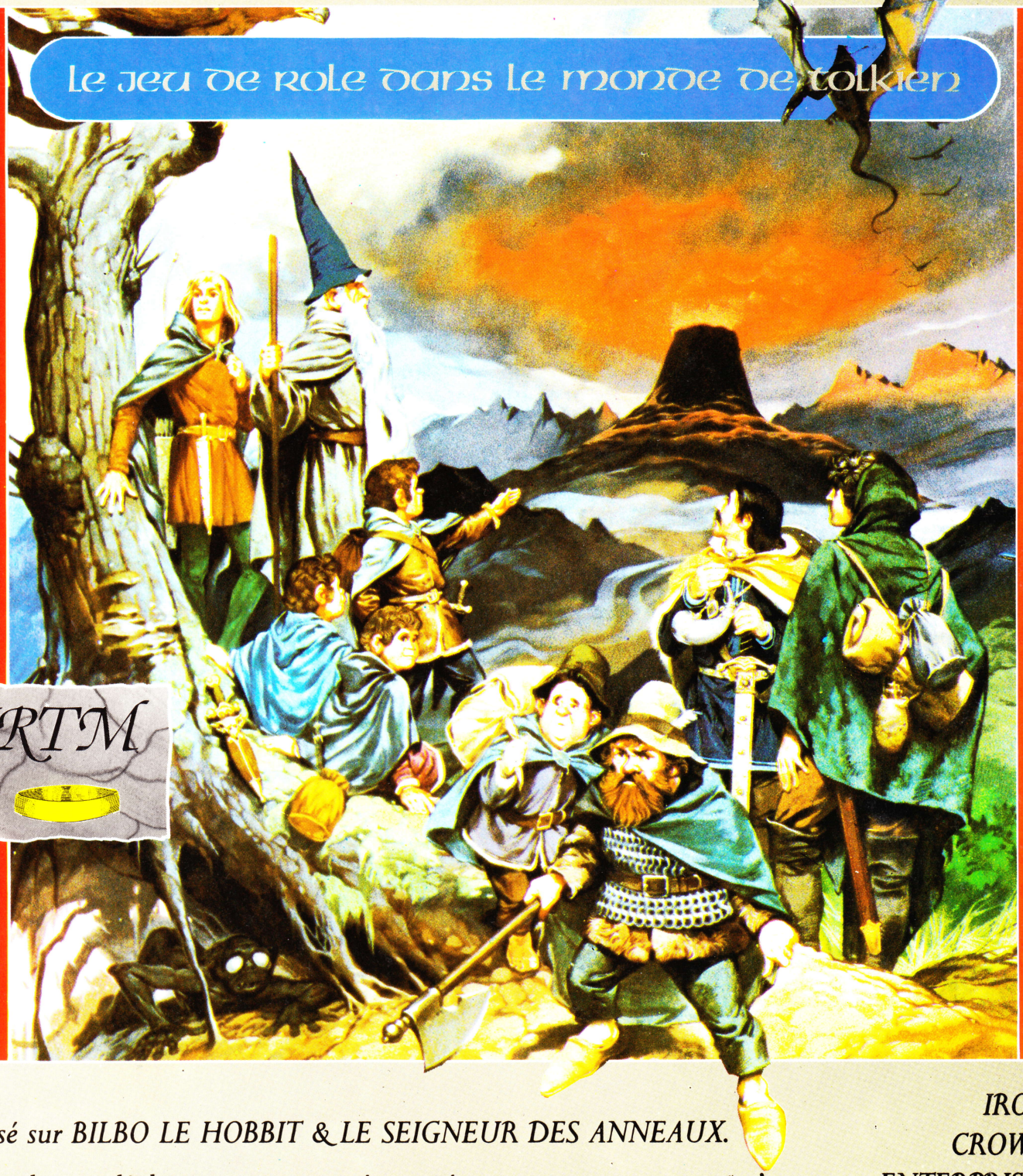
Le Jeu de Role des Terres du Milieu

Le jeu de role dans le monde de tolkien



JRTM

Basé sur BILBO LE HOBBIT & LE SEIGNEUR DES ANNEAUX.

C'est le jeu idéal pour joueurs expérimentés, comme pour ceux qui n'ont pas encore découvert le plaisir du jeu de rôle d'aventures fantastiques.

IRON CROWN ENTERPRISES

I.C.E.

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

Création et Développement : S. Coleman Charlton

Aventures-Exemples : John David Ruemmler, Richard H. Britton, Coleman Charlton, Pete Fenlon

Matériel et recherches sur les Terres du Milieu : Peter C. Fenlon, Bruce R. Neidlinger, Terry K. Amthor, Coleman Charlton.

Illustrations de la Couverture et des Personnages : Angus Mc Bride.

Illustrations intérieures : Charles Peale, Rick Britton, Pete Fenlon, Dennis Loubet, Jim Holloway.

Plans et Graphismes de couverture : Rick Britton, Pete Fenlon

Cartes : Pete Fenlon

Production : John Ruemmler, Sean Murphy, Pete Fenlon, Terry Amthor, Coleman Charlton, Larry Simms.

Contributions au Systèmes de Jeu : Terry Amthor, Pete Fenlon, Kurt H. Fisher, Bruce Neidlinger.

Contributions rédactionnelles : Terry Amthor, Stephen Bouton, Chris Christensen, Pete Fenlon, Bruce Neidlinger, John Ruemmler, Larry Simms.

Contributions spéciales : Tom Williams, Nancy Cranwell, Howard Huggins, Sam Irvin, Deane Begieding, Leonard Cook.

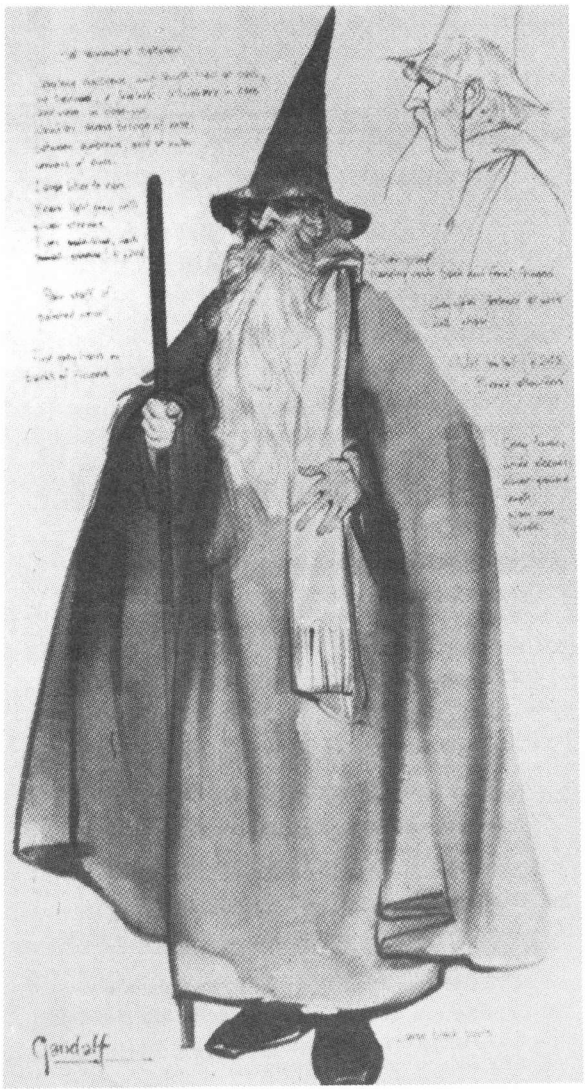
Jeux-Test : Olivia Johnston, Olivia Irwin, Gary Thomson, Rocky Byrd, Terry Amthor, Dave Dixon, Chris Christensen, Steven Bouton, Brian Bouton, James Blevins, Elizabeth Roberts, Larry Simms, Heike Kubash.

Gravures de : *1800 Woodcuts by Thomas Bewick and His School,* édité par Blanche Cirker, Publié par Dover Publications Inc, New York.

Titre original : Middle-earth Role Playing.

Traduction française : Michel Serrat.

Relecture : Thierry Betty.



Première Edition Française : Novembre 1986 - Imprimé en France - I.G.D. Nancy.

Créé par : IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. P.O. BOX 1605, Charlottesville, VA 22902, Etats-Unis.

Produit et distribué sur le marché français par : HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris France.

Copyright : 1986, TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, Ca., USA. *Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM), Bilbo le Hobbit,* et *Le Seigneur des Anneaux*, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce jeu sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

PREMIERE PARTIE
JEU DE ROLE
DANS LE MONDE DE TOLKIEN

Introduction 4

Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques ? 4

L'Aventure dans les Terres du Milieu 5

Un endroit que l'on nomme : LES TERRES DU MILIEU 5

Un exemple d'Aventure Fantastique en Jeu de Rôle . . 6



DEUXIEME PARTIE
COMMENT JOUER :
LES REGLES ET LES DIRECTIVES

1.0 INTRODUCTION 9

1.1 L'apprentissage du JRTM 9
1.2 Définitions et Conventions 9

2.0 LES FACTEURS DE BASE QUI DEFINISSENT UN PERSONNAGE 11

2.1 Caractéristiques mentales et physiques 11
2.11 Description des caractéristiques 11
2.12 Bonus des caractéristiques 11
2.2 Race et Culture 11
2.21 Races et cultures des Terres du Milieu 12
2.22 Capacités raciales particulières 12
2.23 Apparence physique 12
2.24 Langages 12
2.25 Interaction Raciale/Culturelle 12
2.3 Degrés de Maîtrise 12
2.31 Bonus des Degrés de Maîtrise 12
2.32 Compétences primaires 12
2.33 Compétences Secondaires 14
2.4 Professions 15
2.5 Historique/Origines 17
2.51 Options d'Historique 17
2.52 Détermination des détails de l'historique 17
2.6 Expérience et Avancement dans les Niveaux 18
2.61 Points d'Expérience 18
2.62 Niveau des Personnages 21
2.63 Augmentation de Niveau 21
2.7 Notation des Personnages 22
2.71 La feuille de personnage 22
2.72 Bonus de Compétences 22
2.73 Bonus Spéciaux (SP) 22
2.74 Bonus aux Jets de Résistance (JR) 22
2.75 Autres Capacités 23
2.8 L'Interprétation du Personnage 23

3.0 CRÉATION DU PERSONNAGE 24

3.1 Génération des Caractéristiques 25
3.2 Choix de Race et de Culture 26
3.3 Développement des Compétences durant d'Adolescence 28
3.4 Choix d'une Profession 30
3.5 Options et Détails de l'Historique 30
3.6 Développement des Compétences durant l'Apprentissage 32
3.7 Préparation du Personnage 33
3.71 Equipement 33
3.72 Calcul de la Pénalité d'Encombrement 34
3.73 Calcul des Bonus 34
3.8 L'Etincelle de Vie 35

4.0 L'ENVIRONNEMENT - LA TACHE DU MAÎTRE DE JEU 36

4.1 L'Environnement 36
4.11 Les zones civilisées 37
4.12 La Campagne 37
4.13 Les Sites d'Aventures 37
4.2 Les Personnages Non Joueurs (PNJ) 38
4.21 La Population 38
4.22 Les Populations Hostiles 38
4.23 Habitants des Sites d'Aventures 38
4.24 Description des Créatures des Terres du Milieu . . . 39
4.25 Des Alliés pour les Personnages Joueurs (PJ) 39
4.3 L'Intrigue 40
4.31 Politique Générale 40
4.32 Objectifs et Plans des PNJ 40
4.33 Buts et Motivations des PJ 40
4.4 Aventures Typiques 40
4.41 Scénarios 40
4.42 Rencontres générales 41
4.5 Magie et Sorts 41
4.51 Essence 41
4.52 Théurgie 41
4.53 Listes de Sorts 42
4.54 Etude des Listes de Sorts 42
4.55 Lancement des Sorts 42
4.56 Objets Magiques 42
4.6 Religion 44
4.7 Blessures, Mort et Soins 44
4.71 Blessures 45
4.72 Mort 45
4.73 Guérison Naturelle et Premiers Soins 45
4.74 Soins par les Sorts 45
4.75 Soins par les Plantes 45
4.8 Poisons, Maladies, Météo, Achats, Ventes et Monnaie 45

5.0 ACTION DANS L'ENVIRONNEMENT STRATEGIQUE 47

5.1 Activités dans les Zones Civilisées 47
5.11 Achats et Ventes 47
5.12 Nourriture et Logement 47
5.13 Collecte d'Informations 47
5.14 Soins et Convalescence 47
5.15 Rencontres 47
5.2 Activités en Campagne 47
5.21 Mouvement 47
5.22 Campements, repos et sommeil 48
5.23 Evasion et cachette 48
5.24 Rencontres 48
5.3 Reconnaissance de la Campagne 48
5.31 Recherche de Sites d'Aventures 48
5.32 Recherche de Plantes 48

6.0 ACTION DANS L'ENVIRONNEMENT TACTIQUE . . 50

6.1 Représentation Physique de la Situation 50
6.2 La Séquence des actions au cours d'un Round . . . 50
6.3 Préparation et Lancement des Sorts 51
6.4 Mouvement 52
6.41 Course - Mouvement doublé 52
6.42 Mouvements et Actions - en selle 52
6.5 Manœuvres 52
6.51 Manœuvres en Mouvement 53
6.52 Manœuvres Statiques 53
6.6 Attaques 53
6.61 Séquence des Attaques de même type 54
6.62 Choix de la cible et Parade 54
6.63 Jets sans Modification 54
6.64 Limitations des résultats minimum et maximum . . . 54
6.65 Résultats des Attaques 54
6.66 Portée et rechargement 56
6.7 Actions Conflictuelles 56
6.8 Facteurs Divers 57
6.81 Jets d'Orientation 57
6.82 Jets de Perception 57
6.83 Champ de Vision des personnages 57
6.84 Communication entre les personnages 57

7.0 LISTES DE SORTS, TABLES ET FEUILLES DE NOTES 58

7.1 Listes de Sorts 58

7.11 Listes Libres de Sorts Essentiels 59
La Surpuissance Physique - La Main Essentielle - Les Illusions - Les Lois de l'Ouverture - Les Lois des Sorts - Les Lois de l'Essence - La Maîtrise des Esprits - Les Perceptions Essentielles.

7.12 Listes de Sorts Réservées aux Mages 62
Les Voies de la Terre - Les Voies du Froid - Les Voies de la Lumière - Les Voies du Feu - Les Liaisons Supérieures - Les Voies de l'Eau - L'Altération de la Vie - Les Voies du Vent

7.13 Listes de Sorts Réservées aux Bardes 65
Les Puissances des Chants - La Connaissance des Objets - La Connaissance - Le Contrôle des Sons

7.14 Listes de Sorts Réservées aux Rangers 67
Les Révélations des Chemins - Les Lois du Déplacement - Les Lois de la Nature - Les Aspects de la Nature

7.15 Listes Libres de Sorts Théurgiques 69
Les Détections Transcendantales - Les Guérisons Superficielles - Les Lois du Son et de la Lumière - Les Lénifiants Spirituels - Les Déplacements dans la Nature - Les Protections - Les Sorts de Défense - La Connaissance de la Nature

7.16 Listes de Sorts Réservées aux Animistes 71
Les Lois du Sang - Les Soins des Organes - Les Purifications - La Maîtrise des Plantes - La Théurgie Directe - La Maîtrise Animalière - Guérisons des Muscles et des Os - Les Créations

7.2 Tables de Combats et Tables Tactiques 75

TA - TABLES D'ATTAQUES

TA-1: Table d'Attaque des Armes Tranchantes à une main 77
TA-2: Table d'Attaque des Armes Contondantes à une main 77
TA-3: Table d'Attaque des Armes à deux mains 77
TA-4: Table d'Attaque des Armes à projectiles 77
TA-5: Table d'Attaque par griffes et dents 75
TA-6: Table d'Attaque par saisies et déséquilibres 75
TA-7: Table d'Attaque par Sorts d'"Eclairs" 81
TA-8: Table d'Attaque par Sorts en Boules 81
TA-9: Table d'Attaque par Sorts de Base 83

TC - TABLES DES COUPS CRITIQUES

TC-1: Table des Coups Critiques de contusions 79
TC-2: Table des Coups Critiques de taille 79
TC-3: Table des Coups Critiques de perforations 79
TC-4: Table des Coups Critiques de déséquilibres 79
TC-5: Table des Coups Critiques de saisies 80
TC-6: Table des Coups Critiques de chaleur 82
TC-7: Table des Coups Critiques de froid 82
TC-8: Table des Coups Critiques d'électricité 82
TC-9: Table des Coups Critiques d'impacts 82
TC-10: Table des Coups Critiques Physiques pour grandes créatures 80
TC-11: Table des Coups Critiques de Sorts pour grandes créatures 80

TEM - TABLES DES ECHECS ET DES MALADRESSES

TEM-1: Tables des Maladresses avec des armes à main . . 76
TEM-2: Tables des Maladresses avec des armes à projectiles 76
TEM-3: Table d'échecs des sorts 76
TEM-4: Table d'échecs des manœuvres en mouvements . 76

TSC - TABLES DES STATISTIQUES DE COMBATS

TSC-1: Table des statistiques des armes 78
TSC-2: Table des statistiques des animaux 75
TSC-3: Table des statistiques des sorts 81

TJR - TABLE DES JETS DE RESISTANCE 83

TM - TABLES DES MANŒUVRES

TM-1: Table des manœuvres en mouvement 85
TM-2: Table des manœuvres statiques 84

7.3 Tables générales et feuilles de notes 85

TB- TABLE DES BONUS

TB-1: Table des bonus des caractéristiques 24
TB-2: Table des effets des bonus de caractéristiques . . 25
TB-3: Table des modifications raciales particulières . . . 27
TB-4: Table des bonus de degrés de maîtrise 34
TB-5: Table des pénalités d'encombrement 34
TB-6: Table des professions 31

TGC - TABLES DE GENERATION DES PERSONNAGES

TGC-1: Table des degrés de langage 28
TGC-2: Table des options d'historiques 31
TGC-3: Table des races 27
TGC-4: Table des points de développement 33
TGC-5: Table des degrés de compétences durant l'adolescence 29

TE - TABLES D'EXPÉRIENCE

TE-1: Table des points d'expérience - coup fatal 19
TE-2: Table des points d'expérience - sorts 19
TE-3: Table des points d'expérience - coups critiques . . 19
TE-4: Table des points d'expérience - manœuvres 19
TE-5: Table des points d'expérience par niveau 21

TBS - TABLES DES BLESSURES ET SOINS

TBS-1: Table de détérioration des caractéristiques 44
TBS-2: Table de convalescence 44
TBS-3: Table de résurrection : effets et prix 44

TS - TABLES STRATEGIQUES ET SOMMAIRE

TS-1: Table des langages des Terres du Milieu 27
TS-2: Table sommaire des créatures 93
TS-3: Table matrice des personnages 86
TS-4: Table de l'équipement et des prix 88
TS-5: Table des plantes, des poisons et des maladies . . . 89
TS-6: Table des trésors 91
TS-7: Table d'évaluation monétaire des objets magiques . 43
TS-8: Table météorologique 46
TS-9: Table d'évaluation des mouvements stratégiques . . 49
TS-10: Table de Rencontres 49
TS-11: Table des actions 51

FN - FEUILLES DE NOTATION

FN-1 : Feuille de personnage 95
FN-2: Feuille d'enregistrement des dommages 96
FN-3: Feuille d'enregistrement des points d'expérience . . 97
Grilles d'Hexagones 98-99

8.0 APPENDICE 1 : DESCRIPTION DES RACES 100

9.0 APPENDICE 2 : DESCRIPTION DES CREATURES . . 115



TROISIEME PARTIE
UN EXEMPLE D'ENVIRONNEMENT DE JEU

Zones civilisées : L'Auberge au Dernier Pont 120
La Campagne 122
Sites d'Aventures :
Le Château en ruine 123
Un repaire de Trolls 130
Sommaire des personnages non joueurs 131

DOCUMENTS DIVERS

Lectures conseillées 132
Lectures en Français 132
Lectures en Anglais 132

JEU DE RÔLE DANS LE MONDE DE TOLKIEN

INTRODUCTION

Le **Jeu de Rôle des Terres du Milieu** (JRTM) est destiné à amener les joueurs au Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques (JRAF) dans les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien. Il est aussi valable pour ceux qui n'ont jamais pratiqué le JRAF que pour les joueurs expérimentés qui recherchent un système de Jeu de Rôle à la fois réaliste et simple à mettre en oeuvre pour des aventures de niveau relativement bas (du premier au dixième niveau). Il contient des règles complètes pour résoudre la majorité des situations courantes qui interviennent dans les JRAF ainsi qu'une variété de tables qui agrémentent le jeu et lui ajoutent des détails sans altérer sa jouabilité.

Les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien constituent l'environnement idéal pour un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques. C'est l'image de notre monde, tel que nous le percevons, et c'est aussi une mythologie, créée par un grand érudit. Les Terres du Milieu sont éternelles, présentes pour toujours dans l'esprit de tous ceux qui ont suivi ses chemins. Chaque lecteur lui apporte ses propres visions. Il est donc naturel que cette incroyable création soit utilisée dans un contexte de Jeu de Rôle. Ceux qui sont proches des Terres du Milieu y trouveront de nouvelles manières d'approfondir leur expérience, comblant leurs lacunes et découvrant les mystères qui les ont toujours intéressés.

Le système de ***Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM)*** bénéficie d'aides de jeu variées. Ces produits peuvent réduire le temps et les efforts nécessaires pour la création d'un jeu excitant, et améliorer le réalisme et le détail en cours de jeu. Parmi ces aides de jeu, les « Modules de Campagnes des Terres du Milieu » (1) de I.C.E. fournissent une quantité de matériels concernant des parties spécifiques des Terres du Milieu. Les « Modules d'Aventures » (1) fournissent, eux, des zones précises et des sites particuliers pour des aventures complètes et prêtes à être jouées.

De plus, le système ***Rolemaster (2)*** de I.C.E. propose un système étendu de combat et de sorts, un système de développement des personnages plus souple, ainsi que des directives pour un jeu de campagnes ou à plus grande échelle. Ces systèmes permettent au **JRTM** d'accepter des personnages de plus haut niveau et d'accroître les options et possibilités de changements proposées aux Maîtres de Jeu et aux Joueurs.

(1) NDT : Tous les modules édités en anglais seront peu à peu traduits en Français.

(2) NDT : Il s'agit d'un système de JRAF plus complexe.

QU'EST CE QU'UN JEU DE RÔLE D'AVENTURES FANTASTIQUES ?

Le moyen le plus simple de comprendre ce qu'est un jeu de rôle est de le comparer à une oeuvre de fiction telle qu'un roman (ou une pièce de théâtre, ou un film...). Dans un roman, l'auteur détermine la situation, l'environnement, de son récit ainsi que les actions de tous les personnages et donc toute l'intrigue (l'histoire) alors que dans un Jeu de Rôle l'auteur (le Maître de Jeu ou MJ) ne détermine que l'environnement et certains éléments de base de l'intrigue. Les actions des personnages (et donc l'histoire elle même) sont déterminées en cours de jeu par les Joueurs participants et le Maître de Jeu (MJ). Chaque Joueur contrôle les actions de son personnage (nommé « Personnage Joueur ou P.J. ») pendant que le MJ dirige les actes de tous les autres personnages (appelés les « Personnages Non Joueurs ou PNJ »). Ainsi chaque joueur assume le rôle (joue le rôle, au sens comédien du terme) de son personnage alors que le Maître de Jeu interprète les rôles des Personnages Non Joueurs (PNJ). En d'autres termes, un Jeu de Rôle est un roman « vivant » dans lequel l'interaction des acteurs (des personnages) crée une histoire en perpétuelle évolution.

Le Maître de Jeu s'assure également que les actions entreprises par les personnages sont possibles dans la situation qu'il a développée (son monde de Fiction, son monde Fantastique). Dans cette création intervient la notion de Fantastique, de Fiction. Le MJ crée un univers qui n'est pas limité par les réalités de notre monde et ainsi son univers s'inscrit dans le domaine de la Fiction, également appelé le « Fantastique ». Toutefois, le Maître de Jeu applique un ensemble de règles qui définissent et contrôlent la réalité physique de son univers fantastique. Le respect de ces règles transforme le processus de création romanesque en création ludique destinée à la pratique du Jeu de Rôle.

Un JRAF est donc installé dans un univers fantastique dont les réalités ne sont pas régies par celles de notre monde, mais par un ensemble de règles. La création de l'intrigue du jeu est l'étape suivante. Le MJ et les joueurs l'affectent mais aucun d'eux ne le contrôle vraiment. L'intrigue est déterminée par l'interaction des personnages, entre eux, et avec leur environnement.

En tant qu'activité ludique, un JRAF doit toujours être intéressant, excitant et doit mettre les joueurs au défi. L'un des principaux objectifs du Jeu de Rôle est de faire endosser au Joueur (à la joueuse) la personnalité de son personnage (PJ) afin qu'il (elle) puisse réagir aux situations rencontrées, comme le personnage le ferait. C'est là la principale différence entre le Jeu de Rôle et les autres jeux tels que le bridge ou les échecs. Le Personnage Joueur n'est pas une simple carte, ou un simple pion ; dans une bonne partie de Jeu de Rôle, le joueur se place lui même dans la situation de son personnage. Le MJ fournit des descriptions détaillées, des illustrations, des cartes, qui aident le joueur à visualiser les sites et les autres personnages. De plus chaque joueur doit parler et réagir envers les autres personnages comme le ferait son propre personnage. Tout cela crée une ambiance d'excitation et de réalisme (dans le cadre de l'univers fantastique, bien sûr) dans laquelle chacun est personnellement impliqué.

On a décrit le Maître de Jeu un peu comme un auteur de roman qui applique son activité au Jeu ; maintenant il va devenir plus que cela. Il ne se contente pas de décrire ce qui peut arriver dans le jeu comme si cela arrivait effectivement aux personnages impliqués, il doit assurer aussi les fonctions d'arbitre, et de juge pour les situations dans lesquelles les actions tentées par un personnage doivent être résolues. Le MJ doit assurer un peu de préparation avant que le jeu commence. Il doit développer le cadre et les scénarios qui doivent être joués en appliquant les règles et soit du matériel de son propre cru, soit des aides de jeu disponibles dans le commerce. Jusqu'à ce que les joueurs rencontrent effectivement certaines situations dans le cours du jeu, une grande partie du cadre et du scénario n'est connue que du MJ lui même. De plus le MJ joue le rôle de tous les personnages et créatures qui ne sont pas des personnages joueurs (PJ) mais qui bougent et agissent néanmoins dans le cadre du jeu.

Chacun des joueurs crée et développe un personnage en utilisant les règles de jeu et l'aide du MJ (pour l'histoire personnelle et les origines du personnage). Chaque Personnage joueur dispose de certaines évaluations chiffrées pour ses attributs, ses capacités, ses compétences. Ces chiffres dépendent de la manière dont le joueur développe son personnage en suivant les règles du jeu. Ils déterminent les chances qu'a un personnage de réussir certaines actions. Beaucoup des actes que les personnages sont amenés à tenter en cours de jeu, ont des chances de réussir ou d'échouer. La réussite, ou l'échec des actions que le MJ et les joueurs envisagent en cours de jeu, sont déterminés par les règles de jeu, les caractéristiques chiffrées des personnages et par le facteur aléatoire des jets de dés.

Un jeu de Rôle de Fiction (d'Aventures Fantastiques) traite d'aventure, de magie, d'action, de danger, de combat, de trésors, de héros, de méchants, de la vie et de la mort. En bref, dans un JRAF, le joueur laisse derrière lui la réalité du monde, pour un moment, et entre dans un univers où le Fantastique est réalité et où la réalité n'est limitée que par l'imagination du MJ et celle des joueurs eux mêmes.

L'AVENTURE DANS LES TERRES DU MILIEU

Avec le ***Jeu de Rôle des Terres du Milieu***, vous pouvez être un Elfe, ou un Hobbit, un Homme ou même un Orque. Vous pouvez déguster des gâteaux dans la Comté, examiner des livres à Rivendell, ou combattre des Dragons dans les Montagnes Blanches. Au lieu de lire, simplement, les récits des méfaits des sbires du Malin, vous pouvez agir pour les arrêter. Vous battre contre les Cavaliers Noirs ou espionner les hommes de Mordor — faire tout ce que vous jugez utile pour remplir votre mission. Mais souvenez vous ; les dangers abondent.

Le **JRTM** attise votre imagination et fait de vos rêves, des actions. En vous permettant de prendre part à la pièce qui se joue, ce jeu vous fait faire un pas hors de ce monde pour entrer hardiment dans les Terres du Milieu.



UN ENDROIT QUE L'ON NOMME : LES TERRES DU MILIEU

Les Terres du Milieu (ou Endor) constituent le Pays du Milieu, un continent du Monde nommé Arda (Le Royaume). Créées par Eru — L'Unique — pour ses fils, les Terres du Milieu sont un endroit magique, peuplé de toutes sortes de peuples particuliers et de bêtes étranges.

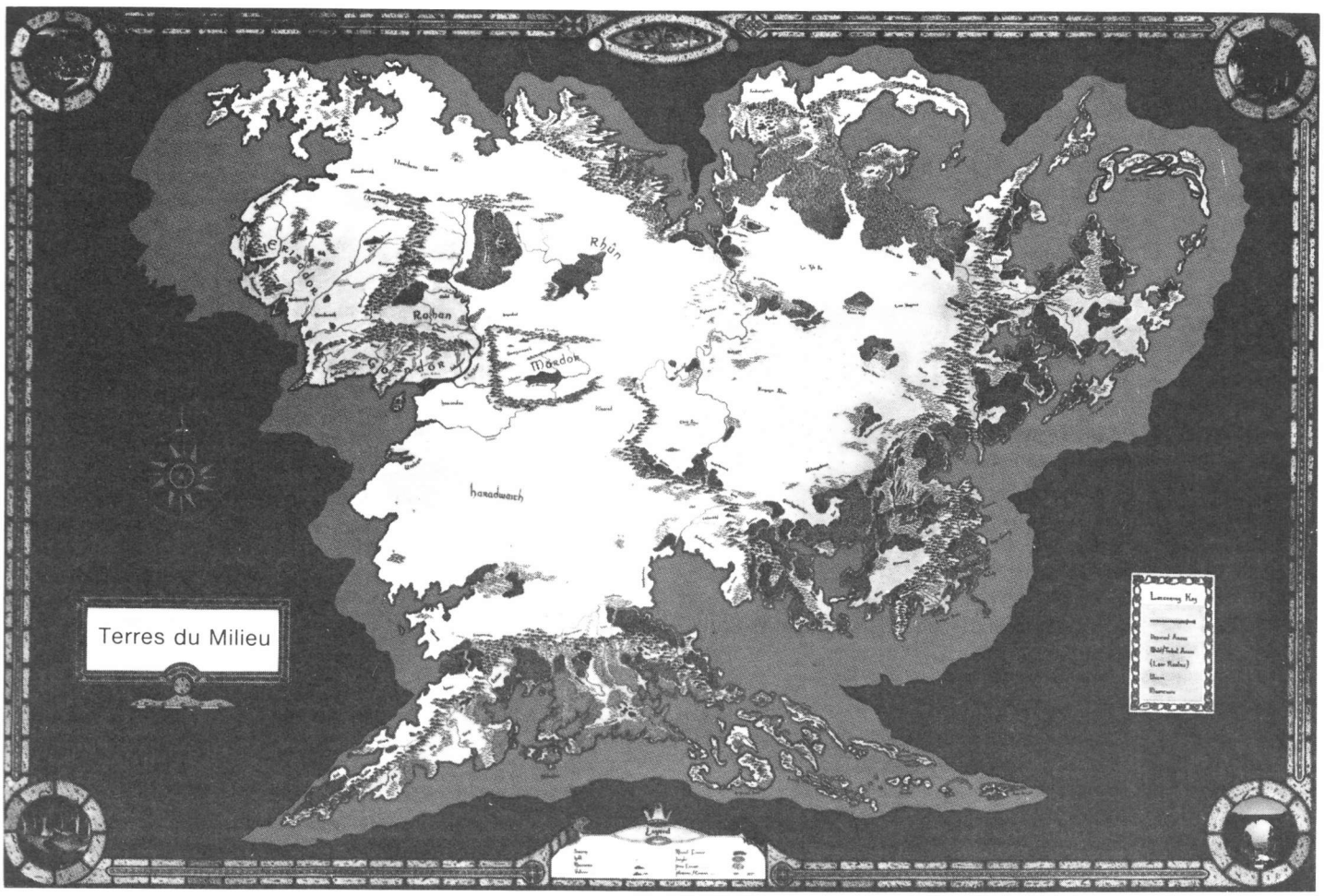


Dans les Terres du Milieu, les Elfes immortels, les robustes Nains, les simples Hobbits vivent au milieu de nombreuses espèces mortelles ; se battant pour survivre et prospérant face à d'innombrables dangers ; les Orques et les Wargs, les Trolls et les Géants, les Wights et les Wraiths, les Dragons et les Féroces Ailées, et bien sûr Le Seigneur Des Anneaux. Des incantations divines modèlent le paysage et affectent le temps pendant que les Anneaux de Pouvoir gardent les Royaumes magiques — ou torturent les âmes et conduisent les Peuples Libres vers les Ténèbres.

Toutefois les Terres du Milieu ressemblent aussi à notre bon vieux monde, car les terres d'Endor partagent beaucoup des peines et des merveilles associées au jeune « monde des Hommes ». L'intérêt, l'avarice, la douleur, la haine et la peur, tout se dresse sur le chemin du bonheur. La guerre du Bien contre le Mal, et les épreuves de la Destinée régissent les heures des esclaves comme de ceux qui vivent libres.

C'est un environnement idéal pour les scènes héroïques. Il entraîne les âmes aventureuses, curieuses, braves dans des quêtes épiques. Elles y déploient leurs efforts pour la gloire et la fortune, ou pour la sauvegarde des malheureux que menacent les griffes odieuses des Ténèbres.

Allez et mesurez-vous aux plaisirs et aux traquenards du **JRTM** et que Eru vous accompagne.



UN EXEMPLE D'AVENTURE FANTASTIQUE

Ce chapitre est un exemple d'aventure dans le cadre d'un JRAF. L'aventure est présentée sous la forme d'un dialogue entre le MJ et les joueurs, les informations et actions en terme de jeu sont placées en italiques. Nombre de mécanismes et de règles appliquées pour résoudre certaines actions ne figurent pas dans cet exemple. Ces règles et mécanismes sont présentés dans un autre paragraphe.

Les personnages — joueurs voyagent à pied de Rivendell à Bree en suivant la Grande Route de l'Est. Ils transportent un chargement de vin fin de Dorwinion, et de Gort (herbes). Les personnages sont :

1) Boah Agonar, un Elfe Magicien qui s'habille étrangement.

2) Ayitula Chinta Kari, une animiste Umli avec certaines tendances fanatiques.

3) Naug Zigildûn, guerrier Nain de sexe non révélé (beaucoup de naines semblent être des mâles).

4) Droggo Doigts-agiles Dendacier, un scout hobbit, que des « malappris » pourraient appeler un voleur.

Toute ressemblance entre ces personnages et n'importe quelles personnes (réelles ou de JRAF), vivantes ou décédées, ne pourrait être que pure coïncidence.

A l'approche de la tombée de la nuit, dans les Trollshaws, à 30 miles de Rivendell, les joueurs décident de camper pour la nuit. Comme le groupe quitte la route pour entrer dans le terrain accidenté au Nord, une pluie légère commence à tomber. Après avoir parcouru environ 100 mètres, alors que le soir approche, ils découvrent une tour en ruine. Le Groupe ne le sait pas, mais trois Orques, dans les caves de la tour, retrouvent leur activité maintenant que la nuit tombe. Le dialogue qui suit est un exemple de la manière dont peut se dérouler une partie de JRAF.

Maître de Jeu (MJ) : « Vous arrivez au sommet d'une hauteur, et vous découvrez les ruines d'une tour dans une vallée, un peu plus bas. La tour a encore une partie de son toit. Un petit cours d'eau traverse la vallée, et il y a des arbustes et des arbres habituels ; pins, chênes, etc... »

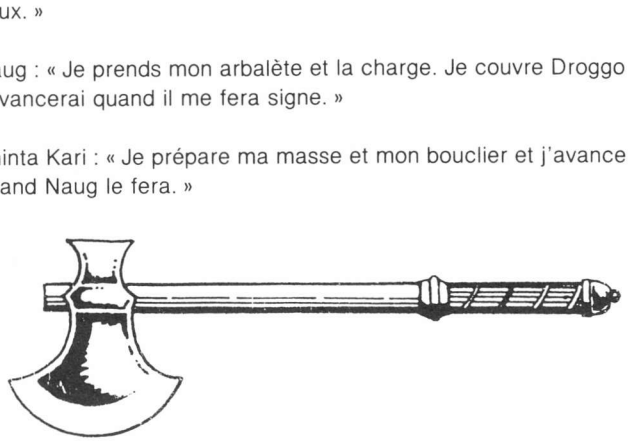
Le MJ trace le schéma de la vallée et de ce qu'elle contient sur une feuille de papier. Pendant qu'il trace cette carte schématique, les joueurs discutent entre eux de ce qu'ils vont faire. Ils décident que leur objectif commun est d'inspecter la tour pour savoir si elle peut constituer un abri pour la nuit, et s'il n'y a pas là la possibilité d'une petite aventure. L'objectif commun sera celui là mais les joueurs vont avoir à décider d'actions individuelles pour accomplir cette tâche. La coordination et la coopération seront assurées au moyen de communications limitées entre les personnages.

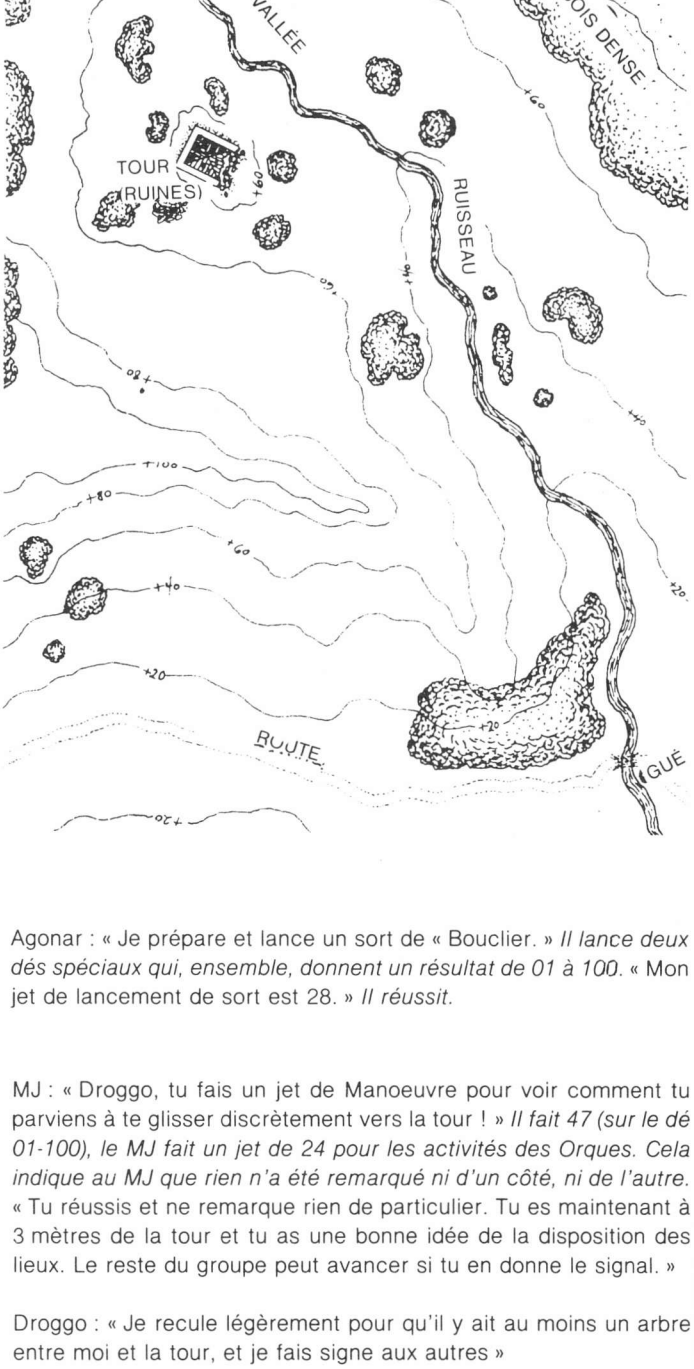
MJ : « Quels sont vos plans et comment chacun de vous se prépare-t-il ? »

Droggo : « Nous envisageons d'explorer la tour comme abri possible. Je dégaine mon épée courte, je pars devant les autres et j'explore notre route d'approche. J'utilise les couverts possibles pour me déplacer et j'essaye de le faire aussi doucement que je le peux. »

Naug : « Je prends mon arbalète et la charge. Je couvre Droggo et j'avancerai quand il me fera signe. »

Chinta Kari : « Je prépare ma masse et mon bouclier et j'avancerai quand Naug le fera. »





Agonar : « Je prépare et lance un sort de « Bouclier. » *Il lance deux dés spéciaux qui, ensemble, donnent un résultat de 01 à 100.* « Mon jet de lancement de sort est 28. » *Il réussit.*

MJ : « Droggo, tu fais un jet de Manoeuvre pour voir comment tu parviens à te glisser discrètement vers la tour ! » *Il fait 47 (sur le dé 01-100), le MJ fait un jet de 24 pour les activités des Orques. Cela indique au MJ que rien n'a été remarqué ni d'un côté, ni de l'autre.* « Tu réussis et ne remarque rien de particulier. Tu es maintenant à 3 mètres de la tour et tu as une bonne idée de la disposition des lieux. Le reste du groupe peut avancer si tu en donne le signal. »

Droggo : « Je recule légèrement pour qu'il y ait au moins un arbre entre moi et la tour, et je fais signe aux autres »
Le reste du groupe : « Nous avançons précautionneusement »

MJ : « Chacun de vous fait un jeu de Manoeuvre. » *Ils font respectivement : 86, 35 et 46. Le MJ fait 62 pour les Orques. Rien n'a été remarqué d'un côté ni de l'autre, mais les Orques commencent à s'activer un peu plus, et à se déplacer vers l'escalier, et bientôt vers l'extérieur.* « Vous vous déplacez tous et ne remarquez rien de particulier »

MJ : « Voici un schéma de la tour et de ses abords immédiats. La tour est carrée avec un étage. La façade qui est devant vous s'est effondrée ainsi que le premier étage, mais les trois autres murs ainsi que le toit semblent encore en bon état. Le toit a quelques trous. Il y a une ouverture dans le mur opposé à vous qui était l'entrée principale. Vous pouvez remarquer un amas de décombres, mais rien d'autre à l'intérieur.

Les joueurs — ou le MJ — marquent les positions des personnages sur le schéma.

MJ : « Chacun décide de ses actions pour ce round. »

Droggo : « Je me déplace très lentement vers le mur, sur la droite de la tour, et je regarde à l'intérieur en utilisant le mur comme couvert. »

Naug : « Je suis Droggo avec mon arbalète prête. »

Chinta Kari : « Je me déplace avec Naug. »

Agonar : « J'avance avec Chinta. »

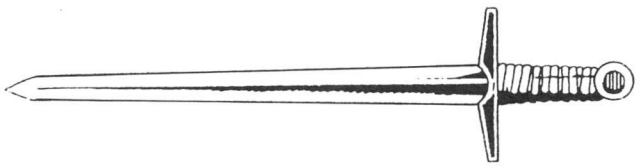
MJ : « Tout le monde fait un jet de manoeuvre. » *Ils font 24, 89, 93 et 62 ; les Orques font 65 et ils s'apprêtent à monter l'escalier.* « Vous arrivez tous au bout du mur à votre droite, et regardez autour de vous. Vous voyez l'intérieur de 5 m sur 5 m avec des tas de décombres constitués de pierres tombées, de matériel en ruine, et autres détritus. Il y a quelque chose qui ressemble à un grand coffre (1 m 20 × 60 cm × 60 cm) sous les décombres directement en face de vous, près de l'extrémité du mur de gauche. Vous voyez aussi ce qui ressemble à des escaliers, menant dans le coin gauche le plus éloigné. Que faites vous pendant ce round ? »

Droggo : « J'avance très lentement dans la tour en suivant l'intérieur du mur de droite, sans quitter l'escalier des yeux. »

Chinta Kari : « Je traverse vers le mur de gauche et je commence à dégager le coffre des décombres, à la recherche d'objets magiques ou de butin. »

Naug : « Je vise entre la porte principale et l'escalier de manière à pouvoir tirer sur l'un ou l'autre si quelque chose se présente. »

Agonar : « Je prépare mon sort : Lévitation. »



MJ : « Chinta Kari et Droggo font un jet de Manoeuvre. » *Ils obtiennent les excellents résultats de 78 et 97. Les Orques font 73 et ont fini de se préparer ; ils commencent à monter l'escalier.* « Droggo, tu ne remarques rien et tu as eu le temps d'aller jusqu'à la porte. Chinta Kari, tu as atteint le tas de décombre où se trouve le coffre, tu les as enlevés et tu n'as rien trouvé. Que faites vous pendant ce round ? »

Agonar : « Je lance mon sort de Lévitation, et commence à me déplacer le long du mur. » *Il jette les dés et réussit à léviter avec 54.*

Naug : « Je reste prêt à tirer. »

Droggo : « Je risque un coup d'oeil à la porte principale et j'écoute d'éventuels bruits. »

Chinta Kari : « J'essaye d'ouvrir le coffre. »

MJ : « Il commence véritablement à faire nuit. Agonar, tu t'élèves de 1 m 20, ce round, présentant une cible tentante pour tout projectile. Chinta Kari, tu réalises que le coffre est rouillé mais non verrouillé. Il pourrait faire du bruit si tu l'ouvres. Droggo, tu vois ceci lorsque tu risques un oeil à la porte. » **Le MJ tend à Droggo une feuille de papier sur laquelle est écrit : « tu ne vois rien de particulier dehors, mais tu entends un léger cliquetis en bas de l'escalier. »** — « Que faites vous pendant ce round ? » *Il jette les dés et détermine que les Orques sont en train de monter l'escalier.*

Chinta Kari : « J'ouvre le coffre très, très doucement et je regarde à l'intérieur. »

Droggo : « Je m'accroupis derrière un tas de décombres près de la porte et je me cache »

Agonar : « Je continue à léviter vers le plafond en prenant garde aux Shards (un monstre mythologique qui terrifie Agonar). »

Naug : « Je continue à couvrir la porte et l'escalier. »

MJ : « Chinta Kari fait un jet ! » *Elle fait 12* « Tu ouvres le coffre mais il grince. Tu vois une dague rouillée et une petite boîte à l'intérieur. Agonar, tu es à 4 m 20 de haut, maintenant, et tu ne vois pas de Shards. Par contre, Droggo et Naug, vous voyez trois Orques habillés de cuir rigide et portant des épées courtes et de l'équipement qui débouchent de l'escalier et se tournent vers Chinta Kari, qui ne remarque rien. Naug, tu peux tirer. »

Naug : « Je tire sur le plus gros. » *Il fait 92 et se refère à la Table d'Attaques par projectiles. Ce qui donne 21 points de coups à l'Orque ainsi qu'un Coup Critique de Perforation « D ». Il jette un autre dé et fait 70 ce qui indique que le coup à traversé le cou. L'Orque meurt immédiatement. (c'est un tir réellement excellent)*

MJ : « Quel est votre plan pour ce round ? »

Agonar : « Je prépare un sort et je hurle : Attention Chinta, des Orques ! »

Naug : « Je lache mon arbalète, je prend ma hache de bataille pendant que je me place devant Chinta. Je crie : Venez et mourrez, Chiens de Cochons d'Orques ! »

Droggo : « Je continue à me cacher avec mon épée courte prête à frapper »

Chinta Kari : « Comme je n'ai pas remarqué les Orques, j'essaye de prendre la petite boite dans le coffre et la cache sous mon manteau sans que personne ne me voie. »

Le MJ jette les dés pour aider à déterminer la réaction des deux Orques qui restent. Il fait 06 et 91. L'un des Orques s'enfuit alors que l'autre décide de punir cette personne qui lui tourne le dos. Le MJ fait des jets de Perception pour Agonar, Naug et Droggo ; aucun d'eux ne s'apperçoit que Chinta Kari a pris la boîte.

MJ : « Un Orque se retourne et court vers la porte principale. L'autre lâche son équipement et charge vers Chinta Kari, en hurlant et en brandissant son épée courte. Chinta Kari, tu réussis ton action de ce round mais tu entends un bruit de course derrière toi et les cris de tes amis. Droggo tu peux frapper l'Orque pendant qu'il sort. »

Droggo : « Je le taille quand il passe en courant. »
Il fait 02 et commet une maladresse avec son épée courte (un jet de 49 indique qu'il lâche son arme).

MJ : « Surprenant mouvement, Droggo, l'Orque ne t'a même pas remarqué et continue de s'en aller. Naug, toi et l'Orque, vous avez atteint l'endroit où se trouve Chinta Kari, l'attaque peut avoir lieu au prochain round. Chinta Kari, tu es pleinement consciente de se qui se passe. Qu'allez vous faire, tous, maintenant ? »

Droggo : « Je ramasse mon épée. »

Agonar : « Je lance mon sort Sommeil sur l'Orque qui s'approche et je sauve Chinta. Je ne l'ai préparé que pendant un round, j'ai donc un modificateur de – 15 pour mon attaque. »

Chinta Kari : « Comme je ne suis pas très bonne en combat, j'abandonne et je tire le coffre sur moi. » *Le coffre est assez grand pour qu'elle tienne dedans.*

Naug : « Je balance un coup à l'Orque et j'essaye de le couper en deux. »

MJ : « Le sort d'Agonar part en premier, ensuite Chinta Kari manoeuvrera pour tirer le coffre sur elle à temps. Ensuite l'Orque, qui est plus rapide que Naug attaquera Chinta Kari et enfin Naug attaquera l'Orque. Droggo est hors course pour cette action puisqu'il ramasse son arme. »

Agonar fait 68 en attaque, l'Orque obtient 17 à son jet de Résistance et s'endort. Chinta Kari abandonne la zone de combat, mais n'aurait pas évité l'attaque de l'Orque si Agonar ne l'avait pas endormi. Naug poursuit son action et frappe sur l'Orque maintenant endormi. Il lui inflige 40 points de coups, un Coup Critique de Taille « E » et un Coup Critique de Contusion « C », tout cela aboutit au bris d'une jambe et à l'inconscience pour l'Orque. L'Orque et le coffre tombent sur Chinta Kari qui subit 5 points de coups et un Coup Critique de Déséquilibre « A », donc encore 4 points de coups et elle est étourdie pour un round.

L'aventure pourrait continuer ; le groupe ayant l'option de poursuivre son exploration de la tour maintenant déserte, de chasser l'Orque fuyard (qui pourrait être allé chercher du renfort), de quitter les lieux, ou toute autre action, ou combinaison d'actions. Naug et Agonar recevront quelques points d'expérience pour leur sort et pour la mort des Orques et Droggo, éventuellement, pourra récupérer son épée, mais peut être pas sa propre estime. Chinta Kari peut avoir une grosse surprise lorsqu'elle ouvrira la boîte qu'elle a subtilisée sans que le reste du groupe le remarque. (La boîte comporte un piège à aiguille empoisonnée dans sa serrure qui la frappera si elle l'ouvre sans avoir détecté et désarmé le piège.)



COMMENT JOUER : LES RÈGLES ET LES DIRECTIVES

1.0 INTRODUCTION

La majorité des jeux de rôle nécessitent des « règles » (directives) pour définir et contrôler les réalités des mondes dans lesquels se placent les aventures. Dans l'idéal, de telles règles sont capables de traiter la majorité des actions courantes qui peuvent se produire dans un JRAF, sans rien retirer à la saveur et aux détails de l'intrigue ou de l'environnement du jeu.

Cet ensemble spécifique de règles traite des réalités des peuples, des endroits et des choses dans les Terres du Milieu de J.R.R. TOLKIEN. Les chapitres 2 et 3 traitent de la création des personnages, de leur développement et leur capacités. Le chapitre 4 détaille la plupart des règles qui influencent la tâche du maître de jeu, en ce qui concerne la mise au point et la direction de l'environnement. Les paragraphes 5 et 6 se consacrent à la résolution des actions et des activités qui se produisent le plus souvent au cours des aventures des joueurs. Enfin le chapitre 7 fournit une variété de listes, de tables, et de feuilles de notes dans lesquelles on trouve les mécanismes qui ajoutent de la saveur et du détail au jeu sans diminuer sa jouabilité.

Le MJ et le joueur doivent garder à l'esprit que ces « règles » ne sont que des indications destinées à l'aider dans la mise au point et dans le déroulement du JRAF. Le maître de jeu ne doit avoir aucun scrupule à modifier ces « règles » pour qu'elles correspondent à sa vision ou à son style de jeu de rôle, et les joueurs doivent réaliser que le MJ a toute autorité lorsqu'il s'agit d'interpréter ou de changer la règle.

Mais ces règles, et les décisions du Maître de Jeu les concernant, sont les seules indications dont disposent les joueurs sur les capacités de leurs personnages. Aussi le maître de jeu doit-il rester cohérent et constant dans ses décisions, sinon les joueurs perdront leur foi et leur confiance en lui, choses qui sont indispensables à la pratique agréable et satisfaisante du jeu de rôle.

1.1 L'APPRENTISSAGE DU JRTM

Le MJ doit d'abord survoler les règles pour avoir une vision générale du système et il doit ensuite lire toutes les règles attentivement. Si un chapitre n'est pas compris immédiatement, il convient de le marquer et d'y revenir lorsque toutes les règles auront été lues. De fréquents exemples sont inclus pour aider à appréhender les règles. Le MJ n'a pas besoin de mémoriser toutes les règles ou d'analyser la signification de chacune d'entre elles dès le début. Elles sont organisées de telle façon que la majorité des situations peuvent être résolues en se référant au chapitre spécifique qui les concerne lorsque le cas apparaît pour la première fois.

Les joueurs doivent tout d'abord lire les chapitres 1 et 2. Ainsi ils pourront générer leurs personnages en suivant la procédure et les exemples détaillés au chapitre 3 et se reportant au chapitre 2 pour l'explication des différents aspects du personnage. Enfin ils pourront lire le chapitre 6 où ils comprendront quelles sont leurs options en situations tactiques (généralement en combat). Il n'est pas nécessaire que les joueurs lisent les chapitres 4 et 5 qui concernent les Maîtres de Jeu, la manière de conserver le cadre du jeu, les éléments d'intrigues et d'autres facteurs intervenants.

1.2 DÉFINITIONS ET CONVENTIONS

La majorité des termes spécifiques utilisés dans le système de ***Jeu de Rôle des Terres du Milieu*** et dans l'oeuvre de Tolkien ne figure pas dans la liste ci-dessous. Ces termes sont généralement explicités lorsqu'ils sont rencontrés dans le texte. Les termes qui figurent ici sont ceux qui sont le plus couramment utilisés, ou qui ont une grande importance pour l'utilisation et la compréhension du **JRTM.**

CONVENTIONS AU SUJET DES JETS DE DES

Comme précisé dans la définition des « Jets de dés », les dés utilisés dans le JRTM sont des dés à 20 faces qui génèrent des résultats entre 0 et 9. Si deux de ces dés sont utilisés, on peut obtenir une variété de résultats :

Jets de 1 à 100 : Beaucoup de lancers de dés dans le JRTM sont des jets de 1 à 100 (également mentionnés comme jet de D100). Lorsque deux dés sont lancés ensemble, on convient à l'avance que l'un des deux dés est celui qui représente les dizaines et l'autre, les unités. On obtient ainsi un résultat aléatoire entre 01 et 00 (00 est considéré comme 100 et non comme zéro.)

Jets sans limites : Beaucoup des D100 utilisés dans le cours du jeu sont des « Jets Sans Limites ». La plupart du temps ces Jets Sans Limites se soldent par un résultat compris entre 01 et 100 mais ils peuvent parfois générer des résultats inférieurs à 0 ou supérieurs à 100. Les Jets Sans Limites interviennent le plus souvent pour les Jets d'attaques, de Manoeuvres, d'Orientation, de Perception et de Rencontres. Parmi les jets qui n'appartiennent pas à cette catégorie on trouve : les jets de Coups Critiques, les jets de Caractéristiques, les jets d'apprentissage des listes de Sorts, et tous ceux qui concernent les Options d'Historiques. Si un Jet est Sans Limites :

Un premier jet de 1 à 100 supérieur à 95 appelle un second jet de D100 dont le résultat est additionné à celui du premier jet. Si ce second jet est encore supérieur à 95, on procède à un troisième lancer de D100 et le résultat est ajouté à l'addition des deux précédents. Le processus est appliqué de la même manière jusqu'à ce que le résultat d'un jet soit inférieur à 96. Le résultat du Jet Sans Limites (haut) est l'addition des lancers effectués. Il n'y a donc aucune limite théorique à la hauteur du résultat d'un tel jet.

Un premier jet de 1 à 100 inférieur à 06 appelle un second jet de D100 dont le résultat est soustrait au premier. Si le second jet est supérieur à 95, le résultat du second est retranché au premier et on procède à un troisième jet dont le résultat est lui aussi soustrait au total des deux précédents. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un résultat inférieur à 96 intervienne. Le total obtenu est le résultat (bas) du Jet Sans Limites. Il n'y a pas de limite théorique à la faiblesse (nombres négatifs) du résultat d'un tel jet.

Jets de 1 à 10 : Lorsqu'un résultat (jet) entre 1 et 10 est nécessaire, on n'utilise qu'un seul dé. Cela donne un résultat entre 0 et 9, mais le « 0 » est considéré comme 10. Un tel jet est appelé « jet de 1-10 » ou « D10 ».

Jets de 1 à 5 : Lancer un seul dé, diviser le résultat par 2 et arrondir au dessus.

Jets de 5 à 50 : jet de D10 cinq fois. Additionner les résultats.

Autres jets : Tous les autres jets sont des variantes de ceux-ci.





Aman : Le continent à l'ouest des Terres du Milieu de l'autre côté de la Grande Mer. Là ou se trouve Valinor (la Demeure des Valar et d'un grand nombre d'Elfes) et la Maison des Morts.

Arda : (Le Royaume) Le Monde entier créé par Eru, par l'intermédiaire de ses servants, les Valar. Il comprend les Terres du Milieu et Aman.

Bêtes sauvages : Espèces animales traditionnelles dénuées de formes enchantées ou de capacités. Elles sont capables d'organisation sociale, mais sont dénuées de culture.

Campagne : Dans un jeu de rôle ; une série d'aventures connectées entre elles, qui respecte à la fois la chronologie et les circonstances.

Caractéristique : L'un des six attributs mentaux et physiques qui déterminent l'efficacité avec laquelle un personnage pourra entreprendre des actions et des activités.

Chance (% de) : Souvent, dans le JRTM, une action a des « chances » de réussir ou d'intervenir, et cette chance est généralement donnée sous la forme de X %. Cela signifie que si un jet (1-100) est fait et que le résultat est inférieur ou égal à X, alors l'action ou l'activité réussit (ou se produit) ; autrement elle échoue (ne se produit pas).

Chant, le (Grand) : L'Ainulindalé, la Grande Musique de Eru chantée par les Valar et les Maiar, qui créèrent le monde et ses habitants.

Compétence : Entraînement dans un domaine qui influence l'efficacité avec laquelle un personnage sera capable de réaliser une activité ou une action particulière à ce domaine. Le « Degré de Maîtrise » est une mesure de l'efficacité dans une compétence particulière.

Coup Critique : Résultats d'une attaque qui font intervenir des dommages autres qu'une simple addition de Points de Coups.

Eru (Iluvatar) : Dieu, et créateur des Terres du Milieu par l'intermédiaire de ses servants les Valar.

Essence : Un des Royaumes de magie. La description complète en est fournie au paragraphe 4.51.

Groupe : Groupe de Personnages-Joueurs.

Jet de dés : Dans le JRTM, deux dés à 20 faces de couleurs différentes sont utilisés pour résoudre toute les actions qui nécessitent un jet de dés (ces dés sont disponibles dans tous les magasins spécialisés). Chacun de ces dés a deux séries de chiffres : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9. Ces dés peuvent être utilisés pour obtenir une variété de résultat. Ces résultats figurent au paragraphe 1.2 sous la rubrique « Convention au sujet des Jets de dés ».

Jet de résistance (JR) : Ces jets de dés déterminent si un personnage résiste ou non aux effets d'un sort, d'un poison, d'une maladie ou de quelques autres formes d'adversité.

Jet sans limite (JSL) : Voir la définition au début de ce chapitre

Joueur : Un participant à un jeu de rôle qui contrôle les actions d'un personnage : son Personnage-Joueur (PJ).

Liste de Sorts : Série de sorts en relation qui sont organisés en accord avec les niveaux. Un personnage qui a « appris » une Liste est capable de lancer un sort de cette Liste si le niveau en est inférieur ou égal à son propre niveau d'expérience.

Maiar : Divinités mineures qui entretinrent Arda sous la direction des Valar. Parmi eux : Sauron et probablement les Istari (Gandalf, Saruman, Radagast, et deux autres « magiciens »).

Maître de Jeu (MJ) : Le Maître de Jeu, Meneur de Jeu, Juge, Arbitre, etc. La personne qui est responsable de l'existence du Jeu par sa création de l'environnement, des événements et autres ingrédients clé. Il/elle contrôle la situation et les règles, interprète le rôle des PNJ et résoud les conflits.

Maladresse : Une action spécialement inefficace qui mène à une situation désavantageuse pour celui qui la réalise.

Manoeuvre : Une action réalisée par un personnage et qui requièrent de la concentration inhabituelle, de la concentration sous stress, ou qui comporte des risques. (ex : grimper à la corde, crocheter une serrure, etc). Les manoeuvres qui requièrent des mouvements sont des « Manœuvres en Mouvement » ; les autres sont appelées « Manoeuvres Statiques ».

Mêlée : Combat au corps à corps (c.à d. ni par Projectiles, ni par Sorts).

Morgoth (Melkor) : Le Valar renégat qui convoitait la maîtrise du monde. Il domina les Terres du Milieu Septentrionales jusqu'à ce qu'il soit renversé et jeté dans l'Abîme. Morgoth était l'incarnation et le point focal des Ténèbres — Le Mal incarné.

Niveau (niv.) : Le niveau d'un personnage est une mesure du stade effectif de développement de ses compétences, et est habituellement représentative de ses capacités et de ses pouvoirs.

Parade : L'utilisation d'une partie des capacités offensives d'un personnage pour contrer l'attaque d'un adversaire.

Personnage Joueur (PJ) : Un personnage dont les actions et les activités sont contrôlées par un joueur (en opposition au Maître de Jeu).

Personnage non Joueur (PNJ) : un être d'un JRAF dont les actions sont contrôlées non par un joueur, mais par le Maître de Jeu.

Points de Coups : C'est l'accumulation de douleurs et d'hémorragies qui peut mener à un traumatisme et à l'insconscience (également appelés Coups Commotionnants). Chaque personnage peut supporter un certain nombre de Points de Coups (déterminés par son Développement Corporel) avant de s'évanouir.

Point de Pouvoir (PP) : Un nombre qui indique combien de sorts un Personnage peut lancer chaque jour intrinsèquement (c.à d. entre chaque période de repos).

Profession (Classe de Personnage) : La profession d'un Personnage est le reflet de ses entraînements et de l'orientation de sa pensée ; en termes de jeu, cela affecte la quantité d'efforts nécessaires au développement des compétences dans différents domaines d'expertise.

Quatrième Age : Le quatrième des Ages reconnus des Terres du Milieu. Il a commencé lorsque les Trois Anneaux traversèrent la mer (après la destruction de l'Anneau Unique et celle de Sauron).

Round (rd). Le temps (10 secondes) nécessaire pour effectuer une action dans le courant du jeu.

Sauron : Le Seigneur Noir, l'Ombre, le Seigneur des Anneaux, un Maiar (Dieux inférieurs), qui servait Morgoth pendant le Premier Age. Pendant le Deuxième et le Troisième Age, il forgea l'Anneau Unique, et lança l'ombre du mal, de la corruption et de la destruction sur une grande partie des Terres du Milieu. Le Troisième Age prit fin après la destruction de son Anneau, et il fut banni des Terres du Milieu.

Séance (session) de jeu : Temps de jeu nécessaire à l'accomplissement d'une aventure. Une campagne donne lieu à un certain nombre de sessions de jeu.

Second Age : Le second des Ages reconnus. Il commence avec le renversement de Morgoth, et la création des Havres Gris et de Lindon. Il prend fin lorsque Elendil et Gil-Galad renversent Sauron et que Isildur prend l'Anneau Unique.

Terres du Milieu : Endor ou Endorë, un des continents d'Arda. L'action et les événements de « Bilbo le Hobbit » et du « Seigneur des Anneaux » se passent dans la partie occidentale des Terres du Milieu au cours du Troisième Age.

Théurgie : Un des Royaumes de magie dont la description complète est fournie au paragraphe 4.52.

Troisième Age : Le troisième des Ages reconnus des Terres du Milieu. Il commence avec la défaite de Sauron, résultat de la dernière alliance des Elfes et des Hommes. Il se termine après la destruction de l'Anneau Unique, lorsque le dernier des Gardien de l'Anneau traversa la Mer.

Valar : Les quinze Gardiens du Monde et Servant d'Eru (à l'origine ils comprenaient Morgoth). Ce sont des divinités mineures et beaucoup des peuples et des créatures des Terres du Milieu les vénèrent et les tiennent pour sacrés.

2.0 LES FACTEURS DE BASE QUI DÉFINISSENT UN PERSONNAGE

Dans un JRAF, chaque participant, à l'exception du Maître de Jeu, est un joueur qui assume la personnalité d'un personnage individuel. Ces personnages sont les Personnages Joueurs (PJ). Tous les autres personnages sont contrôlés par le Maître de Jeu, et sont appelés les Personnages Non Joueurs (PNJ). Il existe une variété de facteurs qui contrôlent ce que chaque joueur est capable de faire dans un environnement de JRF, (par exemple : les attributs mentaux, physiques, l'origine, l'apparence physique, les compétences, les bonus, etc...)

La manière dont ces facteurs sont considérés dans le système de *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* fait l'objet de ce chapitre.

JRTM est un système de jeu du rôle conçu pour des personnages du premier au dixième niveau. Il comprend des restrictions et des limitations, qui ont été opérées de manière à rendre l'apprentissage du jeu de rôle plus facile. Ceux qui maîtrisent le système entier et souhaitent plus de détails, de réalisme, devront se reporter au système modulaire ***Rolemaster (1)*** de « I.C.E. ». ***Arms Law et Claw Law (2)*** détaille le combat sans sort, avec des tables étendues de critiques, des types d'armures supplémentaires, des arts martiaux et des tables d'attaques individuelles. ***Spell Law (2)*** augmente les listes de sorts et le lancement des sorts ; il contient 112 listes de sorts et plus de 2 000 sorts, jusqu'au 50e niveau, 15 types d'utilisateurs de sorts et des listes de sorts maléfiques. ***Character Law (2)*** et ***Campaign Law (2)*** présentent un système de développement de personnages étendu, avec 19 professions et un traitement plus détaillé des caractéristiques et autres facteurs qui affectent les personnages.

(1) NDT : Il s'agit d'un système de JRAF plus complexe, qui n'est pas encore traduit en Français.

(2) NDT : Il s'agit d'un des livrets de la boîte de Rolemaster

2.1 CARACTÉRISTIQUES MENTALES ET PHYSIQUES

Les attributs de base, mentaux et physiques, d'un personnage sont représentés par 6 caractéristiques : La Force (FO), L'Agilité (AG), La Constitution (CO), L'Intelligence (IG), L'Intuition (IT) et la Présence (PR). Chaque personnage dispose d'une valeur chiffrée de 1 à 100 pour chacune de ses caractéristiques. La valeur de chaque caractéristique indique comment il se place par rapport à la même caractéristique d'un autre personnage. Plus la valeur de la caractéristique d'un personnage est basse plus il est faible dans ce domaine en comparaison d'un autre personnage dans le même domaine. Les caractéristiques relativement hautes confèrent au personnage un bonus qui s'applique à certaines de ses tentatives de réussir certaines actions ou d'entreprendre certaines activités.

2.11 DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES

FORCE (FO) : Non pas la musculature brutale, mais l'habileté à utiliser ses muscles pour son plus grand avantage. Cette caractéristique affecte les capacités du personnage en combat rapproché dans la manipulation des charges et dans les autres activités qui requièrent de la force. C'est la caractéristique principale des Guerriers.

AGILITÉ (AG) : La dextérité manuelle, l'agilité, la rapidité, le temps de réaction, et la vitesse sont influencés par cette caractéristique. Elle affecte les capacités du personnage en défense, en combat par projectiles, dans les mouvements et les autres manoeuvres. C'est la caractéristique principale des Scouts.

CONSTITUTION (CO) : L'état physique général et la santé du personnage. Cette caractéristique affecte les capacités du personnage à résister aux maladies, aux poisons, aux privations aussi bien qu'à la douleur, aux chocs et aux hémorragies (coups commotionnants). Cette caractéristique est primordiale pour les Rangers.

INTELLIGENCE (IG) : Les capacités de raisonnement de mémorisation et de bon sens du personnage. Cette caractéristique affecte les capacités du personnage dans les activités qui requièrent de la réflexion ou de la perspicacité , par exemple l'apprentissage des listes de sorts, des langages, la lecture des runes, etc... Elle est primordial pour les Mages.

INTUITION (IT) : Les rapports du personnages avec les forces omniprésentes de la nature (l'Ainulindalé, le Grand Chant qui créa Arda et lui donna forme) et le Surnaturel qui comprend des phénomènes tels que la Sagesse, la Chance, le Génie et la faveur des Valar. Cette caractéristique affecte les capacités du personnage à lancer des sorts, à utiliser les objets magiques, à percevoir les choses (les pièges par exemple), et à entreprendre une variété d'autres activités. C'est la caractéristique primordiale des Animistes.

PRÉSENCE (PR) : Le courage d'un personnage, son maintien, sa conduite, son charisme, et son auto discipline. Cette caractéristique affecte l'apparence du personnage, sa capacité à influencer et à contrôler les autres personnages, sa maîtrise de soi dans les situations critiques, et sa capacité à puiser dans ses réserves intérieures. C'est la caractéristique primordiale des Bardes.

2.12 BONUS DE CARACTÉRISTIQUES

Certains bonus, et certaines pénalités, s'appliquent aux compétences et aux activités du personnage si ses caractéristiques sont suffisamment hautes, ou suffisamment basses. Ces Bonus dus aux caractéristiques sont fournis par la table TB-1 et peuvent être altérés par les modificateurs dus aux races des personnages qui apparaissent dans la table B-3. Un seul bonus de caractéristique s'applique à chaque compétence ou capacité. La correspondance entre les compétences et les caractéristiques en rapport est donnée par la table TB-2.

EXEMPLE : *Un de nos personnage-exemple, Shen-Tyga, a une robuste Constitution, est très agile et très fort. Alors que sa Présence est bonne, son intelligence et son intuition sont en dessous de la moyenne.*

Ses caractéristiques et Bonus (de la table TB-1) sont :

Force	100	bonus normal : + 25
Agilité	95	bonus normal : + 15
Constitution	91	bonus normal : + 10
Présence	84	bonus normal : + 5
Intelligence	42	bonus normal : + 0
Intuition	23	bonus normal : – 5

Shen-Tyga sera bon en combat et dans les activités où le physique compte (Mouvements, développement corporel, Escalade, etc...) Il sera moins compétent lorsqu'il faudra réaliser des prouesses mentales (Lire des runes, pister, lancer des sorts, par exemple).



2.2 RACE ET CULTURE

Un joueur peut choisir, pour son personnage des Terres de Milieu, parmi une variété de races. Ces races sont indiquées au paragraphe 2.21 et comprennent certaines classifications générales qui couvrent en fait de nombreuses races (dans les humains par exemple, on trouve des races et des cultures telles que : Haradrim, Dunlending, Béornides, etc...) Le choix de la race affecte les Bonus des personnages en ce qui concerne ses compétences (table TB-3), son développement au cours de son adolescence, ses capacités spéciales, son apparence et d'autres facteurs.

2.21 RACES ET CULTURES DES TERRES DU MILIEU

Parmi les races et cultures de la liste ci-dessous, les Maitres de Jeu et les joueurs pourront choisir librement celle qui leur conviennent, dans le cadre du **JRTM**. Il est possible d'utiliser d'autres races et/ou cultures, inventées ou non, dont le MJ devra éventuellement fixer les traits et les capacités ;l'Appendice 1 (Chapitre 8,0) fournit les descriptions détaillées de chacun des races proposées ci-dessous.

Races Non-Humaines	**Races humaines**
Nains	Béornides
Umli	Corsaires
	Dorwinrim
Semi-Elfes	Dúnedain
Elfes Noldor	Dunlendings
Elfes Sindar	Easterlings
Elfes Sylvains	Haradrim
	Hommes des Bois
Hobbits	Lossoth
	Núménoréens Noirs
Orques Communs	Rohirrim
Uruk-Hai	Ruraux
Semi-Orques	Urbains
	Variags
Trolls Normaux	Woses
Olog-Hai	
Semi-Trolls	

2.22 CAPACITÉS RACIALES PARTICULIÈRES

Certains personnages, en raison de leur race, reçoivent des modifications particulières qui sont appliquées à leurs Bonus de Caractéristiques et à leurs Jets de Résistance. Ces modifications sont indiquées par la table TB-3.

2.23 APPARENCE PHYSIQUE.

En plus des caractéristiques individuelles des personnages (qui affectent leurs capacités en cours de jeu), il importe de disposer d'une quelconque mesure en ce qui concerne l'apparence des personnages. Ce paragraphe contient des suggestions destinées à fixer les facteurs qui affectent l'apparence du personnage (c. à d. : le comportement, la couleur des cheveux, des yeux, la taille, le poids, etc...). Des indications, et des limitations, concernant ces éléments, sont fournies au chapitre 8.0 pour chaque race. Le MJ doit garder à l'esprit que ces éléments ne sont pas indispensables pour le jeu et qu'il peut s'en dispenser s'il souhaite accélérer le jeu.

Apparence Générale — L'Apparence (AP) est une valeur (de 01 à 100) qui donne une idée générale de l'aspect extérieur du personnage. (Une apparence de 01 ou 02 caractérise une personne réellement laide, alors que des scores de 99 ou 00 indiquent que le personnage est particulièrement beau). Il s'agit d'une mesure très subjective, le MJ doit la traiter, au cours du jeu, comme une indication très générale.

Comportement C'est une indication de l'attitude générale que le personnage semble présenter au monde. Cela reste à l'appréciation du MJ et du joueur, mais des comportements typiques peuvent se présenter sous la forme : Calme, neutre, coléreux, sournois, mercantile, fou, obstiné, stupide, grossier, etc...

Facteurs Physiques de l'Apparence Les facteurs tels que : poids, taille, couleur des yeux et des cheveux, genre, âge, et autres sont déterminés par le MJ et les joueurs. Mais ils doivent rester dans les limites fixées dans les descriptions des races du chapitre 8.0

2.24 LANGAGES

Une variété de langages sont parlés dans les Terres du Milieu. La table TS-1 en précise une partie. Quelques langages sont automatiquement connus par les membres d'une race donnée. Les autres langues peuvent être apprises par les Développement des Compétences (voir paragraphe 2.32). Chaque langue est plus ou moins bien connue, à un des 5 Degrés de la table TGC-1.

2.25 INTERACTION RACIALE/CULTURELLE

Certaines races, ou cultures, ont certaines prédispositions inhérentes (hostilités ou amitiés) face à d'autres races, ou cultures. Les descriptions raciales fournies au chapitre 8.0 résument ces attitudes

---

EXEMPLE : *Shen-Tyga fait partie de la Race des Dúnedain. Il mesure 2 m et pèse 108 kg. Ses cheveux sont bruns et ses yeux bleus. Son attitude générale est arrogante. Ses Bonus de Caractéristiques sont :*

Force	100	Bonus normal + 25 Bonus racial + 5 Total + 30
Agilité	95	Bonus normal + 15 Bonus racial + 0 Total + 15
Constitution	91	Bonus normal + 10 Bonus racial + 10 Total + 20
Présence	84	Bonus normal + 5 Bonus racial + 5 Total + 10
Intelligence	42	Bonus normal + 0 Bonus racial + 0 Total + 0
Intuition	23	Bonus normal − 5 Bonus racial + 0 Total − 5

Il reçoit également un Bonus de + 5 à ses Jets de Résistance au Poison et à la maladie. Il fait 34 pour l'apparence et y ajoute son Bonus de Présence (+ 10) ce qui lui donne une apparence de 44 (Elle n'est pas très bonne, mais impressionnante). Il maîtrise le Westron, l'Adûnaic et le Sindarin. Il méprise les corsaires et les Núménoréens Noirs et les Dunlendings, les Haradrim, les Wargs, et les Orques sont des ennemis traditionnels de son peuple.

2.3 DEGRÉS DE MAÎTRISE

Quand le personnage avance dans les niveaux, il développe et entraîne certaines de ses capacités qui sont appelées Compétences. Son Habileté dans chaque Compétence affecte ses chances d'accomplir certaines actions ou activités (Combat, Manoeuvres, lancement de Sorts, etc...). Quand il développe et augmente une Compétence, son Degré de Maîtrise dans ce domaine augmente, indiquant un accroissement correspondant de ses capacités et de ses Bonus dans cette Compétence.

2.31 BONUS DES DEGRÉS DE MAÎTRISE

La plupart des Compétences ont un Bonus de Degré de Maîtrise, qui est généralement inclus dans le total de Bonus de la Compétence mais quelques Compétences utilisent ce Bonus de manières différentes, ainsi qu'il l'est précisé dans les descriptions des Compétences du paragraphe 2.32. Ces Bonus de Degrés de Maîtrise (BDM) sont donnés par la table TB-4. Cette table suit une progression standard : Le BDM est de − 25 au degré 0 ; au degré 1, il est de + 5. Il s'incrémente ensuite de 5 points pour les Degrés de 2 à 10, puis de 2 points pour les degrés de 11 à 20 et finalement de 1 point pour les degrés au dessus de 20.

2.32 COMPÉTENCES PRIMAIRES

Ce sont les Compétences qui sont les plus communément utilisées au cours des aventures. La feuille de personnage comprend une ligne destinée à calculer et à noter les Bonus de Compétences dans chacune d'elles. Chaque Compétence est classée dans une catégorie suivant qu'elle s'applique à une Manoeuvre en Mouvement (MM), à une Manoeuvre Statique (MS), à un Bonus Offensif (BO) ou à une action SPéciale (SP). Le Chapitre 6.0 précise la manière dont chaque Bonus est utilisé pour résoudre des actions. La description de ce que chaque Compétence entraîne suit.

MANOEUVRES ET DÉPLACEMENTS — Cette compétence détermine jusqu'où un personnage peut se déplacer en un round donné ; jusqu'à 15 m plus le Bonus de Compétence OU jusqu'au double de cela si une Manoeuvre : Course est tentée avec succès (Voir paragraphe 6.4). Les Compétences de Déplacements/Manoeuvres doivent être développées séparément pour chacun des cinq types d'armures (c. à d. : Pas d'armure, cuir souple, cuir rigide, cotte de mailles et plates.) Le nombre de Degrés de Maîtrise qui peuvent être développés est limité comme suit par le type d'armure ; Pas d'armure : 2, cuir souple : 3, cuir rigide : 5, cotte de mailles : 7, plates : 9. Une pénalité est également associée à chaque type d'armure. Ces facteurs sont résumés sur la Feuille de Personnage

(voir paragraphe 2.71). Les armures ne comprennent pas les casques, ni les protections de bras et de jambes ; objets qui protègent des parties du corps contre certains coups critiques. Le port des protections de jambes modifie le Déplacement/Manoeuvre de – 5.

Cette compétence s'applique aussi aux activités qui nécessitent un mouvement inhabituel ou réalisé dans des conditions de stress. Lorsqu'elle est utilisée à cette fin, le Bonus est ajouté à un « Jet de Manoeuvre en Mouvement » (voir paragraphe 6.51). Ce Bonus N'EST PAS utilisé si une compétence spécifique s'applique à l'activité en cours.

COMPÉTENCES DES ARMES (BO) — Ces compétences déterminent le degré d'efficacité du personnage lorsqu'il utilise des armes en combat (à l'opposé des sorts). Ces Compétences doivent être développées pour chacun des 6 types d'armes : Armes Tranchantes à une main, Armes Contondantes à une main, Armes à deux mains, Armes de Lancer, Armes à Projectiles, Armes d'Hast. Les Bonus de Compétence pour chaque type d'arme constituent le Bonus Offensif (BO) qui est généralement ajouté à tous les Jets d'Attaque (voir paragraphe 6.6) faits avec cette arme. Dans certaines circonstances, tout ou partie du BO peut être utilisé pour Parer l'attaque d'un adversaire (voir paragraphe 6.62). Le port de protections de bras modifie le BO de – 5. Chaque arme spécifique a des propriétés particulières qui sont précisées dans la table TSC-1.

EXEMPLE : *Shen- Tyga aime à utiliser une Hache de Bataille lorsqu'il se bat avec une arme à deux mains. Son BO est modifié de + 5 lorsqu'il attaque un adversaire portant une Cotte de Mailles ou une armure de Plates, alors qu'il se trouve modifié par – 5 lorsque son adversaire porte du Cuir Rigide, du Cuir Souple, ou qu'il est sans armure (voir table TSC-1). Lorsqu'une hache de bataille est utilisée, les Jets d'Attaque sont résolus sur la table des Attaques des Armes à Deux Mains où les maladresses interviennent sur des jets naturels de 01, 02, 03, 04 ou 05. Si un Coup Critique intervient, il est appelé : « Critique Primaire » et résolu sur la table TC-2 des Critiques de Tailles. Si le résultat du Critique Primaire est « C », « D », ou « E », un Critique secondaire plus bas de deux rangs (respectivement « A », « B », ou « C ») est résolu sur la table des TC-1 des Critiques de Contusions.*

Armes tranchantes à une main : Parmi ces armes on trouve : les épées larges, dagues, haches à main, cimeterres et épées courtes. Elles peuvent être utilisées avec un bouclier.

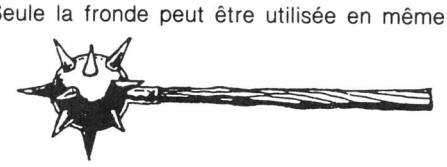
Armes contondantes à une main : Parmi celles ci : les massues, les marteaux, les masses, les Étoiles du Matin (morning star), les filets, et les fouets. Elles peuvent être utilisés en même temps qu'un bouclier.

Armes à deux mains : Haches de bataille, Fléaux, bâtons, et épées à deux mains. On ne peut pas les utiliser avec un bouclier.

Armes d'hast : Javelots, lances, lances de cavaliers, hallebardes. Les javelots et les lances peuvent être utilisés avec un bouclier ou à deux mains. Lorsque l'on chevauche une monture, la lance de cavalerie peut s'accompagner d'un bouclier.

Armes de lancer : En plus de leur utilisation dans les combats au corps à corps, certaines armes peuvent être lancées pour attaquer à distance. Parmi ces armes : la dague, la hache à main, l'épée courte, la massue, le marteau, la masse, le filet, le javelot et la lance. On peut les utiliser avec un bouclier.

Armes à projectiles : Celles ci ne peuvent pas être utilisées en corps à corps mais on peut les utiliser pour attaquer à distance. (la portée est donnée dans la table TSC-1). Ces armes sont : les bolas, les frondes, les arcs composites, les arcs courts, les arcs longs et les arbalètes. Seule la fronde peut être utilisée en même temps qu'un bouclier.



COMPÉTENCES GÉNÉRALES — Ces Compétences affectent l'efficacité avec laquelle un personnage est capable d'escalader, de nager, de pister, et d'utiliser une monture pour se déplacer. Le Bonus de Compétence de la Compétence appropriée est ajouté à un Jet de Manoeuvre, lorsque le talent concerné est sollicité par une action (voir paragraph 6.5).

Escalade (MM) — Cette compétence est utilisée chaque fois que le personnage entreprend une escalade (c. à d. grimper à la corde, à un arbre, escalader un mur, etc... mais pas lorsqu'il s'agit de monter un escalier ou à une échelle). La vitesse d'escalade normale d'un mur, avec des prises adéquates, est de 3 m par round. Il s'agit dans ce cas d'une manoeuvre de difficulté moyenne.

Équitation (MM) — Cette compétence n'est pas utilisée exclusivement pour les chevaux, mais pour tous les animaux qui peuvent être montés (c. à d. : les chevaux, mais aussi les mules, les chameaux,... ou les aigles géants). Un jet de manoeuvre doit être tenté chaque fois qu'une manoeuvre inhabituelle est tentée OU à chaque round, lorsque l'on attaque en selle. (paragraphe 6.42)

Natation (MM) — On fait appel à cette compétence, chaque fois que le personnage doit nager. Le MJ doit assigner une haute difficulté lorsqu'un personnage envisage de nager en armure. Nous suggérons : Armure de plates — Absurde, Cotte de mailles — Extrêmement difficile, Cuir rigide — très difficile, Cuir souple — difficile, Vêtements lourds — moyenne. D'autres facteurs, eaux traitresses, etc. peuvent augmenter la difficulté.

Pistage (MS) — Cette compétence intervient lorsqu'il s'agit de suivre ou d'interpréter une piste.

COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DE LA MAGIE — Ces compétences affectent l'habileté du personnage à lancer des sorts à partir de Runes, d'objets, et à attaquer avec des sorts élémentaux.

Lecture des Runes (MS) — Cette compétence concerne la capacité du personnage à déterminer quel sort se trouve sur un morceau de parchemin runique (ou sur un rouleau de parchemin runique), et sa capacité à lancer le sort qui y figure. Un Jet de MS (modifié par le Bonus de Compétence en Lecture des Runes) doit être fait afin de savoir quel sort figure sur un parchemin runique. Cette même procédure détermine si le personnage peut lancer le sort à partir du parchemin (voir paragraphe 4.56).

Utilisation des Objets (Magiques) (MS) — Cette compétence représente la capacité du personnage à déterminer quels sorts, et quelles propriétés sont scellées dans un objet magique (autres que les parchemins, et certains objets particuliers — paragraphe 4.56). Elle affecte aussi sa capacité à lancer les sorts à partir de l'objet. Le procédé utilisé est le même que celui qui concerne les parchemins, mis à part le fait que c'est le Bonus de Compétence en Utilisation des Objets qui est ici employé.

Direction de Sorts (BO) — Cette compétence détermine l'efficacité du personnage lorsqu'il utilise des sorts élémentaux en combat (contrairement aux sorts normaux, ou aux armes). Le Bonus de Compétence en Direction de Sorts est ajouté à tous les Jets d'Attaques faits avec ces sorts (voir paragraphe 6.6). La direction de Sorts s'applique à tous les sorts dont l'effet est sous forme « d'éclairs », mais pas à ceux qui sont sous forme de « Boules » (ceux ci sont concernés par les Bonus de Sorts de Base). Les cibles de Direction de Sorts ne bénéficient pas de jets de Résistance, mais le personnage attaqué par de tels sorts (ou par des sorts en « Boules ») peut faire un Jet de MM (son action pour ce round est alors de se mettre à couvert) afin de modifier le Jet d'Attaque de son adversaire par – 10 et jusqu'à – 60 suivant la nature de la couverture disponible.

SUBTERFUGES — Ces compétences qualifient les aptitudes du personnages à préparer des embuscades, des filatures, à se cacher, à crocheter des serrures, et à désarmer des pièges. Le Bonus de Maîtrise de la Compétence appropriée est ajouté à un Jet

de Manoeuvre, lorsque le talent concerné est sollicité par une action (voir paragraphe 6.5).

Embuscade (SP) — Si un personnage s'arrange pour se placer dans le dos d'un adversaire, il peut tenter un Jet de Manoeuvre pour « s'embusquer » (le prendre par surprise) avant de porter une Attaque de Corps à Corps. Si ce Jet de Manoeuvre n'est pas réussi, il est possible de porter une Attaque de Corps à Corps, normale. Si, au contraire, il réussit, une Attaque normale de corps à corps peut être portée, et le Degré de Compétence (en Embuscade) peut être ajouté au résultat de n'importe quel Coup Critique qui pourrait résulter de l'Attaque — si l'attaquant le souhaite. (Il peut en décider après que le Jet de Coup Critique ait été fait).

Filature/Dissimulation (MM/MS) — Cette compétence affecte l'efficacité du personnage lorsqu'il se déplace furtivement ou entreprend une filature (Il se déplace sans être vu ni entendu : Manoeuvre en Mouvement) ou lorsqu'il se dissimule sans se déplacer (Manoeuvre Statique). Les personnages à proximité peuvent modifier les Jets de Manoeuvres (de Filature ou de dissimulation) par leurs Bonus de Compétence en Perception pour tenter de détecter le personnage furtif.

Crochetage (MS) — Cette compétence affecte le crochetage de tout mécanisme d'ouverture.

Désarmement de pièges (MS) — Cette compétence s'applique aux désarmements des pièges.

COMPÉTENCES ET CAPACITÉS DIVERSES — Ces compétences diffèrent de plusieurs manières du système normal de Bonus et de Degrés de Compétences. Chaque description détaille ces différences.

Perception (MS) — Cette compétence concerne la quantité d'informations et d'indices qu'un personnage peut rassembler par l'observation. Elle peut être utilisée pour détecter des pièges, pour observer des personnages qui tentent de se cacher, pour trouver des portes cachées, etc... Si un personnage précise qu'il est en train de surveiller ou d'examiner un endroit, le MJ doit faire un Jet de MS modifié par le Bonus de Compétence en Perception du personnage afin de déterminer si celui-ci remarque ou découvre quelque chose. Le MJ doit garder secret le résultat du jet et n'indiquer au personnage que ce qu'il a vu, ou découvert. Le port d'un casque modifie de −5 le Bonus de Compétence en Perception (voir paragraphes 6.52 et 6.82). Le Bonus de Compétence en Perception peut être utilisé pour modifier le Jet de Manoeuvre Filature/Dissimulation d'un adversaire.

Développement Corporel (SP) — Cette compétence représente la capacité du personnage à supporter la douleur, les chocs et les hémorragies. Chaque fois que la Compétence du personnage dans ce domaine augmente d'un degré, il lance 1d10 et ajoute le résultat à son Bonus de Degré de Maîtrise (Le BDM ordinaire NE s'applique PAS). Chaque personnage, au début du jeu, commence avec un Bonus spécial de 5 (il est déjà mentionné sur la feuille de personnage). Le Bonus de Compétence total, dans ce domaine, est appelé « Capital de Points de Coups du personnage » c'est à dire le nombre de coups commotionnants que le personnage peut supporter sans qu'il en soit amené à l'inconscience (Les coups produits par les dégâts dus aux armes, ou d'autres circonstances). Si un personnage reçoit plus de coups commotionnants que la somme de son Total de Points de Coups et de sa Constitution, il meurt des causes de choc massif et d'hémorragie interne.

Listes de sorts (SP) — Cette Compétence détermine quand une liste de Sorts est apprise (c. à d. Quand les sorts de cette liste peuvent être lancés). Chaque Degré de la Compétence : Listes de Sorts confère 20 % de chances d'apprendre une Liste de Sorts choisie (voir paragraphe 3.6). Ainsi quand le cinquième degré est atteint, le personnage a 100 % de chances d'apprendre la liste (automatique). Le Degré de Compétence en Listes de Sorts ne peut être développé que pour une seule liste de sorts à la fois. Si, à la fin d'une période de développement (adolescence, apprentissage, ou lorsqu'un nouveau niveau est atteint), le personnage a un Degré de Compétence en Listes de Sorts compris entre 1 et 5, il convient de faire un Jet de D100 pour savoir si la liste est apprise. Si le résultat est inférieur ou égal au Degré de Compétence en Listes de Sorts multiplié par 20, la liste de sorts est effectivement apprise. Si le résultat n'indique pas la réussite, la liste de Sorts n'est pas apprise et le Degré de Compétence en Listes de Sorts reste le même. Lorsqu'une liste est apprise, le Degré de Compétence est ramené à 0. Si le Degré de Compétence atteint 5 durant une période de développement, la liste de sort choisie est apprise immédiatement (et le Degré de Compétence réduit à 0) ET le personnage peut développer de nouveau son Degré de Compétence en Listes de Sorts, afin d'apprendre une nouvelle liste (Chaque degré lui confère 20 % de chances de l'apprendre).

Langages (SP) — Cette compétence doit être développée séparément pour chaque langage. Le Degré de Compétence, dans ce domaine, indique la compétence linguistique du personnage en ce qui concerne le parler, et la lecture/écriture de cette langue (table TGC-1). Les langages sont décrits au paragraphe 2.24.

2.33 COMPÉTENCES SECONDAIRES

Il s'agit des talents qui ne sont pas utilisés aussi souvent que les Compétences Primaires au cours des aventures. Elles sont souvent liées aux origines du personnage, et parfois elles indiquent même qu'elles étaient ses occupations antérieures, ou celles de sa famille. Ainsi toutes les Options d'Historiques utilisées pour ces compétences sont plus efficaces que celles qui s'appliquent aux Compétences Primaires (voir paragraphe 2.32). Les Joueurs peuvent utiliser des points de de Développements de n'importe quelles compétences en relation pour développer ces compétences secondaires (voir paragraphe 3.6). La feuille de personnage ne mentionne pas ces compétences secondaires, mais les joueurs peuvent les noter au dos de leur feuille, ou sur une feuille séparée. Le MJ doit décider des compétences qui peuvent être appropriées à son jeu et doit en informer les joueurs. Une brève description de quelques compétences secondaires suggérées suit avec mention de ce à quoi servent leurs bonus. (Les Bonus de Caractéristiques, figurant entre parenthèses, sont utilisés comme partie du Bonus Total de Compétence).

ACROBATIES (AG) : Ce Bonus est utilisé pour les Manoeuvres « aériennes » ou les mouvements de balancement sur des objets. Cela aide à réduire les effets des chutes.

ALIMENTATION (IG) : Ce Bonus est utilisé lorsqu'il s'agit de détecter de la mauvaise nourriture et pour la neutralisation de plantes et d'ingrédients dangereux. Cela comprend autant les préparations empoisonnées que la cuisine normale.

CHUTES (AG) : Ce bonus est sollicité pour contrôler les manoeuvres de chutes.

COMÉDIE (PR) : Ce bonus intervient pour la personnification d'autres personnes, la mise au point de nouvelles identités, etc.

COMMUNICATIONS PAR SIGNAUX (IG) : Ce bonus est utilisé pour n'importe quelle forme de communication par signaux.

