer des éboulements et avalanches mineurs en région montagneuse, des crues de moyenne ampleur sur le bord des cours d'eau.

18-20. Un orage violent accompagné de grêle balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception"), et un vent

violent souffle dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps peut provoquer des éboulements et avalanches mineurs en région montagneuse, des crues de moyenne ampleur sur le bord des cours d'eau. En outre, les cultures sont détruites dans toute la zone ravagée.

21. Une violente tempête balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception"), et un vent furieux souffle dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps provoque des éboulements et avalanche importants en région montagneuse, des inondations alarmantes sur le bord des cours d'eau. En outre, les cultures sont détruites dans toute la zone ravagée.

22-24. Un ouragan balaie la région. Visibilité et orientation deviennent très mauvaises (- 2 niveaux en Eveil pour les Tests d' "Orientation" et de "Perception"), et des tornades soufflent dans une direction déterminée par le Sorcier. Le mauvais temps provoque de grands glissements de terrain en région montagneuse, des

crues catastrophiques sur le bord des cours d'eau et des dégâts importants dans toutes les habitations. En outre, les cultures sont détruites dans toute la zone ravagée.

Hurleloup

Ce Don ne peut fonctionner que si le Sorcier réussit au préalable un test sous "Empathie Animale" ou sous "Dressage". Les Wargs convoqués sont ceux qui se trouvent au plus près géographiquement ; ils se rendent aussitôt au plus vite vers le magicien. Toutefois, celui-ci doit attendre qu'ils arrivent, ce qui peut prendre plusieurs heures, voire plusieurs jours en fonction des régions. Dans certaines zones bien défendues (comme le Gondor), la plupart des Wargs risquent d'être abattus avant d'atteindre le magicien.

1. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une heure.

2-4. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre d'heures

équivalent à son score de Désespoir.

5. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une heure.

6-8. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre d'heures équivalent à son score de Désespoir.

9. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une journée.

10-12. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de jours équivalent à son score de Désespoir.

13. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une heure.

14-16. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son

score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de jours équivalent à deux fois son score de Désespoir.

17. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant une journée.

18-20. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent à deux fois son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un mois.

21. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de jours équivalent à son score de "Désespoir".

22-24. Le magicien convoque un nombre de Wargs équivalent au carré de son score de Désespoir. Lorsqu'ils seront arrivés, les loups sombres lui obéiront pendant un nombre de semaines équivalent à son score de "Désespoir".

Cantique d'Elbereth

Ce tour ne peut réussir que si

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

Elbereth Kementari est le nom sindarin que les Elfes donnent à Varda, la Dame des Etoiles, la Valier la plus aimée des Eldar. Son évocation possède une puissante action d'exorcisme sur les créatures ténébreuses. La durée d'action de ce pouvoir est un nombre de minutes équivalent au nombre de points de Rêve investis.

1. L'attitude du magicien est imprégnée d'élégance aristocratique ; il gagne un bonus d'un niveau en Prestance pour ses tests d'Intimidation sur des créatures ténébreuses.

2-4. Le magicien rayonne d'un charisme chaleureux : il gagne un bonus d'un niveau en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres.

5. Le magicien rayonne d'un charisme lumineux : il gagne un bonus d'un niveau en Noblesse pour ses tests de Résistance à la Sorcellerie.

6-8. Le magicien rayonne d'assurance sereine ; il gagne un bonus de deux niveaux en Prestance pour ses tests d'Intimidation sur des créatures ténébreuses.

9. Le magicien rayonne de calme majesté : il gagne un bonus d'un niveau en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres et de Résistance à la Sorcellerie.

10-12. Le magicien respire une joie lumineuse : il gagne un bonus de deux niveaux en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres.

13. Le magicien est auréolé de bienveillante sagesse : il gagne un bonus de deux niveaux en Noblesse pour ses tests de Résistance à la Sorcellerie.

14-16. Le magicien est auréolé de lumière d'étoiles : les esclaves moindres du seigneur ténébreux (gobelins, orques, guerriers sans lignage) s'enfuient à vue et ne peuvent l'attaquer que s'ils sont acculés.

17. Le magicien semble auréolé par une lueur d'aurore et des senteurs suaves : il gagne un bonus de deux niveaux en Noblesse pour ses tests de Résistance aux Ténèbres et de Résistance à la Sorcellerie.

18-20. Le magicien scintille de beauté stellaire : les esclaves moindres du seigneur ténébreux (gobelins, orques, guerriers sans lignage) et quelques puissantes créatures ténébreuses (trolls, wargs, araignées géantes, sorciers) s'enfuient à vue et ne peuvent l'attaquer que s'ils sont acculés. (Le nombre des puissantes créatures ténébreuses ainsi chassées ne peut dépasser le score de Points de Rêve du magicien.)