CONSTRUCTION DE PIÈGES (IG) : Ce bonus est utilisé pour la fabrication de pièges à partir des ressources disponibles. Ce Bonus réduit tous les Jets de Perception (Voir paragraphe 2.32) destinés à des pièges construits avec l'aide de cette compétence.

CONTORSIONNISME (AG) : Ce Bonus est utilisé pour manoeuvrer son propre corps afin de passer par d'étroites ouvertures, ou pour absorber les effets d'impacts soudains (autres que dus aux chutes). Cela aide à s'échapper de liens, etc...

CULBUTES (AG) : Ce Bonus est utilisé pour les plongeons horizontaux, roulades, et autres manoeuvres de sauts de barrières, etc.

ÉLOQUENCE EN PUBLIC (PR) : Ce Bonus est utilisé pour impressionner, amuser, ou manipuler d'autres individus ou groupes.

EXPRESSION CORPORELLE (IG) : Ce bonus est utilisé pour tenter de recréer une danse, un mime, y compris des rituels magiques, etc...

« **FLÈCHERIE** » (AG) : Ce Bonus est utilisé pour fabriquer des flèches à partir de bois, métal, papier et/ou plumes disponibles.

FORGE (FO) : Ce Bonus est utilisé pour travailler les métaux normaux, créer, ou réparer des objets désirés (c.à d. : Armures de métal, armes, etc...)

GLISSE (AG) : Ce bonus est utilisé pour le ski et toute manoeuvre de glissade.

JEU (IT) : Ce Bonus est utilisé pour n'importe quel jeu, comportant une part de chance.

MAÎTRISE DE LA CORDE (IG) : Ce bonus est utilisé pour la reconnaissance des noeuds, la confection de noeuds, le tressage et les épissures, ou lorsqu'il s'agit d'effectuer des Manoeuvres alors que l'on est suspendu à une corde (ou autre amarre flexible). Également utile lorsqu'il s'agit de lancer un cordage, une amarre.

MARINE (IT) Ce Bonus est utilisé pour les Manoeuvres marines et les connaissances maritimes. (ex. : Connaissance des baies, etc...)

MÉDITATION (PR) Ce Bonus est utilisé pour entrer, quitter et exploiter les transes méditatoires.

« **MÉTÉO** » (IT) Ce Bonus est utilisé pour déterminer les conditions météorologiques locales pour les prochaines 24 heures.

MUSIQUE (AG) Ce Bonus est utilisé pour jouer de n'importe quel instrument ainsi que pour tous les langages d'écriture musicale.

NAVIGATION A LA RAME (FO) Ce Bonus est utilisé pour faire avancer les bateaux « auto propulsé » ; y compris par rames, godille, perches, etc...

REPÉRAGE AUX ÉTOILES (IT) Ce Bonus est utilisé pour déterminer la date, l'endroit, la direction, lorsque les étoiles sont visibles. Particulièrement utile pour la navigation.

SCULPTURE (AG) Ce Bonus est utilisé pour le façonnage d'objets de bois, d'os ou d'autre matériau similaire.

« **SPÉLÉOLOGIE** » (IG) Ce Bonus est utilisé pour déterminer le cours naturel et la disposition de grottes et de cavernes (passages ou chambres) et pour tenter des mouvements limités dans une caverne.

SURVIE DANS LA NATURE (IT) Ce Bonus est utilisé pour découvrir toute source locale d'eau potable, de plantes spéciales, de plantes et d'animaux comestibles.

TRAVAIL DU CUIR (AG) Ce Bonus est utilisé pour le travail des peaux et la fabrication d'objets en cuir (armures, bolas, etc...)

TROUPEAUX (PR) Ce Bonus est utilisé pour rassembler, manipuler ou « sympathiser avec » des troupeaux d'animaux (chèvres, bétail, etc.)

TRUCAGES (PR) Ce Bonus est utilisé pour toute manoeuvre impliquant de la prestidigitation : pick pocket, diversions, etc...

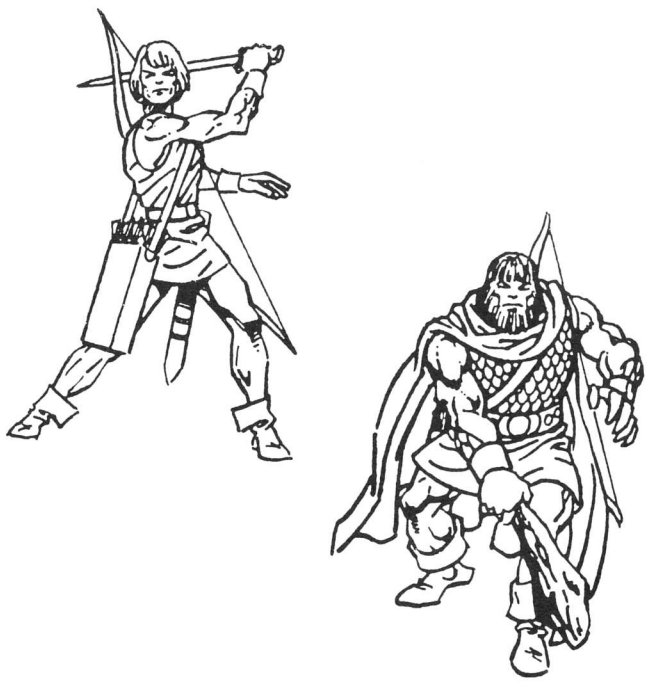
2.4 PROFESSIONS

Chaque personnage doit avoir une profession — parfois appelée Classe de personnage. La profession, pour un personnage, reflète le fait que ce personnage a été entraîné et que son apprentissage a modelé son esprit, affectant par là même ses possibilités de développer certaines compétences et certaines capacités. Une profession n'interdit pas le développement d'une compétence, elle fait seulement que certaines seront plus difficiles, et d'autres plus faciles à développer. Avec ce système, un personnage peut développer n'importe quelle compétence, il y a six professions qui sont décrites ci-dessous :

SCOUT (Voleur/Éclaireur) :

Caractéristique primordiale :	L'Agilité
Bonus professionnels :	+1 par niveau aux Compétences des Armes. +1 par niveau aux compétences générales +2 par niveau aux compétences de subterfuges +3 par niveau en Perception.
Restrictions de sorts :	Ne peut apprendre de listes de Sorts libres que dans un seul Royaume magique (de son choix). Ne peut lancer que des sorts de 1er, 2e, 3e, 4e et 5e niveaux.

Un scout est un personnage entraîné à manoeuvrer, observer, s'embusquer et au combat, à niveau plus limité. Ses domaines de développements primordiaux sont les subterfuges et les Compétences générales. Il peut aussi s'intéresser sérieusement aux Compétences aux armes et avec les armures, toutefois il est difficile pour lui d'apprendre à utiliser des sorts et des objets magiques. Dans certaines sociétés et en certaines circonstances, un scout peut faire un excellent voleur ou un excellent assassin.



GUERRIER (Combattant) :

Caractéristique primordiale : La Force

Bonus professionnels : + 3 par niveau aux Compétences des Armes
+ 1 par niveau aux compétences générales
+ 2 par niveau au Développement Corporel.

Restrictions de Sorts : Ne peut apprendre des listes de Sorts libres que d'un seul Royaume magique (de son choix). Ne peut lancer que des Sorts de 1er, 2e et 3e niveaux.

Un guerrier est un personnage entraîné à l'art du combat. Ses domaines primordiaux sont les armes et le Développement Corporel. Il est difficile à un guerrier d'apprendre les Subterfuges, l'usage des Sorts et des objets magiques et les langues. Il ne conçoit que peu d'intérêt à de telles études.





RANGER (Pisteur)

Caractéristique primordiale : La Constitution

Bonus professionnels : + 2 par niveau aux Compétences des Armes
+ 3 par niveau aux Compétences Générales
+ 2 par niveau à la Perception
+ 2 par niveau aux Compétences de Filature/Dissimulation

Restrictions de Sorts : Peut apprendre les listes de sorts libres de Théurgie et les listes de sorts de Rangers. Toutefois, il ne peut lancer que des sorts des cinq premiers niveaux en ce qui concerne les Listes Libres de Sorts de Théurgie (il n'y a pas de limitations en ce qui concerne les Sorts de Rangers).

Un Ranger est un personnage entraîné dans les compétences en extérieur et en combat. Son domaine primordial de développement est celui des Compétences Générales, mais il peut développer de respectables qualités de combattant et apprendre ses propres listes de sorts ainsi que les listes libres de Théurgie.

BARDE (Touche-à-Tout)

Caractéristique primordiale : La Présence

Bonus professionnels : + 1 par niveau aux compétences des Armes
+ 1 par niveau aux Compétences Générales
+ 1 par niveau aux Compétences en Subterfuges
+ 1 par niveau aux Compétences de Magie
+ 1 par niveau aux Attaques par Sorts de Base
+ 1 par niveau à la Perception.

Restrictions de Sorts : Peut apprendre les Listes Libres de Sorts d'Essence, et les Listes de Sorts de Bardes. Toutefois il sera limité au 5e niveau en ce qui concerne les Sorts d'Essence, mais il ne subit pas de limitations pour les Listes de Bardes.

Un Barde est un personnage qui a acquis quelque entraînement dans pratiquement toutes les catégories de Compétences. Son domaine primordial de développement se situe dans les Langages mais il peut apprendre ses propres Listes de Sorts de Bardes et les Listes Libres de Sorts d'essence. Il peut également développer ses compétences dans les Armes, quoiqu'à un degré limité, ainsi que ses compétences de Manoeuvres.





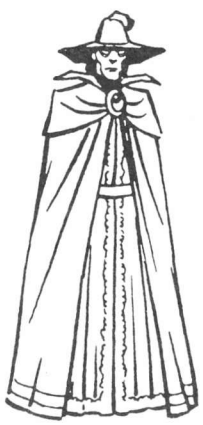
MAGE (Magicien) :

Caractéristique primordiale : L'Intelligence

Bonus professionnels : + 2 par niveau à la Lecture des Runes
+ 2 par niveau à l'Utilisation des Objets Magiques
+ 3 par niveau à la Direction de Sorts
+ 2 par niveau aux Attaque par Sorts de Base

Restrictions de sorts : Peut apprendre les Listes Libres de Sorts Essentiels et les listes de Sorts de Mages

Un mage est un personnage entraîné au lancement des Sorts qui tirent leurs pouvoirs de l'Essence, cette force qui existe en chacun et en toutes choses. Ses domaines de développements primordiaux sont les Compétences Magiques et l'étude des Listes de Sorts. Il est très difficile à un Mage d'apprendre à se servir d'armes et d'armures. Le Mage dépend plus de ses sorts que de ses bras ou des manoeuvres ordinaires. Un Mage ne peut porter d'armure, ni de casque ni de protections lorsqu'il lance des sorts ; et cela s'applique également à tout personnage qui fait appel aux pouvoirs de l'Essence pour lancer des sorts.





ANIMISTE (Prêtre) :

Caractéristique primordiale :	L'Intuition
Bonus professionnels :	+ 1 par niveau dans la Lecture des Runes + 1 par niveau dans l'Utilisation des Objets Magiques + 1 par niveau dans les Compétences Générales + 2 par niveau dans la Direction de Sorts + 2 par niveau aux Attaques par Sorts de Base + 1 par niveau en Perception
Restrictions de sorts :	Peut apprendre les Listes Libres de Sorts de Théurgie et les Listes de Sorts d'Animistes

Un Animiste est un personnage entraîné à lancer des Sorts qui tirent leur pouvoir des Valar par la Théurgie. Son domaine de développement primordial est l'étude des Sorts, mais il est capable de se développer dans toutes les catégories de Compétences. Il ne peut porter aucune armure métallique, ni casque de métal, ni protection de membres en métal lorsqu'il lance des Sorts. Cela s'applique également à tout personnage qui fait appel à la Théurgie (Voir paragraphe 4.5).



2.5 HISTORIQUE/ORIGINES

Chaque race a reçu un certain nombre de « Points d'Historique » que chaque personnage va pouvoir appliquer aux six Options d'Historiques qui sont : habiletés spéciales, objets spéciaux, finances, Degrés de Maîtrise des Compétences Passe-Temps, augmentations de caractéristiques, et langages. Certaines races peuvent subir des limitations en ce qui concerne les nombre de Points d'Historique qui peut être appliqué à chaque option (voir paragraphe 2.21). Le MJ peut choisir d'assigner les Options à sa manière. Il a l'alternative de permettre aux joueurs de choisir eux mêmes leurs Options ou de les faire déterminer aléatoirement dans la Table TGC-2.

2.51 OPTIONS D'HISTORIQUE

HABILETÉS SPÉCIALES Il existe certaines capacités extraordinaires que le personnage possède. Dans beaucoup de cas ces capacités distinguent le personnage de ses contemporains et interviennent pour beaucoup dans son désir de partir à l'aventure, plutôt que de rester sagement à la ferme. Le MJ peut mettre au point des capacités spéciales destinées à un personnage. Le joueur a l'alternative de choisir ou de tirer au hasard les capacités spéciales de son personnage dans la table TGC-2. Pour chaque Point d'Historique investi dans cette Option, le personnage acquiert une capacité spéciale.

OBJETS SPÉCIAUX — Ce sont des objets inhabituels, ou magiques, que le personnage a conservé avec lui ou que le Destin a placé entre ses mains. Le MJ peut créer des objets spéciaux destinés à un personnage ou lui permettre de les tirer au hasard dans la table TGC-2. Le personnage reçoit un objet spécial pour chaque Point d'Historique investi dans cette Option. Ces objets sont en accord avec un PJ spécifique à moins qu'ils ne le soient avec la race et avec la profession du personnage. Chaque fois qu'un personnage, quel qu'il soit, tente d'utiliser un objet qui n'est pas spécifiquement accordé à lui, il doit faire un Jet de Manoeuvre modifié par son Bonus de Compétence en Utilisation d'Objets (voir paragraphe 2.32). Cela fait que ces objets sont plus difficiles à vendre. Les Sorts de ces Objets sont toujours lancés sans modifications dues au temps de préparation du sort ; c.à d. qu'ils ont un effet instantané (voir paragraphe 4.55).

FINANCES — C'est le montant supplémentaire de finances avec lequel le personnage peut débuter. Chaque personnage joueur démarre avec 2 Pièces d'Or (voir paragraphe 3.71). Chaque fois qu'un Point d'Historique est investi dans cette Option, le personnage fait un jet dans la table TGC-2 et reçoit le montant indiqué en addition de ses 2 Pièces d'Or normales.

DEGRÉS DE MAÎTRISE DES « COMPÉTENCES — PASSE TEMPS » — Ce sont des Degrés de Maîtrise qui ont été développés par le personnage sans que les Compétences en question soient nécessairement en relations étroites avec la race ou la profession du personnage. Pour chaque Point d'Historique investi dans cette Option, le personnage peut augmenter le Degré de Maîtrise d'une de ses Compétences Primaires (voir paragraphe 2.32) de Deux points, OU celui d'une Compétence Secondaire (voir paragraphe 2.33) de 5 points.

AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE Cela indique l'amélioration des caractéristiques. Chaque fois qu'un Point d'Historique est ici dépensé, le personnage peut augmenter une de ces Caractéristique de 2 points OU trois de ses caractéristiques de 1 point chacune. Aucune caractéristique ne peut être augmentée au dessus de 101 par cette méthode.

LANGAGES Pour chaque point investi un langage supplémentaire est acquis au degré 5. Le MJ peut souhaiter limiter le personnage dans le choix des langages qu'il peut ainsi apprendre.

2.52 DETERMINATION DES DÉTAILS DE L'HISTORIQUE

Une fois que chaque personnage a distribué ses points dans les différentes Options, le MJ doit définir l'Historique de chacun (voir paragraphe 3.5). Par exemple, si un personnage assigne trois points aux Finances et un aux Langages, le MJ peut lui expliquer qu'il est fils de marchand. S'il avait investi 2 points en Habiletés Spéciales, 1 aux Finances et deux aux Caractéristiques, il pourrait être un fils de fermier qui a quitté la ferme pour partir à l'Aventure. Il appartient au MJ de déterminer ces historiques, mais les joueurs concernés peuvent l'aider. La quantité de détails qui interviendront dépendra des efforts du MJ, de ses capacités et de son désir de préciser les origines du personnage.

2.6 EXPERIENCE ET AVANCEMENT DANS LES NIVEAUX

Chaque personnage, dans ce Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, a un « niveau » qui représente ses capacités d'une manière générale. En avançant dans l'échelle des niveaux, au moyen de l'expérience, les personnages deviennent plus puissants et plus compétents. Dans le jeu, cette Expérience est représentée par des Points (Points d'Expérience ou PE) que le Maître de Jeu accorde aux personnages pour certaines activités et certains exploits. Normalement un personnage débute le jeu au 1er Niveau et son niveau augmente lorsque ses aventures lui apportent de l'expérience. Le niveau d'un personnage n'augmente pas systématiquement lorsqu'il gagne de l'expérience ; en fait, il monte lorsque le total de ses Points d'Expérience atteint un certain point ainsi qu'il est précisé ci-dessous.

2.61 POINTS D'EXPÉRIENCE

Apprendre à distribuer des Points d'Expérience (PE) est une des tâches les plus difficiles auxquelles le MJ aura à faire face. C'est quelque chose de très difficile à formaliser. En règle générale, le MJ doit accorder des Points d'Expérience (PE) pour les idées et les actions des personnages qui sont habiles, intelligentes, innovatrices, dangereuses (mais pas folies) et surtout qui sont couronnées de succès.

Plus loin nous résumons les situations qui interviennent assez souvent en cours de jeu et qui méritent des Points d'Expérience (PE). **Les attributions de Points d'Expérience que nous suggérons ne constituent que des guides. Le MJ ne doit pas hésiter à les modifier lorsque le bon sens indique qu'ils ne s'appliquent pas.** Le MJ peut totaliser et accorder les Points d'Expérience à tout moment qui lui convient. Cela se passe généralement avant ou après une séance de jeu.

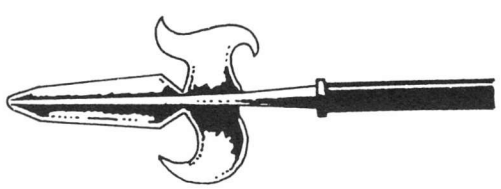
> **NOTE :** *Tous les totaux doivent être multipliés par 4 si l'activité concernée n'a jamais, jusqu'alors, été entreprise par le personnage. Ils ne seront que doublés si le personnage l'a déjà fait une fois, et enfin diminués de moitié si cela fait partie de la routine.*

1) PE DES POINTS DE COUPS A la fin d'une bataille, le personnage reçoit un Point d'Expérience pour chaque coup qu'il a reçu durant la bataille (pourvu qu'ils n'aient pas été soigné pendant la bataille).

2) PE DES COUPS « CRITIQUES » — Ces points sont accordés pour tout Coup Critique infligé à un ennemi quelque soit l'effet que ce coup a eu. Le nombre de Points d'Expérience accordé est basé sur le niveau de l'ennemi et il est modifié par son état et par la situation du combat.

La table TE-3 résume ces points particuliers.

3) PE — « COUP FATAL » — Ces Points d'Expérience sont accordés lorsqu'un opposant actif est tué, ou étendu pour le compte. Il faut que cela intervienne dans un véritable combat (et non à l'entraînement ou lors d'une mise en scène). On appelle adversaire actif, celui qui n'est ni mort ni inconscient. L'intégralité de ces Points va à celui qui porte le coup qui étend ou tue l'adversaire. Les Points d'Expérience à attribuer pour un Coup Fatal sont donnés dans la table TE-1. Le total de PE-Coup fatal accordé est diminué du nombre de PE-Critiques donnés pour les coups critiques déjà infligés à cet adversaire, voir paragraphe précédent. Dans certains cas le MJ doit ajouter des points supplémentaires pour les créatures douées de facultés spéciales.



EXEMPLE : *Pour cet exemple, et pour les autres exemples du paragraphe 2.61, nous nous référerons à l'exemple d'aventure qui a été présenté dans la première partie. Dans cette aventure, Naug (2ème niveau), Agonar (4ème niveau), Droggo (1er niveau) et Chinta-Kari (2ème niveau) ont décidé d'explorer une tour en ruine dans laquelle ils envisagent de camper. Cette tour abrite 3 Orques (un du 1er niveau, un du second et un du 4ème) qui sont en train de lever le camp pour partir dans la nuit. Cette rencontre s'est terminée par la mort de deux Orques et la fuite de l'un d'entre eux.*

Naug a tué net le leader du 4ème niveau, et comme ce n'est que le second Orque qu'il a tué, il reçoit le double des 300 points d'expérience (PE) normaux, ce qui fait 600 PE. Personne ne prendra d'expérience pour celui qui a fui (Droggo tentait sa chance lorsqu'il a commis une maladresse). Agonar a endormi l'Orque de 2ème niveau, mais il ne ramasse que 130 PE parce qu'il est du 4ème niveau et a déjà endormi des Orques.

Si Droggo avait lancé une dague sur l'Orque et lui avait infligé un Coup Critique de Perforation « B » avant que Naug le tue, il aurait reçu 40 PE (10 pour le Coup Critique « B » × 4 en raison du 4ème niveau de son adversaire). Naug, dans ce cas, n'aurait reçu que 520 PE c. à d. 2 × (300 PE normaux moins les 40 que Droggo aurait pris).

Les Coups Critiques « E » et « C » que Naug a infligés à l'orque endormi lui auraient normalement valu 50 PE (25 × 2ème niveau) et 30 PE (15 5 2ème niveau) respectivement. Toutefois, comme l'orque était préalablement inconscient (endormi), ces 80 PE sont multipliés par 1/10 et Naug ne reçoit donc que 8 PE.

Chinta-Kari reçoit 100 PE grâce au Coup Critique « A » qu'elle a supporté lorsque l'Orque et le coffre lui sont tombés dessus. Elle reçoit encore 9 PE pour les 9 coups qu'elle a encaissés.

Ainsi, pour ce combat, on attribue à Naug 608 PE, 130 à Agonar et 109 à Chinta-Kari. Droggo n'en obtient pas.

4) PE — MANOEUVRES — Ces Points d'Expérience sont accordés pour les Manoeuvres (Statiques ou en Mouvement) exceptionnelles ou inspirées qui sont accomplies avec succès durant une aventure. Pour les Manoeuvres en Mouvement (voir paragraphe 6.51) un résultat de « 100 » ou plus doit être obtenu. Le montant des Points d'Expérience — Manoeuvres, indiqué par la table TE-4, est basé sur la difficulté des actions.

EXEMPLE : *Droggo a effectué avec succès la reconnaissance du terrain (Le MJ classe cela dans les manoeuvres moyennes) ce qui lui vaut 50 PE. Il réussit aussi : à s'introduire dans la tour sans que les Orques l'entendent (une manoeuvre facile) ; à entendre les Orques (manoeuvre moyenne) et à se cacher à la porte principale (manoeuvre moyenne) tout cela pour un total de 110 PE.*

Chinta a réussi à enlever des gravats (manoeuvre très facile) cela lui vaut 5 points, et elle a ouvert le coffre mais pas en silence, elle ne gagne donc pas de PE pour cela. La prise et la dissimulation de la petite boîte (manoeuvre difficile) lui valent 100 PE ; donc 105 au total.

5) POINT D'EXPÉRIENCE — SORTS — Ces points sont accordés pour le lancement de sort en situation de combat (A la fois les sorts intrinsèques, et ceux qui émanent de Runes ou d'Ojets magiques). Un lancement de sort qui échoue n'amène pas de PE. Les sorts lancés doivent avoir pour objet d'aider le personnage ou son groupe durant le combat. Le nombre de Points d'expérience accordé est donné par la formule suivante et résumé dans la table TE-2 :

100—(10 × niveau du lanceur) + (10 × le niveau du sort)

EXEMPLE : *Agonar lance LEVITATION, un sort qui aurait pu aider dans différentes situations, en le laissant hors de la mêlée. Toutefois, dans le cas présent cela ne fit rien ni pour aider le groupe, ni pour aider Agonar lui même. Il n'en obtient donc aucun Point d'Expérience. Son sort Sommeil était un sort de premier niveau, donc comme personnage de 4e niveau, il en obtient 70 PE.*

TE-1 – POINTS D'EXPERIENCE – COUP FATAL

(Le résultat est un nombre de P.E.)

Niveau de l'adversaire	NIVEAU DU PERSONNAGE QUI PORTE LE COUP FATAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

NOTE : Si le niveau de l'adversaire est supérieur à 10, il faut compter 50 points supplémentaires pour chaque niveau au-dessus de 10.

TE-2 – POINTS D'EXPERIENCE – SORTS

(Le résultat est un nombre de P.E.)

NIVEAU DU SORT	NIVEAU DU PERSONNAGE QUI LANCE LE SORT									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

TE-3 – TABLES DES POINTS D'EXPERIENCE – "COUPS CRITIQUES"

(Le résultat est un nombre de P.E.)

NIVEAU DE L'ADVERSAIRE	CRITIQUE INFLIGÉ				
	A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
Pour chaque niveau au dessus de 10	+5	+10	+15	+20	+25
A soi-même*	100	200	300	400	500

Ces totaux sont ensuite multipliés par :
x0 – Si l'ennemi est mort ou agonisant (cad : pas de Points)
x1/10 – Si l'ennemi est inconscient ou paralysé
x1/2 – Si l'ennemi est assommé
x2 – Si le personnage est seul en combat avec un ou plusieurs ennemi(s)

NOTE – Les PE-Critiques ne peuvent pas excéder le total de PE–Coup Fatal de l'adversaire.

* – Ces points sont accordés au personnage pour les Critiques que lui infligent ses adversaires. Dans ce cas le "niveau de l'adversaire" est toujours considéré comme niveau 20.

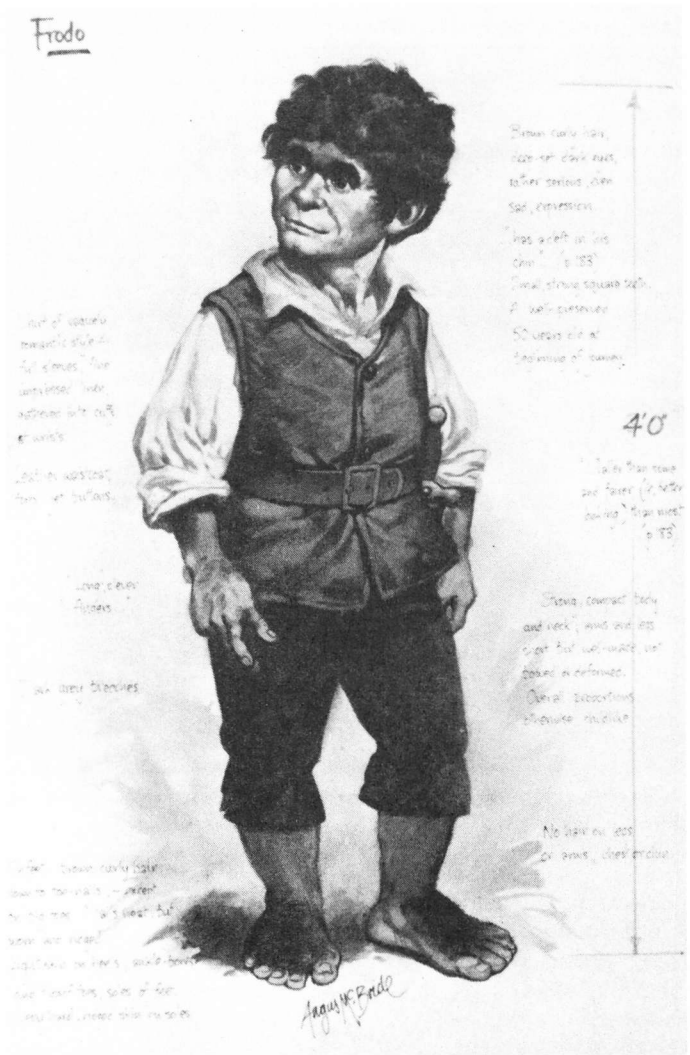
TE-4 – TABLE DES POINTS D'EXPERIENCE-MANŒUVRES

(Le résultat est un nombre de P.E.)

Routine	0
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	50
Difficile	100
Très difficile	150
Extrêmement difficile	200
Pure folie	300
Absurde	500



6) POINTS D'EXPÉRIENCE — IDÉES — Ces Points d'Expérience sont accordés pour les idées et les plans qui mènent à l'accomplissement de buts, d'actions, d'aventures couronnés de succès. Le MJ doit noter les idées et les plans des joueurs qui s'avèrent être utiles ou qui mènent au succès. Après qu'un événement, une action, ou une aventure est terminé, et que les points d'expérience des cinq catégories précédentes sont déterminés, les résultats des points d'expérience de tous les membres du groupe sont totalisés. Le MJ doit accorder la moitié de ce total comme PE — Idées, en le divisant, en se basant sur leurs contributions respectives, entre les différents personnages qui ont émis des idées. Cela est très subjectif aussi le MJ n'est-il pas forcé de tenir un compte exact des idées émises et il peut généralement s'en remettre à l'impression générale que lui laisse l'aventure.



EXEMPLE : *Après avoir calculé les Points d'Expérience pour le combat, les manoeuvres et les sorts, le MJ calcule maintenant le total de chaque personnage et le total du groupe (dont la moitié sera décernée sous forme de PE — Idées).*

	Agonar	**Chinta**	**Droggo**	**Naug**			
Combat	130	109	0	608			
Manoeuvres	0	105	110	0			Moitié
Sorts	70	0	0	0		total	du total
	200	214	110	608	=	1 132	566
PE-Idées	110	46	250	160			
Total	310	260	360	768			

L'objectif et le but du groupe étaient de fouiller soigneusement la tour pour savoir si cela pouvait être un site d'aventure, ou un lieu de campement. Droggo et Naug s'y employèrent directement lorsque Droggo prit l'initiative et que Naug le suivit. Droggo gagne plus de PE-Idées car il a engagé de nouvelles actions à chaque tour et essentiellement fait de bons choix à chaque tour alors que Naug s'est contenté « d'attendre quelque chose à tuer ».

Agonar également a servi de « doublure » mais son sort inutile de Lévitation lui a pris un temps précieux et n'a rien fait pour atteindre le but que s'était fixé le groupe c.à d. de faire une reconnaissance des lieux en restant prêt à faire face au danger. Il aurait pu préparer son sort Sommeil et être prêt à le lancer lorsque le danger (les orcques) est apparu.

Chinta, bien sûr, a perdu tout contrôle, lorsqu'elle s'est trouvée face à la possibilité de trésors et de gains personnels. Elle n'a rien fait pour le but du groupe. Elle n'avait à l'esprit que l'idée de se servir la première dans le butin, et elle a négligé sa propre sécurité comme celle du groupe. Ainsi Droggo récolte 250 des 566 PE disponibles, Naug en prend 160, Agonar 110 et Chinta, 46.

Ce processus met en oeuvre une série de décisions subjectives de la part du MJ et il requiert une certaine pratique. Les suggestions faites par les joueurs durant la mise au point des plans doivent être prises en compte. Si Agonar avait suggéré que lui, Chinta et Naug fournissent un appui à Droggo pendant qu'il effectuait sa reconnaissance, il aurait obtenu plus de PE-Idées.

7) POINTS D'EXPÉRIENCE - VOYAGES - Un personnage reçoit un point d'expérience pour chaque mile (1 km 600) de voyage au sol dans une zone non familière, et un point chaque fois qu'il parcourt 10 miles (16 km) par la voie des airs ou sur la mer. Le personnage doit être conscient et capable d'interagir avec son environnement. Le total doit être multiplié : par 1/2 dans les zones civilisées ; par 2 dans les zones modérement dangereuses et par 3 dans les zones extrêmement dangereuses.

EXEMPLE : *Le groupe a parcouru 30 miles (48 km) depuis Rivendell à travers la région modérement dangereuse des Trollshaws. Chaque personnage reçoit donc 60 PE-Voyages (30 miles x 2, car région modérement dangereuse).*

8) POINTS D'EXPÉRIENCE-DIVERS La majorité des guides pour l'attribution des Points d'Expérience concernent les actions en situations tactiques (c. à d. des situations qui mettent en oeuvre des actions précises et détaillées. Il s'agit généralement de situations telles que le combat, les manoeuvres, l'exploration systématique). Il est plus difficile d'attribuer des PE pour des activités et des actes accomplis en situations stratégiques (c. à d. moins structurées que l'environnement tactique). Les Points d'Expérience-Voyages reflètent l'expérience acquise en voyageant dans des contrées nouvelles et stimulantes. Le MJ doit accorder des Points d'Expérience pour les activités stratégiques autres que les voyages (par exemple : la résolution d'une énigme, la mise au point de plans efficaces pour un voyage, ou une aventure, etc...)

Ces points peuvent aussi être décernés par le MJ pour des évènements qui ont une signification importante pour un personnage donné. (par exemple : Lors d'une expérience religieuse, la visite d'un endroit particulier, l'accomplissement d'une mission spéciale, le lancement de sort en dehors des situations de combats, etc...) Ils sont aussi accordés lorsque le MJ estime qu'une action ou qu'une réussite mérite une récompense.

EXEMPLE : *Le MJ décide que les personnages méritent quelques PE-Divers pour la réalisation de leur objectif d'une manière relativement efficace. Il donne à Droggo 150 PE pour avoir pris l'initiative et la plus grande partie des risques. Il donne à Agonar et à Naug 100 PE chacun pour leur solide renfort. Alors qu'il ne décerne que 50 PE à Chinta à cause de son mépris de sa propre sécurité et de celle du groupe lorsqu'elle s'intéressa à la possibilité d'un trésor. Toutefois Chinta est récompensée par la possession de la petite boite, alors que le reste du groupe n'en connait pas l'existence.*

2.62 NIVEAUX DES PERSONNAGES

Le niveau d'un personnage est déterminé par le nombre de Points d'Expérience qu'il a accumulés. Un personnage commence au 1er niveau avec 10 000 Points d'Expérience. La table TE-5 précise l'évolution des niveaux en fonction des totaux de Points d'Expérience.

EXEMPLE : *Si le MJ décide de décerner les Points d'Expérience immédiatement après l'aventure, ils sont totalisés comme suit :*

	Ancien total	*Ancien niveau*	*PE gagnés*	*Nouveau total*	*Nouveau niveau*
Agonar	43 480	4e	470	43 950	4e
Chinta	23 400	2e	370	23 770	2e
Droggo	19 764	1er	570	20 334	2e
Naug	28 940	2e	928	29 868	2e

Le total de Points d'Expérience de Droggo a dépassé les 20 000 il passe donc du 1er au 2e niveau. Il doit donc, maintenant, allouer ses points de développement à ses Compétences de façon à augmenter ses degrés de Maîtrise et, ensuite, mettre à jour sa feuille de personnage. Si Naug avait obtenu 132 PE de plus, il aurait pu avancer au 3e niveau. Les deux autres personnages sont encore loin de la montée.

TE-5 — TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE

NIVEAU	TOTAL DE POINTS D'EXPÉRIENCE REQUIS
1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	70 000
7	90 000
8	110 000
9	130 000
10	150 000

2.63 AUGMENTATION DE NIVEAU

Lorsqu'un personnage avance d'un niveau, il peut développer ses compétences (augmenter ses degrés de Maîtrise) et mettre à jour ses bonus. Pour développer une compétence, il lui alloue des Points de Développement (voir table TGC-4) de façon à augmenter son degré de Maîtrise. Ce processus est identique au développement des compétences par apprentissage, qui est décrit au paragraphe 3.6. Après l'allocation de tous les Points de Développement pour l'augmentation de degrés de Maîtrise, les niveaux des Bonus Professionnels (voir paragraphe 2.4) sont mis à jour. Enfin, tous les Bonus de Compétence dont les composants ont changé doivent être calculés de nouveau. Le processus est résumé ci-dessous :

1) Allocation des Points de Développement pour augmenter les Degrés de Maîtrise.
2) Mise à jour des Bonus des Degrés de Maîtrise
3) Si nécessaire, jets pour les Points de Coups (développement corporel) et les Listes de Sorts.
4) Mise à jour des niveaux des Bonus Professionnels.
5) Calcul de tous les Bonus de Compétence modifiés par les points 2) et 3).
6) Augmentez le total de Points de Pouvoir (voir 4.55).
7) Notation du nouveau Niveau du personnage.



2.7 NOTATION DU PERSONNAGE

Dans un Jeu de Rôle d'aventures Fantastiques, chaque joueur doit conserver une trace écrite des facteurs qui définissent et affectent son personnage, pendant que le MJ fait de même pour les Personnages Non Joueurs. Dans le système JRTM, chaque joueur doit inscrire les facteurs de son personnage (son Personnage Joueur) sur une Feuille de Personnage. La Feuille de Personnage (FN-1) comporte de la place pour noter toutes les caractéristiques et les facteurs qui sont importants pour le personnage. Le MJ peut souhaiter utiliser cette feuille pour noter les PNJ les plus importants mais, généralement, il n'a besoin de noter que le niveau des PNJ. Il peut se référer à la Table Matrice des Personnages TS-3, pour lire les Bonus des PNJ dont il a besoin en cours de jeu. La suite de ce chapitre présente la Feuille de Personnage et les différents types de capacités et de bonus dont on doit garder trace.

2.71 LA FEUILLE DE PERSONNAGE

La Feuille de Personnage comporte des espaces destinés à recevoir tous les bonus et toutes les capacités du personnage. (c. à d. Les Bonus de Compétences, les langages connus, les Listes de Sorts connues, la taille, le poids, etc...) Un joueur doit remplir tous les espaces appropriés (le processus est expliqué point par point au chapitre 3) et additionner les valeurs à chacune des lignes, le total devant figurer dans la case indiquée en fin de ligne. Lorsque tout cela est fait, le personnage est prêt à jouer et dispose, sur sa feuille de personnage, de tous les bonus qui peuvent affecter ses actions.

Toute personne qui utilise le JRTM peut photocopier autant de Feuilles de Personnage qu'il le souhaite afin de les utiliser dans le jeu. Toutefois, ces copies ne doivent pas être utilisées à des fins commerciales. Les joueurs pourront utiliser le verso des feuilles pour noter les possessions, l'équipement, les provisions de leurs personnages.

2.72 BONUS DE COMPÉTENCES

Les Bonus de Compétences sont des nombres qui sont additionnés aux jets variés qui déterminent le succès ou l'échec d'un évènement, ou d'une action en cours de jeu. Ils représentent à quel point un personnage est efficace dans certaines activités. Les classifications de base en ce qui concerne les Bonus de Compétence sont les suivantes : Bonus Offensifs (BO), Bonus Défensifs (BD), Bonus aux Manoeuvres en Mouvement (MM), Bonus aux Manoeuvres Statiques (MS). Chaque Bonus de Compétence retrouve sa classification, indiquée sur la feuille de personnage.

Chaque Bonus de Compétence est la somme de bonus spécifiques qui ont tous leur colonne sous le titre « Bonus de compétence » de la feuille. Les bonus spécifiques comprennent : Les bonus de degrés de Maîtrise (voir paragraphe 2.31), les bonus de caractéristiques (voir paragraphe 2.12), les bonus professionnels (voir paragraphe 2.4), les Bonus des Objets (voir paragraphe 4.56) et les Bonus Spéciaux. Si la case correspondante à un bonus sur la feuille comporte un « X », c'est que ce bonus ne s'applique pas à cette compétence précise. D'autres cases comportent des chiffres imprimés ; il s'agit alors de bonus fixes qui ne changeront pas.

Lorsque le Degré de Maîtrise s'incrémente (voir paragraphe 2.3), on note cette augmentation par une croix dans la première case libre de la ligne de la compétence en question. Les degrés de Maîtrise en Manoeuvre et en mouvements sont limités au nombre de cases indiqué sur la feuille de personnage. Les compétences auquelles ne sont pas associées de cases (sorts de base, commandement, Bonus défensifs, et tous les jets de résistance) n'ont jamais de Degrés de Maîtrise. Toutes les autres compétences sont sans limite en ce qui concerne le nombre de degré que l'on y peut maîtriser ; toutefois pour des raisons d'encombrement, la feuille de personnage ne comporte que 15 cases.

Bonus Offensifs (BO) — Les Bonus Offensifs comprennent tous les bonus de compétence aux armes, les bonus de compétence en direction de sorts, et les bonus de compétence en sorts de base. Ces bonus sont utilisés en combat pour attaquer un adversaire avec des armes ou des sorts (voir paragraphe 6.6). Ces bonus sont ajoutés aux Jets d'Attaques qui s'appliquent aux différentes Tables d'Attaques.

Bonus Défensifs (BD) et Équipement Défensif — Le Bonus défensif d'un personnage vient s'appliquer en soustraction du Jet d'Attaque d'un adversaire contre ce personnage. Il y a une rubrique, sur la feuille de personnage, qui comprend des espaces pour noter le type d'armure porté, le bonus supplémentaire appliqué au BD lorsque le personnage utilise un bouclier contre son adversaire ; un autre pour noter la présence d'un casque, celle de protections de bras et de jambes. Normalement un bouclier peut être utilisé pour augmenter de 25 le BD de son porteur contre un ennemi.

EXEMPLE : *Shen-Tyga porte une cotte de mailles, un casque, des protections de bras et de jambes :*

Armure — Cotte de maille
Bouclier — (-25)
Casque — Oui
Protections de bras — Oui
Protections de jarnbes — Oui

Ainsi son Bonus de Perception (à cause du casque), son Bonus Offensif (à cause des protections de bras), et ses Bonus de Manoeuvres en Mouvement (à cause des protections de jambes) sont tous diminués de 5.

Bonus des Manoeuvres en Mouvement (MM) — Ces Bonus comprennent tous les Bonus de compétence dans lesquelles intervient un peu de mouvement : Déplacements et Manoeuvres générales, escalade, équitation, natation et « filature ». Ces Bonus sont ajoutés aux Jets de Manoeuvres qui sont eux-même résolus par la Table des Manoeuvres en Mouvement : TM-1

Bonus des Manoeuvres Statiques (MS) Les Bonus des Manoeuvres Statiques comprennent tous les Bonus de Compétence dans lesquelles il n'y a pas, ou très peu, de mouvements : Découverte de pistes, dissimulation, crochetage, désarmement de pièges, lecture de Runes, utilisation d'objets, perception, commandement. Ces Bonus sont ajoutés aux jets de manoeuvres statiques que l'on résoud dans la colonne appropriée de la Table TM-2 des Manoeuvres Statiques.

2.73 BONUS SPÉCIAUX (SP)

Plusieurs compétences ne s'inscrivent pas dans la configuration générale présentée ci-dessus : Développement corporel, Embuscades, Filature/dissimulation. Le Bonus de Développement Corporel est le nombre de points de coups que le personnage peut supporter avant de succomber (voir paragraphe 2.32). Le Bonus d'Embuscade est une modification des Jets Critiques résultant des attaques furtives dans le dos de l'adversaire (voir paragraphe 2.32). Le Bonus de Filature/Dissimulation est un Bonus de Manoeuvre en Mouvement en ce qui concerne le déplacement furtif (évitant de se faire repérer durant le déplacement), et un Bonus de Manoeuvre Statique pour la dissimulation (évitant de se faire détecter lorsque l'on est caché et que l'on ne se déplace pas).

2.74 BONUS AUX JETS DE RÉSISTANCE (JR)

Certaines attaques qui se produisent en cours de jeu requièrent, de la part du personnage visé, un Jet de résistance destiné à déterminer de quelle manière l'attaque l'affecte. Ces types d'attaques sont : les Sorts Essentiels, les Sorts Théurgiques, les Poisons et les Maladies. Le niveau de l'attaque (niveau du lanceur s'il s'agit d'un sort ; niveau de l'Attaque s'il s'agit d'un Poison ou d'une Maladie) est croisé avec le niveau de la cible (du défenseur) sur la Table de Résistance TJR ce qui permet d'obtenir un seul nombre. Pour résister à l'attaque, il faut que le Jet de Résistance soit supérieur ou égal à ce nombre (voir l'exemple du paragraphe 6.6).

Les Bonus de jets de résistance comprennent les Bonus de Caractéristiques, les Bonus dus aux Objets et les Bonus dus à la race (ce dernier est à inscrire dans l'une des colonnes « Spécial » de la feuille). Le Bonus dû à la race est fourni par la lecture de la table TB-3.

2.75 AUTRES CAPACITÉS

D'autres informations figurent sur la feuille de personnage. Ces informations ne sont pas utilisées aussi souvent, en cours de jeu, que les Bonus de Compétences, mais il est important d'en conserver la trace.

Langages Dans la rubrique « LANGAGES » de la feuille de personnage, le joueur doit noter les langages que connaît le personnage et le Degré auquel il maîtrise chacun d'eux. Les langages de départ dépendent de la race du personnage (voir paragraphe 2.21) et des choix de développement qu'il a décidé durant son adolescence (voir paragraphe 3.3), ainsi que de l'apprentissage dont il a bénéficié (voir paragraphe 3.6). Les degrés de compétence linguistique peuvent être développés par la suite.

Listes de sorts — Sous cette rubrique, le joueur inscrit sur sa feuille, les listes de sorts que le personnage est en train d'apprendre, ou a déjà apprises (voir paragraphe 2.32). S'il a réussi déjà à apprendre la liste mentionnée, il doit cocher la case tout à fait à droite. S'il est en train de tenter de l'apprendre (voir paragraphe 3.6), il indique son % de chances de le faire dans cette case « Chance »

Armure, Boucliers, Casques et Protections — Les armures normales — plates (PL), cottes de mailles (CM), cuir rigide (CR), cuir souple (CS) — couvrent des épaules à mi cuisse et jusqu'au milieu du bras. Les personnages peuvent choisir de porter également des casques, des protections de bras et/ou des protections de jambes. Ces pièces d'équipement mettent leur porteur à l'abri de certains Coups Critiques mais elles lui font aussi encourir des pénalités : Les casques réduisent la Perception (-5), les protections de jambes réduisent de -5 les bonus de Manoeuvres et Mouvements, les protections aux bras diminuent le BO de -5. Si un personnage porte tout ou partie de cet équipement il doit le noter sur sa feuille de personnage (voir paragraphe 2.72). Les armures, casques et protections ne comptent pas dans l'encombrement (voir ci-dessous).

Les casques et protections sont faits de métal ou de cuir. Lorsqu'une pièce d'équipement en cuir a protégé son porteur d'un Coup Critique, elle n'assure plus de protection jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou qu'elle soit changée. Les pièces d'équipement en métal ne sont pas aussi fragiles si elles sont entretenues correctement. On considère que les personnages assurent cet entretien régulièrement.

Les boucliers ne peuvent être utilisés qu'avec des armes à une main (voir Table TSC-1) et ils requièrent le plein usage du bras. Lorsqu'il utilise un bouclier, un personnage peut augmenter son BD de 25 contre un adversaire en face de lui ou à sa gauche. On considère que le bouclier se trouve au bras gauche ; le MJ peut souhaiter permettre aux personnages d'être gauchers (10 % de chance) ou ambidextre (2 %).

Encombrement — Les capacités de mouvement et de manoeuvre d'un personnage sont affectées par le poids du matériel qu'il porte sur lui. (Les armures, vêtements, casques et protections comportent déjà leurs propres pénalités si elles sont portées.). Chaque personnage doit totaliser le poids de tout l'équipement (autre que les armures, casques, protections ceintures, etc...) et des provisions qu'il porte (voir Table TS — 4 pour les poids). Si ce total, arrondi à la livre inférieure, dépasse 7,5 kg il peut en résulter une pénalité (les charges de 7,5 kg ou moins ne donnent pas lieu à des pénalités). On considère que les plus petits personnages — en taille — sont suffisament endurcis pour porter de telles charges. Ceci est particulièrement vrai pour les non humains.

La Table TB-5 indique les pénalités encourues pour les excès de charges ; elle est basée sur le poids du personnage. A cette pénalité, le personnage ajoute son Bonus de Force, ce qui donne sa « Penalité d'Encombrement ». Cette pénalité est appliquée à TOUS les déplacements et Manoeuvres en Mouvement. Dans le cas d'une course, ou d'une tentative de course, la pénalité est appliquée avant l'effet de doublage du Mouvement doublé. Un exemple de cela figure au paragraphe 3.72.

Caractéristiques — Dans la rubrique « CARAC » de sa feuille, le personnage doit noter ses caractéristiques. Il s'agit de nombre de 1 à 102 qui représentent les capacités physiques et mentales du personnage (voir paragraphe 2.1). Ces valeurs sont notées près de la caractéristique concernée, dans la colonne « valeur ». Chaque valeur de caractéristique a un Bonus (table TB-1) et un bonus de race (Table TB-3) ; chacun de ces Bonus est noté dans la colonne correspondante. La somme de ces deux bonus est notée dans la colonne « Total » et constitue les Bonus de Caractéristique qui sont utilisés dans le calcul des Bonus de Compétence.

Niveau et Expérience — Chaque personnage a un Total de Points d'Expérience (voir paragraphe 2.6) et un niveau. Il convient de les noter à leurs places respectives sur la feuille de personnage.

Informations constantes — Certaines informations concernant le personnage sont relativement constantes et immuables, un espace est réservé pour chacune sur la feuille de personnage, en particulier : Le Nom du personnage, sa race, sa taille, sa couleur de cheveux, d'yeux, son comportement et sa profession. De la place est prévue également pour que le joueur puisse y préciser toute propriété particulière qu'il souhaite noter.

2.8 L'INTERPRÉTATION DU PERSONNAGE

Il est certains facteurs qui ne sont pas formalisés dans le système de *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* mais qui n'en affectent pas moins le rôle des personnages et, en particulier, celui des Personnages Joueurs. Ces facteurs ne sont ni des capacités, ni des restrictions concernant le personnage, mais des facettes de sa nature personnelle et de son tempérament. Ces facteurs sont très importants pour amener le personnage à la vie en termes de jeu et ils font que le personnage semble plus réel au joueur qui l'interprète aussi bien qu'aux autres joueurs et au MJ. Trois des plus importants de ces facteurs intangibles sont : la Personnalité, la Motivation et l'Alignement par rapport à la dualité du Bien et du Mal dans les Terres du Milieu.

PERSONNALITÉ — Beaucoup de joueurs insuffleront leur propre personnalité dans le personnage qu'ils incarnent ; ce qui est très acceptable et agréable. Toutefois, il est parfois excitant, stimulant, et satisfaisant d'incorporer une personnalité différente de la vôtre à votre personnage ; après tout il s'agit d'un Jeu de rôle de Fiction. Quoi que vous décidiez de faire, il importe que vous considériez soigneusement la personnalité de votre personnage.

MOTIVATION — Une autre question à laquelle il importe de répondre au sujet du personnage est : Quelles sont ses motivations ? Quels sont ses objectifs dans le jeu ? Cela peut être de vivre des aventures, de prendre du bon temps, d'amasser autant d'or, de richesses et d'objets magiques que possible. Cela peut être de tuer et de combattre. Ou encore de détruire les maléfiques serviteurs de Sauron afin que le monde soit en sécurité pour l'Humanité (ou la « Hobbitité », « l'Elfité », la « Nanité » ou « l'Ent...ité »). Ce peut être de triompher des naïves dupes des Valar pour préparer l'avènement du Souverain légitime des Terres du Milieu (Sauron ou même Votre personnage). Quelles que soient les motivations de votre personnage, cette mise au point facilitera son incarnation.

ALIGNEMENT — Vous devez déterminer les philosophie, morale, et tendances sociales de votre personnage, aussi groupons-nous ces facteurs sous le terme générique d'Alignement. La décision la plus facile à prendre est : Est-il Bon, Mauvais, ou Neutre (ni bon ni mauvais) ? Dans les Terres du Milieu, les suppôts du Mal sont souvent (mais pas toujours) dominés par Sauron, et ils s'ingénient à détruire les tenants du Bien (qui s'opposent activement ou passivement à Sauron).

La seconde question est : Quelle est la morale, et quelle est la philosophie du personnage ? Croit-il que la fin justifie les moyens ? — Saruman le croyait et il finit par être corrompu. Respecte-t-il des lois inflexibles ? Les Elfes ne le font pas, mais certaines créatures maléfiques le font. — Est-il fataliste ? Des personnes de Bien pensent que Sauron finira pas gagner, quelles que soient les actions qu'elles entreprendront. Alors pourquoi résister ? — Est-il Hédoniste ? Bien ou Mal l'essentiel pour lui est son propre plaisir. Tous ces exemples sont intéressants mais il est d'autres options qui ajoutent de la dimension et de la complexité au personnage.

3.0 CRÉATION DU PERSONNAGE

Dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, chaque participant (joueur), à l'exception du Maître de Jeu, endosse la personnalité de l'un des personnages : son Personnage — Joueur (PJ). Chaque joueur doit tout d'abord « générer » son PJ afin de déterminer ses attributs, son histoire personnelle, son apparence physique, ses compétences, etc... En bref il doit déterminer tous les facteurs qui contrôlent ce que le personnage sera capable de réaliser dans l'environnement fantastique d'un Jeu de Rôle. Pour mener à bien cette « génération », le joueur doit suivre chacune des étapes citées ci-dessous (décrites dans les paragraphes de 3.1 à 3.8).

1) Décision, en général, du type de personnage que l'on va jouer.
2) Jets de dés pour déterminer les caractéristiques (Voir paragraphe 2.1).
3) Choix de la race du personnage.
4) Développement des compétences durant l'adolescence du personnage.
5) Choix d'une profession pour le personnage.
6) Choix des Options pour l'historique du personnage.
7) Développement des compétences pendant l'apprentissage du personnage.
8) Équipement du personnage.
9) Calcul des Bonus et Pénalités du personnage
10) Développement de la personnalité du personnage.

La feuille de personnage est la clé pour la génération du personnage. Cette feuille est organisée de manière à vous aider tout au long du processus de génération. A chaque étape du processus que vous suivez, vous enregistrez les résultats sur la feuille. Utilisez un crayon car vous aurez régulièrement des changements et des mises à jour à faire. Les différentes parties de la feuille de personnage et les mentions qui doivent y figurer sont présentées au paragraphe 2.7. Certaines étapes de la génération du personnage sont interchangeables ; les étapes 2, 3 et 5.

Si le MJ et les joueurs souhaitent éviter le processus de génération du personnage, ils peuvent utiliser la Matrice de Personnage TS-3, qui donne les Bonus moyens pour les différentes professions et les différents niveaux.

Avant de commencer à générer un personnage, un joueur doit prendre une décision générale en ce qui concerne le type de personnage qu'il veut jouer. Cette décision concerne la profession du personnage, sa race, ses attributs mentaux et physiques.

EXEMPLE — *Le joueur qui développera et contrôlera le personnage de cet exemple, et des autres exemples du chapitre 3, a lu le Seigneur des Anneaux et il veut jouer un personnage similaire à Aragorn II. Donc, de façon générale, il veut générer un personnage qui est Dúnadan Ranger avec de bonnes caractéristiques physiques. Ce personnage-exemple est appelé Varak Tanuk.*

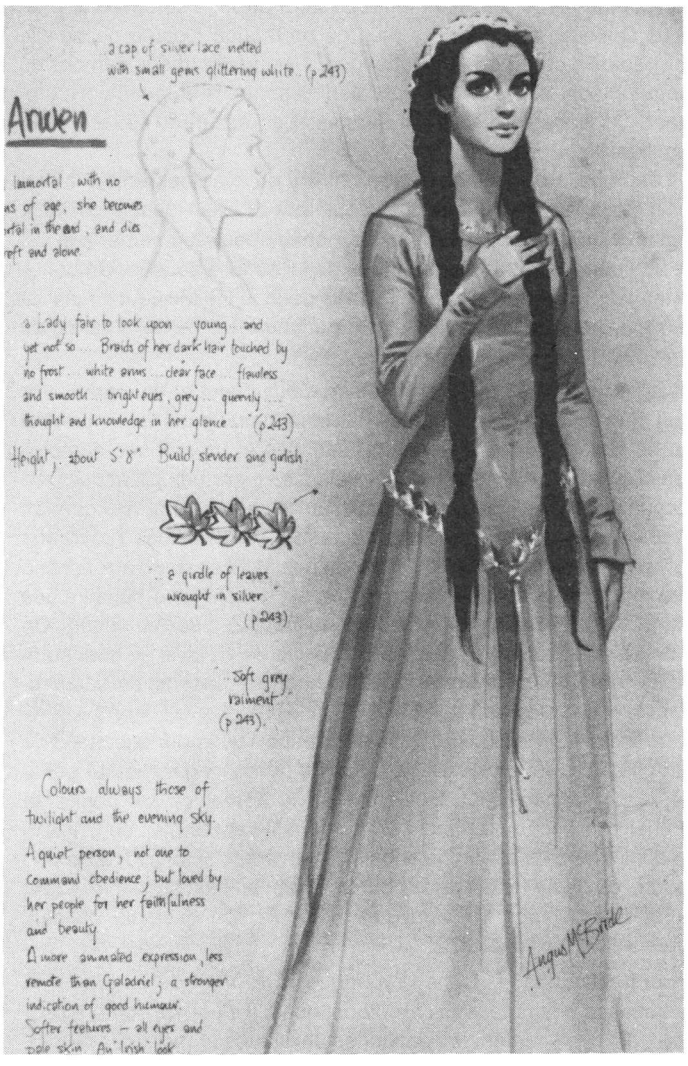
Afin de donner au lecteur une idée des différents types de Personnages qui peuvent être développés, voici quelques uns des personnages du ***Seigneur des Anneaux*** *(généralement de très hauts niveaux) avec leurs races et professions en termes de* ***JRTM****.*

Aragorn II	— Dúnadan Ranger
Elrond	— Semi-Elfe Animiste
Eomer	— Rohirrim Guerrier
Frodo	— Hobbit Scout
Galadriel	— Elfe Noldor Mage
Gandalf	— Humain mage (en réalité l'un des Istari)
Gimli	— Nain guerrier
Glorfindel	— Elfe Noldor Barde
Legolas	— Elfe Sindar Guerrier
Radagast	— Humain Animiste (en réalité l'un des Istari)

TB-1 — TABLE DES BONUS DE CARACTERISTIQUE

CARACTÉRISTIQUE	BONUS	POINTS DE POUVOIR*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

* Les Points de Pouvoir sont nécessaires pour le lancement des sorts (cf. paragraphe 4.55). Les nombres donnés ci-dessus (basés sur l'Intelligence ou l'Intuition) sont multipliés par le niveau du personnage pour obtenir le total de Points de Pouvoir du personnage.



3.1 GÉNÉRATION DES CARACTÉRISTIQUES

Tout d'abord, le joueur doit générer les caractéristiques mentales et physiques qui déterminent les possibilités de son personnage (Voir paragraphe 2.11 pour la description des six caractéristiques). Pour déterminer les caractéristiques il faut faire six jets (01-100) et noter les résultats sur une feuille de papier. Ignorez les résultats inférieurs à 20 ; il faut que vous ayez 6 scores au-dessus de 19. **Assignez à votre convenance chacun de ces six nombres, à chacune** des six caractéristiques ; et notez les sur la feuille de personnage (Voir paragraphe 2.71). Vous devez maintenant avoir une valeur (entre 20 et 100 inclus) pour chacune des six caractéristiques. Souvenez-vous que plus une caractéristiques est haute, plus le personnage aura de capacités dans les domaines qui en dépendent. A ce moment, les Bonus Normaux de Caractéristiques (Voir paragraphe 2.12 et Table TB-1) doivent aussi être notés sur la feuille.

Les Elfes ont certains avantages sur les races « mortelles » (Voir Chapitre 8.0) et, en termes de Jeu, cela se traduit par des restrictions quand à la manière d'assigner leurs caractéristiques. Les Noldor doivent attribuer leur plus haut score à la Présence, les Sindar choisiront la valeur de leur caractéristique Présence parmi leurs deux plus hauts scores et les Sylvains, parmi leur trois plus hauts scores.

Gardez à l'esprit que lorsque la profession du personnage sera choisie (Voir paragraphes 2.4 et 3.4) la valeur attribuée à la caractéristique primordiale de la profession pourra être remplacée par la valeur 90. Aussi est-ce peut-être une bonne idée que d'attribuer le score le plus bas à la caractéristique primordiale.

EXEMPLE : *Notre personnage, Varak Tanuk, obtient six scores pour ses caractéristiques : 91, 98, 07, 44, 85, 28. Puisque 07 est inférieur au minimum de 20, on fait un nouveau jet qui donne 63. On a donc six valeurs que l'on peut assigner à ses caractéristiques : 91, 98, 44, 85, 28 et 63. Le joueur a lu ce qui concerne Aragorn, le Ranger et il veut créer ce type de personnage. Il veut que Varak soit fort, rapide, et qu'il soit tout de même capable de lancer quelques sorts. Sachant que la Constitution est la caractéristique primordiale des Ranger, il sait qu'il pourra remplacer un de ses jets les plus bas (le 28) par 90 lorsqu'il choisira la profession aussi assigne-t-il ses six caractéristiques comme suit.*

			BONUS		
CARAC.	**Abré.**	**Val**	**Norm**	**Race**	**Total**
Force	(FO)	98	+20	___	___
Agilité	(AG)	91	+10	___	___
Constitution	(CO)	28	+0	___	___
Intelligence	(IG)	44	+0	___	___
Intuition	(IT)	85	+5	___	___
Présence	(PR)	63	+0	___	___
Apparence	(AP)	___			

Il a dû assigner son 85 à l'intuition afin d'avoir un point de Pouvoir par niveau (voir table TB-1) sans quoi il aurait été incapable de lancer des sorts (Voir paragraphe 4.5). Les Bonus Normaux de caractéristiques de la table TB-1 ont été aussi reportés sur la feuille.

TB-2 TABLE DES EFFETS DES BONUS DE CARACTERISTIQUES

COMPÉTENCES ou CAPACITÉS	CARACTÉRISTIQUE APPLICABLE
Mouvements et manœuvres	
Sans armure ou en cuir	AG
Cotte de mailles ou plates	FO
Bonus Offensif -Mêlée	FO
Bonus Offensif -Lancer et projectile	AG
Escalade	AG
Equitation	IT
Natation	AG
Pistage	IG
Embuscade	–
Filature/Dissimulation	PR
Crochetage de serrures	IG
Désarmement des pièges	IT
Lecture des Runes	IG
Utilisation des objets magiques	IT
Direction de sorts	AG
Perception	IT
Commandemant et Influence	PR
Developpement corporel	CO
Bonus défensif	AG
Jets de résistance : Essence	IG
Jets de résistance : Théurgie	IT
Jets de résistance : Poison	CO
Jets de résistance : Maladie	CO



3.2 CHOIX DE RACE ET DE CULTURE

Il y a toute une variété de races et de cultures qu'un joueur peut choisir pour son personnage dans les Terres du Milieu. Ces races sont décrites au Chapitre 8.0. Elles comprennent certaines classifications générales qui, en fait, couvrent plusieurs races et cultures (la race Humaine, par exemple, couvre les Haradrim, les Béornides, les Dunlendings, etc...). La race choisie affecte les Bonus de Compétences du personnage (Voir paragraphe 2.31), son développement au cours de son adolescence, ses capacités spéciales, son apparence et certains autres facteurs (Voir paragraphe 2.22). Une fois que la race (ou la culture) est choisie, le joueur la note sur sa feuille et il en profite pour noter tous les Bonus de caractéristiques, et bonus de Jets de Résistance, qui sont dus à la race (Voir table TB-3).

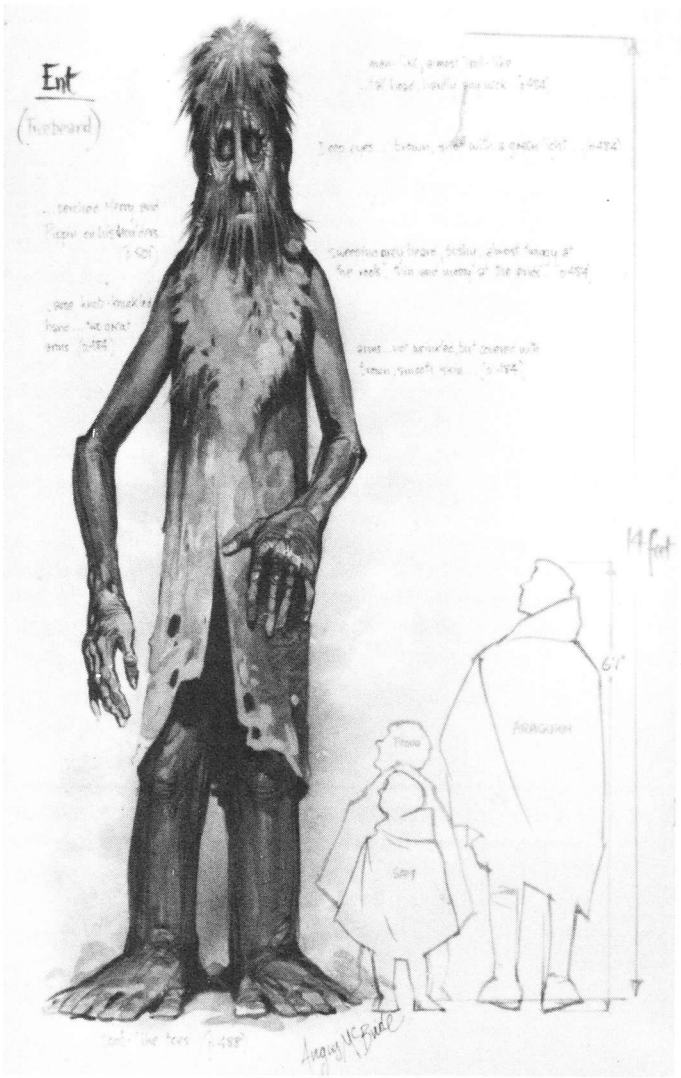
Le Maître de jeu peut souhaiter restreindre le choix des joueurs à certaines races qu'il considère comme acceptables pour son jeu. Exemple : Un MJ peut ne pas autoriser de personnages-joueurs de races Troll ou Orque, parce que ces races ne sont pas suffisamment libres de leurs actes (car elles sont dominées par les Maîtres du mal, comme les Nazgûl ou Sauron) pour être contrôlées par un joueur. Toutefois, le Maître de Jeu dirigeant une campagne située au Quatrième Âge (après la destruction de Sauron et de l'Anneau) peut permettre des personnages — Joueurs, Orques ou Troils.

Afin de se donner une idée des races qui sont généralement acceptables pour les personnages — joueurs, le MJ lira les descriptions des races au chapitre 8.0. La Table TGC-3 indique les races que nous suggérons comme acceptables.

Le MJ peut souhaiter une détermination aléatoire des races et de cultures. Celle-ci lui est fournie par la Table TGC-3.

Une fois que la race a été choisie, le personnage doit déterminer l'apparence du personnage. Les facteurs qui affectent l'apparence du personnage sont : la taille, le poids, l'âge, la couleur des cheveux, celle des yeux, le comportement, etc... Ces particularités, et leurs significations, sont indiquées au chapitre 8.0 pour chaque race (et culture). Le MJ doit décider quand il convient d'assigner ces particularités à un personnage et quand il convient de laisser le joueur les choisir dans les limites fixées par les descriptions de races.

Pour obtenir l'Apparence du personnage (AP), lancer le Dé (01-100) et ajouter le Bonus de Caractéristique de la Présence (Voir table TB-1). L'apparence ne peut pas dépasser 100 par cette méthode mais elle peut atteindre 101 (mais pas 102) par l'utilisation des Options d'Historique (Voir paragraphe 2.51). Si le MJ le permet, le joueur peut échanger le score Apparence avec celui d'une autre caractéristique de son personnage. Nous suggérons de n'autoriser cette pratique que si l'Apparence s'en trouve améliorée.



EXEMPLE : *Toujours par référence à Aragorn, Vorak sera un Dűnadan (le singulier de Dűnedain). Il faut noter cela à la ligne correspondant à la race sur la feuille de personnage. Consultant la table TB-3, on trouve les modifications spéciales dues à la race qui sont notées sur la feuille.*

Après lecture de la description des Dűnedain au paragraphe 2.21, le joueur décide que Varak mesurera 1,95 m et pésera 100 kg, qu'il aura les cheveux noirs, les yeux gris et un comportement sévère. Il note également quels langages un Dűnadan connait (et à quels degrés). Un résultat de 77 est obtenu pour l'Apparence, avec un Bonus de Présence de 5, Varak aura une Apparence chiffrée à 82 (joliment bonne). Il décide de ne pas échanger ce 82 contre un autre score de caractéristique.

NOM : VARAK TANUK
RACE : DÚNEDAN
TAILLE : 1,92 m
POIDS : 100 kg
CHEVEUX : NOIRS
YEUX : GRIS
COMPORTEMENT : SEVERE

CARAC.	Abré.	Val	BONUS Norm	BONUS Race	BONUS Total
Force	(FO)	98	+20	+5	___
Agilité	(AG)	91	+10	+0	___
Constitution	(CO)	98	+0	+10	___
Intelligence	(IG)	44	+0	+0	___
Intuition	(IT)	85	+5	+0	___
Présence	(PR)	63	+0	+5	___
Apparence	(AP)	82			

JR Essence	xx	IG ___	xx	___	___	___	___ JR
JR Théurgie	xx	IT ___	xx	___	___	___	___ JR
JR Poison	xx	CO___	xx	___	___	+5	___ JR
JR Maladie	xx	CO___	xx	___	___	+5	___ JR

TGC-3 – TABLE DES RACES

1er Jet

JET	RACE	
01-03	Hobbit	
04-08	Umli	Semi-Orque*
09-21	Nain	
22-25	Wose	Troll*
26-75	Humain**	Orque*
76-78	Semi-Elfe	Semi-Troll*
79-91	Elfe Sylvain	Uruk-hai*
92-97	Elfe Sindar	
98-00	Elfe Noldor	Olog-hai*

* Ces races ne sont normalement pas des Personnages Joueurs
** Cette classification comprend plusieurs races (ou cultures) séparées, un second jet est nécessaire pour déterminer la race (ou la culture) spécifique.

2e Jet, applicable seulement aux humains

JET	RACE OU CULTURE
01-05	Dúnadan
06-10	Rohîr
11-15	Béornide
16-20	Homme des Bois
21-25	Dorwinadan
26-30	Lossadan
31-54	Rural
55-78	Urbain
79-83	Dunlending
84-86	Easterling
87-89	Haradan
90-92	Corsaire
93-95	Variag
96-00	Núménoréen Noir

TS-1 – LANGAGES DES TERRES DU MILIEU

Adûnaic – *Corsaires(5), Dúnedain(4),* Elfes Noldor(3), *Núménoréens Noirs(5)*

Apysaic – Haradrim du Nord(4), *Haradrim du Sud(5)*

Atliduk – *Béornides(5)*

Dunael – *Dunlendings(5),* Rohirrim(1), Woses(2)

Haradaic – Corsaires(4), *Haradrim du Nord(5),* Haradrim du Sud(3), Númenoréens Noirs(5), Variags(3)

Khuzdul – *Nains(5),* Umli(1)

Kuduk (Variante subtile du Westron développée par les Hobbits) – *Hobbits (5)*

Labba – *Lossoth(5),* Umli(2)

Logathig – *Dorwinrim(5), Easterlings(5)*

Nahaiduk – Béornides(5), *Hommes des Bois(5)*

Noir parler (Morbeth) – *Olog-hai(5),* Semi-Orques(2), *Semi-Trolls(5), Uruk-hai(5)*

Orque – *Orques(5),* Semi-Orques(3), Uruk-hai(4)

Pûkael – *Woses(5)*

Quenya – Dúnedain(4), Elfes Noldor(5), *Elfes Sindar(5),* Elfes Sylvains(5),

Rohirric – *Rohirrim(5)*

Sindarin – Dúnedain(4), Elfes Noldor(5), *Elfes Sindar(5),* Elfes Sylvains(5), Hommes des Bois(2), Lossoth(2), Nains(3), Semi-Elfes(5)

Sylvain(Bethteur) – Elfes Sindar(4), *Elfes Sylvains(5)*

Umitic – *Umli(5)*

Varadja – *Variags(5)*

Waildyth (Signaux naturels) – *Béornides(5)*

Westron (Langage commun) – Béornides(5), Corsaires(5), Dorwinrim(5), Dúnedain(5), Dunlendings(4), Easterlings(2), Elfes Noldor(5), Elfes Sindar (5), Elfes Sylvains(4), Haradrim du Nord(5), Haradrim du Sud(3), Hobbits(5), Hommes des Bois(2), Lossoth(2), Nains(5) Núménoréens Noirs(5), Olog-hai (3), Orques(3), Rohirrim(5), *Ruraux (hommes)(5),* Semi-Elfes(5), *Semi-Orques(5),* Semi-Trolls(3), *Trolls(4),* Umli(2), *Urbains(hommes)(5),* Uruk-hai(4), Variags(2), Woses(2).

***NOTE :** Le nombre entre parenthèses, après chaque race, représente le Degré normal de connaissance de ce langage, pour un membre de cette race. Les races qui figurent en italiques après le nom d'un langage pratiquent ce langage comme langue maternelle.

TB-3 – TABLE DES MODIFICATIONS RACIALES PARTICULIERES

	Modifications aux Bonus des Caractéristiques						Modifications aux Jets de Résistance			
	FO	AG	CO	IG	IT	PR	ESS	THE	POI	MAL
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Nain	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humain	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Semi-Elfe	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfe Sylvain	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfe Sindar	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfe Noldor	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Semi-Orque	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orque	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Semi-troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

Abrév. : ESS-Essence ; THE-Théurgie ; POI-Poison ; MAL-Maladie ; FOrce ; AGilité ; COnstitution ; IntelliGence ; InTuition ; PRésence.

3.3 DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES DURANT L'ADOLESCENCE

La Table TGC-5 indique quelles compétences un personnage développent durant son adolescence, et aussi de combien de Degrés il augmente chaque compétence. La signification et les mécanismes des Compétences sont présentés au paragraphe 2.32. Ces compétences sont basées sur la race du personnage et sur ses origines culturelles. Par exemple, si un humain est élevé dans une société Elfe, il doit utiliser le développement des compétences appropriés à ces Elfes. Sur sa feuille de personnage le joueur doit cocher le nombre de case de Degré de Maîtrise indiqué pour chaque compétence. Certaines compétences ne figurent pas sur les tables ci-dessous, parce qu'aucune race ne les développe durant l'adolescence.





EXEMPLE : *Sur la feuille de Varak, il faut maintenant noter les degrés de Maîtrise, les langages, et les listes de sorts obtenus durant son adolescence (voir table TGC-5).*

Varak a réellement beaucoup de chance. Lorsqu'on teste sa possibilité d'apprendre une liste de sort, il faut faire 05 ou moins (01-100). Avec « 04 » la liste est apprise par Varak. Le choix se porte sur « Les Lois du Déplacement », on note cette liste apprise. Varak obtient encore 6 degrés de langages ; on choisit un degré en Quenya, 3 en Rohirric, un en Hobbit et un en Sylvain. On aurait aimé qu'il s'exerce au Khuzdul (la langue des Nains), mais le MJ décide qu'il n'en a pas eu l'opportunité durant sa jeunesse.

LANGAGES	DEGRÉ	LISTES DE SORTS	chance
1) ADÛNAIC	4	1) Lois du Déplacement	[X]
2) WESTRON	5	2)	[ ]
3) QUENYA	2	3)	[ ]
4) SINDARIN	5	4)	[ ]
5) ROHIRRIC	3	5)	[ ]
6) HOBBIT	1	6)	[ ]
7) SYLVAIN	1	7)	[ ]

Sur la feuille de Varak, on coche les degrés de Maîtrise acquis durant l'adolescence, dans les cases appropriées de la feuille. On coche une case dans chacune des compétences suivantes : Sans armure, Cuir rigide, Armes à Projectiles, Armes à deux mains, Armes d'Hast, Équitation, Natation, Lecture des Runes, et Utilisation des Objets. On coche deux cases en : Cottes de mailles, armes Tranchantes à une main. Et enfin trois cases en Développement Corporel.

COMPETENCES	Degrés 5%	Degrés 2%
MOUVEMENT ET MANŒUVRES		
Sans Armure	☒☐ ----------	Nombre ---
Cuir souple	☐☐☐ ----------	Maximum ---
Cuir rigide	☒☐☐☐☐ ----------	de ---
Cotte de mailles	☒☒☐☐☐☐☐ -------	Degrés ---
ARMES (Bonus Offensifs)		
Tranchantes à 1 main	☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
A deux mains	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Projectile	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Hast	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
COMPETENCES GENERALES		
Escalade	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Natation	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
COMPETENCES DE MAGIE		
Lecture des Runes	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Utilisation d'Objets	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
COMP. et BONUS DIVERS		
Dével.Corporel	☒☒☒☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

TGC-1 — TABLES DES DEGRES DE LANGUAGES

Degré 1	Permet des communications verbales de base par des phrases simples (par exemple : bon à manger?, Danger devant?, Combien ça coûte?, Où sont les toilettes?, etc). Ni lecture, ni écriture.
Degré 2	Permet des discussions sur des sujets très simples avec un vocabulaire simple, si les deux interlocuteurs parlent lentement et avec beaucoup de soin. Permet la lecture de phrases simples pour un aperçu général, avec très peu de détails. Pas d'écriture.
Degré 3	Permet de parler avec une aisance équivalente à celle d'un natif moyen, mais sans les qualités tonales (c.-à-d. avec un accent). Autorise la lecture et l'écriture de passages modérément compliqués mais pas celles de concepts subtils.
Degré 4	Elocution comme au degré trois, mais la capacité de lecture et d'écriture est celle d'un lettré moyen.
Degré 5	Confère une parfaite maîtrise de la langue (sans accent). L'alphabétisation est parfaite.







TGC-5 – DEGRES DE COMPETENCES – ADOLESCENCE

MOUVEMENT ET MANŒUVRE :	Nains		Umli		Noldor		Sindar		Sylvains		Semi-Elfes		Hobbits		Béornides		Núménoréens Noirs		Corsaires		Dorwinrim		Dúnedain		Dunlendings		Easterlings		Haradrim		Lossoth		Rohirrim		Ruraux		Urbains		Variags		Hommes des Bois		Woses		Orques		Uruk-hai		Semi-Orques		Trolls		Olog-hai		Semi-Trolls	
Sans armure	1	1			1	1			1	1			1		1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1		
Cuir souple	0	3			0	0			0	0			0		0	0			0	0			0	0			0	1			3	0			1	0			1	1			3	1			1	1			0	0		
Cuir rigide	1	3			0	0			0	1			0		0	0			2	1			1	1			0	0			0	1			1	0			0	0			0	3			3	3			0	0		
Cotte de mailles	3	0			0	0			0	1			0		0	2			0	0			2	0			0	0			0	2			1	0			0	0			0	2			3	1			0	0		
ARMES :																																																							
Tranchantes 1 main	0	0			1	1			1	1			0		0	1			2	0			2	0			1	1			0	2			1	1			2	1			2	0			4	0			0	0		
Contondantes 1 main	4	3			0	0			0	0			0		0	0			0	1			0	1			0	0			0	0			0	0			0	0			0	3			1	3			0	0		
2 mains	0	1			0	0			0	0			0		1	0			0	0			1	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			1	0			3	5		4
Lancées	1	1			0	0			0	0			2		1	1			1	1			1	0			2	1			3	0			1	0			1	1			4	1			1	1			1	2		2
Projectiles	0	0			1	2			3	2			2		0	1			1	1			1	1			2	0			0	1			1	1			1	1			0	0			1	1			0	0		0
Armes d'Hast	0	0			0	0			0	0			0		2	0			0	1			1	2			2	2			2	1			1	0			1	1			1	1			1	0			0	0		0
COMP. GENERALES :																																																						
Escalade	1	0			0	1			2	1			2		2	0			0	0			5	0			0	0			0	0			0	0			0	3			3	1			1	1			1	1		1
Equitation	0	0			1	1			1	1			0		0	1			0	2			1	0			5	7			0	8			1	0			4	0			0	0			1	0			0	0		0
Natation	0	1			2	2			3	1			0		2	3			5	1			1	1			0	0			2	1			1	1			0	1			2	0			0	0			0	0		0
SUBTERFUGES :																																																					
Embuscade	0	0			0	0			0	0			0		0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			2	1			1	1			0	0		0
Filat./Dissimulation	0	1			2	3			4	2			5		4	0			0	0			2	0			0	4			0	0			1	0			1	4			4	0			0	0			0	0		0
Crochetage	1	0			0	0			0	0			1		0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0		0
Désarmement de pièges	1	0			0	0			0	0			1		0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0			0	0		0
COMP. DE MAGIE :																																																					
Lecture des Runes	0	0			2	1			1	1			0		0	1			0	0			1	0			0	0			0	0			0	1			0	0			0	0			0	0			0	0		0
Utilisation d'Objets	0	0			1	1			0	0			0		0	1			0	0			1	0			0	0			0	0			0	1			0	0			0	0			0	0			0	0		0
DIVERS :																																																					
Développement corporel	3	2			1	1			1	1			2		3	2			2	1			3	3			2	2			3	2			2	1			2	2			3	2			3	2			5	5		4
Perception	2	1			3	3			3	1			4		1	0			0	0			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1			0	1			0	1		0
% DE CHANCE D'OBTENIR UNE LISTE DE SORTS*	3	5			40	30			20	10			0		3	10			5	10			10	2			2	2			5	3			3	15			5	3			5	0			0	0			0	0		0
Nb DE DEGRÉS DE LANGAGES ADDITIONNEL	4	3			10	8			6	4			3		3	6			5	5			6	2			2	3			1	4			4	5			3	2			2	2			2	2			2	2		2
Nb DE POINTS D'HISTOR.	4	4			2	3			4	3			5		5	3			5	5			3	4			4	5			4	5			5	5			4	5			5	2			2	3			1	1		2

* – Si le jet du joueur est inférieur ou égal à ce nombre, son personnage apprend la Liste. Le Choix de la liste n'est pas fait tant que le personnage n'a pas choisi sa profession en raison des restrictions inhérentes à la profession (voir 2.4) et à la race (voir 2.21).

† – Ceci permet au personnage d'augmenter les Degrés de langages que sa race lui a déjà permis d'apprendre, ou d'apprendre et de développer d'autres langages, ou toute combinaison des deux.

3.4 CHOIX D'UNE PROFESSION

Après que les caractéristiques ont été assignés, les facteurs raciaux déterminés et les Compétences d'adolescence notées, le joueur doit choisir l'une des six professions et noter celle de son choix sur sa feuille (Voir paragraphe 2.4). Le MJ peut souhaiter restreindre les choix professionnels de certaines races (Les Nains et les Hobbits, par exemple, ne peuvent pas être Mages, ni Bardes). Des suggestions, en ce qui concerne ce genre de restrictions appropriées aux Terres du Milieu, figurent dans les descriptions de races du chapitre 8.0.

Chaque profession mentionne une Caractéristique qui est Primordiale pour cette profession. Cette Caractéristique Professionnelle Primordiale est la Force pour les Guerriers, l'Agilité pour les Scouts, l'intelligence pour les Mages, l'intuition pour les Animistes, La Constitution pour les Rangers, et la Présence pour les Bardes. Si le joueur le souhaite, il peut remplacer la valeur qu'il a préalablement assignée à la Caractéristique Primordiale de son personnage par la valeur 90.

Le personnage doit maintenant choisir un Royaume de Magie (Voir paragraphe 4.5). Cela est automatique pour les Mages (Essence), les Animistes (Théurgie), les Bardes (Essence) et les rangers (Théurgie). Les Guerriers et les Scouts ont la possibilité de choisir l'un ou l'autre. Il faut aussi noter le nombre de Points de Pouvoir (Voir paragraphe 4.5) dont dispose le personnage pour lancer des sorts. Le nombre de Points de Pouvoir que le personnage gagne par niveau est obtenu de la table TB-1, en utilisant la caractéristique Intuition (pour le Royaume Théurgique) ou l'intelligence (pour le Royaume Essentiel).

Le joueur doit encore totaliser les Bonus de Caractéristiques de son personnage et noter qu'il est actuellement au Niveau 1 et dispose de 10 000 Points d'Expérience.

EXEMPLE : *Varak choisit de devenir Ranger. On note cette information de même que celles qui sont déterminées à ce moment ; son Royaume (pour le lancement des Sorts) est celui de la Théurgie (puisqu'il est Ranger). Il est au Premier niveau et il a 10 000 Points d'Expérience. On décide également (adroitement) de remplacer la valeur de sa Caractéristique Primordiale : La Constitution, par la valeur 90. Ceci fait que le Bonus de Caractéristique est réévalué de +0 à +10. Comme son Royaume est la Théurgie, ses points de Pouvoir sont déterminés par son intuition. Dans la Table TB-1 on trouve que son Total de Points de Pouvoir est 1 ; ce qui est noté sur la feuille de personnage. Enfin, on totalise les Bonus Normaux de Caractéristiques, les Bonus Raciaux pour obtenir le Bonus Total de Caractéristique.*

PROFESSION : RANGER
NIVEAU : 1

CARAC.	Abré.	Val	BONUS Norm	Race	Total
Force	(FO)	98	+10	+5	+25
Agilité	(AG)	91	+10	+0	+10
Constitution	(CO)	98	+0	+10	+20
Intelligence	(IG)	44	+0	+0	+0
Intuition	(IT)	85	+5	+0	+5
Présence	(PR)	63	+0	+5	+5
Apparence	(AP)	82			

ROYAUME : THEURGIE
POINTS DE POUVOIR : 1
POINTS D'EXPERIENCE : 10 000

3.5 OPTIONS ET DÉTAILS DE L'HISTORIQUE

Chaque Personnage — Joueur a un certain nombre de Points d'Historique, qui est basé sur sa race (Comme indiqué à la dernière ligne de la Table TGC-5). Ces Points doivent être attribués aux Options d'Historique qui sont décrites au paragraphe 2.51. Le MJ peut décider d'assigner ces options à sa manière ou permettre aux joueurs, soit de choisir, soit de tirer au hasard dans la Table TGC-2 des Options d'Historique. Le résultat de ces choix doit être noté sur la feuille de personnage.

Après cette allocation de points aux Options Historiques, le MJ doit définir l'Histoire du personnage (Voir paragraphe 2.52). Le MJ peut baser cette histoire sur la race et la profession du personnage et sur les Options prises aussi bien que sur la situation du jeu. Cela est du ressort du MJ même si les joueurs concernés peuvent avoir leur mot à dire.

EXEMPLE : *Il faut maintenant attribuer les Points d'Historiques de Varak. Il est* **Dúnadan**, *il dispose donc de 3 points (Voir table TGC-5). On place un point dans les Habiletés Spéciales, un dans les Objets Spéciaux, et un dans les Compétences Passe-Temps (Voir paragraphe 2.51). Le MJ a décidé d'autoriser les joueurs à choisir dans la table TGC-2 au lieu de tirer au hasard.*

On choisit l'habileté spéciale « Très observateur », ce qui convient parfaitement à un Ranger, et on note le Bonus de + 10 dans la Colonne « Spécial » à la ligne de la Compétence Pistage et de la Compétence en Perception. On note également « très observateur » près de la mention « Spécial » sur la feuille de personnage.

SPECIAL:

Pistage . . . ___ IG___ ___ ___ +10
Perception . . . ___ IT___ ___ ___ +10

Varak choisit une épée large « + 15 » comme Objet spécial et on fait figurer la mention + 15 à la ligne Armes tranchantes à une main — dans la colonne « Objets » de la feuille de personnage

ARMES (Bonus Offensifs)

Tranchantes à 1 main . . . ___ FO___ ___ +15 ___

Finalement, on choisit la Spéléologie comme Compétence Passe-Temps (une Compétence secondaire décrite au paragraphe 2.33). et puisque c'est une compétence secondaire on peut cocher 5 degrés de Maîtrise sur la feuille.

COMPETENCES SECONDAIRES

"Spéléologie" ☒☒☒☒☒☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
_____ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

En se basant sur ces choix, le MJ et le joueur discutent entre eux et décident de quelques grandes lignes de l'histoire personnelle de Varak. Il est le fils cadet de Canae Tanuk, un Ranger Dúnadan de l'Arnor septentrionale. Toute sa famille, sauf son père ; a été tuée lors d'une attaque d'Orques, lorsqu'il était jeune. Son père lui a enseigné des connaissances de forestier ainsi que la « spéléologie ». Il a alors découvert qu'il avait des dons d'observation remarquables. Son père a disparu alors qu'il avait 17 ans ne lui laissant que l'épée (+ 15) qu'il porte toujours. Varak envisage de chercher à savoir ce qui est arrivé à son père, dès qu'il aura terminé son apprentissage, sous la tutelle du meilleur ami de son père : Pralorn Durban. Le Maître de Jeu prévoit de faire intervenir l'histoire de Varak au cours de ses futures aventures, quand il découvrira d'autres détails sur sa famille.

TB-6 TABLE DES PROFESSIONS

PROFESSION	CARACTÉRISTIQUE PRIMORDIALE	ROYAUME DE MAGIE	BONUS DE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE (par niveau)
Guerrier	FORCE	*	(+1) Comp. Générales ; (+2) Dével. Corporel ; (+3) Armes
Scout	AGILITÉ	*	(+1) Armes, Comp. Générales ; (+2) Subterfuges ; (+3) Perception
Mage	INTELLIGENCE	Essentiel	(+2) Lecture Runes, Utilisation Objets, Sorts de Base ; (+3) Direction de Sorts
Animiste	INTUITION	Théurgie	(+1) Lecture Runes, Utilisation d'Objets, Compétences Générales, Perception ; (+2) Direction de Sorts, Sorts de Base
Ranger	CONSTITUTION	Théurgie	(+2) Armes, Perception, Filature, dissim. ; (+3) — Compétences Générales
Barde	PRÉSENCE	Essentiel	(+1) — Armes, Compétences Générales, Subterfuges, Compétences de Magie, Sorts de Base, Perception

* Peut choisir l'un ou l'autre.

TGC-2 TABLE DES OPTIONS D'HISTORIQUES

DEGRÉS DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PASSE-TEMPS

Augmentez une compétence primaire de 2 degrés
ou augmentez une compétence secondaire de 5 degrés

AUGMENTATION DE CARACTERISTIQUE

Augmentez une caractéristique de 2
ou augmentez trois caractéristiques de 1 chacune.

LANGAGES

Apprentissage d'un Langage au degré 5.

HABILETÉS SPÉCIALES

JET	HABILETÉ
01-50	Bonus spécial de +5 à n'importe quelle Compétence Primaire
51-55	Bonus spécial de +15 dans une Compétence Secondaire
56-60	Empathie avec un type d'animal. Commence avec un animal familier ou un animal de compagnie loyal (faucon, belette, chat, chien, cheval,...). Toute Manoeuvre sur, ou avec, un tel animal bénéficie d'un Bonus de +25.
61-65	Infravision : Capacité à voir les sources de chaleur dans l'obscurité, jusqu'à 30 m. (Alternative : améliorer l'un des autres sens de façon similaire).
66-70	Résistance : Bonus spécial de +10 aux Jets de Résistance contre un type d'agression (Généralement, Sorts Essentiels, Sorts Théurgiques, Poisons ou Maladies).
71-75	Capacité dans la magie : Le personnage commence en ayant appris une liste de sorts supplémentaire (On ne peut obtenir cette Option qu'une seule fois). Le type de Liste de Sorts reste limité par la profession et la race.
76-80	Expert en Manoeuvres en mouvement : Bonus spécial de +15 pour toutes les Manoeuvres de ce type.
81-85	Très observateur : Bonus spécial de +10 à la Perception et au Pistage.
86-90	Réactions « éclair » : +5 au Bonus Défensif et aux Bonus Offensifs.
91-95	Charismatique : Bonus spécial +10 au commandement et à l'influence
96-00	Résistance à la douleur : +3 à tous les jets de D10 pour l'augmentation des Points de Coups, dus au développement de la Compétence en Développement Corporel.

OBJETS SPÉCIAUX

Jet	Objets
01-60	Objet Magique Bonus +10 : Le Bonus de +10 est appliqué à toutes les compétences dans lesquelles l'objet est utilisé. Le joueur peut choisir le type d'objet (Exemples : Une masse d'arme +10 augmente le BO de 10 lorsqu'elle est utilisée en combat. Un outillage de crochetage +10 confère un Bonus de +10 pour le crochetage de serrures. Une selle +10 donne son Bonus aux jets d'équitation, Une armure +10 augmente le BD de son porteur de 10, etc...) OU Objets ajoutant un sort : Permet au lanceur de sort d'en lancer un de plus par jour sans dépenser de points de pouvoir (Voir paragraphe 4.56). Il est suggéré que de tels objets mesurent au moins 1 m de long et qu'ils soient tenus à la main.
61-89	Objet à Sorts quotidiens : Un objet qui autorise le lancement d'un sort, un certain nombre de fois par jour sans dépense de points de Pouvoir (Voir paragraphe 4.56) : Un sort de premier niveau — 4 fois par jour, un sort de 2e niveau — 3 fois par jour, un sort de 3e niveau — 2 fois par jour ou un sort de 4e niveau — 1 fois par jour. Le joueur peut choisir le sort contenu dans l'objet (du 4e niveau ou en dessous) et le type d'Objet (si le MJ pense que cela est approprié), OU le MJ et le joueur peuvent se mettre d'accord sur un Objet Magique spécial (ex. un bidon qui se remplit une fois par jour, une corde qui se noue et se dénoue d'elle-même, un sac à dos sans poids quoiqu'il contienne...)
90-00	Un Objet magique nanti d'un Bonus de +15 (voir ci-dessus) OU un Objet qui ajoute deux sorts (voir ci-dessus).

NOTE : Si il y a lieu de faire plusieurs tirages, ou plusieurs choix, dans la table ci-dessus, le MJ peut laisser au joueur le choix d'avoir toutes les propriétés réunies en un seul objet ou réparties entre plusieurs. Les Bonus et les ajouts de sorts des objets peuvent être cumulés (jusqu'à un total de +30 en ce qui concerne les bonus) s'ils sont inclus dans le même objet.

OPTION—FINANCES

JET	MONTANT
01-02	1 po
03-05	2 po
06-15	5 po
16-25	10 po
26-35	15 po
36-45	20 po
46-55	30 po
56-65	35 po
66-70	40 po
71-75	50 po
76-80	60 po
81-85	70 po
86-90	80 po
91-94	100 po
95-97	125 po
98-99	150 po
00	200 po

3.6 DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES DURANT L'APPRENTISSAGE

Après avoir choisi les options historiques et la profession du personnage, il faut développer les compétences durant sa période d'Apprentissage. Suivant sa profession, le personnage reçoit un certain nombre de Points de Développement dans chacune des catégories de Compétences, comme indiqué dans la Table TGC-4. On utilise aussi ce processus, chaque fois que le niveau du personnage augmente. Les différentes compétences et catégories de compétences sont décrites au chapitre 2.32.

Les Points de développement d'une catégorie donnée peuvent être utilisés pour augmenter les Degrés de Maîtrise (voir paragraphe 2.3) de cette Catégorie. Chacun de ces Points de Développement permet d'acquérir un (et un seul) Degré de Maîtrise. Pour augmenter un degré de Maîtrise de deux, il faut dépenser trois Points de Développement. On ne peut augmenter une compétence de plus de deux degrés durant l'apprentissage.

Les Compétences de Manoeuvres et Mouvements font exception à cette règle. On peut allouer à n'importe quelle compétence de Manoeuvre et Mouvement autant de Points de Développement qu'il en est de disponibles dans cette catégorie particulière (plus ceux qui y sont éventuellement transférés). Chaque Point de Développement alloué à une Compétence en fait monter d'un le Degré quel que soit le nombre de Points de Développement que l'on attribue à cette Compétence.

TRANSFERT DES POINTS DE DÉVELOPPEMENT — Les Points de Développement qui n'ont pas été utilisés dans une catégorie peuvent être transférés à une autre catégorie. Si la catégorie de destination avait un total **initial** de Points de Développement de Zéro, alors la catégorie bénéficie d'**un** point de Développement pour chaque groupe de **quatre** points qui y sont transférés (c'est le cas, par exemple, de Armes pour les mages, et de Listes de Sorts pour les Guerriers et les Scouts). Si la catégorie de destination n'a pas un total initial de zéro, elle reçoit **un** Point de Développement pour **deux** transférés d'ailleurs. Les Points transférés peuvent provenir de plusieurs autres catégories. Les Points de Développement non utilisés sont perdus. Des Points de Développement provenant d'une quelconque ou de plusieurs catégories peuvent servir à augmenter la Compétence en perception. Ce transfert particulier s'effectue sur une base de UN pour UN.

LISTES DE SORTS — Chaque Point de Développement alloué à une Liste de Sort donne 20 % de chances de l'apprendre (voir paragraphe 4.5), ainsi l'allocation de 5 Points de Développement donne 100 % de chances de l'apprendre. Un personnage ne peut faire qu'un seul jet pour apprendre une liste de sorts durant son apprentissage. Si un personnage tente d'apprendre une Liste de Sorts et échoue, les Points de développement sont reportés à l'apprentissage de la Liste pour le prochain niveau (voir paragraphe 2.63). Ces Points doivent être notés sur la feuille de personnage près du nom de la Liste convoitée. Si un nombre suffisant de Points de Développement a été alloué pour que l'apprentissage de la liste se fasse avec 100 % de chances, il est possible d'en allouer d'autres pour tenter d'apprendre (avec 20 % de chances par point dépensé) une seconde liste. La Profession (voir paragraphe 2.4) et la race (voir paragraphe 2.21) d'un personnage déterminent les listes de sorts qu'il peut apprendre.

EXEMPLE : *Il faut maintenant développer les Compétences de Varak durant son adolescence. On se souvient que certains Degrés de Maîtrise ont déjà été augmentés durant l'adolescence. La Table TGC-4 donne le nombre de Points de Développement que Varak obtient dans chaque catégorie :*

Armes	— 3	Dével. Corporel	— 2
Comp. Générales	— 4	Langages	— 1
Subterfuges	— 2	Manoeuvres et Mouvem.	— 2
Comp. de Magie	— 0	Listes de Sorts	— 1

Décidant de concentrer son développement des armes Tranchantes à 1 main, on y alloue 3 Points de Développement, ce qui augmente de DEUX degrés seulement sa Compétence aux Armes Tranchantes à une main (voir paragraphe 3.6). Ses deux Points de Développement en Manoeuvre et Mouvement sont alloués à la Compétence en Cuir Rigide qui augmente de DEUX degrés.

MOUVEMENT ET MANŒUVRES

Sans Armure	☒☐	Nombre
Cuir soupie	☐☐☐	Maximum
Cuir rigide	☒☒☒☐☐	de
Cotte de mailles	☒☒☐☐☐☐☐	Degrés

ARMES (Bonus Offensifs)

Tranchantes à 1 main	☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Contondantes à 1 main	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
A deux mains	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Lancer	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Projectiles	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
D'Hast	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

En ce qui concerne les 2 Points disponibles en Subterfuges, on décide d'en placer un en Filature/Dissimulation, et un en Désarmement de Pièges. Un des Points des Compétences Générales va aller à l'escalade, un autre au Pistage ; il en reste donc deux que l'on décide de transférer au Développement Corporel (où le transfert s'opère sur la base de 2 pour 1).

COMPETENCES GENERALES

Escalade	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Equitation	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Natation	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Pistage	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

SUBTERFUGES

Embuscade	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Filat./Dissim.	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Crochetage	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Désarm.pièges	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

Le Développement Corporel dispose maintenant de 3 Points qui vont permettre d'augmenter la compétence de 2 Degrés. Pour la Perception, on peut utiliser les Points de Développement de n'importe quelle autre catégorie (Transfert sur la base de 1 pour 1). C'est celui du langage que l'on décide d'attribuer à la Compétence en Perception qui augmente donc d'un Degré.

COMPETENCES DE MAGIE

Lecture des Runes	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Utilisation d'Objets	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Direction de Sorts	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

COMP. et BONUS DIVERS

Perception	☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Dével.Corporel	☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

Finalement le Point disponible en Liste de Sorts va être utilisé pour tenter d'apprendre la liste « Les Aspects de la Nature ». Varak a donc 20 % de chance de l'apprendre. Avec un résultat de 84, c'est l'échec (il fallait 20 ou moins). On note toute de même cette liste sur la feuille de personnage ainsi que les 20 % de chances de l'apprendre, ce qui pourra être tenté de nouveau lorsque le prochain niveau sera atteint.

LISTES DE SORTS	chance
1) LOIS DU DEPLACEMENT	[X]
2) ASPECT DE LA NATURE	[20]
3)	[ ]

TGC-4 TABLE DES POINTS DE DÉVELOPPEMENT

CATÉGORIE DE COMPÉTENCE	PROFESSION					
	GUERRIER	MAGE	ANIMISTE	SCOUT	RANGER	BARDE
Manoeuvre et mouvement	3	0	1	1	2	0
Armes	5	0	1	3	3	2
Générales	2	2	2	3	4	2
Subterfuges	2	0	1	5	2	2
Magie	0	5	2	0	0	3
Développement Corporel	3	1	1	2	2	1
Langages	0	2	2	1	1	3
Listes de Sorts *	0	5	5	0	1	2

* Spécial voir plus haut

CATÉGORIES

MANOEUVRES ET MOUVEMENTS	COMP. AUX ARMES	SUBTERFUGES	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	COMPÉTENCES DE MAGIE
Sans armure	Tranchantes à 1 main	Embuscades	Escalade	Lecture des Runes
Cuir souple	Contondantes à 1 main	Filature/dissim.	Équitation	Utilisation d'Objets
Cuir rigide	Armes à 2 mains	Crochetage	Natation	Direction de Sorts
Cotte de mailles	Lancées	Désarm. pièges	Pistage	
Plates	à projectiles			
	Armes d'hast			

LISTES DE SORTS : Chaque Liste de Sorts est apprise séparément

LANGAGES : La compétence dans chaque langage est développée séparément

DÉVELOPPEMENT CORPOREL : Détermine le capital de Points de Coups d'un personnage

PERCEPTION Cette compétence peut être développée avec des Points transférés de n'importe quelle catégorie, ou combinaisons de catégories.



3.7 PRÉPARATION DU PERSONNAGE

Une fois que le joueur a terminé les étapes de la génération des paragraphes 3.1 à 3.6, il lui faut obtenir l'équipement et les provisions pour son personnage. Il lui faut aussi totaliser chacun de ses bonus (c.à.d. les Bonus Offensifs, les Bonus Défensifs, les Bonus de Manoeuvres en Mouvement, etc...)

3.71 ÉQUIPEMENT

Chaque personnage commence le jeu avec deux armes, au choix (en plus d'éventuels objets spéciaux). Il doit avoir un degré de Maîtrise d'au moins 1 dans chacune des Compétences qui s'appliquent à ces armes. De plus il dispose déjà de vêtements (capes et bottes comprises), de fourreaux et de ceinturon (baudrier) pour ses armes, et de ses effets personnels normaux.

Chaque personnage commence avec deux Pièces d'Or destinées à l'achat de l'équipement et à sa survie jusqu'à ce qu'il parvienne à en obtenir d'autres. Il peut aussi commencer avec plus d'argent si il utilise des Options d'Historique à cet effet (voir paragraphe 2.51). Le personnage peut acheter (et commencer le jeu avec) autant d'équipement et de provisions — des Tables TS-4 et TS-5 — qu'il veut avec la somme dont il dispose. Si le personnage est suffisamment riche, ses achats peuvent comporter des Herbes (voit Table TS-5) et des Objets dotés d'un Bonus Magique (voir Table TS-4, TS-7 et paragraphe 4.56). Le MJ peut souhaiter mettre d'autres équipements à la disposition des joueurs. Les joueurs peuvent noter l'équipement et les provisions dont leurs personnages disposent au dos de leurs feuilles de personnages.

EXEMPLE : *On détermine quel équipement et quelles provisions Varak va porter. A titre d'équipement de départ, il peut avoir automatiquement :*

	Poids en kg
Son épée +15 (qui ne pèse que 1,5 kg)	1,5
Armure de cuir rigide	portée
Une hache	2,5
Un arc composite	1,5
Ceinturon	porté
Vêtements (cape et bottes comprises), effets personnels	portés

Varak dispose de 2 Pièces d'Or à dépenser pour d'autres équipements (dans la table TS-4 : Équipements et prix). Il décide d'acheter :

po	pa	pb	pc	pe*		Poids en kg
0	0	0	0	0	Équipement de départ	5,5
0	2	5	0	0	Casque de cuir	porté
0	5	5	0	0	Bouclier	7,5
0	3	0	0	0	Dague	0,5
0	1	0	0	0	2 carquois de 20 flèches chacun	3
0	0	2	0	0	Sac à dos	1
0	0	2	0	0	Matériel de couchage (roulé)	2,5
0	0	1	0	0	Toile Goudronnée	2
0	0	1	0	0	Nécessaire Allume-feu (pierre et grattoir)	0,25
0	2	4	0	0	30 m de corde de qualité supérieure	3
0	0	0	1	5	5 torches	2,5
0	0	0	1	0	Outre (pleine)	0,5
0	0	1	0	0	Rations de piste (une semaine)	7
1	5	1	2	5		35,25 kg

* po = pièce d'or, pa = pièce d'argent, pb = bronze, pc = cuivre, pe = étain.

Varak se dispensera des protections de bras et de jambes à cause des pénalités et des coûts qu'elles entrainent. Ces achats ne lui laissent plus que 4 pièces d'Argent, 8 de bronze, 7 de cuivre et 5 d'étain.

3.72 CALCUL DE LA PÉNALITÉ D'ENCOMBREMENT

Une fois le personnage équipé, le joueur doit totaliser les poids des équipements et provisions que le personnage emporte (en dehors des vêtements et armures). Ce total est arrondi au 0,5 kg inférieur ; si il dépasse 7,5 kg, il peut encourir une pénalité d'encombrement. La Table TB-5 fournit les pénalités pour les poids excessifs transportés. Cette pénalité est applicable à tous les mouvements et manoeuvres en mouvement. En course, ou lors d'une tentative de course (voir paragraphe 6.41), la pénalité est appliquée avant l'effet de doublage pour mouvement doublé. Cette pénalité doit apparaître sur la feuille de personnage dans l'espace réservé, sous la mention « PÉNALITÉ D'ENCOMBREMENT ».

3.73 CALCUL DES BONUS

A ce point de la génération du personnage, le joueur doit déterminer, puis totaliser les bonus pour les Compétences et autres Capacités.

Bonus de Degrés de Maîtrise : Le nombre de Degrés de Maîtrise est totalisé pour chaque Compétence et le Bonus correspondant est obtenu dans la Table TB-4 puis noté sur la Feuille de Personnage, à la ligne correspondant à chaque Compétence.

Bonus de Caractéristiques : Pour chaque caractéristique, le Bonus de caractéristique est obtenu dans la table TB-1 et la modification raciale de Bonus de Caractéristique, à la table TB-3. Tous deux sont notés sur la Feuille de Personnage, aux emplacements prévus près du nom de chaque caractéristique. Chaque total est alors calculé et noté au bout de chaque ligne de caractéristique. Chaque Total de Bonus de Caractéristique doit aussi figurer dans la colonne appropriée, en face de chacune des Compétences à laquelle il s'applique (voir paragraphe 2.27)

Bonus Professionnel : Chaque profession reçoit aussi des Bonus pour certaines Compétences et certaines Catégories de Compétences (voir 2.4). Ces Bonus doivent être notés dans les colonnes et les lignes appropriées de la feuille de personnage.

Bonus dus aux Objets : — Certains Objets Magiques fournissent des Bonus à certaines compétences. Il convient aussi de les noter sur la Feuille.

Bonus Spéciaux : Ces Bonus peuvent provenir des Options d'Historique, des Sorts, des Armures, etc... Quelques uns d'entre eux figurent déjà sur la feuille de personnage. Additionner ces Bonus pour chacune des compétences à laquelle ils s'appliquent et les noter dans les colones appropriées de la feuille.

Finalement pour chaque compétence, il faut faire la somme de tous les Bonus de la ligne afin d'obtenir le Bonus total qui est utilisé en cours de jeu.

Note : *Aucun Bonus Manœuvres et Déplacements pour un personnage donné ne peut excéder le total de son Bonus de Caractéristique AG + 10.*

EXEMPLE : *Dans l'exemple du paragraphe précédent, Varak s'équipait et on calculait le poids qu'il allait porter. En l'occurence 35, 250 kg. Après consultation de la table TB-5 on trouve sa Pénalité d'Encombrement qui est de — 25. Comme Varak est particulièrement fort, on applique son Bonus de Caractéristique : Force (+ 25). Sa Pénalité d'Encombrement est donc réduite à 0. Un individu, qui n'aurait pas bénéficié d'une telle force, aurait encouru une pénalité de — 25. Certains ont insinué que Varak aurait fait un parfait animal de bât (ces insinuations n'ont pas duré longtemps et n'ont pas été répétées).*

Varak commencera à encourir une Pénalité d'Encombrement s'il se charge de 5 kg de plus aussi précise-t-on au MJ qu'une partie de l'équipement lourd de Varak se trouve rassemblée dans son sac à dos. Ainsi, si au cours d'un combat il éprouve le besoin de s'enfuir en portant quelqu'un, il pourra toujours abandonner son sac et sa Pénalité d'Encombrement n'ajoutera pas à sa peine (Elle ne peut jamais être supérieure à 0).

PÉNALITÉ D'ENCOMBREMENT : FO +25 + -25 = 0

TB-4 — TABLE DES BONUS DES DEGRÉS DE MAÎTRISE

DEGRÉ DE MAÎTRISE	BONUS
0	-25
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	52
12	54
13	56
14	58
15	60
16	62
17	64
18	66
19	68
20	70

+1 pour chaque degré au-dessus de 20 (i.e. au degré 22, le bonus est de 72).

TB-5 — PENALITES D'ENCOMBREMENT

(Le résultat est la Pénalité d'encombrement)

POIDS DU PERSONNAGE	POIDS TRANSPORTE EN KG (sans compter l'armure, ni les vêtements)								
	8-12	13-17	18-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
18,5–27	30	60	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
27,5–36	20	35	60	80	NA	NA	NA	NA	NA
36,5–45	15	25	40	60	NA	NA	NA	NA	NA
45,5–54	15	20	30	40	60	NA	NA	NA	NA
54,5–63	10	15	25	35	40	60	NA	NA	NA
63,5–72	10	15	20	30	35	40	60	NA	NA
72,5–81	5	10	15	25	30	35	45	60	NA
81,5–90	5	10	15	20	25	30	35	50	60
90,5–99	5	10	15	20	25	30	35	45	55
99,5–108	0	10	10	15	20	25	30	40	50
108,5–117	0	10	10	15	20	25	30	35	45
117,5–126	0	5	10	15	15	20	25	30	40
126,5–135	0	5	5	10	15	20	25	30	35
135,5–158	0	0	5	10	10	20	25	25	35
158,5–180	0	0	0	5	10	15	20	25	30

(NOTE : Une pénalité supplémentaire de 5 est ajoutée aux maximums ci-dessus pour chaque tranche de 5kg au-delà de 80kg transportés)

EXEMPLE : *Sur la feuille de Varak, on remplit maintenant toutes les cases Bonus et on les additionne. Ses Bonus spéciaux, et ceux qui sont dus aux Objets, sont : Son épée : + 15, — 5 en Perception lorsqu'il porte un casque, et + 10 en Pistage et en Perception.*

Ses Bonus Professionnels sont : + 2 aux Armes, en Perception, en Filature/Dissimulation. Il a aussi + 3 en Compétences Générales.

Les Bonus de Caractéristiques viennent directement de sa Feuille de Personnage et les Bonus de Degrés de Maîtrise sont obtenus dans la table TB-4 (— 25 pour les Compétences au Degré 0 et 5 fois le degré de Maîtrise pour les autres).

Pour chaque degré de Maîtrise en Développement Corporel, Varak a droit à un jet de D1-10. On obtient : 5, 8, 4, 3, 4, pour un total de 24. Cela s'additionne à son Bonus de Caractéristique Constitution, et au Bonus Standard de + 5 pour donner un total de 49 Points de Coups. Il s'agit du nombre de Points de Coups que Varak pourra supporter avant de s'évanouir.

DEGRES DE COMPETENCE			BONUS DE COMPETENCE						
COMPETENCES	**Degrés 5%**	**Degrés 2%**	**Degré**	**Carac.**	**Prof.**	**Objet**	**Spéc.**	**Spéc.**	**Total**
MOUVEMENT ET MANŒUVRES									
Sans Armure	☒☐	Nombre	+5	AG +10	xx	—	—	+0	+15 MM
Cuir souple	☐☐☐	Maximum	-25	AG +10	xx	—	—	-15	-30 MM
Cuir rigide	☒☒☒☐☐	de	+15	AG +10	xx	—	—	-30	-5 MM
Cotte de mailles	☒☒☐☐☐☐☐	Degrés	+10	FO +25	xx	—	—	-45	-10 MM
Plates	☐☐☐☐☐☐☐☐☐		-25	FO +25	xx	—	—	-60	-60 MM
ARMES (Bonus Offensifs)									
Tranchantes à 1 main	☒☒☒☒☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+20	FO +25	+2	+15	—	—	+62 BO
Contondantes à 1 main	☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	FO +25	+2	—	—	—	+2 BO
A deux mains	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	FO +25	+2	—	—	—	+32 BO
Lancer	☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG +10	+2	—	—	—	-13 BO
Projectiles	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	AG +10	+2	—	—	—	+17 BO
D'Hast	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	FO +25	+2	—	—	—	+32 BO
COMPETENCES GENERALES									
Escalade	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	AG +10	+3	—	—	—	+18 MM
Equitation	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	IT +5	+3	—	—	—	+13 MM
Natation	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	AG +10	+3	—	—	—	+18 MM
Pistage	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	IG +0	+3	—	+10	—	+18 MS
SUBTERFUGES									
Embuscade	☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	xxxx	xx	xx	—	—	-25 SP
Filat./Dissim.	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	PR +5	+2	—	—	—	+12 SP
Crochetage	☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	IG +0	—	—	—	—	-25 MS
Désarm.pièges	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	IT +5	—	—	—	—	+10 MS
COMPETENCES DE MAGIE									
Lecture des Runes	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	IG +0	—	—	—	—	+5 MS
Utilisation d'Objets	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	IT +5	—	—	—	—	+10 MS
Direction de Sorts	☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG +10	—	—	—	—	-15 BO
COMP. et BONUS DIVERS									
Perception	☒☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+5	IT +5	+2	—	+10	-5	+17 MS
Dével.Corporel	☒☒☒☒☒☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+24	CO +20	—	—	—	+5	+49 SP
Armure – CUIR RIGIDE		Sorts de Base	xx	xxxx	—	—	—	—	+0 BO
Bouclier – (+25)		Command. et influence	xx	PR +5	xx	—	—	—	+5 MS
Casque – CUIR		Bonus Défensif	xx	AG +10	xx	—	—	—	+10 BD
prot.Bras– NON		JR Essence	xx	IG +0	xx	—	—	—	+0 JR
prot.Jambes– NON		JR Théurgie	xx	IT +5	xx	—	—	—	+5 JR
		JR Poison	xx	CO +20	xx	—	—	+5	+25 JR
		JR Maladie	xx	CO +20	xx	—	—	+5	+25 JR
COMPETENCES SECONDAIRES									
"Spéléologie"	☒☒☒☒☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	+25	IG +0	xx	—	—	—	+25 SP
_____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	_____	_____	xx	—	—	—	_____

3.8 « L'ÉTINCELLE DE VIE »

Le joueur doit développer un schéma de la personnalité de son Personnage-Joueur (voir paragraphe 2.8). Ce peuvent être les traits de caractères du joueur ; dans ce cas le Personnage n'est, au fond, que le joueur lui même placé dans l'environnement créé pour le jeu. Ou bien le joueur peut choisir, pour son personnage, une personnalité totalement différente de la sienne. Entre ces deux extrêmes, il existe nombre de possibilités.

EXEMPLE : *Varak est une noble personne, dont la vocation est de combattre le mal qu'incarnent les suppôts de Sauron. Malheureusement il tend à porter cela à l'extrême ; pour lui, la moindre association avec un agent notoire de Sauron doit être punie par une exécution rapide. De la même manière il a tendance à penser que les individus neutres qui volent ou commettent des actes « mauvais » doivent aussi être détruits. Il est motivé par la volonté de devenir le plus puissant possible afin d'être plus efficace pour déjouer les plans de Sauron. Il veut aussi retrouver son père (vivant ou mort) si cela ne doit pas interférer avec la guerre personnelle qu'il a engagé contre le Mal.*

4.0 L'ENVIRONNEMENT — LA TACHE DU MAÎTRE DE JEU

Pour exploiter un jeu de Rôle d'Aventure Fantastique, le Maître de Jeu doit développer un environnement et schématiser tous les composants d'un Monde. Ces composants sont les mêmes que ceux d'un roman ou d'une mise en scène.

1) Un cadre doit être développé dans lequel l'action doit prendre place.
2) Les personnages qui habitent le cadre doivent être esquissés.
3) Une intrigue, ou un scénario, doit être schématisé.
4) Des décisions doivent être prises en ce qui concerne la manière dont on règlera certains éléments du jeu de rôle (aventures, magie, religion, santé, poisons, etc...)

Le développement de ces composants requière un peu de travail et d'efforts de la part du Maître de Jeu. Il existe des produits commercialisés qui fournissent tout ou partie de ces éléments. Les modules d'Aventures ou de Campagnes fournissent les cadres, les personnages, et les scénarios alors que les systèmes de règles de jeu tels que le JRTM fournissent les guides dans tout ce qui concerne la manière de traiter les différents éléments du jeu. Un Maître de Jeu doit toujours garder à l'esprit que ce matériel qui lui est proposé ne constitue qu'un ensemble de guides pour sa propre imagination et sa propre créativité. Ces règles et ces modules peuvent, à volonté, être modifiés et adaptés pour correspondre à ce que le MJ veut voir apparaître dans son environnement.

En ce qui concerne le **JRTM,** le Maître de Jeu doit tout d'abord lire et assimiler l'oeuvre de J.R.R. Tolkien, principalement Bilbo Le Hobbit et le Seigneur des Anneaux. Ces romans contiennent la description d'un cadre excitant et riche — en particulier tout ce qui concerne Arda et les Terres du Milieu. Ils comprennent une riche variété de types de personnages et de créatures — Elfes, Hobbits, Dúnedains, Sorciers, Ents, Nazgûl, Orques, Trolls, Dragons, Balrogs, etc... Et, bien sûr, les romans sont émaillés d'une intrigue aux proportions véritablement épiques (Le combat des Peuples Libres contre le Seigneur Noir, Sauron de Mordor et ses suppôts).

Le ***« Guide des Campagnes et Aventures des Terres du Milieu »*** (*) de Iron Crown Enterprises (I.C.E.) fournit un trésor d'informations générales sur les Terres du Milieu. Il décrit les principaux habitants, langages, cultures, topographies, climats, routes commerciales, centres de populations, et une variété d'autres facteurs concernant ce monde. Il contient aussi un poster (60 × 90 cm) du continent entier, y compris les Terres Sauvages du Nord, le Sud, et l'Est des Terres du Milieu Occidentales, détaillées par J.R.R. Tolkien.

Les ***« Modules de Campagnes des Terres du Milieu »*** (*) de I.C.E. fournissent encore plus de détails concernant des régions spécifiques de Terres du Milieu. Ces modules procurent une vision des Terres du Milieu de Tolkien, et s'intéressent aux éléments de cadre, de culture, de personnages et d'intrigues, qui s'appliquent spécifiquement au Jeu de Rôle. Cela comprend des cartes détaillées des régions couvertes par les modules, des descriptions des cultures et des endroits spécifiques qui abritent les aventures dans cette région et d'autres renseignements et travaux qui rendent le travail du MJ plus facile et plus productif.

Les ***« Modules d'Aventures des Terres du Milieu »*** (*) de I.C.E. sont des descriptions d'endroits spécifiques pour des aventures « prêtes à jouer » qui fournissent tout le matériel nécessaire à plusieurs séances de Jeu.

Le **JRTM** inclue un exemple de module d'aventure très simple ; « Le Dernier Pont », destiné à être joué par un Maître de Jeu et un groupe de joueurs débutants. Ce scénario comprend une auberge au « Dernier Pont », sur la route de Bree à Rivendell, la région de Trollshaws, un repaire de Trolls, et un château en ruine. Après avoir commencé avec son groupe dans cette région, le Maître de Jeu peut dessiner une région de son cru dans les Terres du Milieu ou utiliser un Module I.C.E. situé dans une région adjacente ou dans une autre partie des Terres du Milieu : Bree and the Barrow-Down (*), Angmar (*), Northern Mirkwood (*), Isengard (*), etc...

Quelle que soit l'approche que le MJ aura choisie, le **JRTM** lui fournira des indications et des suggestions pour la mise au point et l'organisation des éléments clé de son Jeu de Rôle. Les paragraphes suivants s'intéressent aux différents éléments d'un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, et quelques uns des problèmes et des situations qui peuvent se produire en cours de jeu.

(*) NDT : Tous ces produits en anglais seront peu à peu traduits en Français.

4.1 L'ENVIRONNEMENT

Le cadre d'un jeu peut varier suivant la quantité d'efforts, de temps et d'argent que le MJ veut, ou peut, y consacrer. Heureusement pour les MJ du **JRTM,** un énorme travail a déjà été fait par J.R.R. TOLKIEN. Pour la suite, du matériel détaillé est disponible sous la forme de Modules de I.C.E. Des aides de jeu tels que Cartes, plans de bâtiments, de villes, descriptions de périls variés, et pièces de trésors sont tous des ingrédients nécessaires pour un cadre réaliste et jouable.

Dans le but d'amener graduellement les Maîtres de Jeu débutants au Jeu de Rôle, le **JRTM** simplifiera le processus de création et construction d'un cadre destiné au jeu. Les trois éléments de base qui sont décrits dans le **JRTM** sont : les zones civilisées, la campagne, et les sites d'aventures. Chaque type de cadre satisfait un besoin différent du Jeu de Rôle, et les trois réunis fournissent un canevas qui convient à la majorité des situations qui peuvent se produire.



4.11 LES ZONES CIVILISÉES

Les zones civilisées, dans un Jeu de Rôle, fournissent aux personnages-Joueurs (et aux autres) un endroit où ils peuvent acheter et vendre des choses, obtenir de la nourriture et un logement, des informations sur des aventures potentielles ; où se soigner et récupérer, etc... En d'autres termes, la zone civilisée est un endroit qui sert de base d'opérations pour un groupe d'aventuriers. Ces zones ont aussi, assez souvent, un certain potentiel d'aventures. Il peut s'agir d'attaques de voleurs, d'agressions, escroqueries, bagarres de tavernes, tentatives d'empoisonnements, etc... Des suggestions pour diverses activités de ce genre, et des directives pour les conduire, sont présentées au paragraphe 5.1.

Une zone civilisée peut être aussi sommaire qu'une simple auberge ou un château isolés (un exemple en est fourni dans le JRTM avec l'auberge du « Dernier Pont ») ; ou aussi complexe qu'une gigantesque cité avec des intrigues politiques internes et des aventures assurées. En général, une zone civilisée (voir la troisième Partie pour un exemple complet) peut être décrite par la fourniture des éléments suivants :

1) Cartes et plans.
2) Une description des habitants et des visiteurs.
3) Un tarif des services, des fournitures et des équipements disponibles.
4) Un quelconque aperçu des informations et des indices disponibles.
5) Un aperçu des installations de soins et de récupération disponibles.
6) Un aperçu des périls et des aventures possibles.
7) Une description minimum des évènements courants dans la région, et de l'atmosphère.

4.12 LA CAMPAGNE

La campagne, dans le Jeu de Rôle, inclue toutes les zones du monde qui ne sont pas des sites d'aventures (voir paragraphe 4.13) ou des zones civilisées (4.11). La campagne est l'endroit où les personnages peuvent voyager, camper, explorer, faire des reconnaissances, se cacher et échapper à d'éventuels poursuivants. Les personnages peuvent aussi y rencontrer des créatures ou d'autres personnages ce qui peut se traduire par des embuscades, des combats, des rencontres, etc... Ces activités, et la manière de les résoudre, sont détaillées au paragraphe 5.2. La campagne, de manière générale, est le cadre dans lequel on situe les zones civilisées et les sites d'aventures.

La campagne qu'un Maître de Jeu utilise peut être représentée par un simple schéma d'une petite région montrant les principaux types de terrains, les zones civilisées et les sites d'aventures. La campagne (le pays) peut comprendre toutes les Terres du Milieu sous une forme générale (d'après la carte de l'oeuvre de J.R.R. Tolkien ou d'après la carte continentale des Terres du Milieu de I.C.E.), ou se composer de cartes très détaillées et de descriptions de régions spécifiques dans lesquelles le jeu est placé. La carte est l'exemple de tracé des terrains qui est fourni dans le **JRTM** constituent de bons exemples de ce qu'est une campagne détaillée. En général, une région de campagne adéquate peut être décrite par la fourniture des éléments suivants :

1) Une esquisse globale de la carte du monde.
2) des cartes détaillées des régions spécifiques dans lesquelles les aventures se passent.
3) La localisation des zones civilisées et des sites d'aventures.
4) Esquisses des terrains particuliers qui peuvent être rencontrés.
5) Une description des créatures normales et des habitants.
6) Une description des personnages et des créatures qui peuvent la traverser.
7) Une liste des rencontres et des périls possibles (y compris les conditions climatiques).

4.13 LES SITES D'AVENTURES

Les sites d'aventures sont tous les endroits spécifiques qui fournissent aux personnages des occasions de s'infiltrer, d'explorer, de se battre, de ramasser du butin et toutes ces choses qui contribuent aux besoins d'aventure qui sont à la base de ces Jeux de Rôle. Le paragraphe 4.4 suggère certains types d'aventures. Ces sites ont généralement quelques attributs communs : ils ont un agencement physique (château, cavernes, complexe souterrain, temple...), ils comportent diverses sortes de dangers (gardes, habitants hostiles, pièges...) et ils représentent des objectifs ou des buts pour les aventuriers (trésors, prisonniers à sauver, liquidation de quelques créatures du camp opposé...). Ces caractéristiques sont étudiées dans les paragraphes suivants. Les activités dans les sites d'aventures sont résolues en tant qu'Actions dans l'Environnement Tactique (voir chapitre 6.0).

La gamme de complexité d'un site d'aventures varie depuis la simple grotte (voir la caverne du troll au chapitre 8.3), jusqu'au château en ruine (voir le chapitre 8.3 pour l'exemple du château), ou la cité en ruine, les montagnes creuses. En général un site d'aventures (voir la troisième partie pour deux exemples complets) peut être décrit par les éléments suivants :

1) Pourquoi l'endroit a-t-il été étudié et construit à l'origine ?
2) Que s'est il passé (le cas échéant) qui a fait de cet endroit un site d'aventures ?
3) A quoi l'endroit est il utilisé actuellement ?
4) Qui, ou quoi, vit ici ou visite fréquemment l'endroit ?
5) La construction et ses abords immédiats.
6) Les dangers (pièges, habitants, et gardes)
7) Les buts et les trésors.

Plans des lieux — Pour diriger les personnages dans un site d'aventures, le MJ doit disposer au moins d'une esquisse du plan du site. Ce peut être un simple schéma des chambres, des pièces, murs, corridors, tours, etc... et de leurs relations. Les plans du paragraphe 8.3 donnent un exemple de la manière de dessiner de tels sites d'aventures.

Périls — Afin que le site d'aventures soit le théâtre des actions excitantes que l'on en attend, il faut qu'il recèle des dangers. Ceux ci peuvent s'annoncer sous la forme de gardes, de pièges, d'habitants hostiles tels que des Hommes, des Orques, des trolls, ou autres créatures malveillantes (voir paragraphe 4.2). Les dangers peuvent inclure des obstacles comme des falaises, des murs, des gouffres béants, des murs effondrés, etc... Leurs localisations doivent être mentionnés sur le dessin du site d'aventures. Le Paragraphe 8.3 comprend des exemples de ces dangers.

Buts et Objectifs — Les personnages ont besoin d'avoir des raisons de visiter les sites d'aventures. Ce peut être sous forme de mission : sauver des prisonniers, par exemple, ou reconnaître un endroit, assassiner quelqu'un, voler quelque chose, ou toutes sortes d'autres choses dont la variété n'est limitée que par l'imagination. Souvent ce ne sera que leur désir de se battre, de ramasser du butin ou de pilier, mais le maître mot est toujours — BUTIN.

Trésors — La table TS-6 fournit une liste de quelques types de trésors qui peuvent être trouvés sur un site d'aventures : Joyaux, argent, pierres précieuses, armes, armures, objets magiques, Parchemins de sorts, Potions magiques, et indices de toutes sortes (cartes, livres, inscriptions...). Les trésors n'ont pas à être limités à cette table, les objets magiques et les sorts ne sont limités que par l'imagination du MJ. Les Objets magiques de grands pouvoirs sont appelés Artefacts et ils ont généralement une histoire détaillée, des particularités et un alignement. Les objets magiques sont étudiés au paragraphe 4.56. Un MJ doit être prudent lorsqu'il place les trésors dans un site d'aventures. Un excès d'argent ou des objets trop puissants risquent de déséquilibrer le jeu et, à l'inverse, les joueurs pourraient perdre intérêt à un jeu qui ne comprendrait que trop peu d'argent ou d'objets.

4.2. LES PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Un Jeu de Rôle n'a pas seulement besoin d'un cadre (voir paragraphe 4.1), il a aussi besoin de personnages et de créatures qui habitent ces cadres. Les Personnages-Joueurs fournissent les aventuriers, mais il appartient au Maître de Jeu (ou à ses choix d'aides de jeu) de fournir le reste de la population de son monde : les Personnages Non Joueurs et les créatures. Bien entendu le MJ n'est pas obligé de développer l'intégralité de la population de son monde, il doit seulement esquisser les personnages qui vont interagir avec les Personnages Joueurs. Pour un jeu simple, les PNJ nécessaires en général sont les alliés et les adversaires des PJ et les personnages neutres avec lesquels les aventuriers auront à entrer en relation que ce soit pour commercer, pour obtenir des informations, régler des taxes, etc. Ainsi que les autres personnages et créatures qui ajouteront à la profondeur et à la saveur du jeu de rôle.

Des aides de jeu tels que les modules de I.C.E. fournissent généralement des descriptions complètes d'une variété de PNJ, ainsi que certaines directives sur la manière de les utiliser. L'exemple d'aventure de la Troisième Partie donne les PNJ nécessaires à cette aventure. Cet exemple est précieux pour montrer les différents types de personnages et de créatures qui sont nécessaires au jeu de rôle d'aventures fantastique. La Matrice de Personnage TS-3 fournit des Bonus moyens pour des personnages suivant leurs professions et leurs niveaux. La suite du chapitre 4.2 donnera un aperçu de quelques unes des plus importantes classes de PNJ et de créatures.

Lorsqu'il doit décider de ce qu'un PNJ fait dans une situation donnée, ou de la manière dont il réagit, le MJ peut souhaiter faire appel à un « Jet de Réaction » Sans Limite. De façon très générale, et dans une situation donnée, le PNJ réagira d'autant plus favorablement aux Personnages joueurs que son Jet de Réaction est haut. A l'inverse un Jet de Réaction bas entraînera une réaction défavorable aux PJ, un jet moyen amenant une réaction plus ou moins neutre. Plus le Jet de Réaction est significatif (vers le haut ou vers le bas),plus la réaction est intense.

EXEMPLE : *Dans l'exemple d'aventure présenté dans la Première Partie, trois Orques quittaient leur camp, à la tombée de la nuit, en grimpant une volée de marches vers le rez de chaussée d'une tour en ruine. La première évidence du danger qu'ils rencontrèrent, ce fût lorsque leur chef reçut un carreau d'arbalète en travers de la gorge et tomba. Les deux Orques restant jetèrent alors un regard autour d'eux pour apercevoir une humaine agenouillée devant un coffre, leur tournant le dos ; un nain avec une arbalète encore « fumante » (et donc déchargée) en main, et un Elfe lévitant à environ 4 m au dessus du nain.*

Leurs options, en ordre décroissant d'agressivité, étaient de : attaquer le Nain, attaquer l'Humaine à genoux, préparer un arc court, se mettre à couvert et combattre en défense, battre en retraite lentement en cherchant une ouverture pour attaquer, ou fuir. Le MJ a pris en compte la mort de leur chef (les Orques commandent généralement par intimidation), et a fait un Jet de Réaction pour chacun des Orques (l'agressivité étant définie par la hauteur du jet). Le Premier Orque fit 06, et s'enfuit pour sauver sa vie (ou pour quérir de l'aide), le second fit 91 et « bravement » décida d'attaquer l'adversaire le plus proche (et bien sûr le plus faible) en l'occurence l'Humaine agenouillée dos à lui.

Si son jet avait été plus élevé (plus de 91) il aurait chargé le Nain sournois (mais fort) qui avait tué son chef. Si le résultat avait été moyen, il aurait sans doute utilisé une arme à projectile ou envisagé quelque tactique défensive. Bien entendu, si son jet avait été bas il aurait imité son copain et se serait enfui.

4.21 LA POPULATION

Le premier pas, dans l'esquisse des PNJ, consiste à déterminer les races et les cultures qui habitent le Monde dans son ensemble. En ce qui concerne les Terres du Milieu, la population est détaillée dans l'oeuvre de Tolkien et dans les modules d'aventures et de campagnes de I.C.E. Le **JRTM** fournit des descriptions très générales des races et des cultures au chapitre 8.0.

Ensuite le MJ doit décider quelles races et quelles cultures habitent les régions spécifiques dans lesquelles son jeu s'inscrit. L'exemple d'aventure du **JRTM** (Troisième Partie) se situe dans une zone entre Bree et Rivendell. Donc, en termes de **JRTM**, les régions avoisinantes abritent des Hobbits, des Nains, des Elfes, des Orques, des Trolls et des Hommes ; les cultures humaines locales comprennent : les Dúnedain, les hommes des Bois, les Ruraux, et les Dunlendings.

La définition de la population générale permet au MJ de visualiser les modes de vie de la région en même temps que les traits majeurs et les particularités des PNJ. Cela lui permet aussi de développer une intrigue pour son jeu (voir paragraphe 4.3) et fournit une aide pour un développement plus riche des historiques de personnages joueurs (voir paragraphe 2.52).



4.22 POPULATIONS HOSTILES

Les représentants des races et cultures qui sont hostiles aux personnages joueurs doivent être définis avec plus de détails que la population générale. Cela doit être fait parce que les aventuriers sont plus à même de les rencontrer au cours de leurs aventures. Et de plus, les PJ sont appelés à visiter les sites d'aventures qui sont habités par ces représentants de la population hostile (voir paragraphe 4.13).

Si les PJ appartiennent aux Peuples Libres (bons ou neutres) des Terres du Milieu, la population qui leur est hostile consistera généralement en Orques, Trolls, créatures du Mal ou humains mauvais ou neutres. Pour les premières parties de jeu, nous suggérons que les personnages joueurs ne soient pas dévoués au Mal, car un groupe de personnages mauvais est, pour le Maître de Jeu, plus difficile à diriger.

4.23 HABITANTS DES SITES D'AVENTURES

Normalement, les habitants d'un site d'aventures sont membres de la population hostile. Mais ce n'est pas toujours vrai, il peut arriver que les habitants soient neutres ou même amicaux envers les Personnages-Joueurs. Dans ce cas ce lieu n'est un site d'aventures que parce que les PJ veulent quelque chose ou quelqu'un qui se trouve à cet endroit précis. De telles situations sont intéressantes mais peuvent se révéler trop difficiles à maîtriser par un MJ inexpérimenté. Nous suggérons qu'au début les habitants d'un site d'aventures soient hostiles.

Il importe de se souvenir que la présence d'habitants intelligents sur un site d'aventures entraine certaines particularités ; il faut une raison à leur présence, un ravitaillement en provisions, en eau, des installations sanitaires, des distractions (par exemple des orques auront sans doute quelques prisonniers à torturer pour se distraire...), et une variété d'autres choses.

Races pensantes — Le plus dangereux de tous les ennemis (et donc le plus excitant en terme d'aventure) est un personnage intelligent, ou un tant soit peu intelligent. Ainsi, dans les Terres du Milieu, beaucoup de sites d'aventures seront-ils occupés par des Orques, des Trolls, des humains ou des Elfes malveillants, etc... Il existe encore beaucoup d'autres races intelligentes dans les Terres du Milieu auxquelles on ne se réfère généralement pas en terme de personnages ou de peuples (par exemple les Dragons ou les Ents, etc...)

Flore et faune — Beaucoup de sites d'aventures seront habités par des animaux (définis comme des créatures sans intelligence particulière) et il y poussera des plantes. Les animaux peuvent être : non hostiles, non hostiles sauf lorsqu'on les dérange, non hostiles sauf lorsqu'on les attaque, hostiles, agressivement hostiles, etc. Ils peuvent également se trouver sous le contrôle d'habitants intelligents du site. La Table TS-2 résume les capacités de beaucoup des animaux des Terres du Milieu. Les plantes sont parfois dangereuses, mais le plus souvent elles sont sources de nourriture, de produits de soins, ou de poisons. Parfois elles constituent le but qui motive les aventuriers (par exemple lorsqu'ils recherchent une certaine herbe pour soigner l'un des leurs.)

Monstres et autres créatures — En plus des personnages et des animaux, les sites d'aventure des Terres du Milieu peuvent accueillir une grande variété de Monstres et de créatures intelligentes. Les écrits de Tolkien sont pleins de créatures telles que Dragons, Araignées géantes, Balrogs, Wargs, Kraken, Ents et autres créatures enchantées ou extraordinaires. Ces types de créatures sont décrits au paragraphe 4.24 et au chapitre 9.0.

4.24 DESCRIPTIONS DES CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU

Les Monstres et animaux spéciaux du monde de Tolkien sont très importants dans toutes les campagnes de jeu. L'existence de ses créatures entraine une variété de problèmes qui vont de la nuisance mineure — celle des Dumbeldors — jusqu'à l'irritation majeure — comme celle que créent les Balrogs. Certains de ces monstres sont intelligents et/ou socialement organisés, ce qui nécessite des précautions particulières lorsqu'on les rencontre. Quelques-uns de ces monstres spéciaux bénéficient d'une description raciale au chapitre 8.0, et seules leurs caractéristiques de combat figurent dans la table TS-2. Une grande partie des monstres du monde de Tolkien sont particulièrement puissants. Des monstres tels que les Balrogs ou les Dragons ne doivent pas être affrontés par des personnages de faible niveau, ni par des joueurs manquant d'expérience.

Voici une liste des monstres et animaux spéciaux qui peuvent être utilisés par les MJ, avec les règles du **JRTM.** D'autres créatures peuvent être inventées ou utilisées, mais le MJ doit, au préalable, définir leurs traits et leurs capacités. La description détaillée de ces créatures figure dans l'Appendice 2 (Chapitre 9.0).

Araignées Géantes
Balrogs
Crebain
Dragons
Dumbeldors
Ent
Faistitycelyn
Féroces Ailés
Géants
Grands Aigles
Hummerhorns
Huorns
Krakens
Loups-Garous
Méaras
Mewlips
Mouches de Mordor
Mûmakil
Nazgûl
Olog-Hai
Orques
Trolls
Vampires
Wargs
Wights

4.25 DES ALLIÉS POUR LES PERSONNAGES — JOUEURS

Souvent le Maître de Jeu et les joueurs souhaiteront que des PNJ s'associent ou partent en aventure avec le groupe de PJ. Cela s'avère souvent nécessaire lorsque le nombre de PJ est trop faible et que l'aventure requière un groupe de personnages plus important. De plus il peut être important de bénéficier de l'appui d'un ami puissant pour assurer l'équilibre face à un ennemi doté de grands pouvoirs. Dans le roman de Tolkien, Bilbo le Hobbit, Gandalf remplit ce rôle au cours des aventures du groupe que forment les Nains et Bilbo. « L'intrigue » (voir paragraphe 4.3) que le MJ introduit dans son monde sera grandement influencée par la manière dont ces PNJ associés sont introduits et utilisés dans l'action.

Engagement de PNJ — Les Personnages — Joueurs peuvent souhaiter engager des PNJ pour les accompagner dans leurs aventures. Le MJ doit décider quels sont les types d'individus qui sont disponibles dans une zone civilisée et à une période donnée, ainsi que le nombre de personnes disponibles (voir exemple dans la troisième partie).Le nombre de personnages ainsi disponibles sera limité dans les zones civilisées les plus petites. Dans les Terres du Milieu, les Guerriers et les Scouts seront les plus disponibles, les Bardes et les Rangers étant moins communs. Les Animistes sont rares, quand aux Mages ils sont rarissimes.

Pour engager un PNJ, le MJ demandera un Jet dans la colonne Interaction et Influence de la Table des Manoeuvres Statiques (TM-2). Pour une zone civilisée donnée, le MJ doit estimer la difficulté d'engager des personnages non joueurs qui cherchent à partir. L'échelle de difficulté qui suit est basée sur les offres que proposent les personnages joueurs qui tentent d'engager des PNJ. Elle peut s'appliquer à l'aventure-exemple de la Troisième Partie (cela peut varier suivant le nombre de joueurs). Une « part » est égale à la valeur totale en argent des trésors non-magiques obtenus au cours de l'aventure, divisée par le nombre de membres non engagés de l'équipe.

Difficulté		**Offre faite**
Routine	—	1 po (ou plus) par jour plus une part complète
Aisée	—	5-9 pa par jour plus une demi part
Facile	—	5-9 pa par jour plus un quart de part
Moyenne	—	1 po (ou plus) par jour
Difficile	—	5-9 pa par jour
Très difficile	—	1-4 pa par jour
Extrèmement difficile	—	Une demi part
Pure folie	—	Un quart de part
Absurde	—	« Viens à l'aventure avec nous »

Une fois l'engagement conclu, le MJ n'en contrôle pas moins les actions du personnage engagé, mais en situations non cruciales ou non dangereuses le personnage qui a engagé quelqu'un peut décider de ses actions. Sauf si le « patron » réussit un jet d'interaction et influence, le MJ doit tester le comportement de l'engagé (par un jet de Réaction) lorsque se présente une situation dangereuse ou désagréable, afin de déterminer ses actions. Un jet relativement bas indiquant que l'engagé ne veut pas s'impliquer dans l'affaire, alors qu'un jet relativement haut indique sa bonne volonté.

Alliés — Certains PNJ peuvent s'allier aux Personnages Joueurs s'ils se trouvent engagés dans une même mission ou s'ils se trouvent dans la même région. Un bon exemple en est la rencontre de Frodo et de Sam avec Faramir et les Rangers de Ithilien. Frodo et Faramir étaient alliés et Faramir donne des conseils à Frodo, de l'aide et un abri pour se reposer. Le MJ peut souhaiter faire en sorte que ses PJ puissent disposer d'alliés vers qui se tourner s'ils ont besoin de soins, d'informations ou d'aide.

« Anges gardiens » — Alors que les personnages engagés, ou alliés constituent une forme d'aide un peu passive, le MJ peut accorder aux Personnages Joueurs une assistance plus active sous la forme de Personnages Non Joueurs agissant à la manière d'« Anges gardiens ». Ceux-ci se montrent, soit lorsque les PJ ont besoin d'eux, soit lorsqu'ils les appellent. Tom Bombadil, par exemple, a été l'ange gardien de Frodo et de ses amis pendant un petit moment, après qu'ils aient quitté la Vieille Forêt. Alors qu'ils étaient sur le point d'être détruits par les Wights, Frodo appella Tom Bombadil en récitant un poème. Nous suggérons que l'action des « Anges gardiens » soit limitée par la distance, par le nombre de fois qu'il est possible de les appeler, ou par la gravité du danger que les PJ affrontent. L'efficacité des gardiens peut être très variable.

4.3 L'INTRIGUE

L'intrigue, dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, comprend un ensemble d'éléments parmi lesquels : La politique générale du Monde, l'objectif et les activités des PNJ, les buts et les « stimulants » des PJ, et l'interaction entre ces divers éléments. L'intrigue peut être aussi simple que celle qui met en scène une tour en ruine habitée par des brigands qui possèdent un trésor que les Personnages-Joueurs veulent s'approprier, ou au contraire, être aussi complexe que celle du « *Seigneur des Anneaux* ». Nous suggérons que pour les débutants l'intrigue soit simple, du type de celle qui est présentée dans la Troisième Partie, où il s'agit d'un simple château qui recèle des possibilités d'aventures et de trésors.

4.31 LA POLITIQUE GÉNÉRALE

Schématiser les grandes lignes de la politique générale de son monde aidera le Maître de jeu à prendre des décisions en ce qui concerne les actes de ses PNJ. Cela l'aidera aussi à bâtir les histoires personnelles qui ont marqué la vie antérieure des Personnages Joueurs. Cela fournit un canevas pour le cours des événements dans les régions que traversent les PJ. Par exemple : Une guerre ou des raids armés peuvent se produire dans une région où les personnages sont en train de s'aventurer.

La Politique du Monde — Les éléments politiques des Terres du Milieu au cours des Second et Troisième Ages sont très simple. D'un côté Sauron et ses forces maléfiques tentent de dominer le Monde connu par des conflits ouverts (guerres) et par la subversion et la corruption des Peuples Libres. De l'autre, les Peuples Libres tentent (d'une façon assez désunie) de résister à l'expansion des forces de Sauron, et espèrent le battre. Entre les deux, les Forces Neutres sont influencées par ces deux extrêmes. A côté de cela les nombreux royaumes et les nombreuses cultures séparées ont aussi leurs politiques et leurs objectifs propres. Les situations politiques spécifiques (quelle est la puissance de Sauron ? que fait-il ? Que font les Peuples Libres ? etc...) doivent être basées sur l'époque précise dans laquelle le jeu prend place. Les MJ pourront rassembler tous les renseignements qui leurs sont nécessaires à ce sujet dans l'oeuvre de Tolkien et dans le ***« Guide des Campagnes et Aventures des Terres du Milieu »*** de I.C.E.

Le Quatrième Age (après la destruction de l'Anneau et de Sauron) autorise une plus grande flexibilité dans les Politiques des Terres du Milieu. Le Maître de Jeu peut créer n'importe quelle sorte de situation pour peu que les éléments historiques des âges précédents soient conservés.Durant cette période nous suggérons que l'organisation politique soit à base d'empires, de royaumes, de guildes, de groupes religieux, etc... La plupart des conflits dans les Terres du Milieu peuvent résulter de conflits entre ces groupes. Les véritables organisations Maléfiques (pas celles qui sont poussées par un égoïsme intéressé) peuvent être introduites sous la forme de pirates, de bandits, de rémanences des forces de Sauron, etc...

Politiques régionales Les éléments politiques des régions qui serviront de cadres aux aventures doivent être plus détaillés que la Politique générale du Monde. Parmi les questions auxquelles il importe de pouvoir répondre : Les forces de Sauron sont-elles actives dans cette région ? Est-ce que Sauron corrompt le seigneur local ? Est-ce que le seigneur local est déjà voué au Mal ? Est-ce que les seigneurs locaux sont en conflit ? Où sont les quartiers des forces adverses ? Comment les forces en présence traitent-elles ceux qui ne sont pas engagés dans leurs affaires ? En bref, tout ce qui concerne les activités locales qui peuvent affecter les personnages doit être prévu.

4.32 OBJECTIFS ET PLANS DES PNJ

Les objectifs et les plans de tous les PNJ significatifs doivent être notés. L'objectif d'un fermier doit être de développer ses récoltes, celui d'un marchand ou d'un commerçant doit être d'acheter bon marché et de vendre cher ; les officiels locaux veulent peut-être collecter plus d'impôts et préserver leur tranquilité, etc... Des personnages moins courants peuvent avoir des objectifs qui contrecarrent ou vont dans le même sens que ceux des Personnages — joueurs. De tels objectifs doivent être soigneusement pensés.

4.33 BUTS ET MOTIVATIONS DES PJ

Les Personnages Joueurs doivent fixer leurs propres buts (parfois avec l'aide du MJ, en particulier lorsque c'est en rapport avec l'historique du personnage). Toutefois, pour maintenir l'intérêt du jeu, le MJ doit fournir des motivations. Une bonne aventure doit équilibrer les dangers et les récompenses. L'obtention de trésors, de points d'expérience, d'informations cruciales, etc... doit récompenser les risques, la difficulté et un bon jeu. Cela requiert de l'expérience et un bon Maître de Jeu, aussi faudra-t-il, peut-être, plusieurs séances avant que cela soit maîtrisé.

4.4 AVENTURES TYPIQUES

Ce chapitre précise quelques-unes des aventures typiques que le MJ peut utiliser dans le jeu. Il s'agit de suggestions générales, il sera nécessaire de les adapter à une région ou à des situations spécifiques.

4.41 SCÉNARIOS

Ces scénarios sont des aventures qui peuvent être liées à des régions ou à des sites d'aventures spécifiques. Le MJ a la possibilité de laisser des informations les concernant disponibles pour les personnages joueurs en espérant qu'ils en prendront une en compte. Autrement il peut exiger qu'un scénario particulier soit choisi pour l'excellente raison que c'est le seul dont il dispose.

Missions Les missions sont souvent des aventures dans lesquelles un PNJ envoie les personnages joueurs vers une région ou vers un site d'aventures afin qu'ils y accomplissent un certain but. Le PNJ peut accompagner le groupe, ou ne pas le faire, comme il peut donner toutes les informations qu'il détient, ou pas. Souvent le PNJ a des motivations ultérieures et la volonté de payer les aventuriers pour leurs services.

Parfois les PJ s'assignent eux même des missions. Il peut s'agir de : sauver un membre du groupe capturé, sauver un ami ou une relation, rechercher une herbe pour soigner un membre du groupe blessé, rechercher un objet magique particulier, etc...

D'une façon générale, n'importe quel but, qu'il appartienne à un ou plusieurs PJ, peut servir à lancer une mission.

Reconnaissance Les missions de reconnaissance ne sont pas nécessairement basées sur un site d'aventures ; elles peuvent consister en une reconnaissance générale de la campagne. Pour une mission de reconnaissance, le but principal est l'information ; que ce soit pour le compte d'un PNJ ou pour les aventuriers eux mêmes. Les informations obtenues peuvent conduire par la suite à une mission particulière. Les missions de reconnaissance conduisent souvent à des combats contre des patrouilles ou des gardes ennemis.

Expédition Ces aventures sont consacrées à l'attaque, au combat et au butin. Elles n'ont pas à être liées à un site d'aventures spécifique. Les personnages sont sortis pour affronter n'importe quel combat approprié et pour en obtenir une juste récompense (sous forme de trésor et de points d'expérience).

Raid Un raid est fondamentalement identique à une expédition à l'exception du fait que les aventuriers s'attaquent à un site d'aventures spécifique.

Tournois Les Tournois sont des compétitions organisées en combat, archerie, équitation, et autres disciplines martiales. Ils se tiennent généralement dans les zones civilisées, au moment des fêtes ou en d'autres circonstances spéciales. Généralement des prix en espèces viennent récompenser les vainqueurs, plus rarement il s'agit d'objets magiques. En règle générale, les combattants qui participent à un tournoi ne tentent pas de blesser ou de tuer leurs challengers, mais des accidents peuvent se produire. Au cours d'un tournoi, sauf dans le cas où un participant tente effectivement de tuer son adversaire, tous les Coups Critiques infligés sont réduits à « A » quel que soit le résultat obtenu sur la table de combat.

Duels Les duels peuvent aussi être très intéressants. Bien souvent il arrive qu'un PJ et un PNJ s'opposent dans un différent qui ne peut apparement pas être liquidé par la discussion. Si aucun des deux partis ne se sent incliné à partir ou à quitter la ville, un duel peut en

résulter. Cela peut aller d'une victoire acquise lorsque la première blessure est infligée (seuls les Coups Critiques « A » sont alors utilisés - voir ci-dessus), jusqu'au duel à mort.

4.42 RENCONTRES GÉNÉRALES

En dehors des scénarios, des aventures peuvent se produire lorsque les PJ rencontrent quelque chose par hasard. Ces rencontres peuvent se produire dans des zones civilisées ou en pleine campagne et conduire parfois, mais pas systématiquement, à des combats. Dans les rencontres on inclue les embuscades, les combats, les réunions, les entrevues, les bagarres, etc... Une rencontre peut se produire n'importe où. Les paragraphes 5.15 et 5.24 suggèrent une technique pour déterminer quand et quel type de rencontre se produit.

4.5 MAGIE ET SORTS

Les liens uniques que les Terres du Milieu ont avec les Terres ternelles, créent un potentiel pour l'apparition et l'utilisation de puissances significatives (la Magie). Cette puissance s'est manifestée à une échelle massive au cours du Premier Age et de manière plus faible, mais à un degré encore significatif, au cours du Second Age. Au Troisième Age elle était encore plus subtile, sauf dans le cas des Dragons, du Balrog, de Saruman et -bien sûr- de Sauron. Cette approche de l'utilisation de grands pouvoirs est un facteur lié à la nature de ceux qui possèdent le don.

Les Valar se démirent de leur tutelle directe des Terres du Milieu, **par étapes, à la fin du Premier Age et avec la chute de Númenor. Ils continuèrent à surveiller et intervinrent au Troisième Age en** envoyant les Istari (Mages) — créatures qui elles même disposaient de grands pouvoirs. Les Istari, comme leurs maîtres, n'utilisaient la force que lorsque cela était absolument nécessaire pour combattre le Mal, et encore ne le faisaient-ils que juste au degré nécessaire. Cette attitude eut pour résultat de les faire apparaître beaucoup plus faibles qu'ils ne l'étaient en réalité.

Les autres maîtres des arts magiques, dans les Terres du Milieu, employaient leurs capacités en grand secret. Les Hommes et les Hobbits n'étaient pas très amis des sortilèges et souvent ils n'en connaissaient l'existence que par les contes et les légendes féériques. Cela créa une atmosphère dans laquelle les interventions magiques étaient rarement visibles, et lorsqu'elles l'étaient, elles étaient souvent confondues et assimilées à des phénomènes naturels.

L'une des principale raisons pour lesquelles la magie est aussi tenue secrète est la présence de Sauron en Mordor. Sauron n'est pas de ceux qui se restreignent lorsqu'ils pensent qu'il est nécessaire d'agir avec la plus grande autorité. Il agit précautionneusement et avec calme, surtout lorsqu'il se soigne après une grande défaite, mais il est aussi capable d'explosions débridées. Ceux qui vivent à portée de son regard prennent la précaution de ne pas attirer son attention sur eux et cette frayeur est de nature à restreindre la notoriété de ceux qui ont le pouvoir de manier les Sorts. Certains se préoccupent indéniablement de préserver l'équilibre des choses mais d'autres, sans aucun doute, vivent dans l'angoisse. D'autres encore moururent de la main de Sauron, payant ainsi leur audace, et ceux qui disposent du Pouvoir hésitent souvent à combattre ceux qui sont les plus dangereux.

Lors de la mise au point d'un Jeu de Rôle basé sur les Terres du Milieu, le MJ doit prendre soin de montrer les restrictions à l'usage de la Magie. Les Magiciens sont rares, quoique certains peuples aient la magie « dans le sang », et les manifestations publiques de pouvoirs magiques sont encore plus rares. Les Elfes employent certainement la magie dans la vie quotidienne, et les Nains font un grand usage de sorts pour des raisons variées, même pour produire des jouets extraordinaires ; néanmoins ces compétences enchanteresses ne constituent pas la norme. Chez les Hobbits on pense souvent que la Magie n'est que le fruit des légendes. Beaucoup d'hommes pensent de même et certains n'ont même jamais entendu parler de son existence. Le chapitre 8.0 donne des détails à ce sujet pour chaque race.

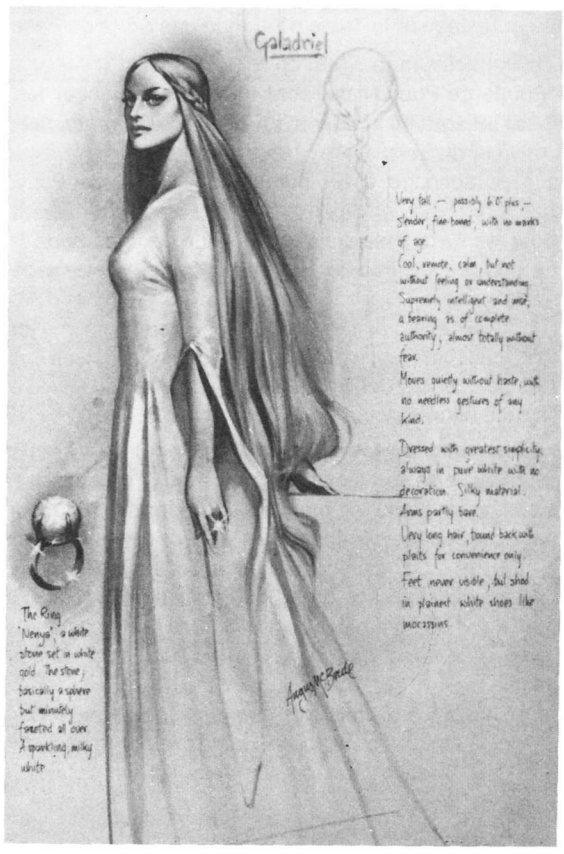
Ce chapitre concerne l'utilisation de la magie dans le système du **JRTM**. Les Sorts sont séparés en deux « royaumes », le Royaume Essentiel et le Royaume Théurgique. Chacun d'eux concerne une source différente des pouvoirs requis pour lancer les sorts. Le système de magie est limité aux Sorts du 1er au 10e niveau, et à deux Royaumes afin que la trame soit plus facile à exploiter pour les aventures de bas niveau. Le ***« Spell Law »*** de I.C.E. fournit un système étendu à trois royaumes supplémentaires, avec plus de 2 500 sorts et plus de 150 listes.

4.51 ESSENCE

Le Royaume Essentiel utilise le pouvoir qui existe en tout être et en toute chose de-et-en-Arda, et en particulier en ce qui concerne les Terres du Milieu. L'Essence, dans les Terres du Milieu, a sa source dans le Chant (l'Ainulindalé) qui créa Arda et l'Ordre des choses. Un personnage qui lance un Sort Essentiel capte ce pouvoir, le modèle et le détourne dans ses sorts. La majorité des Sorts d'Essence véritablement puissants manipulent les forces élémentales de la Nature : le Feu, l'Eau, la Terre, le Vent, la Lumière, le Froid, etc. Plus quelqu'un qui lance un sort d'Essence à de matériaux inertes sur lui, plus il lui est difficile de manipuler l'Essence. Aussi lorsque l'on utilise, ou que l'on lance un sort Essentiel, il n'est pas question de porter d'armure, de protections ni de casque.

4.52 THÉURGIE

Les Valar sont les descendant de Eru (Dieu) qui vinrent en Arda pour accomplir le Chant. Le Royaume Théurgique utilise le pouvoir des Valar qui se trouve comme canalisé à traver les personnages qui lancent les sorts. Les Valar ne font partie du Chant (ils aidèrent à en développer certaines parties et Morgoth en corrompit une partie), aussi la Théurgie est elle indépendante de l'Essence. Un personnage qui lance un sort Théurgique tire directement son pouvoir d'un ou plusieurs Valar, même si cela ne requière — généralement — pas la coopération consciente du Valar concerné. Les sorts de ce royaume ne reflètent pas nécessairement la Nature des Valar, aussi longtemps qu'ils sont relativement subtils et de faibles niveaux. Des Sorts plus puissants et de niveaux supérieurs — qui ne figurent pas dans le **JRTM** — requièrent un consentement actif des Valar (ce qui inclue Morgoth, aussi est-il possible de lancer des sorts maléfiques si le pouvoir vient de lui). Le métal interfère avec la canalisation du pouvoir des Valar aussi aucune armure de métal, casque de métal, ou protections métalliques ne peuvent-ils être portés lorsqu'un sort Théurgique est lancé.



4.53 LISTES DE SORTS

Une liste est un ordonnancement de Sorts basé sur la corrélation des niveaux, des complexités et des puissances des sorts qui la composent. Tous les sorts d'une liste ont des caractéristiques et des attributs en commun mais il peut exister une vaste différence entre leurs effets et leurs applications. Un personnage ne peut pas obtenir la capacité de lancer un seul sort ; au lieu de cela, il doit apprendre une Liste entière de Sorts (voir paragraphe 4.54) et il n'est limité que par son niveau et les niveaux des sorts.

Les Listes de Sorts figurent au chapitre 7.1. Chaque liste appartient à l'un des six groupes qui sont : Listes Libres d'Essence, Listes des Mages, Listes des Bardes, Listes Libres de Théurgie, Listes des Animistes et Listes des Rangers. Cette classification détermine quelles listes une profession donnée peut apprendre (voir paragraphe 2.4). Chaque Sort dans les Listes est précédé d'un nombre qui représente son niveau. Chaque Sort a aussi une Aire d'Effet, une Durée (le temps pendant lequel l'effet du sort persiste), une Portée (la distance à laquelle le sort peut être lancé) et la classe à laquelle il appartient. Chacun de ces facteurs est décrit au paragraphe 7.1.

4.54 ÉTUDE DES LISTES DE SORTS

Un personnage peut apprendre une Liste de Sort pendant le développement de ses Compétences au cours de son Adolescence (voir paragraphe 3.3), puis au cours de son Apprentissage (voir paragraphe 3.6) et lorsqu'il avance dans la hiérarchie des niveaux (voir paragraphe 2.63). Un personnage peut apprendre certaines listes de sorts ; cela dépend de sa profession (voir paragraphe 2.4) et de sa race (voir paragraphe 2.21).

Normalement, une fois qu'un personnage a appris une Liste, il peut lancer tous les sorts de cette liste jusqu'à concurrence d'un niveau de sort égal à son propre niveau. Mais certaines professions ne peuvent lancer des sorts que jusqu'à un certain niveau (voir paragraphe 2.4).

4.55 LANCEMENT DES SORTS

Un personnage peut lancer un sort appartenant à une liste qu'il connait si le niveau du sort est inférieur ou égal à son propre niveau ET si il dispose d'un nombre suffisant de Points de Pouvoir. Certaines professions sont limitées en ce qui concerne le plus haut niveau de sorts que leurs représentants sont habilités à lancer (voir paragraphe 2.4). Chaque fois qu'un sort est lancé, un Jet d'Attaque doit être fait et résolu sur la Table d'Attaque appropriée (voir paragraphe 6.6). Même lorsqu'il s'agit d'un sort qui n'appartient pas à la catégorie des Sorts d'Attaque, le jet doit être fait de la même manière et sa réussite est testée sur la Table d'Attaque des Sorts de Base (TA-9).

Points de Pouvoir Chaque personnage dispose d'un certain nombre de Points de Pouvoir qui sont utilisés pour lancer les sorts. Pour lancer un sort il faut utiliser un nombre de Points de Pouvoir égal au niveau du sort.

Chaque personnage a un nombre de Points de Pouvoir qui dépend de son niveau et de l'une de ses caractéristiques : l'Intelligence pour les sorts Essentiels et l'Intuition pour les Sorts Théurgiques. Le nombre de Points de Pouvoir qu'un personnage a est obtenu par la table TB-1 qui donne un certain nombre de PP en regard de la caractéristique appropriée ; il suffit de multiplier ce nombre de base par le niveau du personnage. Quand ces Points ont été utilisés pour lancer des Sorts, ils peuvent être recouvrés grâce à un repos de 8 heures.

Temps nécessaire au Lancement d'un Sort Il faut l'Action d'un round pour lancer un sort (voir paragraphe 6.3). Toutefois, il est possible de consacrer jusqu'à 4 rounds à la préparation d'un sort. Plus on consacre de rounds à préparer le sort, plus il est efficace. Le Jet Attaque, pour le Sort, est modifié en accord avec le nombre de rounds de préparation. Les Sorts instantanés (ceux qui sont marqués d'une « * ») ne sont pas affectés par les temps de préparation et ne subissent donc pas de pénalité s'ils sont lancés sans préparation.

+20 Si le lanceur consacre 4 rounds à la préparation
+10 Si le lanceur consacre 3 rounds à la préparation
+ 0 Si le lanceur consacre 2 rounds à la préparation
−15 Si le lanceur consacre 1 round à la préparation
−30 Si le lanceur consacre 0 round à la préparation

4.56 OBJETS MAGIQUES

Certains objets sont magiques par nature ; soit ils ont des propriétés magiques, soit ils ont la capacité de lancer des sorts.

OBJETS A BONUS DE SORTS Deux types d'Objets Magiques sont ici réunis. Ils permettent à un personnage de lancer plus de sort qu'il ne pourrait le faire normalement. Certains ajoutent des Sorts, d'autres en multiplient le nombre. Les Objets à Bonus de Sorts se présentent généralement sous la forme de Bâtons (1m50 de long), de Bâtonnets (75cm), ou de tout autre objet similaire pouvant être tenu à la main et d'une taille voisine. Un personnage donné ne peut utiliser qu'un seul de ces objets entre les périodes de repos de 8 heures. Ces Objets doivent être tenus ou portés.

Un **Objet + 1** (« Additionneur ») permet de lancer un sort de plus (entre les périodes de repos de 8 heures) que le nombre qui serait ordinairement permis à un personnage à cause de sa limite de Points de Pouvoir. Un Objet + 2 autorise le lancement de deux sorts supplémentaires, etc...

Un **Objet x2** (« Multiplicateur ») double le nombre de Points de Pouvoir dont dispose un personnage entre chaque période de repos de 8 heures ; un Objet x3 triple ce nombre, etc...

OBJETS MAGIQUES AVEC BONUS Les Objets Magiques dotés de Bonus (ex : Masse d'armes + 10, « rossignol » + 5, Cotte de maille + 15, etc...) ajoutent leur Bonus au Total de Bonus de Maîtrise des Compétences qui utilisent normalement cet objet. Par exemple : L'utilisation d'une masse + 10 augmente le BO de 10 ; un « rossignol » + 5 augmente de Bonus de Maîtrise en crochetage de 5, etc... L'utilisation de tels objets ne nécessite généralement pas de Jet d'Utilisation d'Objets Magiques (Manoeuvre Statique) ; leurs bonus s'appliquant automatiquement à tous les jets appropriés quel que soit le personnage qui les utilise.

EXEMPLE : *Voici quelques exemples d'Objets magiques et de leurs coûts :*

Bâton d'« Éclair de Feu » — 500 po + 5pc

100po — l'objet est un Bâton chargé
5pc — Prix normal d'un bâton
400po — « Éclair de Feu » est un sort du 6e niveau

Bâtonnet d'« Éclair d'Eau » — 180 po + 3pc

30po — l'objet est un Bâtonnet chargé
3pc — coût estimé d'un Bâtonnet
150po — « Éclair d'Eau » est un sort de 4e niveau

Baguette d'« Éclair de Lumière » — 40po + 1pc

10po — l'objet est une baguette chargée
1pc — coût estimé d'une baguette
30po — « Éclair de Lumière » est un sort de 2e niveau

Baguette de « Calme II » — 70po + 1pc

« Calme II » est un sort de second niveau comme « Éclair de Lumière », mais il s'agit d'un sort de Théurgie aussi le prix est-il doublé.

Dague avec « Lévitation » bi-quotidien — 245po + 3pa

20 po — l'objet est « quotidien »
3pa — coût d'une dague
225 po — 150 po puisque Lévitation est du 4e niveau + 75po puisqu'il fonctionne deux fois par jour au lieu d'une

Anneau « Lévitation » bi-quotidien — 490po + le prix de l'anneau. Le prix valable pour la dague ci-dessus est doublé puisque l'objet est plus petit

Potion de « Hâte I » — 100po

10po — pour un flacon de potion
90po — Hâte 1 est un sort de 6e niveau

Hache magique + 15 — 1250pa = 125po

5po — coût normal d'une hache
x250 — facteur multiplicateur dû au Bonus de + 15

OBJETS MAGIQUES CONTENANT DES SORTS Certain Objets Magiques contiennent des Sorts qu'un personnage peut lancer. Les sorts lancés dans de telles conditions n'utilisent pas les Points de Pouvoir du personnage, pas plus qu'ils ne l'obligent à connaître les Listes de Sorts dont ils sont issus. Les Sorts de ces Objets appartiennent à l'une des catégories suivantes :

Parchemin Runique Il s'agit d'un sort inscrit sur un rouleau de parchemin runique. Le sort ne peut être lancé qu'une seule fois, après quoi il disparait de la feuille. Le parchemin peut être réutilisé en plaçant une autre rune dessus au moyen d'un Sorts de la Liste les Lois des Sorts (voir paragraphe 7.12)

Potion Cette fois le Sort est inclus dans un liquide contenu dans un flacon. Le sort prend effet immédiatement après l'ingestion de la potion (Pas de jet nécessaire pour le faire), le sort ne fait effet qu'une seule fois. Une potion peut être conçue de telle manière que le sort fasse effet directement sur le personnage qui l'a bue OU lui permettre de lancer le sort.

Objet à Sorts Quotidiens Ces Objets contiennent des sorts qui peuvent être lancés un certain nombre de fois par jour.

Objets Chargé de Sorts cet Objet contient un sort qui ne peut être lancé qu'un nombre limité de fois (ce nombre représentant ses « Charges »). Une fois que la réserve de charges est épuisée, l'Objet ne permet plus de lancer le sort qu'il contenait. La taille de l'Objet détermine le nombre de charge qu'il peut contenir au maximum et le niveau maximum du sort :

	Longueur minimale	Nombre de charges maximum	Niveau de sort maxi.
Baguette	30 cm	10	2e
Bâtonnet	75 cm	30	5e
Bâton	1m50	100	10e

Normalement avant d'utiliser un objet magique ou une rune, un personnage doit réussir un jet de Manoeuvre Statique sur la table : Lecture des Runes et Utilisation des Objets Magiques (TM-2). Les Objets spéciaux obtenus grâce aux Options d'Historiques n'ont pas de telles nécessités car ils sont déjà « accordés » au personnage qui les possède (voir paragraphe 2.51). Un MJ peut introduire d'autres objets spéciaux qui ne requièrent pas de Jet de lecture de Runes, ni de jets d'utilisation d'Objets Magiques, ou encore qui lancent les sorts sans modificateurs de préparation (instantanés).



ACHATS ET VENTES D'OBJETS MAGIQUES Pour acheter un objet magique il faut, tout d'abord, consulter la table de l'équipement et des Prix (TS-4) afin de déterminer le prix de base de l'objet. Les prix de base des objets contenant des sorts (non compris le coût du sort lui même) sont précisés dans la table TS-7.

Si l'objet magique est doté d'un Bonus, ou si il est exceptionnellement léger, son prix de base est multiplié par le facteur donné dans la table TS-7. Si l'objet magique contient un sort, il y a un coût supplémentaire qui est ajouté au prix de base. La table TS-7 fixe les multiplicateurs et les coûts additionnels.

Ces prix sont pour l'achat des objets magiques. Lorsqu'il s'agit d'une vente, on peut espérer normalement en retirer la moitié de ce prix. Un jet de Manoeuvre Statique est nécessaire si l'on veut en obtenir plus (voir paragraphe 4.84). Les objets magiques ne sont généralement vendus et achetés que dans les grandes villes et dans des zones civilisées particulières.

TS-7 — TABLE DE CALCUL DES PRIX DES OBJETS MAGIQUES

PRIX DE BASE

Un morceau de parchemin runique (contient un sort) — 1 po
Un flacon de potion (contient un sort) — 10 po
Un Objet magique « quotidien » — 20 po + le prix normal de l'objet
Un objet chargé :
- Baguette — 10 po + le coût normal de l'objet
- Bâtonnet — 30 po + le coût normal de l'objet
- Bâton — 100 po + le coût normal de l'objet

Objet + 1 sort — 50 po
Objet + 2 sorts — 100 po
Objet + 3 sorts — 200 po
Objet + 4 sorts — 400 po
Objet ×2 — 200 po
Objet ×3 — 400 po
Objets à bonus : Coût normal de l'objet

FACTEURS MULTIPLICATIFS DUS AUX BONUS DES OBJETS

10× — Bonus + 5
50× — Bonus + 10
250× — Bonus + 15
1000× — Bonus + 20
5000× — Bonus + 25

FACTEURS MULTIPLICATIFS DUS AUX POIDS DES OBJETS

1× — 100 % du poids donné
10× — 80-99 % du poids donné
50× — 60-79 % du poids donné
100× — 40-59 % du poids donné

COÛT = (Coût de base + Coût additionnel) × Facteurs multiplicatifs

COÛTS SUPPLÉMENTAIRES (en po) DUS A L'IMPLANTATION DES SORTS :

TYPE D'OBJET/BONUS	NIVEAU DU SORT IMPLANTÉ* 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parchemin runique	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Potion	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Objet « quotidien »**	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Baguette	10	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Bâtonnet	40	80	120	150	200	-	-	-	-	-
Bâton	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

— La recharge d'une baguette, d'un Bâtonnet ou d'un bâton après l'épuisement de ses charges revient à la moitié du coût d'implantation des sorts
* — Les Sorts Théurgiques coûtent le double de ces prix
** — Une fois par jour. Ajouter la moitié du prix pour chaque utilisation quotidienne supplémentaire. Le coût est doublé pour les objets plus petits qu'une dague.

4.6 RELIGION

Les Terres du Milieu sont un vaste continent sur lequel des races et des cultures se sont implantées. La majorité d'entre elles a son(ses) propre(s) dieu(x) et des rituels qui lui (leurs) sont dédiés. Beaucoup de ces religions font intervenir de cruelles divinités et la vénération des Ténèbres. D'autres panthéons reflètent des conceptions locales et des croyances qui concernent tout ou partie des Valar. Ceci est particulièrement vrai au Nord-Ouest des Terres du Milieu, là où les Elfes et les humains éclairés connaissent la véritable nature de Ceux d'En haut.

Eru et les Valar

Eru est Le Dieu de *Arda* et les Valar sont ses servants. Ce sont les Valar qui vivent en *Aman.* A l'origine, Eru leur assigna la tutelle du Monde et — quoiqu'ils aient eux mêmes abandonné toute interaction directe avec les Terres du Milieu, à la suite de la chute de Númenor en 3319 DA — ils ont tout de même persévéré dans leurs tentatives pour conserver l'équilibre des choses. Par l'intermédiaire de leurs agents (les *Sorciers* ou *Istari*) ils ont aidé les Peuples Libres dans leur lutte contre *Sauron.* Les Valar ont jugé leur intervention justifiable car ils n'ont fait que redresser les torts en combattant le pouvoir par le pouvoir. Les Sorciers, comme Sauron; sont des Valar inférieurs ; ceux qui sont appelés les *Maiar.*

Les Valar comprennent un nombre de créatures qui existent normalement en tant qu'esprit et ne revêtent de forme physique que lorsqu'ils ont des rapports avec des créatures inférieures ou qu'ils visitent les Terres du Milieu. Certains d'entre eux, comme Morgoth, Sauron et les Balrogs, se sont retrouvés emprisonnés dans la forme qu'ils avaient adoptés par suite d'une trop grande dépense de leur énergie interne. Pourtant, à l'origine ils pouvaient altérer leur apparence à volonté ; c'est leur Maléfisme qui les a limité à leurs formes hideuses.

Les quinze plus grands Valar sont souvent appelés *Les Puissances d'Arda*, ou *Ainur.* Ce sont ceux qui sont les plus vénérés par les habitants des Terres du Milieu. Au sein de leur groupe, les huit *Aratar (« Les Exaltés »)* sont prééminents :

Manwé — le Roi des Valar, Seigneur du souffle d'Arda, Maître de l'Air et du Temps.

Varda — La Reine des Valar, la Dame des Étoiles, Étoile-Reine, Esprit de la Lumière. Aussi appelée *Elbereth, Elentari ou Tintallé.*

Ulmo — Le Seigneur des Eaux, Roi de la Mer.

Aulé — Le Forgeron, Le Maître des arts, Maître de la Terre, Le Faiseur des Montagnes, Père des Nains, aussi appelé *Mahal.*

Yavanna — La Nourricière Dispensatrice des Fruits, La Reine de la Terre, Gardienne des Plantes. Aussi appelée *Kementari.*

Namo — Le Maître des esprits, Gardien de la Mort, Gardien de la Maison des Morts. Aussi appelé *Mandos.*

Nienna — La Dame du Deuil, de la Pitié, des Souffrances, La Conscience.

Orome — Le Chasseur, Le Dompteur des Bêtes, Le Seigneur des Forêts, Le Joueur de Trompe. Aussi appelé *Araw, Aldaron, Tauron.*

Morgoth — « L'ennemi Noir » était le plus puissant des Aratar ; et bien sûr des Valar, mais il tomba en disgrâce et fût précipité dans l'Abîme. Aussi appelé *Melkor* (Le Puissant qui se dresse), il devint jaloux de son Seigneur Eru, et convoita le pouvoir. Il fût le Roi des Ténèbres et l'Origine du Mal — Le Mal incarné.

Les six autres grands Valar sont : **Vana,** la Toujours Jeune, Maîtresse des Fleurs et du Chant ; **Lessa,** la danse est sa passion, Maîtresse de la Jeunesse et de la célébration ; **Irmo,** Maître des Rêves, et du Désir, Seigneur des Visions aussi appelé Lorien ; **Esté,** Repos et Soins ; **Tulkas,** le Vaillant et **Vairé,** Tisseuse du Destin, épouse de Mandos.

Souvenez vous que les Valar sont vénérés par beaucoup de peuples sous différents noms et avec des croyances particulières. Certains peuples vénèrent un Valar particulier plus que tout autre, tout simplement parce que son pouvoir s'applique à des influences naturelles qui sont localement significatives. Ainsi Ulmo, par exemple, pourrait avoir une signification plus importante pour des peuples côtiers et il est possible qu'il y soit appelé par des noms totalement étrangers.

Pratiques religieuses

Les pratiques religieuses varient énormément en fonction des lieux. Dans les régions du Nord-Ouest, elles sont généralement informelles. La vie rituelle de la région est basée sur la méditation personnelle et sur des célébrations communes peu fréquentes. Partout ailleurs dans les Terres du milieu, des normes religieuses, strictes ou formelles, sont plus répandues. Les descriptions de races, que l'on trouvera au chapitre 8.0, comprennent des précisions à ce sujet.

4.7 BLESSURES, MORT, ET SOINS

Au cours du jeu, il est plus que probable que les personnages subiront des dommages corporels sous la forme de blessure ou de mort (Désolé mais c'est... la vie, dans les Terres du Milieu). Les Blessures et la Mort sont les deux alternatives majeures en ce qui concerne les dommages infligés à un personnage : les blessures endommagent le corps du personnage, et la Mort est « déclarée » lorsque l'Ame quitte le corps. Les blessures au corps peuvent mener à la mort. Ces deux alternatives nécessitent des soins différents.

Si toutes les blessures d'un corps ont été soignées, mais que l'âme en a été extraite (le Décès est intervenu), alors le personnage est plongé dans le coma, jusqu'à ce que son âme ait réintégré son corps. Pendant le Coma, un jet est alors requis, une fois par jour, sur la Table TBS-1, comme indiqué ci-dessous. Mais au lieu de rounds, on considère alors les **Jours** après la Mort.

Si le corps a subi suffisamment de blessures pour que cela cause la mort (voir paragraphe 4.72) et que l'âme s'en soit échappée (ou qu'elle soit retenue par magie, voir paragraphe 4.74), il commence à se corrompre normalement (Un sort de Préservation arrêtera ce processus — voir paragraphe 4.74). Aussitôt que les blessures qui ont mené à la mort sont soignées, le processus de décomposition se ralentit (voir paragraphe ci-dessus). L'effet principal de la détérioration du corps s'applique aux caractéristiques, en raison du manque d'oxygénation du cerveau. A chaque round qui suit la mort, il faut faire un jet dans la table TBS-1, pour chaque caractéristique, afin de vérifier son éventuelle réduction. Dès qu'une caractéristique atteint zéro, ou moins, il n'est plus possible de rappeler l'âme dans le corps par les moyens normaux (sorts ou herbes).

TBS-1 TABLE DE DÉTÉRIORATION DES CARACTÉRISTIQUES

	Rounds après la mort*		
Jet	**1er à 6e**	**7e-18e**	**Après le 18e**
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

Nota : Le nombre indiqué représente la valeur dont la caractéristique est réduite
* — Changer les Rounds en Jours s'il s'agit d'un Coma.

TBS-2 TABLE DE RÉCUPÉRATION

	GRAVITÉ		
Type de Blessure	**Légère**	**Moyenne**	**Grave**
Brûlure/Tissus	3 Jours	10 Jours	25 Jours
Os/Muscles/Tendons	5 Jours	15 Jours	35 Jours
Tête/Organes internes	2 Semaines	2 Mois	Variable

TBS-3 EFFETS ET PRIX DU SORT « DON DE LA VIE » (*)

Niveau du jeteur de sort	**% d'Échec**	**Jours Nécessaires pour récupérer**	**Prix suggéré**
12e	10 % × Jours*	100 × Jours*	150 po
15e	5 % × Jours*	50 × Jours*	250 po
17e	2 % × Jours*	20 × Jours*	350 po
20e	1 % × Jours*	5 × Jours*	500 po
25e	1 % × Jours*	néant	800 po

(*) **Note :** Le Sort « Don de la Vie » est décrit dans ***Rolemaster.***
* Nombre de jours de décès.

4.71 BLESSURES/DOMMAGES CORPORELS

Des Blessures/Dommages corporels peuvent se produire à la suite d'Attaques, de Maladresses, d'Échecs, ou de Sorts. Les blessures corporelles se traduisent par : Points de Coups, Points de Coups par Round, Rounds d'étourdissement, malus à l'activité, et lésions/blessures spécifiques localisées à différentes parties du corps. Ces Dommages sont détaillées au paragraphe 6.65.

4.72 MORT

La Mort (le départ de l'âme) se produit dans les quatre cas suivants :

1) Mort immédiate : Une blessure est infligée qui cause la mort immédiate du personnage.

2) Excès de Coups : Si un personnage reçoit un nombre de Points de Coups supérieur à la SOMME de son Total de Points de Coups (Développement Corporel — voir paragraphe 2.32) et de sa Caractéristique Constitution, la mort intervient après six (6) rounds.

Si quelqu'un soigne suffisamment de ces Points de Coups (avant que les 6 rounds se soient écoulés) pour abaisser le total en-dessous de la Somme précédemment mentionnée, la mort due à l'excès de points de coups ne se produit pas.

3) Mort après un certain nombre de rounds : Une blessure peut se produire, qui détermine que la mort du personnage interviendra, des causes de cette blessure, au bout d'un certain nombre de rounds. Une fois que ce temps de sursis s'est écoulé, le personnage meurt sauf si la blessure en question est soignée avant l'échéance précisée.

4) Spécial : Certains sorts, ou circonstances spéciales, peuvent mener directement à la mort du personnage.

4.73 GUÉRISON NATURELLE ET PREMIERS SOINS

Dans un JRAF, la guérison est très importante. Elle détermine la fréquence avec laquelle des personnages meurent, ainsi que le temps et l'argent qui sont nécessaires à l'élimination des effets des dommages corporels. Les blessures guérissent naturellement, et il est possible de se « retaper » temporairement de la manière suivante :

Points de Coups : La récupération se fait au rythme d'un point par heure de repos, ou d'un point toutes les trois heures en l'absence de repos.

Points de Coups par round : Dans le cas de blessures qui s'agravent d'un certain nombre de Points de Coups par round, des bandages et compresses stopperont 1, 2 ou 3 Points de Coups par round (ou réduiront de 3 Points une blessure unique qui en causerait plus). Cela tant que le blessé n'entreprend rien de plus que la marche, pendant les huit prochaines heures (dans le cas contraire, il recommencerait à perdre le nombre de Points de Coups par round nominal de sa/ses Blessure(s)). Un garrot arrêtera de 4 à 10 Points de Coups par round d'une blessure localisée à un membre. Mais il importe que le garrot soit déserré une fois tous les 24 rounds si l'on veut éviter la perte du membre (il faut l'ôter pendant 5 rounds, durant lesquels la perte de Points de Coups s'effectue au rythme de 3 par round).

Malus à l'activité : Ils sont éliminés et l'activité ramenée à la normale dès que la blessure qui les a causées est soignée. La Table TBS-2 fournit une estimation moyenne du temps nécessaire à la récupération naturelle après des blessures spécifiques. Ces durées de convalescence sont basées sur une période de récupération au repos, avec un traitement approprié (attelles pour les fractures, bandages des blessures, alimentation appropriée, etc...). Le MJ devra se baser sur la description des blessures pour en déterminer la gravité.

4.74 SOINS PAR LES SORTS

Les Animistes disposent de certains sorts qui leur donnent la faculté de soigner les dommages corporels, de préserver les corps ou de prévenir l'échappement des âmes. Les sorts qui permettent de soigner les blessures sont spécifiquement définis dans la description des Listes de Sorts (chapitre 7.1)

Le sort « Préservation » — de la liste « Théurgie Directe » — (voir paragraphe 7.15) arrête la décomposition du corps de telle manière que les Caractéristiques ne soient pas soumises à la détérioration (voir paragraphe 4.7), ou elle la stoppe si elle a déjà commencé. Le sort « Rétention de la Vie » — de la même liste — empêche l'âme de quitter le corps qui, sans cela, mourrait si ses blessures mortelles n'était pas soignées (voir 4.7 ci-dessus). Une fois que l'âme s'est envolée, le sort « Rétention de la vie » n est pas en mesure de la ramener. Il faut pour cela faire appel au sort « Don de la Vie » (*). « Don de la Vie » est un sort qui se situe au moins au 12e niveau, et ses effets varient en efficacité suivant le niveau de celui qui le lance (Voir table TBS-3). Cela sous-entend qu'il faut qu'un Animiste de ce niveau au moins soit disponible. Chaque sort « Don de la Vie », d'un niveau donné (mais il existe à plusieurs niveaux différents), ne peut être tenté qu'une seule fois sur un personnage décédé, mais la fois suivante que le personnage « mourra », chaque sort pourra être de nouveau utilisé.

EN TOUT POINT Si un personnage veut payer pour obtenir des sorts de soins, le MJ doit déterminer si un Animiste du niveau requis est disponible pour les lancer (cela fait partie du développement des zones civilisées — voir paragraphe 5.14). Le prix suggéré est au moins le niveau du sort multiplié par le niveau de l'Animiste (en pièces d'or). Le prix est souvent considéré comme une « donation ». Certains Animistes peuvent soigner n'importe qui, leur peuple gratuitement, ou seulement ceux qui « donnent » tout ce qu'ils peuvent (voir paragraphe 5.14).

*(*) NDT : Ce sort est décrit dans « **Rolemaster** »*

4.75 SOINS PAR LES PLANTES

Les plantes « médicinales » constituent une autre forme de soins. La table TS-5 donne une liste d'exemples de plantes, leurs prix en milieux urbains, leurs formes naturelles, les manières de les préparer, et les endroits où l'on peut les trouver sous forme sauvage. Le paragraphe 5.32 fournit quelques suggestions en ce qui concerne la recherche de plantes dans la nature. Les plantes « Don de la Vie » sont traitées comme équivalentes au sort de 20e niveau (voir 4.74 et TBS-3) en ce qui concerne les échecs, la convalescence, et les limitations d'usages.

4.8 POISONS, MALADIES, « MÉTÉO », ACHATS, VENTES ET MONNAIE

Il existe différents éléments d'un Jeu de Rôle qui favorisent le détail, la saveur et le réalisme. Beaucoup de ces éléments ont déjà été présentés au chapitre 4, mais il est impossible de couvrir tous les éléments d'un monde réel. Quelques uns des thèmes les plus importants qui restent sont présentés dans ce chapitre :

POISONS Les poisons constituent un intéressant aide au jeu parce qu'ils peuvent ajouter au danger et à l'intérêt même de la plus simple des attaques, du plus simpliste des pièges. La Table TS-5 fournit une sélection des poisons les plus utiles avec leurs prix, leurs formes, leurs effets et leurs origines.

MALADIES De la même manière, les maladies sont intéressantes par le réalisme qu'elle apportent au jeu. Les maladies s'échelonnent du plus simple refroidissement jusqu'à la peste envoyée par le Seigneur Noir pour décimer la population d'une région. La table TS-5 fournit une liste des effets et des causes de certaines maladies.

CONDITIONS CLIMATIQUES Il est important de déterminer les conditions climatiques quotidiennes lorsque l'on part en aventure. La table TS-8 fournit une méthode pour la détermination de la température et des précipitations en une journée donnée.

Le MJ doit :

1) Déterminer le Mois.
2) Déterminer le climat général de la région (Chaud et humide, froid et sec, chaud et sec, etc...)
3) Déterminer la température.
4) Déterminer s'il y a précipitations. Si oui : leur quantité, leur nature.

Les mois numérotés correspondent grossièrement à ce que nous connaissons. Leurs noms sont précisés suivant la terminologie Elfe. Le schéma est valable pour les différents hémisphères et les zones de températures, mais les saisons peuvent varier d'une période pouvant aller jusqu'à 6 mois.

ACHATS De nombreuses régions des Terres du Milieu opèrent suivant un système de troc ; c'est à dire un commerce et un échange de biens de valeur approximativement équivalente. Les valeur numéraires peuvent être un standard comparatif pour ceux qui utilisent le troc. La Table TS-4 peut être utilisée pour obtenir la valeur de troc approximative de différentes marchandises. Toutefois, il est souvent plus facile de traiter les achats et les ventes sur une base numéraire.

VENTE Les prix donnés par la table TS-4 sont ceux qui s'appliquent lorsque les personnages achètent des marchandises. Les prix en ce qui concerne les objets magiques sont déterminés au paragraphe 4.56. Si les personnages tentent de vendre des marchandises dans une région civilisée, ils peuvent automatiquement en obtenir 50 % du prix normal, s'ils trouvent un acheteur (Un acheteur pour un Bâton qui lance des Boules de Feu peut être difficile à trouver dans une auberge campagnarde).