21. Le magicien rayonne de clarté sanctifiée : les dons Ténébreux sont inefficaces contre lui, et les sorts de Sorcellerie lancés contre lui se révèlent sans effet (jusqu'à

hauteur d'un nombre de niveaux équivalent à son score de Points de Rêve.)

22-24. Le magicien rayonne de la lumière de Valinor et se trouve nimbé de fragrances parfumées : il met en fuite les esclaves moindres et les grandes créatures du Seigneur Ténébreux, et il peut faire reculer devant sa colère un nombre des plus grands monstres générés par la malice de Morgoth ou de Sauron (Arachne, un Nazgûl, un Balrog ou un Dragon) équivalent à son score de Mélancolie.

Cantique de Yavanna

Ce Sacrement ne peut être employé que dans la nature, et ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test d' "Empathie" en relation avec le milieu naturel dans lequel il se trouve – en général, en forêt, parfois dans les campagnes. Un test réussi sous "Chant" permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.

Yavanna, seconde Reine des Valar après Varda (Elbereth), est la maîtresse de tout ce qui pousse sur Ea. Ses chants possèdent d'extraordinaires vertus régénératrices sur la nature.

1. Le magicien est entouré par une atmosphère vivifiante : les végétaux flétris qui l'entourent reprennent grâce et vigueur.

2-4. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et restent tant que le magicien chante.

5. Une rosée dorée se dépose sur le bois ou la prairie où chante le magicien : quelle que soit la saison, les arbres et la prairie sont en fleurs au bout de quelques minutes.

6-8. Le jardin, le champ ou le verger dans lequel chante le magicien donnera une récolte exceptionnellement savoureuse au cours de la saison à venir.

9. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et accompagnent le chant du magicien d'un joyeux ramage.

10-12. Autour du magicien, les arbres morts et les végétaux desséchés reprennent vie, bourgeonnent et fleurissent à nouveau.

13. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et accompagnent le chant du magicien d'un joyeux ramage. Leur plumage gagne des coloris éclatants, qu'il conservera pour une saison.

14-16. Les arbres s'inclinent au passage du magicien tant qu'il chante ; quelle que soit la nature du terrain, s'il se trouve dans une forêt, le magicien peut avancer sans peine dans la direction qu'il a choisie.

17. Une luminosité douce se dégage des arbres qui entourent le magicien ; dans une forêt, celui-ci peut ainsi se déplacer de nuit sans craindre l'obscurité.

18-20. Les arbres sont à demi-éveillés par le chant du magicien : ils murmurent et lui apprennent les secrets de la forêt.

21. Tous les oiseaux chanteurs à portée d'oreille viennent se percher alentour et accompagnent le chant du magicien d'un chœur mélodieux. Ils deviennent des oiseaux elfiques : ils prennent des coloris éclatants, ne se déplacent plus qu'en couple et varient sans arrêt leurs mélodies.

22-24. Le lieu où chante le magicien est touché par la bénédiction d'Aman. A moins d'être souillé par des forces ténébreuses, ce lieu bénéficie désormais d'une beauté et d'une sérénité elfiques.

Silence intérieur

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

Le " Silence intérieur " permet de développer une sensibilité accrue aux manifestations magiques ; il permet au magicien de détecter l'usage de magie dans un large rayon autour de lui. Ce sacrement est sélectif : le magicien ne prête pas attention aux pouvoirs magiques de ses compagnons, mais aux pouvoirs dissimulés par la distance ou par la ruse.

Lorsqu'un magicien emploie le sacrement " Silence intérieur ", il ne modifie pas son comportement extérieur, mais si une forme de magie se manifeste dans les alentours, il la perçoit comme une note de musique grave ; un test de " Orientation " de difficulté moyenne lui indique approximativement la

direction d'origine et la distance de la magie en œuvre. La portée de ce sacrement est un rayon d'un nombre de lieues équivalent au score d' " Enchantement " du magicien ; la durée de ce sacrement est un nombre d'heures équivalent aux points de rêve investis.

1. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, mais il ne peut en détecter la nature.

2-4. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, et il peut distinguer s'il s'agit de Magie Spontanée ou de Magie Rituelle.

5. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, et il peut distinguer le type de Magie employé.

6-8. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, mais il ne peut en détecter la nature.

9. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue, et il peut identifier précisément le type de Magie et le pouvoir ou le sort employé.

10-12. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, et il peut distinguer s'il s'agit de Magie Spontanée ou de Magie Rituelle.

13. Le magicien détecte la première manifestation de magie venue ; il peut identifier précisément le type de Magie, le pouvoir ou le sort employé, et mémorise la signature

magique du signal. Il pourra reconnaître cette signature magique s'il perçoit d'autres signaux émis par la même origine (créature ou objet magique).

14-16. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, et il peut distinguer le type de Magie employée.

17. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues, et il peut identifier précisément les types de Magie et les pouvoirs ou les sorts employés.