Un personnage peut tenter d'obtenir plus que ces 50 % en faisant un Jet de Manœuvre Statique (Voir paragraphe 6.52) sur la partie interaction et influence de la Table TM-2 des Manœuvres Statiques. Bien sûr, il court le risque de ne pas être à même de vendre ses marchandises. Le MJ doit baser la difficulté du Jet d'influence sur le Prix que le personnage tente d'obtenir, sur la personne à laquelle il tente de vendre (c.à.d. son expérience du commerce et son désir d'obtenir la marchandise), et les techniques commerciales qu'il emploie (par exemple : il essaie d'obtenir 80 %, obtient un succès partiel, puis baisse son prix à 70 %. Le second jet est alors moins difficile).

MONNAIE Nous suggérons que la monnaie se présente sous forme de pièces, chacune pesant environ 7g (143 pièces par kg).

Les pièces ayant différentes valeurs basées sur les métaux qui les composent :

1 pièce de mithril (pm) = 100 pièces d'Or (po)
1 pièce d'or (po) = 10 pièces d'Argent (pa)
1 pièce d'Argent (pa) = 10 pièces de Bronze (pb)
1 pièce de Bronze (pb) = 10 pièces de Cuivre (pc)
1 pièce de Cuivre (pc) = 10 pièces d'Étain (pe)

Les pièces de Mithril sont très rares et ne peuvent pas être échangées à leur pleine valeur partout. Dans les Terres du Milieu, les Pièces de Mithril étaient plus courantes au milieu du Troisième Âge ; à ce moment leur cours tombe à 50 po et même à 10 po.

NOTE : *Exception faite des pièces de Mithril, la valeur des pièces de monnaie est établie sur une base décimale ; chaque pièce valant 10 fois plus que celle de valeur immédiatement inférieure. La valeur d'une somme d'argent peut donc être représentée sous la forme d'un nombre de 5 chiffres. Le premier représentant les pièces d'Or, le second les pièces d'argent, le troisième les pièces de Bronze, puis les pièces de Cuivre, et le dernier figurant les pièces d'Étain (ex : 63251 = 6 po, 3 pa, 2 pb, 5 pc et 1 pe). Les coûts et les prix peuvent donc être additionnés et soustraits comme des nombres en base 10 (voir exemple en 3.71).*

TS-8 — TABLE METEOROLOGIQUE

Le premier nombre représente la moyenne de précipitations en cm ; le second (entre parenthèses) indique la probabilité. Lancer les dés chaque jour. Si le résultat est égal ou inférieur au nombre de la probabilité, il y aura précipitations ce jour. Plus le résultat est bas, plus les précipitations sont importantes au cours de la journée concernée.

La détermination du type de précipitations d'un jour donné est liée à la température de ce jour là : Neige -en dessous de 0°C ; Verglas à 0°C ; Pluie au dessus de 0°C. Lorsqu'il neige, il y a 1% de chance qu'il y ait de la grêle et 4% pour une tempête. *=50% de chances pour du brouillard ou de la rosée, mais pas d'autre précipitations.

Pluvieux — Torride et chaud ; un ou deux mois secs par an, humide le reste du temps. Pluies importantes fréquentes.

Humide et **tempéré** — Précipitations en toutes saisons. Précipitations légères à modérées réparties sur plusieurs jours, mais des pluies torentielles peuvent se produire à l'occasion. Brumes dense sur les plateaux et près des côtes.

Sec et humide — Saisons humides et saisons sèches sont extrêmes et très différentiées. Précipitations très importantes durant la saison humide ; très peu ou pas de précipitations durant la saison sèche.

Sec — Zones de climats chauds, ou froids. Précipitations modestes réparties durant la période de températures chaudes ou modérées. Sècheresse le reste de l'année.

Aride — Zones extrêmement chaudes, ou extrêmement froides. Précipitations légères à négligeables. Absorption par le sol, ou évaporation rapide.

TEMPERATURES STANDARD

La table ci-dessous donne des gammes de températures dans des endroits variés. Le MJ doit a) noter la gamme, b) faire un jet de Dés et c) appliquer les résultats, les plus hauts représentant les températures les plus hautes.

MOIS		Torride	Chaud	Tempéré	Froid	Glacial
	1	15/24	7/18	-12/10	-18/-40	-40/-18
	2	13/21	4,5/15,5	-18/7	-28/-1	-45/-18
	3	13/24	7/15,5	-12/13	-23/4,5	-43/-12
	4	18/29,5	10/21	-4/18	-9/13	-32/-4
	5	24/35	15,5/32	10/24	-7/15,5	-18/4,5
	6	27/40,5	21/35	15,5/32	4,5/27	-7/10
	7	32/46	29,5/40,5	18/35	7/29,5	2/15,5
	8	32/46	27/40,5	21/38	4,5/27	2/18
	9	24/38	18/35	13/29,5	-1/15,5	-7/10
	10	21/32	15,5/29,5	7/21	-7/13	-18/4,5
	11	18/29,5	13/24	-1/18	-12/7	-29/-1
	12	15,5/29,5	10/21	-7/13	-18/4,5	-34/-9



TS-8 PRECIPITATIONS STANDARD

	Mois	Pluvieux	Humide	Tempéré	Sec et Humide	Sec	Aride
	— Yestarë (Jour intercalaire : Yule)						
1	**Narwain** (Hiver)	27(90)	5(20)	5(20)	2,5(10)	0,5(02)	-(01*)
2	**Ninui** (Hiver)	23(85)	6(25)	4(15)	0,5(02)	0,5(02)	-(01*)
3	**Gwaeron** (Hiver)	27(90)	9(20)	5(02)	0,5(02)	0,5	-(01*)
4	**Gwirith** (Printemps)	27(90)	10(75)	4(15)	2(08)	0,5(03)	-(01*)
5	**Lothron** (Printemps)	20(80)	11,5(80)	5(20)	6(20)	0,5(03)	0,5(02)
6	**Norui** (Printemps)	10(40)	14(85)	5(20)	5(20)	2(07)	0,5(03)
	— Loéndë (Jour intercalaire : Mitan)						
7	**Cerveth** (Eté)	6(25)	11,5(80)	7,5(30)	7,5(30)	4(15)	-(01*)
8	**Urui** (Eté)	4(15)	10(75)	7,5(30)	11,5(45)	4(15)	-(01*)
9	**Ivanneth** (Eté)	5(20)	16,5(95)	6(25)	13(50)	4(15)	-(01*)
10	**Narbeleth** (Automne)	13(50)	16,5(90)	9(35)	28(95)	2,5(10)	-(01*)
11	**Hithui** (Automne)	15(60)	7,5(30)	6(25)	30,5(99)	0,5(03)	-(01*)
12	**Girithron** (Automne)	20(80)	6(25)	6(25)	18(70)	0,5(02)	-(01*)
	— Mettaré (Jour intercalaire : Findelan)						

5.0 ACTION DANS L'ENVIRONNEMENT STRATÉGIQUE

L'environnement stratégique se compose de zones civilisées et de campagnes (voir 4.1). Comparée à l'action tactique (voir 6.0), qui prend généralement place dans les sites d'aventures, l'Action dans l'Environnement Tactique est moins dangereuse et requiert moins de temps en descriptions et en résolution. Ce type d'actions est souvent résolu en un temps très court (contrairement à ce qu'elles entrainent pour les personnages dans le temps régi par la trame du jeu).

5.1 ACTIVITÉS DANS LES ZONES CIVILISÉES

Les activités dans les zones civilisées peuvent être simples ou routinières, retour d'aventure, soins, remplacement d'équipement, halte brève avant une nouvelle aventure. Mais il peut être intéressant d'entrer dans une zone civilisée pour des raisons plus complexes. Un tel endroit peut être source de renseignements, d'intrigues, de récréations, et de rencontres dangereuses.

5.11 ACHATS ET VENTES

Chaque personnage peut généralement s'occuper des ventes et achats de marchandises courantes, de lui même. Le procédé et le système monétaire sont décrits en 4.56 et en 4.8 et les prix figurent dans les tables TS-4, TS-5 et TS-7. Pourtant, certains aspects du processus qui nécessitent de commercer, de marchander, peuvent impliquer que le MJ participe à l'action et agisse en tant qu'interlocuteur commercial. Le MJ est également appelé à déterminer s'il existe des vendeurs, ou des acheteurs le cas échéant, pour certains Objets ou plantes inhabituelles. Normalement cela devrait faire partie de la description des zones civilisées.

5.12 NOURRITURE ET LOGEMENT

Chaque zone civilisée doit avoir des facilités en ce qui concerne la nourriture et le logement ; même s'il ne s'agit que d'un coin de table et d'une grange. La Table TS-4 donne quelques suggestions de prix pour la nourriture et le logement dans une auberge normale en ville. Le MJ doit faire un jet pour chaque auberge, ou possibilité de logement, que les personnages visitent afin de déterminer l'activité pour cette journée. Un résultat élevé signifie qu'il n'y a pas de chambres disponibles pour les personnages ; un résultat bas indique qu'ils peuvent espèrer obtenir des tarifs très bas.

5.13 COLLECTE D'INFORMATIONS

Souvent une zone civilisée est l'endroit où l'on peut obtenir des informations au sujet de sites d'aventures, missions, et autres éléments de scénario tels qu'ils sont décrits en 4.41. Des informations sur les missions que des PNJ veulent voir remplies doivent être rendues disponibles dans les auberges ou dans les lieux publics, soit qu'elle circulent de bouche à oreille, soit par contact direct avec la personne qui veut que la mission soit effectuée. Les Avis de tournois, duels et autres activités publiques doivent être disponibles également, tout comme les éventuels avis de recherches ou autres.

Des rumeurs, des indices au sujet des situations locales, des créatures et des sites d'aventures doivent pouvoir se trouver auprès des gens du cru, dans les bars et les tavernes. Souvent il sera utile d'amener ces gens à boire, ou de les mettre de bonne humeur, afin d'obtenir quelques informations. De telles informations se présentant sous formes de rumeurs, de légendes, de contes racontés, ou même de mensonges.

Des informations sûres comme des cartes, des descriptions émanant de personnages qui savent exactement ce qui se passe, peuvent être monnayées. Dans ce cas elles peuvent faire l'objet de tractations « commerciales » exactement comme toute autre commodité (voir 4.8).

Le MJ peut autoriser des Jets de Légendes ou d'Histoire au sujet d'un thème donné afin de permettre aux personnages de se souvenir de récit, de légendes, ou d'autres informations puisées dans leurs origines, ou dans l'Histoire. Les Bardes sont professionnellement adeptes à ce genre de choses et ils reçoivent un Bonus de + 5 par niveau, en raison de leur souci permanent de mettre à jour et d'accroître leurs connaissances de base. Le MJ peut utiliser la colonne Perception ou la colonne Générale de la Table des Manœuvres Statiques (TM-2), pour résoudre les Jets de « Légendes ».

5.14 SOINS ET CONVALESCENCE

Les problèmes de soins et de convalescence sont détaillés au chapitre 4.7. Le MJ doit schématiser les facilités qui existent dans ce domaine (Premier soins, plantes, Animistes...) pour chacune des zones civilisées qu'il présente, même s'il ne s'agit que de la femme d'un fermier équipée de chiffons et d'un tisonnier brûlant. Nourriture, logement, et éventuellement une infirmière doivent s'avérer nécessaires lorsqu'il s'agit de récupérer après des blessures graves.

5.15 RENCONTRES

Parfois l'action dans l'environnement stratégique se transforme en action dans un environnement tactique (combat, vol, course...). Le MJ doit faire un « Jet d'Activité » Sans Limite, chaque jour dans une zone civilisée afin de déterminer l'opportunité d'une rencontre. Si le résultat est réellement très haut, une « rencontre » peut se produire. La hauteur du résultat nécessaire pour que cela introduise une rencontre dépend du type de zone civilisée, et de la situation des Personnages — Joueurs.

Parmi les rencontres typiques dans une zone civilisée : Un combat dans la taverne ou l'auberge que les PJ visitent, une tentative d'agression dirigée vers les PJ (dans la rue ou dans leur résidence) et leurs possessions, une tentative pour vendre aux PJ de faux objets, ou de fausses informations, une attaque par des forces extérieures à la région, etc... Les possibilités sont infinies, et conduisent souvent à une aventure qui peut remplir à elle seule toute une séance de jeu.

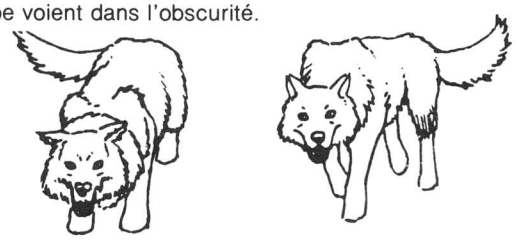
5.2 ACTIVITÉS DANS LA CAMPAGNE

Lorsqu'ils se trouvent en pleine campagne, les groupes sont généralement en train de tenter d'aller d'un endroit à un autre (voir paragraphe 5.3 pour les activités dans la campagne lorsque l'on cherche quelque chose). Le MJ doit alors s'occuper d'activités telles que : mouvements, campements, poursuites, et rencontres. Pour les activités en pleine campagne, les intervales sont généralement de 4 heures lorsque les personnages se déplacent ou agissent, de 12 heures lorsqu'ils se reposent ou se cachent. Les distances sont généralement mesurées en Miles (1,600 km).

5.21 MOUVEMENT

Le mouvement normal, dans une situation stratégique, est résolu par tranches de 4 heures. Ce type de mouvement est différent du Mouvement en situation tactique (voir paragraphe 6.4). La Table TS-9 donne quelques échelles de déplacement pour des tranches de 4 heures en fonction du type de terrain traversé. On considère que les terrains présentés comportent des chemins ou quelque autre moyen de voyager sans obstacle. Si le groupe se déplace en se traçant un chemin dans une jungle ou au sein d'une végétation dense, le mouvement sera réduit de moitié. Le MJ modifiera les chiffres indiqués suivant ce que dictent les circonstances : encombrement, personnages blessés, voyages de plus de 8 heures d'affilée (ou 4 heures en cas de marche forcée), manque de nourriture, conditions atmosphériques, etc...

Dans le cas de voyages nocturnes, le mouvement est normal pour les groupes composés uniquement de personnages capables de voir la nuit ; il est réduit à 10 % de la normale pour les groupe dont aucun membre ne voit la nuit. Si plus de la moitié des membres du groupe sont nyctalopes, le mouvement est de 75 % de la normale ; il passe à 50 % seulement si moins de la moitié des membres du groupe voient dans l'obscurité.



5.22 SITES DE CAMPEMENT POUR LE REPOS ET LE SOMMEIL

En voyage, il est admis que les groupes se reposent pendant un quart d'heure toutes les deux heures (10 mn toutes les heures en terrains montagneux) ; cela est compris dans l'échelle de distances de la table TS-9, un groupe peut voyager entre 8 et 12 heures par jour, le reste de chaque période de 24 heures étant consacré au repos. Nous appellerons « Nuits » ces périodes de repos bien que certains peuples (en particulier les Elfes et les Nains) soient tout à fait capables de voyager confortablement pendant les périodes nocturnes. Si le groupe n'a voyagé que pendant 8 heures, on accorde qu'il a trouvé un bon site de campement, défendable. Autrement, le MJ doit faire un Jet Sans Limites pour l'aider à décider de la qualité du site de campement (un résultat haut indique un bon campement ; l'inverse signifie que le campement est médiocre et qu'il est possible que ces abords soient dangereux).

Normalement, les personnages assureront des tours de garde (habituellement 3, 4 ou 5 tours), mais le MJ ne doit pas le suggérer, ni le leur rappeler. Si une rencontre se produit, le MJ divise la nuit en un nombre de tranches horaires (généralement calqué sur le nombre de tours de garde des personnages) et détermine aléatoirement le moment auquel la rencontre se produit. Seuls les personnages de garde (s'il y en a) à ce moment seront éveillés et en alerte au début de l'action. Les autres devront être réveillés, soit par des actions spéciales des gardes, soit par les bruits qui peuvent se produire.

5.23 ÉVASION ET CACHETTE

Parfois un groupe se trouvera en position d'être pourchassé à travers la campagne par des forces hostiles. Ce peut être sous la forme d'une poursuite directe (le groupe est poursuivi par un autre groupe) ou sous une forme plus générale dans laquelle tous les habitants de la campagne environnante ont été alertés et sont à la recherche du groupe.

Dans ce second cas, il suffit de multiplier les Jets de Rencontres au rythme de un toutes les heures au lieu de un toutes les 4 heures. Comme dans le cas d'une poursuite directe, le groupe peut souhaiter éviter la capture ou le conflit (en s'échappant ou en se cachant). D'autres fois il préfèrera tendre une embuscade au groupe de poursuivants (à régler alors comme un combat normal). Une poursuite directe est résolue comme suit une fois par heure :

1) Déterminer la distance qui sépare le groupe poursuivi du groupe poursuivant.

2) Le groupe poursuivant fait un Jet de Manœuvre — Pistage ajusté par l'addition du Bonus de Pistage d'un des membres du groupe poursuivant et par la soustraction du Bonus de Pistage d'un des membres du groupe poursuivi. Si le groupe poursuivi n'est pas conscient de la poursuite dont il fait l'objet, seul le Bonus de Pistage du membre du groupe poursuivant ajuste le Jet de Manœuvre, augmenté d'un Bonus de + 40.

3) Si la Manœuvre-Pistage est un « succès », ou un « Succès Total » (table TM-2), la distance qui sépare les deux groupes est modifiée par la différence entre leurs régimes de Mouvements. Tout résultat « Demi-Succès » précédant un « Succès » augmente de 60 m la distance qui sépare les deux groupes (La plupart du temps cela peut être ignoré).

4) Si la Manœuvre-Pistage résulte en un « Succès Partiel », la distance qui sépare les deux groupes est augmentée du régime de Déplacement du groupe poursuivi.

5) Les autres résultats de la Manœuvre-Pistage s'expliquent d'eux mêmes.

Si le groupe poursuivi est en vue du groupe poursuivant, l'action est résolue en situation tactique (voir paragraphe 6.0). Sous la pluie, ou la neige : si la distance qui sépare les deux groupes est supérieure à celle que peut couvrir le groupe poursuivant en une heure, la poursuite prend fin (moins pour des précipitations drues, plus si elles sont légères).

5.24 RENCONTRES

En règle générale, à certains moments, le MJ fait un **Jet Sans Limites d'Activité,** pour voir combien il y a d'activité dans la région qui accueille les PJ. Ensuite, l'un des joueurs fait un **Jet Sans Limites d'« Évitement »** pour déterminer jusqu'à quel point le groupe peut éviter l'activité qui se déploie dans la région. La différence entre ces deux jets est croisée sur la table TS-10 avec la densité de population de la région concernée.

Ce procédé est appelé **Jet de Rencontre** et il est normalement réalisé une fois toutes les 4 heures lorsque le groupe se déplace, et une fois pendant sa période de sommeil (nuit) lorsqu'il campe. La Table TS-10 comprend également des modificateurs appliqués aux jets d'Activité ou aux Jets d'Évitement.



5.3 RECONNAISSANCE DE LA CAMPAGNE

Souvent, le groupe ne se contente pas de simplement voyager à travers la campagne ; il recherche activement quelque chose, ou quelque endroit. L'objet de ses recherches peut être un site d'aventure, une plante, de la nourriture, de l'eau, etc. Il est plus que souhaitable que ces recherches résultent en rencontres (voir table TS-10).

5.31 RECHERCHE DE SITES D'AVENTURE

La recherche de sites d'aventure peut s'inscrire dans deux catégories : la recherche d'un site précis ou celle d'un site, au hasard, dans la région fouillée. La recherche d'un site spécifié fait généralement suite à l'obtention d'informations sous la forme de cartes, de rumeurs, ou autres indices (voir paragraphe 5.13). Les recherches de sites « au hasard » peuvent avoir pour origine une très vague rumeur, ou simplement la soif de butin et d'aventures. Ces sites aléatoires peuvent consister en repaires de monstres ou d'animaux, tours ou temples abandonnés, vieilles tombes, ou ruines abandonnées de n'importe quel type.

5.32 RECHERCHE DE PLANTES

Souvent les personnages recherchent des plantes pour soigner un camarade blessé, pour se soigner au cours de futures aventures, ou juste pour les vendre et en tirer profit. La table TS-5 indique le climat et le type de terrains dans lesquels il est possible de trouver des plantes. A chaque heure que le groupe passe en recherches dans un endroit propice, il doit faire un Jet de Manœuvre sur la colonne Perception et Pistage de la Table TM-2 (les modifications normales de Perception ne s'appliquent pas). La procédure suivante est utilisée :

1)La difficulté de trouver la plante est obtenue dans la table TS-5 en même temps que les modificateurs de Perception.

2)Le Jet du groupe reçoit tous les modificateurs applicables à la manœuvre : — 50 si les recherches se font dans un endroit préalablement fouillé dans les six derniers mois ; + 20 pour chaque Animiste, et chaque Ranger du groupe ; et + 2 pour chaque chercheur dans le groupe. Les Bonus de Degrés de Maîtrise pour les compétences en « Survie dans la Nature » des membres du groupe qui possèdent cet art sont ajoutés, mais après avoir été divisés par le nombre de personnages dans le groupe.

3)Le « Succès Total » signifie que le groupe a trouvé de 1 à 5 doses ; le « Succès » indique qu'une dose a été découverte ; « Demi-Succès », cela signifie que le groupe aura le droit de faire un second Jet cette heure ci, ajusté de + 20 ; un « Succès partiel », ou un « Échec », indique qu'aucune plante n'a été trouvée ; l'« Échec Absolu » et la « Bévue Monumentale » signifie que plus une seule dose ne sera trouvée pour le reste de la journée.

Un groupe peut décider de se séparer en groupes plus petits (et même se consacrer à des recherches individuelles), de manière à obtenir le droit de faire plus de jets. Pourtant les petits groupes doivent couvrir entièrement des zones distinctes pour des périodes de 4 heures, généralement hors de portée auditive, et ils sont ainsi sujets à des jets de rencontres séparés.

TS-9 — TABLE D'EVALUATION DES MOUVEMENTS STRATEGIQUES

(Le résultat est une distance couverte en km pendant 4 heures).

Type de Déplacement	TYPE DE TERRAIN					
	ROUTE	DEGAGE	FORET	ACCIDENTE	ACCIDENTE & FORET	MONTAGNE
Furtif	6	6	4,5	3	3	1,5
Précautionneux	12	10,5	6	6	4,5	3
Marche normale	15	12	9	7,5	4,5	3
Marche accélérée	22,5*	18 *	13,5*	10,5*	6 **	4,5**
Chevauchée normale	22,5	18	13,5*	10,5*	6 *	4,5**
Chevauchée rapide	37,5	27 *	18 *	15 *	9 **	6 **

* — Un jet de Manœuvre nécessaire pour chaque personnage toutes les 4 heures

** — Un jet de Manœuvre nécessaire pour chaque personnage toutes les 2 heures

TS-10 — TABLE DE RENCONTRES

Cette table est destinée à couvrir les situations générales de rencontres entre les personnages joueurs et les habitants et bêtes sauvages des endroits qu'ils traversent. Les zones représentent la densité relative d'habitants ou d'êtres socialement organisés. Elles sont croisées avec les gammes de résultats, qui couvrent les différences entre les deux jets (Jet d'Activité et Jet d'Evitement).

Les lettres codes qui PRÉCÉDENT la "barre oblique" (:/) représentent l'interaction avec des êtres socialement organisés, généralement des habitants du lieu. Les codes qui SUIVENT la "barre oblique (/:) précisent l'interaction avec les bêtes sauvages. S'il y a une lettre code de part et d'autre de la "barre oblique", le MJ doit réaliser un jet de dé supplémentaire : un résultat élevé indique que la rencontre concerne des êtres "sociaux", un résultat bas amène une rencontre avec des bêtes sauvages.

ZONE DE POPULATION

	Dense	Modérée	Faible	Inhabitée	Déserte
01-30	v/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-40	r/-	v/-	-/v	-/v	-/-
41-50	r/-	v/-	-/v	-/v	-/-
51-60	r/-	v/-	v/v	-/v	-/-
61-70	r/-	r/-	v/v	-/v	-/v
71-80	r/-	r/v	v/v	-/v	-/v
81-90	r/-	r/v	r/v	-/v	-/h
91-100	h/v	r/v	r/v	-/h	-/h
101-120	h/h	r/v	r/h	v/h	-/h
121-140	a/h	h/h	h/h	r/h	v/a
141-160	a/a	a/h	h/h	r/h	r/a
161-180	a/a	a/a	a/h	h/a	h/a
181-200	p/a	a/a	a/a	a/a	a/p
201 +	p/p	p/p	p/p	p/p	p/p

Code des rencontres : p = piège ou embuscade ou attaque surprise ;
a = groupe attaquant ;
h = groupe hostile ;
r = rencontre de base ;
v = vu par un autre groupe.

Il faut admettre que ces codes de rencontres ne fournissent que des indications générales, et relatives. Une simple rencontre avec un groupe d'une culture monstrueusement brutale et soupçonneuse peut être plus dangereuse que la force hostile d'un peuple passif. Le MJ doit prendre note de la population et des bêtes locales afin de déterminer quel type sera concerné et que sera sa force relative. Plus la différence entre les deux jets (= la valeur du Jet de Rencontre) sera élevée, plus la rencontre sera dangereuse ; le MJ peut souhaiter augmenter les capacités (ou le nombre) des résidents et des bêtes pour rester en accord avec cette règle.

MODIFICATIONS AU JET D'ACTIVITÉ :

Type de terrain sur lequel les PJ se déplacent :

+30 — Route
+20 — Dégagé
-10 — Forêt
-15 — Accidenté
-30 — Accidenté et Forêt
-40 — Montagneux

Activité des habitants :

+25 — Hostiles
+50 — Zone patrouillée
+100 — S'il y a cris et hurlements (voir 5.23)
+30 — De nuit, si les habitants sont adaptés à la nuit (pe.: les Orques)
-30 — De jour, si les habitants sont adaptés à la nuit

Général :

-50 — Voyages de nuit**

variable — sorts utilisés pour détecter les groupes

MODIFICATIONS AU JET D'EVITEMENT :

Taille du groupe : *

+50 — un
+20 — deux
+0 — 3-4
-10 — 5-7
-20 — 8-10
-50 — 11-20
-75 — 21-50
-100 — 51+

Mode de voyage :

+50 — Furtif
+20 — Précautionneux
+0 — Marche normale
-10 — Marche accélérée
-20 — Chevauchée Normale
-40 — Chevauchée Rapide
variable — En vol, en barque, en bâteau, etc.

Général :

+30 — si des recherches actives sont entreprises
variable — Sorts utilisés par la groupe
-20 — au campement après un voyage de 12 heures
-40 — au campement après un voyage de 16 heures

* — Les Rangers, les Elfes et les Hobbits ne comptent que pour 1/2

** — Cette valeur peut être réduite en fonction de l'éclairement (ex. : lumière de lune, ou d'étoiles, par une nuit claire).

6.0 ACTION DANS L'ENVIRONNEMENT TACTIQUE

Dans une situation tactique, l'action dans l'espace et le temps est résolue en termes de Mètres et Centimètres (pieds et pouces) et de Secondes (NDT : Les mesures anglo-saxonnes figurent entre parenthèses, après leur équivalent dans le système métrique : pouce = 1'', 1 pied = 1'). Au cours d'une séquence tactique dans le **JRTM,** un personnage ne peut faire qu'une seule action toutes les 10 secondes ; qu'il s'agisse de se déplacer, d'attaquer, de préparer un sort, de lancer un sort, de faire une Manœuvre en Mouvement ou une Manœuvre Statique ou toute autre action. La période de 10 secondes est appelée « Round ». Un round prend généralement beaucoup plus de 10 secondes de Temps Réel pour être résolu.

Certains facteurs peuvent affecter les actions que les personnages peuvent entreprendre. La majorité de ces facteurs sont évidents et de nombreuses situations peuvent être résolues en faisant appel au bon sens (par exemple : Un personnage avec un bras cassé ne peut pas utiliser une épée à deux mains ; pas plus qu'un personnage inconscient ne peut effectuer la moindre action, excepté peut être celle de respirer). Le MJ a, bien entendu, le dernier mot en la matière.

Certains sorts autorisent d'entreprendre plusieurs actions dans le même round (Hâte I, par exemple, autorise deux actions dans le même round). L'utilisation de sorts de déplacement (Lévitation, Vol, etc.) comptent comme seule action du round à moins qu'il ne savent exclusivement qu'à tenir une position (en suspension dans l'air, par exemple)

Certains coups Critiques, résultant d'attaques, limitent les actions, alors que d'autres restreignent l'activité (ex. : – 20 à l'activité. Excepté dans les cas mentionnés dans les descriptions des Coups Critiques, ces soustractions aux activités s'appliquent à tous les Bonus sauf aux Bonus Défensifs et aux Bonus aux Jets de Résistance.

Le MJ et les joueurs doivent se diviser le travail qui consiste à contrôler une situation tactique de combat. Le MJ doit s'occuper de l'agencement physique et de tous les PNJ, mais les joueurs peuvent l'aider en se chargeant des autres facteurs qui interviennent. Un joueur peut se charger de noter les dommages et l'état des autres personnages (une feuille destinée à cette notation est fournie dans le **JRTM ;** elle peut être photocopiée pour un usage non commercial). Un autre joueur s'occupera du décompte des rounds et de l'enchaînement des actions (voir paragraphe 6.2). Un autre encore pourra noter les activités des personnages joueurs qui peuvent donner lieu, plus tard, à l'attribution de Points d'Expérience. D'autres joueurs peuvent s'occuper des tables et lire les résultats au cours du jeu. En divisant ces tâches on obtient un jeu plus fluide, où chacun est concerné et où personne n'est surchargé de travail.

Le système du **JRTM** pour les actions tactiques et le combat est simplifié et rendu un peu plus abstrait pour en faciliter l'utilisation. Si des joueurs qui ont maîtrisé le **JRTM** souhaitent des combats plus réalistes et plus détaillés, ***« Arms Law/Claws Law »*** (*) de I.C.E. propose un système de combat étendu, avec des tables d'attaques individuelles pour chaque arme, 20 classifications d'armure, des tables de coups critiques plus détaillées et des règles qui autorisent une plus grande flexibilité.



(*) NDT : Il s'agit d'un des livrets contenus dans la boîte ***Rolemaster.***

6.1 REPRÉSENTATION PHYSIQUE DE LA SITUATION

Le MJ doit décider de la manière dont il notera les mouvements, les positions relatives de tous les personnages, les distances de tir pour les projectiles et sorts et l'agencement des endroits dans lesquels les personnages s'aventurent. Cela requiert généralement une surface de jeu et des pièces représentant les personnages et autres combattants. Il existe de nombreuses possibilités pour de tels aides de jeu et le MJ peut choisir d'utiliser tout matériel qui lui semble approprié à son jeu, ou à une situation particulière. Nous présentons ci-dessous quelques unes des techniques les plus utiles et quelques suggestions.

Le MJ peut dessiner les plans des lieux sur une feuille de papier (ou sur un tableau noir) et marquer les positions et les déplacements dessus. Pour les petites feuilles de papier, nous suggérons une échelle de 1 cm = 6 m (=20'). Pour les formats plus grand ; 1 cm = 2,40 m (=8') ou même 1 cm = 1,20 m (= 4') serait plus approprié. Vous pouvez estimer les distances avec une règle. Le problème de cette technique réside dans son manque de détails et dans l'ennui d'avoir à effacer chaque fois qu'un personnage bouge.

Pour résoudre une partie de ce problème, nous suggérons d'employer des pions ou d'autres pièces destinées à représenter les personnages. Cela peut être aussi élaboré que le MJ et les joueurs le souhaitent. Suggestions : — des figurines miniatures sont disponibles dans le commerce qui représentent différents types de protagonistes des Aventures fantastiques, des pions d'échecs, des pièces de monnaie, ou encore des pièces de carton carré de 1 à 2 cm portant le nom des personnages. Les pièces de carton sont particulièrement faciles à fabriquer et à utiliser, et elles peuvent être colorées et décorées pour en améliorer la présentation.

Nous avons inclus, dans le **JRTM**, deux feuilles 21 × 29,7 cm de grilles hexagonales de différentes tailles. Ces grilles rendent plus faciles l'appréciation des distances ; il suffit, en effet, de compter le nombre d'hexagones qui séparent deux points. Si l'on utilise des pièces pour représenter les personnages, chacune peut occuper un hexagone différent pour préciser les positions.

Certains photocopieurs sont capables de reproduire un original sur des feuilles de plastique transparent. Une telle copie de la grille hexagonale peut s'avérer utile. Il suffit de placer cette grille transparente sur n'importe quel plan, carte, etc. pour obtenir un quadrillage par superposition.

6.2 LA SÉQUENCE DES ACTIONS

Les actions sont normalement réalisée, au cours d'un round, dans l'ordre qui suit (Sauf si un personnage annule son action ou la place en état d'Action Retardée)

1) Préparation ou lancement d'un sort
2) Attaques des Armes lancées ou à projectiles, parades des projectiles, et chargement/rechargement.
3) Manœuvres en Mouvement
4) Attaques en mêlées et Parades en mêlées
5) Mouvements
6) Manœuvres Statiques

— Des Jets d'Orientation sont réalisés lorsque les circonstances l'imposent

— Des actions conflictuelles peuvent modifier cette séquence (voir 6.7)

Au début de chaque round, chaque joueur se doit d'annoncer (ou d'écrire, si le MJ le décide) quelle action il entend réaliser au cours de ce round. Dans le même temps le MJ doit décider quelles actions ses PNJ vont entreprendre. Les actions sont alors résolues dans l'ordre précisé par la séquence. Les paragraphes suivants décrivent la manière dont il convient de résoudre chaque type d'action. L'exemple d'aventure du paragraphe 1.2 est un bon exemple du choix des actions round par round.

ACTION RETARDÉE — Lorsqu'arrive, dans un round, le moment de résoudre une action, chaque joueur à l'option de la retarder — ce qui équivaut à differer sa résolution jusqu'au moment souhaité par le joueur. Il ne peut pas entreprendre une autre action jusqu'à ce que l'Action Retardée soit annulée (fin de round) ou résolue (quand il le veut). Il peut entamer son action à n'importe quel moment dans la suite du round en cours, ou au cours du round suivant — à n'importe quel moment. Les Actions Retardée concernent des activités telles que : attendre qu'une cible se présente, attendre pour déclencher une embuscade, pour faire tomber un rocher sur quelqu'un, etc. Dans l'exemple de la première partie, Naug utilise l'Action Retardée en préparant son arbalète pour un tir et en attendant une cible sans faire d'autre action entre-temps.

ACTION ANNULÉE — Au cours d'un round une action peut toujours être annulée avant le moment auquel elle aurait été résolue. Un personnage qui annule son action peut entreprendre une des actions alternatives suivantes : Combat en mélée avec la moitié de son BO normal OU Mouvement à la moitié de son mouvement normal (course impossible) OU Manœuvre modifiée par — 30. L'action alternative choisie DOIT être résolue au moment où les autres actions de ce type le sont.



TS 11 TABLE DES ACTIONS

ACTION	INFORMATION SUPPLÉMENTAIRE ET OPTIONS
Préparation d'un sort	peut être suivi d'un Mouvement de 3 m (= 10')
Lancement d'un sort	peut être suivi d'un Mouvement de 6 m (= 20')
Attaque par Projectile	peut être suivi d'un Mouvement de 3 m (= 10')
Chargement/Recharg.	peut être suivi d'un Mouvement de 3 m (= 10')
Parade de projectile	La moitié du BO est soustraite d'une attaque par projectile. Peut être suivi d'un Mouvement réduit de moitié, OU d'une attaque de Mélée à demi BO.
Manœuvre en Mouvement	La Manœuvre ne peut pas couvrir une distance supérieure à la moitié d'un déplacement normal.
Attaque de Mélée	Mouvement de 3 m possible. Possibilité de changer d'équipement, mais le BO est alors réduit de 30 par objet changé. Une partie du BO peut être investie dans la parade d'une attaque d'un adversaire (parade de mélée).
Mouvement	Le Mouvement est réduit de 3 m pour chaque objet « changé ».
Manœuvre Statique	Pas d'action supplémentaire autorisée.

ACTION ANNULÉE : Toute Action annoncée peut être annulée avant sa résolution. Le personnage peut alors entreprendre une des Action suivantes à la séquence appropriée du round.

1) Attaque de Mélée avec la moitié du BO.
2) Déplacement de la moitié de la distance normale.
3) Manœuvre modifiée de — 30.

ACTION RETARDÉE : Toute Action peut être retardée en la plaçant en état « d'Opportunité ». Une fois qu'une action est retardée, aucune autre Action ne peut être entreprise jusqu'à ce qu'elle soit résolue ou annulée. Toutefois l'Action Retardée peut être entamée à tout moment dans le round en cours ou dans le/les suivants.

NOTE : Si le MJ tient compte de la direction dans laquelle le personnage est tourné (voir 6.83), un pivotement peut accompagner tout mouvement, même s'il est fait en addition d'une autre Action.

EXEMPLE : *Les actions suivantes ont été engagées, round par round, dans l'exemple d'aventure présenté dans la première partie. Les actions commencent lorsque les PJ arrivent à 3 m de la tour et se préparent à avancer, pendant que les Orques, qui viennent de s'éveiller dans les caves de la tour se préparent à lever le camp et à partir.*

		PERSONNAGES JOUEURS			PERSONNAGES NON JOUEURS		
Round	**Agonar**	**Chinta**	**Droggo**	**Naug**	**Orque 1**	**Orque 2**	**Orque 3**
1	Mouvement	Mouv.	Mouv.	Mouv.	se préparent à partir		
2	Prépare un Sort	Mouv.	Mouv.	Attaque Retardée	finissent de se préparer		
3	Lance un Sort (succès)	Manœu. Statique (échec)	Manœu. Statique (succès)	Attaque Retardée	Mouv.	Mouv.	Mouv.
4	Mouv.	Manœu. Statique (Succès)	Manœu. Statique (Succès)	Attaque Retardée (tire)	Mouv. (meurt)	Mouv.	Mouv.
5	Prépare un Sort	Manœu. en Mouv. (succès)	Attaque Retardée (mala-dresse)	Mouv.	xxxxxx	Mouv. (fuite)	Mouv.
6	Lance un Sort (Orc 3)	Manœu. en Mouv. (échec)	Suites de la Mala-dresse	Attaque un Orque (touche)	xxxxxx	Cours (fait)	Attaque Chinta (endormi)
7	Redescend	Supporte un Coup Critique	Retrouve son arme	nettoie sa hache	xxxxxx	parti	capturé

Le Round n° 6 fournit un bon exemple de la séquence des actions :

1) *Le Sort d'Agonar est lancé en premier et l'Orque n° 3 est endormi.*
2) *Il n'y a pas d'attaque par projectiles.*
3) *Chinta Kari manœuvre (et échoue) pour se mettre à couvert sous le coffre avant l'attaque de l'Orque N° 3.*
4) *Naug attaque l'Orque n° 3 qui s'endort, lui brisant un membre. L'orque et le coffre tombent sur Chinta Kari qui supporte un Coup Critique de Déséquilibre « A ».*
5) *L'Orque n° 2 a passé la porte et commence à détaler.*
6) *Il n'y a pas d'action Statique excepté peut-être celle de Droggo contemplant l'étendue de sa maladresse.*

6.3 PRÉPARATION ET LANCEMENT DES SORTS

Le nombre de round qu'un personnage (le lanceur) passe à préparer un sort affecte l'efficacité de ce sort en modifiant le jet d'Attaque comme suit :

—30 pour l'absence de préparation (0 round)
—15 pour un seul round de préparation
+ 0 pour deux rounds de préparation
+ 10 pour trois rounds de préparation
+ 20 pour quatre rounds de préparation

Tous les rounds de préparation, d'un sort donné, doivent être consécutifs et précéder immédiatement le lancement (sauf si le lanceur décide de retarder l'action de lancer son sort — voir 6.2). Au cours d'un round de préparation, le lanceur de sort peut également se déplacer d'une distance qui peut aller jusqu'à 3 m (= 10') quand la phase de mouvement est résolue. Dans l'exemple d'aventure de la première partie, Agonar prépare son Sort au cours du round pendant lequel l'Orque s'avance vers Chinta Kari.

Il faut un round pour qu'un sort soit lancé et prenne effet. La cible doit être en vue ou détectée d'une quelconque manière. Pour lancer

un Sort, il faut réaliser un jet d'Attaque (comme pour le sort de Lévitation d'Agonar) même si le sort n'a pas pour but d'attaquer une cible (n'importe quel sort a des chances d'échouer). Les Attaques par Sorts d'Éclairs sont résolues sur la Table TA-7 ; les Attaques par Sorts en Boules le sont sur la Table TA-8 ; tous les autres sur la Table TA-9.

Pendant le round de lancement, le lanceur de sort peut aussi se déplacer de 6m (20') maximum, au moment où les mouvements sont résolus. Dans l'exemple de la première partie, Agonar lance son sort Sommeil, dans le round où l'Orque attaque Chinta.

6.4 MOUVEMENT

Le mouvement se fait simultanément pour tous les personnages. S'il y a conflits (les opposants ayant tous spécifié des mouvements), les joueurs doivent écrire la destination de leurs déplacements. Le MJ utilisera son bon sens pour interpréter les intentions de chaque personnage et les personnages devront être à même de modifier leurs mouvements en cours de jeu pour réagir en fonction des circonstances. Un personnage peut se déplacer de 15m (=50') — plus son Bonus MM multiplié par 0,3 (NdT : en raison de la conversion en système métrique), (ou son Bonus MM en pieds) — sans avoir à faire de Jet de Manœuvre ; et jusqu'au double de cette valeur (en courant) au prix d'un Jet de Manœuvre réussi (voir prochain paragraphe).

Un personnage peut changer des objets ou de l'équipement qu'il porte sur lui (ex. : dégainer une arme, suspendre un bouclier à son épaule, prendre une plante, etc.) tout en se déplaçant, mais la distance qu'il peut parcourir est alors réduite de 3m (=10') pour chaque objet de ce genre qu'il change au cours d'un même round.

Le terrain peut aussi ralentir un personnage : lorsqu'il grimpe une colline, traverse un bosquet, un cours d'eau, du sable, etc. Il est suggéré au MJ de diminuer le mouvement de moitié dans de tels cas.

6.41 COURSE — MOUVEMENT DOUBLE

Si un personnage souhaite se déplacer du double de son mouvement normal (courir), le MJ doit lui assigner une difficulté qui sera basée sur son encombrement et sur le type de terrain traversé. Le personnage peut alors tenter un Jet de Manœuvre modifié par son Bonus MM et dont le résultat sera interprété sur la table TM-1 des Manœuvres en Mouvement. Si le résultat est un « E », un second jet doit alors être fait sur la table TF-4 des Échecs de Manœuvres. Dans tout autre cas, le résultat est fourni sous la forme d'un nombre. Si ce nombre est 100, le personnage peut se déplacer d'une distance qui peut atteindre le double de la valeur normale de son mouvement. Si le nombre est différent de 100, toute tranche de 10 points de différence entre le nombre obtenu et 100 signifie qu'une distance de 3m(=10') peut être ajoutée (si le résultat est supérieur à 100) ou est retranchée (si le résultat est inférieur à 100) à la distance que peut parcourir le personnage par du mouvement doublé.



Le nombre de rounds pendant lequel un personnage est capable de courir est égal à son Bonus de Constitution + 5. Pour chaque round qu'il consacre à se reposer, il peut récupérer 2 rounds de capacité de course. Par exemple : un personnage qui dispose d'un Bonus de Constitution de 10, peut courir pendant 15 rounds avant d'avoir à se reposer... ou il pourrait courir pendant 10 rounds, puis se reposer pendant 2 rounds. Il lui resterait alors une capacité de course de 9 rounds, au lieu des 5 qu'il pouvait espérer avant ces rounds de repos.

EXEMPLE : *Reportons-nous à l'exemple de la première partie. L'orque fuyard (le N° 2) passe la porte principale et commence à courir. La valeur normale de son mouvement est 16,5m(=55') par round, 15m + (5×0,3m), (=50' + 5) dus au Bonus de MM en armure de cuir rigide. Son Mouvement doublé pourrait donc lui permettre de parcourir 33m(=110') dans le round. Le MJ estime que cette course est une Manœuvre Facile, il jette les dés et fait 38, résultat auquel il ajoute le Bonus MM de l'Orque : + 5, pour un total de 43. La Table TM-1 traduit ce résultat en : 70 (colonne : Facile). Ainsi l'Orque ne pourra-t-il parcourir que 24m(=80'), puisque son mouvement doublé est réduit de 9m en raison de son résultat final inférieur à 100 de 30 points.*

6.42 MOUVEMENT ET ACTIONS — EN SELLE

Un personnage, sur une monture, peut se déplacer d'une distance égale à la valeur du mouvement de sa monture (généralement un cheval). Les valeurs de ces mouvements sont fournies par la table TS-4. Le personnage et sa monture peuvent se déplacer du double de cette valeur (galop) si le personnage réussit un Jet de Manœuvre-Équitation.

Au prix d'un Jet de Manœuvre-Équitation (en plus de celui qui est éventuellement nécessaire pour galoper) un personnage peut entreprendre une autre action dans le round, en plus de son déplacement (c'est en fait la monture qui se déplace). Cette action est appelée : **Action En Selle** et il peut s'agir de n'importe quelle activité pouvant être entreprise lorsque l'on se trouve sur la selle d'une monture (Attaque, Tir à l'arc, Ramassage de « passager », etc.). Le jet normalement requis pour l'action est modifié par l'addition du résultat du Jet de Manœuvre-Équitation et la soustraction du nombre 100 (sans préjudices des modificateurs normalement applicables au Jet de l'Action).

Si le personnage souhaite entreprendre une Action en selle alors que sa monture galope, il convient de faire deux Jets de Manœuvre-Equitation, l'un pour le galop, l'autre pour l'Action en Selle. Les particularités de certains chevaux peuvent modifier les Jets de Manœuvres pour les galops ou pour les Actions en Selle (Voir table TS-4).

EXEMPLE : *Pour l'exemple de la première partie, supposons qu'un cavalier, nommé Tulgas, ait attendu l'Orque fuyard à l'extérieur. Tulgas et sa monture peuvent se déplacer au moment où l'Orque commence à courir. Le cheval n'a que 6m(=20') à parcourir pour se placer près de l'orque, il est donc inutile d'envisager un galop. Mais Tulgas doit tout de même faire un Jet de Manœuvre-Equitation pour une Action En Selle (Dans ce cas une Attaque de Mélée.). Le MJ estime que cette manœuvre est de difficulté : Moyenne. Tulgas obtient 66 au dés ; son Bonus en Équitation est de + 30. Son résultat de 96 se traduit par « 80 » sur la table TM-1. Le BO de Tulgas, avec sa lance de cavalerie, est de + 50, aussi ajoutera-t-il + 30 à son attaque sur l'Orque (+ 50 (BO) + 80 (Résultat du jet de Manœuvre-Équitation) − 100 = + 30)*

6.5 MANŒUVRES

Par Manœuvres, on entend toutes les actions (autres que les Attaques et les jets de sort) qui, en des circonstances normales, ont des chances d'échouer et qui, généralement, comportent une certaine part de risque. Les mouvements normaux, et les activités normales (marcher, monter des escaliers, dégainer une arme, etc.), n'entrent pas dans cette catégorie ; alors que les activités inhabituelles (nager, grimper à la corde, dévaler un escalier, ouvrir un cof-

fre verrouillé, etc.) ou entreprises en conditions stressantes (courir, esquiver, se déplacer furtivement, se cacher, etc.) sont bel et bien des Manœuvres et, à ce titre, nécessitent des Jets de dés. Le MJ est l'ultime recours pour ce qui est de juger si une action est ou n'est pas une Manœuvre et donc si elle nécessite ou non un jet. Dans le **JRTM,** les Manœuvres sont classées « Manœuvres en mouvement » ou « Manœuvres statiques » et sont résolues de manières différentes l'une de l'autre.

6.51 MANŒUVRES EN MOUVEMENT

Les Manœuvres en mouvement comprennent l'escalade, la natation, l'équitation, les déplacements furtifs, ainsi que tous les mouvements complexes ou inhabituels (Acrobaties, esquives, culbutes, roulades, plongeons, etc...). Si un personnage décide que son action de ce round sera une manœuvre en mouvement, le MJ doit lui assigner une difficulté : Routine, Aisée, Facile, Moyenne, Difficile, Très difficile, Extrêmement difficile, Pure folie, ou Absurde. Les Manœuvres doivent rester dans les limites des capacités physiques du personnage et elles ne doivent pas l'amener à couvrir une distance supérieure à la moitié de la valeur de son mouvement normal. Le MJ peut aussi décider d'une modification supplémentaire au Jet de Manœuvre (ex. : Un humain qui tenterait de sauter en un bond et sans assistance au dessus d'un gouffre de 12m(=40') de large, pourrait voir sa tentative qualifiée de : « Absurde – 10 » par un MJ qui se souviendrait que le record du monde actuel est aux alentours de 9m). L'attribution de degrés de difficulté aux Manœuvres requiert une certaine familiarisation avec la Table TM-1 et un jugement subjectif de la part du MJ (la pratique et l'expérience aident beaucoup).

Dès que le degré de difficulté a été décidé, le joueur a la possibilité de ne pas tenter l'action qu'il prévoyait (cad. qu'il reconsidère sa décision et qu'il peut annuler son action, en reportant alors son choix sur une action Annulée — voir Chapitre 6.2).

Si le personnage entreprend tout de même cette action, on la résoud au moyen d'un Jet Sans Limites auquel il faut ajouter tous les bonus appropriés et les tous les modificateurs applicables. Le résultat final est croisé avec la Difficulté dans la table TM-1 afin d'obtenir le résultat définitif de la Manœuvre. Si ce résultat définitif consiste en un « E », il convient de faire un nouveau tirage dans la table TF-4 des Échecs des Manœuvres. Un résultat sous forme de nombre indique le pourcentage de réussite de la Manœuvre. En résumé :

1) Le MJ assigne une difficulté à la Manœuvre.
2) Le personnage décide s'il entreprend ou non la manœuvre.
3) Si il décide de la tenter, on fait un Jet Sans Limite.
4) Tous les modificateurs appropriés sont appliqués au Jet.
5) Le Total est interprété sur la table TM-1.

EXEMPLE : *Dans l'exemple d'aventure présenté dans la première partie, Chinta Kari décide de tenter de retourner le grand coffre et de se mettre dessous avant que l'Orque qui tente de la tuer puisse frapper : Considérant la situation (Chinta tourne le dos à l'Orque), le MJ décide que cette manœuvre est « Extrêmement difficile ». Mais Chinta décide de la tenter tout de même. Elle obtient un résultat de 03 (dé 1-100) et puisqu'il s'agit d'un Jet Sans Limites, elle est contrainte à un second jet dont le résultat doit être retranché au premier score. Ce second jet donne 62 ; le score final est donc de -59. Son Bonus de MM est de + 20, son Jet de Manœuvre s'établit donc à -39. Pas assez rapide ! Dans la table TM-1, le résultat est « Échec ». Le Jet d'Échec de Chinta Kari donne 74 ; modifié de + 10 en raison de la difficulté de la Manœuvre. Ce « 84 » (dans la table TE-4) signifie que Chinta Kari est tombée, s'est infligée 3 Points de Coups, et qu'elle est à -20 pour toute activité pendant 3 rounds.*

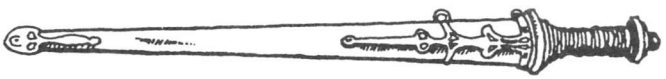
Si son Jet de Manœuvre avait été de 78, elle aurait eu un score total de 98 (78 + Bonus MM 20 = 98) soit un résultat « 50 » sur la table TM-1. Elle aurait alors effectué 50 % de sa manœuvre au moment où l'Orque aurait pu attaquer (il aurait pu effectuer un Jet de Manœuvre pour se tourner plus vite — voir chapitre 6.7). Le MJ aurait pu statuer que le coffre servait alors de bouclier à Chinta qui aurait obtenu + 25 à son Bonus Défensif. Dans l'exemple original, l'Orque a été endormi par Agonar et frappé par Naug, ce qui causa la chute de l'Orque et du coffre sur Chinta, lui infligeant un Coup Critique « A ».

6.52 MANOEUVRES STATIQUES

Les Manœuvres Statiques comprennent le pistage (la découverte de traces), la dissimulation, le pick pocket, le désarmement de pièges, la lecture de Runes, l'utilisation d'objets, la perception, l'influence d'autres personnages et d'autres activités, complexes ou inhabituelles qui n'entrainent pas de mouvements significatifs. Si un joueur décide de consacrer son action d'un round à une Manœuvre Statique, le MJ doit assigner une difficulté à cette manœuvre. C'est alors au joueur de décider si il veut ou non la réaliser (voir chapitre 6.2 pour l'annulation des actions). Le MJ peut imposer que des manœuvres qu'il estime très difficiles ou complexes se déroulent sur plus d'un round. Il peut aussi autoriser un personnage à effectuer une action sur plusieurs rounds afin d'en réduire la difficulté.

Lorsqu'un personnage a décidé de procéder à une manœuvre statique, il doit réaliser un Jet Sans Limites, dont le résultat sera modifié par tous les Bonus et Modificateurs applicables. Le score résultant est croisé avec la colonne de difficultés de la Table TM-2 pour donner le résultat de la Manœuvre. En résumé :

1) Le MJ assigne une difficulté à la manœuvre
2) Le personnage décide d'entreprendre ou non la manœuvre.
3) Si il a décidé d'entreprendre la manœuvre, il réalise un Jet Sans Limites.
4) Tous les modificateurs appropriés sont appliqués au résultat du JSL
5) Le score final est interprêté sur la table TM-2



6.6 ATTAQUES

Ce chapitre décrit les Attaques et les processus utilisés pour les résoudre. Un exemple très détaillé de combat est fourni afin d'illustrer une grande partie des règles présentées dans ce chapitre.

Des Attaques se produisent lorsqu'un personnage (l'attaquant) tente d'affecter ou de nuire à un adversaire (le défenseur, ou cible, ou victime). Les attaques sont classées en trois catégories : Les Attaques par Sorts, les Attaques par Projectiles (y compris les armes lancées), et les Attaques de Mêlée (par armes ou naturelles). Normalement, chaque type d'attaque est résolu à un moment différent du round. Si l'action d'un personnage pour un round est une Attaque (Sorts, Projectiles ou Mêlée), il peut tout de même se déplacer — d'une distance qui peut aller jusqu'à 3 m — pendant la phase de mouvement du round. Des actions simples, telles qu'abandonner quelque chose que l'on tient à la main, peuvent aussi être réalisées ; avec la permission du MJ qui pourra, si nécessaire, décider d'une pénalité à appliquer (au Bonus Offensif).

Si l'action d'un personnage est en Mêlée, il bénéficie de l'option de ne se déplacer, des 3m (= 10') autorisés, que juste avant la résolution de l'Attaque de Mêlée (c'est dire alors que le mouvement est une charge et, à ce titre, qu'il fait partie intégrante de l'attaque). L'attaquant peut aussi changer un objet (dégainer une arme, replacer son bouclier, prendre une plante dans la poche de son ceinturon...) mais alors, son Bonus Offensif est réduit de – 30.

Une Attaque se résoud par un Jet Sans Limites de l'attaquant, au résultat duquel on ajoute tous les modificateurs applicables pour un Score Final qui est interprêté sur la Table d'Attaque appropriée. Le résultat donne généralement lieu à un second jet sur la table des Maladresse, des Échecs, des Coups Critiques ou des Jets de Résistance. Les Modificateurs applicables sont donnés dans les tables d'attaques, et les propriétés spéciales des attaques sont données par les Tables Statistiques de Combat : TSC-1, pour les armes ; TSC-2, pour les animaux ; TSC-3, pour les sorts. En résumé :

1) L'attaquant fait un Jet Sans Limites d'Attaque.
2) Si un résultat « SM » (Sans Modification ; Naturel) intervient, passez à l'étape 4)
3) Tous les modificateurs appropriés sont appliqués.
4) Le Score final est interprété sur la Table d'Attaque appropriée.
5) Le résultat peut appeler un second jet dans une autre table.

6.61 SÉQUENCE DES ATTAQUES DE MÊME TYPE

Toutes les Attaques par Sorts sont résolues simultanément. Toutes les Attaques par Projectiles et par armes Lancées sont résolues simultanément. Les Attaques de Mêlée sont résolues, une à la fois ; le personnage qui a le plus haut Bonus MM résoud son attaque en premier, ensuite c'est au tour de celui qui a le deuxième Bonus MM ; et ainsi de suite. Si les Bonus MM de plusieurs personnages en mêlée sont égaux, les attaques sont résolues simultanément.

Si l'attaque d'un personnage est une Action Retardée (depuis un round précédent, ou d'un instant plus tôt dans le même round), elle est toujours résolue avant les autres attaques du même type.

6.62 CHOIX DE LA CIBLE ET PARADE

Juste avant la résolution des Attaques en Mêlée, tous les combattants doivent décider quels adversaires ils attaqueront et quelle part de leur Bonus Offensif ils veulent investir dans la parade. Un personnage ne peut attaquer qu'un adversaire à proximité (dans les 3m = 10'). Ceci est une manière acceptable de limiter les mouvements. S'il y a plus d'un ennemi disponible, le personnage doit choisir celui qu'il va attaquer. Il peut attaquer un ennemi et utiliser le Bonus de son bouclier contre un autre (voir 2.75), si cela lui est physiquement possible.

Parades en Mêlée Un personnage peut parer l'Attaque en Mêlée de la cible qu'il est en train d'Attaquer en Mêlée. Il peut réduire son propre Bonus Offensif de tout nombre de points (pas moins de 0), et sa « cible » voit alors son Bonus Offensif, à elle, réduit du même nombre. En effet, le personnage peut investir tout ou partie de son Bonus Offensif, pour réduire d'autant le Jet d'Attaque en Mêlée d'un de ses ennemis à proximité. Le personnage peut toujours attaquer l'adversaire qu'il est en train de parer, et il ajoute à son Jet d'Attaque en Mêlée la part de son Bonus Offensif qui n'a pas été investie dans la parade (ce peut être 0).

Un personnage « étourdi » (sonné, « K.O. debout »), de même que ceux qui utilisent une arme à deux mains, ne peuvent pas investir plus de la moitié de leur BO dans la parade.

Lorsque les joueurs annoncent leurs actions pour le round (voir 6.2), le MJ peut, s'il le veut, exiger qu'ils inscrivent leurs cibles et leurs parades.

Parade de Projectiles Si un personnage dispose d'un bouclier et qu'il se trouve face à un adversaire qui dirige contre lui une attaque par projectile, il peut « parer » le projectile avec un nombre de points qui peut atteindre la moitié de son BO (traité de la même manière que lors des parades en Mêlée). Cela peut se combiner avec la moitié d'un mouvement normal, ou avec une Attaque en Mêlée modifiée par la motié de son BO.

6.63 JETS SANS MODIFICATION

En regard de certains résultats des Tables d'Attaques figure la mention « SM ». Lorsqu'un Jet Sans Limites d'Attaque (avant l'application des Modificateurs) s'inscrit dans une de ces gammes de résultats, aucune modification n'est plus appliquée au Jet d'Attaque. Cela ne s'applique qu'au résultat du Jet avant modification. Si c'est le score final d'attaque qui s'inscrit dans cette gamme de valeur, il convient de le traiter comme immédiatement inférieur (ou supérieur) à la gamme concernée.

6.64 LIMITATIONS DES RÉSULTATS MAXIMUM ET MINIMUM

Sur les Tables d'Attaques figurent des résultats maximum et minimum. Si un Jet d'Attaque, modifié, excède le résultat maximum on le traite comme étant équivalent à la plus haute valeur de la table, en dehors d'éventuelles gammes « SM ». De la même manière, un résultat inférieur au minimum sera traité par équivalence à la plus basse valeur (hors « SM ») de la table.

Pour la majorité des tables, le résultat maximum est soit 150, soit d'un point inférieur à la gamme des « SM », alors que le résultat minimum se situe généralement à un point au dessus de la gamme des « SM » qui conduit aux Maladresses/Echecs. Dans la table TA-7 des Attaques par Sorts d'Éclairs, c'est la nature des sorts qui fixe les maximums ; pour les animaux (tables TA-5 et TA-6) le maximum est fixé par la taille des animaux (Petite, Moyenne, Grande, ou Gigantesque).

6.65 RÉSULTATS DES ATTAQUES

Une attaque peut avoir plusieurs résultats différents suivant la valeur du Jet d'Attaque (modifié ou non). Ces résultats comprennent : des Coups (Points de Coups infligés), des maladresses, des Échecs, des Coups Critiques ou des Modifications aux Jets de Résistance.

MALADRESSES ET ÉCHECS — Si un Jet d'Attaque résulte en un « E », l'attaque a échoué, et l'on doit faire un jet d'Échec sur une des tables d'Échecs et de Maladresses : TE-1, TE-2, TE-3 ou TE-4. Ce type de Jet n'est modifié que par le type d'arme ou de sort qui a été utilisé. Si l'attaque est portée avec une arme, une Maladresse se produit lorsque le Jet original (sans modification) est compris dans la gamme de valeur qui, pour cette arme, implique une maladresse (voir Table TSC-1 pour les différentes gammes de valeurs). Les attaques des animaux qui échouent ont principalement pour résultat de ne pas produire de dommages.

POINTS DE COUPS — Les résultats chiffrés qui figurent dans toutes les Tables d'Attaques, excepté pour la Table TA-9 des Attaques de Base, représentent le nombre de Points de Coups qui est infligé à la cible.

COUPS CRITIQUES — Les résultats sous forme de lettres (A, B, C, D et E) indiquent que la cible a reçu un ou plusieurs Coups Critiques. Le nombre et le type de Coups Critiques infligés dépendent de l'arme ou du sort utilisé. Ces informations sont fournies par les tables de Statistiques de Combats (TSC-1, TSC-2 et TSC-3).

Pour déterminer les résultats d'un Coup Critique, un deuxième jet doit être effectué, modifié par la gravité du Coup Critique (cad : la Lettre) et interprété dans la table appropriée (Tables TC-). Le Coup Critique est alors appliqué à la cible.

Si une cible se voit infliger un Coup Critique dont l'effet cesse au bout d'un certain nombre de rounds et, qu'au moment où elle le reçoit elle n'a pas encore résolu son action du round ; ce round en cours compte comme le premier de ceux qui sont affectés par l'effet du Coup Critique.Les Coups Critiques produisent des dommages très spécifiques aux cibles qui les subissent. Tous les dégâts spécifiés s'expliquent d'eux mêmes sauf en ce qui concerne les résultats courants ci-dessous.

+ « x » Points de Coups — Ce nombre « x » de Points de Coups vient s'ajouter à la quantité déjà indiquée par la Table d'Attaque.

« x » Points de Coups par round — A chaque round qui suit celui auquel le Coup Critique a été porté, la victime pert un nombre, « x », de Points de Coup en raison de la douleur ou de l'hémorragie.

Étourdi « x » Rounds — La victime est « étourdie » (« sonnée ») pendant un nombre « x » de rounds. Durant toute cette période, elle ne peut pas attaquer et ne peut que parer avec 50 % seulement de son BO. Toute autre action nécessite au préalable un Jet de Manœuvre pénalisé de − 50.

− « x » à toute activité — Tous les Bonus de la victime (sauf le BD et les Bonus aux JR) sont diminués du nombre « x », (ex : − 10 à toute activité).



JETS DE RÉSISTANCE — En dehors des Échecs, les résultats de la table TA-9 d'Attaque par Sorts de Base se présentent sous la forme de nombres qui sont des modificateurs à appliquer aux Jets de Résistances des victimes. Un résultat de ce type oblige la victime à faire un Jet de Résistance destiné à éviter (ou à minimiser) l'effets des sorts.

Une fois que ce modificateur a été déterminé par le Jet d'Attaque, la cible est contrainte à un Jet de Résistance auquel il faut appliquer ce modificateur et toutes autres modifications applicables (voir Table TJR). Le niveau de l'attaquant et le niveau de la cible sont alors croisés sur la table TJR ce qui donne un nombre. Si le JR modifié de la cible est supérieur ou égal à ce nombre, alors elle a réussi à résister au sort. Dans le cas contraire, c'est un échec. L'échec au JR produit des effets qui varient suivant les sorts, mais sont uniformément mauvais pour la victime.

EXEMPLE : *Supposons que dans l'exemple d'aventure de la première partie la situation ait été la suivante :*

L'Orque N° 2 décide de décrocher son bouclier et d'attaquer Naug. L'Orque N° 3 décide d'abandonner son épée courte et de tirer son épée à deux mains. Et Naug de tirer sa hache et de décrocher son bouclier. Ils terminent tous le round à proximité les uns des autres. L'Orque N° 2 à la gauche de Naug et l'Orque N° 3 à sa droite. Agonar décide de préparer son sort pendant un second round puisque Chinta n'est pas en danger immédiat (En tant qu'Elfe, Naug n'est pour lui « qu'un Nain »). Chinta Kari qui a entendu le bruit persiste à se cacher sous le coffre. Droggo commence à se glisser furtivement derrière les Orques.

Les Bonus exacts pour les combattants sont :

	BO	ARMURE	BD	Boucl.	Bonus de Manœu.	ARME	Points de Coups
NAUG	65	Cotte de mail.	10	Oui	+ 0	Hache (une main)	46
Orque N° 2	50	Cuir rigide	10	Oui	+ 5	Épée courte	22
Orque N° 3	40	Cuir rigide	5	Non	+ 0	Épée à 2 mains	28
DROGGO	35	Néant	30	Non	+ 40	Épée courte	27
AGONAR	8	Néant	20	Non	+ 25	Sorts	31
CHINTAKARI	30	Cuir rigide	10	Oui	+ 20	Masse	25

Tous les combattants sont droitiers

En raison des valeurs relatives des Bonus de Manœuvres : L'Orque N° 2 attaquera le premier alors que l'Orque N° 3 et Naug s'engageront simultanément (les autres protagonistes sont engagés dans d'autres actions, ce round). Naug usera de son bouclier contre l'Orque n° 2. Il décide d'investir 20 points de son BO pour parer l'attaque de l'Orque n° 3 (on soustraira donc 20 à l'attaque de l'Orque n° 3) et d'utiliser le reste de son BO, soit 45, pour attaquer l'Orque n° 3, les Orques décident d'attaquer avec tout leur BO et de ne pas parer (les Orques sont ainsi...).

L'Orque n° 2 obtient « 86 ». Son BO de 40 (50-10 en raison de l'utilisation d'une épée courte contre une cotte de maille) est ajouté. Le BD de Naug (10) ainsi que le bonus de son bouclier (25) sont retranchés à l'attaque de l'Orque n°2, pour un score final de 91. Ce score, croisé avec la cotte de mailles sur la table TA-1, nous apprend que Naug subit + 8 Points de Coups mais pas de Coup Critique.

L'Orque n°3 et Naug attaquent simultanément (Si Naug avait été étourdi (sonné) par l'attaque de l'Orque n°2 il n'aurait pas été en mesure d'attaquer mais il aurait pu parer avec la moitié de son BO : 33). L'Orque n°3 obtient 98. Puisque ce résultat est compris entre 96 et 100, il fait un second jet (14) et l'ajoute au premier. A ce total de 112, on ajoute son BO de 40 et on soustrait le BD de Naug (10) et les points que Naug a investi dans la parade (20). Score d'attaque de l'Orque n°3 : 122. Ce qui, dans la table TA-3, signifie que Naug a subi 24 Points de Coups et un Coup Critique « C » (les Orques ont obtenu de remarquables jets de dés).

A son jet d'Attaque Naug obtient 93. On ajoute la partie restante de son BO (45) ; on soustrait le BD de l'Orque n°3 (5) Et l'on obtient ainsi un score d'attaque de 133. La table TA-1 nous indique que l'Orque n°3 encaisse 18 Points de Coups et un Coup Critique « D ».

Dans la Table Statistique des Armes (TS-1) nous trouvons que l'épée à deux mains inflige un Coup Critique Primaire de Taille et un Coup Critique Secondaire de Contusion aussi Naug subit-il un Coup Critique de Taille « C » et un Coup Critique de Contusion « A » pour un total de 32 Points de Coups. L'Orque n°3 a subi 18 Points de Coups et un Coup Critique de Taille « D ».

Le Coup Critique de Taille « C » de Naug est « 32 » (le jet naturel) : il reçoit 5 Points de coups supplémentaires mais pas d'autres dégâts grâce à ses protections de jambes. Pour le Coup Critique de Contusion « A », le jet est 58-20 (puisqu'il s'agit d'un Coup Critique « A »). Le résultat de 38 précise qu'il reçoit encore 5 Points de Coups supplémentaires et qu'il est étourdi pour un round. Naug a de la chance ! Il n'encaisse que 42 Points de Coups (passé 46 il se serait évanoui) et il est sonné pour un round. Pour l'Orque n°3, le jet de Coup Critique est 28. On ajoute + 10 puisqu'il s'agit d'un Coup Critique « D » et l'Orque encaisse 3 Points de Coups supplémentaires ce qui lui fait un total de 21 (7 de plus et il tombe). Il subit à partir de maintenant une perte de 1 Point de Coup par round, et tous ses Bonus sont réduits de — 5.

Les choses ne vont pas trop bien pour Naug : Aucun de ses adversaires n'est sonné alors que lui l'est pour un round et que s'il reçoit encore 5 Points de Coups il s'évanouira.

Le round suivant commence avec la situation ci-dessus mais avec Droggo qui a pris position derrière l'Orque N°2, avec Agonar prêt à lancer son sort Sommeil (préparé pendant 2 rounds afin d'éviter les pénalités), et enfin Chinta Kari toujours sous le coffre (elle commence à jeter un coup d'œil). Agonar attaquera le premier puisqu'il utilise un sort. Ensuite ce sera au tour de Droggo — grâce à son Bonus de Manœuvre de — 40. Naug ne peut pas attaquer (il est étourdi et ne pourra que parer avec 50 % de son BO). Enfin les Orques attaqueront simultanément car le Bonus de manœuvre de l'Orque n°3 a été réduit à 0 par les effets du Coup Critique qu'il a subi.

Agonar obtient « 01 ». C'est un Jet Sans Modificateur et le Sort échoue automatiquement, comme l'indique la Table TA-9. Agonar fait 88. A ce jet on ajoute + 10 puisqu'il utilisait un sort de classe « F ». Ce score de 98, appliqué à la table TEM-3 des Échecs de Sorts indique que le sort affecte le lanceur lui même ; Agonar est donc contraint à un Jet de Résistance, et il apprend de la table TJR qu'il lui faut faire 50 ou plus pour échapper au Sommeil. Son JR échoue avec « 37 » et Agonar tombe endormi. Ce n'est pas encourageant pour l'équipe ; tout repose maintenant sur les épaules de Droggo, le Hobbit.

Droggo s'est décidé pour une attaque d'Embuscade sur l'Orque n°2 (Voir chapitre 2.3). Un jet de Manœuvre obtient « 87 » et c'est un succès (Il a deux Degrés de Maîtrise en Embuscade). Jet d'Attaque : 65 auquel on ajoute le BO de Droggo (35) ; + 10 parce qu'il utilise une épée courte contre du cuir rigide ; un Bonus de 15 pour attaque de flanc, un autre de + 20 pour l'attaque par derrière et + 20 pour la surprise. On soustrait le BD de l'Orque n°2 (10) mais pas son Bonus de bouclier. Le Score total d'Attaque est donc de 155 (réduit à 150 ; le maximum de la table TA-1). L'Orque subit 22 Points de Coups et un Coup Critique de Taille « E ». Au Jet de Coup Critique de 78 (58 + 20 puisqu'il s'agit d'un Coup Critique « E ») Droggo a la possibilité d'ajouter deux points dus à ses Degrés de Maîtrise en Embuscade, ou de ne pas le faire. Dans ce cas il a tout intérêt à le faire et le Coup Critique (au résultat 80) se traduit pour l'Orque n°2 par l'artère rompue, le cou brisé et la mort dans un round.

Bien entendu l'Orque n°2 ne peut pas attaquer (ni faire quoi que ce soit d'ailleurs). L'Orque n°3 prend sa respiration pour tailler de son épée à deux mains... et le Jet d'attaque donne « 04 ». Malheureusement pour lui c'est une maladresse. (Ce qui arrive avec l'épée à deux mains sur des scores naturels de 01 à 05). Le Jet de Maladresse donne « 28 ». L'Orque n°3 s'inflige lui même 2 points de Coups. C'est trop pour lui (total 23), il s'évanouit et s'effondre au sol. Naug n'ose pas croire ce qui est arrivé. Chinta Kari sort de dessous son coffre pendant que Droggo nettoie son épée. Agonar ronfle tout en flottant vers le sol. Le groupe, cette fois est passé vraiment très près de la mort.

6.66 PORTÉE ET RECHARGEMENT

Des personnages peuvent utiliser certaines armes afin de porter des Attaques par projectiles sur des cibles qui ne sont pas à proximité immédiate. En leur donnant une portée de base, la Table Statistique des Armes TSC-1 indique les armes avec lesquelles il est possible d'attaquer à une distance donnée. Pour chaque portée de base, la table fournit des portées (distances de tir) courtes, moyennes, longues et maximum. Un modificateur du jet d'attaque est associé à chacune de ces distances de tir qui s'établissent selon des multiples des portées de base.

Tous les arcs (et arbalètes), ainsi que la fronde, nécessitent des opérations de chargement et de rechargement. La Table TSC-1 donne le nombre de rounds nécessaire pour charger chaque arme (et pour recharger sans pénalités). Pour certaines de ces armes, il est possible que l'opération de rechargement soit conduite en moins de rounds (même 0 round) mais cela entraîne un modificateur (fourni par la table) pour le prochain Jet d'Attaque concernant l'arme rechargée rapidement. Sauf dans le cas où le temps de chargement/rechargement est égal à 0, l'opération de Chargement ou de Rechargement compte comme action pour un round, mais le personnage peut tout de même se déplacer jusqu'à une distance de 3 m (= 10').



EXEMPLE : *Un arc composite a une portée de base de 25 m. Aussi, lorsque l'on tire sur une cible située entre 0 et 25 m le BO est inchangé (c'est une courte distance). Si la cible est entre 26 m et 50 m le BO est réduit de – 25 (distance moyenne) ; entre 51 m et 75 m (longue distance) le Modificateur au BO est de – 50. De 76 m à 100 m la modification est de – 75 (distance maximum) et le tir n'est pas autorisé au delà de 100 m.*

Un arc composite nécessite un round pour charger et recharger ainsi est il possible de décocher sans pénalité à raison d'un tir tous les deux rounds. Toutefois il est possible de recharger en 0 round. (« rechargement (0) à – 25 au BO ») et donc de tirer à chaque round au prix d'une réduction du BO de – 25.

Un personnage nommé Sheynk tire sur un Orque avec son arc composite et le rate. Au round suivant il a deux possibilités : Soit de recharger rapidement et de tirer tout de suite mais avec son BO (Normalement de + 55) réduit de – 25, soit de passer un round à recharger et ainsi de pouvoir, au round prochain (le troisième), tirer avec son BO complet soit + 55.

6.7 ACTIONS CONFLICTUELLES

Parfois les actions de deux ou plusieurs personnages peuvent entrer en conflit et le MJ se doit de résoudre le problème posé. En règle générale, les protagonistes doivent alors effectuer des Jets de « Conflits » modifiés par leurs Bonus MM respectifs. Le MJ assigne une difficulté à chaque Jet et obtient les résultats dans la Table (TM-1) des Manœuvres en Mouvement. Le personnage qui obtient le plus haut score réussit et la différence entre les résultats donne au MJ une estimation de la qualité de la réussite. Un résultat identique de chaque côté mène à ce que l'on peut appeler un « match nul » et le MJ doit alors décider de ce qui se passe. De tels « Jets de Conflits » sont destinés à mesurer l'efficacité et la rapidité de l'action du personnage ; ils n'affectent pas l'action qui est tentée.

L'une des situations conflictuelles les plus courantes intervient lorsqu'un personnage tente d'éviter de s'engager dans un combat « en Mélée » avec un autre. Si un ennemi se trouve à proximité d'un personnage et tente de manœuvrer pour s'éloigner avant que la Mélée soit effectivement engagée, le personnage qui a choisi la Mélée comme action peut tenter d'attaquer l'ennemi avant qu'il s'éloigne. Les deux personnages recourent alors aux Jets de Conflits. Si c'est le personnage qui a choisi la Mélée qui l'emporte, alors l'attaque est résolue normalement et la manœuvre est ensuite résolue si le personnage manœuvrant est encore capable de la faire. Si c'est le personnage manœuvrant qui a le plus fort résultat, il peut réaliser sa Manœuvre avant que l'autre personnage puisse l'attaquer. S'il y a égalité des résultats, il est suggéré que le personnage attaquant soit autorisé à engager la mélée avec la moitié de son BO, (cela si l'autre personnage annule sa manœuvre) OU qu'il puisse attendre et s'engager ensuite avec son Bonus complet.

Si un personnage passe à trois mètres ou moins d'un autre personnage qui a retardé une action de mélée (Voir chapitre 6.2), ce dernier est en mesure de l'intercepter, de stopper le mouvement et d'attaquer.

EXEMPLE : *Dans l'exemple d'aventure de la première partie, un Orque décide de s'enfuir par la porte principale de la tour, en passant devant Droggo qui était caché avec son arme préparée (Attaque de Mélée Retardée). Dans ce cas Droggo aurait pu attaquer automatiquement.*

Supposons maintenant que cet Orque se soit tenu devant une fenêtre avec Naug devant lui, la hache de bataille dégoulinante de sang, et ayant ostensiblement choisi une Attaque de Mélée en guise d'action du round. L'Orque choisit de tenter une MM afin de bondir à travers la fenêtre avant que Naug ait pu le frapper. Naug souhaite attaquer avant que l'Orque ait pu s'échapper. Le MJ estime que le Jet de Conflit de Naug sera « Facile » et que celui de l'Orque sera « Moyen ». Naug et l'Orque ont un Bonus MM de 0.

L'Orque obtient « 87 » ce qui se traduit par « 70 » sur la Table TM-1. Si Naug fait 56 ou plus il pourra frapper, et si, après cela, l'Orque en est encore capable (Orque chanceux), il pourra manœuvrer lorsque les mouvements seront résolus. Si Naug obtient « 40 », ou moins, l'Orque pourra tenter sa manœuvre immédiatement, et s'il la réussit Naug sera incapable de porter son attaque (il pourrait alors annuler son action et entamer un demi mouvement). Si Naug obtient un résultat compris entre 41 et 55, il y aura égalité. Le MJ pourra alors décider que Naug peut attaquer avec la moitié de son BO avant que l'Orque fasse sa manœuvre. Bien entendu, Naug peut attendre et voir si l'Orque réussit sa manœuvre. (S'il la rate, Naug pourra lui faire payer sa maladresse).

6.8 FACTEURS DIVERS

Il existe une grande variété de choses qui peuvent se produire dans les situations tactiques et qu'aucun ensemble de règles ne saurait couvrir. Le MJ doit faire appel à son bon sens et à des jets de dés (la réponse est d'autant plus mauvaise que le résultat des dés est bas, et inversement) pour prendre des décisions dans de tels cas. Des différentes techniques décrites ci-dessous peuvent aider les décisions.

6.81 JETS D'ORIENTATION

Si un personnage se retrouve dans une situation telle qu'elle puisse confondre son sens de l'orientation (par exemple : Téléportation, chutes, plongeons, reprise de conscience après un KO, etc...), le MJ peut imposer un Jet d'Orientation afin de déterminer la vivacité de réactions et l'état de conscience du personnage. Le Jet d'Orientation peut être fait en appliquant les Bonus de perception des Personnages et en déterminant les résultats sur la table TM-1 sous la forme de réduction des Bonus ou des limitations d'actions dans le round.

EXEMPLE : *Dans l'exemple précédent, l'Orque a réussi à plonger à travers la fenêtre. Le MJ estime son Jet d'Orientation « Aisé ». Le résultat du jet est « 52 », modifié par le Bonus de Perception de l'Orque, qui est de + 5. Sur la Table TM-1, ce résultat de 57 se traduit par « 90 ». Ainsi tous les Bonus du round suivant sont réduits de 100—90 = 10, et tout mouvement de l'Orque se fera à 90 % de ses possibilités normales. Bien sûr le même processus est applicable aux Personnages-Joueurs.*



6.82 JETS DE PERCEPTION

Si, durant un combat, il se produit quelque chose qui peut être remarqué par un personnage (arrivée de nouveaux combattants, un personnage se plaçant en embuscade, etc...), le MJ peut demander un Jet de Perception à tous les personnages qui sont en mesure de le remarquer. Les Jets de Perception sont résolus sur la Table des Manœuvres Statiques (TM-2). Le MJ a l'alternative d'utiliser les Jets pour aider sa prise de décisions subjective.

6.83 CHAMP DE VISION DES PERSONNAGES

Le MJ peut vouloir utiliser toute sorte de systèmes qui lui permette de noter la direction vers laquelle un personnage est tourné (voir chapitre 6.1). C'est le moyen qui aide réellement à juger ce dont le personnage est conscient et ce qu'il est capable de faire.

EXEMPLE : *Dans l'exemple d'aventure de la première partie, trois Orques sont en train de monter l'escalier vers le rez de chaussée de la tour. Droggo est caché près de la porte principale. Le MJ peut autoriser un Jet de Perception aux Orques pour qu'ils aient la possibilité de remarquer le Hobbit. Droggo a réussi sa Manœuvre Statique Dissimulation aussi le MJ estime-t-il que le Jet de Perception des Orques est « Extrèmement Difficile », ce qui donne un Modificateur de — 30. Les Jets de Perception des Orques donnent : 23, 57 et 133 (ce dernier jet étant dû à un « 98 » (donc entre 96 et 100) ce qui appelait un second jet dont le résultat fut 35). Une fois le modificateur (+ 30) et leurs Bonus de Perception (+ 5) appliqués, les scores sont : 02, 32 et 108. Le premier Orque ne remarque rien (peut être parce que dans un instant Naug va le tuer d'un carreau d'arbalète), et le second non plus. Le troisième Orque réalise que Naug, Chinta — Kari et Agonar sont dans la tour et il considère la possibilité que d'autres adversaires soient cachés, mais il ne remarque pas Droggo. Si le score final de son Jet de Perception avait atteint 111 ou avait dépassé ce nombre, il aurait pu voir Droggo.*



6.84 COMMUNICATION ENTRE LES PERSONNAGES

Lorsque les joueurs parlent ou établissent des plans au beau milieu d'un combat, on considère que les personnages s'expriment à haute voix et peuvent être entendus de leurs ennemis. Bien sûr, si les personnages sont suffisament proches les uns des autres ils peuvent se parler à voix basse, ou murmurer. Si une discussion longue ou approfondie se produit, ou si un personnage veut faire une suggestion complexe à un autre, on peut envisager que cette discussion constitue leur Action du round.

Si un groupe de personnages entame une discussion sur ce qu'ils vont faire, où ils vont aller, etc... le temps réel que les joueurs passent à cette discussion peut être considéré par le MJ comme temps de jeu passé par les personnages à tenir cette discussion. Par exemple, si un groupe de joueurs passe 5 minutes à discuter de la manière d'entrer dans une pièce, cela prendra 30 rounds en temps de Jeu (30 rounds de 10 secondes).



7.0 LISTES DE SORTS, TABLES ET FEUILLES DE NOTES

Le système du ***Jeu de Rôle des Terres du Milieu*** comprend un certain nombre de Listes, de Tables et de Feuilles de Notation qui sont utilisées pour résoudre les situations de jeu et pour aider le Maitre de Jeu et les Joueurs. Les Listes de Sorts contiennent les descriptions et les paramètres des Sorts que certains personnages peuvent utiliser. La gamme des Tables va des Tables de Résolution Tactique des Combats, jusqu'au Tables Stratégiques de Climats, de Prix, ou de Trésors. Les Feuilles de Notations permettent de garder une trace des informations nécessaires en cours de jeu.

7.1 LISTES DE SORTS

Chaque Liste de Sorts est annoncée par le titre de la Liste, suivi d'un résumé des Sorts qui y figurent et se termine par des descriptions détaillées et des informations sur chacun des Sorts qui la composent. Les descriptions individuelles des Sorts sont présentées dans l'ordre croissant des niveaux des Sorts (du niveau 1 au niveau 10). Pour chaque Sort, les Aires d'Effets, Durées, Portées sont indiquées dans le résumé. La légende des notations et abréviations utilisées dans les résumés et dans les descriptions est fournie ci-dessous.

CLASSES DE SORTS :

(E) — SORTS ÉLÉMENTAUX : On y utilise la puissance du Sort pour manipuler des éléments physiques (chaleur, froid, vent, lumière, eau, terre, son, odorat, goût, toucher). Ces éléments — et non les Sorts — sont utilisés soit pour attaquer, soit pour affecter les sens d'une cible. Puisque ces éléments sont réels, aucun JR n'est normalement accordé. Les Sorts d'Attaques Élémentales et les illusions figurent dans cette classe.

(F) — SORTS DE FORCE : Ces Sorts impliquent la manipulation directe de la Matière, de l'Énergie, des Éléments ou des Créatures vivantes au moyen de la force du Sort. Si le Sort a une cible capable de résister, cela donne lieu à un JR destiné à déterminer si la cible est affectée. La majorité des Sorts d'Attaques fait partie de cette classe.

(P) — SORTS PASSIFS : Généralement, ces Sorts n'affectent leurs cibles qu'indirectement, ou de façon passive. Si un JR est autorisé (le MJ en est juge) il n'a pour but que de déterminer si la cible est consciente de l'intervention du Sort. Beaucoup de Sorts de détection et de protections figurent dans cette classe.

(U) — SORTS UTILITAIRES : Ces Sorts n'affectent que le lanceur, des cibles volontaires ou incapables de résistance. Donc les JR ne sont généralement pas nécessaires. Une cible volontaire qui est en état de résister peut parfois être forcée à un JR, mais il est alors modifié par – 50. La majorité des Sorts de Soins figurent dans cette classe.

(I) — SORTS INFORMATIFS : ces Sorts concernent l'obtention d'informations par des moyens qui ne nécessitent pas le moindre JR.

> **NOTE :** Une cible est capable de résister à un Sort s'il s'agit d'une créature vivante OU si elle est enchantée ou magique OU si elle a des propriétés spéciales qui peuvent résister au Sort (décision du MJ).

PARAMÈTRES DES SORTS

Aire d'effet : (Rayon d'Effet) C'est le rayon d'action de l'effet du Sort. Suivant les Sorts considérés, cela peut être la taille et la forme de l'aire affectée, le type de cible, le nombre de cibles, la masse affectée, etc... Pour certains Sorts l'Aire d'Effet varie avec le niveau du lanceur (par exemple : 3 m R/niv. signifie que l'Aire d'Effet est un cercle dont le rayon augmente de 3 m pour chaque niveau du lanceur de Sort). L'Aire d'Effet, ou le nombre donné, constitue une limite supérieure ; le lanceur de Sort peut la/le réduire à volonté.

Durée : la durée du Sort détermine le temps pendant lequel les effets du Sort persistent. La durée peut n'être qu'un instant (–), un temps fixé (ex. : 1 minute), un temps variable en fonction du niveau du lanceur (ex. : 1 mn/ niv.), un laps de temps aussi long que la durée de concentration du lanceur (C), ou indéfinie (P ou Variable). La durée donnée constitue une limite supérieure et le lanceur peut annuler son Sort (avant que la durée en soit écoulée) en se concentrant pendant un round. L'annulation d'un Sort n'élimine pas forcément ses effets (par exemple : l'annulation d'un Mur de Feu n'élimine pas les brûlures qu'il a pu causer).

Portée : La portée d'un Sort est la distance qui sépare son lanceur de sa cible ou de la zone dans laquelle l'effet direct du Sort s'applique. Les portées typiques sont : le lanceur lui-même (soi-même), cible touchée (Toucher, ou T), les distances fixes (ex. : 30 m), les distances qui dépendent du niveau ou lanceur (ex. : 3 m/niv.).

Les portées données sont des limites supérieures, et un Sort peut être lancé (ou prendre effet) à moindre distance. Si le Sort a une Aire d'Effet, le centre (ou centre approximatif) doit se trouver dans la limite de portée mais une partie de la zone affectée peut se trouver hors de la portée

« temps »/« x » points d'Echec du JR : La durée de certains Sorts dépend de l'importance de l'échec du Jet de Résistance de la cible. Pour chaque nombre (« x ») de points de différence entre le résultat du jet de dé et le score requis pour la réussite du Jet de Résistance, la durée du Sort est augmenté du « temps » précisé. Par exemple : Supposons qu'un Sort (Aveuglement) soit lancé et que sa durée soit indiquée sous la forme : « 10 mn/10 pts d'échec du JR ». La victime réussit son JR à 50 ou plus. Avec un résultat aux dés de 24, elle échoue de 26 points soit deux tranches complètes de « 10 points ». La durée du Sort est donc de 2x « 10 mn » soit 20 mn pendant lesquelles la victime est aveuglée.

DÉFINITIONS DES TERMES RELATIFS AUX SORTS

Animal — créature vivante sensible et qui agit de sa propre volonté, mais pas particulièrement intelligente.

Etre — Toute créature intelligente, y compris toutes les espèces humanoïdes, créatures enchantées, etc...

Concentration — Si un lanceur de Sort « Se Concentre », il ne peut exécuter d'action autre que se déplacer d'une distance pouvant aller jusqu'à 3 m par round. S'il est attaqué et si des Points de Coups lui sont infligés, il est nécessaire qu'il réussisse un Jet d'Orientation pour conserver sa concentration. La concentration est automatiquement brisée si le personnage est sonné ou plongé dans l'inconscience. Certains Sorts (autres que ceux qui sont notés « C ») permettent au lanceur de briser sa concentration et de la reprendre plus tard (ex. : la majorité des Sorts de détection)

Non-organique : toute matière qui n'est pas dérivée d'organismes vivants (fer, cuivre, argent, eau, verre, etc...)

Organe : Partie différenciée d'un organisme, adaptée à une fonction spécifique. Le foie, le cœur sont des organes, mais un muscle dans la jambe ne répond pas aux critères.

Organique : issu ou dérivé d'organismes vivants (cuir, os, coton, laines, etc...)

ABRÉVIATIONS :

rd — round (10 secondes)

mn — Minute (60 secondes ou 6 rounds)

h — Heure (60 minutes ou 360 rounds)

m — mètre

km — kilomètre

cm — centimètre

°C — Degré Celsius

Jour — 24 heures (1440 mn ou 8640 rd)

mi — Mile (environ 1600 m)

°F — Degré Farenheit

27 dm³ — cube de 30 cm de côté

...x...x... — dimensions physiques d'un objet ou d'une zone

R — ... de Rayon (ex. 3mR : cercle de 3 m de Rayon)

/niv — par niveau du lanceur du Sort

— L'effet ne dure qu'un instant

***** — Le Sort est intantané et les jets requis pour le lancer ne sont pas modifiés par le nombre de rounds de préparation.

c — Soit le Sort requiert de la concentration (voir ci-dessous) pour le lancer ou pour le contrôler, soit il dure aussi longtemps que la concentration du lanceur.

C — Le Sort dure tant que le lanceur se concentre.

P — La durée des effets du Sort est permanente, en ce sens que les conditions physiques ou mentales créées par le Sort sont réelles. Ces conditions créées de manière permanente peuvent être perturbées par d'autres Sorts ou par des forces naturelles. Ainsi certains Sorts créent des conditions « permanentes » pour que l'eau soit gelée, mais la glace ainsi formée fond normalement. De la même manière, quoi que ce soit altéré ou créé par un Sort se détériorera ou se dispersera si les lois physiques normales lui font cet effet.

« x » % de chance — C'est le % de chance qu'un évènement se produise. Sur un Jet de 1-100, l'évènement se produit si le score est inférieur ou égal au nombre « x » ; autrement il ne se produit pas.



7.11 LISTES LIBRES DES SORTS ESSENTIELS

LA SURPUISSANCE PHYSIQUE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — RÉSISTANCE A LA CHALEUR	1 cible	1 mn/niv	3 m
2 — RÉSISTANCE AU FROID	1 cible	1 mn/niv	3 m
3 — SURPUISSANCE AUDITIVE	1 cible	10 mn/niv	3 m
4 — ÉQUILIBRE*	1 cible	Variable	3 m
5 — VISION NOCTURNE	1 cible	10 mn/niv	3 m
6 — VISION PÉRIPHÉRIQUE	1 cible	10 mn/niv	3 m
7 — SURPUISSANCE VOCALE	1 cible	10 mn/niv	3 m
8 — VISION AQUATIQUE	1 cible	10 mn/niv	3 m
9 — RESPIRATION SUBAQUATIQUE	1 cible	10 mn/niv	3 m
10 — RESPIRATION UNIVERSELLE	1 cible	10 mn/niv	3 m

1 — RÉSISTANCE A LA CHALEUR (U) La cible est totalement protégée de toutes les chaleurs naturelles jusqu'à 93 °C. De plus elle bénéficie de + 10 à tous ses JR contre les sorts caloriques et les Attaques par Sorts de Feu et Sorts Élémentaux Caloriques sont modifiées de − 10.

2 — RÉSISTANCE AU FROID (U) Comme pour la Résistance à la Chaleur excepté que la protection s'applique aux froids naturels jusqu'à − 34 °C et que les Sorts qui mettent en œuvre le Froid sont modifiés de 10.

3 — SURPUISSANCE AUDITIVE (U) L'ouïe de la cible est augmentée au double de son efficacité normale.

4 — ÉQUILIBRE (U*) Ajoute un Bonus de + 50 à tous les jets requis par des Manœuvres lentes (par exemple : la marche sur une poutre de 10 cm).

5 — VISION NOCTURNE (U) La cible peut voir à 30 m dans l'obscurité naturelle (la nuit, les pièces sombres), comme si elle était en plein jour. Les ténébres magiques peuvent atténuer l'effet de ce sort.

6 — VISION PÉRIPHÉRIQUE (U) La cible obtient un champ de vision de 300° de tout ce qui l'entoure excepté ce qui se trouve juste derrière elle.

7 — SURPUISSANCE VOCALE (U) Le « volume » de la voix de la cible est triplé. Cela n'a pas d'effet sur les capacités de lancement des sorts.

8 — VISION AQUATIQUE (U) Comme la Vision Nocturne mais c'est sous l'eau que cela s'applique jusqu'à 30 m, même si elle est obscure.

9 — RESPIRATION SUBAQUATIQUE (U) La cible peut respirer de l'eau comme s'il s'agissait d'air. Mais elle est incapable de respirer en atmosphère normale (elle s'évanouirait mais ne mourrait pas).

10 — RESPIRATION UNIVERSELLE (U) Comme la respiration subaquatique mais la cible peut respirer n'importe quel gaz comme si c'était de l'air.

LA MAIN ESSENTIELLE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — VIBRATIONS	jusqu'à 2,5 kg	1 mn/niv.	30 m
2 — BOUCLIER*	soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
3 — PRESSION	jusqu'à 2,5 kg	1 mn/niv.	30 m
4 — TELEKINESIE c	jusqu'à 2,5 kg	1 mn/niv.	30 m
5 — DEFLEXIONS*	1 projectile	—	30 m
6 — VIBRATIONS	jusqu'à 10 kg	1 mn/niv.	30 m
7 — DEFLEXIONS-LAMES*	1 Att. de Mélée	—	30 m
8 — PRESSION	jusqu'à 10 kg	1 mn/niv.	30 m
9 — TELEKINESIE c	jusqu'à 10 kg	1 mn/niv.	30 m
10 — VISEE *c	1 projectile	1 rd	T

1 — VIBRATIONS (F) Un objet dont la masse peut atteindre 2,5 kg (5 livres) entre en vibration rapide. S'il s'agit d'un objet fragile il peut se briser (faire un JR). S'il s'agit d'un objet tenu, le porteur doit réussir (à chaque round) un JR ou commettre une maladresse.

2 — BOUCLIER (F*) Un bouclier de force invisible se forme devant le lanceur. Il retire 25 aux Attaques de Mélée et de Projectiles et fonctionne comme un bouclier normal (il est utilisé comme s'il était tenu par le lanceur) si le lanceur n'en possède pas déjà un.

3 — PRESSION (F) Exerce 2,5 kg de pression sur une personne ou un objet. Les objets ne peuvent pas être déplacés par la seule pression et de plus elle ne s'exerce que dans une seule direction.

4 — TÉLÉKINÉSIE (F) Un objet (dont la masse peut atteindre 2,5 kg) peut être déplacé de 30 cm/seconde sans accélération. Les êtres vivants et les objets qui sont en contact avec eux obtiennent le droit à un JR basé sur la résistance de l'être vivant. Si le lanceur brise sa concentration avant la fin de la durée, l'objet reste stationnaire comme s'il était soumis au sort Pression.

5 — DÉFLEXIONS (F*) Le lanceur peut modifier la trajectoire d'un quelconque projectile qui passe à 30 m, au moins, de lui. Le Jet d'Attaque du projectile est amputé de 100. Il importe que le projectile passe dans le champ de vision du lanceur.

6 — VIBRATIONS (F) Comme plus haut mais la masse limite est portée à 10 kg.

7 — DÉFLEXIONS-LAMES (F*)Fonctionne comme Déflexions, mais peut affecter la trajectoire d'une attaque de mélée.

8 — PRESSION (F) Comme plus haut mais la pression est portée à 10 kg.

9 — TÉLÉKINÉSIE (F) Comme plus haut mais la masse limite est portée à 10 kg.

10 — VISÉE (F*) Par concentration sur la pensée du tireur et sur la trajectoire du projectile, le lanceur ajoute + 50 au Jet d'Attaque du projectile. Le lanceur doit se concentrer, toucher le tireur et voir le projectile pendant toute la durée du round pendant lequel il est tiré.



LES ILLUSIONS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — MIRAGE SONORE	3 mR	10 mn/niv	30 m
2 — INVISIBLE	1 cible	max 24 h	3 m
3 — MIRAGE LUMINEUX	3 mR	10 mn/niv	30 m
4 — INVISIBILITÉ	1 cible	max 24 h	3 m
5 — MIRAGE-SAVEUR/ODEUR	3 mR	10 mn/niv	30 m
6 — ILLUSION II	variable	variable	variable
7 — FANTASMAGORIE I c	3 mR	1 mn/niv	30 m
8 — INVISIBILITÉ	3 mR	max 24 h	3 m
9 — ILLUSION III	variable	variable	variable
10 — FANTASMAGORIE II c	variable	variable	variable

1 — MIRAGE SONORE (E) Cette illusion crée n'importe quel ensemble de sons immobiles en provenance d'une zone qui peut atteindre 3 mR. Il est possible d'étouffer des sons normaux dans l'Aire d'Effet (AE) jusqu'au volume d'une conversation normale.

2 — INVISIBLE (E) Un Objet simple, ou un être, est rendu invisible (un vêtement, un corps nu, etc.) jusqu'à ce que 24 h se soient écoulées OU que l'objet ait subi un coup violent (frappé par une arme, tombé, etc.) OU que l'objet ou l'être ait réalisé une attaque.

3 — MIRAGE LUMINEUX (E) Cette illusion peut créer une image, ou une scène, immobile dans une aire qui peut atteindre les 3 m de Rayon. Il est possible d'étouffer une lumière, dans l'AE, jusqu'à abaisser sa luminosité à celle d'une chandelle.

4 — INVISIBILITÉ (E) Identique à Invisible si ce n'est que tout ce qui se trouve dans 30 cm autour de la cible est rendu invisible si cela se trouvait dans cette zone au moment du lancement du sort et que cela reste dans le cercle de 30 cm de Rayon.

5 — MIRAGE SAVEUR/ODEUR (E) L'illusion crée un ensemble quelconque de saveurs et d'odeurs dans une zone qui peut atteindre 3 mR. Il est possible d'étouffer des odeurs et des saveurs dans l'AE.

6 — ILLUSION II (E) Identique à Mirage Lumineux mais il est possible d'ajouter une des Options suivantes : a) Un sens supplémentaire peut être ajouté à l'illusion (le sort « Mirage » correspondant doit être connu) OU b) La durée peut être doublée, OU c) La portée peut être doublée, OU d) Le rayon d'effet peut être doublé.

7 — FANTASMAGORIE I (E) L'illusion crée l'image d'un objet ou d'un être qui se déplacera si le lanceur le veut, tant qu'il se concentrera. Lorsque le lanceur cesse sa concentration, l'image reste mais cesse de bouger (il peut ensuite reprendre sa concentration et recommencer à faire bouger l'image). L'image peut être de n'importe quelle taille pourvu qu'elle tienne dans une sphère de 3 m de Rayon.

8 — INVISIBILITÉ (E) Comme ci-dessus mais le Rayon est porté à 3 m.

9 — ILLUSION III (E) Identique à Illusion II mais deux options sont autorisées.

10 — FANTASMAGORIE II (E) Identique à Fantasmagorie I, mais l'une des options de Illusion II peut être ajoutée OU une seconde image peut être créée et animée (les deux images doivent se trouver dans le champ de vision du lanceur).

> **NOTE :** *Ces sorts créent des changements physiques qui affectent les sens. Aucun JR n'est requis, ni autorisé. La détection de l'usage de ces sorts ne peut se faire qu'au moyen d'autres sorts, par l'intermédiaire des sens qui ne sont pas affectés par l'illusion, ou par un Jet de Perception basé sur la crédibilité de l'illusion.*

LES LOIS DE L'OUVERTURE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — VERROUILLAGE	1 serrure	—	30m
2 — VERROUILLAGE MAGIQUE	1 porte	1mn/niv	T
3 — CONNAISSANCE-SERRURES	1 serrure	—	T
4 — OUVERTURE I	1 serrure	—	T
5 — CONNAISSANCE-PIÈGES	1 piège	—	T
6 — DÉSARMEMENT I	1 piège	—	T
7 — GAUCHISSEMENT	1 porte	P	15m
8 — AFFAIBLISSEMENT	1 porte	P	15m
9 — OUVERTURE II	1 serrure	—	T
10 — SUPPRESSION DE PORTE	1 porte	P	3m

1 — VERROUILLAGE (F) Le lanceur peut faire en sorte que n'importe quelle serrure, qu'il peut voir dans les 30m, se verrouille. (Le verrouillage est normal, et elle peut être déverrouillée normalement).

2 — VERROUILLAGE MAGIQUE (F) Une porte (ou un conteneur quelconque) peut être verrouillée magiquement. La porte peut être brisée normalement, ou le sort dissipé, mais autrement il est impossible d'ouvrir la porte.

3 — CONNAISSANCE DES SERRURES (I) Confère au lanceur un Bonus de + 20 pour le crochetage de la serrure analysée. Le Bonus est encore de + 10 s'il se contente de décrire la serrure à quelqu'un d'autre.

4 — OUVERTURE I (F) Lorsque ce sort est lancé sur une serrure, il y a 20 % de chance pour qu'elle s'ouvre si elle est normale, et 45 %, si elle est Verrouillée Magiquement (Un échec signifie qu'il y a 10 % de chance qu'un éventuel piège rattaché à la serrure soit mis en marche). Les Jets sont Sans Limites, et la qualité de la serrure peut entraîner des Modificateurs à ce Jet.

5 — CONNAISSANCE DES PIÈGES (I) Identique à Connaissance des Serrures, mais s'applique au désarmement de pièges.

6 — DÉSARMEMENT I (F) Identique à Ouverture I mais le % s'applique au désarmement d'un piège.

7 — GAUCHISSEMENT (F) La porte est dilatée et se coince dans son chambranle. (Jet 1-100 pour la gravité qui s'échelonne de : « légèrement enfoncée » à « inouvrable »).

8 — AFFAIBLISSEMENT (F) Réduit la force inhérente d'une porte de 50 %.

9 — OUVERTURE II (F) Identique à Ouverture I, mais les chances sont de 40 % pour une serrure normale et de 90 % pour une serrure Verrouillée Magiquement.

10 — SUPPRESSION DE PORTE (F) Supprimera une porte non magique, jusqu'à 15 cm d'épaisseur, 3 m de haut et 3 m de large (si la porte fait plus de 15 cm d'épaisseur, seuls 15 cm d'épaisseur en seront supprimés). Les portes faites de matériaux spéciaux peuvent obtenir un JR.

LES LOIS DES SORTS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — RÉSERVE DE SORTS	1 sort	variable	soi-même
2 — ANNULATION-ESSENCE *c	soi-même	C	soi-même
3 — RUNE I	1 parchemin	variable	T
4 — ANNULATION-THEURGIE *c	soi-même	C	soi-même
5 — RUNE II	1 parchemin	variable	T
6 — DISSIPATION-ESSENCE *	3mR	C	soi-même
7 — RUNE III	1 parchemin	variable	T
8 — DISSIPATION-THEURGIE *	3mR	C	soi-même
9 — RUNE V	1 parchemin	variable	T
10 — SIGNE ÉTOURDISSANT	30 dm³	variable	T

1 — RÉSERVE DE SORTS (U) Le lanceur peut lancer ce sort en addition de, et juste avant, le sort qu'il veut mettre en réserve. Le sort ainsi emmagasiné peut être lancer à tout moment, sans pénalité. Le sort « emmagasinant » coûte le même nombre de Point de Pouvoir que le sort mis en réserve, et aucun autre sort ne peut être lancé pendant qu'un sort est en réserve.

2 — ANNULATION ESSENCE (F*) Ce sort aide à protéger le lanceur contre les Attaques par Sorts Essentiels. Lorsque le lanceur du sort Annulation Essence est attaqué par un sort du Royaume Essentiel, l'attaquant est soumis à un JR contre le sort d'Annulation. Si le JR de l'attaquant est réussi le sort d'attaque agit normalement. Sinon le sort d'attaque n'a pas d'effet.

3 — RUNE I (F) Ce sort inscrit un sort sur une feuille de parchemin spécialement préparée (appelée parchemin runique). La rune peut être utilisée pour lancer une seule fois le sort inscrit (en utilisant la procédure normale de lancement des sorts). Le lanceur doit lancer le sort Rune et ensuite le sort à inscrire. Rune I ne peut inscrire que les sorts de premier niveau. Le parchemin runique peut être réutilisé.

4 — ANNULATION THÉURGIE (F*) Comme Annulation Essence, mais ce sont les Sorts Théurgiques qui sont affectés.

5 — RUNE II (F) Comme Rune I, excepté que les sorts de 1er et 2^{e} niveaux peuvent être inscrits.

6 — DISSIPATION ESS. (F*) Comme Annulation Essence, mais les effets dispersants s'exercent dans un rayon de 3 m autour du lanceur, et les Sorts d'Essence préalablement existant dans la zone sont affectés. En effet, chacun d'eux est soumis à un JR (modificateur +30) pour éviter l'annulation.

7 — RUNE III (F) Comme Rune I, excepté que les sorts de 1er au 3^{e} niveaux peuvent être inscrits.

8 — DISSIPATION THÉURGIE (F*) Comme Dissipation Essence, mais ce sont les Sorts Théurgiques qui sont affectés.

9 — RUNE V (F) Comme Rune I, excepté que les sorts de 1er au 5^{e} niveaux peuvent être inscrits.

10 — SIGNE ÉTOURDISSANT (F) Inscrit un « signe » sur une surface non mobile. Un Signe peut être déclenché de l'une des manières suivantes, au gré du lanceur : après une période de temps choisi, certains mouvements, certains sons, au toucher, à la lecture, etc. La victime qui le déclenche est étourdie (sonnée) pour 10 mn/10 pts d'échec au JR.

LES LOIS DE L'ESSENCE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — DÉTECTION-ESSENCE	1,5 mR	1 mn/niv	30 m
2— ANALYSE DE TEXTE Ic	texte	1mn/niv	soi-même
3— DÉTECTION-THEURGIE c	1,5 mR	1mn/niv	30m
4— DÉTECTION DE L'INVISIBLE c	1,5 mR	1mn/niv	30m
5— DÉTECTION DE PIÈGE c	1,5 mR	1mn/niv	30m
6— ANALYSE DE TEXTE II c	texte	1mn/niv	soi-même
7— DÉTECTION DU MAL c	1,5 mR	1mn/niv	30m
8— LOCALISATION c	1 cible	1mn/niv	30m
9— PERCEPTION DU POUVOIR c	1,5 mR	1mn/niv	30m
10— ANALYSE D'OBJETS	1 objet		T

1— DÉTECTION — ESSENCE (P) Détecte tout objet magique ou sort actif du Royaume Essentiel. A chaque round, le lanceur peut se concentrer sur une zone de 1,5m de rayon, dans les limites de la portée du sort.

2— ANALYSE DE TEXTE I (I) Le lanceur peut lire un texte rédigé dans un langage inconnu, mais il n'en comprendra que les concepts de base.

3— DÉTECTION — THÉURGIE (P) Comme Détection-Essence, mais c'est le Royaume Théurgique qui apparaît.

4— DÉTECTION DE L'INVISIBLE (P) Comme Détection — Essence, mais cela s'applique aux choses invisibles. Toutes les attaques, contre les choses invisibles ainsi détectées, sont modifiées de −50. Normalement aucune attaque ne peut être faite sans une forme quelconque de détection.

5— DÉTECTION DE PIÈGE (P) Comme Détection — Essence, excepté qu'il confère 75 % de chance de détecter un piège (certains pièges peuvent causer des modifications à ce % de chance).

6— ANALYSE DE TEXTE II (I) Comme Analyse de Texte, excepté qu'il donne une analyse technique complète (vocabulaire et syntaxe). Cela ne s'étend pas jusqu'à la compréhension des idiomes, jargons, subtiles implications, et références culturelles.

7— DÉTECTION DU MAL (P) Comme Détection — Essence excepté le fait que la détection s'applique à des êtres ou à des objets qui sont maléfiques OU des objets qui ont été créés par le mal OU encore, il permet de savoir si un objet a été utilisé par une personne très maléfique pendant une période prolongée.

8— LOCALISATION (P) Donne la direction et la distance de n'importe quel objet ou endroit avec lesquels le lanceur est familiarisé OU qui lui a été décrit.

9— PERCEPTION DU POUVOIR (P) Comme Détection — Essence excepté le fait qu'il fournit une estimation du pouvoir (ou niveau de puissance) de la personne ou de l'objet qui a lancé le sort que l'on est en train d'examiner

10— ANALYSE D'OBJETS (I) Il fournit des détails significatifs au sujet de la construction et de la destination d'un objet (pas ses pouvoirs spécifiques).

LA MAITRISE DES ESPRITS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — SOMMEIL V	variable	variable	30 m
2 — CHARME BIENVEILLANT	1 cible	1hr/niv.	30 m
3 — SOMMEIL VII	variable	variable	30 m
4 — CONFUSION	1 cible	variable	30 m
5 — SUGGESTION	1 cible	variable	3 m
6 — SOMMEIL X	variable	variable	30 m
7 — RETENUE c	1 cible	C	30 m
8 — SUGGESTION II	1 cible	10 mn/niv.	15 m
9 — CHARME VRAI	1 cible	1 hr/niv.	30 m
10 — REQUETE	1 cible	variable	3 m

1 — SOMMEIL V (F) Plonge la/les cibles(s) dans un sommeil naturel. Le nombre total de niveaux qui peuvent être affectés est 5 (c.à.d. 5 cibles de niveau 1 ; une cible de niveau 4 et une de niveau 1 ; 2 cibles de niveau 2 et une de niveau 1 ; etc). Toutes les cibles doivent se trouver dans le champ de vision du lanceur.

2 — CHARME BIENVEILLANT (F) La cible (qui doit être humanoïde) croit que le lanceur est un ami.

3 — SOMMEIL VII (F) Comme Sommeil V, sauf pour le nombre total de niveaux pouvant être affectés, qui est porté à 7.

4 — CONFUSION (F) La cible est incapable de prendre des décisions pour 1 rd/5 points d'échec au JR. La cible peut continuer un combat en cours ou agir pour sa propre défense.

5 — SUGGESTION (F) La cible suivra une suggestion simple pour un acte qui n'est pas étranger à sa nature (c. à d. qu'elle ne commettra pas de suicide, ni ne s'aveuglera, etc.).

6 — SOMMEIL X (F) Comme Sommeil V, sauf pour le nombre total de niveaux pouvant être affectés, qui est porté à 10.

7 — RETENUE (F) Une cible humanoïde est retenue à 25 % de ses actions normales tant que le lanceur se concentre.

8 — SUGGESTION II (F) La cible doit obéir au lanceur comme dans Suggestion, et ce, pour la durée du sort. Le lanceur peut utiliser n'importe quelle action non-étrangère à la nature de la cible.

9 — CHARME VRAI (F) Comme Charme Bienveillant, mais toute créature sensible peut être affectée.

10 — REQUETE (F) La cible est chargée d'une tâche ; l'échec entraine une pénalité déterminée par le MJ (la tâche doit entrer dans le cadre des capacités de la victime). Les pénalités doivent être constituées par des handicaps mineurs tels que chute de Caractéristique OU phobie (peur des araignées, peur de l'eau, etc) ou autre maladie mentale OU infirmité (rhumatisme, cicatrice, claudication, etc).



LES PERCEPTIONS ESSENTIELLES

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — FAMILIER	1 cible	P	T
2 — PRÉSENCE I * c	3 mR	1 rd/niv.	soi-même
3 — AUDITION c	variable	1 mn/niv	3 m
4 — PRÉSENCE III * c	9 mR	1 rd/niv	soi-même
5 — TÉLÉ-AUDITION c	variable	1 mn/niv.	30 m
6 — VISUALISATION c	variable	1 mn/niv.	3 m
7 — TÉLÉ-VISUALISATION c	variable	1 mn/niv.	30 m
8 — OBSERVATION c	variable	1 mn/niv.	30 m
9 — PRÉSENCE V	15 mR	1 rd/niv.	soi-même
10 — TÉLÉPATHIE c	1 cible	1 rd/niv.	3 m

1 — FAMILIER (P) Le lanceur peut « s'accorder » à un petit animal (que l'on appellera son familier). Le lanceur doit obtenir l'animal (qui ne peut pas dépasser 10 % de la masse du lanceur) et lancer le sort sur l'animal une fois par jour (s'y concentrant 2 h par jour) pendant une semaine. Le lanceur peut alors contrôler le familier et percevoir le monde par l'intermédiaire de ses sens en se concentrant sur l'animal (qui ne doit pas être à plus de 15 m/niv.). Si l'animal est tué, le lanceur sera « à −25 » pour toutes ses actions pendant 2 semaines.

2 — PRÉSENCE I (P*) En se concentrant, le lanceur est conscient de la présence de tout être sensible/pensant dans les 3 m, c. à d. que le lanceur sait où ils sont. Il ressent aussi la différence entre les êtres intelligents et les animaux.

3 — AUDITION (U) Le lanceur peut choisir un point situé dans les 3 m et, aussi longtemps qu'il se concentre, il peut entendre comme s'il était lui même en ce point (il peut y avoir des objets interposés, tels que des murs). Il peut stopper sa concentration et la reprendre plus tard, aussi longtemps que la durée n'est pas expirée.

4 — PRÉSENCE III (P*) Comme Présence I, excepté que le rayon de conscience s'étend à 9 m.

5 — TÉLÉ-AUDITION (U) Comme Audition, excepté que le point d'écoute peut être éloigné jusqu'à 30 m (il se déplace à 3 m/rnd), si le lanceur est physiquement capable de s'y rendre (c. à d. qu'il ne peut pas envoyer son point d'écoute à travers les murs ou les portes fermées).

6 — VISUALISATION (U) Comme Audition, excepté le fait que le lanceur voit depuis le point fixé (le champ de vision peut tourner autour de son point).

7 — TÉLÉ-VISUALISATION (U) Comme Télé-Audition, excepté le fait que le lanceur voit depuis le point en mouvement (le champ de vision peut tourner autour de son point).

8 — OBSERVATION (U) Comme Audition et Visualisation, mais le lanceur fait les deux à la fois, et la portée et de 30 m.

9 — PRÉSENCE V (P*) Comme Présence I, excepté que le rayon de conscience s'étend à 15 m.

10 — TÉLÉPATHIE (P) Le lanceur peut lire les pensées superficielles d'une cible. Si la cible réussit un JR par plus de 25, il réalise ce qui se passe.

7.12 LISTES DE SORTS RÉSERVÉES AUX MAGES

LES VOIES DE LA TERRE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CORDE ENCHANTÉE c	1 corde	C	3 m/niv.
2 — LABOURAGE	3 m³	P	30 m
3 — PULVERISATION	5 cm × 5 cm × 5 cm	—	30 m
4 — MUR DE TERRE	3 m × 3 m × 45 cm	1 mn/niv.	30 m
5 — EXTENSION DES FISSURES	27 m³	—	30 m
6 — MUR DE PIERRE	3 m × 3 m × 30 cm	1 mn/niv.	30 m
7 — PIERRE EN TERRE	3 m³	P	30 m
8 — VÉRITABLE MUR DE TERRE	3 m × 3 m × 30 cm	P	30 m
9 — TERRE EN BOUE	3 m³	P	30 m
10 — TERRE EN PIERRE	3 m³	P	30 m

1 — CORDE ENCHANTÉE (F) Si le lanceur tient l'extrémité d'une corde, il peut faire en sorte qu'elle se développe de toute sa longueur et qu'elle bouge (pourvu qu'elle reste dans les limites de la portée) dans n'importe quelle direction. Elle peut aussi se nouer seule (elle ne peut pas attaquer, ni lier une créature active ou en mouvement).

2 — LABOURAGE (F) 3 m³ de terre changent de consistance pour prendre celle de la terre labourée.

3 — PULVÉRISATION (F) Une pierre, ou un morceau de rocher (jusqu'à 5 cm × 5 cm × 5 cm) est pulvérisée (consistance d'une poudre). Cela comprend les pierres non enchantées et les pierres précieuses. Au prix d'un Jet de Manoeuvre, il est possible d'affecter une pierre de fronde.

4 — MUR DE TERRE (E) Évoque un mur de terre tassée (pouvant atteindre 3 m × 3 m × (90 cm à la base pour 30 cm au sommet). Il doit s'appuyer sur une surface solide. Pour le creuser jusqu'au sommet, il faut le travail de 10 hommes en 1 rd ou d'1 homme en 10 rd.

5 — EXTENSION DES FISSURES (F) Toute fissure existante, ou tout défaut dans un bloc de matière inanimée (jusqu'à 3 m × 3 m × 3 m) s'étendra jusqu'à son maximum.

6 — MUR DE PIERRE (E) Comme Mur de Terre, mais c'est un mur de 3 m × 3 m × 30 cm, en pierre. Sa durabilité est celle de la pierre normale.

7 — PIERRE EN TERRE (F) Change 3 m³ de pierre normale en un amas de terre tassée. La transformation est progressive et prend 3 rd.

8 — VÉRITABLE MUR DE TERRE (E) Comme Mur de Terre, mais la durée est permanente.

9 — TERRE EN BOUE (F) Comme Pierre en Terre, mais il change la terre en boue tendre.

10 — TERRE EN PIERRE (F) Comme Pierre en Terre, mais il change la terre tassée en pierre solide, la terre meuble en gravier.

LES VOIES DU FROID

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CONGÉLATION DES LIQUIDES c	30 dm³/niv.	P	3 m
2 — REFROIDISSEMENT DES SOLIDES c	30 dm³/niv.	24 h	3 m
3 — MUR DE FROID	3 m × 3 m × 30 cm	1 rd/niv.	30 m
4 — REFROIDISSEMENT DE L'AIR c	30 m³/niv.	1 h	30 m
5 — RÉFRIGÉRATION DES SOLIDES c	30 dm³/niv.	1 h	3 m
6 — ÉCLAIR DE GLACE	1 cible	—	30 m
7 — BOULE DE FROID (6 m)	6 mR	—	30 m
8 — MUR DE GLACE	3 m × 3 m × 30 cm	P	30 m
9 —ÉVOCATION GLAÇANTE	6 m × 6 m × 6 m	1 rd/niv.	3 m
10 — CERCLE DE FROID	6 mR × 6 m × 30 cm	1 rd/niv.	Soi-même

1 — CONGÉLATION DES LIQUIDES (F) Tout liquide inanimé (30 dm³/niv.) peut être refroidi jusqu'à geler au rythme de 30 dm³/round de concentration. Toutefois la température ne peut pas être abaissée à moins de − 34 °C (− 30 °F).

2 — REFROIDISSEMENT DES SOLIDES (F) Tout solide inanimé, de matériau non métallique (30 dm³/niv.) peut être refroidi à − 29 °C (− 20 °F) au rythme de 30 dm³/round de concentration.

3 — MUR DE FROID (E) Crée un Mur transparent de Froid intense (qui peut atteindre 3 m × 3 m × 30 cm). Quiconque passe à travers subit un Coup Critique de Froid « A » (Pas de JR).

4 — REFROIDISSEMENT DE L'AIR (E) La température de l'air enfermé dans une zone peut être abaissée de 12 °C (10 °F) par round de concentration (jusqu'à un minimum de − 29 °C (− 20 °F)). Lorsque la concentration cesse, l'air se réchauffe normalement.

5 — RÉFRIGÉRATION DES SOLIDES (F) Identique au Refroidissement des Solides mais la température du matériau solide peut descendre jusqu'à − 129 °C (− 200 °F), à la vitesse de − 73 °C (− 100 °F) par round de concentration.

6 — ÉCLAIR DE GLACE (E) Un Éclair de Glace est tiré depuis la paume du lanceur ; ses effets sont déterminés sur la Table d'Attaque TA-7.

7 — BOULE DE FROID (E) Une Boule de Froid (de 30 cm) jaillit de la paume du lanceur et explose en un point choisi par le lanceur pour englober une zone de 6 m de Rayon. Les résultats sont déterminés par la Table d'Attaque des Sorts en Boules.

8 — MUR DE GLACE (E) Évoque un Mur de Glace qui peut atteindre 3 m x 3 m (épais de 60 cm à la base et de 30 cm au sommet). Il doit être fixé à une surface solide. Il peut être fondu (le Mur a 100 Points de Coups), « écaillé » (par un travail équivalent à celui de 50 hommes en 1 rd ; c. à d. : 50 rd pour un homme ou 25 hommes en 2 rd), ou renversé (si un des côtés n'est pas contre un mur).

9 — ÉVOCATION GLAÇANTE (E) Identique à l'Évocation Flamboyante de la Voie du feu, mais c'est un cube de froid qui est créé (jusqu'à 6 m × 6 m × 6 m), qui inflige des Coups Critiques de Froid.

10 — CERCLE DE FROID (E) Identique à Mur de Froid excepté que le mur s'élève à 6 m et qu'il forme un cercle (jusqu'à 6 m de Rayon et 30 cm d'épaisseur) dont le centre est occupé par le lanceur (il n'est pas mobile)

LES VOIES DE LA LUMIÈRE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — PROJECTION DE LUMIÈRE c	faisceau 15 m	10 mn/niv.	Soi-même
2 — ÉCLAIR CHOQUANT	1 cible	—	30 m
3 — LUMIÈRE I	3 mR	10 mn/niv.	T
4 — VOILE D'OMBRE	30 mR	10 mn/niv.	30 m
5 — LUMIÈRE SOUDAINE	3 mR	—	30 m
6 — OBSCURITÉ	3 mR	10 mn/niv.	T
7 — LUMIÈRE V c	15 mR	10 mn/niv.	T
8 — ÉCLAIR CHOQUANT	1 cible	—	90 m
9 — OBSCURITÉ c	15 mR	10 mn/niv.	T
10 — ÉCLAIR FOUDROYANT	1 cible	—	30 m

1 — PROJECTION DE LUMIÈRE (F) Un faisceau de lumière de 15 m (comparable à celle d'un flash) jaillit de la paume du lanceur. Il peut l'allumer et l'éteindre en ouvrant et en fermant la main.

2 — ÉCLAIR CHOQUANT (E) Un éclair d'intense lumière chargée est tiré de la main du lanceur. Les résultats sont déterminés sur la Table d'Attaque TA-7.

3 — LUMIÈRE I (F) Éclaire une zone de 3 mR autour du point touché.

4 — VOILE D'OMBRE (F) Toutes les ombres et les ténèbres dans un rayon de 30 m autour du point choisi comme centre s'épaississent aidant (de + 25) la Dissimulation.

5 — LUMIÈRE SOUDAINE (F) Il se produit une explosion (3 mR) de lumière intense qui étourdit (sonne) quiconque se trouve dans l'AE pendant 1 rd/5 pts d'échec du JR.

6 — OBSCURITÉ (F) Comme Lumière, si ce n'est qu'il en résulte une zone de 3 mR de ténèbre. C'est l'équivalent d'une sombre nuit sans lune.

7 — LUMIÈRE V (F) Comme ci-dessus, mais le rayon peut varier jusqu'à 15 m. La taille du rayon peut être changé en 1 rd de concentration.

8 — ÉCLAIR CHOQUANT (E) Comme ci-dessus, mais la portée est de 90 m.

9 — OBSCURITÉ (F) Comme ci-dessus, mais le rayon peut varier jusqu'à 15 m. La taille du rayon peut être changée en 1 rd de concentration.

10 — ÉCLAIR FOUDROYANT (E) Identique à Éclair Choquant, mais l'éclair est de foudre.

LES VOIES DU FEU

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — ÉBULLITION-LIQUIDES c	30 dm³/niv.	P	3 m
2 — ÉCHAUFFEMENT-SOLIDES c	30 dm³/niv.	24 h	3 m
3 — FEU DE BOIS	30 cmR	—	30 cm
4 — MUR DE FEU	3 m × 3 m × 15 cm	1 rd/niv.	30 m
5 — SOLIDES ARDENTS c	30 dm³/niv.	1 h	3 m
6 — ÉCLAIR DE FEU	1 cible	—	30 m
7 — ÉVOCATION FLAMBOYANTE	3 m × 3 m × 3 m	1 rd/niv.	3 m
8 — BOULE DE FEU	3 mR	—	30 m
9 — AURA FLAMBOYANTE	1 objet	1 rd/niv.	T
10 — CERCLE ENFLAMMÉ	3 mR	1 rd/niv.	Soi-même

1 — ÉBULLITION-LIQUIDES (F) Tout liquide inanimé (30 dm³/niv.) peut être chauffé jusqu'à ébullition au rythme de 30 dm³/round de concentration.

2 — ÉCHAUFFEMENT-SOLIDES (F) Tout solide inanimé, de matériau non métallique (30 dm³/niv.) peut être échauffé jusqu'à 37,8 °C (100 °F) au rythme de 30 dm³/round de concentration.

3 — FEU DE BOIS (F) Tout bois (ou matériau organique inanimé), choisi par le lanceur, dans un rayon de 30 cm autour de sa paume, prend feu et commence à brûler.

4 — MUR DE FEU (E) Crée un Mur de Feu opaque (jusqu'à 3 m × 3 m × 15 cm). L'un des bouts du Mur de Feu doit s'appuyer sur une surface solide. N'importe qui, passant à travers, subit un Coup Critique de Chaleur « A » (pas de JR).

5 — SOLIDES ARDENTS (F) Identique à Échauffement — Solides, mais la température du matériau peut atteindre 260 °C (500 °F) en chauffant au rythme de 37,8 °C (100 °F) par round de concentration.

6 — ÉCLAIR DE FEU (E) Un Éclair de Feu jaillit de la paume du lanceur. Les résultats sont définis sur la Table d'Attaque TA-7.

7 — ÉVOCATION FLAMBOYANTE (E) Crée un cube opaque de flammes (jusqu'à 3 m × 3 m × 3 m). Il faut 1 round complet pour que l'évocation soit complètement formée et devienne efficace. L'une des faces doit s'appuyer sur une surface solide. Quiconque passé à travers subit un Coup Critique de Chaleur « A » (pas de JR).

8 — BOULE DE FEU (E) Une Boule de Feu de 30 cm jaillit de la paume du lanceur. Elle explose en un point choisi par le lanceur, pour emplir une sphère de 3 m de Rayon. Les résultats sont déterminés sur la Table d'Attaque TA-8.

9 — AURA FLAMBOYANTE (E) Le lanceur peut toucher un objet (qui peut occuper une zone pouvant atteindre jusqu'à 1,5 m de Rayon) et créer une Aura de Flamme autour de lui. La flamme n'affectera pas le lanceur ni l'éventuel porteur de l'objet. Mais quiconque d'autre touchant l'objet subira un Coup Critique de Chaleur « B ». Si le sort est lancé sur une arme, et que cette arme est utilisée pour infliger un Coup Critique normal, elle infligera aussi un Coup Critique de Chaleur « B ».

10 — CERCLE ENFLAMMÉ (E) Identique à Mur de Feu, mais le mur peut atteindre 3 m de haut et former un cercle de 3 mR et 15 cm d'épaisseur dont le lanceur est le centre (Il n'est pas mobile).

LES LIAISONS SUPÉRIEURES

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — BOND*	1 cible	1 rd	30 m
2 — ATTERRISSAGE*	1 cible	variable	30 m
3 — TRANSPOSITION (30 m)	1 cible	—	3 m
4 — LÉVITATION	1 cible	1 mn/niv.	3 m
5 — VOL (25 m/rd)	1 cible	1 mn/niv.	3 m
6 — PORTAIL	1 m × 2 m × 1 m	1 rd/niv.	T
7 — VOL (50 m/rd)	1 cible	1 mn/niv.	3 m
8 — TRANSPOSITION LIBRE (30 m)	1 cible	—	3 m
9 — TRANSPOSITION (100 m)	1 cible	—	3 m
10 — TÉLÉPORTATION	1 cible	—	3 m

1 — BOND (U*) Permet à la cible de sauter latéralement 15 m ou verticalement 6 m (ou toute combinaison de mouvement latéraux et verticaux), dans le round où le sort est lancé.

2 — ATTERRISSAGE (U*) Permet à la cible d'atterrir en toute sécurité au terme d'une chute, d'une hauteur égale à 6 m par niveau du lanceur. Le cas échéant, une chute plus longue pourra être réduite de cette distance, en ce qui concerne la gravité de ses effets (c. à d. qu'un lanceur de 2nd niveau pourrait réduire les effets d'une chute de 15 m à ceux d'une chute de 3 m).

3 — TRANSPOSITION (U) Le lanceur téléporte la cible en un point qui peut être situé jusqu'à 30 m de la position qu'il occupait, mais il ne doit pas y avoir d'obstacle sur la ligne entre le point de départ et le point d'arrivée (dans ce cas on considère comme obstacle n'importe quoi que l'on ne puisse physiquement traverser : une porte fermée, une barricade sont des obstacles, mais un puits n'en n'est pas un).

4 — LÉVITATION (U) Permet à la cible de se déplacer verticalement vers le haut ou vers le bas à la vitesse de 3 m/rd. Le déplacement horizontal n'est possible que par des moyens ordinaires.

5 — VOL (25 m/rd) (U) Comme la Lévitation, mais la cible peut voler (horizontalement ou verticalement) à une vitesse qui peut atteindre 25 m/rd, soit 9 km/h.

6 — PORTAIL (U) Ouvre un portail de 1 m × 2 m × 1 m dans n'importe quelle surface solide, à travers lequel n'importe qui ou n'importe quoi peut passer. La surface ne paraît pas affectée mais miroite légèrement (Jet de Perception pour le remarquer).

7 — VOL (50 m/rd) (U) Comme ci-dessus, mais la vitesse peut atteindre 50 m/rd.

8 — TRANSPOSITION LIBRE (U) Identique à Transposition, mais le lanceur peut traverser les obstacles, en précisant les distances exactes.

9 — TRANSPOSITION (100 m) (U) Comme ci-dessus, sauf que la cible peut être déplacée jusqu'à 100 m.

10 — TÉLÉPORTATION (U) Identique à Transposition Libre, mais la Portée est de 16 km (10 miles)/niv. Ce sort est très risqué ; le lanceur a les pourcentages de chance d'erreur suivants (la cible arrive hors du centre) : L'endroit n'a jamais été vu mais on a une description et la localisation = 50 % ; Visité brièvement (pendant une heure) = 25 % ; Fréquenté 24 h = 10 % ; Fréquenté une semaine = 1 % ; Fréquenté 1 an = 0,01 %. En cas d'erreur : déterminer d'abord la direction de l'erreur (aléatoirement), puis la distance de l'erreur (au moyen d'un JSL représentant l'écart en tiers de mètres).

LES VOIES DE L'EAU

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CONDENSATION c	—	P	T
2 — ÉVOCATION BRUMEUSE	3 mR/niv.	P	3 m/niv.
3 — MUR D'EAU c	3 m × 3 m × 30 cm	C	30 m
4 — ÉCLAIR D'EAU	1 cible	—	30 m
5 — DISSIPATION DES BRUMES	3 mR	P	30 m
6 — ACCALMIE DES EAUX c	30 mR	C	30 m
7 — VÉRITABLE MUR D'EAU	3 m × 3 m × 30 cm	1 mn/niv.	30 m
8 — ÉPURATION	30 m³/niv.	P	30 m
9 — ÉCLAIR D'EAU	1 cible	—	90 m
10 — ÉVOCATION DE LA PLUIE	30 mR/niv.	10 mn/niv.	30 m/niv.

1 — CONDENSATION (F) Condense 30 dm³ d'eau à partir de l'air environnant. Cela prend un round dans les régions les plus humides et 10 minutes dans les déserts les plus arides.

2 — ÉVOCATION BRUMEUSE (F) Crée une brume naturelle dense dans le Rayon d'Effet. La brume obscurcit la vision et soustrait 50 au Attaques par projectiles qui doivent le traverser.

3 — MUR D'EAU (E) Crée un Mur d'Eau de 3 m × 3 m × 30 cm. Tous les mouvements qui doivent le traverser requièrent un Jet de Manoeuvre modifié par −40. Les Attaques qui le traversent sont modifiées par −80. Il doit être fixé à une surface solide ou liquide.

4 — ÉCLAIR D'EAU (E) Un « éclair » d'eau jaillit de la paume du lanceur. Les résultats sont déterminés sur la Table d'Attaque TA-7.

5 — DISSIPATION DES BRUMES (F) Disperse les brumes dans une zone qui peut s'étendre jusqu'au rayon d'effet.

6 — ACCALMIE DES EAUX (F) Les eaux, situées à l'intérieur de l'AE sont calmées. Les vagues sont réduites de 6 m au centre et baissent encore vers la périphérie.

7 — VÉRITABLE MUR D'EAU (E) Identique à Mur d'Eau si ce n'est que le lanceur n'est pas forcé de se concentrer et que la durée est portée à 1 mn/niveau.

8 — ÉPURATION (F) Élimine tous les sédiments et les substances dissoutes dans un volume d'eau qui peut atteindre 30 m³ par niveau.

9 — ÉCLAIR D'EAU (E) Comme ci dessus, mais la portée est de 90 m.

10 — ÉVOCATION DE LA PLUIE (F) S'il y a des nuages dans le ciel, il pleuvra, à l'extérieur, dans l'AE pendant toute la durée du Sort.

L'ALTÉRATION DE LA VIE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — COURSE*	1 cible	10 mn/niv.	3 m
2 — VITESSE I*	1 cible	1 rd	3 m
3 — AUTO-ALTÉRATION DE TAILLE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
4 — SPRINT*	1 cible	10 mn/niv.	3 m
5 — CHANGEMENT D'ESPÈCE	1 cible	10 mn/niv.	3 m
6 — HÂTE I*	1 cible	1 rd	3 m
7 — VITESSE III*	variable	variable	3 m
8 — SPRINT ACCÉLÉRÉ*	1 cible	10 mn/niv.	3 m
9 — ALTÉRATION DE TAILLE	1 cible	10 mn/niv.	3 m
10 — HÂTE III*	variable	variable	3 m

1 — COURSE I (F*) La cible peut courir (2 × la vitesse de marche) sans fatique, mais une fois qu'elle s'arrête, ou entreprend quelque autre action, le sort est annulé.

2 — VITESSE I (F*) La cible peut agir au double de sa vitesse normale (200 % de son activité normale). Mais, immédiatement après, elle doit passer, « en demi-régime », un nombre de round égal au nombre de round accéléré.

3 — AUTO ALTÉRATION DE TAILLE (F) Le lanceur peut rapetisser à la moitié de sa masse normale (sa taille en situations normales). Sa Force n'est pas amoindrie. Le lanceur peut aussi grandir de la moitié de sa taille normale, et il n'y a pas d'augmentation de sa Force (sauf en ce qui concerne les mouvements).

4 — SPRINT (F*) Identique à Course I, mais la cible peut se déplacer au triple de sa vitesse de marche.

5 — CHANGEMENT D'ESPÈCE (F) Le lanceur peut altérer la forme de la cible pour lui donner celle de n'importe quelle race humanoïde souhaitée. La masse de la cible ne peut pas changer de plus de 10 %.

6 — HÂTE I (F*) Identique à Vitesse I, mais il n'y a pas de round de pénalité de demi-vitesse.

7 — VITESSE III (F*) Identique à Vitesse I, mais la durée est de 3 rounds pour une cible OU elle est de 2 rounds pour une cible et 1 round pour une autre, OU n'importe quelle autre combinaison de cibles et de rounds qui totalisent 3 rounds de vitesse.

8 — SPRINT ACCÉLÉRÉ (F*) Comme Course I, mais la cible peut se déplacer au quadruple de sa vitesse de marche.

9 — ALTÉRATION DE TAILLE (F) Identique à Auto Altération de Taille, sauf que l'altération de masse est limitée, par niveau, à 10 % de la masse de la cible ; et que le sort peut être lancé sur n'importe quel matériau qui est, ou a été, vivant.

10 — HÂTE III (F*) Identique à Vitesse III, mais sans les rounds de pénalité à demi-régime.

LES VOIES DU VENT

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — ÉVOCATION DE LA BRISE c	cône 6 m	1 rd/niv.	Soi-même
2 — MUR D'AIR c	3 m × 3 m × 1 m	C	30 m
3 — CONDENSATION c	V	V	T
4 — NUÉE ÉTOURDISSANTE	1,5 m R	6rd	3m
5 — BRISE-VENT c	3 m R	C	30 m
6 — NUÉE ÉTOURDISSANTE	3 m	6 rd	6 m
7 — VIDE	1,5 m R	—	30 m
8 — BRISE-VENT c	6 m R	C	30 m
9 — NUÉE ÉTOURDISSANTE	6 mR	6 rd	12 m
10 — NUÉE MORTELLE	1,5 m R	10 rd	3 m

1 — ÉVOCATION DE LA BRISE (F) Crée une brise tourbillonnante qui prend naissance autour du lanceur et qui souffle dans une direction déterminée. Elle emporte toutes les suspensions ou matières gazeuses (poussières, nuées, etc.) et retranche 30 à toutes les attaques par projectiles qui la traversent. La brise affecte la forme d'un cône de 6 m de long (dont le lanceur est le sommet et qui mesure 6 m à sa base).

2 — MUR D'AIR (F) Crée un mur transparent et dense d'air brassé (jusqu'à 3 m × 3 m × 1 m). Tous les mouvements à travers le mur requièrent un Jet de Manoeuvre à −25. Les Attaques qui le traversent sont modifiées par −50.

3 — CONDENSATION (F) Condense 30 dm3 d'eau, à partir de l'athmosphère environnante. L'eau s'écoule dans les mains en coupe du lanceur (Il peut la faire passer dans un récipient placé sous ses mains). Le lanceur doit se concentrer pendant la condensation de l'eau. Cela prend 1 rd sous les climats les plus humides, mais cela peut prendre jusqu'à 10 minutes dans les régions les plus arides.

4 — NUÉE ÉTOURDISSANTE (F) Crée un nuage de 1,5 m R, chargé de particules gazeuses qui délivre : un Coup Critique d'Électricité « C » au premier et au second rounds, un « B » aux 3e et 4e rounds, un « A » aux 5e et 6e round. Il flotte avec le vent et affecte tous ceux qui se trouvent dans son AE. Des JR sont autorisés.

5 — BRISE-VENT (F) Freine tous les mouvements d'air généralisés (c. à d. les vents) qui sont ralentis jusqu'à 50 km/h (30 mph) dans un rayon de 3 m.

6 — NUÉE ÉTOURDISSANTE (F) Comme ci dessus, mais le rayon est de 3 m.

7 — VIDE (F) Crée une zone de 1,5 m R de vide (approximatif). Tout ce qui se trouve dans l'AE subit un Coup Critique d'Impact « B » quand l'air comble la zone vidée (JR autorisés).

8 — BRISE-VENT (F) Comme ci-dessus mais le Rayon est de 6 m.

9 — NUÉE ÉTOURDISSANTE (F) Comme ci-dessus mais le Rayon est de 6 m.

10 — NUÉE MORTELLE (F) Identique à la Nuée Étourdissante sauf en ce qui concerne le Rayon d'1,5 m et les dégâts : Coup Critique « E » aux rounds 1 et 2 ; « D » aux rounds 3 et 4 ; « C » aux rounds 5 et 6 ; « B » aux rounds 7 et 8 et « A » aux rounds 9 et 10.

7.13 LISTE DE SORTS RÉSERVÉS AUX BARDES

LES PUISSANCES DES CHANTS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CHANT D'APAISEMENT c	1 cible	C	15 m
2 — CHANT DE RETENUE c	1 cible	C	15 m
3 — CHANT D'ÉTOURDISSEMENT c	1 cible	C	15 m
4 — CHANT DE MUTISME c	1 cible	C	15 m
5 — CHANT DE SOMMEIL c	1 cible	C	15 m
6 — CHANT DE CHARME c	1 cible	C	15 m
7 — CHANT DE FRAYEUR c	1 cible	C	15 m
8 — VÉRITABLE CHANT D'APAISEMENT c	1 cible	Variable	15 m
9 — VÉRITABLE CHANT D'ÉTOURDISSEMENT c	1 cible	Variable	15 m
10 — CHANT D'OUBLI c	1 cible	C	15 m



1 — CHANT D'APAISEMENT (F) La cible est calmée, et elle ne peut s'engager dans aucune activité agressive (offensive) tant que le lanceur joue/chante (ce qui nécessite de la concentration) et qu'il maintient la cible dans son champ de vision, ou dans l'Aire d'Effet du Sort.

2 — CHANT DE RETENUE (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que la cible ne peut effectuer que 25 % d'action normale.

3 — CHANT D'ÉTOURDISSEMENT (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que la cible est étourdie.

4 — CHANT DE MUTISME (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que la cible ne peut pas parler.

5 — CHANT DE SOMMEIL (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que la cible tombe dans un sommeil léger.

6 — CHANT DE CHARME (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que la cible croit que le lanceur est un excellent ami. Si le lanceur joue/chante pendant au moins trois rounds, l'effet persiste pendant 10 mn après que le lanceur se soit arrêté.

7 — CHANT DE FRAYEUR (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que la cible a peur du lanceur et qu'elle tente de le fuir.

8 — VÉRITABLE CHANT D'APAISEMENT (F) Comme le Chant d'Apaisement, excepté que l'effet du Sort persiste, après que le lanceur ait cessé de jouer/chanter, pendant un nombre de round égal à celui pendant lequel le lanceur a joué/chanté. (ex. : Si un Barde joue/chante pendant 3 rounds, la cible restera calme et non agressive pendant 3 rounds, après qu'il ait cessé).

9 — VÉRITABLE CHANT D'ÉTOURDISSEMENT (F) Comme le Véritable Chant d'Apaisement, excepté que la cible est étourdie.

10 — CHANT D'OUBLI (F) La cible oublie ce qui s'est passé pendant une certaine période de temps spécifiée par le lanceur (dans la limite de 1 jour par niveau). La longueur de la période de temps est égale à la durée pendant laquelle le lanceur joue/chante.

LA CONNAISSANCE DES OBJETS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — ESTIMATION DES MÉTAUX ET DES JOYAUX	un objet	—	T
2 — ESTIMATION DES OBJETS	un objet	—	T
3 — DÉTECTION D'ENCHANTEMENTS	un objet	—	T
4 — ANALYSE D'OBJETS I	un objet	—	T
5 — ESTIMATION UNIVERSELLE	un objet	—	T
6 — SIGNIFICATION	un objet		T
7 — DÉTECTION DES MALÉDICTIONS	un objet	—	T
8 — ORIGINE	un objet	—	T
9 — ANALYSE D'OBJETS II	un objet	—	T
10 — HISTOIRE	un objet	—	T

1 — ESTIMATION DES MÉTAUX ET DES JOYAUX (I) Le lanceur peut estimer la valeur de métaux et de joyaux à 10 % près, dans tout marché qu'il désire (Cela lui permet de calculer différentes valeurs pour les cultures avec lesquelles il est familier).

2 — ESTIMATION DES OBJETS (I) Comme Estimation des Métaux et des Joyaux, mais la connaissance s'applique aux objets manufacturés (les capacités magiques ne sont pas incluses).

3 — DÉTECTION D'ENCHANTEMENTS (I) Détecte le Pouvoir (l'Enchantement) dans un objet. Cela donne aussi le Royaume de Pouvoir et une estimation de la puissance.

4 — ANALYSE D'OBJETS I (I) Le lanceur a 10 % de chance — pour chaque capacité — de déterminer les capacités enchantées dont un objet est muni. Cela comprend tous les Bonus et les Sorts (un Jet pour chaque). A l'origine, un personnage ne peut lancer ce sort qu'une seule fois sur un objet donné, mais chaque fois que le personnage incrémente son niveau, il peut lancer le sort une fois de plus sur l'objet.

5 — ESTIMATION UNIVERSELLE (I) Comme Estimation des Objets, mais cela s'applique, cette fois, à n'importe quoi : bétail, maisons, bateaux, etc... (les éventuelles propriétés magiques restent cachées).

6 — SIGNIFICATION (I) Détermine si l'objet examiné a une quelconque signification culturelle ou historique, et donne une vague idée de cette éventuelle signification.

7 — DÉTECTION DES MALÉDICTIONS (I) Détecte la présence d'une malédiction sur un objet, et fournit une image de la personne qui a lancé la malédiction sur l'objet.

8 — ORIGINE (I) Fournit la race et la nature de l'être qui a créé l'objet ainsi que le lieu et la date de sa fabrication (à 160 km et 100 ans près).

9 — ANALYSE D'OBJETS II (I) Comme Analyse d'Objet I, mais le pourcentage est porté à 20 %, pour chaque capacité.

10 — HISTOIRE (I) Donne au lanceur une vision aléatoire de quelques évènements passés pour lesquels l'objet était présent. La chance d'obtenir un évènement spécifique est de 1 % si l'objet à plus de 99 ans, sinon elle est de (100 — l'âge de l'objet) en %.

LA CONNAISSANCE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — ÉTUDE I c	Soi-même	C	Soi-même
2 — ASSIMILATION DE LANGAGE II c	Soi-même	C	Soi-même
3 — CONNAISSANCE DE TEXTE	Un texte	—	T
4 — SAVOIR SPIRITUEL I	Une cible	1 rd	15 m
5 — ÉTUDE II c	Soi-même	C	Soi-même
6 — TRADUCTION INSTANTANÉE c	Un orateur	C	Soi-même
7 — ASSIMILATION LANGAGE III c	Soi-même	C	Soi-même
8 — SAVOIR SPIRITUEL III	Une cible	1 rd	15 m
9 — ÉTUDE III c	Soi-même	C	Soi-même
10 — LINGUISTIQUE c	Soi-même	C	Soi-même

1 — ÉTUDE I (U) Lorsqu'il se concentre avec ce sort, le lanceur peut retenir tout ce qu'il lit ou apprend comme s'il disposait d'une mémoire photographique et il se rappelle de tout. Cela n'affecte pas sa compréhension.

2 — ASSIMILATION LANGAGE II (U) Lorsqu'il se concentre avec ce sort, le lanceur double la vitesse à laquelle il peut assimiler une langue. Cela signifie que tous les développements de Compétences Linguistiques ont une efficacité doublée (c.à.d. que un point de développement augmente la Compétence de deux degrés ; et que 3 Points l'augmentent de 4 degrés).

3 — CONNAISSANCE DE TEXTE (I) Le lanceur peut apprendre dans quel langue un fragment de texte est rédigé. Il peut aussi apprendre l'identité de l'auteur du texte pour peu qu'il ait déjà lu quelque chose de lui au préalable, ou que l'auteur bénéficie d'une certaine notoriété.

4 — SAVOIR SPIRITUEL I (P) Le lanceur peut sonder la pensée de la cible, et recevoir des bribes de connaissances de la cible (consciente ou inconsciente) concernant un sujet très spécifique. Il y a 10 % de chances pour chaque bribe d'information que la cible détient. La cible obtient un JR.

5 — ÉTUDE II (U) Identique à Étude I, mais le lanceur peut en plus lire deux fois plus vite.

6 — TRADUCTION INSTANTANÉE (P) Permet au lanceur de comprendre un orateur, quel que soit le langage dans lequel il s'exprime. Il peut aussi choisir à chaque round un orateur différent.

7 — ASSIMILATION LANGAGE III (U) Identique à Assimilation de Langage II, mais le rythme d'assimilation est triplé.

8 — SAVOIR SPIRITUEL III (P) Identique à Savoir Spirituel I, mais le % est porté à 30.

9 — ÉTUDE III (U) Identique à Étude I mais le lanceur peut aussi lire au triple de son rythme normal.

10 — LINGUISTIQUE (I) Identique à Connaissance de Texte, mais le lanceur peut aussi dire si le texte a été traduit et dans ce cas, quel était le langage d'origine. A partir des dialectes et des idiomes, il est aussi capable de dater la rédaction du texte et de préciser sa région d'origine.

LE CONTRÔLE DES SONS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — MURMURE A DISTANCE *c	1 point	C	15 m/niv.
2 — SILENCE	3 mR	1 mn/niv.	Soi-même
3 — CHANT SONORE II*	1 chant	comme le chant	2 x celle du chant
4 — CHANT II*	2 cibles	comme le chant	comme le chant
5 — MANIPULATION SONIQUE c	3 mR	C	Soi-même
6 — GRAND CHANT*	3 mR	comme le chant	comme le chant
7 — SILENCE	15 mR	1 mn/niv.	Soi-même
8 — CHANT SONORE III c	1 chant	comme le chant	3 x celle du chant
9 — CHANT III*	3 cibles	comme le chant	comme le chant
10 — MANIPULATION SONIQUE c	30 mR		Soi-même

1 — MURMURE A DISTANCE (F*) Un murmure du lanceur peut être dirigé en n'importe quel point qu'il choisit dans la limite de 15 m par niveau.

2 — SILENCE (F) Tout son dont l'origine se situe à 3m ou moins du corps du lanceur est inaudible en dehors de l'Aire d'Effet

3 — CHANT SONORE II (F*) S'il est lancé dans le round qui précède le lancement d'un Sort de la Liste « Les Puissances des Chants », il double la portée du chant.

4 — CHANT II (F*) S'il est lancé dans le round qui précède le lancement d'un Sort de la liste "Les Puissances du Chant" il permet au lanceur d'affecter deux cibles.

5 — MANIPULATION SONIQUE (F) Le lanceur peut manipuler le son dans une zone qui s'étend jusqu'à 3 m autour de son propre corps. Il peut créer n'importe quel son qu'il souhaite et, s'il le veut, ce son peut être audible à l'extérieur du cercle.

6 — GRAND CHANT (F*) Identique à Chant II, mais n'importe qui se trouvant dans la zone d'effet (3m R) est la cible du Sort.

7 — SILENCE (F) Comme ci-dessus, mais le rayon est étendu à 15m.

8 — CHANT SONORE III (F*) Comme ci-dessus, mais la portée est triplée.

9 — CHANT III (F*) Comme Chant II mais le nombre de cible est amené à 3.

10 — MANIPULATION SONIQUE (F) Comme ci-dessus mais le rayon est porté à 30m.

7.14 LISTES DE SORTS RÉSERVÉES AUX RANGERS

LES REVELATIONS DES CHEMINS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CONNAISSANCE DES CHEMINS	3m R	—	Soi-même
2 — DÉTECTION DES PIÈGES	1,5m R	1mn/niv.	3m
3 — PISTAGE c	Soi-même	C	Soi-même
4 — RÉCITS DES PASSAGES	Soi-même	—	Soi-même
5 — ITINÉRAIRES c	1,6 km R	C	1,6 Km
6 — CONNAISSANCE DES TRACES	—	—	T
7—DÉTECTION DES EMBUSCADES	15m R	10mn/niv.	Soi-même
8 — CONNAISSANCE DES PASSANTS		—	T
9 — ITINÉRAIRES c	8km R	C	8 km
10 — LANGUES ANIMALIÈRES	Soi-même	1mn/niv.	Soi-même

NOTE : Pour tout ce qui concerne ces sorts, un « chemin » peut être une route, une grande voie de communications, une piste, ou un sentier marqué par les traces de passages d'hommes ou d'animaux. Cela peut aussi être un corridor, un passage souterrain, ou un tunnel, sauf si la description d'un sort particulier impose des limitations.

1 — CONNAISSANCE DES CHEMINS (I) Le lanceur obtient une image visuelle de la plus proche destination, dans les deux directions, située au long du chemin, sur lequel il se tient. Dans ce cas, on entend par destination, toute structure faite de main d'homme (pont, maison, château, ville, porte, etc.), ou barrière physique (la fin du chemin, un gué, un croisement, un abîme, etc.)

2 — DÉTECTION DES PIÈGES (P) Le lanceur a 75 % de chance de détecter tout piège installé en extérieur, dans un rayon de 1,5m sur lequel il se concentre. A chaque round, il peut choisir de se concentrer sur un rayon différent.

3 — PISTAGE (I) Le lanceur gagne un Bonus de 50 % pour pister.

4 — RÉCIT DES PASSAGES (I) Le lanceur acquiert une image visuelle de tous les utilisateurs d'un chemin dans une période de 1h/niv.

5 — ITINÉRAIRES (I) Le lanceur obtient mentalement, un plan de toutes les orientations et de tous les itinéraires, pour tous les chemins dans un rayon de 1,6 km. Ce sort ne peut être utilisé qu'en extérieur.

6 — CONNAISSANCE DES TRACES (I) Le lanceur obtient une image visuelle de la créature qui a laissé un ensemble particulier de traces. Il octroie en outre un Bonus de +25 pour pister la créature qui a laissé cette trace.

7 — DÉTECTION DES EMBUSCADES (P) Permet au lanceur de détecter n'importe quelle créature hostile dans un rayon de 15 m, fournit la direction, mais pas la distance du danger.

8 — CONNAISSANCE DES PASSANTS (I) Le lanceur reçoit une image visuelle et auditive de toutes les créatures qui sont passées à 15 m ou moins de l'objet qu'il touche dans une période qui peut aller jusqu'à 1 h/niv.

9 — ITINÉRAIRES (I) Comme ci-dessus, mais l'Aire d'Effet est portée à 8 km.

10 — LANGUES ANIMALIÈRES (U) Le lanceur gagne la connaissance du langage d'un quelconque animal (un membre de l'espèce doit se trouver dans les 30 m) pour la durée du sort.

LES LOIS DU DÉPLACEMENT

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — MARCHE SUR LES PENTES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
2 — MARCHE SUR LES BRANCHES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
3 — NAGE*	Soi-même	5 mn/niv.	Soi-même
4 — MARCHE SUR LE SABLE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
5 — MARCHE SUR L'EAU	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
6 — COURSE SUR LES BRANCHES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
7 — PASSAGE SANS TRACE c	Soi-même	C	Soi-même
8 — DISSIMULATION DES TRACES c	—	C	15 m
9 — COURSE SUR L'EAU	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
10 — NAGE VÉRITABLE*	Soi-même	5 mn/niv.	Soi-même

1 — MARCHE SUR LES PENTES (F) Permet au lanceur de courir sur des surfaces de pierres inclinées jusqu'à 75 ° comme s'il se trouvait au niveau du sol.

2 — MARCHE SUR LES BRANCHES (F) Permet au lanceur de marcher sur des branches d'arbres à peu près horizontales comme s'il se trouvait au sol (il importe que la branche puisse supporter son poids).

3 — NAGE (F*) Permet à la cible de nager sans fatigue ni dépense d'énergie.

4 — MARCHE SUR LE SABLE (F) Comme Marche sur les Pentes, excepté que le lanceur peut courir sur une surface sablonneuse comme s'il était sur un terrain ferme.

5 — MARCHE SUR L'EAU (F) Permet au lanceur de marcher sur l'eau comme s'il se trouvait au niveau d'un sol sec. Un Jet de Manoeuvre est requis si la surface de l'eau est agitée.

6 — COURSE SUR LES BRANCHES (F) Comme Marche sur les Branches, mais le lanceur peut courir le long de la branche.

7 — PASSAGE SANS TRACE (F) Aussi longtemps que le lanceur se concentre, il peut marcher sans laisser de traces, ni le moindre signe visible de son passage.

8 — DISSIMULATION DE TRACES (F) Comme Passage sans Trace, mais le lanceur peut aussi dissimuler les traces d'une quelconque créature dont il suit les traces.

9 — COURSE SUR L'EAU (F) Comme Marche sur l'Eau, mais le lanceur peut courir à la surface de l'eau.

10 — NAGE VÉRITABLE (F*) comme Nage excepté que la cible peut nager aussi vite qu'elle pourrait courir.

LES LOIS DE LA NATURE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — SOURCIER	1,6 kmR	—	Soi-même
2 — ALLUMAGE DE FEU	30 cm R	P	T
3 — RÉSISTANCE A LA CHALEUR*c	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
4 — RÉSISTANCE AU FROID*c	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
5 — DÉCOUVERTE DE NOURRITURE	1,6 km R	—	Soi-même
6 — STÉRILISATION	30 dm³/niv.	—	T
7 — DÉCOUVERTE D'ABRI	1,6 km R	—	Soi-même
8 — PIÈGES MINEURS	variable	P	T
9 — PRÉDICTION DU TEMPS	1,6 km R	—	Soi-même
10 — CONSCIENCE DE LA NATURE c	30 m R	C	Soi-même

1 — SOURCIER (I) Localise toute source d'eau courante à l'air libre, ou source souterraine dégagée, etc., de plus de 4 litres. Le lanceur connaît approximativement la qualité et la taille de la source.

2 — ALLUMAGE DE FEU (F) Tout bois (ou autre matériau organique inanimé) que le lanceur choisit, et qui se trouve à 30 cm ou moins de sa paume, s'enflamme et commence à brûler (il s'enflamme à une température inférieure ou égale à celle du bois).

3— RÉSISTANCE A LA CHALEUR (U*) Protège le lanceur de toute chaleur naturelle jusqu'à 93°C, et ajoute un Bonus de +20 aux JR contre la Chaleur ou −20 aux Attaques Élémentales de Feu.

4— RÉSISTANCE AU FROID (U*) Protège le lanceur de tout froid naturel jusqu'à −29°C, et ajoute un Bonus de +20 aux JR contre le Froid ou −20 aux Attaques Élémentales de Froid.

5— DÉCOUVERTE DE NOURRITURE (I) Le lanceur apprend la position de toute source de nourriture comestible, ainsi que le type et la quantité approximative (aussi bien la viande que les plantes).

6— STÉRILISATION (P) Stérilise jusqu'à 30dm³/niv. de matière solide ou liquide inamimée. Ainsi il élimine toute créature vivante mesurant jusqu'à 0,6 cm, mais il n'affecte pas les créatures plus grandes, pas plus que les poisons inanimés ou autres matériaux...

7— DÉCOUVERTE D'ABRI (I) Le lanceur apprend la position, le type et la taille approximative du plus proche espace couvert et étanche, dépassant les 4 m³. Les abris doivent avoir une entrée de plus de 60 cm de rayon donnant sur l'air libre.

8— PIÈGES MINEURS (F) Le lanceur peut construire, en 1 minute, un piège mineur à l'air libre. Ce piège délivrera un Coup Critique « B » à une quelconque personne (ex : une fosse recouverte, un collet qui déchire la victime, etc).

9— PRÉDICTION DU TEMPS (I) Alloue 95 % de chance de prédire la durée, la nature et l'importance des conditions météorologiques pour les prochaines 24 heures.

10— CONSCIENCE DE LA NATURE (I) Permet au lanceur de surveiller l'activité « animée » dans l'Aire d'Effet (c.à.d. mouvements, combats et manoeuvres). Ce sort ne peut être utilisé que si le rayon d'effet contient des plantes et/ou des animaux, car ce sont eux qui donnent au lanceur les informations qu'il recherche.

LES ASPECTS DE LA NATURE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CAMÉLÉON	Soi-même	1 mn/niv	Soi-même
2 — VOILE D'OMBRE	30 m R	1 mn/niv	T
3 — CONGÉLATION c	30 dm³/rd	C	3 m
4 — MOUVEMENT SILENCIEUX	Soi-même	1 mn/niv	Soi-même
5 — FUSION NATURE c	Soi-même	C	Soi-même
6 — LUMIÈRE	3 mR	10 mn/niv	T
7 — TÉNÈBRES	3 mR	10 mn/niv	T
8 — OMBRE	Soi-même	1 h/niv	Soi-même
9 — APPARENCE VÉGÉTALE	Soi-même	1 mn/niv	Soi-même
10 — TRANSLUCIDITÉ PSYCHIQUE c	Soi-même	C	Soi-même

1—CAMÉLÉON (F) Le lanceur et l'équipement qui se trouve à moins de 30 cm de son corps prend la couleur d'un objet organique qu'il choisit et avec lequel il est en contact. Confère un Bonus de +50 aux tentatives de Dissimulation.

2— VOILE D'OMBRE (F) Toutes les ombres et les ténèbres dans un rayon de 30 m autour du point touché s'épaississent, aidant la Dissimulation de +25.

3— CONGÉLATION (F) Tout liquide inanimé (30 dm³/niv peut être refroidi jusqu'à la congélation au rythme de 30 dm³/rd de concentration (la température ne peut pas descendre en dessous de −35°C).

4— MOUVEMENT SILENCIEUX (F) Le lanceur peut se déplacer en silence aussi longtemps qu'il ne crée pas de sons dont l'origine se trouve à plus de 30 cm de son corps (ex : claquer une porte, cogner une branche assez longue, etc.).

5— FUSION NATURE (F) Aussi longtemps qu'il ne bouge pas (il peut faire de petits mouvements tel que respirer, bouger un muscle), le lanceur se fond dans le terrain environnant, et ajoute +75 à son Bonus de Dissimulation.

6— LUMIÈRE (F) Éclaire une zone de 3 m de rayon autour du point touché.

7— TÉNÈBRES (F) Comme Lumière, excepté que le résultat est un rayon de 3 m de ténèbres. C'est l'équivalent d'une sombre nuit sans lune.

8— OMBRE (F) Le lanceur et l'équipement qui se trouve à 30 cm ou moins de son corps apparaissent sous forme d'ombre, et ainsi deviennent pratiquement invisibles dans l'obscurité et les zones d'ombre.

9— APPARENCE VÉGÉTALE (F) Le lanceur peut apparaître comme un quelconque type de plante mais l'effet est purement visuel : le lanceur ne changera pas de taille et n'aura ni l'odeur ni le contact d'une plante.

10— TRANSLUCIDITÉ PSYCHIQUE (U) Aussi longtemps que le lanceur se concentre, ses schémas mentaux apparaîtront comme ceux d'un animal local qu'il aura choisi. Cela trompera les sorts de Détection tels que Présence.

7.15 LISTES LIBRES DES SORTS THÉURGIQUES

LES DÉTECTIONS TRANSCENDANTALES

	Aire d'Effet	Durée	Portée
1 — DÉTECTION DE LA THÉURGIE c	1,5m R	1mn/niv	15m
2 — DÉTECTION DE L'ESSENCE c	1,5m R	1mn/niv	15m
3 — DÉTECTION DU MAL c	1,5m R	1mn/niv	15m
4 — DÉTECTION DES MALÉDICTIONS c	1,5m R	1mn/niv	15m
5 — LOCALISATION c	1 cible	1mn/niv	30m
6 — DÉTECTION DES PIÈGES c	1,5m R	1mn/niv	15m
7 — LOCALISATION c	1 cible	1mn/niv	90m
8 — DÉTECTION DE L'INVISIBLE c	1,5m R	1mn/niv	15m
9 — LOCALISATION c	1 cible	1mn/niv	150m
10 — RÉCIT D'UNE MALÉDICTION	malédiction	—	3m

1— DÉTECTION DE LA THÉURGIE (P) Détecte tout Objet, ou tout sort actif du Royaume Théurgique, dans un rayon de 1,5m. Ce rayon peut être différent à chaque round de concentration.

2— DÉTECTION DE L'ESSENCE (P) Détecte tout Objet, ou tout sort actif du Royaume Essentiel dans un rayon de 1,5m. Ce rayon peut-être différent à chaque round de concentration.

3— DÉTECTION DU MAL (P) Comme Détection de la Théurgie excepté que l'objet de la détection est une créature Maléfique, OU un Objet créé par le Mal, OU un Objet qui a été utilisé pendant longtemps par une personne particulièrement Maléfique.

4— DÉTECTION DES MALÉDICTIONS (P) Identique à Détection de la Théurgie excepté qu'il détecte les malédictions sur les êtres et les choses.

5— LOCALISATION (P) Donne la direction et la distance d'un quelconque Objet ou endroit avec lequel le lanceur est familiarisé, OU dont il a obtenu une description précise.

6— DÉTECTION DES PIÈGES (P) Identique à Détection de la Théurgie, excepté qu'il donne 75 % de chance de détecter un piège (certains pièges enchantés peuvent imposer des modifications à ce %).

7— LOCALISATION (P) Comme ci-dessus, mais la portée est de 90m.

8— DÉTECTION DE L'INVISIBLE (P) Identique à Détection de la Théurgie, excepté que la détection porte sur les choses invisibles ; toutes les Attaques portées contre des choses invisibles ainsi détectées sont modifiées de −50 (dans le cas où l'attaque aurait été impossible sans cela).

9— LOCALISATION (P) Comme ci-dessus, mais la portée passe à 150m.

10— RÉCIT D'UNE MALÉDICTION (I) Le lanceur peut déterminer la nature et l'origine d'une quelconque Malédiction ; y compris l'identité de celui qui en est à l'origine.

LES GUÉRISONS SUPERFICIELLES

	Aire d'Effet	Durée	Portée
1 — SOINS 10	1 cible	P	T
2 — SOULAGEMENT DES BRÛLURES/GELURES I	1 zone brûlée	P	T
3 — SOULAGEMENT D'ÉTOURDISSEMENT I *	1 cible	P	T
4 — RÉGÉNÉRATION I*c	1 cible	C	T
5 — SOULAGEMENT DES BRÛLURES/GELURES II	variable	P	T
6 — ÉVEIL	1 cible	P	T
7 — SOINS 50	1 cible	P	T
8 — SOULAGEMENT DES BRÛLURES/GELURES III	variable	P	T
9 — SOULAGEMENT D'ÉTOURDISSEMENT III*	1 cible	P	T
10 — RÉGÉNÉRATION III*c	1 cible	C	T

1— SOINS 10 (U) Soigne 1-10 Points de Coups de Commotionnants.

2— SOULAGEMENT DES BRÛLURES/GELURES I (U) Soignera une zone de gelure Légère, ou de brûlure au premier degré.

3— SOULAGEMENT D'ÉTOURDISSEMENT I (U*) Réduit d'un round la durée des effets d'un étourdissement sur une cible (ex. : une cible étourdie normalement pour 3 round, quittera cet état après deux rounds seulement si elle bénéficie du sort).

4— RÉGÉNÉRATION I (U*) Réduit les dégâts commotionnants, qu'une cible a subis au rythme de 1 Point de Coups restauré par round de concentration du lanceur.

5— SOULAGEMENT DES BRÛLURES/GELURES II (U) Comme Soulagement des Brûlures/Gelures I, excepté que deux zones de dégâts Légers, OU une zone de dégâts Modérés (c.àd. brûlure au second degré) peuvent être soignées.

6 — ÉVEIL (U) Eveille la cible instantanément.

7 — SOINS 50 (U) Comme Soins 10, excepté qu'il soigne 5-50 Points de Coups Commotionnants.

8 — SOULAGEMENT DES BRÛLURES/GELURES III (U) Comme Soulagement des Brûlures/Gelures I, excepté que trois zones de dégâts Légers, OU une zone de dégâts Graves (cad. brûlure au troisième degré), OU une combinaison de une zone de dégâts Légers plus une zone de dégâts Modérés, peuvent être soignées.

9 — SOULAGEMENT D'ÉTOURDISSEMENT III (U*) Comme Soulagement d'Étourdissement I, excepté que la durée de l'étourdissement est réduite de 3 rounds.

10 — RÉGÉNÉRATION III (U*) Comme Régénération I excepté que 3 Points de Coups sont restaurés par round.

LES LOIS DU SON ET DE LA LUMIÈRE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — PROJECTION DE LUMIÈRE	Faisceau de 15 m	10 mn/niv	Soi-même
2 — COMMUNICATION I c	1 cible	C	3 m
3 — LUMIÈRE	3 mR	10 mn/niv	T
4 — SILENCE	30 cm R	1 mn/niv	30 m
5 — LUMIÈRE SOUDAINE	3 mR	—	30 m
6 —COMMUNICATION II c	1 cible	C	3 m
7 — ÉCLAIR CHOQUANT	1 cible	—	30 m
8 — SILENCE	3 mR	1 mn/niv	30 m
9 — LUMIÈRE TOTALE	3 mR	1 mn/niv	T
10 — LUMIÈRE DIFFÉRÉE	3 mR	variable	T

1 — PROJECTION DE LUMIÈRE (F) Un faisceau de lumière de 15 m (comparable à la lumière d'un flash) jaillit de la paume du lanceur. Il peut l'allumer et l'éteindre en ouvrant et fermant la main.

2 — COMMUNICATION (P) La cible est capable de communiquer des idées de base, dans le langage spécifique de quelqu'un qui se trouve à 3 m ou moins (faim, soif, paix, etc...)

3 — LUMIÈRE (F) Éclaire une zone de 3 m de Rayon autour du point touché. La lumière produite est équivalente à celle d'une torche. Si le point est placé sur une créature, ou sur un objet qui se déplace, la zone éclairée se déplace avec.

4 — SILENCE (F) Crée une zone de 30 cm de Rayon autour de la cible ; aucun son ne peut voyager dans cette zone, ni en sortir. La zone est centrée sur la cible et se déplace avec elle, le cas échéant.

5 — LUMIÈRE SOUDAINE (F) Il se produit une explosion (3 m de Rayon) de lumière intense. Quiconque se trouve dans la zone est soumis à un Jet de Résistance. En cas d'échec du JR, la victime est étourdie pour 1 rd par 5 points d'échec de son JR.

6 — COMMUNICATION II (P) Comme Communication I, mais le lanceur peut communiquer des concepts complexes. Toutefois il reste encore de fortes possibilités pour qu'il se produise des erreurs d'interprétations.

7 — ÉCLAIR CHOQUANT (E) Un éclair d'intense lumière chargée est tiré de la paume du lanceur. Les résultats sont déterminés sur la Table TA-7

8 — SILENCE (F) Comme ci-dessus, mais le Rayon est de 3 m.

9 — LUMIÈRE TOTALE I (F) Comme Lumière, excepté que c'est là l'équivalent de la pleine lumière du jour ; elle est capable d'annuler les effets de toutes les obscurités magiquement créées.

10 — LUMIÈRE DIFFÉRÉE (F) Comme Lumière, excepté qu'il est possible de différer l'action du sort d'une durée pouvant aller jusqu'à 24 h, OU jusqu'à ce qu'une créature passe, OU jusqu'à ce qu'un mot soit prononcé, etc...

LES LÉNIFIANTS SPIRITUELS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — APAISEMENT I	1 cible	1 mn/niv	30 m
2 — APAISEMENT II	2 cibles	1 mn/niv	30 m
3 — RETENUE c	1 cible	C	30 m
4 — APAISEMENT A DISTANCE	1 cible	1 mn/niv.	90 m
5 — ÉTOURDISSEMENT*	1 cible	variable	15 m
6 — APAISEMENT III	3 cibles	1 mn/niv.	30 m
7 — APAISEMENT IV	4 cibles	1 mn/niv.	30 m
8 — ASSOUPISSEMENT*	1 cible	variable	15 m
9 — APAISEMENT V	5 cibles	1 mn/niv.	30 m
10 — AVEUGLEMENT*	1 cible	variable	15 m

1 — APAISEMENT I (F) La cible n'entreprendra aucune action agressive/Offensive, et ne combattra que si elle est attaquée.

2 — APAISEMENT II (F) Comme Apaisement I, mais 2 cibles peuvent être affectées. Les deux doivent se trouver dans le champ de vision du lanceur au moment où le sort est lancé.

3 — RETENUE (F) Une quelconque créature peut être retenue jusqu'à ne plus disposer que de 25 % de son activité normale pour aussi longtemps que le lanceur se concentre.

4 — APAISEMENT A DISTANCE (F) Comme Apaisement I, mais la portée passe à 90 m.

5 — ÉTOURDISSEMENT (F*) Le lanceur pointe son bras (coude bloqué, poing fermé) vers la cible et canalise le pouvoir brut de sa divinité : la cible est étourdie pour un round/10 points d'échec de son JR.

6 — APAISEMENT III (F) Comme Apaisement II, mais 3 cibles peuvent être affectées.

7 — APAISEMENT IV (F) Comme Apaisement II, mais 4 cibles peuvent être affectées.

8 — ASSOUPISSEMENT (F*) Comme Étourdissement, excepté que la cible est plongée dans un profond sommeil pour un round/10 points d'échec de son JR.

9 — APAISEMENT V (F) Comme Apaisement II, mais 5 cibles peuvent être affectées.

10 — AVEUGLEMENT (F*) Comme Étourdissement, excepté que la cible est aveuglée pour 10 mn/10 points d'échec de son JR.

LES DÉPLACEMENTS DANS LA NATURE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — MARCHE SUR LES BRANCHES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
2 — MARCHE SUR L'EAU	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
3 — NAGE*	Soi-même	5 mn/niv.	Soi-même
4 — MARCHE SUR LE SABLE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
5 — FUSION DANS « L'ORGANIQUE »	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
6 — COURSE SUR LES BRANCHES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
7 — COURSE SUR LES PENTES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
8 — COURSE SUR L'EAU	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
9 — MARCHE SUR LE VENT	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
10 — NAGE VÉRITABLE*	Soi-même	5 mn/niv.	Soi-même

1 — MARCHE SUR LES BRANCHES (F) Permet au lanceur de marcher sur des branches d'arbres à peu près horizontales comme s'il se trouvait au sol (il importe que la branche puisse supporter son poids).

2 — MARCHE SUR L'EAU (F) Permet au lanceur de marcher sur l'eau, maximum 15 m/rd, comme s'il se trouvait au niveau d'un sol sec. Un Jet de Manoeuvre est requis si la surface de l'eau est agitée.

3 — NAGE (F*) Permet à la cible de nager sans fatigue ni dépense d'énergie.

4 — MARCHE SUR LE SABLE (F) Comme Marche sur le Branches, excepté que le lanceur peut courir sur une surface sablonneuse comme s'il était sur un terrain ferme.

5 — FUSION DANS « L'ORGANIQUE » (F) Permet au lanceur de fusionner dans un matériau organique jusqu'à 30 cm de profondeur (une partie au moins du corps doit se trouver à 30 cm ou moins de la surface du matériau). Il est inactif, mais conscient de l'activité environnante. Le lanceur ne peut se déplacer quand sa fusion est réalisée, mais il peut en émerger à tout moment.

6 — COURSE SUR LES BRANCHES (F) Comme Marche sur les Branches, excepté que le lanceur peut courir le long de la branche.

7 — COURSE SUR LES PENTES (F) Comme Marche sur les Branches, excepté que le lanceur peut courir sur des surfaces de pierres inclinées jusqu'à 75°.

8 — COURSE SUR L'EAU (F) Comme Marche sur l'Eau, mais le lanceur peut courir à la surface de l'eau.

9 — MARCHE SUR LE VENT (F) Permet au lanceur de marcher sur des courant d'air (vents). Le mouvement doit se faire à altitude constante. Un Jet de Manoeuvre est requis en cas de turbulences athmosphériques.

10 — NAGE VÉRITABLE (F*) Comme Nage excepté que la cible peut nager aussi vite qu'elle pourrait courir.

LES PROTECTIONS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — PRIÈRE	1 cible	1 mn/niv.	3 m
2 — BÉNÉDICTION	1 cible	1 mn/niv.	30 m
3 — RÉSISTANCE	1 cible	1 mn/niv.	30 m
4 — RÉSISTANCE ÉLÉMENTALE	1 cible	1 mn/niv.	30 m.
5 — APPARENCE VÉGÉTALE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
6 — RESPIRATION SUBAQUATIQUE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
7 — APPARENCE ANIMALE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
8 — OMBRE	Soi-même	1 h/niv.	Soi-même
9 — DÉFLEXIONS DE PROJECTILES ORGAN.*	Soi-même	—	Soi-même
10 — DÉFLEXIONS ORGANIQUES EN MÊLÉE*	Soi-même	—	Soi-même

1 — PRIÈRE (U) La cible reçoit un Bonus de 10 à ses JR et à ses Jets de Manoeuvres.

2 — BÉNÉDICTION (U) La cible reçoit un Bonus de 10 à son Bonus Défensif et à ses Jets de Manoeuvres.

3 — RÉSISTANCE (U) La cible reçoit un Bonus de +5 à son BD et à ses JR.

4 — RÉSISTANCE ÉLÉMENTALE (U) Protège le lanceur des chaleurs naturelles jusqu'à 93 °C, et des froids naturels jusqu'à —29 °C. Il confère un Bonus de +20 à ses JR contre les sorts de chaleur ou de froid, et ajoute +20 à son BD contre les sorts Élémentaux de chaleur ou de froid.

5 — APPARENCE VÉGÉTALE (E) Permet au lanceur de prendre l'apparence d'un type quelconque de plante, dont la taille doit être à 10 % près celle du lanceur. Ce n'est que purement visuel, et le lanceur ne dispose pas de l'odeur, ni du toucher de la plante.

6 — RESPIRATION SUBAQUATIQUE (U) Le lanceur est capable de respirer sous l'eau aussi bien qu'à l'air libre.

7 — APPARENCE ANIMALE (E) Comme Apparence Végétale, excepté que le lanceur peut prendre l'apparence d'un quelconque type d'animal.

8 — OMBRE (F) Le lanceur prend l'apparence d'une ombre, ce qui lui procure une quasi invisibilité dans les zones obscures.

9 — DÉFLEXIONS DE PROJECTILES ORGANIQUES (F*) Modifie la trajectoire d'un projectile tiré en direction du lanceur : Soustrait 100 au Jet d'Attaque du Projectile. Le projectile doit être, au moins partiellement, de composition organique.

10 — DÉFLEXIONS ORGANIQUES EN MÊLÉE (F*) Comme les Déflexions de Projectiles Organiques, excepté que c'est à un jet d'Attaque de Mélée que la soustraction de 100 s'applique.

LES SORTS DE DÉFENSE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — PROTECTION I	1 cible	1 min/niv.	3 m
2 — PROTECTION DE ZONE I c	3 mR	1 min/niv.	3 m
3 — NEUTRALISATION DE MALÉDICTIONS	1 malédiction	1 min/niv.	T
4 — PROTECTION II	1 cible	1 min/niv.	3 m
5 — PROTECTION DE ZONE II c	3 mR	1 min/niv.	3 m
6 — CONJURATION DE MALÉDICTIONS	1 malédiction	P	T
7 — NEUTRALISATION DE MALÉDICTIONS	1 malédiction	1 h/niv.	3 m
8 — ANNULATION DE SORTS	1 sort	P	3 m
9 — PROTECTION III	1 cible	1 min/niv.	3 m
10 — PROTECTION DE ZONE III c	3 mR	1 min/niv.	3 m

1 — PROTECTION I (P) Soustrait 10 à tous les Jets d'Attaques Élémentales dirigées contre la cible, et ajoute 10 à ses JR contre les Sorts.

2 — PROTECTION DE ZONE I (P) Comme Protection I mais toutes les créatures se trouvant dans l'AE en bénéficient lorsque le lanceur se concentre.

3 — NEUTRALISATION DE MALÉDICTIONS (F) Les effets d'une Malédiction sont neutralisés pour toute la durée du sort, mais reprennent dès qu'elle est expirée. La malédiction reçoit un modificateur de −20 au JR qui peut lui permettre d'éviter la neutralisation temporaire.

4 — PROTECTION II (P) Comme Protection I mais le Bonus passe à 20.

5 — PROTECTION DE ZONE II (P) Comme Protection de Zone I, mais le Bonus passe à 20.

6 — CONJURATION DE MALÉDICTIONS (F) Annule une Malédiction, si la malédiction « rate » son JR : Le niveau de la cible est celui du lanceur qui, à l'origine, a lancé la malédiction et le niveau de l'attaquant est celui du lanceur de ce sort de Conjuration. Une fois que ce sort a été lancé sur une malédiction donnée, il ne peut plus être lancé par le même utilisateur de sort sur cette malédiction précise, jusqu'à ce que le lanceur ait atteint un autre niveau.

7 — NEUTRALISATION DE MALÉDICTIONS (F) Comme plus haut, mais les effets de la malédiction sont neutralisés pour une durée de 1 h/niveau.

8 — ANNULATION DE SORTS (F) Identique à Conjuration de Malédictions excepté qu'il s'applique à un Sort existant qui sera annulé.

9 — PROTECTION III (P) Comme Protection I mais le Bonus passe à 30.

10 — PROTECTION DE ZONE III (P) Comme Protection de Zone I mais le Bonus passe à 30.

LA CONNAISSANCE DE LA NATURE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — DÉTECTION DE PIÈGES c	1,5 mR	1 min/niv.	3 m
2 — CONSCIENCE DE LA NATURE c	30 mR	C	Soi-même
3 — PRÉDICTION DES TEMPÊTES	1,6 km R/niv.	—	Soi-même
4 — PRÉDICTION DU TEMPS	1,6 km R/niv.	—	Soi-même
5 — CONSCIENCE DE LA NATURE c	90 mR	C	Soi-même
6 — ÉVOCATION DE BRISE	cône de 6 m	1 rd/niv.	Soi-même
7 — CONSCIENCE DIFFÉRÉE	3 mR	1 h/niv.	Soi-même
8 — ÉVOCATION BRUMEUSE	3 mR/niv.	P	3 m/niv.
9 — CONSCIENCE DE LA NATURE c	150 mR	C	Soi-même
10 — PRÉDICTION DU TEMPS	1,6 km R/niv.	—	Soi-même

1 — DÉTECTION DE PIÈGES (P) Le lanceur a 75 % de chance de détecter un piège extérieur placé dans un Rayon de 1,5 m sur lequel il se concentre. Un rayon différent peut être choisi à chaque round.

2 — CONSCIENCE DE LA NATURE (I) Permet au lanceur de surveiller l'activité « animée » dans la zone (c.à.d. mouvements, combats, et manoeuvres). Ce sort ne peut être utilisé que s'il y a des animaux et/ou des plantes dans l'Aire d'Effet.

3 — PRÉDICTION DES TEMPÊTES (I) Donne au lanceur 95 % de chances de prédire l'heure et le type de n'importe quelle précipitation ou tempête à 15 mn près au cours des 24 prochaines heures.

4 — PRÉDICTION DU TEMPS (I) Comme Prédiction des Tempêtes excepté qu'il permet de prédire l'horaire, la nature et l'importance des phénomènes météorologiques généraux.

5 — CONSCIENCE DE LA NATURE (I) Comme ci-dessus mais le Rayon est porté à 90 m.

6 — ÉVOCATION DE BRISE (F) Crée une brise tourbillonnante qui prend naissance autour du lanceur et souffle dans une direction déterminée. Elle emporte toutes les suspensions ou matières gazeuses (poussières, nuées, etc.) et retranche 30 à toutes les attaques par projectiles qui la traversent. La brise affecte la forme d'un cône de 6 m de long (dont le lanceur est le sommet, et qui mesure 6 m à sa base). La vitesse du vent est de 16 km/h.

7 — CONSCIENCE DIFFÉRÉE (I) Comme Conscience de la Nature, mais le lanceur peut faire en sorte que le sort soit placé comme « Alarme ». Il sera alerté lors de toute activité « animée » se produisant dans le Rayon d'Effet.

8 — ÉVOCATION BRUMEUSE (F) Crée un brouillard naturel dense dans le Rayon d'Effet. Il obscurcit la vision et soustrait 50 à toute Attaque par Projectile.

9 — CONSCIENCE DE LA NATURE (I) Comme ci-dessus mais le Rayon est porté à 150 m.

10 — PRÉDICTION DU TEMPS (I) Comme ci-dessus mais la période de prédictions est de 1 jour par niveau.

7.16 LISTES DE SORTS RÉSERVÉES AUX ANIMISTES

LES LOIS DU SANG

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — COAGULATION I	1 cible	P	T
2 — CICATRISATION I	1 cible	P	T
3 — RESTAURATION DES VAISSEAUX MINEURS	1 cible	P	T
4 — COAGULATION V	1 cible	P	T
5 — CICATRISATION III	1 cible	P	T
6 — RESTAURATION DES VAISSEAUX MAJEURS	1 blessure	P	T
7 — SUTURE-SANG*	1 membre	P	T
8 — TRANSFUSION SANGUINE	1 cible	P	T
9 — COAGULATION MASSIVE	1 cible	P	T
10 — CICATRISATION MASSIVE	1 cible	P	T

1 — COAGULATION I (U) La perte de sang d'une cible (Points de Coups par Round) est réduite de 1 ; pendant une heure, elle ne peut ni se battre, ni se déplacer plus vite qu'au pas de marche, sinon la blessure se rouvre et la perte de sang recommence.

2 — CICATRISATION I (U) La perte de sang de la cible (Points de Coups par round) est réduite de 1.

3 — RESTAURATION DES VAISSEAUX MINEURS (U) La perte de sang de la cible (Points de Coups par round) est réduite de 3. Cela reflète la réparation des vaisseaux sanguins mineurs, aussi les artères et les veines ne sont-elles pas affectées. (Ces vaisseaux majeurs sont touchés si l'hémorragie, sur une seule blessure, inflige une perte de 5 points de Coups ou plus par round).

4 — COAGULATION V (U) Comme Coagulation I, mais la perte de sang est réduite de 5 Points.

5 — CICATRISATION III (U) Comme Cicatrisation I mais la perte de sang est réduite de 3 Points.

6 — RESTAURATION DES VAISSEAUX MAJEURS (U) Répare les dommages d'une quelconque artère ou veine. (Ces vaisseaux majeurs sont touchés si l'hémorragie, sur une seule blessure, inflige une perte de 5 Points de Coups ou plus par round).

7 — « SUTURE » — SANG (U*) Lorsqu'il est utilisé avec les autres sorts de SUTURE des autres Listes (Os/muscles et Organes), ce sort permet de rattacher un membre rompu. Le temps de récupération est de 1-10 jours.

8 — TRANSFUSION SANGUINE (U) Le lanceur peut transférer 1/4 litre de sang d'un donneur volontaire (ou inconscient) à un autre personnage qui a subi une perte de sang (c.ad. une perte de Points de Coups par round). Le lanceur doit placer une main sur le donneur, et l'autre sur le personnage blessé. Chaque 1/4 de litre transfusé restaure 50 Points de Coups du personnage et le donneur subit une réduction d'activité de – 20 pendant 12 h. Un personnage ne peut à la fois être donneur et recevoir une transfusion dans les 12 heures.

9 — COAGULATION MASSIVE (U) Comme Coagulation I, mais la perte de sang (Points de Coups par round) est réduite d'un nombre de points égal au niveau du lanceur.

10 — CICATRISATION MASSIVE (U) Comme Cicatrisation I, mais la perte de sang (Points de Coups par round) est réduite d'un nombre de points égal au niveau du lanceur.

LES SOINS DES ORGANES

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — RESTAURATION NASALE	1 nez	P	T
2 — RESTAURATION NERVEUSE MINEURE	1 zone	P	T
3 — RESTAURATION AURICULAIRE MINEURE	1 oreille	P	T
4 — RESTAURATION OCULAIRE MINEURE	1 oeil	P	T
5 — RESTAURATION NERVEUSE MAJEURE	1 zone	P	T
6 — RESTAURATION AURICULAIRE MAJEURE	1 oreille	P	T
7 — « SUTURE » ORGANIQUE*	1 membre	P	T
8 — RESTAURATION OCULAIRE MAJEURE	1 oeil	P	T
9 — VÉRITABLE RESTAURATION NERVEUSE	1 zone	P	T
10 — RESTAURATION ORGANIQUE	1 organe	P	T

1 — RESTAURATIONNASALE (U) Soigne n'importe quel dommage nasal, sauf la perte totale du nez.

2 — RESTAURATION NERVEUSE MINEURE (U) — Soigne n'importe quel dommage nerveux mineur dans une zone. Le temps de récupération est 1-10 heures.

3 — RESTAURATION AURICULAIRE MINEURE (U) — Soigne n'importe quel dommage de l'oreille externe, y compris la perte de l'oreille, (la régénération prend 1-10 heures).

4 — RESTAURATION OCULAIRE MINEURE (U) — Soigne n'importe quel dommage oculaire mineur (irritation de la cornée, décollement de la rétine, enlèvement de corps étrangers, etc...)

5 — RESTAURATION NERVEUSE MAJEURE (U) — identique à Restauration Nerveuse Mineure, excepté que cela s'applique à une zone de dommages majeurs (temps de récupération : 1-10 h).

6 — RESTAURATION AURICULAIRE MAJEURE (U) — Identique à Restauration Auriculaire Mineure, mais les soins s'appliquent aux dommages infligés à l'oreille interne (restaure l'audition).