18-20. Le magicien détecte les trois premières manifestations de magie venues, et il peut identifier précisément les types de Magie employées.

21. Le magicien détecte les deux premières manifestations de magie venues ; il peut identifier précisément les types de Magie et les pouvoirs ou les sorts employés ; il mémorise la signature magique des signaux. Il pourra reconnaître ces signaux magiques s'il perçoit d'autres signaux émis par la même origine (créature ou objet magique).

22-24. Le magicien détecte les trois premières manifestations de magie venues ; il peut identifier précisément les types de Magie et les pouvoirs ou les sorts employés ; il mémorise la signature magique des signaux. Il pourra reconnaître ces signaux magiques s'il perçoit d'autres signaux émis par la même origine (créature ou objet magique).

Ouverture spirituelle

Ce Sacrement ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test moyen de "Perspicacité".

L' " Ouverture spirituelle " permet de transmettre des pensées par télépathie. Ce Sacrement implique un échange de regards et ne peut fonctionner qu'avec d'autres magiciens disposant eux aussi de l' " Ouverture spirituelle ".

1. Le magicien peut transmettre un mot à un interlocuteur.

2-4. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de mots équivalent au nombre de points de Rêve investis.

5. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de mots équivalent à son score de "Rêverie".

6-8. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur une phrase simple.

9. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur une phrase complexe.

10-12. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur une phrase complexe ou un nombre de phrases simples équivalent au nombre de points de Rêve investis.

13. Le magicien peut transmettre à un interlocuteur un nombre de phrases complexes équivalent au nombre de points de Rêve investis ou un nombre de phrases simples équivalent à son score de "Rêverie".

14-16. Le magicien peut

transmettre à un interlocuteur un nombre de phrases simples et de phrases complexes équivalent à la somme de son score de “ Rêverie ” et des points de Rêve investis.

17. Le magicien peut transmettre à plusieurs interlocuteurs un nombre de phrases simples et de phrases complexes équivalent à la somme de son score de “ Rêverie ” et des points de Rêve investis.

18-20. Le magicien peut transmettre des représentations mentales à un interlocuteur (souvenirs visuels, auditifs, olfactifs, mélodies, plans...)

21. Le magicien peut parler mentalement à plusieurs interlocuteurs pendant 10 minutes multipliées par son score de “ Rêverie ”.

22-24. Le magicien peut partager avec un interlocuteur son état de veille magique si l'un des deux magiciens a employé le Sacrement “ Silence intérieur ”.

Chant de Felagund

Ce Sacrement ne peut réussir que si le magicien réussit au préalable un test de “Chant”.

Un test réussi sous “Instrument de musique”, pour accompagner la chanson, permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.

Finrod Felagund était le fils aîné de la maison de Finarfin, et l'un des neveux de Fëanor. Il régna sur les cavernes de Nargothrond et aida Beren dans sa quête du Silmaril. Finrod est célèbre pour avoir

affronté Sauron au cours d'un duel de magiciens, duel qu'il fut à deux doigts de remporter en entonnant un chant magique. Certains Hauts Elfes connaissent encore l'art de Felagund, et sont capables d'affaiblir les ténèbres grâce à la puissance de leur chant.

1. Chant de fermeté : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de “ Rêverie ” sont invulnérables au Don Ténébreux “ Horreur ”.

2-4. Chant de résistance : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de “ Rêverie ” sont invulnérables au Don Ténébreux “ Envoûtement ”.

5. Chant de pouvoir : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de “ Rêverie ” sont invulnérables au Don Ténébreux “ Souffle Noir ”.

6-8. Chant de libération : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de “ Rêverie ” conservent systématiquement l'initiative sur les créatures ténébreuses qu'ils affrontent.

9. Chant synesthésique : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1 équivalent à son score de “ Chant ”.

10-12. Chant éclatant : tant que le magicien chante, celui-ci et un nombre de compagnons équivalent à son score de “ Rêverie ” sont invulnérables

aux Dons Ténébreux.

13. Hymne des Eldars : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1 ou 2 équivalent à son score de “ Chant ”.

14-16. Chœur des oiseaux de Nargothrond : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2 ou 3 équivalent à son score de “ Chant ”.

17. Complainte des mers occidentales : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2, 3 ou 4 équivalent à son score de “ Chant ”.

18-20. Hymne de Tirion aux murailles d'albâtre : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2, 3, 4 ou 5 équivalent à son score de “ Chant ”.

21. Complainte des Deux Arbres : le magicien peut annuler un nombre de sorts de Sorcellerie de Niveau 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 équivalent à son score de “ Chant ”.

22-24. Hymne de Valinor : le magicien aveugle la vigilance malveillante du Pouvoir Ténébreux et soustrait un dé de “ Poésie ” à son score de “ Echo Magique ”. (Ce score ne peut être inférieur à 1.)