7 — « SUTURE » ORGANIQUE (U*) — Lorsqu'il l'utilise avec les sorts de Suture des autres listes, le lanceur est capable de restaurer un membre rompu, le temps de récupération est 1-10 jours.

8 — RESTAURATION OCULAIRE MAJEURE (U) — Identique à Restauration Oculaire Mineure, mais les soins s'appliquent à n'importe quels dommages sauf à la perte complète de l'oeil.

9 — VÉRITABLE RESTAURATION NERVEUSE (U) — Comme Restauration Nerveuse Majeure, mais la récupération est instantanée.

10 — RESTAURATION ORGANIQUE (U) — Restaure un organe endommagé s'il n'a pas été totalement détruit. Le temps de récupération est 1-10 heures. Cela n'affecte pas le cerveau.

LES PURIFICATIONS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU	30 cm R	—	3 m
2 — DÉTECTION DES MALADIES c	1,50 m R	1 mn/niv.	30 m
3 — ÉLIMINATION D'UNE MALADIE	1 cible	P	3 m
4 — DÉTECTION DE POISON c	1,50 m R	1 mn/niv.	30 m
5 — NEUTRALISATION DE POISON	1 cible	P	3 m
6 — RÉSISTANCE AUX MALADIES	1 cible	1 mn/niv.	3 m
7 — RÉSISTANCE AUX POISONS	1 cible	1 mn/niv.	3 m
8 — NEUTRALISATION DES MALADIES	3 m R	P	3 m
9 — NEUTRALISATION DES POISONS	3 m R	P	3 m
10 — GUÉRISON PSYCHIQUE	1 cible	P	3 m

1 — PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU (P) — Élimine n'importe quelle Maladie ou poison dans toute nourriture, et dans toute eau, à l'intérieur du rayon d'Effet ; les Maladies et Poisons spéciaux ou magiques bénéficient du JR, s'ils sont d'une puissance suffisante.

2 — DÉTECTION DES MALADIES (P) — Détecte toute Maladie, ou source de maladie. A chaque round, le lanceur peut se concentrer sur un Rayon de 1,5 m, dans les limites de la Portée.

3 — ÉLIMINATION D'UNE MALADIE (P) — Stoppe l'évolution d'une maladie (y compris la contagion) déjà « installée » dans le corps d'une cible, de sorte que son corps n'a plus a subir de dégâts ultérieurs en raison de cette maladie.

4 — DÉTECTION DE POISON (P) — Comme la Détection des Maladies, mais seul le poison est détecté.

5 — NEUTRALISATION DE POISON (P) — Neutralise un quelconque poison dans le système de la cible. Les dégâts déjà infligés ne sont pas soignés.

6 — RÉSISTANCE AUX MALADIES (U) — La cible bénéficie d'un JR supplémentaire contre les Maladies (2 JR peuvent être tentés, celui qui est le plus favorable à la cible est utilisé).

7 — RÉSISTANCE AUX POISONS (U) — La cible bénéficie d'un JR supplémentaire contre les Poisons (2 JR peuvent être tentés, celui qui est le plus favorable à la cible est utilisé).

8 — NEUTRALISATION DES MALADIES (P) — Toutes les Maladies, dans un Rayon de 3 m, sont neutralisées (c. à d. stérilisées ou détruites).

9 — NEUTRALISATION DES POISONS (P) — Tous les poisons dans un rayon de 3 m sont rendus inoffensifs.

10 — GUÉRISON PSYCHIQUE (P) — La cible est soignée d'une maladie mentale (paranoïa, psychose, phobie, etc.) : La récupération complète prend 1-50 jours.

LA MAÎTRISE DES PLANTES

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — CONNAISSANCE DES PLANTES	1 plante	—	T
2 — LANGAGE DES PLANTES	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
3 — EFFICACITÉ INSTANTANÉE	1 herbe	—	T
4 — MAÎTRISE DES HERBES	1 herbe	P	T
5 — LOCALISATION DES PLANTES	1,6 km R	—	1,6 km
6 — ÉPURATION DES HERBES	1 herbe	P	3 m
7 — CROISSANCE ACCÉLÉRÉE	3 m R	1 jour	3 m
8 — PRODUCTION D'HERBE	1 herbe	P	T
9 — CROISSANCE DES PLANTES	1 plante	P	T
10 — CONTRÔLE DES PLANTES	1 plante	1 mn/niv.	30 m

1 — CONNAISSANCE DES PLANTES (I) — Le lanceur apprend la nature et l'histoire d'une quelconque plante.

2 — LANGAGE DES PLANTES (U) — Le lanceur acquiert la connaissance du langage d'une quelconque espèce de plante pour la durée du sort (un représentant de cette espèce doit se trouver dans les 30 m).

3 — EFFICACITÉ INSTANTANÉE (U) — Permet au lanceur de faire en sorte qu'une Herbe puisse être appliquée et prenne effet instantanément. Dès que cette Herbe est utilisée, après avoir reçu ce « traitement », ses effets sont ressentis instantanément.

4 — MAÎTRISE DES HERBES (U) — Permet au lanceur de doubler la puissance d'une quelconque Herbe (croissante ou morte). Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois par dose d'herbe. Il doit être lancé immédiatement avant l'utilisation de la dose. Il peut être lancé sur une demi-dose à la fois, de façon à lui conférer la puissance d'une dose complète.

5 — LOCALISATION DES PLANTES (P) — Le lanceur peut localiser les membres d'une quelconque espèce de Plante, ou trouver quelles espèces se trouvent dans une zone.

6 — ÉPURATION DES HERBES (U) — Permet au lanceur d'éliminer tout poison dangereux, sous-produit, ou effet secondaire d'une dose d'Herbe.

7 — CROISSANCE ACCÉLÉRÉE (F) — Permet au lanceur de multiplier par 100 la vitesse de croissance d'une espèce de plante, dans le Rayon d'Effet.

8 — PRODUCTION D'HERBE (U) — Permet au lanceur de faire croître une Herbe en plantant la semence appropriée. Le résultat est une plante stérile qui croît en 1-10 rounds.

9 — CROISSANCE DES PLANTES (F) — Permet au lanceur de doubler la taille d'une quelconque plante. La croissance nécessite un jour. Si la plante n'a pas déjà atteint sa pleine maturité, elle atteindra le double de sa taille normale lorsqu'elle sera mature.

10 — CONTRÔLE DES PLANTES (F) — Le lanceur peut contrôler le processus mental et/ou automatique d'une quelconque plante. Le lanceur peut aussi contrôler le mouvement de la plante si elle est capable de se mouvoir.

LA THEURGIE DIRECTE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — PRÉSERVATION	1 corps	1 h/niv.	3 m
2 — INTUITIONS I	Soi-même	—	Soi-même
3 — RÊVE I	Soi-même	—	Soi-même
4 — RÉTENTION VITALE	1 corps	1 h/niv.	3 m
5 — INTUITIONS III	Soi-même	—	Soi-même
6 — RÉCIT DE MORT	1 corps	—	3 m
7 — PRÉSERVATION	1 corps	1 j/niv.	3 m
8 — INTUITIONS V	Soi-même	—	Soi-même
9 — RÊVES III	Soi-même	—	Soi-même
10 — RÉTENTION VITALE	1 corps	1 j/niv.	3 m

1 — PRÉSERVATION (U) — Le lanceur peut préserver un corps ; prévenir toute détérioration ou dommage ultérieur (hémorragies, destruction des cellules, décomposition). Il en résulte un coma si la cible est encore en vie. Ce sort ne peut éviter la Mort (le départ de l'âme).

2 — INTUITIONS I (I) — Le lanceur reçoit la vision de ce qui va probablement se passer dans la prochaine minute s'il entreprend une action spécifique.

3 — RÊVE I (I) — Le lanceur fait un rêve en relation avec un sujet de son choix. Il doit dormir ou méditer pendant au moins 8 heures.

4 — RÉTENTION VITALE (U) — Le lanceur peut prévenir le « départ » de l'âme d'un corps physiquement « mort ». Ainsi la Mort définitive ne se produit-elle pas et la créature peut retrouver la santé par simple restauration de son corps (un sort de préservation est nécessaire à la conservation du corps). Le sort doit être lancé sur la cible dans les 2 minutes (12 rounds) qui suivent la « mort » physique, faute de quoi l'âme s'échappe. Le retour d'une âme dans un corps ne peut s'accomplir qu'avec un sort qui se trouve être, au moins, du 12e niveau (voir paragraphe 4.74).

5 — INTUITIONS III (I) — Comme intuitions I mais la vision perçue concerne les trois prochaines minutes.

6 — RÉCIT DE MORT (I) — Le lanceur reçoit une vision des évènements qui entourent la mort d'une quelconque créature, à travers les yeux de cette créature. Il reçoit aussi une vision du tueur. Le corps doit être mort dans les limites d'un nombre d'années égal au niveau du lanceur.

7 — PRÉSERVATION (U) — Comme plus haut, mais la durée est portée à 1 jour par niveau.

8 — INTUITIONS V (I) — Comme Intuitions I, mais la période perçue couvre 5 minutes.

9 — RÊVES III (I) — Comme Rêves I, mais la limite est de 3 rêves par période de 8 heures. Ces rêves peuvent concerner des sujets différents.

10 — RÉTENTION VITALE (U) — Comme ci-dessus, mais la durée est de 1 jour/niv.

LA MAÎTRISE ANIMALIÈRE

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — SOMMEIL ANIMALIER	1 animal	1 mn/niv.	30 m
2 — CAMOUFLAGE	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
3 — APPEL I c	—	1 mn	30 m
4 — LANGAGES ANIMALIERS	Soi-même	1 mn/niv.	Soi-même
5 — CONTRÔLE DES ANIMAUX c	1 animal	C	30 m
6 — APPEL III c	—	variable	30 m
7 — LOCALISATION ANIMALIÈRE	1,6 km R	—	1,6 km
8 — AMITIÉ ANIMALE c	15 m R	C	Soi-même
9 — EMPATHIE ANIMALIÈRE c	1 animal	C	30 m
10 — APPEL V c	—	C	30 m

1 — SOMMEIL ANIMALIER (F) — Plonge un animal dans le sommeil. Cela n'affectera pas les créatures enchantées ou intelligentes. On entend ici par Animal, une créature à l'intelligence limitée qui agit par instinct ou par entrainement.

2 — CAMOUFLAGE (E) — Permet au lanceur de se fondre dans le terrain environnant et de devenir totalement indiscernable pour les animaux. Confère un Bonus de +30 pour se cacher des autres.

3 — APPEL I (F) — Le lanceur peut appeler une créature non intelligente de niveau 1 qui restera avec lui pendant une minute et disparaîtra ensuite. Le lanceur peut contrôler la créature quand il se concentre. Le lanceur peut spécifier le type général de créature qu'il souhaite appeler mais le type précis de créature qui répondra à l'appel est déterminé aléatoirement (ex. : un lanceur pourrait spécifier : ongulé à quatre pattes, et recevoir un zèbre, un cheval, un chameau, etc...).

4 — LANGAGES ANIMALIERS (U) — Le lanceur acquiert la connaissance du langage d'une quelconque espèce animale pour la durée du sort (un représentant de l'espèce doit se trouver dans les 30 m). A cet effet, on considère comme langage animalier, toute forme de communication.

5 — CONTRÔLE DES ANIMAUX (F) — Permet au lanceur de contrôler les actions d'un quelconque animal quand il se concentre.

6 — APPEL III (F) — Comme Appel I, mais le lanceur peut appeler un animal de 3e niveau pour une minute, OU un premier niveau pour 3 minutes, OU trois 1er niveau pour une minute OU, etc. En d'autres termes, le résultat du (total des niveaux des créatures) multiplié par (le nombre de minutes) ne peut excéder 3.

7 — LOCALISATION ANIMALIÈRE (P) — Le lanceur peut localiser les membres d'une quelconque espèce animale, ou trouver quelles sont les espèces qui se trouvent dans la zone.

8 — AMITIÉ ANIMALE (F) — Tous les animaux qui se trouvent dans les 15 m agiront amicalement envers le lanceur. Toutefois le lanceur ne les contrôle pas.

9 — EMPATHIE ANIMALIÈRE (P) — Le lanceur peut visualiser les pensées et les émotions d'un quelconque animal.

10 — APPEL V (F) — Comme Appel III, mais le produit ne peut dépasser 5.

GUÉRISONS DES MUSCLES ET DES OS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — RÉDUCTION D'ENTORSE	1 entorse	P	T
2 — RÉDUCTION DE FRACTURE MINEURE	1 fracture	P	T
3 — RESTAURATION DE MUSCLE	1 muscle	P	T
4 — RESTAURATION DE CARTILAGE	1 articulation	P	T
5 — RESTAURATION DE TENDON	1 tendon	P	T
6 — RÉDUCTION DE FRACTURE MAJEURE	1 fracture	P	T
7 — « SUTURE »*	1 membre	P	T
8 — RESTAURATION DE DENT	1 dent	P	T
9 — RESTAURATION DE CRÂNE	1 crâne	P	T
10 — RESTAURATION D'ARTICULATION	1 articulation	P	T

1 — RÉDUCTION D'ENTORSE (U) — Élimine une entorse.

2 — RÉDUCTION DE FRACTURE MINEURE (U) — Ressoude une fracture simple (ni les fractures complexes, ni les éclatements, ni les dommages articulaires, ni les dommages de la boîte crânienne). Temps de récupération : 1-10 h.

3 — RESTAURATION DE MUSCLE (U) — Restaure un muscle endommagé (ne s'applique pas aux organes tels que le coeur). Temps de récupération : 1-10 h.

4 — RESTAURATION DE CARTILAGE (U) — Restaure tous les cartilages endommagés autour d'une articulation. Temps de récupération : 1-10 h.

5 — RESTAURATION DE TENDON (U) — Restaure un tendon endommagé. Temps de récupération : 1-10 h.

6 — RÉDUCTION DE FRACTURE MAJEURE (U) — Ressoude une fracture simple ou complexe (ni les éclatements, ni les dommages articulaires, ni les dommages de la boîte crânienne). Temps de récupération : 1-10 h.

7 — « SUTURE » (U*) — Lorsqu'il est utilisé avec les autres sorts de Suture des autres Listes de soins (Les Lois du Sang et Les Soins des Organes), il permet de rattacher un membre rompu. Temps de récupération : 1-10 h.

8 — RESTAURATION DE DENT (U) — Ce sort peut restaurer tout dommage dentaire ; y compris les cavités dentaires, abcès, ainsi que les dents brisées. Si une dent est tombée ou brisée en morceaux, le sort la reconstituera si la majeure partie de la dent peut être retrouvée.

9 — RESTAURATION DE CRÂNE (U) — Ressoude toute fracture du crâne sauf les zones « pulvérisées ». Temps de récupération : 1-10 h.

10 — RESTAURATION D'ARTICULATION (U) — Restaure une articulation endommagée (non pas les articulations fracassées). Temps de récupération : 1-10 h.

LES CRÉATIONS

	AIRE D'EFFET	DURÉE	PORTÉE
1 — SUSTENTATION PERSONNELLE	Soi-même	1 jour	Soi-même
2 — MUR D'AIR c	3 mx3 mx1 m	C	15 m
3 — PRODUCTION D'EAU		P	3 m
4 — PRODUCTION DE NOURRITURE		P	3 m
5 — MUR D'EAU c	3 mx3 mx0,3 m	C	15 m
6 — MUR DE BOIS	3 mx6 mx0,6 m	1 mn/niv.	15 m
7 — MUR DE TERRE	3 mx3 mx0,6 m	1 mn/niv.	15 m
8 — MUR DE GLACE	3 mx3 mx0,45 m	P	15 m
9 —ÉVOCATION NUTRITIVE		P	3m
10 —PUITS DE BARRAGE	15-30m³	P	15m

1—SUSTENTATION PERSONNELLE (U) Le lanceur reçoit toute la nourriture et l'eau qui lui sont nécessaire pour un jour.

2—MUR D'AIR (E) Crée un mur transparent et dense d'air brassé qui réduit toutes les Attaques, et tous les mouvements qui le traversent, de 50 %

3—PRODUCTION D'EAU (P) Le lanceur peut fournir, dans n'importe quel récipient disponible, une quantité d'eau suffisante pour les besoins d'une quelconque personne pendant une journée.

4—PRODUCTION DE NOURRITURE (P) Le lanceur peut fournir assez de nourriture, à partir de la zone environnante, pour satisfaire un solide appétit pendant une journée. Si la nourriture n'est pas consommée dans les 24 heures, ou quand elle est produite, elle devient mauvaise.

5—MUR D'EAU (E) Crée un Mur d'Eau de 3m x 3m x 30 cm. Tous les Mouvements et les Attaques qui le traversent sont réduits de 80 %.

6—MUR DE BOIS (E) Crée un Mur de Bois qui peut atteindre 3m x 6m x 60cm. Son poids doit reposer sur une surface solide. Il est possible de forer un trou à travers le mur par le feu (50 Points de Coups sont nécessaires pour un trou de 60 cm de Rayon) OU le fendre (cela représente le travail de 20 hommes en un round, ou de 20 rounds pour un homme, ou de 10 hommes en 2 rounds, etc.) OU il peut être renversé si l'une de ses extrémités (autre que celle sur laquelle il est posé) n'est pas fixée à une surface solide.

7—MUR DE TERRE (E) Comme le Mur de Bois mais il est fait de terre tassée et ses dimensions sont 3m x 3m x (0,90m à la base et 30cm au sommet) et ce n'est qu'en le creusant que l'on en peut venir à bout (au sommet cela nécessite le travail de 10 hommes en un round ou de 1 homme en 10 rounds, etc...).

8—MUR DE GLACE (E) Comme le Mur de Bois, mais les dimensions sont 3m x 3m x (60 cm à la base, et 30 cm au sommet) et il est fait de glace. Il peut être fondu (100 Points de Coups) OU « écaillé » (par un travail équivalent à celui de 50 hommes en 1 round), OU renversé s'il n'est pas contre un mur.

9—ÉVOCATION NUTRITIVE (F) Le lanceur peut fournir un pain de voyage qui ne pèse que 56 grammes, et sustenter une créature pour une journée : il perd toutes ses qualités en un mois.

10— PUITS DE BARRAGE (E) Ouvre un puit (15m³ dans la pierre, 30m³ dans la terre ou la glace). Toute la surface du puits doit se trouver dans les 15m du lanceur.

7.2 TABLES TACTIQUES ET TABLES DE COMBAT

Ces Tables sont organisées de manière à augmenter leur facilité d'utilisation en cours de jeu. La majorité des tables nécessaires à la résolution des combats figure dans ce chapitre.



TSC-2 STATISTIQUES DES ANIMAUX

TYPE D'ATTAQUE	(Abréviation)	TABLE D'ATTAQUE	COUP CRITIQUE PRIMAIRE	COUP CRITIQUE SECONDAIRE
Pince/Bec	(Be)	Griffe et dent	TA	CO*
Morsure	(Mo)	Griffe et dent	PE	TA(C)
Griffe/Serre	(Gr)	Griffe et dent	TA	PE(B)*
Corne/Défense/Dard	(Co)	Griffe et dent	PE	CO(C)*
Saisir/Agripper/Envelopper/Avaler	(Sa)	Saisie et Déséquilibre	SA	DE(C)
Coup de Boutoir/de Bélier	(Bo)	Saisie et Déséquilibre	DE	CO(C)*
Tout petits animaux	(Pe)	Griffe et dent	TA(T)	–
Piétinement	(Pi)	Griffe et dent	CO	CO*
Chute/Projections/Ecrasement**	(Ch)	Griffe et dent	CO	CO*
Coups de Poings/Pieds***	(Po)	Griffe et dent	DE(A)	–
Lutte/Plaquage***	(Lu)	Saisie et Déséquilibre	SA(A)	–

CO – Coup Critique de Contusion
PE – Coup Critique de Perforation
SA – Coup Critique de Saisie
TA – Coup Critique de Taille
DE – Coup Critique de Déséquilibre

COUP CRITIQUE PRIMAIRE – Le type de Coup Critique délivré par l'arme ; une lettre entre parenthèses indique le Coup Critique maximum qui peut être obtenu (en l'absence de lettre le maximum est "E"). Des Coups Critiques supérieurs seront traités comme égaux au maximum.

COUPS CRITIQUES SECONDAIRES – Si un Coup Critique, plus important que "A" est obtenu, alors un second Coup Critique est infligé en plus du premier. Ce Coup Critique Secondaire est d'une gravité inférieure d'un niveau à celle du Coup Critique Primaire (c.à.d. : Un résultat "E" entraine un Coup Critique Secondaire "D", un résultat "D" entraine un Coup Critique Secondaire "C", un résultat "C" entraine un Coup Critique Secondaire "B", etc...). Chaque Coup Critique est déterminé séparément. Une lettre entre parenthèses indique le Coup Critique Maximum qui peut être obtenu (en l'absence de lettre, il s'agit d'un "D").

* – Pour ces attaques seules les Attaques "grandes" et "gigantesques" obtiennent le Coup Critique indiqué.
** – Si un personnage tombe, c'est cette Attaque qui est déterminée avec le (nombre de mètres de chutes x 3) additionné au Jet de dés. Seule l'Agilité du personnage est soustraite. La taille de l'Attaque est basée sur la distance de chute : jusqu'à 3m inclus (Petite), de 3m à 15m inclus (Moyenne), de 15m à 30m inclus (Grande), plus de 30m (Gigantesque).
*** – Ces types d'attaques sont pour les Attaques à mains nues. Le BO de l'attaquant est l'addition de son Bonus de Force et de son Bonus d'Agilité.

TA-5 – ATTAQUES PAR GRIFFES ET DENTS

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS
SM	01-02	– – – – – – – – Echec de l'attaque – – – – – – – –				
	03-45	0	0	0	0	0
	46-50	0	0	0	0	1
	51-55	0	0	0	0	2
	56-60	1	0	0	1	4
	61-65	1	1	1	2	5T
	66-70	2	2	2	4	6T
	71-75	3	3	3	5	8T
	76-80	4	4	5	7T	9A
	81-85	5	5	7T	9T	10A
	86-90	6	6T	8T	10A	12A
	91-95	6T	7T	9A	11A	13B
	96-100	7T	8A	10A	12A	14B
	101-105	7A	9A	11A	13B	15B
		– – – – RESULTATS MAXI.–PETITES ATTAQUES – – – –				
	106-110	8A	10A	12B	15B	17C
	111-115	9A	11B	13B	16C	19C
	116-120	10B	11B	14C	17C	20D
		– – – RESULTATS MAXI.–ATTAQUES MOYENNES – – –				
	121-125	14B	15B	18C	20C	26D
	126-130	16B	18C	20C	23D	28E
	131-135	18C	20C	22D	25D	30E
		– – – RESULTATS MAXI.–GRANDES ATTAQUES – – –				
	136-140	20C	23D	26D	30E	36E
	141-145	22D	25D	29E	33E	38E
	146-150	24E	27E	32E	36E	40E
		– – RESULTATS MAXI.–ATTAQUES GIGANTESQUES – –				

TA-6 – ATTAQUES PAR SAISIES ET DESEQUILIBRES

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS
SM	01-02	– – – – – – – – Echec de l'attaque – – – – – – – –				
	03-45	0	0	0	0	0
	46-50	0	0	0	0	0
	51-55	0	0	0	0	0
	56-60	1	0	0	0	0
	61-65	1	0	0	0	1
	66-70	2T	1	0	1	1
	71-75	2A	2T	1	3	2
	76-80	3A	3T	2	4T	4
	81-85	3A	4A	4T	6T	5
	86-90	4A	4A	5T	7T	7T
	91-95	4A	5A	6T	8A	8T
	96-100	5B	6A	7A	9A	10T
	101-105	5B	7A	8A	10A	11A
		– – – – RESULTATS MAXI.–PETITES ATTAQUES – – – –				
	106-110	6C	8B	10A	12B	14A
	111-115	7C	9C	11B	13B	15A
	116-120	8C	10C	12B	14C	16B
		– – – RESULTATS MAXI.–ATTAQUES MOYENNES – – –				
	121-125	10D	11C	14B	16C	18B
	126-120	11D	13D	16C	18C	20B
	131-135	12D	15D	18C	20D	22C
		– – – RESULTATS MAXI.–GRANDES ATTAQUES – – –				
	136-140	14E	19D	22C	26D	28C
	141-145	16E	21E	25D	28D	30C
	146-150	18E	23E	27E	30E	33D
		– – RESULTATS MAXI.–ATTAQUES GIGANTESQUES – –				

	TEM-1 TABLE DES MALADRESSES AVEC ARMES A MAIN	TEM-2 TABLE DES MALADRESSES AVEC DES ARMES A PROJECTILES	TEM-3 TABLE D'ECHECS DES SORTS	TEM-4 TABLE D'ECHECS DES MANŒUVRES EN MOUVEMENT
-49-05	Vous perdez votre prise, plus d'activité ce round.	Vous perdez votre prise. Plus d'activité ce round	La tension vous fait perdre votre concentration. Vous perdez le sort mais pas les Points de Pouvoir	Vous hésitez et n'agissez pas.
06-20	Vous glissez. Si votre arme est à une main et qu'elle n'est pas magique, elle casse.	Quelqu'un qui n'a que des pouces a du mal à charger son arme. Vous perdez le round en cours.	Pensées parasites. Aucun sort ne peut être lancé ni préparé au prochain round.	Une pensée parasite vous force à décider d'attendre un round
21-35	Mauvaise fin de coup. Vous perdez votre opportunité et vous vous infligez 2 Points de Coups.	Maladresse d'approvisionnement, vous perdez ce round. −50 à toute activité au round suivant.	Une défaillance mentale anodine vous plonge dans l'indécision. Le Sort est retardé d'un round.	Vous glissez. 30% de chance de tomber. −20 à toute manœuvre pour 2 rounds.
36-50	Vous perdez votre arme. Il faudra un round pour en tirer une nouvelle, ou deux rounds pour récuperer celle que vous avez lachée.	Vous brisez un projectile et vous perdez votre calme. Vous vous retrouvez à −30 pour toute activité dans les 3 prochains rounds.	Sérieuse défaillance mentale. Le sort est perdu mais pas les Points de Pouvoir. −30 à toute activité pour 3 rounds.	Vous glissez. 45% de chance de tomber. −30 à toute manœuvre pour 2 rounds.
51-65	Vous perdez votre souffle, ce qui vous fait réaliser que vous devez tenter de vous relaxer. −40 à toute activité pendant deux rounds.	Vous lachez un projectile, et vous êtes si étonné que vous attendrez le prochain tour pour décider de le ramasser ou non.	Tension modérée mais sérieuse. Le sort est perdu mais aussi les Points de Pouvoir. Etourdi 1 round.	Vous vous cognez l'orteil. 60% de chance de tomber. +3 Points de Coups. −10 à toute activité.
66-79	Vous trébuchez. Ce lamentable étalement vous laisse étourdi deux rounds. Avec de la chance vous pourrez encore survivre.	Vous maniez vraiment très mal votre arme. Etourdi 2 rounds.	Frayeur subconsciente. Le sort est perdu ainsi que les Points de Pouvoir. Etourdi 2 rd.	Vous glissez. 75% de chance de tomber. Etourdi 2 rounds.
80	Mouvement totalement inepte. Vous vous infligez (jet sur la table TC-1) un Coup Critique de Contusion "B". Si l'adversaire utilise une arme tranchante, votre arme est brisée.	Manque de discernement. +5 points de coups. Si vous n'utilisez pas une arbalète, vous lachez la flèche trop tôt. Vous'en perdez l'oreille et souffrez d'une blessure qui vous inflige deux Points de Coups par round.	Sort intériorisé. +15 Points de Coups. Assommé et étourdi 1 heure.	Vous vous tordez la cheville. +5 Points de Coups. −10 à toute activité.
81-86	Dans l'excitation du combat, vous vous mordez la langue, vous êtes, étourdi pendant deux rounds.	La corde casse. Il vous faudra 2 rounds pour prendre une autre arme ou six pour réencorder.	Sérieuse tension. Le sort est perdu mais pas les Points de Pouvoir. Etourdi 3 rounds.	Vous *tombez*. + 3 Points de Coups. −20 à toute activité pour 3 rounds.
87-89	Vous perdez prise avec votre arme, et avec la réalité. Etourdi 3 rounds.	Maladresse avec les munitions pendant le chargement, vous éparpillez toutes vos munitions dans un rayon de 3 m.	Intériorisation : Surcharge sensorielle. +20 Points de Coups. Aveugle et sourd pour 10 minutes.	Vous vous foulez la cheville. Déchirure d'un tendon. +7 Points de Coups. −20 à toute activité. Etourdi 1 round.
90	De mauvais goût et mal exécuté. Vous tentez de vous mutiler vous-même avec votre arme qui se brise. Infligez-vous un Coup Critique de Taille "C" (Jet sur la tableTC-2).	L'arme se brise en morceau, vous êtes étourdi 4 rounds. Bonne chance Camarade !	La tension est cause d'une attaque d'apoplexie bénigne. +20 Points de Coups. Assommé 12 heures.	Une chute vous brise la jambe. +8 Points de Coups. −30 à toute activité Etourdi 3 rounds.
91-96	Maniement incroyablement défectueux de votre arme. N'importe quel combattant ami à proximité de vous reçoit un Coup Critique de Contusion "B".	Vous laissez partir votre flèche beaucoup trop tôt. Elle arrive à 6 mètres devant la cible. −30 à toute activité pour les 3 prochains rounds.	La tension sévère est cause d'un raté. +5 Points de Coups. Etourdi 3 rounds.	Vous vous brisez la cheville en tombant. +12 Points de Coups. −20 à toute activité. Etourdi 2 rounds.
97-99	Vous trébuchez sur un cadavre de tortue aussi invisible qu'imaginaire. Vous êtes plongé dans la plus grande confusion. Etourdi trois rounds.	Vous semblez penser que votre arc est une baguette de chef d'orchestre Il glisse et, en tentant de le rattraper, vous l'envoyez à 1m50 devant vous.	L'Essence de la cible est à l'origine d'un "retour de flamme". Renverser les rôles de la cible et du *lanceur en* ce qui concerne les effets du sort.	Votre bras se brise quand vous atterrissez dessus. +14 Points de Coups. −30 à toute activité. Etourdi 4 rounds.
100	Le plus mauvais mouvement que l'on ait vu à travers les âges. −60 à toute activité à cause d'un étirement de l'aine. Votre ennemi est plié de rire (étourdi) pendant 2 rounds.	Le projectile glisse au moment de partir, il traverse votre main. Main inutilisable ; +8 Points de Coups et 2 Points de Coups par round.	Crise d'identité. Perte des capacités de lancement de sort pour 2 semaines.	En tentant de bloquer votre chute vous vous brisez les deux bras ; ils sont tous deux inutilisables. +30 Points de Coups. Etourdi 6 rounds.
101-106	Vous chancelez et tombez avec l'apparence de vouloir commettre un suicide. Vous êtes étourdi 3 rounds. Si vous utilisiez une arme d'hast, le manche en est brisé.	Vous glissez et tombez, votre tir vise les étoiles. Etourdi 5 rounds.	La pression mentale extrême cause un raté du sort. Assommé. +10 Points de Coups. Etourdi 6 rounds.	Lorsque vous tombez, votre jambe se tord sous votre corps et se brise. +15 Points de Coups. −50 à toute activité. Etourdi 3 rounds.
107-109	Vous brisez votre arme par ineptie. Etourdi 4 rounds.	L'empennage du projectile vous griffe l'œil au passage. +5 Points de Coups, −20 à toute activité. Etourdi 2 rounds.	Intériorisation du sort. Perte de toute capacité à lancer des sorts pendant 3 semaines. +25 Points de Coups. Inconscient pour 3 heures.	Votre genou heurte un corps dur et se brise en morceau dans votre chute. +10 Points de Coups. −80 à toute activité. Etourdi 4 rounds.
110	Vous trébuchez et plantez votre arme en terre. Etourdi 5 rounds. Si vous étiez en selle, vous "sautez" à cette perche improvisée et encaissez un Coup Critique de Contusion "C" à l'atterrissage, 9 m plus loin.	Une pointe de votre arme attrappe l'objet le plus proche et se brise. Si c'est applicable, l'objet supporte un Coup Critique de Perforation "A".	La tension vous porte un coup sévère Paralysie des membres inférieurs jusqu'à la ceinture.	Votre chute, et le choc qui en résulte, vous plongent dans le coma pour 1 an.
111-116	Votre monture se cabre soudainement. Etourdi, vous mettez 3 rounds à vous en remettre.	Le "déclencheur" glisse pendant que vous replacez votre arme. Faites une Attaque sans modificateurs sur le plus proche combattant.	Le sort s'égare et se dirige vers 1 point situé à 6m à droite de la cible. Quinconque se trouvant dans la ligne subit une attaque sans modificateurs. Le lanceur est étourdi 3 rounds.	Vous tombez et atterrissez sur la partie inférieure de la colonne vertébrale. Le bas de votre corps est paralysé jusqu'à la ceinture. +30 Points de Coups.
117-119	Vous coordonez mal vos mouvements avec ceux de votre monture. −90 à toute activité pendant les trois prochains rounds à essayer de rester en selle.	Rêvant sans doute, vous mettez votre main devant le carreau au moment où vous tirez. Vous y perdez un doigt. +4 Points de Coups et 2 points de Coups par round.	Le sort s'égare et se dirige vers un point situé à 6m à gauche de la cible. Quiconque se trouvant dans la ligne subit une attaque sans modificateurs. Le lanceur est étourdi 3 rounds.	Vous tombez et votre corps est paralysé jusqu'au cou. +20 Points de Coups.
120	Vous tombez de votre monture et vous vous infligez un Coup Critique de Contusion "D".	Vous glissez et vous vous empalez le pied au sol avec un carreau. +10 Points de Coups et 2 Points de Coups par round. Etourdi 3 rounds. -30 à l'activité.	Effondrement mental : Le sort est lancé dans la direction opposée à celle qui était visée. Perte de toutes les capacités à lancer des sorts pour 3 mois.	Votre chute se transforme en plongeon. Le crâne éclate. -Mort-
	Modificateurs : Contondantes à une main : -20 Tranchantes à une main : -10 Armes à deux mains : +0 Armes d'hast : +10 En selle : +20	**Modificateurs :** Fronde : -20 Arc Court : -10 Arc composite : +0 Arc long : +10 Arbalète : +20	**Modificateurs :** Sorts de classe "I" : -20 Sorts de classe "U" : -10 Sorts de classe "P" : +0 Sorts de classe "F" : +10 Sorts de classe "E" : +20	**Modificateurs :** Routine : -50 — Très difficile : +5 Aisée : -35 — Extrèmement difficile : +10 Facile : -20 — Pure folie : +15 Moyenne : -10 — Absurde : +20 Difficile : +0

TA-1 – ATTAQUE DES ARMES TRANCHANTES A UNE MAIN

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS
SM	01-08	– – – – – – – – Maladresse Possible – – – – – – – –				
	09-35	0	0	0	0	0
	36-40	0	0	0	0	0
	41-45	0	0	0	0	0
	46-50	1	0	0	0	0
	51-55	1	1	0	0	0
	56-60	2	1	0	0	0
	61-65	2	2	0	0	0
	66-70	3	3	2	3	0
	71-75	3	4	3	5	0
	76-80	4	5	5	7A	7
	81-85	5	6	6	9A	9A
	86-90	5	7	7A	10B	10A
	91-95	6	8	9A	12B	11B
	96-100	6	9	10B	13B	13C
	101-105	7	10A	11B	14C	15C
	106-110	8	11A	12B	15C	17D
	111-115	8A	12B	13C	17C	19D
	116-120	9A	13B	15C	18D	20D
	121-125	9A	13C	16C	19D	21E
	126-130	10B	14C	17D	20D	23E
	131-135	11B	15C	18D	22D	25E
	136-140	11C	16D	20D	23E	27E
	141-145	12D	17D	21E	24E	28E
	146-150	12E	18E	22E	25E	30E

TA-2 – ATTAQUE DES ARMES CONTONDANTES A 1 MAIN

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS
SM	01-08	– – – – – – – – Maladresse Possible – – – – – – – –				
	09-35	0	0	0	0	0
	36-40	1	0	0	0	0
	41-45	1	1	0	0	0
	46-50	2	2	0	0	0
	51-55	3	3	0	0	0
	56-60	3	4	0	0	0
	61-65	4	5	0	0	0
	66-70	5	6	2	3	0
	71-75	5	7	3	5	0
	76-80	6	8	4	6	0
	81-85	7	9	6	7A	6
	86-90	8	10	7A	8A	8
	91-95	8	11	8A	9A	9A
	96-100	9	12A	9B	10B	10B
	101-105	10	13A	10B	11B	12C
	106-110	10A	14B	11B	12B	13C
	111-115	11A	15B	12C	13C	14D
	116-120	12B	16C	13C	14C	15D
	121-125	13B	17C	15C	15C	17D
	126-130	13C	18C	16C	16D	18E
	131-135	14C	19D	17D	17D	19E
	136-140	15D	20D	18D	18E	21E
	141-145	16D	21E	19E	19E	22E
	146-150	16E	22E	20E	20E	23E

TA-3 – ATTAQUE DES ARMES A DEUX MAINS

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS
SM	01-08	– – – – – – – – Maladresse Possible – – – – – – – –				
	09-55	0	0	0	0	0
	56-60	2	0	0	0	0
	61-65	3	0	0	0	0
	66-70	4	3	0	6	0
	71-75	5	5	2	8A	0
	76-80	6	7	4A	10A	0
	81-85	7	9	7A	13B	10A
	86-90	8	11	9B	15B	13B
	91-95	9	12A	12B	17C	16C
	96-100	11	14A	14C	20C	19D
	101-105	12A	16B	17C	22C	22D
	106-110	13A	18B	19C	24C	25D
	111-115	14B	20C	22C	27D	28E
	116-120	15B	22C	24D	29D	31E
	121-125	16C	24C	27D	31D	33E
	126-130	17C	26D	29D	33E	36E
	131-135	19D	28D	32E	36E	39E
	136-140	20D	29E	34E	38E	42E
	141-145	21E	31E	37E	40E	45E
	146-150	22E	33E	40E	43E	48E

TA-4 – ATTAQUE DES ARMES A PROJECTILES

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS
SM	01-08	– – – – – – – – Maladresse Possible – – – – – – – –				
	09-55	0	0	0	0	0
	56-60	0	0	0	0	0
	61-65	0	0	0	0	0
	66-70	0	0	0	0	0
	71-75	1	0	0	0	0
	76-80	2	2	0	4	0
	81-85	3	4	3	6	0
	86-90	4	6	5	8A	0
	91-95	5	7	7A	10A	8A
	96-100	6	8A	9A	12B	10B
	101-105	7	10A	10B	13B	11C
	106-110	8A	13B	12B	14B	13C
	111-115	9A	14B	13B	16C	15C
	116-120	10A	16B	15C	17C	16D
	121-125	11B	17C	17C	19D	18D
	126-130	11B	19C	19D	20D	20D
	131-135	12C	20D	21D	22D	22E
	136-140	13C	22D	23D	23E	23E
	141-145	14D	23E	25E	25E	25E
	146-150	15E	25E	26E	26E	27E

COUPS CRITIQUES

T – – – Le Jet de Coup Critique est modifié par -50
A – – – Le Jet de Coup Critique est modifié par -20
B – – – Le Jet de Coup Critique est modifié par -10
C – – – Le Jet de Coup Critique est modifié par +0
D – – – Le Jet de Coup Critique est modifié par +10
E – – – Le Jet de Coup Critique est modifié par +20

Le type de Coup Critique infligé dépend de l'arme utilisée, ou du type d'attaque de l'animal (Tables TSC-1 et TSC-2).

Modifications :

+ BO de l'Attaquant - BD du Défenseur
+15 – – – Attaque de flanc*.
+20 – – – Attaque par derrière (en plus du Bonus "Flanc")*.
+20 – – – Défenseur surpris.
+20 – – – Défenseur étourdi ou au sol *.
-10 – – – Pour chaque longueur de 3m dont l'attaquant s'est déplacé.
-30 – – – Si l'attaquant dégaine, ou change son arme, ou s'il prépare son bouclier.
-20 – – – Si l'attaquent a subi un nombre de Points de Coups supérieur à la moitié de son Capital de P.d.C.
variable – – – Le défenseur peut utiliser une partie de son BO pour parer.

* Non applicable aux projectiles ni aux armes lancées.

TSC 1 – STATISTIQUES DES ARMES

ARME	MALADRESSE	COUP CRIT. PRIMAIRE	COUP CRIT. SECONDAIRE	PORTEE DE BASE	MODIFICATEURS SPECIAUX
TRANCHANTES A UNE MAIN (peuvent être utilisées avec un bouclier)					
Epée Large	3	TA	–	–	
Dague	1	PE(C)	–	4,5	BO -15 (Cotte de Mailles/Plates)
Hache	4	TA	–	4,5	BO +5 contre Cotte de Mailles et Plates
Cimeterre	4	TA	–	–	BO -5 (Cotte de Mailles/Plates) BO +5 (autres)
Epée Courte	2	TA	–	0,9	BO -10 (Cotte de Mailles/Plates) BO +10 (autres)
Fouet	6	SA(C)	TA(A)	–	BO -10, utilisation possible depuis 3m de distance
CONTONDANTES A UNE MAIN (peuvent être utilisées avec un bouclier)					
Gourdin	4	CO(D)	–	0,6	BO -10
Masse d'arme	2	CO	–	1,5	
Etoile du Matin	8	CO	PE(A)	–	BO +10, si Maladresse Crit. "B".
Filet	6	SA	–	3	Utilise la Table TA-6 Att. Moyen.
Marteau de Guerre	4	CO	–	3	BO +5
ARMES D'HAST A UNE MAIN (utilise la table des Attaques par Armes Tranchantes à une main, lorsque l'on utilise un bouclier, OU à Deux Mains avec +10 au BO)					
Javelot	4	PE	–	9	BO -10, utilisation possible depuis 1,5 m de distance.
Lance	5	PE	TA(A)	6	BO -5, utilisation possible depuis 1,5m de distance.
ARMES D'HAST A DEUX MAINS					
Lance de cavalerie	7	PE	DE	–	BO +15, si Maladresse Crit. "B"
Hallebarde	7	TA	PE	–	BO -5 utilisation possible depuis 1,5m de distance.
ARMES A DEUX MAINS (ne peuvent être utilisées avec un bouclier)					
Hache d'arme	5	TA	CO	–	BO +5 (cotte de mailles/Plates) BO -5 (autres)
Fléau	8	CO	PE	–	BO +10, si Maladresse Crit. "C".
Bâton	3	CO	–	–	BO -10
Epée à deux mains	5	TA	CO	–	
ARMES A PROJECTILES (ne peuvent pas être utilisées en Mêlée)					
Bola	7	SA	CO(A)	12	BO -5, si Maladresse Crit. "B".
Arc composite	4	PE	–	22,5*	Chargement (1), ou rechargement (0) à BO -25
Arbalète	5	PE	–	27	Chargement (2), BO +20 jusqu'à 15m.
Arc long	5	PE	–	30*	Chargement (1), ou rechargement (0) à BO -35
Arc court	4	PE	–	18*	Chargement (1), ou rechargement (0) à BO -10
Fronde	6	CO(D)	–	15*	Chargement (1), utilisation possible avec un bouclier

* – On ne peut se déplacer avec ces armes chargées et prêtes à tirer. Elles peuvent être portées à la main et utilisées comme s'il s'agissait d'un rechargement (la pénalité s'applique).
Maladresse – Si le Jet d'Attaque Sans Modification est inférieur ou égal au chiffre mentionné, l'Attaque échoue et un Jet doit être fait dans la Table des maladresses.

CO – Coup Critique de Contusion
TA – Coup Critique de Taille
PE – Coup Critique de Perforation
DE – Coup Critique de Déséquilibre
SA – Coup Critique de Saisie

COUP CRITIQUE PRIMAIRE – Le type de Coup Critique délivré par l'arme ; une lettre entre parenthèses indique le Coup Critique maximum qui peut être obtenu (en l'absence de lettre le maximum est "E"). Des Coups Critiques supérieurs seront traités comme égaux au maximum.

COUPS CRITIQUES SECONDAIRES – Si un Coup Critique plus important que "B" est obtenu, alors un second Coup Critique est infligé en plus du premier. Ce Coup Critique Secondaire est d'une gravité inférieure de deux niveaux à celle du Coup Critique Primaire. (c.à.d. : Un résultat "E" entraine un Coup Critique Secondaire "C", un résultat "D" entraine un Coup Critique Secondaire "B", un résultat "C" entraine un Coup Critique Secondaire "A"). Chaque Coup Critique est déterminé séparement.

PORTEE DE BASE – La portée de base, en mètres, pour les tirs de projectiles et les lancements d'armes. La Courte portée est entre 30 cm et la Portée de base, et le Modificateur du BO est +0 ; La Courte Portée Moyenne est entre la Portée de base et le double de la Portée de Base, et le Modificateur du BO est -25 ; La Longue Portée est entre le double et le triple de la Portée de Base, et le Modificateur du BO est -50 ; La Portée maximum est entre le triple et le quadruple de la Portée de Base, et le Modificateur du BO est -75. Les Armes à Projectiles ne peuvent pas être utilisées si le tireur est engagé en Mêlée. La table ci-dessous résume les différentes portées.

PORTEE DE BASE	COURTE PORTEE (+0 au BO)	PORTEE MOYENNE (-25 au BO)	LONGUE PORTEE (-50 au BO)	PORTEE MAXIMUM (-75 au BO)
0,6	0,3-0,6	0,9-1,2	1,5-1,8	2,1-2,4
0,9	0,3-0,9	1,2-1,8	2,1-2,7	3,-3,6
1,5	0,3-1,5	1,8-3	3,3-4,5	4,8-6
3	0,3-3	3,3-6	6,3-9	9,3-12
4,5	0,3-4,5	4,8-9	9,3-13,5	13,8-18
6	0,3-6	6,3-12	12,3-18	18,3-24
9	0,3-9	9,3-18	18,3-27	27,3-36
12	0,3-12	12,3-24	24,3-36	36,3-48
15	0,3-15	15,3-30	30,3-45	45,3-60
18	0,3-18	18,3-36	36,3-54	54,3-72
22,5	0,3-22,5	22,8-45	45,3-67,5	67,8-90
27	0,3-27	27,3-54	54,3-81	81,3-108
30	0,3-30	30,3-60	60,3-90	90,3-120

	TC-1 COUPS CRITIQUES DE CONTUSIONS	TC-2 COUPS CRITIQUES DE TAILLE	TC-3 COUPS CRITIQUES DE PERFORATIONS	TC-4 COUPS CRITIQUES DE DESEQUILIBRES
-49-05	Prise faible. Pas de dommage supplémentaire. +0	Coup faible qui ne produit pas de dommage supplémentaire. +0	Coup "oblique" - pas de dégâts supplémentaire	Franchement faible. +0 Point de Coup. Du nerf !
06-20	Fracture mineure de côtes. +5 Points de Coups. -5 à toute activité.	Mollet : Blessure mineure. 1 Point de Coup par round.	Coup oblique au flanc. +3 Points de Coups.	Frappe au bras. +2 Points de Coups, -5 à toute activité pour 2 rounds.
21-35	Coup au flanc. +4 Points de Coups. -40 à toute activité pour 1 round.	Cuisse: +5 Points de Coups. En l'absence de protection : +2 Points de Coups par round.	Coup à la cuisse. +3 Points de Coups. En l'absence de protection de Jambe : 3 Points de Coups par round.	Frappe à la jambe. +4 Points de Coups. En l'absence de protection de jambes : +7 Points de Coups et étourdi 1 round.
36-50	Coup à l'avant bras. +5 Points de Coups. Etourdi 1 round.	Poitrine : blessure mineure. +3 Points de Coups. 1 Point de Coups par round. -5 à toute activité.	Avant bras : Blessure mineure. +2 Points de Coups. Etourdi 1 round.	Frappe à la poitrine. Repoussé de 1m, +5 Points de Coups. -10 à toute activité pour 2 rounds.
51-65	Coup à l'épaule du bras portant le bouclier. Brise le bouclier. En l'absence de bouclier l'épaule est brisée. Le bras est inutilisable.	Avant bras : Blessure mineure. +6 Points de Coups. 2 Points de Coups par round. Etourdi 1 round.	Entaille sur le côté de la poitrine. 1 Point de Coup par round. Etourdi 1 round.	Coups au bras du bouclier. +5 Points de Coups. Bouclier arraché. En l'abscence de bouclier : +8 Points de Coups et étourdi 2 rounds.
66-79	Coup qui fracture l'os de la jambe. +12 Points de Coups. -40 à toute activité. Etourdi 2 rounds.	Cuisse : Blessure moyenne. +6 Points de Coups. 1 Point de Coups par round. -10 à toute activité. 2 rounds.	Jambe : Tendon déchiré. +3 Points de Coups. -25 à toute activité. Etourdi 1 round.	Frappe au coude. Avant bras engourdi +8 Points de Coups. -10 à toute activité pour 10 rounds.
80	Coup au front. +30 Points de Coups. Un œil détruit. Etourdi 24 rounds. En l'absence de casque : 1 mois de coma.	Cou : rupture de la carotide, nuque brisée. Mort après 1 round d'intense agonie.	Cou : Rupture des nerfs et des vaisseaux sanguins. Mort due à la défaillance cardiaque.	Coup brutal à la hanche. Etendu. Déchirement des tendons et écrasement des articulations. Membre inutilisable. -80 à toute activité.
81-86	Coup qui fracture le bras d'arme. Tendons endommagés. Bras inutilisable. +8 Points de Coups. Etourdi 2 rounds.	Bras d'arme : Muscles et tendons tranchés. Bras inutilisable. +10 Points de Coups. +1 Point de Coups par round.	Bras d'arme : os fracturé. +10 Points de Coups. Etourdi 3 rounds.	Coup au côté. Projeté à 1m50 sur le côté. Perte de tout objet tenu en main Etourdi 3 rounds.
87-89	Genou pulvérisé. +9 Points de Coups. Renversé et étourdi pour 3 rounds. -60 à l'activité.	Œil : destruction. +10 Points de Coups. Etourdi 30 rounds.	Jambe transpercée : rupture du muscle. -50 à toute activité. Etourdi 3 rounds.	Coup au côté. Faux pas disgracieux qui se termine dans une embarrassante position couchée. Etourdi 6 rounds.
90	Coup à la nuque. Paralysie inférieure jusqu'aux épaules. +25 Points de Coups. Ennemi quasiment étourdi.	Eventration. Mort instantanée. 25% de chances que votre arme soit fichée dans l'adverdaire pour 2 rounds.	Deux poumons transpercés. Effondrement et évanouissement. Mort en 6 rounds.	Coup dans le dos bien inspiré. "Vol plané" de trois mètres et atterrisage sur le visage. Graves dommages nerveux. Paralysie depuis la ceinture.
91-96	Inconscience pour 4 heures due à un coup sur le côté de la tête. En l'absence de casque : Eclatement de la boite crânienne. +20 Points de Coups.	Côté de la tête : étendu pour 6 heures. +15 Points de Coups. En l'absence de casque : mort instantanée.	Coup au côté de la tête. KO pour 6 heures. +10 Points de Coups. En l'absence de casque : mort instantanée.	Coup dur à la tête. Projeté au sol, à 3m de là et étourdi 6 rounds. En l'absence de casque : Inconscience de 24 heures.
97-99	Coup à la poitrine. Fracutre de la cage thoracique et perforation des poumons. Chute et décès dans les 6 rounds. Vicieux !	Jambe tranchée. 20 Points de Coups par round. Effondrement et chute dans l'inconscience.	Cou à travers le cou : Fracture de la colonne vertébrale et rupture de la mœlle épinière. Paralysie permanente, jusqu'au cou.	Coup très impressionnant. Chute sur les genous. Etourdi 15 rounds. Si une arme à une main était utilisée, elle est projetée à 3m.
100	Coup à la machoire. Les os s'enfoncent dans le cerveau. Mort instantanée.	Flanc : entaille profonde. Chute, inconscience et décès dans 3 rounds à cause de massifs dommages organiques internes.	Œil transpercé. Mort instantanée.	Coup à la partie supérieure de la poitrine. Projeté à 3m sur le côté. La chute brise les deux bras. Un coma de deux mois en résulte.
101-106	Coup à la hanche. Fracture. +15 Points de Coups. -75 à toute activité. Renversé et étourdi 3 rounds.	Abdomen : Blessure majeure. +10 Points de Coups. 8 Points de Coups par round. -10 à toute activité. Etourdi 4 rounds.	Abdomen : Blessure majeure. +10 Points de Coups. 6 Points de Coups par round. -20 à toute activité. Etourdi 4 rounds.	Un coup brise la jambe ; +12 Points de Coups. -50 à toute activité. Etourdi 1 round.
107-109	Coup à la gorge. Respiration impossible. Etourdi 12 rounds et le pauvre gars expire alors.	Bras d'arme tranché. 15 Points de Coups par round. Immédiatement étendu et inconscient.	Reins : "cloué" au sol. Etalé et inconscient. Mort dans les 6 rounds suite au choc et à l'hémorragie interne.	Frappe à la tête. Projection de 3m en arrière. +9 Points de Coups. Etourdi 6 rounds. En l'absence de casque, coma de 4 semaines.
110	Ecrasement de la hanche. +35 Points de Coups. Etourdi 2 rounds puis actif pendant les 4 rounds suivants, mais décède ensuite par défaillance nerveuse.	Cœur : empalement. Mort instantanée Cœur détruit. 25% de chance que l'arme soit fichée dans l'adversaire (3 rounds).	Tir à travers le cœur. La victime chancelle sur 3m vers un endroit propice pour mourir. L'arme est fichée dans le corps de la victime pour 3 rounds.	Coup sauvage à la tête. Etendu. Mort dans les 12 rounds due à la rupture d'une veine.
111-116	Ecrasement du coude du bras d'arme. Bras inutilisable. Etourdi 5 rounds.	Main tranchée. 12 Points de Coups par round. Etendu et étourdi 6 rounds.	Jambe transpercée : Rupture de l'artère. Effondré et inconscient. 12 Points de Coups par round.	Coup impressionnant au flanc. Projection latérale et en arrière de 1m50 jambre brisée. Etourdi 7 rounds. -40 à toute activité.
117-119	Coup au flanc. Ecrasement de la poitrine. Chute et décès dans les 3 rounds.	Colonne vertébrale tranchée. Effondrement immédiat. Paralysie permanente jusqu'au cou. +20 Points de Coups.	Reins transpercés. +9 Points de Coups. Etendu et mort après 6 rounds d'intense agonie. Une triste fin !	Coup à l'épaule du bouclier. Etourdi 9 rounds, -20 à l'activité. En l'absence de bouclier : inconscience et partie supérieure du bras fracturée.
120	Coup destructif à la poitrine. Le cœur est détruit. Mort instantanée. +25 Points de Coups. Du travail d'orfèvre !	Un coup à la tête détruit le cerveau du gars malchanceux ce qui lui rend la vie difficile. Il expire immédiatement.	Tir à travers les deux oreilles. l'audition est affaiblie et la Mort, instantanée. Coup impressionnant !	Coup effrayant à la tempe. Projection de 6m en arrière. Mort instantanée. Pas sympa !
	Modificateurs Critique "T" -50 Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20	**Modificateurs** Critique "T" -50 Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20	**Modificateurs** Critique "T" -50 Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20	**Modificateurs** Critique "T" -50 Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20



	TC-5 COUPS CRITIQUES DE SAISIE	TC-10 COUPS CRITIQUES PHYSIQUES POUR LES GRANDES CREATURES	TC-11 COUPS CRITIQUES DES SORTS POUR LES GRANDES CREATURES
-49-05	Une action retardée est perdue.	+10 Points de Coups. Votre arme se brise en deux. Vous êtes renversé.	La taille de la créature vous impressionne trop, +0 Point de Coups.
06-20	Ca passe ! +2 Points de Coups.	+6 Points de Coups.	+5 Points de Coups.
21-35	Attaque détournée. +3 Points de Coups. Si les bras sont armurés, étourdi 1 round.	+12 Points de Coups.	+8 Points de Coups.
36-50	Attaque au bras. Torsion, mais la prise est perdue. Etourdi 1 round.	+18 Points de Coups.	+10 Points de Coups.
51-65	Empêtrement du bras portant le bouclier. -50 à l'activité jusqu'à ce qu'il soit abandonné. En l'absence de bouclier : -50 à l'activité.	Ebranlé par la puissance du choc. +20 Points de Coups. -10 à toute activité. Etourdi 2 rounds.	+12 Points de Coups.
66-79	Bras d'arme agrippé. Désarmé et poignet foulé. Etourdi 2 rounds, -25 à l'activité.	Joli coup à la jambe. +18 Points de Coups. 5 Points de Coups par round -20 à toute activité. Etourdi 3 rounds.	+15 Points de Coups.
80	Deux jambes empêtrées. Au sol et K.O., +9 Points de Coups.	Un coup bien placé rompt la veine jugulaire. +15 Points de Coups. Mort dans 6 rounds mais -60 à toute activité jusque là.	Déséquilibré par le choc, +15 Points de Coups. Etourdi 2 rounds.
81-86	Saisie du bras d'arme. Torsion des ligaments et étirement musculaire. Désarmé et étourdi 3 rounds. Activité : -40	Coup dur. +25 Points de Coups. 3 Points de Coups par round, dus à une blessure légère. -10 à toute activité. Etourdi 2 rounds.	Chancelant sous la puissance du choc. +20 Points de Coups. Etourdi 1 round.
87-89	Complètement empêtré et immobilisé. Etendu mais encore conscient. Pas d'activité.	Rupture d'une artère dans la jambe. Action possible mais -30 à toute activité pendant 4 rounds. Ensuite s'effondre et meurt après 6 autres rounds.	Coup à la jambe. +15 Points de Coups. -20 à toute activité. Etourdi 2 rounds.
90	Clé vicieuse autour du cou. K.O. et torsion du cou. Activité : -60.	Rupture d'une veine dans un membre inférieur. +20 Points de Coups Etourdi pour 6 rounds puis s'effondre et meurt.	En plein dans la gueule. Renversé. Un mois de coma. +30 Points de Coups.
91-96	Saisie de la tête. Etourdi 9 rounds. En l'absence de casque : coma dû à une fracture du crâne.	Coup à la jambe. +15 Points de Coups. -20 à toute activité. 2 Points de Coups par round. Etourdi 3 rounds.	Le choc l'envoie bouler. Perte d'équilibre. +18 Points de Coups. -10 à toute activité. Etourdi pour 1 round.
97-99	Deux bras immobilisés sur la poitrine. Les bras ne peuvent être bougés jusqu'à ce que l'immobilisation soit enlevée. Activité : -75.	Coup à la tête. Fracture du crâne. +30 Points de Coups. K.O.. Joli coup !	Coup au côté. +25 Points de Coups. -20 à toute activité dû aux côtes cassées. Etourdi 3 rounds.
100	Saisie au cou. Si le cou est protégé : Activité -60 dû au torticolis, et étourdi 3 rounds. En l'absence de protection : Mort due à la fracture du cou.	Coup au cœur. Mort immédiate. L'arme est fichée et coincée sous le corps. 60% (- le bonus de l'arme) de (mal)chances de briser l'arme.	Cou au milieu du corps. Eclatement de la vessie. Mort dans 4 rounds. Mais la victime reste pleinement active jusque là.
101-106	Saisie à la poitrine. Côtes brisées. Etourdi 5 rounds. -10 à toute activité.	L'épaule du bras d'arme est fracassée +15 Points de Coups. Etourdi 3 rounds. Le bras est complètement inutilisable.	Coup à la tête. Provoque un trouble momentané. +20 Points de Coups. Etourdi 2 rounds.
107-109	Jambes saisies et totalement immobilisées. Chute et fracture du bras d'arme. Désarmé et K.O.. +20 Points de Coups.	Violent coup oblique. Aveuglé et renversé. Etourdi 2 rounds, mais alors la pauvre victime peut tâtonner alentour.	Les pattes sont tordues par le choc. Graves dommages aux cuisses. +25 Points de Coups. Mort dans 5 rounds due aux dommages nerveux. Pleine activité jusque là.
110	Saisie du cou. Si le cou est protégé : désarmé et étourdi 5 rounds. En l'absence de protection : mort dans les 6 rounds.	Bajoues transpercées. Mort instantanée. Malheureusement l'arme est coincée dans l'os pour deux rounds.	Coup violent qui écrase le cou et sectionne la mœlle épinière. S'effondre et meurt dans trois rounds.
111-116	Empêtrement des pieds. Faux pas, chute, rupture de l'arme sur l'impact, et étourdi 2 rounds. En l'absence d'armure à la poitrine : Coup Critique de Contusion "D".	Coup au menton. La mâchoire est fracassée. K.O. +60 Points de Coups Un mois de coma.	Coup aux yeux. Aveuglé pour deux rounds. +15 Points de Coups. -20 à toute activité.
117-119	Deux jambes "nouées", s'écroule au sol et K.O. Activité : -80 en raison de la rupture d'un bras et d'une cheville +20 Points de Coups.	Coup à travers les yeux. Mort instantanée et chute... sur l'attaquant qui encaisse 20 Points de Coups et reste cloué au sol pendant 6 rounds.	Coup au corps. Destruction d'un assortiment d'organes. Mort dans 3 rounds. Mais la brute, ignorante, reste pleinement active jusque là.
120	Trachée écrasée. Mort instantanée due à un choc massif et une asphyxie sauvage.	Le coup, qui traverse l'oreille, détruit le cerveau. L'infortuné lourdeau décède instantanément, exhibant des oreilles propres, désormais.	Coup superbe qui enfonce les côtes dans le cœur. Effondrement et mort en six rounds d'agonie.
	Modificateurs Critique "T" -50 Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20	**Modificateurs** Arme normale -20 Arme Magique -10 Arme en Mithril +0 Arme Sacrée +10 Arme "Meurtrière" +20	**Modificateurs** Coup Critique "A" -20 Coup Critique "B" -10 Coup Critique "C" +0 Coup Critique "D" +10 Coup Critique "E" +20





TA-7 – ATTAQUE PAR SORTS "D'ECLAIRS"

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS	JET
SM	01-02	E	E	E	E	E	01-02
	03-10	E	E	E	E	E	03-10
	11-20	E	E	0	0	0	11-20
	21-35	0	0	0	0	0	21-35
	36-40	1	0	0	0	0	36-40
	41-45	2	1	0	0	0	41-45
	46-50	3	1	0	1	0	46-50
	51-55	4	2	1	1	0	51-55
	56-60	5	2	2	2	0	56-60
	61-65	6	3	4	3	8A	61-65
	66-70	7A	4	5	4A	10A	66-70
	71-75	7A	5A	6	5A	11B	71-75
	76-80	8A	6A	7A	6B	12B	76-80
	81-85	8A	7A	8A	7B	13B	81-85
	86-90	9A	8A	9B	8B	14B	86-90
	– RESULTATS MAXI POUR LES ECLAIRS CHOQUANTS –						
	91-95	9A	9B	10B	10B	15C	91-95
	96-100	10A	10B	11B	12C	16C	96-100
	101-105	10B	11B	12C	14C	18C	101-105
	106-110	11B	12C	13C	16C	20C	106-110
	– RESULTATS MAXI POUR LES ECLAIRS D'EAU –						
	111-115	12B	13C	14C	18C	22D	111-115
	116-120	12C	14C	15C	20D	24D	116-120
	121-125	13C	15C	16D	22D	26E	121-125
	126-130	14C	16D	17D	24E	28E	126-130
	– RESULTATS MAXI POUR LES ECLAIRS DE GLACE –						
	131-135	15C	17D	18E	26E	30E	131-135
	136-140	16D	18D	19E	28E	32E	136-140
	141-145	17D	20E	20E	30E	34E	141-145
	146-150	18E	22E	22E	31E	36E	146-150
	– RESULTATS MAXI POUR LES ECLAIRS DE FEU ET FOUDROYANTS –						

NOTE : Un E indique l'échec du sort et nécessite un Jet dans la table d'Echec des Sorts (TE-3).

MODIFICATIONS DUES A LA DISTANCE

+35 – de 0 à 3m inclus
0 – de 3m à 15m inclus
-25 – de 15m à 30m inclus
-40 – de 30m à 60m inclus
-55 – de 60m à 90m inclus
-75 – à partir de 90m inclus

SM – Jets Sans Modification

MODIFICATIONS DUES A L'ATTAQUANT

\+ –– Le BO/Direction de Sorts de l'Attaquant
– –– Le Niveau du Sort
+20 –– Si le lanceur passe 4 rounds à préparer son Sort
+10 –– Si le lanceur passe 3 rounds à préparer son Sort
+0 –– Si le lanceur passe 2 rounds à préparer son Sort
-15 –– Si le lanceur passe 1 round à préparer son Sort
-30 –– Si le lanceur passe 0 round à préparer son Sort

MODIFICATIONS DUES A LA CIBLE

– Bonus d'Agilité
de -10 à -60, si la cible se met à couvert (Jet de Manœuvre et décision du MJ)
-20 si la cible a un bouclier orienté en direction de l'attaque
DIVERS : Décision du MJ ou Objet Spécial, ou Sort ou capacité particulière.

TA-8 – ATTAQUE PAR SORTS "EN BOULES"

	JET	PLATE	COTTE DE MAILLES	CUIR RIGIDE	CUIR SOUPLE	SANS	JET
SM	01-04	E	E	E	E	E	01-04
	05-08	E	E	E	E	E	05-08
	09-12	0	0	0	0	1	09-12
	13-16	0	0	0	0	2	13-16
	17-20	1	0	0	0	3	17-20
	21-24	2	1	0	0	4	21-24
	25-28	3	2	1	0	5A	25-28
	29-32	4	3	2	0	6A	29-32
	33-36	5A	4	3	1	7A	33-36
	37-40	6A	5A	4	2	8A	37-40
	41-44	7A	6A	5A	3	9A	41-44
	45-48	8A	7A	6A	4	10B	45-48
	49-52	9A	8A	7A	5	11B	49-52
	53-56	10B	9A	8A	6A	12B	53-56
	57-60	11B	10B	9A	7A	13B	57-60
	61-64	12B	11B	10B	8A	14B	61-64
	65-68	12B	11B	10B	9A	15C	65-68
	69-72	13B	12B	11B	10A	16C	69-72
	73-76	13C	12B	11B	10A	17C	73-76
	77-80	14C	13C	12B	11B	18C	77-80
	81-84	14C	13C	12C	11B	19C	81-84
	85-88	15C	14C	13C	12B	20C	85-88
	89-92	15C	14C	13C	12B	21C	89-92
	93-96	16C	15C	14C	13C	22C	93-96
SM	97-99	19D	18D	17D	16D	28D	97-99
SM	100	22E	21E	20E	19E	34E	100

NOTE : Un E indique l'échec du sort et nécessite un Jet dans la table d'Echec des Sorts (TE-3).

MODIFICATIONS DUES A LA DISTANCE

+35 – de 0 à 3m inclus
0 – de 3m à 15m inclus
-25 – de 15m à 30m inclus
-40 – de 30m à 60m inclus
-55 – de 60m à 90m inclus
-75 – à partir de 90m inclus

SM – Jets Sans Modification

MODIFICATIONS DUES A L'ATTAQUANT

\+ –– Le BO/Sorts de Base de l'Attaquant
– –– Le Niveau du Sort
\+ –– 20, si la cible est au point central de la zone d'Effet que choisit l'attaquant
+20 –– Si le lanceur passe 4 rounds à préparer son Sort
+10 –– Si le lanceur passe 3 rounds à préparer son Sort
+0 –– Si le lanceur passe 2 rounds à préparer son Sort
-15 –– Si le lanceur passe 1 round à préparer son Sort
-30 –– Si le lanceur passe 0 round à préparer son Sort

MODIFICATIONS DUES A LA CIBLE

– Bonus d'Agilité, si elle est consciente que le Sort est sur le point de prendre effet

OU

– de -10 à -80, si la cible se met à couvert (Jet de Manœuvre et décision du MJ)

DIVERS : Décision du MJ ou Objet Spécial, ou Sort ou capacité particulière.

TSC-3 STATISTIQUES DES SORTS

SORTS	CRIT. PRIMAIRE	CRIT. SECONDAIRE	MODIFICATIONS SPECIALES
Eclair Choquant	EL	–	+10 Bo contre Plates et Cottes de Mailles
Eclair d'Eau	IM	–	-10 Bo contre Plates et Cuir Rigide
Eclair de Glace	IM	FR	-5 Bo contre Plates et Cuir Rigide
Eclair de Feu	CH	–	
Eclair Foudroyant	EL	IM	+10 Bo contre Plates et Cottes de Mailles
Boule de Froid	FR	–	
Boule de Feu	CH	–	

CRIT. PRIMAIRE : Le type de Coup Critique infligé par le Sort.
EL – CRIT. d'Electricité ; **IM** – CRIT. d'Impact ; **CH** – CRIT. de Chaleur ; **FR** – CRIT. de Froid.

CRIT. SECONDAIRE : Si un Coup Critique supérieur à "B" est obtenu, un second Coup Critique est infligé, d'une gravité inférieure de 2 degrés à ce qu'indique le résultat du Jet d'Attaque.
(Ainsi un Crit. "E" entraîne un Crit. Secondaire "C", Un Crit. "D" entraîne un Crit. Secondaire "B", et un "C" entraîne un "A").
Un seul Jet de Coup Critique est fait.

	TC-6 COUPS CRITIQUES DE CHALEUR	TC-7 COUPS CRITIQUES DE FROID	TC-8 COUPS CRITIQUES D'ELECTRICITE	TC-9 COUPS CRITIQUES D'IMPACTS
-49-05	Courant d'air chaud, +0 Point de Coup.	Brise fraiche. +0 Point de Coup.	Les cheveux se dressent sur la tête. +0 Point de Coup.	Pas même une égratignure. +0 Point de Coup.
06-20	Forte chaleur, petit effet, +3 Points de Coups.	Souffle froid. +3 Points de Coups. En l'absence de manteau ou d'armure : Etourdi 1 round.	Charge légère. +3 Points de Coups. Si l'armure est en métal : étourdi 3 rounds.	Eraflure. +5 Points de Coups.
21-35	Brûlures mineures, +8 Points de Coups. 1 Point de Coups par round.	"Brûlure" du froid. +7 Points de Coups. 1 Point de Coups par round.	Explosion de lumière. Etourdi 1 round.	Ebranlé par un coup au flanc. +10 Points de Coups. Etourdi 1 round.
36-50	Aveuglé par de la fumée chaude, +12 Points de Coups. Etourdi 1 round.	Gelure légère. +5 Points de Coups. 2 Points de Coups par round. -10 à toute activité.	Charge moyenne. +6 Points de Coups. -5 à toute activité. Si l'armure est en métal : étourdi 3 rounds.	Choc à l'épaule. Mouvement de toupie 3m. +12 Points de Coups ; en l'absence d'armure : Etourdi 2 rounds.
51-65	Les vêtements s'enflamment. +12 Points de Coups. Il faut deux rounds pour éteindre le feu. 8 Points de coups à chaque round où ils restent enflammés.	Coup de Froid dans le dos. +9 Points de Coups. 2 Points de Coups par round, Etourdi 2 rounds. Tout Bois se trouvant dans le dos est inutilisable et cassant.	Charge puissante. +9 Points de Coups. Activité -10. Etourdi 1 round. Si l'armure est en métal : étourdi 3 rounds.	Choc à la jambe. Renversé. +8 Points de Coups. En l'absence de protection de jambe : Etourdi 2 rounds.
66-79	Projeté par une rafale embrasée. Toute matière organique couvrant les pieds et les mollets est détruite. +10 Points de Coups.	Souffle vers le bas. Toute "couver-" ture" des pieds est détruite. S'il n'y en a pas : Gelure. -30 à toute activité	Décharge au bras portant le bouclier +12 Points de Coups. -20 à toute activité. Si l'armure est en métal et qu'il n'y a pas de bouclier : KO pour une journée.	Coup au bras portant le bouclier. +10 Points de Coups. Le bouclier est fracassé et inutilisable. En l'absence de bouclier : Fracture du bras. Etourdi 3 rounds.
80	Souffle à la tête. Visage horriblement marqué. K.O. +15 Points de Coups. 5 Points de Coups par round. En l'absence de casque : 1 mois de coma	Souffle glacé à la tête. Un mois de coma (et la tête froide) Perte du nez comme résultat d'une sérieuse gelure et du choc.	Un coup au flanc dévaste le système nerveux. Un choc grave en résulte. Vie végétative pour un mois.	Coup à la tête. +12 Points de Coups. Renversé et KO pour un jour. En l'absence de casque : Fracture du crâne et mort dans 3 rounds.
81-86	Le feu s'engouffre dans le dos. Renversé. Tout matériel dans le dos est détruit. 2 Points de Coups par round. Etourdi 1 round.	Coup aux jambes. Renversé et étourdi 3 round. En L'absence de protection : Gelure, jambe inutilisable et -40 à toute activité.	Décharge au bras d'arme. Muscles et cartilages massacrés. Bras inutilisable. 2 Points de Coups par round. Etourdi pour 6 rounds	Coup à la cuisse. Muscle tordu. +15 Points de Coups. -10 à toute activité. En l'absence de protection de jambes Activité -20 et Etourdi 3 rounds.
87-89	Coup à la tête. Aveuglé pour 6 rounds. Toute matière organique sur la tête part en flamme ; en l'absence de casque, les cheveux brûlent.	Coup au cou et à la région du col. Renversé. Perte du pavillon de l'oreille. En l'absence d'armure autour du cou : le cou est gelé, et la mort intervient après 9 rounds d'inactivité.	Imprégné par l'électricité. Système nerveux réarrangé. Effondrement et état de choc pendant 12 rounds, avant d'expirer.	Coup dans la région du cou. +12 Points de Coups. Etourdi 5 rounds. Impossible de parler pendant 1 semaine. En l'absence d'armure sur le cou. Perte permanente de la voix.
90	La tête se transforme en un trognon carbonisé. C'est triste parce que cette inacceptable condition provoque la mort instantanément.	Rafale gelante-desséchante à la tête Mort dans 2 rounds. Le crâne et le cerveau sont aussi cassants que sans vie.	Décharge à la tête. Si casque en cuir, il est détruit et un coma de 2 semaines s'ensuit. En l'absence de casque : Mort immédiate, le cerveau est frit.	Cou atteint. Paralysie inférieur jusqu'aux épaules. +20 Points de Coups. La mélancolie gagne la victime.
91-96	Friture du bras portant le bouclier. Tout bouclier est détruit, en même temps que la main qui le tenait. S'il n'y avait pas de bouclier, le bras est perdu et le manchot KO.	Cuisse glacée. Gelure et os brisé. 5 Points de Coups par round. -30 à toute activité. Etourdi 4 rounds.	Décharge à la poitrine. Si l'armure est en métal, elle fond et perd toute mobilité. En l'absence d'armure, KO pour 6 heures.	Coup au genou. Genou disloqué. Cartilages et tendons déchirés. +15 Points de Coups. -50 à toute activité Etourdi 9 rounds.
97-99	Brûlure à la partie supérieure de la jambe. Perte de l'usage de la jambe en raison de la destruction des tissus. 3 Points de Coups par round. -60 à toute activité ; étourdi 6 rounds	Un coup au côté gèle et brise le bassin. Mort dans 12 rounds due au choc et aux dommages nerveux.	Expérience électrifiante. Le cerveau est victime d'un choc important et de brûlures superficielles. Evanouissement et mort dans 6 rounds.	Coup à l'abdomen. +18 Points de Coups. Etourdi 12 rounds. En l'absence d'armure à l'abdomen : Mort dans 6 rounds en raison des organes endommagés.
100	Souffle dans le cou. Soudure des vertèbres. Fusion de la peau et des vêtements. Paralysie permanente. +25 Points de Coups.	Coup à la tête. Les yeux sont gelés. 3 semaines de coma. Paralysie inférieure jusqu'au cou.	Le système nerveux agit comme un supraconducteur. La mort est instantanée, comme en témoigne un joli jeu de lumière.	Coup à la tête qui fracture le crâne. Coma de 3 semaines. En l'absence de casque : Mort immédiate.
101-106	Souffle au jambes 2 Points de Coups par round. -20 à toute activité. En l'absence de protections aux jambes : dommages massifs aux tissus -70 à toute activité.	Une rafale gèle les deux mains qui seront inutilisables pendant 1 heure. 6 Points de Coups. Etourdi 6 rounds	Décharge au visage. Perte du nez. Etourdi 8 rounds, Aveuglé pour 2 semaines. En l'absence de casque : KO en plus.	Coup à la machoire. Machoire brisée Impossible de parler, ou d'absorber une nourriture solide, jusqu'à ce que ce soit soigné. +15 Points de Coups. -10 à toute activité. Etourdi 7 rounds.
107-109	La tête est frappée. Avec un casque : Aveuglé pour 2 semaines. Sans casque : Mort dans les six rounds en raison du choc important et des dommages cérébraux.	Cœur et poumons gelés soudainement. Mort après six rounds inactifs, du choc et de la suffocation.	Une décharge à la poitrine détruit le cœur et les poumons. Si l'armure est en métal, elle fond et la mort intervient dans 6 rounds. En l'absence d'armure, la mort est instantanée.	Coup au flanc. Les os sont poussés dans les reins. Mort dans 6 rounds.
110	La moitié du corps est vaporisée. Coupé en deux... Mort instantanée. Vêtements, armure et tout objet détruits.	Un coup massif détruit la poitrine et gèle le précieux liquide corporel. Mort dans 3 rounds.	A partir de cet instant, la tête est totalement indisponible. De la fumée et de l'ozone environnent le corps sans vie.	Dislocation de la poitrine. Le cœur et les poumons explosent sous l'impact. Mort instantanée. Très salissant !
111-116	La poitrine est visée. Toute armure sur la poitrine est détruite. +12 Points de Coups. Etourdi 3 rounds. En l'absence d'armure à la poitrine : Renversé et 6 Points de Coups par round.	Rafale glacée à la partie supérieure de la poitrine. Renversé et KO. En l'absence d'armure, mort dans 10 rounds à cause d'un cœur beaucoup trop froid.	Décharge à l'abdomen. Etourdi 7 rounds. 6 Points de coups par round En l'absence d'armure sur l'abdomen Mort due au choc et à l'hémorragie dans 12 rounds.	Tordu par le choc. Renversé. Fracture des deux bras. -60 à toute activité. Etourdi 3 rounds.
117-119	Le feu engloutit le corps. Toute matière organique sur le corps est détruite. Mort dans 6 rounds due au choc et aux dommages nerveux. +25 Points de Coups.	Congelé sous la forme d'une statue sans vie. Bien conservée, mais complètement morte.	Une décharge à la poitrine détruit les deux poumons. La cible est coupée en deux. La décharge continue sur 3m et inflige un Coup Critique "A" à quiconque se trouve sur son chemin.	Le coup, monstrueux, réduit le crâne en centaines de particules, la mort est instantanée.
120	Tout ce qui reste, ce sont quelques morceaux de dents et d'os carbonisés.	Transformé en statue de glace, qui se brise, en tombant, en centaines de petits morceaux.	La charge disloque la structure des cellules. Le corps entier se transforme en poussière.	Le coup annihile le squelette dans son entier, réduisant le corps à une pulpe gélatineuse. Essayez la cuillère !
	Modificateurs Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20	**Modificateurs** Critique "A" -20 Critique "B" -10 Critique "C" +0 Critique "D" +10 Critique "E" +20	**Modificateurs** Coup Critique "A" : -20 Coup Critique "B" : -10 Coup Critique "C" : +0 Coup Critique "D" : +10 Coup Critique "E" : +20	**Modificateurs** Coup Critique "A" : -20 Coup Critique "B" : -10 Coup Critique "C" : +0 Coup Critique "D" : +10 Coup Critique "E" : +20

TA-9 – ATTAQUE PAR SORTS DE BASE

	JET	PLATES ET COTTES DE MAILLES	CUIR	SANS ARMURE	JET
SM	01-02	E	E	E	01-02
	03-04	E	E	E	03-04
	05-08	E	E	+70	05-08
	09-12	E	E	+65	09-12
	13-16	E	+45	+60	13-16
	17-20	+45	+40	+50	17-20
	21-24	+40	+35	+45	21-24
	25-28	+35	+30	+35	25-28
	29-32	+30	+25	+30	29-32
	33-36	+25	+20	+20	33-36
	37-40	+20	+15	+15	37-40
	41-44	+15	+10	+5	41-44
	45-48	+10	+5	0	45-48
	49-52	+5	0	0	49-52
	53-56	0	0	-5	53-56
	57-60	0	-5	-10	57-60
	61-64	-5	-5	-15	61-64
	65-68	-5	-10	-20	65-68
	69-72	-10	-15	-25	69-72
	73-76	-25	-20	-30	73-76
	77-80	-30	-25	-35	77-80
	81-84	-35	-30	-40	81-84
	85-88	-40	-35	-45	85-88
	89-92	-45	-40	-50	89-92
	93-96	-50	-45	-55	93-96
SM	97-99	-65	-65	-65	97-99
SM	100	-90	-90	-90	100

NOTE : Le nombre résultant de cette table est un modificateur au Jet de Résistance qui doit être fait par la cible (Table TJR). Un E indique un Echec du Sort et nécessite un Jet sur la Table d'Echec des Sorts (TE-3).

POUR LES SORTS THEURGIQUES : Si la cible porte un casque de Cuir, utiliser la colonne : "SANS ARMURE" ; si elle porte un casque en métal, le Jet d'attaque est modifié par -10.

MODIFICATIONS DUES A LA DISTANCE

+30 – Toucher	-10 – de 15m à 30m inclus
+10 – de 0 à 3m inclus	-20 – de 30m à 90m inclus
0 – de 3m à 15m inclus	-30 – à partir de 90m

SM – Jets Sans Modification

MODIFICATIONS DUES A L'ATTAQUANT

+	– –	Le BO en sort de base de l'Attaquant
–	– –	Le Niveau du Sort
+20	– –	Si le lanceur passe 4 rounds à préparer son Sort
+10	– –	Si le lanceur passe 3 rounds à préparer son Sort
+0	– –	Si le lanceur passe 2 rounds à préparer son Sort
-15	– –	Si le lanceur passe 1 round à préparer son Sort
-30	– –	Si le lanceur passe 0 round à préparer son Sort

MODIFICATIONS DUES A LA CIBLE

de -10 à -30, si la cible se met à couvert (Jet de Manœuvre et décision du MJ)

+10 Si la cible est statique (pas de mouvement du tout)

DIVERS :

Décision du MJ ou Objet Spécial, ou Sort ou capacité particulière.

TJR – TABLE DES JETS DE RESISTANCE :

NIVEAU DE LA CIBLE	NIVEAU DE L'ATTAQUE *															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

* Pour les Sorts, le niveau de l'attaque est le niveau du lanceur.

** Pour chaque niveau au-dessus de 15, le résultat du niveau de l'Attaque est augmenté de 1 ; celui de la cible est diminué de 1.

Pour résister, le JR de la cible doit être supérieur ou égal au nombre indiqué.

MODIFICATIONS AU JET DE RESISTANCE :

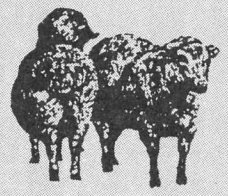
\+ –– Le bonus de JR approprié de la cible.

-90 à +70 –– Modifications résultantes du Jet d'Attaque des Sorts de Base.

-50 –– Si la cible est volontaire.

DIVERS – (Décision du MJ, ou Objet spécial, ou Sort, ou Capacité spéciale).



	GENERAL (Y compris toutes les actions statiques qui ne sont pas couvertes par les autres colonnes)	INTERACTION ET INFLUENCE	DESARMEMENT DE PIEGES ET CROCHETAGE	LECTURES DES RUNES ET UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	PERCEPTION ET PISTAGE
-26 ou moins	*MONUMENTALE BEVUE : Vous échouez de manière spectaculaire. Si possible, votre action statique a l'effet inverse de ce que vous tentiez de faire.*	*MONUMENTALE BEVUE : Votre flagrante tentative de coercition vous aliène l'auditoire. Il est porté à faire le contraire de ce que vous en attendiez. Jusqu'à ce que les circonstances aient changé, toute tentative d'influence que vous mènerez échouera.*	*MONUMENTALE BEVUE : Si vous êtes en train de crocheter une serrure, votre outil se brise et reste coincé dans la serrure, la rendant impossible à ouvrir jusqu'à ce qu'il soit enlevé (cela requiert un autre Jet de Crochetage opéré par quelqu'un d'autre). Tout piège éventuel est activé.*	*MONUMENTALE BEVUE : Quels que soient les Sorts ou les Capacités qui se trouvent dans l'Objet, ou sur le Parchemin, ils sont activés et dirigés contre vous. Toute Rune qui pouvait figurer sur le Parchemin Runique a disparu, et vous ne pourrez jamais utiliser les Sorts ou les Capacités qui seraient enfermés dans l'Objet.*	*MONUMENTALE BEVUE : Non seulement vous échouez dans votre tentative d'obtention d'informations valides, mais en plus vous faites des confusions ou des interprétations erronées qui vous fournissent des informations fausses. Vous ne pourrez jamais plus faire de tentative sur le même sujet, au même endroit.*
-25 – 04	*ECHEC TOTAL : Une complète incompétence est cause d'une défaillance mentale. Toute action statique tentée durant les 10 prochaines minutes (60 rounds) se soldera par un échec (voir 05-75 ci-dessous).*	*ECHEC TOTAL : Votre auditoire vous rejette et cela vous amène à perdre confiance en vous, ainsi que votre air d'autorité. Toute tentative d'influence, pendant la prochaine heure (360 rounds), échouera (voir 05-75 ci dessous).*	*ECHEC TOTAL : Vous avez développé un blocage mental sur cette serrure/ce piège, et vous échouerez automatiquement à toute tentative ultérieure pour la déverrouiller/le désarmer. Il y a 50% de chances pour que tout piège éventuel soit activé.*	*ECHEC TOTAL : Vous avez développé un blocage mental sur cette Rune/cet Objet, et vous échouerez automatiquement à toute tentative ultérieure pour la Lire/l'Utiliser. Il y a 50% de chances que le Sort soit activé.*	*ECHEC TOTAL : Dans votre confusion, vous êtes victime d'une défaillance mentale. Ce Jet de perception, ainsi que tout autre Jet de perception opéré dans les 10 minutes (60 rounds), se soldera par l'Echec (voir 05-75 ci-dessous).*
05 – 75	*ECHEC : Vous avez échoué, vous ne pouvez plus tenter la même action statique, au même endroit, pendant une journée.*	*ECHEC : Vous avez échoué, votre auditoire ne sera réceptif à aucune de vos tentatives d'influence pendant au moins un jour.*	*ECHEC : Actuellement, vous n'avez plus aucune idée de la manière d'aborder cette serrure/ce piège. Après 24 heures, vous pourrez faire un Jet de Perception, et une nouvelle tentative en cas de réussite de ce Jet.*	*ECHEC : Actuellement, vous n'avez plus aucune idée de la manière de Lire/d'utiliser cette Rune/cet Objet. Lorsque vous aurez acquis un niveau supplémentaire, vous pourrez faire une nouvelle tentative pour Lire/Utiliser cette Rune/cet Objet.*	*ECHEC : Vous ne gagnez pas d'information, mais vous êtes persuadé d'avoir appris tout ce qu'il était possible. Durant un jour, vous ne pourrez pas faire de nouvelle tentative sur le même sujet, au même endroit.*
76 – 90	*SUCCES PARTIEL : Si un succès partiel est possible, vous ne réussissez que 20% de votre action statique. Vous ne pouvez pas tenter la même action, dans le même lieu, avant une heure.*	*SUCCES PARTIEL : Votre auditoire est toujours à l'écoute. Vous pouvez continuer de tenter de l'influencer.*	*SUCCES PARTIEL : Vous avez résolu le problème posé par une partie du mécanisme, et vous ressentez intuitivement ce que doit être le reste. Faites autre chose pendant 10 minutes, puis vous pourrez essayer de nouveau.*	*SUCCES PARTIEL : Vous avez appris combien de Sorts et de Capacités l'Objet ou le Parchemin contient, et ce qu'ils sont. Toutefois, vous êtes incapable de les lire ou de les utiliser et vous ne pourrez pas faire d'autre tentative avant qu'une semaine se soit passée.*	*SUCCES PARTIEL : Vous obtenez quelques informations sur le sujet qui a nécessité ce Jet de Perception, mais vous n'êtes pas conscient d'avoir "manqué" quelque chose. Vous ne pourrez pas faire d'autre tentative sur le même sujet, au même endroit avant une heure.*
91 – 110	*DEMI-SUCCES : Si un succès partiel est possible, vous accomplissez la moitié de votre action statique. Vous pourrez tenter de nouveau, après 3 rounds de recueillement.*	*DEMI-SUCCES : Continuez à parler, votre auditoire devient plus amical. Modifiez votre prochain jet par +20.*	*DEMI-SUCCES : Vous l'avez presque ! Si vous passez deux rounds à y songer (pas d'autre activité), vous pourrez essayer de nouveau avec un Bonus supplémentaire de +5.*	*DEMI-SUCCES : Vous savez combien il y a de Sorts et/ou de Capacités et leur nature. Dans 24 heures vous pourrez faire une nouvelle tentative avec un Bonus de +10.*	*DEMI-SUCCES : Vous obtenez une partie des informations sur le sujet qui a nécessité le Jet de Perception et vous êtes conscient d'avoir laissé passer quelque chose. Réfléchissez-y pendant 3 rounds, puis vous pourrez faire une nouvelle tentative.*
111 – 175	*SUCCES : Votre action statique est réussie.*	*SUCCES : Vous avez influencé votre auditoire.*	*SUCCES : Le mécanisme est déverrouillé/désarmé. +50 à toute tentative ultérieure s'appliquant à cette serrure/ce piège.*	*SUCCES : Vous avez appris l'un des Sorts ou l'une des Capacités de l'Objet ou de la feuille de Parchemin Runique, et vous pouvez l'utiliser quand vous tenez l'Objet ou le Parchemin (les Parchemins Runiques ne servent qu'une seule fois).*	*SUCCES : Vous obtenez toutes les informations sur le sujet qui a nécessité le Jet de Perception.*
176 et plus	*SUCCES TOTAL : Votre action statique est réussie et vous bénéficiez d'un Bonus de +20 pour de prochaines actions statiques dans les 10 prochaines minutes (60 rounds).*	*SUCCES TOTAL : Non seulement vous avez influencé votre auditoire mais, en plus, vous bénéficiez d'un Bonus de +50 pour les influencer encore, jusqu'à ce que vous fassiez quelque chose qui lui fasse perdre sa confiance en vous.*	*SUCCES TOTAL : Dans le futur vous pourrez déverrouiller/désarmer cette serrure/ce piège automatiquement (en un round) ou tout autre mécanisme identique. Vous bénéficiez de +10 pour tout mécanisme similaire que vous pourriez avoir à crocheter/désarmer dans le futur.*	*SUCCES TOTAL : Vous avez appris tous les Sorts ou toutes les Capacités de l'Objet ou de la feuille de Parchemin Runique et vous pouvez les utiliser quand vous tenez l'Objet ou le Parchemin (les Parchemins Runiques ne servent qu'une seule fois).*	*SUCCES TOTAL : Vous êtes conscient de toute chose dans la zone que vous examiniez. Cela comprend des informations sur des sujets autres que celui qui avait nécessité le Jet de Perception.*
	**MODIFICATIONS** * Difficulté – + 30 Routine + 20 Aisée + 10 Facile 0 Moyenne – 10 Difficile – 20 Très Difficile – 30 Extrêmement Difficile – 50 Pure Folie – 70 Absurde	**MODIFICATIONS** Difficulté : Voir * sous la colonne GENERAL. + 50 – L'auditoire vous est personnellement dévoué et loyal + 20 – L'auditoire est au service du personnage. + Bonus de Compétence en Influence et Interaction. **NOTE :** La difficulté, et les autres modifications, sont basées sur l'attitude générale de l'auditoire envers le personnage, et sur ce que le personnage tente d'obtenir de l'auditoire.	**MODIFICATIONS** Difficulté : Voir * sous la colonne GENERAL. + les Bonus de Compétences en Crochetage OU Désarmement de pièges. 	**MODIFICATIONS** – (Niveau du Sort) -30 – Si le royaume de Magie est différent de celui du personnage. - 10 – Si le personnage ne connaît pas le Sort ou la capacité. + 20 – Si le personnage connaît le Sort ou la Capacité. + 30 – Si le personnage peut intrinsèquement lancer le sort. + Bonus de Compétence en Lecture des Runes OU Utilisation d'Objets Magique.	**NOTE :** Les informations fournies par un Jet de Perception sont limitées à la zone examinée et à vos ressources (généralement vos sens). **NOTE :** En cas de Pistage, un jet n'est nécessaire qu'une fois toutes les cinq minutes (30 rounds). **MODIFICATIONS** Difficulté : Voir * sous la colonne GENERAL. + 20 – Si le joueur précise que son personnage passe du temps à la recherche d'informations spécifiques. Le nombre de rounds passés affecte la difficulté. + Bonus de Compétence en Perception OU en Pistage.

TM–1 – MANŒUVRES EN MOUVEMENT

JET SANS LIMITE	Routine	Aisée	Facile	Moyenne	Difficile	Très Difficile	Extrêmement Difficile	Pure Folie	Absurde
(-151) ou moins	E	E	E	E	E	E	E	E	E
(-150) – (-101)	10	E	E	E	E	E	E	E	E
(-100) – (-51)	30	10	E	E	E	E	E	E	E
(-50) – (-26)	50	30	10	E	E	E	E	E	E
(-25) – 0	70	50	30	5	E	E	E	E	E
01– 20	80	60	50	10	5	E	E	E	E
21– 40	90	70	60	20	10	5	E	E	E
41– 55	100	80	70	30	20	10	5	E	E
56– 65	100	90	80	40	30	20	10	E	E
66– 75	100	100	90	50	40	30	20	5	E
76– 85	100	100	100	60	50	40	30	10	E
86– 95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96– 105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106– 115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116– 125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126– 135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136– 145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146– 155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156– 165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166– 185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186– 225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226– 275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

RESULTATS :

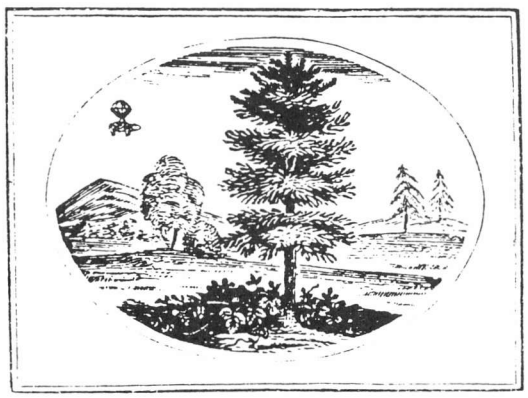
E – Echec. Jet sur la Table TM-4 des Echecs des Manœuvres en Mouvement.

"X" – Les résultats chiffrés ("X") indiquent : 1) Le Pourcentage de la Manœuvre en Mouvement qui est tentée. Un résultat supérieur à 100 indique que la Manœuvre est accomplie ET que le personnage conserve (X-100) % de son activité encore disponible pour ce round ; ou 2) les chances de Succès complet ; ou 3) une réduction d'activité de (100-X).

MODIFICATIONS :

+ Bonus de Compétence approprié : Etourdi : -50, Tombé : -70, Un membre hors d'usage : -30





7.3 TABLES GENERALES ET FEUILLES DE NOTATION

Les Tables Générales servent différents besoins au cours de la Génération du Personnage (chapitre 3) et lors de son développement (chapitres 2 et 3). Le reste des Tables Générales sert au MJ pour la création, le contrôle et la résolution des situations dans l'Environnement Stratégique.

Les feuilles de Notations servent comme Aides de Jeu, et peuvent être photocopiées (à des fins non commerciales). Quelques-unes des Tables Générales sont incluses dans ce chapitre, d'autres figurent dans les chapitres où leur usage est décrit. Le sommaire, au début du livret de règles, indique la position des différentes tables.

TS-3 MATRICE DE PERSONNAGES

La Table Matrice de Personnages contient un résumé des différents Bonus, pour chacune des six Professions. Il s'agit de Bonus moyens, basés sur les Niveaux des Personnages. Ces résumés sont utiles pour déterminer les capacités des Personnages Non-Joueurs. Le MJ peut aussi l'utiliser pour les Personnages-Joueurs, si les Joueurs souhaitent se dispenser du processus de création/génération des PJ.

GUERRIERS [Bonus de Caractéristiques : FO (+15), AG(+10), CO(+5), le reste (+0)]

SCOUTS [Bonus de Caractéristiques : FO (+10), AG(+15), CO(+5), le reste (+0)]

RANGERS [Bonus de Caractéristiques : FO(+10), AG(+5), CO(+10), IT(+5), le reste (+0)]

BARDES [Bonus de Caractéristiques : AG(+5), IG(+10), IT(+5), PR(+10), le reste (+0)]

MAGES [Bonus de Caractéristiques : AG(+5), IG(+15), IT(+5), PR(+5), le reste (+0)]

ANIMISTES [Bonus de Caractéristiques : FO(+5), AG(+5), IG(+5), IT(+15), le reste (+0)]

POSTULAT : Les Bonus ci-dessous ont été obtenus en suivant le processus standard de Développement des Personnages et ils sont basés sur les postulats suivants :
Les Guerriers, les Scouts, les Rangers et les Animistes sont des Ruraux ; les Mages et les Bardes sont des Urbains. Les Bonus Totaux de Caractéristiques sont mentionnés.
Les Options d'Historiques pour les Guerriers, Scouts et Rangers sont :

1) +10 sur l'arme principale.
2) Capacité Spéciale : "Réactions éclairs".
3) 30 pièces d'or.
4) Une Compétence Secondaire développée d'un Degré de Maîtrise de 5.
5) Une caractéristique augmentée de 2.

Les Options d'Historique pour les Mages, Animistes et Bardes sont :

1) Un "Additionneur" de sort +2.
2) Apprentissage d'une Liste de Sorts supplémentaire.
3) 30 pièces d'Or.
4) Une Compétence Secondaire développée d'un Degré de Maîtrise de 5.
5) Une caractéristique augmentée de 2.

Souvenez-vous : le processus de développement est très souple et, pour chaque profession, ces Bonus ne reflètent que l'un des cheminements possibles pour le développement des Compétences.

NOTE : Les Bonus de Compétences non précisés ont la valeur zéro (0).

	NIVEAU									
MAGE	**1er**	**2ème**	**3ème**	**4ème**	**5ème**	**6ème**	**7ème**	**8ème**	**9ème**	**10ème**
Sans Armure	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15	+15
Cuir Souple	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cuir Rigide	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cotte de mailles	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Plates	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bonus Défensif	+5									
Arme Principale	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Arme Secondaire	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Arme Tertiaire	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Autres	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Escalade	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Equitation	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Natation	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Pistage	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Filature/Dissim.	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Crochetage	-10	-10	-10	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Désarmement Piège	-20	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10
Lecture des Runes	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+81	+87	+91
Utilisation d'objets	+17	+24	+31	+38	+45	+57	+69	+73	+77	+81
Direction de Sorts	+18	+31	+44	+57	+70	+75	+80	+85	+90	+95
Perception	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20
Devt Corp. (Pts Coups)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Sorts de Base	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Nombre de Langages	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
Nb. de Listes de Sorts	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14

	NIVEAU									
BARDE	**1er**	**2ème**	**3ème**	**4ème**	**5ème**	**6ème**	**7ème**	**8ème**	**9ème**	**10ème**
Sans Armure	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cuir Souple	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cuir Rigide	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cotte de mailles	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Plates	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bonus Défensif	+5									
Arme Principale	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
Arme Secondaire	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Arme Tertiaire	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Autres	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Escalade	+6	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Equitation	+6	+12	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Natation	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Pistage	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Filature/Dissim.	+16	+17	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Crochetage	+16	+22	+23	+29	+30	+36	+42	+48	+49	+55
Désarmement Piège	-19	+12	+18	+19	+25	+31	+32	+38	+44	+45
Lecture des Runes	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+72
Utilisation d'objets	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Direction de Sorts	-19	-18	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Perception	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Devt Corp. (Pts Coups)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Sorts de Base	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Nombre de Langages	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
Nb. de Listes de Sorts	1	2	3	3	4	5	5	6	7	8

ANIMISTE	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème
Sans Armure	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuir Souple	-5	-5	-5	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5
Cuir Rigide	-20	-15	-10	-5	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Cotte de mailles	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Plates	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80
Bonus Défensif	+5									
Arme Principale	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arme Secondaire	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arme Tertiaire	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Autres	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Escalade	+11	+12	+18	+24	+25	+31	+37	+38	+44	+50
Equitation	+21	+27	+28	+34	+40	+41	+47	+53	+59	+65
Natation	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Pistage	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Filature/Dissim.	+5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Crochetage	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Désarmement Piège	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Lecture des Runes	+11	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Utilisation d'objets	+21	+27	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Direction de Sorts	-18	+14	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Perception	+21	+27	+33	+34	+40	+46	+47	+53	+59	+65
Devt Corp. (Pts Coups)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Sorts de Base	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Nombre de Langages	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Nb. de Listes de Sorts	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

RANGER	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème
Sans Armure	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuir Souple	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cuir Rigide	-10	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Cotte de mailles	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-5	+0	+0	+0
Plates	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-45	-35	-25
Bonus Défensif	+10									
Arme Principale	+42	+54	+66	+78	+85	+89	+93	+97	+101	+105
Arme Secondaire	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Arme Tertiaire	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Autres	-8	-6	-4	-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10
Escalade	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Equitation	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Natation	+13	+16	+19	+22	+25	+28	+31	+34	+37	+40
Pistage	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Embuscade	0	0	1	2	2	2	3	4	5	6
Filature/Dissim.	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Crochetage	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Désarmement Piège	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Lecture des Runes	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Utilisation d'objets	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10
Direction de Sorts	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Perception	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Devt Corp. (Pts Coups)	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
Nombre de Langages	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
Nb. de Listes de Sorts	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5

GUERRIER	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème
Sans Armure	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
Cuir Souple	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+5	+10
Cuir Rigide	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cotte de mailles	-25	-15	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Plates	-70	-70	-70	-35	-20	-5	+0	+0	+0	+0
Bonus Défensif	+15									
Arme Principale	+43	+56	+69	+82	+95	+100	+105	+110	+115	+120
Arme Secondaire	+28	+36	+44	+52	+60	+73	+86	+91	+96	+101
Arme Tertiaire	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+94	+97	+100
Autres	+28	+31	+34	+37	+40	+43	+46	+49	+57	+65
Escalade	+16	+22	+23	+24	+25	+31	+32	+33	+34	+40
Equitation	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Natation	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Pistage	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Embuscade	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
Filature/Dissim.	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Crochetage	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Désarmement Piège	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Lecture des Runes	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10	+10
Utilisation d'objets	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10
Direction de Sorts	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Perception	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Devt Corp. (Pts Coups)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
Nombre de Langages	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Nb. de Listes de Sorts	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

SCOUT	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème
Sans Armure	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Cuir Souple	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cuir Rigide	-10	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cotte de mailles	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5
Plates	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Bonus Défensif	+20									
Arme Principale	+41	+52	+63	+74	+80	+83	+86	+89	+92	+95
Arme Secondaire	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+82
Arme Tertiaire	+21	+22	+23	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Autres	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Escalade	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Equitation	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Natation	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Pistage	+6	+12	+18	+24	+25	+26	+27	+33	+39	+45
Embuscade	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Filature/Dissim.	+12	+19	+26	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Crochetage	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Désarmement Piège	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Lecture des Runes	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Utilisation d'objets	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5
Direction de Sorts	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Perception	+13	+21	+29	+37	+45	+48	+51	+59	+67	+75
Devt Corp. (Pts Coups)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
Nombre de Langages	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Nb. de Listes de Sorts	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

TS-4 EQUIPEMENTS ET PRIX

ARMES

ARME	ABR.	COUT	POIDS	TYPE
Arbalète	(ar)	25pa	4	Projectiles
Arc Composite	(ac)	17pa	1,5	Projectiles
Arc Court	(ao)	6pa	1	Projectiles
Arc long	(al)	10pa	1,5	Projectiles
Bâton	(ba)	5pc	2	A deux mains
Bola	(bo)	5pa	1,5	Projectiles
Cimeterre	(ci)	10pa	2	Tranchantes à une main
Dague	(da)	3pa	0,5	Tranchantes à une main
Epée à deux mains	(dm)	20pa	4	A deux mains
Epée Courte	(ec)	7pa	1,5	Tranchantes à une main
Epée Large	(ei)	10pa	2	Tranchantes à une main
Etoile du matin	(em)	16pa	2,5	Contondantes à une main
Filet	(fi)	7pa	1,5	Contondantes à une main
Fléau	(fl)	19pa	3	A deux mains
Fouet	(fo)	2pa	1,5	Tranchantes à une main
Fronde	(fr)	9pb	0,5	Projectiles
Gourdin	(go)	1pc	2,5	Contondantes à une main
Hache	(hh)	5pa	2,5	Tranchantes à une main
Hache de Bataille	(hb)	13pa	3,5	A deux mains
Hallebarde	(ha)	14pa	3,5	Hast à deux mains
Javelot	(ja)	3pa	2	Hast à une main
Lance	(la)	23pb	2,5	Hast à une main
Lance de cavalerie	(lc)	5pa	5	Hast à deux mains
Marteau de Guerre	(mg)	15pa	2,5	Contondantes à une main
Masse	(ma)	6pa	2,5	Contondantes à une main

Le poids est en kg.

EQUIPEMENTS DE PROTECTION

EQUIPEMENT	COUT	POIDS*
Armure de Cuir Rigide	10pa	7
Armure de Cuir Souple	3pa	6
Armure de Plates	50pa	12,5
Bouclier	55pb	7,5
Casque en Cuir	25pb	1
Casque en Métal	4pa	1,5
Cotte de Mailles	35pa	10
Protections de bras en Cuir	2pa	1
Protections de bras en Métal	4pa	1,5
Protections de jambes en Cuir	2pa	1
Protections de jambes en Métal	4pa	1,5

* – Compte dans l'encombrement si l'objet est transporté, et non porté sur soi. (Ces poids sont basés sur l'équipement destiné à un humain normal : 1,65m et 68 kg).

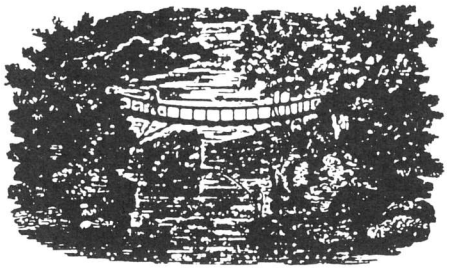
NOURRITURE ET LOGEMENT

BIENS OU SERVICE	COUT	NOTE
Bière et Ale	2pe	Le demi-litre
Cidre	1pe	Le demi-litre
Eau de Vie	10pe	Le quart de litre
Ecuries	2pe	Nourriture des bêtes comprise
Grandpain (une semaine)	3po	Préservé. Poids : 2kgs
Hydromel	5pe	Le demi-litre
Logement Confortable	22pe	Chambres séparees
Logement Moyen	2pc	Lits séparés
Logement sommaire	1pc	Dortoir commun
Pain de Route (un mois)	15po	Préservé.Poids : 2kgs
Rations de Piste (1 semaine)	1pb	Préservé. Poids : 7 kgs
Rations normales (1 semaine)	5pc	Normalement périssables. Poids : 9 kgs
Repas copieux	12pe	
Repas léger	6pe	
Repas normal	1pc	
Vin	6pe	le demi-litre

ACCESSOIRES

BIENS	COUT	POIDS*	NOTE
Arc Allume-feu	8pe	0,25	Temps nécessaire : 5 minutes
Bottes	1pa	1,5	–
Caltrops (5)	8pb	1	–
Cape	9pb	1	–
Carquois	1pb	0,5	Contient 20 flèches / carreaux
Carreaux d'arbalète (20)	11pb	1,5	15% de casse
Ceinturon	5pb	0,5	–
Chemise	3pb	0,5	–
Chevilles (10)	9pe	1	Bois
Corde	4pb	3	15m
Corde supérieure	12pb	1,5	15m
Flacon d'huile	3pb	0,5	Recharge de 6h.
Flèches (20)	4pb	1,5	40% de casse.
Fourreau	25pb	0,5	–
Lanterne	12pb	1	Eclaire 15m de diamètre
Manteau	15pb	3	–
Matériel d'emballage	33pc	1,5	Contient 20kg, 60 litres
Outils de crochetage	1pa	0,25	Bonus +5
Outre (1/2 litre)	1pc	0	pleine : 0,5 kg
Pantalon	25pc	0,5	–
Perche (3m)	5pc	4	Bois
Pierre à feu et grattoir	1pb	0,25	Temps nécessaire : 3mn
Pitons (10)	2pb	1,5	Fer
Sac (25 kg)	8pc	1	Contient 25kg / 90 litres
Sac à dos	2pb	1	Contient 10kg / 30 litres
Sac de couchage (laine)	2pb	2,5	Couverture
Surcot	9pb	0,5	–
Tente	2pa	4,5	Deux personnes
Toile goudronnée (1,5m x 2,5m)	1pb	2	–
Torche	3pe	0,5	Eclaire 6m de diamètre

* Le poids ne compte que si l'objet est transporté, et non s'il est porté sur soi



TRANSPORT

TRANSPORT	COUT	VITESSE* (m/rd)	CAPACITE	BONUS** D'EQUI-TATION
Bateau Moyen (6m)	11po	variable	1500	–
Chameau	12po***	30	110	–15
Chariot (long.: 2,5m)	6po	15	750	–
Cheval de Guerre	20po	54	175	+15
Cheval de Guerre Supérieur	75po***	45	187	+30
Cheval léger	45pa	60	100	+0
Cheval Lourd	80pa	36	200	+0
Cheval Moyen	60pa	48	150	+0
Eléphant	50po***	24	500	-10
Grand Bateau (9m)	40po	Variable	2500	–
Mule/Ane	32pa	36	125	-10
Passage en bateau	12pe/km	variable	–	–
Petit Bâteau (3m)	7po	variable	500	–
Poney	40pa	42	90	+5
Service de Diligence	6pe/Km	Variable	–	–

* C'est le régime normal de mouvement en situation tactique. Il peut être doublé si le "cavalier" décide de lancer le galop (voir 6.42).

** Un animal particulièrement intelligent pourrait offrir un Bonus supplémentaire, mais il pourrait coûter plus cher.

*** Rarement disponible sauf achat auprès d'un seigneur ou d'un riche commerçant, dans une région particulière.

TS-5 – PLANTES MEDICINALES, POISONS ET MALADIES

NOM	CODES	FORME/PREP	COUT	EFFET
ALTERATIONS ET AMELIORATIONS PHYSIQUES				
Atigax	g-B-4	Racines/infusion	40po	Protège les yeux d'une intense lumière ou d'un éblouissement. Permet de voir malgré une lumière aveuglante ou soudaine. Durée de 9 heures.
Breldiar	d-V-4	Fleur/ingestion	25po	Malus de -30 pour Manœuvres et Mêlée. Bonus de +50 pour les Attaques par Sorts et Projectiles. Euphorie. Durée de 1 heure.
Gylvir	d-L-5	Algue/ingestion	45po	Permet à quelqu'un de respirer sous l'eau (seulement) pendant 4 heures.
Kathkusa	g-T-3	Feuille/ingestion	50po	Force x 2 (1-10 rd). BO+10. Double les Dommages infligés aux ennemis.
Kilmakur	h-C-5	Racine/infusion	65po	Protège des flammes et de la chaleur pendant 1-10 heures.
Klagul	s-C-3	Boutons/infusion	27po	Permet de voir comme un Elfe (6h).
Megillos	f-M-3	Feuilles/ingestion	12pa	Augmente la perception visuelle (portée et puissance) pendant 10 minutes.
Varan	t-C-2	Pollen/ingestion	9pa	Aiguise le goût et l'odorat (1 heure).
Zulsendura	a-S-4	Champi./ingestion	70po	Hâte (3rd.).
Zur	f-S-4	Champi./infusion	12po	Augmente l'odorat et l'ouïe (1 heure).
PRESERVATION DE LA VIE (voir chapitre 4.7)				
Degiik	h-L-5	Feuille/ingestion	100po	Rétention vitale (1 jour).
Oiolosse	g-E-8	Gousse/ingestion	600po	"Don de Vie" pour les Elfes, si administré dans les 7 jours qui suivent la mort.
Olvar	g-L-6	Fleur/ingestion	200po	Rétention vitale (2-20 jours).
Pargen	h-J-8	Baie/ingestion	800po	"Don de Vie" si administré dans les 4 jours qui suivent la mort.
RESTAURATION DU SYSTEME NERVEUX				
Belramba	s-Z-6	Lichen/infusion	60po	Restaure les nerfs endommagés.
Terbas	d-F-3	Feuille/application	2po	Réduit de moitié la durée de soins des dommages nerveux.
RESTAURATION DES MUSCLES, CARTILLAGES ET TENDONS				
Arnuminas	d-C-2	Feuilles/application	6pb	Réduit de moitié les temps de soins pour les ligaments, les cartilages et les muscles.
Arpsusar	t-E-5	Tige/infusion	30po	"Ressoude" les muscles endommagés.
Dagmather	s-C-5	Epine/infusion	28po	Soigne les cartilages endommagés.
Ebur	d-L-4	Fleur/ingestion	22po	Soigne les entorses/foulures.
RESTAURATION DES ORGANES ET PRESERVATION				
Aldaka	f-M-5	Racine/infusion	102po	Restaure la vue
Berterin	d-F-3	Mousse/infusion	19po	Préservation d'un matériau organique de la taille d'un corps pendant un jour.
Febfendu	f-E-4	Racine/infusion	90po	Restaure l'ouïe
Siran	s-C-6	Gousse/ingestion	80po	Restaure un organe. Effet secondaire : Maladie de la peau (PR réduit à 10% de la normale)
Siriena	s-C-5	Herbe/application	70po	Préservation d'un matériau organique de la taille d'un corps pendant une semaine
Tarnas	h-J-6	Nodule/infusion	220po	Restaure un organe endommagé.
RESTAURATION DU SYSTEME CIRCULATOIRE				
Anserke	h-L-6	Racine/application	75po	Stoppe les saignements par coagulation. 3rd pour prendre effet. Le patient doit rester immobile pendant 5mn, ou sa blessure se rouvre.
Belan	h-L-5	Noix/ingestion	40po	Arrête n'importe quel saignement. 1-10 rd pour prendre effet. Pendant 1 heure, le patient ne peut bouger sans rouvrir sa blessure.
Harfy	s-C-6	Résine/application	150po	Stoppe immédiatement toute forme d'hémorragie.

CODES : Le Code fournit - en minuscules : le climat sous lequel la Plante (ou le Poison) est normalement trouvable. - En MAJUSCULES : le type d'endroit ou l'on trouve généralement la Plante (ou le Poison). Le Chiffre indique la difficulté de trouver une dose de la Plante concernée. (voir Paragr. 4.733).

CODES DE CLIMATS :

- a = aride
- d = tempéré - doux
- e = froid éternel
- f = froid
- g = glacial
- h = humide et chaud
- s = semi-aride
- t = tempéré - froid

DIFFICULTE DE LA DECOUVERTE

Code	Difficulté	Modif.
1	= Routine	(+30)
2	= Aisée	(+20)
3	= Facile	(+10)
4	= Moyenne	(+0)
5	= Difficile	(-10)
6	= Très Difficile	(-20)
7	= Extrêmement Difficile	(-30)
8	= Pure Folie	(-50)
9	= Absurbe	(-70)

CODES DE TERRAINS

- A = Alpin
- B = Broussailles/Bruyères/Garrigues
- C = Herbe Courte
- D = Désert
- E = Berges/côtes (eau douce)
- F = Forêts diversifiées d'arbres à feuilles caduques
- G = Glaciers/champs de glace
- H = Herbe haute
- J = Jungle/Forêt tropicale humide
- L = Littoral Mer/Océan
- M = Montagne
- O = Oueds/failles
- S = Souterrains (cavernes, etc...)
- T = Terres incultes
- V = Volcans
- Z = Forêts de conifères (feuillages persistants).

FORM/PREP (Forme et Préparation nécessaire)

Infusion – L'infusion prend 20 rounds après le début de l'ébullition de l'eau. Elle peut, ensuite, être bue.
Ingestion – Peut être mangée, mâchée, bue ou inhalée selon le procédé approprié.
Application – Il faut 1-10 rounds de préparation, l'application peut ensuite se faire sur la zone blessée.
Pâte – Le Poison est travaillé en forme de pâte. Il peut ensuite être appliqué sur des armes tranchantes ou pointues. Il reste efficace pour une durée qui peut aller jusqu'à une semaine, ou jusqu'à ce qu'un adversaire soit frappé. Si un Coup Critique est obtenu, l'adversaire doit réussir un JR ou subir les pleins effets du Poison. Si le résultat de l'Attaque n'est qu'un certain nombre de Points de Coups, le Poison s'en va. Il peut aussi être mis dans la nourriture, ou la boisson.
Liquide – Comme la pâte, mais l'efficacité ne persiste que pendant une heure.
Poudre – Elle ne peut pas être appliquée sur les lames, mais elle peut être placée dans la nourriture ou la boisson.

COÛT : Coût normal si disponible.

EFFET : Un maximum d'une dose peut faire effet sur un personnage à chaque round. L'effet est basé sur une dose pesant 15 g.

ASSUETUDE : Un MJ peut souhaiter que certaines Plantes créent un phénomène de Dépendance. Dans ce cas, l'utilisation de la plante deviendra moins efficace, et il sera nécessaire que la Plante agisse à pleine efficacité. (Voir Merrig, dans les MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES comme exemple).

RESTAURATION DES OS

Arfandas	f-E-5	Tige/application	2po	Réduit de moitié le temps de soins des fractures.
Burthelas	t-C-7	Tige/infusion	110po	Restaure les os et les articulations brisés.
Edram	f-E-6	Mousse/ingestion	31po	Ressoude les os.

SOINS DES ETOURDISSEMENTS

Suranie	t-E-3	Baie/ingestion	2po	Neutralise les étourdissements (1rd)
Vinuk	s-C-4	Racine/infusion	12pa	Se conserve 10 jours. Neutralise les étourdissements (1-10 rd).
Witan	h-J-6	Feuille/ingestion	12po	Réduit de 2rd les effets d'un étourdissement.

SOULAGEMENT DES CONTUSIONS

Arlan	t-H-2	Feuille/application	13pa	Soigne 4-9 Points de Coups
Darsurion	f-M-3	Feuille/application	3pa	Soigne 1-6 Points de Coups
Draaf	s-L-2	Feuille/ingestion	5pa	Soigne 1-10 Points de Coups
Gariig	a-D-3	Cactus/injection	55po	Soigne 30 Points de Coups.
Gefnul	e-V-5	Lichen/ingestion	90po	Soigne 100 Points de Coups
Mirenna	f-M-3	Baie/ingestion	10po	Soigne 10 Points de Coups
Rewk	t-F-3	Nodule/infusion	9pa	Soigne 2-20 Points de Coups
Thurl	t-F-1	Gousse/infusion	1pa	Soigne 1-4 Points de Coups
Winclamit	f-Z-7	Fruit/ingestion	100po	Soigne 3-300 Points de Coups
Yavethalion	d-L-5	Fruit/ingestion	45po	Soigne 5-50 Points de Coups

SOULAGEMENT DES BRÛLURES ET EXPOSITIONS AU FROID

Aloe	t-B-4	Feuille/application	5pb	Diminue de moitié le temps de soins de brûlures et coupures mineures.
Culkas	a-D-4	Feuille/application	35po	Soigne 1m² de brûlures.
Jojojopo	g-M-4	Feuille/application	9pa	Soigne les morsures du froid, soit 2-20 Points de Coups causés par le froid.
Kelventari	t-H-3	Baie/application	19po	Guérit les brûlures des premier et second degrés, soit 1-10 Points de Coups causés par la chaleur.

APPLICATIONS DIVERSES

Arkasu	d-H-4	Sève/application	12po	Soigne 2-12 Points de Coups, réduit de moitié la durée des soins des blessures majeures.
Arlan	f-M-2	Racine/ingestion	5pb	Décongestionnant. Ajoute 20 à la résistance contre le froid ordinaire. Augmente la vitesse de récupération des maladies respiratoires, par x5.
Athelas	t-Z-5	Feuille/infusion	200po	Capable de soigner n'importe quoi, si le patient est toujours en vie. Mais les soins n'ont que l'efficacité du soigneur. Les pleins effets ne sont obtenus que dans les mains d'un roi "sacré".
Attanar	t-E-4	mousse/application	8po	Soigne les fièvres
Delrean	f-Z-2	Ecorse/application	3pa	Repousse les insectes, Odeur infecte.
Felmather	d-L-5	Feuille/ingestion	105po	Permet l'appel mental d'un "ami". Portée : 100m x niv. de l'utilisateur. Soigne le coma.
Melandar	f-E-3	Mousse/infusion	12pa	Bonus + 10 au JR contre la maladie pendant 1-10 jours.
Ur	g-B-3	Noix/ingestion	3po	Nourrit pour un jour.

MALADIES (niv. est le niveau de l'Attaque)

Angurth	-	Puces	-	(niv.2) Mort lente et douloureuse.
Bukandas	-	Certains loups	-	(niv.4) Asthme aggravé.
Grelnixar	-	Plante Vrel	-	(niv.8) La mort galopante. Tant qu'elle en est capable, la victime courra (même au point de mourir).
Igturfas	-	Certains serpents	-	(niv.5) Arriération mentale. L'IG chute de 20 points.
Jadaras	-	Herbe Janar	-	(niv.2) Ag chute de 5
Lestagii	a-D-9	Bouton/ingestion	520po	Restaure toutes les pertes de Caractéristiques, sauf celles qui sont dues à l'âge. N'affecte qu'une seule Carac.
Merrig	s-C-5	Epines/infusion	2po	L'utilisation quotidienne augmente de 5 la PR et l'AP. Les effets interviennent après 10 jours d'utilisation, et l'assuétude se produit après 2 semaines. L'interruption, et l'abstinence signifient la perte de 10 points en CO, de 5 en IG, PR et AP.
Shutinis	-	Insecte Hultif	-	(niv.3) Maladie mentale.
Vemaak	-	Certains frelons	-	(niv.7) Perte de l'ouie

POISONS (niv. est le niveau de l'Attaque)

Acaana	g-M-7	Fleur/pâte	600po	(niv.10) Tue instantanément.
Venin de vipère	d-H-3	Vipère/pâte	23po	(niv.5) Perte du membre touché.
Dynallca	h-E-3	Feuilles/Pâte	14po	(niv.3) Détruit l'ouie et inflige 10 Points de Coups.
Galenaana	f-A-6	Feuilles/poudre	179po	(niv.9) Tue les Elfes, plonge les autres dans le coma.
Jegga	d-S-5	Chauve Souris/pâte	92po	(niv.7) Inflige 1-100 Points de Coups.
Jitsu	d-L-4	Palourde/liquide	34po	(niv.5) Inflige 1-50 Points de Coups.
Juth	a-D-5	Scorpion/liquide	41po	(niv.2) Cause une maladie mentale progressive.
Karfar	h-J-4	Feuille/pâte	142po	(niv.7) Tue en 2-12rd
Kly	s-B-5	Baie/pâte	154po	(niv.3) Inflige 3-300 Points de Coups.
Klytun	s-O-4	Racine/pâte	53po	(niv.5) Cause 1-10 Jours de coma.
Silmaana	d-H-2	Tige/poudre	4po	(niv.9) Balafre la peau, et inflige 2-20 Points de Coups.
Slota	t-F-7	Araignée/pâte	36po	(niv.5) Paralyse lentement (1 jour) et provoque le décès.
Taynaga	f-Z-5	Ecorce/poudre	27po	(niv.8) Stérilise et inflige 5-50 Points de Coups.
Uraana	t-C-3	Feuille/pâte	12po	(niv.6) Inflige 3-30 Points de Coups.
Zaganzar	t-M-6	Racine/liquide	139po	(niv.2) Rend aveugle et inflige 1-10 Points de Coups.

TS-6 — TRESORS

PIERRES PRÉCIEUSES ET JOAILLERIE — Les pierres précieuses et la joaillerie sont des formes de richesse dont le transport est plus aisé que ne l'est souvent celui de l'argent. Elles sont aussi plus facilement identifiables, et plus difficiles à évaluer.

FINANCES — Le MJ doit garder à l'esprit que les formes les plus courantes de finances sont sous forme de pièces d'étain (pe) et de pièces de cuivre (pc). Viennent ensuite, dans l'ordre de fréquence décroissante, les pièces d'argent (pa), les pièces d'or (po) et les pièces de Mithril (pm). Souvent, dans un trésor, le poids des pièces de monnaie limitera la valeur de ce qui peut être emmené.

EQUIPEMENT NORMAL — De nombreux trésors comprendront quelques pièces d'équipement normal (cordes, armes, outils, vêtements, manuscrits, etc...).

EQUIPEMENT LEGER — Le poids de l'équipement est souvent une entrave pour le personnage (armure, armes, boucliers, provisions, etc...). Une pièce d'équipement dont le poids est réduit par rapport à la normale a souvent une très grande valeur pour le personnage.

OBJETS A BONUS DE SORTS — Voir paragraphe 4.56.

OBJETS MAGIQUES AVEC BONUS — Voir paragraphe 4.56.

OBJETS MAGIQUES CONTENANT DES SORTS — Voir paragraphe 4.56.

OBJETS SPECIAUX — Le Maître de jeu peut créer tout objet magique qu'il souhaite. Souvent, il ne s'inscrira pas dans les catégories précédentes. Un bon exemple de ce type d'objets : l'arme "meurtrière", qui sera spécialement mortelle lorsqu'elle combat certaines créatures. Elle agit normalement contre les créatures auquelles elle n'est pas spécialement destinée mais, si elle inflinge un Coup Critique à l'une de ses victimes de prédilection, le Coup Critique est résolu deux fois (c'est à dire qu'il donne lieu à deux tirages, au lieu d'un, sur la table appropriée des Coups Critiques) et les deux résultats sont appliqués à sa victime.

ARTEFACTS — Les Artefacts sont des Objets spéciaux doués de très grands pouvoirs ; généralement ils contiennent plusieurs pouvoirs et capacités. Le Véritable Anneau Unique, les Anneaux Elfiques du Pouvoir sont des Artefacts. Généralement ces Objets ont une histoire et une signification culturelle ou politique.

TABLEAU DES FINANCES, PIERRES PRECIEUSES ET JOYAUX

Déterminer d'abord la taille du trésor (le nombre de Jets de dés), ensuite déterminer la composition en faisant le nombre de Jets indiqués.

TAILLE :

Jet Initial	Nombre de Jets déterminant la composition
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-90	4
91-00	5

COMPOSITION :

	RICHESSE RELATIVE				
Jet	Très pauvre	Pauvre	Normal	Riche	Très riche
01-10	50 pe	500 pe	1 000 pe	5 000 pe	10 000 pe
11-20	100 pe	1 500 pe	3 000 pe	7 500 pe	5 000 pc
21-30	500 pe	2 500 pe	5 000 pe	1 000 pc	10 000 pc
31-35	1 000 pe	500 pc	1 000 pc	1 750 pc	1 500 pb
36-40	2 000 pe	750 pc	1 500 pc	2 500 pc	2 000 pb
41-45	300 pc	1 000 pc	2 000 pc	400 pb	250 pa
46-50	400 pc	1 250 pc	250 pb	500 pb	300 pa
51-55	500 pc	150 pb	300 pb	600 pb	400 pa
56-60	600 pc	200 pb	350 pb	70 pa	60 po
61-65	70 pb	250 pb	40 pa	90 pa	80 po
66-70	80 pb	30 pa	50 pa	110 pa	100 po
71-75	90 pb	35 pa	60 pa	15 po	125 po
76-80	100 pb	40 pa	70 pa	25 po	150 po
81-85	12 pa	50 pa	8 po	35 po	2 pm
86-90	15 pa	60 pa	10 po	45 po	PP.(250)
91-94	20 pa	7 po	15 po	PP.(60)	PP.(300)
95-97	3 po	8 po	PP.(20)	PP.(80)	Jy.(400)
98-99	5 po	PP.(10)	PP.(50)	1 pm	Jy.(600)
00	PP.(10)	Jy.(25)	Jy.(100)	Jy.(500)	Jy.(1 000)

NOTE : Jy. = joyaux ; PP. = Pierres Précieuses

DETERMINATION DE LA COMPOSITION D'UN TRESOR — La plupart du temps, le Maître de Jeu choisira un trésor adapté pour un Site d'Aventure particulier. Pourtant, il est souvent utile de disposer d'un moyen de générer rapidement un trésor, ou une partie de trésor.

Les Tableaux ci-dessous sont destinés à aider le Maître de Jeu dans cette tâche. Le MJ doit assigner une richesse relative (Très Pauvre, Pauvre, Normal, Riche, Très Riche) à la valeur du trésor (Argent, Pierres Précieuses ou Joaillerie) et aux Objets Magiques qu'il comprend. En ce sens, la richesse du trésor peut différer ; un trésor peut être Très Riche en valeur et Pauvre en ce qui concerne les Objets Magiques. Chaque tableau comprend une partie destinée à déterminer la Taille du Trésor. Le MJ peut effectuer le tirage aux dés, mais il a aussi la possibilité de choisir la taille arbitrairement. La Taille du trésor est représentée par le nombre de tirage que l'on peut effectuer dans la partie Composition de chaque tableau. Ces tableaux ne sont proposés que pour aider le MJ ; il peut les utiliser comme il le souhaite.

TABLEAU DES OBJETS MAGIQUES

— Déterminer d'abord la Taille du trésor (le nombre de Jets autorisés dans la partie "composition"). Ensuite effectuer le nombre de Jets dans la colonne appropriée du tableau de Composition. Si un résultat "SORT" intervient, des Jets supplémentaires sont nécessaires pour déterminer quel est l'objet et quel Sort il contient.

TAILLE :

JET	RICHESSE RELATIVE				
INITIAL	Très pauvre	Pauvre	Normal	Riche	Très riche
01-20	0	0	0	0	2
21-40	0	0	0	1	2
41-55	0	0	1	2	2
56-70	0	1	1	2	3
71-80	0	1	2	2	3
81-90	1	1	2	3	4
91-95	1	2	3	3	4
96-98	2	3	4	4	5
99-00	3	3	4	5	6

COMPOSITION :

	RICHESSE RELATIVE				
Jet	Très pauvre	Pauvre	Normal	Riche	Très riche
01-10	Normal	Normal	Normal	All.80%	All.60%
11-20	Normal	Normal	All.80%	All.60%	All.40%
21-30	Normal	All.80%	All.60%	All.40%	Sort
31-40	All.80%	All.60%	All.40%	Bonus +5	Sort
41-50	All.80%	All.60%	Bonus +5	Bonus +10	Sort
51-55	All.60%	Bonus +5	Bonus +5	Bonus +10	Bonus +5
56-60	All.60%	Bonus +5	Bonus +10	Bonus +15	Bonus +10
61-65	Bonus +5	Bonus +5	Bonus +10	Bonus +15	Bonus +10
66-70	Bonus +5	Bonus +5	Bonus +10	Sort	Bonus +15
71-75	Bonus +5	Bonus +10	Bonus +15	Sort	Bonus +20
76-80	Bonus +5	Bonus +10	Sort	Sort	Add. +1
81-85	Bonus +10	Bonus +15	Sort	Sort	Add. +2
86-90	Bonus +10	Sort	Sort	Add. +1	Mult. x2
91-94	Sort	Sort	Add. +1	Add. +2	Add. +3
95-97	Sort	Add. +1	Add. +2	Mult. x2	Mult. x3
98-99	Add. +1	Add. +2	Mult. x2	Add. +3	Spécial
00	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial	Artefact

ABRÉVIATIONS :

Normal	= Objet normal, non-magique.
All. "X" %	= Equipement dont le poids n'est que de "X" % de la normale
Bonus + "X"	= Un objet nanti d'un BOnus de + "X".
Sort	= Un Objet contenant un Sort (Voir tableau).
Add. + "X"	= Un Objet à Bonus de Sorts ; un "Additionneur" de Sort + "X"
Mult.x "X"	= Un Objet à Bonus de Sorts ; "Multiplicateur" de Sort x "X".
Spécial	= Le MJ devrait choisir un Objet Magique spécial.
Artefact	= Un Artefact est peut-être présent.

NOTE : Voir la description des Objets Magiques pour déterminer le type de l'objet. Parmi les Objets suggérés : Armes, armures, casques, protections, boucliers, outils, sacoches, manteaux, bottes, verres, etc. Le Mj doit déterminer le type d'objet en fonction de l'aventure, du Site et de la situation.







CHOIX D'UN SORT ET DE LA NATURE DE L'OBJET – Le Tableau des Objets Magiques peut indiquer qu'un Sort est fixé dans un Objet qui se trouve dans le trésor ; le MJ peut aussi choisir de déterminer aléatoirement un Sort contenu dans l'Objet. Des deux tableaux ci-dessous proposent un système qui permet de choisir un Sort et la Nature de l'Objet contenant le Sort. En utilisant le Tableau des Listes de Sorts, on jette les dés pour déterminer la Catégorie de Liste dans laquelle se trouve le Sort. Puis, par un autre Jet, on détermine la Liste exacte. La seconde Table permet ensuite de déterminer la Nature de l'Objet (Si le MJ ne l'a pas déjà décidée) et enfin de déterminer le niveau du Sort fixé dans l'Objet. Si le Sort obtenu n'est pas approprié, répéter tout ou partie du processus, autant de fois que nécessaire.

TABLEAU DES LISTES DE SORTS

LE PREMIER JET DETERMINE LE TYPE DE LISTE DE SORTS

Second JET	01-30 Listes Libres d'Essence	31-60 Listes des Mages	61-75 Listes de Théurgie	76-90 Listes des Animistes	91-100 Listes des Bardes & Rangers
01-02	Malédiction	Malédiction	Malédiction	Malédiction	Malédiction
03-14	La Surpuissance physique	Les Voies du Feu	La Connaissance de la Nature	La Théurgie Directe	La Connaissance
15-26	Les Lois de l'Essence	Les Voies du Froid	Les Déplacements dans la Nature	Les Lois du Sang	Les Puissances des Chants
27-38	Les Lois de l'ouverture	Les Voies de la Terre	Les Sorts de Défense	Guérisons des Muscles et des Os	Le Contrôle des Sons
39-50	La main Essentielle	Les Voies de la Lumière	Les Guerisons superficielles	Guérisons des Organes	La Connaissance des Objets
51-62	La Loi des Sorts	Les Voies du Vent	Les Protections	La Maîtrise Animalière	Les Révélations des Chemins
63-74	Les Perceptions Essentielles	Les Voies de l'Eau	Les Détections transcendantales	La Maîtrise des Plantes	Les Lois du Déplacement
75-86	Les Illusions	Les Liaisons Supérieures	Les Lois du Son et de la Lumière	Les Purifications	Les Aspects de la Nature
87-98	La Maîtrise des Esprits	L'Altération de la Vie	Les Lénifiants spirituels	Les Créations	Les Voies de la Nature
99-100	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial

Malédiction – Ce Sort est maudit d'une quelconque manière ; Il peut attaquer le personnage, ou l'affecter d'une quelconque façon NEGATIVE (une maladie, un poison, une chute de caractéristique, une phobie, etc...). Le MJ a toute latitude en cette matière.

Spécial – le MJ peut mettre un Sort au point ou faire un Sort de plus haut niveau, basé sur un sort existant (ex. : Eclair de Feu à plus longue portée, Hâte V, etc...).

TABLEAU DES OBJETS ET DES NIVEAUX DES SORTS –

Le Premier Jet (si nécessaire) détermine le type de l'Objet

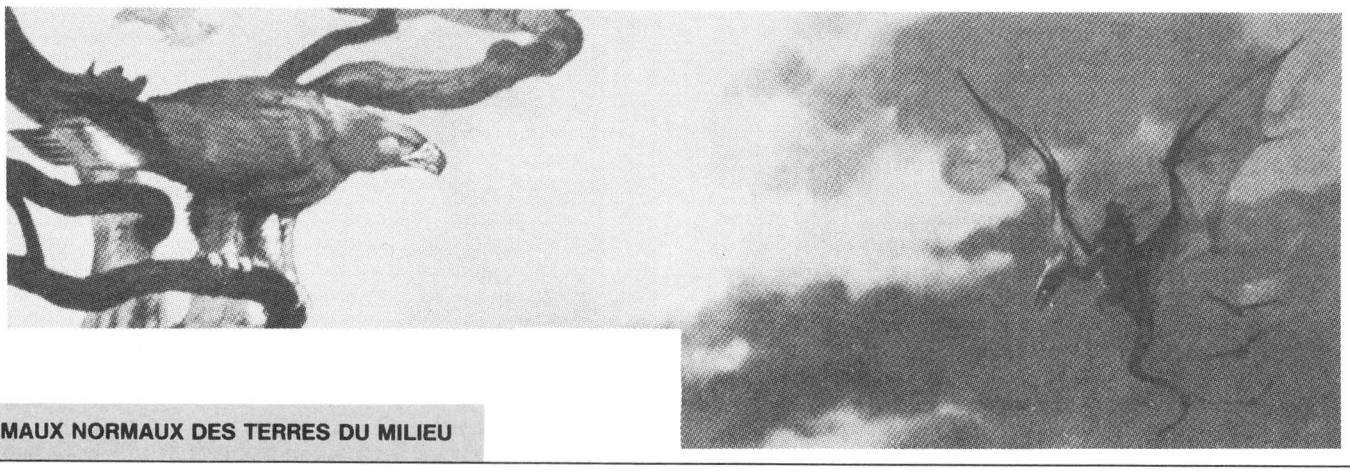
Second Jet	01-40 Parch. Runique	41-65 Potion	66-70 Quotid. I	71-75 Quotid. II	76-80 Quotid. III	81-85 Quotid. IV	86-94 Baguette	95-98 Bâtonnet	99-00 Bâton
01-20	1er	1er	1er	1er	1er	1er	1er	1er	1er
21-25	2ème	1er	1er	1er	1er	1er	1er	1er	2ème
26-30	2ème	1er	1er	1er	1er	1er	1er	1er	2ème
31-35	2ème	2ème	1er	1er	1er	1er	1er	2ème	3ème
36-40	2ème	2ème	2ème	1er	1er	1er	1er	2ème	3ème
41-45	3ème	2ème	2ème	2ème	1er	1er	1er	2ème	4ème
46-50	3ème	2ème	2ème	2ème	2ème	1er	1er	2ème	4ème
51-55	3ème	2ème	3ème	2ème	2ème	1er	1er	2ème	5ème
56-60	4ème	3ème	3ème	2ème	2ème	2ème	2ème	3ème	5ème
61-65	4ème	3ème	3ème	3ème	2ème	2ème	2ème	3ème	6ème
66-70	4ème	3ème	4ème	3ème	2ème	2ème	2ème	3ème	6ème
71-75	5ème	4ème	4ème	3ème	3ème	2ème	2ème	3ème	7ème
76-80	5ème	4ème	5ème	4ème	3ème	2ème	2ème	4ème	7ème
81-85	6ème	5ème	5ème	4ème	3ème	2ème	2ème	4ème	8ème
86-90	7ème	6ème	6ème	5ème	3ème	3ème	2ème	4ème	8ème
91-94	8ème	7ème	7ème	5ème	4ème	3ème	2ème	5ème	9ème
95-97	9ème	8ème	8ème	6ème	4ème	3ème	2ème	5ème	9ème
98-99	10ème	9ème	9ème	7ème	5ème	3ème	2ème	5ème	10ème
100	10ème	10ème	10ème	7ème	5ème	3ème	2ème	5ème	10ème

NOTE : Le MJ doit déterminer le nombre de charges qui restent dans une baguette (maximum 10), un Bâtonnet (Maximum 30) ou un Bâton (Max. 100). Un jet de 1-100 peut aider ; un résultat bas indiquant qu'il reste peu de charges, un résultat haut laissant plus de réserve. Il peut aussi inclure de multiples charges, ou doses, sur les parchemins et dans les flacons de Potions. Un Objet Quotidien "X" peut être utilisé un certain nombre (X) de fois par (.: Un Objet Quotidien III peut être utilisé 3 fois par Jour), et l'Objet peut prendre la forme que le MJ souhaite (Anneau, arme, bracelet, boucle d'oreille, etc...).

TS-2 – TABLE SOMMAIRE DES CREATURES

Aucun monde ne serait complet sans l'inclusion de la faune et de la population animale dangereuse de chaque endroit. Pour des raisons de commodités et de facilités d'explications, la faune "normale" des Terres du Milieu est séparée des animaux et des monstres spectaculaires et mortels qui entrent pour une large part dans tous les jeux basés sur les Mondes de Tolkien.

Les capacités de combat des animaux les plus facilement rencontrables dans le Terres du Milieu sont présentées dans la première partie de la Table TS-2. Toutes ces créatures devraient être suffisamment familières aux joueurs pour qu'il ne soit pas nécessaire de les décrire complètement. Les Noms sont généraux comme "petit chat" ou "grand chien". Chaque fois qu'un animal fait l'objet d'une rencontre, le plus proche ensemble de caractéristiques compatibles avec cet animal doit être utilisé. Ainsi, un Tigre en train de charger utiliserait la ligne de caractéristiques des "grands chats" ; alors qu'un Buffle utiliserait celle des Taureaux. Il importe de se souvenir que la majorité des animaux n'attaque pas volontairement l'homme. Les rencontres conflictuelles avec des animaux doivent avoir des raisons (les animaux ont été appelés pour cela, ils protègent leurs petits, etc...) ; les troupeaux d'élans ne parcourent pas les forêts en quête de groupes d'aventurier à agresser.



ANIMAUX NORMAUX DES TERRES DU MILIEU

Type		Niveau	nb. App.	Vitesse	Points de Coups	TA	BD	ATT	TAI	CRIT
Araignée	-Petite	0	1-100	MO	1	S	10	10Co	T	Nor
	-Moyenne	0	1-50	MO	5	S	5	10Co	P	Nor
	-Grande	1	1-50	MO	10	S	0	20Co	P	Nor
Baleine		10	1-20	MR	450	CS	60	90Bo	E	Gig
Cerf	-Femelle	1	1-15	TR	50	S	25	15Bo	P	Nor
	-Mâle	2	1	TR	70	S	25	50Co	G	Nor
Chat	-Petit	1	1-3	TR	20	S	25	40Gr	P	Nor
	-Moyen	2	1-6	TR	50	S	35	60Gr	P	Nor
	-Grand	3	1-10	TR	100	CS	35	80Gr	M	Nor
Chauve-Souris	-Petite	0	1-100	TR	5	S	60	35Mo	T	Nor
	-Géante	2	1-20	TR	60	S	50	50Mo	P	Nor
Cheval	-Petit	2	1-50	RA	90	S	30	30Bo	M	Nor
	-Grand	3	1-50	RA	140	S	30	45Bo	G	Nor
Chien	-Petit	1	1-10	RA	30	S	20	40Mo	P	Nor
	-Moyen	2	1-20	RA	70	S	25	60Mo	M	Nor
	-Grand	3	1-20	RA	110	CS	25	70Mo	G	Nor
Dauphin		4	1-30	TR	70	S	40	50Bo	M	Nor
Elan		2	1-10	MR	100	S	30	45Bo	M	Nor
Lézard	-Petit	0	1	TR	5	S	50	20Be	T	Nor
	-Moyen	1	1	RA	15	S	40	25Be	P	Nor
	-Grand	2	1	MR	35	S	30	45Be	P	Nor
Oiseaux	-Petit	0	1-100	TR	5	S	40	25Be	T	Nor
	-Grand	1	1-4	RA	30	S	30	40Be	M	Nor
Ours	-Grand	3	1-5	RA	150	CS	30	70Bo	G	Nor
	-Géant	7	1-3	RA	250	CS	40	95Bo	E	Gde
Poney		2	1-50	MR	65	S	25	30Bo	P	Nor
Requin	-Grand	3	1-30	RA	120	CS	30	75Mo	E	Nor
Serpent	-Petit	0	1+	TR	5	S	40	30Co	T	Nor
	-Moyen	1	1+	TR	20	S	30	35Co	P	Nor
	-Grand	2	1+	RA	35	CS	20	50Co	P	Nor
Sanglier		3	1-6	RA	110	CS	40	55Co	G	Nor
Singe	-Petit	1	1-25	RA	45	S	25	25Mo	P	Nor
	-Grand	2	1-15	RA	100	S	20	60Mo	M	Nor
	-Gigantesque	3	1-10	RA	140	CS	20	90Sa	G	Gde
Taureau		3	1	MR	190	S	25	50Bo	G	Nor
Wapiti		4	1-15	MR	230	CS	35	75Bo	E	Nor

ABREVIATIONS :

Type : Le Type est le nom générique de la catégorie, étendue décrite dans le reste de la ligne.

Niveau : La colonne Niveau donne le Niveau de l'animal moyen, en ce qui concerne ses JR et les Points d'Expérience qu'il peut rapporter. Notez que certains animaux ont un NIveau 0. Il compte comme Niv. 0 en ce qui concerne l'expérience et comme niv. 1 pour les JR.

Nb App. : Le nombre approximatif d'animaux qui apparaissent lors d'une rencontre moyenne avec un groupe de 4-6 Personnes-Joueurs. Ce n'est absolument qu'une suggestion, cela reste strictement dans le domaine de décision du MJ.

Vitesse : La vitesse relative de l'animal ou du monstre ; voir Tableau ci-contre.

Points de Coups : Le nombre de Points de Coups - Contusions, que le spécimen moyen de cette variété d'animaux peut subir sans perdre conscience. Cela peut varier de 20%ou plus (en plus ou en moins) pour un animal donné.

TA : C'est l'équivalence en Type d'Armure de la protection de l'animal. S=Sans armure, CS=Cuir souple, CR=Cuir rigide, CM=Cotte de Mailles, PL=Plates.

BD : C'est la Soustraction Défensive de base de l'animal. Le MJ pourrait faire varier ce nombre en accord avec les circonstances et cela pourrait varier naturellement de 20% afin que chaque animal présente une apparence individuelle.

Att. : Cela représente le Type d'Attaque de l'animal, et le Bonus Offensif de base de cette attaque. Voir la Table TSC-2 pour de plus amples détails sur les attaques des animaux/créatures. (la mention "arme" indique que la créature combat avec une arme. Voir les descriptions au chapitre 9.0).

Taille : Cela donne la Limite Maximum de la Taille de l'attaque de l'animal. T=Minuscule (Toute petite), P=Petite, M=Moyenne, G=Grande, E=Gigantesque (énorme).

Crit. : C'est le nom de la Table de Coups Critiques qu'utilise l'animal lorsqu'il est touché de cette façon. Nor = Normal ; Gde = Grandes Créatures ; Gig = Grandes Créatures (moins 10).

	Mouvement †		Modificateurs ¿ Défensifs	
	Base de Mouvement	Bonus de Mouvement	Charge /Fente	Fuite/ Dérobade
RA Rampant	6m	0	0	0
TL Très Lente	12m	0	0	0
LE Lente	15m	10	0	5
MO Moyenne	20m	15	-5	10
MR Modérement rapide	24m	20	-10	15
RA Rapide	33m	30	-15	20
TR Très Rapide	42m	30	-20	30
AV Rapidité Aveuglante	51m	50	-20	40

† – Voir Chapitre 6.4 pour l'explication de la manière d'utiliser ces nombres de Mouvement.

¿ – Ces Modificateurs s'appliquent aux Bonus Défensifs des Monstres et des animaux lorsque la situation indiquée se produit. Une Charge/Fente (Attaque précipitée vers l'avant) se produit lorsque l'animal attaque une personne sans surprise. Seule la victime de l'animal, ou une autre personne située à 1,5m ou moins de la victime peut se servir de ce modificateur lorsqu'il attaque la bête en train de charger. La Colonne Fuite / Dérobade intervient lorsque l'animal se trouve au moins à 15m et se déplace à toute vitesse en s'éloignant ou en traversant le champ de vision du tireur.

MONSTRES ET ANIMAUX SPECIAUX DE TOLKIEN

Type	Niveau	Nb App.	Vitesse	Points de Coups	TA	BD	ATT	TAI	CRIT
Aigles, grands	30	1-10	TR	250	CR	60	110Be*	E	Gig
Araignées, Géantes	5	1-20	MO	50	CM	20	60 Be*	M	Nor
Balrogs	60	1	TR	400	PL	60	240 arme*	–	Gig
Crebain	2	1-100	TR	10	S	50	25 Mo	P	Nor
Dragons	25	1	MR	260	PL	40	175 Mo*	E	Gde
Dumbledors	1	1-100	TR	3	S	40	10 Mo	T	Nor
Ents-Onodrim	35	1+	RA	400	PL	30	170 Ch*	E	Gig
Faistitycelyn	15	1	MO	250	PL	35	120 Be	E	Gig
Féroces Ailées	20	1-2	RA	210	CM	35	95Mo*	E	Gig
Géants	20	1-3	LE	350	CR	30	140 Bo*	E	Gig
Hummerhorns	3	1-20	TR	35	S	50	50 Co	M	Nor
Huorns	20	1-20	TL	350	CM	20	75 Po	G	Gig
Kraken-Petit	15	1	MR	150	S	50	75 Sa*	M	Gde
Kraken-Moyen	25	1	MO	300	CS	40	125 Sa*	G	Gde
Kraken-Grand	35	1	MO	400	CS	40	150 Sa*	E	Gig
Loups-Garous	10	1-5	TR	250	CR	65	120 Mo*	E	Gde
Mearas	10	1-15	TR	200	S	40	75 Po	G	Nor
Mewlips	4	2-20	MO	60	S	35	75 arme	–	Nor
Mouches de Mordor	1	1-100	TR	2	S	35	15 Mo	T	Nor
Mûmakil	7	1-10	MR	300	CR	25	85 Bo	E	Gde
Nazgûl	20	1-9	TR	200	CM	75	75 arme*	–	Gig
Olog-hai	15	1+	RA	150	PL	45	160 arme	–	Gde
Orques-Faibles	1	1+	MR	35	S	25	35 arme	–	Nor
Orques-Moyens	3	1+	MR	60	CR	30	60 arme	–	Nor
Orques-Forts	5	1+	MR	85	CM	30	75 arme	–	Nor
Trolls	12	1-10	MO	180	CR	35	150 Gr	E	Gde
Vampires	15	1	TR	150	S	65	100 Gr*	E	Gde
Wargs	8	4-20	TR	150	S	55	90 Mo	G	Nor
Wights-mineurs	10	1	MO	100	S	40	95 arme*	–	Gde
Wights-inférieurs	15	1	MO	125	S	50	115 arme*	–	Gde
Wights-majeurs	25	1	MO	175	S	60	170 arme*	–	Gig

* – Ce monstre dispose de types d'attaques, ou de pouvoirs spéciaux, voir les descriptions individuelles au chapitre 8.0 ou 9.0.

NOM : _____
RACE : _____
TAILLE : _____
POIDS : _____
CHEVEUX : _____
YEUX : _____
COMPORTEMENT : _____
SPECIAL : _____
PROFESSION : _____
NIVEAU : _____

FN-1 — FEUILLE DE PERSONNAGE

LANGAGES	DEGRÉ
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	
8)	

LISTES DE SORTS	chance
1)	[ ]
2)	[ ]
3)	[ ]
4)	[ ]
5)	[ ]
6)	[ ]
7)	[ ]
8)	[ ]
9)	[ ]
10)	[ ]
11)	[ ]
12)	[ ]
13)	[ ]
14)	[ ]

CARAC.	Abré.	Val	BONUS Norm	Race	Total
Force	(FO)				
Agilité	(AG)				
Constitution	(CO)				
Intelligence	(IG)				
Intuition	(IN)				
Présence	(PR)				
Apparence	(AP)				

ROYAUME : _____
POINTS DE POUVOIR : _____
POINTS D'EXPERIENCE : _____

PENALITE D'ENCOMBREMENT : FO _____ + _____ = _____

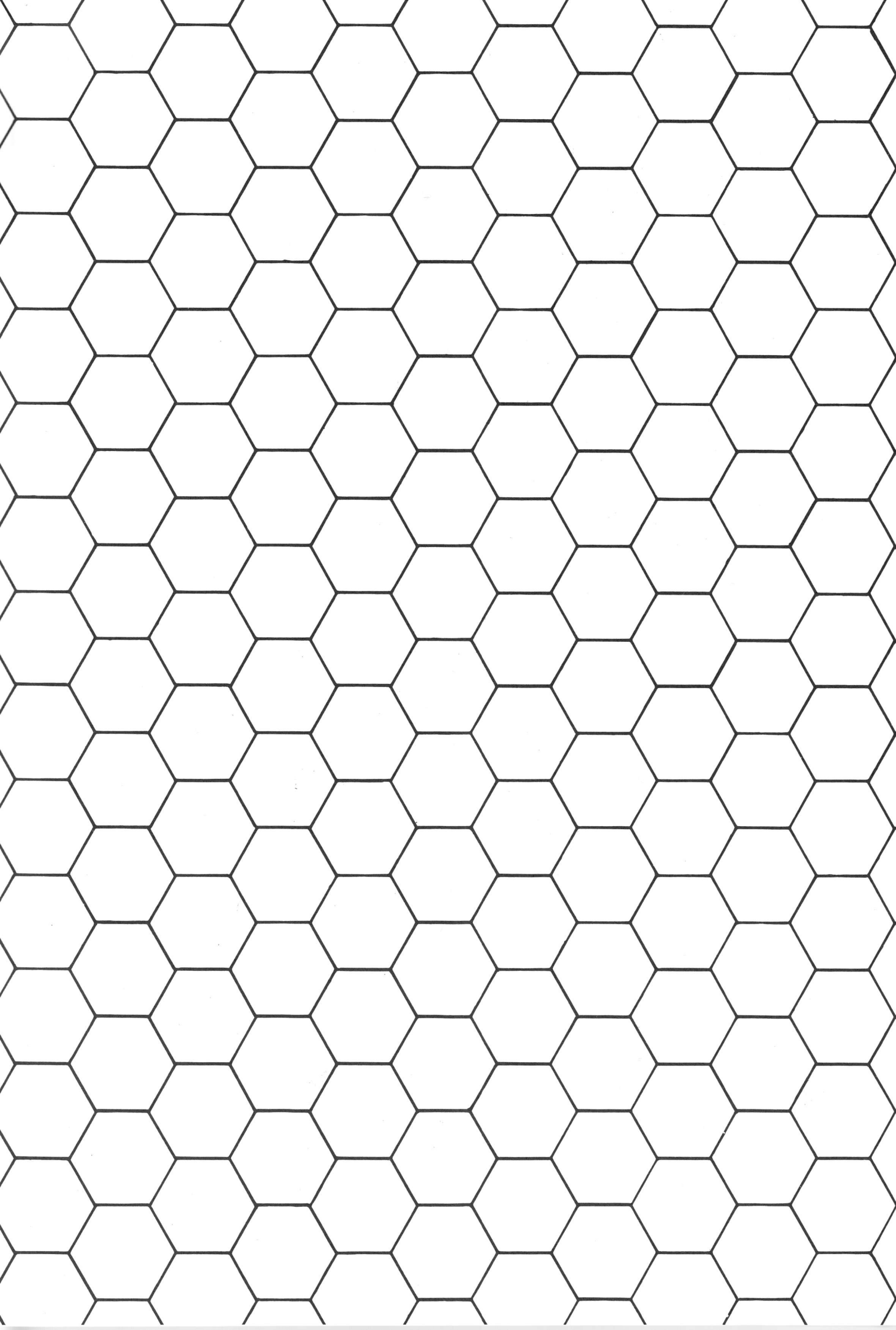
COMPETENCES	Degrés 5%	Degrés 2%	Degré	Carac.	Prof.	Objet	Spéc.	Spéc.	Total
MOUVEMENT ET MANŒUVRES									
Sans Armure	□□	Nombre ---	___	AG___	xx	___	___	+0	___ MM
Cuir souple	□□□	Maximum ---	___	AG___	xx	___	___	-15	___ MM
Cuir rigide	□□□□□	de ---	___	AG___	xx	___	___	-30	___ MM
Cotte de mailles	□□□□□□□	Degrés ---	___	FO___	xx	___	___	-45	___ MM
Plates	□□□□□□□□□		___	FO___	xx	___	___	-60	___ MM
ARMES (Bonus Offensifs)									
Tranchantes à 1 main	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FO___		___	___	___	___ BO
Contondantes à 1 main	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FO___		___	___	___	___ BO
à deux mains	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FO___		___	___	___	___ BO
Lancer	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AG___		___	___	___	___ BO
Projectiles	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AG___		___	___	___	___ BO
D'Hast	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	FO___		___	___	___	___ BO
COMPETENCES GENERALES									
Escalade	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AG___		___	___	___	___ MM
Equitation	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IT___		___	___	___	___ MM
Natation	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AG___		___	___	___	___ MM
Pistage	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IG___		___	___	___	___ MS
SUBTERFUGES									
Embuscade	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	xxxx	xx	xx	___	___	___ SP
Filat./Dissim.	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	PR___		___	___	___	___ SP
Crochetage	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IG___		___	___	___	___ MS
Desarm.pièges	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IT___		___	___	___	___ MS
COMPETENCES DE MAGIE									
Lecture des Runes	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IG___		___	___	___	___ MS
Utilisation d'Objets	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IT___		___	___	___	___ MS
Direction de Sorts	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	AG___		___	___	___	___ BO
COMP. et BONUS DIVERS									
Perception	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	IT___		___	___	___	___ MS
Dével.Corporel	□□□□□□□□□□	□□□□□	___	CO___		___	___	+5	___ SP
Sorts de Base			xx	xxxx		___	___	___	___ BO
Command. et influence			xx	PR___	xx	___	___	___	___ MS
Bonus Defensif			xx	AG___	xx	___	___	___	___ BD
JR Essence			xx	IG___	xx	___	___	___	___ JR
JR Théurgie			xx	IT___	xx	___	___	___	___ JR
JR Poison			xx	CO___	xx	___	___	___	___ JR
JR Maladie			xx	CO___	xx	___	___	___	___ JR
COMPETENCES SECONDAIRES									
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	_____	_____	xx	___	___	___	___SP
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	_____	_____	xx	___	___	___	_____

Armure – _____
Bouclier – _____
Casque – _____
prot.Bras– _____
prot.Jambes– _____

FN-2 – FEUILLES D'ENREGISTREMENT DES DOMMAGES

COMBATTANT/PERSONNAGE	Points de Coups subis	Points de Coups subis par round	Soustractions aux Bonus	Nb. de Rounds étourdi ou Assommé	Nb. de Rounds avant la Mort	SPECIAL

FN-3 – FEUILLE D'ENREGISTREMENT DES POINTS D'EXPERIENCE							
PERSONNAGE							
POINTS DE COUPS (Total de Points de Coups Subis)							
PE- Coups Criti. (Niv. de l'advers. et gravité du Coup Critique)							
PE- Coup Fatal (Niv. de l'advers. et niv. du Personnage)							
PE- Manœuvre (Difficulté de la Manœuvre)							
PE- Sorts (Niv. du Sort et niv. du Personnage)							
PE- Divers							
PE- Voyage (nb. de km parcourus)							
SOUS-TOTAL							
PE- Idées (La moitié du Total de Points du Groupe)							
TOTAL							



8.0 APPENDICE 1 — DESCRIPTION DES RACES

Cet appendice contient les descriptions générales des races prédominantes des Terres du Milieu. Bien entendu, chaque individu s'écartera à divers degrés de cet ensemble de généralités. Certains modificateurs sont inclus pour des raisons de réalisme, mais le MJ est absolument libre de ne pas en tenir compte s'il les estime difficiles à manier.

Note du traducteur : Dans ce chapitre et le suivant figurent de nombreux noms issus des différents langages des Terres du Milieu. Lorsque certains de ces noms sont employés comme adjectifs, un problème d'accord se pose pour le genre féminin, qui n'existe pas dans la langue de Tolkien. Ainsi, par exemple, on peut parler des « guerriers *dúnedain* », « d'un mâle *dúnadan* », mais rien n'autorise à penser que l'on puisse dire : « une femme *dúnadane* », ou « une elfe *sindare* » (ou peut-être *sindarine*, ou *sindaraine*, etc.). Par respect pour l'œuvre de Tolkien nous n'avons pas voulu inventer arbitrairement les tournures féminines des langues étrangères au Westron.
Par ailleurs, nous avons préféré conserver certains noms originaux pour éviter des locutions trop lourdes — particulièrement dans les dialogues de Jeu de Rôle — du genre : « Ceux du Pays de Dun » (Dunlending), ou « Ceux de l'Est » (Easterling).

ELFES *(Quendi)*

Les Elfes furent les premiers à s'éveiller et à se risquer sur les Terres du Milieu. Ils constituent une noble et gracieuse race de créatures immortelles, ressemblant aux hommes mais resplendissant d'un éclat intérieur qui trahit l'esprit et les dons uniques qui les habitent. Aucune race n'a été aussi bénie, ni autant maudite, par la main du Destin.

Quoique fondamentalement semblable aux hommes mortels par beaucoup d'aspects, les Elfes ont quelques différences, subtiles, mais importantes. En tant que race, ils sont plus grands que les humains mais uniformément sveltes, et leur système pileux est moins développé. Les Elfes masculins sont imberbes. Leurs traits fins et beaux, leur peau inaltérable et leurs yeux pétillants, se combinent pour leur donner une aura enchantée. Une dextérité et une surprenante aisance de mouvements leur confèrent une allure gracieuse et il n'est guère surprenant qu'ils soient très agiles et d'une démarche si légère qu'ils laissent peu de traces de leur passage ; ils peuvent marcher sur la surface d'une neige fraîchement tombée. Leur apparence de faiblesse physique cache en fait une grande force ; ils sont même hautement résistants aux effets paralysants des températures extrêmes. De plus, ils sont immunisés à toutes les maladies.

Ils sont également immortels et vieillissent d'une manière gracieuse et presque imperceptible. En général, les Elfes ne meurent que de deux façons : par la violence, ou par suite de leur lassitude du monde. Dans ce second cas, l'Elfe succombe simplement à son chagrin devant la course du temps, et il en perd le goût de vivre. Tous les Elfes qui disparaissent sont rassemblés dans les *Cavernes de Mandos,* les *Cavernes de l'Attente,* à l'extrême Ouest de *Aman* (Valinor). Là, ils attendent la Fin du Monde, ou sont renvoyés dans le Monde pour remplacer un des membres de leur lignée qui a péri. En un sens, les Elfes renaissent souvent au sein de leur propre descendance.

Les Elfes vénèrent les Valar et beaucoup connaissent bien leur nature. Encore n'ont-ils pas de religion formelle ; au lieu de celà, ils montrent leur respect au travers de la poésie et du chant et se rassemblent pour célébrer la Vie et les dons d'En-Haut. Ce respect pour la nature des choses est largement lié à leur acceptation des rapports étroits, énoncés par le Chant de la Création, qui les unissent au Destin. Mais il provient aussi en grande partie d'une compréhension et d'une allégresse en ce qui concerne les créations de la Nature, qui ont été transmises et surveillées par les Valar. Par-dessus tout, exception faite de Eru, ils vénèrent *Varda,* la plus grande des reines des Valar. Elle est la créatrice des étoiles et ils la nomment « La Dame des Étoiles » *(Elentári,* ou *Elbereth).*

Les Elfes n'ont aucun besoin de sommeil. C'est la méditation qui leur apporte le repos ; celle qui concerne leur mémoire, et les événements passés dont ils se souviennent avec une remarquable vivacité. Normalement ils plongent dans un état similaire à la transe, pendant approximativement deux heures par jour. Toutefois, ils peuvent supporter de passer plusieurs journées avec peu, ou même pas, de repos. Lorsqu'ils sont dans leur état de méditation, les Elfes sont très difficiles à « éveiller ». Ils en sortent normalement au moment qui a été préalablement décidé. Cette manière de prendre du repos est bien en accord avec la prédilection des Elfes pour la Nuit. Les Hommes les ont souvent qualifié de *peuple des étoiles ;* c'est avec raison car les Elfes voient aussi bien dans une nuit étoilée qu'un humain le ferait au plus fort du jour. La vision des Elfes est idéale pour l'obscurité partielle d'une forêt ombragée, ou d'un ciel nuageux ; elle leur autorise une mobilité incomparable à celle des autres races. Toutefois, dans l'obscurité totale, ils subissent le même sort que les autres : ils n'y voient rien du tout.

Leur ouïe est toute aussi superbe et il n'est pas douteux que cela compte beaucoup dans leurs compétences musicales. Leur vénération pour le chant est incomparable et elle a affecté leur langage, ainsi que leur manière de conserver leurs plus précieuses archives. Les Elfes furent les premiers à utiliser le langage parlé et ce sont eux qui ont appris aux autres races à utiliser le don de la parole ; de là le nom de leur espèce : « *Quendi* » — « *Ceux qui parlent avec la Voix* ». Toutes leurs paroles ont une qualité musicale, lorsqu'elles sont bien prononcées, qui se prête bien à la versification. Les Bardes Elfes n'ont eu aucune peine à perpétuer les histoires et les épopées de leur race sous la forme de chants et de poèmes merveilleux.

Ils y a deux groupes principaux d'Elfes dans les Terres du Milieu. Leur scission, au début du Premier Age a formé des bases pour le développement de deux cultures elfiques séparées. Le groupe le plus élevé est celui des ***Eldar,*** les trois familles (*Noldor, Vanyar et Teleri*) qui firent le Grand Voyage à travers les Terres du Milieu au cours du Premier Age. La majorité se fixa, pour un temps, à Aman (le royaume bienheureux), ou le long des côtes de Beleriand. Seuls les Noldor et les Sindar (un groupe de Teleri) restèrent dans les Terres du Milieu après la *Grande Bataille* qui termina le Premier Age. Tous les autres peuples sont appelés *Avari* ou ***Elfes Sylvains.***

Trois groupes sont nés de ces cultures. Ils forment les races des Elfes des Terres du Milieu : (1) les Noldor, (2) les Sindar et (3) les Elfes Sylvains.







LES SEMI-ELFES *(Peredhil)*

Les naissances de Semi-Elfes, produits de l'union d'Elfes et d'Hommes, sont rares. Les Dúnedain, les Corsaires et les Núménorréens Noirs ont du sang Elfique (et même *Maia),* mais leurs relations avec les Elfes datent d'un passé éloigné, aussi ne sont-ils pas appelés Semi-Elfes. Les véritables Semi-Elfes ont un parent Elfe et un parent Humain.

Lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, les Semi-Elfes doivent choisir entre la condition mortelle d'Homme, ou immortelle d'Elfe. Elrond de Rivendell choisit la seconde option, alors que son frère Elros —le premier roi de Númenor— opta pour la mortalité des Hommes. Ceux qui deviennent des Hommes reçoivent le Don de Mort, et ils ne sont pas liés au Destin comme leurs parents Elfes.

Aspect Physique

Corpulence : Robuste et mince. Ils sont plus maigres que les humains, mais plus vigoureux que les Elfes. Leurs traits sont fins et anguleux. Les mâles avoisinent les 90 kg, les femelles, 65 kg.
Coloration : Teint clair. Généralement, les cheveux sont bruns ou noirs et les yeux gris.
Endurance : Considérable. Ils n'ont besoin que de 4 heures de repos par jour, du sommeil pour les Humains, de la méditation pour les Elfes.
Taille moyenne : mâles : 1,87 m ; femelles : 1,78 m.
Durée de vie : Les Semi-Elfes mortels vivent de 250 à 500 ans.
Résistances : Les Semi-Elfes sont virtuellement immunisés à toute maladie naturelle. Ils ont un Bonus de + 5 contre les Attaques par le Froid.
Capacités spéciales : Ils peuvent voir extrêmement bien dans le noir. A la lumière de la lune ou des étoiles, ils ont une vision parfaite, jusqu'à 150 m. Dans d'autres conditions d'obscurité, ils y voient comme les Elfes (de 15 à 30 m, si une source de lumière est disponible).

Culture

Vêtements et Décorations : Variable. Toutefois il s'agit généralement de vêtements beaux et de qualité. Leurs couleurs préférées sont des bleus et des verts profonds, les gris, gris-vert, l'argent et le blanc.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Variable, toutefois, ils vivent généralement dans des endroits retirés, ou au sein d'une communauté Elfe. Leur culture est assez semblable à celle des Sindar, mais ils sont constamment attentifs au style de vie des Hommes.
Régime matrimonial : Monogamie. Leurs lignées s'établissent tant par les hommes que par les femmes.
Religion : Tranquille, personnelle, et à base de méditation. Ils respectent Eru et les Valar, et vénèrent *Varda* et *Oromë* plus que tout autre. Ceux qui vivent près de la mer chérissent *Ulmo.*

Autres Facteurs

Comportement : Patient, réservé, prévenant, équilibré, mûr et réfléchi
Langages : La plupart parlent le *Sindarin* (Degré 5) comme première langue. Ils connaissent tous le *Westron* (Degré 5) et certains pratiquent le *Quenya* (Degré 3).
Préjugés : Les Orques sont leurs ennemis jurés.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : En raison de leurs liens culturels et raciaux solides, ils ne reçoivent que 3 Points d'Historique.

LES NOLDOR *(singulier : Noldo)*

Les Noldor sont souvent appelés « *Grands Elfes* », ou « *Elfes Profonds* », apparemment parce qu'ils sont considérés comme les plus nobles des Quendi des Terres du Milieu. En réalité, ils sont ainsi appelés parce que ce sont les seuls Elfes vivant en Endor qui aient résidé dans le Royaume Béni de Aman. Ce statut élevé est accentué par les liens étroits qui les unissent aux Valar, une relation qui compte beaucoup dans leur culture unique et leurs racines linguistiques. Parmi les autres noms des Noldor : *Golodhrim* ou *Gelydh* (appellations dans le langage Sindarin), *Nómin* (en Edan).

Finwë fut le premier Roi des Noldor, qui sont comptés comme seconds dans la parenté. Les fils de Finwë : *Fëanor, Fingolfin* et *Finarfin,* produisirent les trois familles traditionnelles de l'ensemble des Noldor.

Aspect Physique

Corpulence : De tous les Elfes, ce sont ceux qui ont la corpulence la plus robuste, et la plus vigoureuse. Toutefois, ils restent plus minces que les Humains.
Coloration : La plupart ont une chevelure sombre, et des yeux gris qui trahissent leurs manières orgueilleuses. Les descendants de Fingolfin et de Finarfin ont souvent des cheveux clairs et des yeux bleus car leur sang accuse l'influence des Vanyar.
Endurance : Ils ne portent pas de grandes charges, mais ils sont capables de voyager de 16 à 20 heures par jour. Les Noldor ne dorment pas, ils entrent en transe pendant 1-3 heures par jour (cela restaure leurs Points de Pouvoirs utilisés pour le lancement des sorts).
Taille moyenne : mâles : 1,97 m ; femelles : 1,85 m
Durée de vie : Ils sont immortels et ne meurent que par la violence ou, s'ils sont las de la vie, en perdant la volonté de continuer à vivre.
Résistances : Ils ne peuvent être malades ni conserver de cicatrices. Ils sont virtuellement immunisés à toute maladie. Bonus de +20 contre les attaques par le Froid.
Capacités spéciales : Aucune race n'a une meilleure vision en extérieur, de nuit. Leur vue, sous la lumière de la lune, ou des étoiles, est aussi bonne que celle des Humains au plus haut de la journée. En d'autres situations, quand il y a une source de lumière, les Elfes voient parfaitement jusqu'à 15 m, et très bien jusqu'à 30 m. Mais dans l'obscurité complète, ils ne sont pas meilleurs que les Humains. La portée de leur ouïe est de trois fois la normale.
Les Noldor sont inégalables à la compréhension et à la pratique des Arts. Ils bénéficient de + 20 à leurs Jets d'Utilisation d'Objets magiques.









NOLDOR *(sing. Noldo)*

SINDAR *(sing. Sinda)*

ELFES *(Quendi)*

ELFES SYLVAINS

SEMI-ELFES *(Peredhil)*

Culture

Vêtements et Décorations : Leurs préférences vont à des vêtements riches et finements travaillés. Souvent ils ont une apparence de grande richesse.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : De tous les Elfes, les Noldor sont les plus ordonnés. Alors que leurs frères se satisfont d'errer, ou de laisser le temps les disperser calmement, les Noldor cherchent à bâtir des communautés et à s'établir dans de beaux endroits protégés.
Régime matrimonial : Monogamie, à vie. Parfois, ils épousent des humains mortels ; c'est de telles unions que naissent les Semi-Elfes.
Religion : Informelle et basée sur des célébrations communes et sur la méditation personnelle. Comme les Nains, ce sont des artisans, et des artistes, pleins d'ardeur, amis proches de Aulë. C'est lui qui leur a inculqué le respect des objets, aussi n'est-il pas surprenant qu'ils vénèrent Aulë plus que tout autre Vala, mis à part Varda elle-même. Comme tous les Elfes, ils vénèrent Varda comme Dispensatrice de Lumière et Créatrice des Étoiles.

Autres Facteurs

Comportement : Toutes familles confondues, les Noldor ont une allure noble, et arborent leur assurance. Ils sont hautains, et souvent ils paraissent arrogants. De tous les Elfes, ce sont les plus curieux et les plus passionnés, assoiffés qu'ils sont d'expérience et de maîtrise dans les domaines des arts, et dans tout ce qui concerne le monde. A cause de cette soif de connaissance, les Noldor ont souvent été la proie de la convoitise, de la corruption, et des querelles.
Langages : La langue des Noldor est nommée *Quenya* (prononcer : kwénia) et ils l'ont adoptée en tant que véritable langue de leur race (Degré 5), mais ils en confinent généralement l'usage à leur proche environnement. Elle reste le langage exclusif pour les cérémonies, les écrits, et les traditions orales, quelles que soient les circonstances. En dehors de leurs territoires, ou pour d'autres usages, ils emploient le *Sindarin* (Degré 5), la langue de leurs cousins plus nombreux, les Sindar. Lorsqu'ils parlent à des Humains, ou à des races ignorantes du Sindarin, ils s'en remettent au Westron (Degré 5) et, plus rarement, à l'*Adúnaic* des Dúnedain (Degré 3).
Préjugés : Les Noldor détestent les Orques, les Trolls, et les Dragons. Leur orgueil les pousse à regarder de haut les Humains qui n'appartiennent pas au peuple Dúnadan.
Restrictions au sujet des professions : Néant. Le terme Noldor signifie « Sage », ou « Connaissant », et c'est une excellente appellation pour eux. Pour cette raison, ils produisent le plus grand nombre d'Elfes Bardes ou savants.
Options d'Historique : Puisque les Noldor sont des Elfes et, à ce titre, liés par leur immortalité au Chant de la Création, ils sont solidement assujettis au Destin et ils ne reçoivent donc que 2 Points d'Historique.

LES SINDAR *(singulier : Sinda)*

Les *Sindar*, ou « *Elfes Gris* », sont des Eldar et faisaient, à l'origine, partie de la Grande Famille des *Teleri*. Contrairement aux Noldor, Vanyar, et à la plupart des Teleri, les Sindar choisirent de ne pas traverser la mer, vers Aman. Ils restèrent dans les Terres du Milieu. Comme les Sylvains, ils font partie des *Moriquendi*, ces Elfes qui n'ont jamais vu les Lumières de Valinor.

Aspect Physique

Corpulence : Mince, comparée à celle des Hommes. Ils sont presque aussi grands que les Noldor, mais leur corpulence est plus fine. Ils sont plus musclés que les Sylvains.
Couleur : Cheveux clairs, pour la plupart, et yeux bleus ou gris. Peau claire.
Endurance : Comme les Noldor.
Taille moyenne : mâle : 1,92 m, femelle : 1,83 m
Durée de vie : Comme les Noldor.
Résistances : Ils ne peuvent être malades, ni conserver de cicatrices, et ils sont virtuellement immunisés à toute maladie. Bonus de + 15 contre les attaques par le Froid.
Capacités spéciales : Vision identique à celle des Noldor.

Les Sindar sont moins musiciens que les Vanyar ou les Sylvains, et ils sont moins compétents dans la forge et dans l'artisanat que les Noldor. Néanmoins ils sont adeptes des arts et excellent dans leurs domaines spéciaux. Aucune race ne construit de meilleurs bateaux.







Culture

Vêtements et Décorations : Les vêtements des Sindar sont extrêmement bien faits, raffinés et fonctionnels. Ils n'apprécient guère les tenues riches de leurs cousins Noldor. Les gris et les argents sont leurs couleurs préférées.
Peurs et Incapacités : Néant
Style de vie : Les Sindar sont les plus ouverts et les plus coopératifs de tous les Elfes des Terres du Milieu. Ce sont de grands enseignants et des « emprunteurs » qui s'intéressent aux travaux de toutes les races. C'est un grand contraste par rapport aux Noldor, plus curieux, qui sont prompts à se moquer des choses subtiles ou modestes en apparence ou en utilité. Les Elfes Gris constituent un peuple installé qui apprécie la compagnie des autres. Contrairement aux Sylvains, ils bâtissent des cités et des ports et se rassemblent dans des communautés aux liens étroits.
Régime matrimonial : Comme pour les Elfes Noldor.
Religion : Informelle, et basée sur les célébrations communes et la méditation personnelle, exactement comme les autres Elfes. Comme les Noldor, ils vénèrent Eru et se considèrent sous le patronage de Varda. Ils conçoivent aussi un respect tout particulier pour *Ulmo*, le « Seigneur des Mers ».

Autres Facteurs

Comportement : Des trois races d'Elfes des Terres du Milieu, les Sindar sont les plus tranquilles et les plus calmes et ils semblent les plus satisfaits. Ils sont moins frivoles et joueurs que les Sylvains, et moins curieux et passionnés que les Noldor. Les sentiments des Sindar sont profonds et peu facile à éveiller, mais quand ils le sont, ils ne peuvent être enrayés. C'est là la base de leur amour pour la Mer.
Langages : Leur propre langue, le *Sindarin* (Degré 5) est devenue la langue principale de tous les Elfes du nord-ouest des Terres du Milieu, et elle a beaucoup influencé les langages Humains. Néanmoins, les Sindar connaissent le Westron (Degré 5), le Sylvain (Degré 4) et un peu de Quenya (Degré 3).
Préjugés : Les Sindar sont de grands amis de la plupart des races, et ils sont restés particulièrement proches des Nains. Leurs ennemis principaux sont les Orques, les Wargs, et les Dragons.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : Puisque les Sindar sont des Elfes et, à ce titre, liés par leur immortalité au Chant de la Création, ils sont solidement assujettis au Destin et ne reçoivent que 3 Points d'Historique.

LES SYLVAINS

Lorsque les Eldar partirent de la patrie originelle des Elfes, durant les Jours Anciens, un certain nombre de leurs frères restèrent derrière eux. Ils décidèrent de ne pas rechercher la lumière de Aman et furent baptisés les *Avari* (Q. : « Ceux du Refus »). Ces familles durent se débrouiller par elles-même lorsque l'Ombre de Morgoth balaya l'Est. Pendant ces Temps Obscurs, ils furent forcés de se réfugier dans la sécurité recluse des forêts orientales des Terres du Milieu. Là ils errèrent et se cachèrent des Hommes sauvages qui dominaient la majeur partie des terres. Ils devinrent connus comme les Sylvains ou Elfes des forêts.

Ce rapprochement est à l'origine d'une confusion quant à l'identité des familles Sylvaines et beaucoup de *Teleri* ont été appelés « Elfes des Forêts ». Mais ici le terme ne s'applique qu'aux *Avari*.

Aspect Physique

Corpulence : Beaucoup ont une Corpulence frêle, mais tous sont minces selon les critères humains.
Coloration : De teint coloré, avec des cheveux blond roux. Il est toutefois difficile de généraliser car les familles sont nombreuses et il existe de grandes variations en leur sein.
Endurance : Comme les Noldor.
Taille moyenne : mâle : 1,80 m, femelle : 1,75 m
Durée de vie : Comme les Noldor.
Résistances : Ils ne peuvent être malades, ni conserver de cicatrices et ils sont virtuellement immunisés à toute maladie. Bonus + 10 contre les attaques basées sur le froid.
Capacités spéciales : Leur vision est la même que les Noldor. Les Sylvains sont de superbes musiciens et ils disposent d'une ouïe formidable, même pour les critères elfes. Bonus + 10 pour les attaques par sortilèges de Bardes. Ils sont également insaisissables ; + 10 pour les Trucages et les Manœuvres de Filature/Dissimulation.

Culture

Vêtements et Décorations : Leurs vêtements préférés sont généralement verts (sylvestre), gris ou bruns et souvent d'une coupe fonctionnelle.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : La culture des Elfes Sylvains est définie, par les critères elfes, comme non structurée et rustique. Mais elle est riche et relativement avancée si on la compare à la civilisation des Hommes. Ils ont toujours été indépendants, mais beaucoup se sont fixés dans des royaumes régis par les Noldor ou les Sindar. Reste que tous les Sylvains apprécient un bon voyage, ou l'aventure, et beaucoup considère la vie comme un jeu. La musique et les trucages sont leurs passe-temps favoris. Les Elfes Sylvains sont aussi les maîtres des forêts et en connaissent long sur les métiers et les légendes des bois.

Régime matrimonial : Monogamie et à vie. Des unions avec des humains se produisent parfois, qui donnent naissance à des Semi-Elfes.
Religion : Informelle et centrée sur les célébrations communes et la méditation personnelle. Comme tous les Elfes, ils vénèrent Varda qui donna la Lumière et créa les étoiles. Leur principale différence réside dans leur attachement au Valar *Oromë,* « Le Grand Chasseur, Dompteur de Bêtes ».

Autres Facteurs

Comportement : C'est un peuple qui adore les distractions mais qui reste prudent. Ces apparences de gaieté cachent souvent des intentions sinistres.
Langages : Les langues Sylvaines (Bethteur) sont leurs langages favoris (Degré 5). Toutefois les Elfes Sylvains de Mirkwood et des lieux plus occidentaux utilisent le Sindarin (Degré 5) comme langue natale. Bien que toutes les langues Elfiques aient une qualité proche du chant, la consonnance vocale unique des Sylvains trahit leur origine raciale, même quand ils s'expriment dans les langues des Eldar. Beaucoup connaissent le Westron (Degré 4) et quelques-uns le Quenia (Degré 2).
Préjugés : Les Elfes Sylvains sont plus prêts à se retirer du monde que ne le sont les Eldar ; ces derniers ont un passé plus chargé de relations amicales avec les Hommes. Ils détestent les Orques, n'apprécient guère les Nains et se méfient des Hommes.
Restrictions au sujet des professions : Aucune. De tous les Elfes, ce sont eux qui sont les plus prompts à user de sortilèges, et il leur arrive souvent d'utiliser la magie pour de simples trucages. Pourtant ils ne sont pas très enclins, normalement, à utiliser la Magie de grande puissance.
Options d'Historique : Puisque les Sylvains appartiennent à la race des Elfes, et sont liés au Chant de la Création par leur immortalité, ils sont tenus par le Destin et reçoivent quatre Points d'Historique.

HOBBITS *(Kuduk)*

L'origine des Hobbits n'est pas très claire, pourtant il apparaît que leur éveil s'est produit dans l'Est, au Premier Age, à peu près en même temps que celui des Hommes. De ce fait il est dit qu'ils sont apparentés aux Humains. Leurs habitudes, toutefois, sont uniques : ils creusent et résident dans des « trous » ; de là leur nom : Kuduk (altération de *Khûd-dûkan)* qui signifie en Rhovanion des Hobbits « habitants des trous ».

Aspect Physique

Corpulence : Plus petit de tous les peuples-doués-de-paroles, les Hobbits mesurent entre 60 cm et 1,20 m de haut, et ils tendent à être rondelets, sinon dodus. Ils ont des pieds grands et velus — au point de ressembler à de la fourrure.

Il existe trois variétés — ou tribus — de Hobbits : les *Pieds-velus,* les *Forts,* et les *Pâles*. Les Pâles sont les plus grands, leur Taille moyenne s'établit entre 90 cm et 1,20 m. Ils ont la peau blanche et, de tous les groupes, ce sont eux qui ressemblent le plus aux Hommes. Mais ils ne sont pas nombreux, et quelques observateurs les ont parfois confondus avec des groupes humains des environs.

Les plus communs sont les Pieds-velus. Ils sont de taille plus petite, et de coloration plus sombre. Ils mesurent rarement plus de 90 cm et leur peau et leurs cheveux sont bruns. Soignés et uniformément imberbes ils présentent, par plusieurs aspects, l'image du Hobbit moyen.

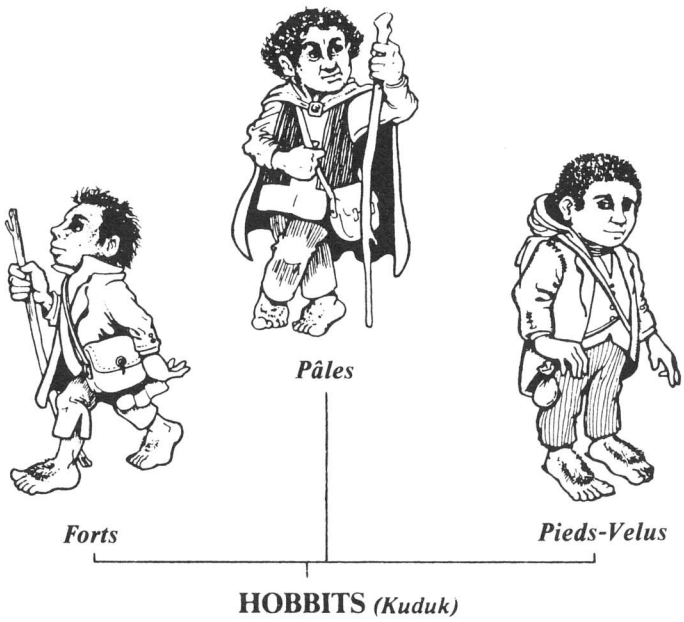
Les Forts sont les plus trapus et ils paraissent souvent plus petits que la plupart des Pieds-velus à cause de leur silhouette large. Pourtant ils sont généralement plus grands que les Pieds-velus, mais plus petits que les Pâles. Leur coloration est une sorte de compromis, mais leurs cheveux, bruns et frisés, ressemblent à ceux de leurs plus petits cousins. Néanmoins, le trait le plus distinctif des Forts est constitué par la largeur de leurs mains et de leurs pieds (grands, même par rapport aux standards hobbits), et leurs barbes fréquentes.
Endurance : Les Hobbits disposent d'une certaine endurance que l'on peut apparenter à celle des Nains et des Orques. Lorsqu'ils y sont poussés, ils peuvent voyager sur de longues distances, par des chemins difficiles, en dépit du fait que leur routine normale comprend de fréquents repas, et de fréquentes relaxations.
Durée de vie : de 90 à 110 ans ; ils atteignent l'âge adulte à 30 ans.
Résistances : Leurs pieds et leurs mains sont presque immunisés à la chaleur et au froid ; ils sont toujours pieds nus. Leur innocence et leur simplicité innées leur donne une résistance accrue aux Attaques magiques.
Capacités spéciales : Adroits, ils se meuvent en silence et avec agilité. Leurs doigts longs et étrangement fluets leurs permettent d'exceller dans les manipulations les plus délicates. Cela explique leur solide réputation de voleurs.

Culture

Vêtements et Décorations : Ils portent des vêtements de toile ou de laine, chemises, pantalons qui descendent jusqu'au-dessous du genou, et des vestes aux couleurs lumineuses. Il leur arrive, occasionnellement, de porter le chapeau, mais très rarement des chaussures ou des gants.
Peurs et Incapacités : Les Hobbits sont intimidés par l'étrange et l'inhabituel, mais autrement, ils n'ont que des dispositions normales.
Style de vie : Ce sont des artisans capables, mais ils n'apprécient guère les machines compliquées, pas plus que la magie. Ils n'ont que peu de vices : une demi-douzaine de solides repas par jour, la fumée de l'herbe à pipe, et les vêtements aux couleurs éclatantes. Il n'en reste pas moins qu'en dépit de cette vie monotone d'insulaire, leur solide approche de la vie s'est montrée efficace face aux guerres, aux épidémies, et aux famines auxquelles ils ont survécu sans être trop dérangés.

Quelques Hobbits sont suffisamment curieux pour voyager et partir un peu à l'aventure. Les Pâles ont produit une quantité considérable de ces individus audacieux. Chaque tribu a son propre environnement de prédilection : Les Pâles aiment les forêts que l'on trouve sous les climats frais du nord, les Pieds-velus préfèrent les collines et les hautes-terres, et les Forts ont une préférence pour les bords de rivières et les pays plats.
De la même manière, ces préférences affectent leur cadre de vie. C'est ainsi que les Pieds-velus, conservateurs, ont toujours disposé de sites pour leurs traditionnels *Smials* (leurs demeures, les trous à hobbits), alors que les Forts et les Pâles ont commencé à construire en surface des maisons de bois, de briques, ou de pierre.
Tous les Hobbits apprécient la vie simple des fermiers, des meuniers, ou des artisans. Des ateliers et des remises parsèment leurs territoires, des structures uniformément basses car les Hobbits détestent les tours et ne bâtissent que très rarement au-dessus du rez-de-chaussée.

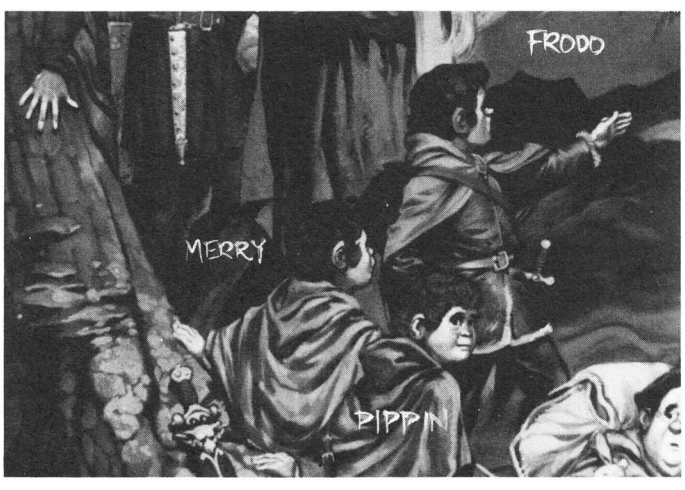
Dans la Comté, la fonction traditionnelle de gouvernement, *Thain*, est héréditaire.
Régime matrimonial : Monogamie. Les lignées des Pâles et des Pieds-velus sont tracées par les mâles, celle des Forts est tracée par les femelles.
Religion : La religion des Hobbits est, sans exception, informelle et ne présente guère d'intensité. C'est une série de joyeuses célébrations basées sur les dons de la Nature. Le Mitan-de-l'Année est le temps du festival de l'Été, et les deux jours Yule, au début et à la fin de l'année, marquent le retour du Soleil et la marche vers le printemps. Le temps de Moissons, bien entendu, donne toujours lieu à des réjouissances particulières.



HOBBITS *(Kuduk)*

Autres Facteurs

Comportement : Les Hobbits sont fondamentalement un peuple pacifique, modeste, conservateur et de bonne humeur. L'ambition ne fait pas partie de leur composition. La majorité est constituée de conformistes qui évitent l'inconnu et fuient l'aventure, préférant rester dans le confort de leurs villages, humbles mais soignés.
Langages : Les Hobbits parlent leur propre variante subtile du Westron (Degré 5). Cette adoption du Parler Commun est une indication de leur faculté d'adaptation, car toutes les tribus abandonnèrent les langues originales qu'elles pouvaient avoir parlé, lorsqu'elles émigrèrent aux 13e et 14e siècles du Troisième Age. En Westron, le nom traditionnel pour Hobbit est *Banakil (« Halflings »,* ou *« Semi-Hommes »).*
Préjugés : Les Pâles sont les plus enclins à se mêler aux Grandes Gens. Les Forts n'entretiennent que peu de relations avec les autres races, et les Pieds-velus préfèrent rencontrer les Nains. Tous les Hobbits s'accordent pour détester les Wargs et les Orques.
Restrictions au sujet des professions : Le peuple des Hobbits ne produit ni Mage, ni Animiste, ni Ranger, ni Barde.
Options d'Historique : Les Hobbits qui sont assez téméraires pour partir à l'aventure sont considérés comme extraordinaires, aussi reçoivent-ils 5 Points d'Historique.



HUMAINS *(Hildor ou Atani)*

Les *Hommes* furent les Seconds à s'éveiller, et ils le firent dans le lointain Orient, au cours du Premier Age. Là, dans les terres appelées *Hildórien,* ils s'éveillèrent pour trouver un continent sauvage ; c'était un certain temps avant qu'ils rencontrent les Premier-nés, les Elfes, pour la première fois. Ce sont les Elfes qui leur donnèrent le nom de *Hildor (*« Ceux qui suivent »), pourtant, actuellement, ils sont plus souvent appelés du nom Quenya *Atani,* ou du nom Sindarin *Edain (*« le Second Peuple »).

Les Hommes diffèrent des Elfes par plusieurs aspects, dont leur « Don de Mortalité » n'est pas le moindre. Les Hommes sont mortels, et vivent leur brève existence avec une ardeur et une passion qu'aucune autre race ne partage. Contrairement aux Elfes, ils sont très sensibles à la maladie et aux températures extrêmes. Par contre, ils ne subissent que très rarement la « lassitude de la vie » que connaissent parfois les Premiers-nés.

Il existe deux grands groupes d'Humains : les *Hommes du Haut*, qui sont communément appelés les Edain ; et les *Hommes Communs*, ceux qui ne s'allièrent pas aux Elfes lors des guerres contre Morgoth. Certains parlent des *Hommes du Nord* comme d'un troisième groupe, les *Hommes du Milieu* qui, bien que racialement proches des Edain, ne bénéficient d'aucun contact, ni d'aucune alliance avec les Elfes.

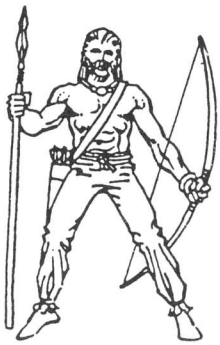




Les Hommes du Haut sont exceptionnellement grands, ils mesurent en moyenne de 1,88 m à 1,98 m et pèsent entre 90 et 120 kg. Leur grande ossature et leur musculature importante leur donnent une apparence imposante ; seuls les Elfes Noldor rivalisent de force avec eux. Ils ne sont toutefois pas aussi agiles ni aussi vifs que les Elfes. Les cheveux des Hommes du Haut sont brun-foncé ou noirs comme le charbon, leurs yeux sont bleus, gris ou noirs, et leur peau tend à être blanche. Ceux qui ont un sang pur vivent entre 250 et 300 ans.

Les Hommes Communs sont plus nombreux et moins favorisés. Trapus et relativement moins grands (de 1,50 m à 1,90 m), ils ont produit une grande variété de types. Leur coloration de cheveux et de peau varie depuis les noirs et les bruns les plus profonds jusqu'aux plus claires nuances de blond et de crème. Contrairement aux Hommes du Haut, ils portent couramment la barbe et les moustaches. La grande majorité des familles humaines des Terres du Milieu est issue de leurs rangs.





BEORNIDES

Aussi appelés *Beijabar*, ou *Bajaegahar*. Ces groupes dispersés de grands hommes ont des origines assez confuses. Ce sont des Hommes du Nord, apparentés aux Hommes des Bois, des Vallées et des Lacs de *Rhovanion* dont ils se sont pourtant distingués dans les Anciens Temps, avant que les Hommes du Nord émigrent *d'Eriador*. Ils sont peu nombreux, et certains les ont considérés plus comme un clan que comme un peuple séparé. Culturellement et, à un certain degré, physiquement, ils sont pourtant uniques.

Aspect Physique

Corpulence : Physiquement, les Beornides sont plus grands que les Hommes du Nord, et tous ont une corpulence et une ossature solides. Les hommes sont excessivement chevelus, ils avoisinent les 100 kg, et les femmes pèsent en moyenne 65 kg.
Coloration : Leur teint est blanc mais, contrairement aux Hommes du Nord (qui sont généralement blonds), la majorité des Beornides a les cheveux roux.
Endurance : Les Beornides n'ont besoin de dormir que deux fois tous les trois jours.
Taille moyenne : Hommes : 1,90 m ; Femmes : 1,70 m.
Durée de vie : 80-100 ans.
Résistances : Moyenne.
Capacités spéciales : Les animaux sauvages n'attaquent les Beornides que s'ils sont activement provoqués.

Culture

Vêtements et Décorations : Ils sont extrêmement chevelus, et leur tendance à porter des fourrures leur donne un aspect quasi-animal. Ils préfèrent les tuniques grossières, les capes, et les pantalons de laine avec des jambières. Ils ne portent que très rarement les armures traditionnelles.
Peurs et Incapacités : Les zones civilisées les intimident.
Style de vie : Traditionnellement, les Beornides vivent en petits groupes, ou même en familles isolées dans des « manoirs » bien gardés. Certains, comme la lignée de Beorn, ont préféré des terres relativement basses, alors que les autres résident dans des passes, et aux pieds des collines dans les Monts Brumeux, ou les Montagnes Grises. Dans tous les cas leur présence est à peine perceptible. Les Beornides gardent leurs manoirs et les environs avec l'aide d'une grande variété d'animaux amis, membres de la famille, qui semblent avoir été apprivoisés, aux yeux d'un étranger. Les Hommes quittent les manoirs pour des périodes prolongées afin de conduire des affaires sociales, religieuses ou militaires.
Régime matrimonial : Monogamie. La lignée s'établit par les mâles.
Religion : Elle est centré sur l'ancien *Culte de l'Ours (Rh. « Bairakyn »)*. A la tête du culte, le *Waildanbair (Rh. « Ours règnant »)* est aussi le seigneur héréditaire de tout le clan Beornide, et le premier des fameux « *Changeurs de Peau* ». Au cours de leurs cérémonies cachées, ces Hommes prennent la forme d'Ours et recréent leurs anciennes légendes et récits épiques, par de complexes danses rituelles. Ces réunions ont lieu dans des endroits spécifiques, sacrés, qui ont certains rapports avec leur Vala-Patron : Oromë (qu'ils nomment *Araw)*.

Autres Facteurs

Comportement : Les Beornides sont solitaires, par nature, mais ils apprécient les rares moments qu'ils passent avec les autres. Généreux, et normalement calmes et introspectifs, ils peuvent devenir joviaux et explosifs en société. Leurs éclats de rires, profonds et puissants comme le tonnerre, sont légendaires. Comme combattants, ils sont féroces et souvent incontrôlables, c'est particulièrement vrai des rares « Changeurs de peau » qui ont tendance à se transformer en Ours lorsqu'ils se sentent outragés, ou trop stimulés. Une fois qu'ils sont transformés en Ours, ils attaquent avec une force terrible, mais ils n'ont à peine plus que leur instinct pour s'en servir.
Langages : Les Beornides utilisent deux formes de communication : leur langage courant, l'*Atliduk* (Degré 5) et un système de signaux inspirés de la Nature, appelé *Waildyth* (Degré 5) qui permet de communiquer sur de longues distances sans trahir la présence de quelqu'un, car les sons produits sont, pour la plupart, des variations des bruits des animaux sauvages, du vent, etc. La majorité des Beornides connaît aussi le Westron (Degré 5) et la langue des Hommes des Bois, le *Nahaiduk* (Degré 5).
Préjugés : Les Beornides détestent les Orques, les Wargs, les Trolls, les Géants et les Dragons.
Restrictions au sujet des professions : La race Beornide ne produit pas de Mages. Quelques-uns d'entre eux ont le pouvoir de « Changeur de peau » : ils peuvent passer de leur forme d'Homme à la forme d'Ours. Mais ils n'ont qu'un contrôle limité sur le processus. Ils disposent d'une Compétence en « Changement de forme » qui s'incrémente de deux Degrés à chaque niveau. Chaque Degré leur confère un Bonus lorsqu'ils tentent de changer de forme, ou lorsqu'ils tentent de résister à un changement de forme involontaire — en condition de stress (par exemple : rester sous forme humaine après avoir été touché en combat). Cette compétence n'est accessible qu'aux Beornides Nobles. Elle est traitée comme une Compétence Secondaire et tous les Jets sont résolus sur la Table des Manœuvres Statiques (TM-2).
Options d'Historique : Ces Beornides, qui vivent dans une société fermée, sont considérés comme des individus spéciaux et reçoivent 5 Points d'Historique.

CORSAIRES

Les *Corsaires* sont des descendants des Dunedain qui fuirent Gondor lorsqu'a commencé la guerre civile dite *Lutte Fratricide* (1432-1447 T.A.). La plupart d'entre eux s'installa en Umbar en 1447 T.A. et entamèrent une longue lutte pour le contrôle contre les Haradrim, plus forts,et des éléments Núménoréens Noirs. Depuis ce temps, quelques modestes unions avec des habitants du pays ont créé un groupe quelque peu distinct, mais leurs racines de Dúnedain restent très fortes. Ils désirent depuis longtemps reconquérir Gondor.

Aspect physique

Corpulence : De corpulence robuste, les mâles avoisinent 100 kg, les femmes, 65 kg.
Coloration : Les Corsaires ont généralement la peau blanche et des yeux gris ou bleus ; leurs cheveux sont généralement noirs ou marron foncé.
Endurance : Considérable. Ils ne sont pas sujets au mal de mer.
Taille moyenne : Hommes : 1,88 m ; femmes : 1,73 m.
Durée de vie : de 95 à 190 ans.
Résistances : Normale.
Capacités spéciales : Bonus de + 25, pour la « Météo » et le Repérage aux Étoiles.

Culture

Vêtements et Décorations : Les Corsaires préfèrent les violets, les rouges, et les ors, sur des vêtements faits de soie ou de cotons de très bonne qualité. Ils portent des tuniques mais rarement des jambières. Les hommes portent des colliers d'or et les femmes se parent de bijoux.
Peurs et Incapacités : Maladies et leur propre mortalité.
Style de vie : La culture des Corsaires reflète les éléments conservateurs que l'on trouvait au sein de l'aristocratie de Gondor, mais ils sont portés à l'extrême. L'influence de Umbar, région côtière, a ajouté des influences supplémentaires, principalement inspirées par les Númenoréens Noirs. Le résultat est une image de la culture maritime de Númenor.
Régime matrimonial : Monogamie, la lignée est établie par les mâles.
Religion : La religion des Corsaires se préoccupe beaucoup de la Mort et des Ténèbres et tourne autour du culte des ancêtres et des héros. Les grands Rois Númenoréens sont vénérés comme des dieux. Les cérémonies célèbrent la perpétuation de la vie chez l'individu et, plus important, celle de la lignée. L'inhumation des morts se fait avec des fanfares très élaborées ; les corps sont préservés dans un état de splendeur prononcée.

Autres Facteurs

Comportement : Agressifs, hautains, déterminés et aigris — les Corsaires ont l'attitude de Rois injustement exilés.
Langages : La première langue des Corsaires est l'*Adûnaic* (Degré 5) depuis qu'ils l'identifient à Númenor, et à la lignée des Dúnedain. Tous parlent le langage commun de Gondor, le Westron (Degré 5), ainsi que l'*Haradaic* (Degré 4) des citoyens d'Umbar.
Préjugés : Les Corsaires constituent un groupe minoritaire, enfermé dans une lutte constante avec ses « alliés » Haradrim et Númenoréens Noirs. Ils regardent les deux groupes avec suspicion, et avec un certain dédain. Les Númenoréens Noirs, comme les Dúnedain, se sont, dans de nombreux cas, unis à des représentants de races assujetties et les Corsaires considèrent cela comme une marque de faiblesse. Ils pensent que les Haradrim sont maintenant une autre race inférieure, une de celles qui doivent être tolérées. Leurs plus grands ennemis sont les Humains du Nord (Rohirrim, Hommes des Bois, Beornides, etc.) car c'est à eux qu'ils attribuent la responsabilité de la Lutte Fratricide.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : Normal, 5 Points d'Historique.





DORWINRIM *(singulier : Dorwinadan)*

Les Dorwinrim occupent la vallée de *Carnen,* et la région qui s'étend, au sud, depuis la rivière jusqu'aux côtes nord-ouest de la *mer de Rhûn* le pays appelé *Dorwinion*. Leur race est un mélange des souches Nordique et Easterling.

Aspect physique

Corpulence : Les Dorwinrim sont un petit peu plus gros que la majorité des peuples rassemblés sous l'appellation « Hommes Communs ». Les mâles avoisinent les 72 kg, et les femmes les 50 kg. En règle générale, ils sont plutôt trapus. Leurs traits sont larges avec pour seules exceptions, le nez étroit et les yeux bridés.
Coloration : Leur teint blanc, légèrement jaune, est unique. Leur yeux sont généralement marron, comme leurs cheveux raides, mais ils sont parfois bleus ou verts.
Endurance : Moyenne.
Taille moyenne : Hommes : 1,72 m ; femmes : 1,55 m.
Durée de vie : 60-80 ans.
Résistances : Normale.
Capacités spéciales : Bonus + 30 aux JR contre le Poison. + 15 en Comédie et Éloquence en public. + 10 pour la Navigation à la rame.

Culture

Vêtements et Décorations : Grande variété de laines et de toiles. Ils portent des chemises et des pantalons et s'ornent modestement.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Ce sont des commerçants qui vivaient près des rivières et qui abandonnèrent leur existence nomade pour se fixer dans une vie urbaine, quoique rustique. Dorwinion est connu pour ses vins fins et ses huiles riches. Les vignes couvrent le pays et lui fournissent ses principales ressources à côté des olives, et de l'huile. Des revenus additionnels leur viennent de la mer de Rhûn : coquillages, nourriture, et teinture.
Régime matrimonial : Monogamie, la lignée s'établit par les hommes, ou par les femmes.
Religion : La religion, chez les Dorwinrim, est un élément stable et important. C'est la force qui unit les membres d'un peuple qui n'a pas de lois formelles, et pour qui l'autorité est équivalent du pouvoir. Les pratiques religieuses sont basées sur les totems (« *Igana* » en Logathig) de tribus ou de clans. Ces symboles sacrés représentent des héros déifiés. Ces héros sont sensés disposer de pouvoirs sur les endroits qu'ils ont influencés au cours de leur vie et garder une influence sur leurs descendants. C'est pourquoi chaque famille, chaque clan, garde religieusement son territoire. Les totems revêtent aussi une importance particulière, en raison des pouvoirs réels qu'ils sont sensés détenir et parce qu'ils sont aussi le seul moyen de communication avec les héros qu'ils représentent.

Autres facteurs

Comportement : Les Dorwinrim sont aussi connus pour leur hardiesse que pour leur hospitalité. La plupart apprécient les beuveries et les récits, et ne refusent jamais une occasion de se réunir. Leur réputation de peuple amical est appuyée par leur célèbre rire et leur profusion d'étreintes. Mais ce peut être une réputation trompeuse, un Dorwinadan peut paraître plus proche qu'il ne l'est en réalité. Les Dorwinrim sont incroyablement fidèles à leurs amis, autant qu'ils peuvent être cruels avec leurs ennemis.
Langages : Les Dorwinrim sont versés dans les langues commerciales en usage dans le nord-ouest, dans le centre septentrional des Terres du Milieu. Ils parlent couramment le Westron (Degré 5) et le Logathig (Degré 5), ce dernier étant leur langue natale. Comme ils fréquentent souvent les Elfes Sylvains, beaucoup d'entre eux se sont entraînés au Sylvain ou au Sindarin (Degré 3).
Préjugés : Explorateurs, commerçants, et voyageurs renommés, ils saisirent beaucoup de l'esprit des autres peuples et ils apprécient de rencontrer bon nombre d'Elfes et d'Humains.
Restrictions au sujet des professions : Néant
Options d'Historique : Normal, 5 Points d'Historique.



DÚNEDAIN (sing. Dúnadan)

Les *Dúnedain* sont les descendants des Edain qui s'installèrent dans le royaume insulaire de Núménor, au cours du Second Âge. Ce sont leurs aïeux Núménoréens qui colonisèrent et conquérirent une grande partie des Terres du Milieu. Lorsque l'Ile Occidentale fût submergée, en 3319 D.A., deux groupes survécurent, les Núménoréens Noirs et les Dúnedain Fidèles. Ces derniers s'installèrent en Arnor et en Gondor, les Royaumes Exilés. Comme tous leurs parents, ils ont des traces de sang Elfe et Maia.

Aspect Physique

Corpulence : Grande et robuste. Hommes : 102 kg de moyenne ; femmes : 68 kg de moyenne.
Coloration : Peau blanche et cheveux noirs ou marron foncé. Yeux gris, noisette, bleus ou verts.
Endurance : Considérable.
Taille moyenne : Hommes : 1,92 m ; Femmes : 1,75 m.
Durée de vie : 100-300 ans.
Résistances : Normale.
Capacités spéciales : Néant.

Culture

Vêtements et Décorations : Riches et bien coupés, avec des colliers élaborés. Les Dúnedain des basses terres de Gondor portent des tuniques légères et se dispensent souvent de jambières. Ceux qui habitent les régions plus froides se couvrent plus. Ils préfèrent les ornements de plumes et les symboles blancs sur fond noir.
Peurs et Incapacités : Les Dúnedain craignent la mort car ils sont parfaitement conscients de leurs grandes compétences et de leurs propres potentiels.
Style de vie : Confortable et basé dans des villes cosmopolites.
Régime matrimonial : Monogamie. Ils s'unissent souvent à des représentants d'autres races. La lignée s'établit par les hommes.
Religion : Restreinte et personnelle. Les Dúnedain vénérent Eru, les Valar, et tout particulièrement *Manwë, Oromé (Araw),* et Varda. Ils pratiquent des inhumations élaborées qui comprennent la préservation des corps.

Autres Facteurs

Comportement : Noble, confiant, impatient, fier et souvent hautain. Langages : Leur langue originale est *l'Adûnaic* (Degré 4) mais la plupart parle le Westron (Degré 5). Beaucoup parlent aussi le *Sindarin* (Degré 4), et parfois le *Quenya* (Degré 1).
Préjugés : Les Dúnedain détestent les Corsaires, qu'ils rendent responsables de la Lutte Fratricide. Ils méprisent également les Númenoréens Noirs. Les Dunlendings, les Haradrim, les Wargs et les Orques ont toujours été leurs ennemis.
Restrictions au sujet des professions : Néant. Ils sont bien disposés pour la magie, toutefois les Dúnedain du Nord (ceux d'Arnor et de sa région, particulièrement d'Arthedain) utilisent des sorts et des enchantements plus souvent que tous les autres groupes.
Options d'Historique : Les Dúnedain sont traditionnalistes et bien éduqués. Leur société est bien organisée. Celà, combiné au fait que leurs jeunes années sont très remplies par l'éducation, ne leur laisse que Trois Points d'Historique.

DUNLENDINGS

Également appelés « Hommes des Collines », ce groupe d'Hommes Communs vit traditionnellement dans les collines et les hautes terres de la vallée de l'Anduin. La plupart se sont établis comme fermiers ou bergers et ils composent la majorité de la population d'Eriador. Les autres restent purs et vivent au pied des collines et dans les vallons des montagnes.

Aspect Physique

Corpulence : Ils sont de corpulence moyenne à trapue. Leur système pileux est peu développé. Les hommes pèsent en moyenne 78 kg, et les femmes 61 kg.
Coloration : Ils ont le teint coloré et la peau tannée. Leurs cheveux sont bruns.
Endurance : Ce sont de superbes montagnards, ils négocient les terrains rudes avec très peu d'efforts supplémentaires.
Taille moyenne : Hommes : 1,75 m ; Femmes : 1,65 m
Durée de vie : 50-80 ans
Résistances : Normales.
Capacités spéciales : + 20 pour l'Escalade et les Manœuvres Acrobatiques. + 20 pour l'Éloquence en Public et la Comédie

Culture

Vêtements et Décorations : Laine rustique et tuniques de peau avec des jambières. Ils portent également des manteaux couvrants, des capes courtes, et des chapeaux de fourrures.
Peurs et Incapacités : Nombreuses superstitions, en particulier la peur des Ténèbres, basées sur les esprits dans la terre et les plantes.
Style de vie : Les Dunlendings sont des gardiens de troupeaux, des chasseurs, des récoltants qui vivent en grandes familles, et résident dans des villages.
Régime matrimonial : Monogamie. On doit choisir son époux en dehors de la famille. Les mariages d'intérêts sont courants. La lignée s'établit par les femmes.
Religion : Rituels superstitieux voués à un groupe complexe de petites divinités vindicatives. Beaucoup sont vaguement basées sur des interprétations des Valar, particulières aux Dunlendings. Les traditions orales sont fondamentales pour la persistance des récits et des lois. Les sacrifices sont courant et les prêtres sont à la fois craints et vénérés.

Autres Facteurs

Comportement : Soupçonneux et égocentrique, encore que animé et exubérant. Ils adorent parler, rire, chanter et crier.
Langages : Ils parlent leur langue natale, le *Dunael* (Degré 5) et le Westron (Degré 4). L'écriture du Dunael est rare car plus particulièrement destinée au discours et aux réalisations artistiques.
Préjugés : Les Dunlendings détestent généralement les Rohirrim et les Woses pardessus tout, mais ils méprisent aussi les Dúnedain, les Nains et les Orques.
Restrictions au sujet des professions : Néant
Options d'Historique : Ils reçoivent 4 Points d'Historique.





EASTERLINGS

Ce terme se rapporte à une série de peuplades qui vivent dans la région centre-septentrionale des Terres du Milieu, la région qui se situe à l'est des côtes occidentales de la mer de Rhûn. Ces confédérations nomades sont toujours à la recherche de territoires et de richesses, et ils envahissent périodiquement les terres de leurs voisins. Les *Balchoth* et les *Gens des Chariots (« Wainriders »)* font partie de ces peuplades. Chaque groupe a sa propre sous-culture et son langage, mais la plupart sont plus ou moins liés. Les informations qui suivent sont générales, quand des détails spécifiques sont mentionnés, ils concernent la peuplade la plus occidentale, celle des Sagath.

Aspect physique

Corpulence : Compacte et agile. Les hommes pèsent 63 kg en moyenne, et les femmes, 45 kg.
Coloration : Bistre, basané.
Endurance : Normale, mais ils peuvent chevaucher, ou conduire des attelages pendant de longues périodes sans s'épuiser.
Taille moyenne : Hommes : 1,65 m ; Femmes : 1,53 m.
Durée de vie : courte, environ 45-60 ans.
Résistances : Normales.
Capacités spéciales : Ils sont experts à la monte des animaux et produisent de fabuleux cavaliers. + 10 au BO lorsqu'ils se battent depuis un cheval (en selle), ou un char. + 20 à toute tentative pour entraîner, maîtriser, ou se faire accepter d'un cheval.

Culture

Vêtements et Décorations : Manteaux de toiles colorées, tuniques de laine, pantalons de cuir et protections au bas des jambes. Ils portent aussi des coiffes de fourrures munies de rabats sur les oreilles ou des casques recouverts de fourrures. Certains groupes se peignent le haut du corps et le visage.
Peurs et Incapacités : Les ténèbres et les grands orages.
Style de vie : Ce sont des nomades qui vivent dans des campements mobiles qu'ils déplacent à l'aide de grands chariots. Tous guerriers, ils s'occupent aussi de troupeaux de chevaux et de bétail. Les leaders voyagent et combattent sur de solides chars de guerre.
Régime matrimonial : Les hommes ont le droit de prendre plusieurs femmes, mais cette pratique est rare et coûteuse car ils doivent payer une dot. La lignée s'établit par les hommes.
Religion : Rituels superstitieux qui sont voués aux esprits naturels et aux divinités ancestrales ou héroïques. Beaucoup vénèrent les Ténèbres et Morgoth.

Autres Facteurs

Comportement : Froid, déterminé, brave jusqu'à la folle témérité. Ils prennent plaisir ou, tout au moins, sont indifférents à la mort qui survient au cours de batailles.
Langages : La plupart parlent le dialecte *Logathig* (Degré 5) et ont une légère connaissance du Westron (Degré 2).
Préjugés : Les Easterlings ne s'intéressent que très peu à quiconque n'appartient pas à leur propre peuple. Ils détestent les Dúnedain.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : Ils reçoivent 4 Points d'Historique.

HARADRIM *(Singulier : Haradan)*

C'est le nom collectif des peuples qui occupent les grands territoires arides et semi-arides au sud de *Harondor* et de *Mordor*, le pays nommé *Harad*. C'est un territoire rude et défavorisé, aussi la majorité de la population vit-elle au bord de la mer, près des rivières et dans les baies. Toutefois, Harad ne comprend que très peu de véritables déserts, et il existe des groupes éparpillés qui sont installés ou qui errent dans tout le territoire. Les *Haradrim* (du Sindarin : « *Hommes du Sud* ») sont aussi appelés « *Suderons* », ou encore « *Hommes de Harad* ».

Aspect Physique

Corpulence : *Nord et désert central :* La plupart des groupes sont constitués d'individus petits et secs. Hommes : 58 kg en moyenne, Femmes : 45 kg. *Zones côtières et Extrême Harad :* La plupart sont apparentés aux Hommes de Mûmakan, ils sont grands et secs. Hommes en moyenne : 80 kg, Femmes : 63 kg.
Coloration : Les groupes nordiques ont la peau gris clair ou marron, les cheveux noirs et raides et les yeux marron foncé. Les groupes du sud ont un teint gris foncé, brun ou noir, des cheveux noirs, raides ou bouclés et des yeux marron foncé ou noir.
Endurance : Les Haradrim peuvent parcourir de longues distances sous des climats torrides et n'ont besoin que de peu d'eau. Ils ne sont que légèrement ralentis par le sable. Le froid les handicape beaucoup.
Taille moyenne : Groupes du nord : Hommes 1,63 m ; Femmes 1,50 m. Groupes du sud : Hommes 1,93 m ; Femmes 1,83 m.
Durée de vie : Groupes du nord : 80-100 ans, Groupes du Sud : 40-60 ans.
Résistance : Bonus de + 10 contre les Attaques basées sur la Chaleur et le Feu. – 10 contre les Attaques basées sur le Froid et sur la Glace.
Capacités spéciales : Leurs yeux s'accordent aux lumières extrêmement brillantes, et ils ne sont pas affectés par certains effets de brillance qui pourraient en aveugler d'autres.

Culture

Vêtements et Décorations : Leurs couleurs favorites sont le rouge, le violet et l'or. Toutefois, ils utilisent le blanc et le noir pour des raisons pratiques. Hommes et femmes portent leur richesse sur eux, généralement sous forme d'or.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Rires, fêtes et jeux violents sont communs. Quoique certains groupes soient des nomades, beaucoup se sont habitués à la vie urbaine. Généralement, ce sont de grands voyageurs, et ils sont habitués à rencontrer des hommes étrangers. Beaucoup ont été, ou sont, impliqués dans les caravanes de commerce, et beaucoup sont des cavaliers émérites : les chevaux et les chameaux sont utilisés dans le nord d'Harad ; dans le sud, ce sont les chevaux et les éléphants. Il y a une séparation distincte entre les hommes et les femmes, et des liens très forts entre les membres d'un même clan, ou d'une même famille.
Régime matrimonial : Les hommes peuvent prendre plusieurs femmes, mais la dépense est importante en raison de la dot de rigueur. La lignée s'établit par les hommes.
Religion : Des rituels élaborés sont consacrés au services d'idoles qui représentent les différents « Grands Dieux ». Les autels familiaux sont transportés partout.

Autres Facteurs

Comportement : Passionné, fougueux, inspiré par un sens de l'honneur féroce, mais particulier. Certains les considèrent comme cruels et vindicatifs, en raison du fait que la vie, pour eux, n'a pas de valeur particulière.
Langages : Les groupes nordiques parlent l'*Haradaic* (Degré 5), leur langue natale, ainsi que le *Westron* (Degré 5) et l'*Apysaic* (Degré 4). Les groupes du sud utilisent l'*Apysaic* (Degré 5), le *Westron* (Degré 3) et l'*Haradaic* (Degré 3).
Préjugés : La plupart détestent les Dúnedain, les Elfes, les Nains et quiconque paraît particulièrement différent — mais ils restent soupçonneux devant la plupart des peuples.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : Ils reçoivent 5 Points d'Historique.





HOMMES DES BOIS

Les *Hommes des Bois* sont des Nordiques qui ont longtemps vécu dans Mirkwood, la grande forêt située en Rhovanion. Ce sont des tribus désunies de chasseurs/cueilleurs qui vivent dans, ou sous, les arbres en bandes, en clans, ou en famille étendues.

Aspect Physique

Corpulence : Moyenne à trapue avec des traits forts, mais anguleux et un système pileux facial très développé.
Coloration : Peau blanche soulignée de rouge, cheveux blonds et yeux bleus ou gris.
Endurance : Moyenne.
Taille moyenne : Homme : 1,83 m ; femmes : 1,63 m.
Durée de vie : 45-85 ans.
Résistances : Moyennes.
Capacités spéciales : Ils peuvent grimper et se déplacer le long des branches avec une extrême aisance. + 20 aux Manœuvres d'Escalade et d'Acrobatie. + 10 pour la Survie dans la Nature.

Culture

Vêtements et Décorations : Ils portent des tuniques grossières de laine, de courts pantalons et des jambières. La plupart apprécient les manteaux, les capes et les coiffes de fourrure.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Ils constituent un peuple indépendant qui n'a pas de structure politique formelle. Vivant des dons de la forêt, ils se rassemblent dans des communautés restreintes, à l'écart des autres races. Ils n'ont que peu de rapport avec les autres peuples en dehors des Beornides et des Elfes Sylvains.
Régime matrimonial : Monogamie. La lignée s'établit par les hommes.
Religion : Elle se pratique principalement de manière personnelle, ou au sein de la famille, de la bande. Les femmes *Wuitan (« Celles qui Savent »)* servent de chamanes-Animistes qui agissent en tant que prophètes, soigneurs et leaders sprirituels. Ils pratiquent l'ancien *Culte de la Croissance (« Alanakyn »)* qui les pousse à se rencontrer pour de rares cérémonies tribales. Le Vala *Araw (Oromë)* est vénéré au-dessus de tout.

Autres Facteurs

Comportement : Calme, indépendant et reclus.
Langages : Ils pratiquent la langue de Rhovanion appelée *Nahaiduk* (Degré 5), un peu de *Westron* (Degré 2) et un peu de *Sindarin* (Degré 2).
Préjugés : Ils détestent les Orques, les Wargs, les Trolls, et les Araignées géantes.
Restrictions au sujet des professions : Pas de restrictions.
Options d'Historique : Ils reçoivent 5 Points d'Historique.

HOMMES RURAUX

C'est un terme général pour toutes les peuplades rurales de *Eriador* et de *Gondor,* les Hommes Communs du nord-ouest des Terres du Milieu. Ces peuples ont, à des degrés variés, du sang *Harnadan, Dunlending, Nordique* et *Dúnadan.*

Aspect Physique

Corpulence : Tous les types, mais généralement dans la moyenne. Les hommes pèsent en moyenne 72 kg, les femmes 56 kg.
Coloration : Variations de teint de blanc à basané, ou olivâtre. Toutes les couleurs de cheveux et d'yeux.
Endurance : Moyenne.
Taille moyenne : Hommes : 1,75 m ; Femmes : 1,60 m.
Durée de vie : En moyenne : 60-80 ans.
Résistances : Normales.
Capacités spéciales : Néant.

Culture

Vêtements et Décorations : Vêtements fonctionnels à base de toiles et de laine, comprenant les manteaux, bottes, etc. Dans les régions les plus chaudes, la tunique est en usage ; dans les régions froides on préfère la chemise et le pantalon, ou les jambières.
Peurs et Incapacités : Néant, en-dehors des superstitions locales.
Style de vie : Le peuple rural est en majorité composé de fermiers, ou d'éleveurs, qui n'ont que très peu de contact avec l'extérieur en dehors de leur village ou de la région.
Régime matrimonial : Monogamie, la lignée s'établit soit par les hommes, soit par les femmes.
Religion : Rituels variés et sobres. La plupart s'adressent à des esprits locaux, mais les plus grandes vénérations sont vouées à Eru et aux Valar. *Araw* (Oromë) est l'esprit — patron des Hommes Communs.

Autres Facteurs

Comportement : Pratique, dur à la tâche, calme, loyal, et souvent timide.
Langages : La langue commune, le Westron (Degré 5) règne ; toutefois les dialectes locaux abondent.
Préjugés : Les peuples ruraux sont soupçonneux devant presque tous les étrangers, mais certains leur inspirent le plus profond respect. Ils ne détestent aucune race, à part les Orques et les Wargs.
Restrictions au sujet des professions : Les peuples ruraux ne produisent pas de vrais Mages. Bardes, Animistes, et Rangers sont extrêmement rares.
Options d'Historique : Ils reçoivent 5 Points d'Historique.



HOMMES URBAINS

C'est une appellation générale pour les peuples des villes et des cités de *Eriador* et de *Gondor.* Cela comprend les habitants de Annúminas, Fornost, Bree, Tharbad, Calembel, Dol Amroth, Linhir, Pelargir, Osgiliath, Minas Tirith, etc. A différents degrés, ces peuples ont du sang *Dúnadan, Harnadan, Dunlending* et *Nordique.*

Aspect Physique

Corpulence : Tous les types, mais généralement dans la moyenne. Les hommes pèsent en moyenne 72 kg, les femmes 56 kg.
Coloration : Variations de teinte de blanc à basané, ou olivâtre. Toutes les couleurs de cheveux et d'yeux.
Endurance : Moyenne.
Taille moyenne : Hommes : 1,75 m ; Femmes : 1,60 m.
Durée de vie : En moyenne : 60-85 ans.
Résistances : Normales.
Capacités spéciales : Néant.

Culture

Vêtements et Décorations : Différents types de vêtements élaborés ou fonctionnels à base de toile et de laine, comprenant les manteaux, bottes, etc. Dans les régions les plus chaudes, la tunique est en usage ; dans les régions froides on préfère la chemise et le pantalon, ou les jambières. Quelques soies et cotons fins, importés, sont mis en évidence.
Peurs et Incapacités : Néant, en dehors des superstitions locales.
Style de vie : Le peuple urbain est varié, plutôt cosmopolite. Beaucoup ont des antécédents dans les guildes ou dans le commerce, et certains se sont intéressés aux enchantements.
Régime matrimonial : Monogamie, la lignée s'établit soit par les hommes, soit par les femmes.
Religion : Rituels variés et sobres avec des autels et des cultes organisés. La plupart s'adresse à des esprits locaux ou communautaires, mais les plus grandes vénérations sont vouées à Eru et aux Valar. *Araw* (Oromë) est l'esprit — patron des Hommes Communs.

Autres Facteurs

Comportement : Pratique, agressif, dur à la tâche, et curieux.
Langages : La langue commune, le Westron (Degré 5) règne ; toutefois, les dialectes locaux abondent.
Préjugés : Les peuples urbains sont suffisamment sociaux pour entretenir des relations avec la majorité des étrangers. Ils ne détestent aucune race, à part les Orques et les Wargs.
Restrictions au sujet des professions : Néant, mais les Mages, les Bardes, les Animistes et les Rangers sont plutôt rares, surtout en dehors des grandes cités.
Options d'Historique : Ils reçoivent 5 Points d'Historique.



LOSSOTH ***(Singulier : Lossadan)***

Les Lossoth vivent dans l'extrême nord de l'ouest des Terres du Milieu. Ils sont souvent appelés « Hommes des Neiges » ou « Forodwaith » (du nom de leur pays). C'est un peuple nomade, rarement installé à demeure, qui se déplace avec les migrations saisonnières du gros gibier, et n'a que peu de contact avec les autres hommes.

Aspect Physique

Corpulence : Trapue et endurcie, avec une musculature accentuée. Ils ont des traits larges, leurs mains et leurs pieds sont dodus. Les hommes pèsent, en moyenne, 79 Kg et les femmes 63 Kg.
Coloration : Teint blanc, rehaussé de rouge. Yeux bleu pâle et cheveux blonds.
Endurance : Ils sont extrêmement endurcis, et peuvent voyager sur de longues distances avec peu ou pas de repos.
Taille moyenne : Hommes : 1,63 m ; Femmes : 1,58 m.
Durée de vie : 75-90 ans.
Résistances : + 20 contre les Attaques par Froid/Glace. – 20 contre les Attaques par Chaleur/Feu.
Capacités spéciales : Leur sens de l'odorat est affiné, comme leur perception. Ils peuvent sentir l'odeur d'un homme à 1,5 km sous le vent, à 30 m à contre vent (et à 300 m dans les autres cas). Bonus de Perception : + 10.

Culture

Vêtements et Décorations : Fourrures, cuirs, et peaux de mammifères marins. Certains possèdent des manteaux fourrés, aux dessins colorés, provenant de filatures. Tous portent des coiffes coniques colorées et doublées de fourrure.
Peurs et Incapacités : Beaucoup craignent les Ténèbres.
Style de vie : Les Lossoth sont de pauvres chasseurs nomades, pratiquant la cueillette. Ils font usage de maçonnerie, d'os et d'une quantité limitée de bois et de métaux (principalement de cuivre). Certains élèvent des rennes, et tous utilisent des chiens de chasse. Des chevaux poilus ou des rennes tirent leurs traineaux, mais ils sont remplacés par des chiens de traineaux dans les régions où règne le froid extrême. Normalement, les plus grands groupes sont constitués de familles étendues, ou de bandes.
Régime matrimonial : Monogamie. La lignée s'établit par les femmes.
Religion : Ils vénèrent les Esprits de la Nature, qu'ils croient apparentés aux bêtes enchantées ou quasi-divines. La danse et les récits rituels composent l'essentiel de la vie cérémonielle.

Autres Facteurs

Comportement : Généreux, tranquille, réservé, timide, à l'allure lente ; ils sont pourtant persévérants et intrépides.
Langages : Les Lossoth parlent le *Labba* (Degré 5) et n'écrivent pas. Certains parlent un peu le Westron (Degré 2) et le Sindarin (Degré 2).
Préjugés : Ils détestent les Wargs, les Dragons, les Géants et, par-dessus tout, les Trolls. Ceux qui connaissent les Orques les détestent aussi.
Restrictions au sujet des professions : Néant
Options d'Historique : Ils reçoivent 4 Points d'Historique.



NÚMÉNORÉENS NOIRS

Le terme « *Núménoréen Noir* » *(S. « Mornúmenedain »)* est utilisé pour décrire les Hommes, Dúnedain d'origine, qui descendent des Númenoréens « *Infidèles* », colonistes et conquérants, qui vinrent dans les Terres du Milieu, dans le milieu, et vers la fin du Second Age. Ces Infidèles rompirent avec les Valar et les Elfes qui leur avaient légué le royaume insulaire de Númenor au début du Second Age ; beaucoup adoraient leurs propres idoles et rendaient hommage à *Sauron*. Progressivement, les Infidèles en vinrent à contrôler Númenor et ses colonies, dont les plus importantes étaient établies autour du *Port d'Umbar*. Lorsque Númenor fut détruite par Eru, en 3319 du Second Age, beaucoup d'infidèles survécurent, dans leurs refuges des Terres du Milieu.

Les Númenoréens Noirs, par conséquent, sont très semblables aux Dúnedain, tant au plan physique qu'au plan culturel. Certains changements sont apparus, après des siècles de développement séparé, mais les deux groupes se sont activement préoccupés de maintenir la pureté et l'authenticité de leurs origines.

Aspect physique

Corpulence : Robustes et imposants, avec des traits anguleux. Les Hommes pèsent en moyenne 100 kg, les femmes aux environs de 80 kg.
Coloration : Après de longues années passées dans la chaleur du Sud, les Núménoréens Noirs ont acquis une peau tannée, gris-brun, et leurs cheveux sont noirs. Leurs yeux perçants présentent différentes nuances de gris.
Endurance : Considérable.
Taille moyenne : Hommes : 1,90 m ; Femmes : 1,75 m.
Durée de vie : de 90 à 175 ans.
Résistances : Moyenne.
Capacités spéciales : + 25 pour les Manœuvres de Navigation, + 10 au BO en mêlée, – 10 au BD.

Culture

Vêtements et Décorations : Les noirs et les ors ont leur préférence. Leurs vêtements, de soie ou de coton, sont riches. Les plumes et les pierres précieuses servent d'ornements. Le fameux casque de Númenor, le *karma*, surmonté d'un cimier de cuir, reste en usage.
Peurs et Incapacités : Ils ont peur de la Mort, mais pas au cours des batailles. Leur confiance et leur passion les mènent à croire qu'ils sont capable de battre n'importe quel ennemi physique connu.
Style de vie : La culture des Númenoréens Noirs reflète la rigidité de leurs idées. C'est une société bien organisée, dirigée par des personnalités fortes, soutenues par des lois inflexibles. Dictateurs et oligarches ont la mainmise sur le peuple, dont la majorité est constituée de races assujetties qui payent leur tribut et servent les classes supérieures des Númenoréens Noirs. Les Guerriers sont considérés comme l'élite, et la plupart des hommes servent dans l'armée à un moment de leur vie. Cela leur permet d'être presque toujours en guerre. Excellents artisans et combattants, ils sont experts dans la construction de bateaux et dans la guerre navale.
Régime matrimonial : Monogamie, la lignée s'établit par les mâles.
Religion : Au sein des Númenoréens Noirs, la norme est à une religion organisée. Les cultes les plus importants sont ceux qui ont trait à la mort et à la « vie après la mort » car les vieilles croyances des Númenoréens ont été perpétuées, et la momification est couramment pratiquée.

La majorité vénère ses propres héros locaux ou les dieux associés à la guerre, au pouvoir, à la terreur et à l'inconnu. Ils considèrent les Ténèbres indomptées comme seule limite à ce qu'ils peuvent maîtriser, aussi les vénèrent-ils également. Les rares personnes de leur peuple qui vénèrent encore les Valar se sont tournés vers *Tulkas le Fort*, le grand maître de la Force et de la Vaillance ; car il est prompt à faire la guerre, peu friand de conciliation, franc, et voué à la passion et à l'honneur.

Autres Facteurs

Comportement : Les Númenoréens Noirs sont généralement arrogants et égocentriques, téméraires, assurés et pleins d'orgueil. Leur croyance en leur propre supériorité est confortée par la conviction que c'est leur race qui est destinée à régner sur les Terres du Milieu. Leurs idées leur ont donné un tempérament guerrier et obstiné, et les ont rendus prompts à frapper ; ils adorent combattre. Quand ils sont dans une position dominante, ils ne font généralement pas de quartier.
Langages : Ils conçoivent une grande passion pour la tradition, et c'est pourquoi ils maintiennent l'*Adûnaic*, la langue de Númenor, dans une forme relativement pure (Degré 5). La plupart connaissent aussi le *Westron* (Degré 5) et l'*Haradaic* (Degré 5).
Préjugés : Ils ont des préjugés contre à peu près tous les autres peuples, mais ces préjugés sont particulièrement véhéments face aux Elfes et aux Dúnedain.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : En raison de leur société stratifiée, et de leur éducation rigide, ils reçoivent 3 Points d'Historique.

ROHIRRIM ***(Les cavaliers de Rohan)***

Les *Rohirrim* (S. : *« Maîtres des Chevaux »*) sont les Nordiques de *Rohan,* et ils ont des origines ancestrales assez complexes. Ils s'installèrent en Rohan à l'époque *(Calenardhon)* aux environs de 2510 T.A., à la requête de *Cirion* — le douzième Intendant de Gondor. Cette concession venait récompenser l'aide qu'ils apportèrent à la défaite des *Balchoth.*

Entre 1977 et 2510 T.A., les ancêtres des Rohirrim (alors appelés les *Éothéod)* vivaient dans la partie septentrionale de la Vallée de l'Anduin. Durant la période de 1857 à 1977 T.A., ils vécurent plus loin vers le sud de la Vallée de l'Anduin, entre *« l'Ancien Gué »* et le *« Champ aux Iris »* (S. *« Loeg Ningloren »).* Avant 1857 T.A., ils étaient appelés, les *Éothraim de Rhovanion* et vivaient au sud et à l'est de Mirkwood.

Les Rohirrim appellent Rohan : la *Riddermark.*

Aspect Physique

Corpulence : Moyenne à trapue, et forte. Leur système pileux facial est considérablement développé. Les hommes pèsent en moyenne 86 kg, et les femmes 59 kg.
Coloration : Blond, avec la peau blanche et les yeux gris.
Endurance : Moyenne, mais ils peuvent chevaucher aussi longtemps que leurs montures le supportent, et aussi longtemps qu'ils peuvent rester éveillés.
Taille moyenne : Hommes : 1,83 m ; Femmes : 1,63 m.
Durée de vie : 60-85 ans.
Résistances : Moyenne.
Capacités spéciales : + 20 au BO en Mêlée lorsqu'ils font des Attaques En Selle.

Culture

Vêtements et Décorations : Chemises de toile et/ou de laine, pantalons mi-longs et jambières. Les guerriers portent, traditionnellement, des Cottes de Mailles et des boucliers décorés du symbole de leur peuple : une tête de cheval blanche sur fond vert.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Éleveurs et maîtres dans ce qui concerne les chevaux, ils vivent des camps semi-permanents installés sur un « circuit » de pâturages. Ils reviennent à leurs demeures permanentes en hiver. Certains jardinent ou s'occupent de fermes. La plupart des Rohirrim sont aussi des chasseurs et des pêcheurs accomplis.
Régime matrimonial : Monogamie. La lignée s'établit par les hommes.
Religion : Quelque peu formelle. Des rituels célèbrent la vie, la fertilité, et le cycle des saisons. La plupart des rites sont accomplis au sommet de collines, dans des vallons de montagnes, ou au pied des pics. Ils vénèrent Eru et les Valar, et en particulier *Araw (Oromë).* Les anciens Cultes du Loup et celui de la Terre sont maintenus.



Autres Facteurs

Comportement : D'esprit pratique, franc, et quelque peu bruyant, ils aiment les chants, les fêtes, les jeux physiques et les batailles.
Langages : ils parlent le *Rohirric* (Degré 5), langage qui descend de l'ancien *Eothric* (la langue de Rhovanion). La plupart parlent le *Westron* (Degré 5) et un peu de *Dunael* (Degré 1).
Préjugés : Ils détestent les Dunlendings et ils considèrent les Woses comme des créatures inférieures. Ils conçoivent une haine ancestrale pour les Orques, les Wargs, les Easterlings et les Dragons.
Restrictions au sujet des professions : Néant, mais la race des Rohirrim produit très peu de Mages.
Options Historiques : Ils reçoivent 5 Points d'Historique.

VARIAGS

Les *Variags* vivent dans la région de *Khand*, un plateau semi-aride situé au sud-est de Mordor. Il s'agit d'une race distincte, mais qui a été parfois confondue avec celle des Haradrim de l'Extrême-Harad. En réalité, ils ont beaucoup plus de liens avec les Easterlings. Brutaux et semi-nomades, ils ont longtemps été influencés par Mordor et les guerres constantes avec leurs voisins.

Aspect Physique

Corpulence : Moyenne. Les hommes pèsent 72 kg en moyenne, et les femmes 56 kg.
Coloration : Leur teint est d'un gris extrêmement foncé, ou noir. Leurs cheveux raides sont noirs, et leurs yeux roux ou brun-roux.
Endurance : Les Variags peuvent voyager à cheval pendant des périodes extrêmement longues avec peu ou pas de repos.
Taille moyenne : Hommes : 1,73 m ; Femmes : 1,58 m.
Durée de vie : de 50 à 70 ans.
Résistance : Moyenne.
Capacités spéciales : Les Variags sont de superbes cavaliers, qui maîtrisent aussi bien les chevaux que les chameaux. Leur BO en Mêlée est augmenté de + 10 lors des Attaques En Selle (+ 5 lorsque la monture est un chameau).

Culture

Vêtements et Décorations : Les Variags préfèrent les tenues noires et rouges, et portent de vêtements richement ornés. Leurs armures sont dessinées en formes de bêtes hideuses, effrayantes. Ils portent des armes d'or, ou dorées. Beaucoup d'entre eux portent des breloques d'or aux oreilles, au nez, aux joues ou aux lèvres.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Toujours en guerre, les Variags vivent une vie brutale et excitante. La plupart d'entre eux sont éleveurs et augmentent leurs troupeaux en opérant des raids contre leurs ennemis. L'élite des guerriers et les prêtresses contrôlent leur vie.
Régime matrimonial : Les femmes prennent plus d'un compagnon et il n'y a pas de mariage. Un frère de la femme aide à élever les enfants. La lignée s'établit par les femmes.
Religion : Les Variags vénèrent un panthéon de divinités cruelles et pratiquent des cérémonies nocturnes élaborées où les sacrifices abondent. Le Seigneur des Ténèbres est la plus puissante divinité, et c'est en fait la modification d'une incarnation de Morgoth ou de Sauron. La loi est entre les mains des prêtresses.

Autres Facteurs

Comportement : Confiant, intrépide, jaloux, brusque, impulsif et au cœur froid.
Langages : Les Variags parlent le *Varadja* (Degré 5), l'*Haradaic* (Degré 3), et le *Westron* (Degré 2).
Préjugés : Les Variags méprisent tous les Humains sauf ceux qui les ont battus récemment au combat. Ils montrent, à contrecœur, du respect pour les races de Mordor mais, généralement, ils détestent toutes les races non-humaines.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options Historique : Ils reçoivent 4 Points d'Historique.

WOSES ***(Drúedain, singulier Drúadan)***

De tous les Humains, aucun n'a jamais surpassé les Woses dans les domaines de connaissance des bois et de travail du bois. C'est une race très ancienne qui a longtemps été liée aux forêts et qui, malgré le nombre diminuant de ses représentants, reste le plus grand peuple de guerriers forestiers que les Familles des Hommes aient jamais produit. C'est leurs compétences qui leur ont permis de survivre en petit nombre. En effet, ils sont considérés comme laids autant par les Hommes que par les Elfes et, depuis les jours anciens du Premier Age, ils sont chassés et persécutés.

Les Woses ont de nombreux noms. Celui qu'ils s'attribuent n'est pas tout à fait clair, mais le mot *Drûgs* est issu de leur propre langue. Les Elfes les ont appelés *Drúedain* (singulier : *Drúadan*) et les hommes leur ont donné différents noms : *Rógin* (sing. « *Róg* »), *Púkelmen, Hommes Sauvages*, ou *Woses*. Ce dernier mot étant un terme Westron. Les Orques craignent les Woses qu'ils ont appelés *Oghor-hai*.



Aspect Physique

Corpulence : Les Woses, généralement, présentent un profil large et trapu, marqué par un visage large aux traits aplatis, et aux yeux profondément enfoncés dans les orbites. Ils se singularisent par des membres courts et épais, le bas de leur corps est massif et leurs arcades sourcilières proéminentes. Tout cela leur confère une allure quelque peu féérique très différente de toute autre race humaine.

Leur singularité est encore accentuée par leur système pileux très particulier. Les Woses n'ont pratiquement jamais de poils en-dessous du niveau des yeux. Ceux qui font exceptions à cette règle sont l'objet d'un respect tout particulier, même s'il ne s'agit que d'une modeste touffe de barbe sur le menton, en-dessous de leur énorme bouche. A peu près tous les Woses mâles sont chauves depuis le front jusqu'au milieu du crâne, mais ils tirent un certain orgueil des cheveux qu'ils ont sur les côtés de la tête.

Coloration : Peau rougeâtre, cheveux et yeux noirs. En raison de leurs yeux noirs et de leurs pupilles qui le sont également, les Woses paraissent fixer le monde par l'intermédiaire de deux flaques d'ombres qui, à distance, peuvent être confondues avec des cavités vides. Il faut être très près d'un Wose pour remarquer un quelconque mouvement de son œil, et on est encore loin de pouvoir apprécier une subtile distinction dans l'œil lui-même. Ce trait obsédant est encore plus troublant lorsque le Wose est en colère : sa pupille s'allume alors d'une ardente lueur rouge.

Endurance : Moyenne.

Taille moyenne : 1,20 m à 1,50 m.

Durée de vie : 30-50 ans.

Résistance : Moyenne.

Capacités spéciales : La sensibilité de leur large nez n'a pas d'équivalent chez les Humains. Même dans un endroit complètement découvert, ils peuvent sentir un Orque avant même qu'un autre Humain puisse le voir. Cela, joint à leur excellente vision, leur permet de pister mieux que n'importe quel chien de chasse. Seule l'eau courante peut stopper leur poursuite. C'est également vrai la nuit, car ils bénéficient d'une merveilleuse vision nocturne. Même au plus profond de la nuit, dans les plus sombres forêts, ils peuvent voir à 300 m comme s'ils étaient en plein jour. Bonus + 25 pour le Pistage, Bonus + 15 pour la Survie dans la Nature.

Ils ont la possibilité de s'asseoir et de rester ainsi pendant des jours entiers sans le moindre mouvement. Les jambes croisées, les mains sur les genoux, les yeux fermés ou braqués sur le sol, ils peuvent rester aussi silencieux que des statues. Cela leur accorde la paix et leur permet la méditation et le souvenir. Malheureusement cela ne semble pas améliorer leur durée de vie, car les Woses meurent généralement jeunes.



Culture

Vêtements et Décorations : Souvent ils se tressent les cheveux, ou les portent tirés et attachés par-derrière. Les Woses ne portent que peu, ou pas, de vêtements ou d'ornements. Ils préfèrent s'en remettre à la robustesse de leur corps et utiliser des peintures pour dessiner des figures sur leur peau. Ceux qui ont à fréquenter les autres races d'Humains s'habillent occasionnellement de culotte et de jambières et, dans les terrains accidentés, ils emploient de hautes chaussures lacées à semelles épaisses. En dehors de cela, ils n'ont que peu d'usage des autres costumes des hommes.

Peurs et Incapacités : Les Woses n'aiment pas les villes, ni les cités.

Style de vie : La culture des Woses s'intéresse surtout aux forêts et aux plantes qu'ils chérissent. Ils vivent frugalement, mangent très peu, même dans les meilleurs moments. Ils ne boivent jamais que de l'eau. Exclusivement végétariens, ils ne vivent que des produits naturels des bois et des forêts. Ils sont prompts à comprendre la Nature et à trouver la localisation des plantes dans une région, quelle que soit sa taille. Seuls les Elfes et les Ents peuvent dépasser leurs compétences dans la connaissance des plantes, et le travail du bois.

C'est pour leurs sculptures de pierres que les Woses sont les plus connus. Ils sculptent une grande variété de motifs et de bêtes, et employent une technique particulière pour la réalisation des « Gardiens de pierre » *(Púkel-men)*. Ce sont des statues qu'ils placent pour protéger les entrées, les chemins, etc. De nombreuses légendes entourent ces statues ; certaines sont vraies, et il est clair qu'elles sont enchantées. Les Orques les craignent par-dessus tout, et avec de bonnes raisons ; les Woses communiquent avec les Gardiens de pierre de leur fabrication et peuvent déduire des connaissances des « expériences » de ces sculptures. Quelques statues, les plus puissantes, peuvent se mettre à « vivre » afin de garder leurs postes mais, dans ce cas, c'est le sculpteur Wose qui ressent les douleurs de sa création. Ils placent ces Gardiens de pierre, ainsi que des statues hideuses, le long des limites de leurs terres, et en des endroits particulièrement sensibles. Certaines ne font rien de plus que décourager leurs ennemis.

Régime matrimonial : Monogamie qui produit peu d'enfants. La lignée s'établit par les femmes.

Religion : Beaucoup de Gardiens de pierre sont élevés sur les sites sacrés des Woses. Contrairement à la plupart des autres Hommes, en particulier les *Dunlendings* avec lesquels ils ont souvent été associés, les Woses ont de solides traditions et leur culte est organisé. Il s'agit d'un animisme prononcé qui s'attache à une vénération vouée à la Nature. Eru et les Valar y reçoivent le respect qui leur est dû, mais les Woses ont leur propre vision de la nature des maîtres du monde. De tous les Valar, aucun n'a, pour eux, une importance aussi grande que *Yavanna*, la Dispensatrice des Fruits et Reine de la Terre. C'est elle qui règne sur les *Kelvar* (plantes) et ce sont les plantes qui insufflent la vie dans le monde des Woses.

Autres Facteurs

Comportement : Les Woses vivent à l'écart des autres peuples. Ils ne se lient pas facilement d'amitié mais, lorsqu'ils le font, celle-ci est d'une loyauté inébranlable. Ceux qui s'attacheront à les connaître seront impressionnés par leurs fréquents éclats de rire. Les Woses rient quand d'autres chantent. Cette jovialité effrénée contraste avec leur comportement habituel ; normalement ils paraissent lents à la parole et dénués d'émotions.

Langages : Lorsqu'ils parlent, les Woses utilisent la gutturale langue *Pûkael* (Degré 5) qui s'accorde parfaitement à leurs voix profondes, et qui est totalement étrangère aux autres Hommes. Certains parlent un peu le *Westron* (Degré 2), ou le *Dunael* (Degré 2). N'ayant pas l'usage des runes traditionnelles, ni de l'écriture, les Woses ont développé leur propre système de pictogrammes — la plupart très simple — qu'ils utilisent pour les emplois les plus pratiques : marquer un chemin, signaler leur présence à leur frères hors de la forêt, etc.

Préjugés : Les Woses détestent les Orques, les Wargs et les Rohirrim, ces derniers ayant parfois pratiqué la chasse aux Hommes Sauvages, à titre de sport.

Restrictions au sujet des professions : Il n'est pas de Mages, ni de Bardes originaires du peuple des Woses.

Options d'Historique : Ils reçoivent 5 Points d'Historique.

NAINS *(Khazad)*

Les Nains sont les descendants des Sept Pères, les Seigneurs originels formés de la terre par le Vala *Aulë,* le Forgeron des Valar, le Faiseur des Montagnes et le Maître des Arts. Les Nains lui donnent le nom de *Mahal (*Kh. : « *Créateur* »*).*

Ils furent créés en premier mais Eru força Aulë, son servant, à retarder leur éveil jusqu'après la venue des Elfes. A la suite de leur naissance, les Sept Rois formèrent des tribus séparées, basées sur leurs lignées. Bien qu'elles se soient dispersées à travers les Terres du Milieu, elles sont restées proches et ont acquis une réputation universelle de robustesse, d'esprit pratique, et de loyauté inébranlable. La plupart des groupes préfèrent les hautes terres rocheuses, et les profondes cavernes de montagnes. Cela vient du fait que la race des Nains, plus peut-être que toute autre race, a conservé le souvenir de son origine et de son héritage.

Aspect Physique

Corpulence : petite, trapue et solide, avec des membres exceptionnellement forts.
Coloration : Cheveux noirs, roux ou marron foncé. Teint blanc à coloré.
Endurance : Formidable. Ils peuvent porter de gros fardeaux sur de longues distances avec peu de repos.
Taille moyenne : 1,20 m à 1,50 m.
Durée de vie : de 200 à 400 ans.
Résistances : Résistance aux flammes et à la glace : Bonus + 30 contre toute attaque par chaleur ou par froid.
Capacités spéciales : Les nains conservent une bonne vision dans les ténèbres profondes. Sous les plus faibles lumières, ils voient parfaitement jusqu'à 15 m), et correctement jusqu'à 30 m. Ils peuvent encore voir jusqu'à 3 m dans l'obscurité totale (pourvu qu'elle ne soit pas magique).

Culture

Vêtements et Décorations : Barbes parfois tressées. Cheveux longs. Vêtements épais avec des capes colorées surmontées de capuchons.
Peurs et Incapacités : L'eau à l'air libre et le Vala *Ulmo* (seigneur des Eaux et roi de la Mer). Normalement, ils ne nagent pas (– 50 aux Manœuvres de Natation).
Style de vie : Les Nains sont de superbes mineurs, des artistes et personne ne les a jamais surpassés dans le travail de la pierre. Ils vivent en groupes étroitement liés et apprécient plus particulièrement les cités souterraines qui sont généralement creusées dans des collines ou des montagnes accidentées.
Régime matrimonial : Monogamie. Les femelles ne représentent qu'un tiers de la race. La lignée s'établit par les mâles.
Religion : Les Nains croient que chaque lignée a un esprit commun qui s'insinue en chacun de ses membres et qui les réunit tous. Seule la vénération qu'ils vouent à Aulë, leur créateur, prime sur celle qu'ils réservent à leurs ancêtres. Ils croient que chacun de leur Rois porte en lui une part de ses prédécesseurs. Ceux du « Peuple de Durin », les Nains de *Moria* et des Hautes Terres du Pays Sauvage, croient qu'un Nain — Durin l'Immortel — est leur Roi à tous.



Autres Facteurs

Comportement : Sobre, calme, possessif, méfiant, querelleur, introspectif, et souvent très cupide. Guerriers opiniâtres, ils combattent sans faire de quartier, et sans jamais reculer. Les Nains traitent les représentants de leur espèce comme des frères et tous ceux qui ne sont pas des Nains comme des créatures inférieures qui, d'une manière ou d'une autre, constituent une menace constance. Leurs rancunes sont inébranlables, mais leurs liens sont profonds. Ils ne s'engagent qu'avec d'extrêmes précautions, mais une fois l'accord conclu, ils l'honorent à la lettre. Le vieil adage est vrai, qui dit : « *Jamais, à un Nain, un ami ne fit de faveur, ni un ennemi ne fit de tort, sans en être totalement payé de retour* ».
Langages : Lorsqu'ils sont en public ou dans la nature, les Nains parlent le *Westron* (Degré 5), le langage commun, ou certains langages Elfiques (Degré 3). Entre eux, ils s'expriment en *Khuzdul* (Degré 5), une langue cachée qui n'est connue pratiquement que d'eux seuls.
Préjugés : Les Orques, les Wargs et les Dragons sont les ennemis jurés de l'espèce. Plus que toute autre, ils méprisent ces trois races mais ils restent toutefois assez méfiants envers les Elfes et les Magiciens. Ils ont eu trop à souffrir des effets de la Magie. Aucun Nain n'oubliera jamais les paroles sournoises de Sauron, qui ont asservi beaucoup de leurs grands seigneurs.
Restrictions au sujet des professions : Il n'y a pas de Mages, ni de Bardes Nains. Les Nains connaissent les sorts et les enchantements mais méprisent généralement les voies des Elfes et autres illusionnistes, préférant utiliser de tels puissances pour fabriquer des objets physiquement permanents. Chez les Nains, un Mage ou un Barde serait sans précédent, mais à la place, la race naine produit des alchimistes et des ingénieurs.
Options d'Historique : Ils reçoivent 4 Points d'Historique.

UMLI

Les *Umli* vivent dans l'extrême Nord du centre septentrional des Terres du Milieu, à l'Est des *Lossoth*. Ils constituent une race de petite taille qui, apparemment, viendrait d'une antique union de Nains et d'Hommes. Les légendes les appellent les *Semi-nains.*

Aspect Physique

Corpulence : Puissante et massive. Leurs traits sont épais et leur système pileux facial très développé. Les mâles avoisinent les 70 kg, et les femelles les 60 kg.
Coloration : Teint coloré, cheveux roux, yeux perçants de couleur bleu pâle.
Endurance : Exceptionnelle en climat froid, moyenne dans les régions tempérées, faible sous les températures élevées ou très élevées.
Taille moyenne : 1,20 m à 1,50 m.
Durée de vie : de 100 à 200 ans.
Résistances : Les Umli bénéficient d'un Bonus de + 30 contre les attaques par le froid ou la glace, mais subissent un malus de – 15 face aux attaques basées sur la chaleur ou le feu.
Capacités spéciales : Les Umli ont besoin de trois heures de sommeil par jour. Dans le froid (en dessous de 2 °C), leurs pénalités dues à l'encombrement sont réduites de moitié ; mais elles sont doublées sous des températures supérieures à 32 °C.

Culture

Vêtements et Décorations : Manteaux de peaux bordés de fourrure, chemises, pantalons, bottes et bonnets.
Peurs et Incapacités : Néant.
Style de vie : Chasseurs, cueilleurs et pêcheurs. Ils se déplacent de site en site suivant la saison. La plupart réside dans des grottes ou dans des installations souterraines. Beaucoup d'entre eux sont également mineurs. Les Umli sont des forgerons et des artisans accomplis.
Régime matrimonial : Monogamie. La lignée s'établit par les mâles.
Religion : Quelque peu formelle. Ils vénèrent Eru et les Valar, et *Aulë* (qu'ils appellent *Mahlic*) au-dessus de tout.

Autres Facteurs

Comportement : Possessif, persévérant, entêté, violent, mais pourtant tranquille.
Langages : Ils parlent l'*Umitic* (Degré 5). Certains connaissent un peu le *Labba* (Degré 2), le *Westron* (Degré 2) ou le *Khuzdul* (Degré 1).
Préjugés : Ils détestent les Dragons et les Wargs plus que toute autre race.
Restrictions au sujet des professions : Néant.
Options d'Historique : Ils reçoivent quatre Points d'Historique.

ORQUES *(Yrch, sing. Orch)*

Ces hideuses créatures sont membres d'une race qui descend des Elfes qui ont été détournés et pervertis par *Morgoth* au cours du Premier Âge. Toutefois, leur « maléfisme » n'est pas inhérent à leur nature, ils sont prédisposés aux Ténèbres par leur influence mentale et culturelle. La description qui suit est celle des Orques Communs, les « produits » supérieurs sont présentés ci-dessous.

URUK-HAI *(sing. Uruk)*

A la suite de sa résurrection, en 1000 T.A., Sauron a commencé à produire une nouvelle race d'Orque, capable d'actions intelligentes et indépendantes. Après des siècles de travail, il créa les premiers Orques Supérieurs et ils les appela *Uruk-hai* parce qu'ils étaient plus aptes à la formation de sociétés. Au début, les Uruk-hai restèrent très proches de Sauron qui les utilisait comme lieutenants et comme gardes d'élite mais, graduellement, leur nombre augmenta et la « mutation » se renforça. Leur existence resta secrète jusqu'à ce que Sauron veuille révéler ses « atouts ». En 2475 T.A. ils furent lachés, nombreux, en formation de bataille. Ils constituaient les troupes d'élite du Seigneur Ténébreux.

Les Uruk-hai diffèrent des Orques normaux et inférieurs par plusieurs points : (1) Ils mesurent de 1,50 m à 1,80 m ; (2) Ils ont une apparence plus humaine en dépit de leurs yeux de chat, de leurs dents en forme de crocs, et de leur peau gris noir ; (3) leurs membres sont plus longs, plus forts et plus rectilignes ; (4) ils sont intelligents et rusés ; (5) en dépit de leur préférence pour l'obscurité, ils peuvent opérer librement à la lumière du jour. Ils parlent le *Noir-Parler* (Degré 5), l'*Orque* (Degré 4) et le *Westron* très correctement (Degré 4).

SEMI-ORQUES *(Perych)*

Les *Semi-Orques* sont de hideuses créations, nées d'humains et d'Orques. Ils sont souvent confondus avec les Uruk-hai, mais ils constituent pourtant une race distincte, peu nombreuse, mais jouissant de toutes ses capacités, et mortelle. Leur origine est également confuse, mais il apparaît qu'ils ont été utilisés pour la première fois par *Saruman*, le Sorcier corrompu. Il les employa comme agents, espions, lieutenants et gardes spéciaux. Ils sont particulièrement efficaces en *Eriador*, car les Semi-Orques ont en eux une part de sang Dunlending, et ils sont capables de se fondre dans leurs sociétés.

Les Semi-Orques sont apparentés aux Uruk-hai, mais ils ressemblent plus à des Hommes noirs. Ils parlent assez bien le Westron (Degré 4) et beaucoup d'entre eux connaissent à la fois l'Orque (Degré 3) et le Noir-Parler (Degré 2). Les Semi-Orques ne subissent pas de restrictions au sujet des professions et ils reçoivent trois Points d'Historique.

ORQUES COMMUNS

Aspect Physique

Corpulence : Lourde. Ils ont une peau épaisse, des jambes courtes et de longs bras maigres. Leurs visages grotesques laisse apparaître leurs dents en formes de crocs, et leur chevelure est aléatoire.

Coloration : Cheveux noirs ou gris. Yeux noirs ou brun-rougeâtre, peau noire ou d'un gris profond.

Endurance : Formidable, les Orques peuvent voyager pendant deux jours sans prendre de repos. Ils ont la possibilité de courir pendant 12 heures sans s'arrêter.

Taille moyenne : 0,90 m à 1,50 m.

Durée de vie : Indéfinie. Sans doute des centaines d'années, mais les conditions de leur vie guerroyante ne leur permet généralement pas de vivre au-delà de 50 ans.

Résistances : + 30 contre les Attaques par le Feu ou la Chaleur.

Capacités spéciales : Les Orques dorment durant les heures de jour, pourtant ils n'ont besoin de se reposer qu'une fois tous les 3 jours. Dans la plupart des obscurités, les Orques voient comme les Elfes (voir la description des Elfes), dans l'obscurité absolue, ils voient à 3 m.

Culture

Vêtements et Décorations : Peaux, cuirs et armures de métal, primitives mais bien faites et efficaces.

Peurs et incapacités : La lumière naturelle du soleil, et l'eau courante, profonde. En plein soleil leur activité est à – 60 ; dans une lumière artificielle ou magique comparable à celle du jour, leur activité est réduite (– 25).

Style de vie : Ils sont nés pour être guerriers ou pour faire les travaux pénibles. Les Orques respectent le pouvoir et la terreur par-dessus tout. Ils ne s'unissent et ne forment des groupes importants que lorsqu'ils sont menés par une « volonté centrale », quelque individu autoritaire et fort. Pour eux, la politique se confond avec la force et, souvent, les tribus d'Orques distinctes sont en guerre, entre elles. Le cannibalisme inter-tribal est chose courante.

Malgré tout, ils sont raisonnablement nantis de compétences diverses. Leurs forgerons rivalisent avec ceux des Nains et des Elfes et, quoique leurs produits manquent singulièrement d'esthétique, ils n'en sont pas moins exceptionnellement efficaces. Les Orques sont aussi d'excellents soigneurs, en dépit de leur négligence totale du problème des cicatrices. Utilité, est pour eux, le maître-mot.

Régime matrimonial : Les Orcs ne se marient pas, ils se reproduisent. Les femelles vivent ensemble, retirées dans des endroits qui ne sont normalement accessibles qu'aux mâles les plus forts. De plus, elles ne sont réceptives qu'aux spécimens les plus brutaux, et les plus attirants. C'est donc la progéniture la plus forte qui résulte de ces unions. Les jeunes Orques, nombreux, sont réunis et élevés ensemble par les femelles.

Religion : Ils vénèrent le pouvoir, et les Ténèbres. La plupart respectent Sauron comme le dieu qui est capable de leur inspirer les plus grandes terreurs.

Autres Facteurs

Comportement : Les Orques sont cruels, jaloux, égoïstes, ambitieux, soupçonneux, et d'esprit borné. Ils sont presque toujours mal à l'aise ; en-dehors des moments de repas et des batailles, ils ne connaissent pas le contentement, ni le plaisir d'être en paix avec soi-même.

Langages : Ils parlent de nombreux dialectes *Orques* (Degré 5) qui sont généralement liés au *Westron* et à peu près compréhensibles (au Degré 3) pour ceux qui connaissent le Westron, ou quelque autre dialecte Orque.

Préjugés : Ils détestent toutes les races, y compris les Orques des autres tribus. Ils méprisent tout particulièrement les Elfes qu'ils considèrent comme une race malveillante, vindicative, affreuse, méchante, et capricieuse.

Restrictions au sujet des professions : La race des Orques ne produit ni Mages, ni Animistes, ni Bardes, ni Rangers.

Options d'Historique : Ils ne reçoivent que 2 Points d'Historique.













TROLLS *(Tereg, singulier : Torog)*

Créés par Morgoth, pour tourner les Ents en dérision, les Trolls sont aussi durs et stupides que la pierre dont ils sont faits. Certains pensent qu'ils sont apparentés aux Géants. L'Empreinte Ténébreuse de Morgoth leur a laissé, en héritage, la haine de toutes les autres créatures. Les Trolls normaux sont divisés en plusieurs types (basés sur leurs habitats de prédilection) : les Trolls des Collines, des Cavernes, des Neiges, et les Trolls-de-Pierre. Tous ces types de Trolls retournent à leurs substance d'origine, la pierre, s'ils sont exposés à la lumière du Soleil. Il en est ainsi parce que les Trolls furent créés dans les Ténèbres, et parce que le soleil peut annuler l'enchantement. Un autre groupe, les *Olog-hai,* peut supporter la lumière solaire, quoiqu'ils la dédaignent. Ces « Trolls Noirs » sont présentés ci-dessous ; la description complète fait référence aux Trolls normaux.

OLOG-HAI *(singulier : Olog)*

Les *Olog-hai* ont été créés par Sauron à partir de Trolls ordinaires et, pendant longtemps, ils n'ont été qu'un « produit » rare. Rusés et organisés, bien qu'aussi grands et forts que leurs parents inférieurs, les Olog-hai sont de formidables Guerriers. Ils ne connaissent pas la peur et ils sont assoiffés de sang et de victoire.

Les Olog-hai sont également appelés « *Trolls Noirs* » en raison de leur épiderme écailleux qui est aussi noir que leur sang. Nombre d'entre-eux portent des boucliers, sans insigne, et des marteaux de guerre mais ils sont adeptes à la pratique de presque toutes les armes. Ils diffèrent des anciennes variétés de Trolls par d'autres points encore : (1) Ils ignorent les hémorragies et les Etourdissements qui résultent des Coups Critiques qui leur sont infligés par des armes ordinaires, et ils sont plus résistants aux armes enchantées, (2) ils peuvent opérer librement à la lumière du jour, (3) ils sont relativement rapides et (4) ils sont capables d'utiliser des langages ordinaires ; ils pratiquent le Noir-Parler (Degré 5) et le Westron (Degré 3).

SEMI-TROLLS *(Petereg)*

Les Semi-Trolls sont les produits d'unions entre les Olog-hai et les humains de la race des Variags. C'est pourquoi ils sont parfois confondus avec les Trolls Noirs. Pourtant ils sont plus petits, plus rapides et ils ressemblent vaguement à des humains. Leur singularité se manifeste par : une taille de 2,10 m en moyenne, une peau d'un noir de jais, une longue langue rouge et pointue, et des yeux d'un rouge luisant.

Les Semi-Trolls diffèrent des Olog-hai par les points suivants : (1) ils portent de grossiers vêtements noirs et une quantité considérable de pièces d'armure, (2) ils se tiennent à l'écart des autres Trolls, (3) ils sont aussi intelligents que des humains, et (4) ils sont plus agiles. Compte tenu de leur esprit, plus développé, ils bénéficient de deux Points d'Historique.

TROLLS NORMAUX

Aspect Physique

Corpulence : Ils sont gigantesques et immensément forts. Leurs corps et leurs membres sont épais. Leur épiderme, très dur, est d'une nature assez contradictoire ; beaucoup ont le corps couvert d'écailles, d'autres sont velus.
Coloration : Des nuances variées de gris, de vert, et de noir, pour l'épiderme. Les yeux sont noirs, ou bruns. Leur sang est de couleur noire.
Endurance : Moyenne.
Taille moyenne : 2,70 m à 3,30 m.
Durée de vie : Variable, des centaines d'années.
Résistances : Les Trolls ne comprennent pas la Peur.
Capacités spéciales : Leur vision est la même que celle des Orques.

Culture

Vêtements et Décorations : Peu, ou pas du tout, à part quelques armures aléatoires et des peaux parfois.
Peurs et Incapacités : Le Soleil. Ils se changent en pierre s'ils sont exposés à sa lumière.
Style de vie : Les Trolls ne vivent que pour jouer et pour manger. Le jeu consiste à tuer et à piller, quant à la nourriture, c'est de la viande fraiche — crue ou cuite — ou de la gelée d'entrailles. Ils se régalent des représentants des autres races, et ils amassent tous les colifichets brillants qu'ils peuvent obtenir. Aucune société, aucune communauté ne les attire, ils ne s'unissent que lorsqu'ils y sont contraints par une force supérieure à la leur. Les Trolls vivent dans des cavernes et des ruines éparpillées, généralement aux limites des zones civilisées, et ils n'en sortent qu'à la nuit tombée.
Régime matrimonial : Néant. Les femelles sont extrêmement rares. Toutefois, la distinction est confuse.
Religion : Néant.

Autres Facteurs

Comportement : mesquin, lent, stupide et quelque peu paresseux.
Langages : La plupart n'ont pas ou très peu de capacités de langage et ils communiquent par des bruits, des signes ou des gestes. Les plus intelligents d'entre-eux parlent un Westron dénaturé (équivalent au Degré 4).
Préjugés : Ils ne s'intéressent que très peu à quiconque, mais ils détestent particulièrement les Nains.
Restrictions au sujet des professions : La race des Trolls ne produit que des Guerriers.
Options d'Historique : Ils ne reçoivent qu'un Point d'Historique.

9.0 APPENDICE 2 — DESCRIPTION DES CRÉATURES

BALROGS — Énormes et ardents, ces démons humanoïdes sont parmi les plus craints des habitants des Terres du Milieu. Ils sont intelligents, très rusés et capables de destruction massive lorsque l'humeur leur en prend. Leur arme physique la plus effrayante est le Fouet Ardent, mais leur autre main manie souvent une seconde arme telle qu'une épée ou une masse d'armes. Le Fouet et toute autre arme qu'ils manient attaquent sur la Table TA-3 des Armes à Deux Mains. Le fait de les attraper cause une énorme brûlure et s'accompagne d'une grande douleur. Celui qui serait assez fou pour se trouver dans son étreinte mourrait très certainement déchiré par l'immense force physique du monstre, à moins qu'il ne meure de terreur avant cela. Les Balrogs « volent » au-dessus des obstacles et n'ont pas à toucher le sol sauf en des endroits où la place est restreinte. Ils ont aussi une habileté qui leur permet d'altérer leur taille considérablement.

En leur qualité de Maiar, les Balrogs sont doués d'une imposante présence qui constitue l'une de leurs armes les plus efficaces, à longue portée : Quinconque arrivant en vue d'un Balrog révélé dans toute sa terrible colère doit faire immédiatement un Jet de Résistance (JR) contre l'équivalent d'un Sort « Terreur » de 15e niveau. Si le JR est raté de plus de 50, le personnage s'évanouit ou est immobilisé sur place pour une durée de 1 à 10 rounds (traiter, respectivement, comme inconscient ou assommé). Si l'échec est de plus de 100, le personnage meurt d'une crise cardiaque. L'arme enflammée du Balrog causera un Coup Critique de Chaleur en plus des Coups Critiques Normaux et fera 5-50 Points de Coups (par Flamme) supplémentaires. Le fouet peut atteindre jusqu'à 6 m et il ignore les boucliers. Quiconque entre en contact avec le corps du Balrog, hors de l'eau, subira une Attaque — Boule de Feu (BO + 30) sans aucune soustraction sauf celles qui sont dues aux armures et aux Sorts. Chaque fois qu'un Balrog souhaite utiliser sa force pour déchirer quelqu'un en deux, tout ce qu'il a à faire est d'attraper sa victime, ce qu'il fait sur la table des Manœuvres Difficiles (tous bonus applicables). Une fois que son étreinte est refermée, il doit réussir sur la Table Manœuvres Très Difficile [+ 50] (moins le Bonus de Force de la victime, si elle est consciente). Un résultat de 100 signifie que la victime a été déchirée par le milieu et est donc totalement morte. Un résultat de moins de 100 est le nombre de Points de Coups Commotionnants qui, diminué de son Bonus de Force si elle est consciente, est infligé à la victime.

Le Balrog du ***Seigneur des Anneaux*** est mentionné tout simplement comme « *Le Balrog* » dans la légende occidentale et c'est une créature si horrible que la présence d'un quelconque de ses frères ne pourrait sûrement pas passer inaperçue. Il est raisonable de penser, toutefois, que d'autres Balrogs ont été piégés sous la terre à la suite de la chute de leur Maître, ainsi que le fût le Balrog de la *Moria*. De telles circonstances auraient pu empêcher qu'ils soient détectés. Au Premier Age il y eut beaucoup de Balrogs, qui étaient les serviteurs de Morgoth, l'Ennemi Sombre, le Maître des Ténèbres, et mentor de Sauron. Le cataclysme qui accompagna le départ de Morgoth a englouti pratiquement toute l'armée.

De toutes les entités ténèbreuses des Terres du Milieu, à l'exception de Sauron, aucune ne dispose d'une force physique plus grande que celle des Balrogs. A l'origine ils vinrent des Terres Éternelles, comme les Istari, et comme Sauron, et leur force, lorsqu'on la compare à celle des autres habitants des Terres du Milieu, est énorme. Même les Dragons ont peur des Balrogs. Ils ont été décrits de nombreuses façons par les rares individus qui ont survécu assez longtemps pour parler de leur passage. Les Balrogs sont à la fois d'ombre et de flamme, énormes et changeants, « ailés d'ombres » et limoneux, plus forts que le plus grand des serpents, ils portent un fouet ardent et des épées immenses de taille et de puissance. Ennemis ancestraux, Légolas les qualifie de plus grande Peste des Elfes, après le seigneur de la Tour Sombre. Gandalf combattit pendant dix jours le Balrog de la Moria avant de le vaincre.

CREBAIN — Un type de grandes pies noires qui sont tombées sous l'empire du Mal. Les Crebain vivaient à l'origine dans les forêts de Fangorn et du Pays de Dun. Normalement ils se déplacent en volée importante afin de garder un œil l'un sur l'autre, et d'améliorer leurs chances de repérer ce qu'on leur a ordonné de chercher. Leur fonction est principalement d'effectuer des reconnaissances aussi n'attaquent-ils généralement pas. Ils ont un Bonus de Perception de + 50 lorsqu'ils sont en l'air.



DRAGONS — Il y a trois espèces de Dragons qui ont toutes été créées par Morgoth au Premier Âge. Certains rampent comme des serpents, d'autres marchent et les plus miraculeux sont capables de voler. Toutes les espèces utilisent leur corps physique en combat mais beaucoup des Dragons les plus puissants soufflent un feu à une température extrême. Les Dragons sont longs de 30 à 40 m et leur envergure est supérieure de 20 % à leur longueur. Sur toute leur énorme longueur, ils sont couverts d'écailles dures et brillantes, plus grandes que la main d'un homme. Les Dragons ont une présence horrible qui terrifie ceux qui les regardent, à la manière des Balrogs. Tous sont rusés, vaniteux, extrêmement intelligents et possèdent un éventail de sens très développés. Ils sont rapaces, avares, et adorent la destruction et le feu.

Les attaques physiques de Dragons sont d'une puissance terrifiante. Le MJ doit permettre aux Dragons d'attaquer plusieurs cibles à la fois, une avec chaque membre disponible plus la gueule et la queue. Chaque extrémité pourrait attaquer plus d'une personne, avec un malus de − 15 pour chaque cible supplémentaire et en plus un Dragon peut attaquer une cible avec deux extrémités adjacentes. Certains Dragons disposent de l'arme la plus effrayante que l'on puisse trouver chez ces créatures : le Souffle. Lorsqu'il est utilisé contre une cible, il fonctionne sur la Table TA-7 des Attaques Foudroyantes, avec un BO de 100-150, jusqu'à 90 m. Lorsque le Souffle est utilisé contre un groupe, l'attaque doit être résolue sur la Table TA-8 des Attaques en Boules et le BO est alors échelonné entre 50 et 75 et la portée se limite à 45 m. Lorsqu'il est utilisé sur la table des Attaques en Boules, il prend la forme d'un cône dont la base mesure 15 m de large. Un Dragon peut Souffler une fois tous les six rounds ; jusqu'à 4-6 fois par heure.

Avec un souffle qui frappe comme un ouragan, un Dragon peut faire en sorte qu'une rivière fume comme une tasse de thé, et réduire en cendres et en ruines carbonisées toute

une vigoureuse colonie humaine. Le Puissant Dragon ailé apparut pour la première fois au Premier Âge, lorsque Morgoth voulut détruire les Valar. Il lâcha une armée de monstres ailés crachant le feu sous le commandement de *Ancalagon le Noir,* le plus puissant de tous les Dragons (auprès de qui Smaug ressemblerait à un Hobbit maladif). Heureusement pour les tenants du Bien, Ancalagon fût détruit par Eärendil au cours d'une bataille aérienne. Ancalagon, tué, tomba sur les « Montagnes de la Tyrannie », élevées par Morgoth et les écrasa (ainsi que les espoirs de Morgoth) en un fracas d'ampleur géologique tel que toutes les cartes topographiques de l'époque devinrent instantanément fausses.

Les Dragons, quoique peu sages de nature, sont des créatures fourbes et cruelles qui sont capables de raisonnements, de rêves et même de prophéties. Ils sont toujours prêts à suspecter le pire chez les autres car eux-mêmes sont toujours disposés au pire. Rien ne plait plus à un Dragon que de mettre à sac une ville de ses trésors, de les assembler en un monceau d'or et à y nicher pendant un siècle ou deux. Les Dragons sont affligés d'une véritable faiblesse ; ils tendent à accroître leur vanité et leur complaisance s'ils ne sont pas contredits, ce qui les conduit à se trahir eux-mêmes dans des discours énigmatiques. De plus il semble que chacun ait un « talon d'Achille » ; une petite partie du corps où l'armure peut être percée facilement et des dégâts mortels infligés.



DUMBELDORS — Une race de féroces insectes ailés mentionnés dans les poèmes Hobbits. Ce sont essentiellement des guêpes de 3 à 4 kg, jaunes et noires, dont le dard empoisonné délivre 2 — 20 Points de Coups si la cible est touchée, plus un Coup Critique si elle manque un JR contre un Poison de 3e niveau.

ENT, ONODRIM — Les Ents constituent la plus grande et la plus forte des races naturelles. Leurs membres sont très durs et peuvent déchirer la pierre ou l'acier lorsqu'ils sont en colère, une vision que peu de gens souhaitent voir. Quiconque voyant un Ent lorsqu'il est enragé doit résister à un Sort de Terreur de 10e niveau. Ceux qui ratent ce JR d'un nombre compris de 1 et 50 s'enfuient ; ceux qui le ratent de plus de 50 sont immobilisés par la terreur pour 1-100 rounds. Un Ent peut utiliser n'importe quel objet à sa portée comme projectile lancé, comme un géant, mais avec un BO de 110 dû à une plus grande agilité. L'épiderme des Ents est extrêmement dur, résistant à presque tout sauf à de puissants coups de hache. Pour cette raison, les coups portés avec des armes contondantes, ou des flèches, ne font que la moitié de leurs dégâts normaux et doivent faire un Coup Critiques des Grandes Créatures « E » avant de tirer dans la Table des Coups Critiques avec un modificateur de – 10. Les armes de Flammes et de Feu les affectent comme les autres créatures.

Quoique le plus ancien des peuples doués de parole, les Ents étaient encore en sommeil lorsque vinrent les Elfes. Les Elfes leur enseignèrent la parole et leur inspirèrent l'idée de la mobilité. Les Ents sont les gardiens des forêts et ressemblent généralement à une variété d'arbres.Cela conduit à une grande diversité de tailles et de descriptions. D'une nature douce, les Ents ne sont pas prompts à réfléchir mais ils n'agissent pas inconsidérément sauf lorsqu'ils sont dans une grande colère.

Les Ents sont une race qui s'éteint. Partiellement à cause du retour à leur forme dormante proche des arbres, par suite de lassitude, d'oubli, ou d'amertume. Une autre raison clef réside dans la disparition des Ents-Femmes. Au fil de nombreuses années, elles se sont éloignées de leurs compagnons, et ont disparu des pages de l'Histoire.



FAISTITYCELYN — Un gigantesque animal semblable à une tortue qui n'est mentionné que dans les légendes hobbites, le Fastitocalon est suffisamment grand pour que l'on puisse camper dessus. Ils doivent être longs d'environ 50 m et à peu près aussi larges avec une gigantesque tête et de gigantesques nageoires. Mis en colère, ils pourraient trouver très facile de détruire un bateau ou un navire.

FÉROCES AILÉES — Cruelles caricatures des aigles, ces créatures nichent généralement dans les cavernes élevées, ou sur les pentes abritées de surplombs rocheux. On en trouve également un certain nombre, disséminé dans les collines au Sud de Mirkwood. Ces créatures, qui peuvent atteindre une taille de 10 m pour une envergure de 10-12 m, ont une lointaine parenté avec les canards des glaces des Temps Anciens. Elles ne disposent pas du souffle de feu des Dragons, mais leur armure physique est formidable. Elles ont des griffes de 20 cm et des crocs de 15 cm ; leurs membres et leurs machoires sont d'une taille en rapport.

Les Féroces Ailées ont une excellente vision nocturne, elles sont capables de glisser dans l'air sans bruit et sans effort et ainsi d'attaquer la nuit par surprise (Appliquer un BO de + 50 pour la première attaque de nuit, si la victime ne réussit pas un Jet de perception à – 30 pour repérer la bête). De jour elles utilisent une approche plus directe. Il s'agit d'un piqué qui empale leur cible sur leurs griffes déployées. Créatures quelques peu sociales, elles chassent le plus souvent par couple, l'une des deux bêtes tentant de distraire la proie pendant que l'autre l'attaque par derrière. Les grandes Féroces Ailées peuvent supporter les poids de deux hommes en vol, elles sont souvent utilisées comme monture par les Nazgûl de Sauron et par les Seigneurs de Guerre Olog-Hai.

GÉANTS — Encore une créature qui n'est mentionnée que dans les légendes hobbites. Ces monstres, grands de 3 mètres, sont réputés garder les passes de Rhovanion. Grands et simples d'esprit, il convient tout de même de les éviter. En théorie, ils attaquent avec leurs massues. Ils sont également capables de lancer tout objet qui se trouve à portée de leurs mains, et d'écraser leurs adversaires sous leurs pieds immenses. Ces deux attaques requièrent un jet de Manœuvre, contre le Bonus Manœuvre et Mouvement de leur cible ; si cela réussit ils attaquent alors avec un BO de 90. Le lancement des objets est résolu sur la Table d'Attaque des Projectiles (et inflige le double de points de coups), alors que le « piétinement » l'est sur la Table des Armes à Deux Mains TA-3, et cause le triple des Points de Coups indiqués.

GRANDES ARAIGNÉES — On les rencontre dans les vieilles forêts des Terres du Milieu. Ces araignées géantes sont ce qui reste d'une race maléfique engendré par Morgoth et augmentée par Ungoliant. Intelligentes et dotées de paroles, ces araignées peuvent aisément piéger et dévorer tous leurs ennemis sauf les plus vaillants. La plus grande des Araignées des Terres du Milieu, pendant le Troisième Age, est Shelob la Grande. Elle vit dans le Cirith Ungol où elle est laissée seule, même par Sauron. La majorité des araignées plus petites ont établi leur résidence dans la forêt de Greenwood, rebaptisée depuis Mirkwood. Ce sont ces araignées plus petites dont les caractéristiques sont présentées. Shelob serait beaucoup plus effrayante. Même les plus petites constituent une force avec laquelle il faut compter, car elles opèrent en très grand nombre, possèdent un poison étourdissant, et sont capable de filer leurs toiles très rapidement. Toute morsure qui touche sa cible et délivre un Critique « A » ou mieux force la victime à un Jet de Résistance contre un Poison de 5e niveau (l'échec équivaut à l'inconscience). Si le JR est réussi, chaque JR contre d'éventuelles morsures successives est à deux niveaux plus haut. Tout JR raté de plus de 50 fait que la victime meurt en 6 rounds.



GRANDS AIGLES — Les Grands Aigles sont les maîtres absolus de l'air dans les montagnes septentrionales où seul un Dragon équipé pour la guerre pourrait contester leur suprématie. Ce sont les plus grands de tous les oiseaux et l'on pense qu'ils sont de création divine ; les Eldar, les premiers Elfes, pensaient que les Aigles étaient la manifestation de l'esprit de Manwë, Seigneur de Valar. En vérité les Aigles semblent dignes d'une telle adoration. D'esprit indomptable et jamais dirigé vers le Mal, les Aigles vivaient au faîtes des arbres du Monde lorsque Manwë leur ordonna de bâtir leurs aires sur les crêtes des plus hautes montagnes des Terres du Milieu afin de toujours garder un œil sur les Terres Mortelles d'en dessous et de lui rapporter ce qu'ils verraient et entendraient. Ces « rapporteurs » ailés étaient bien plus grands, en taille, que leurs descendants du Troisième Age ; Thorondor, le premier Roi des Aigles avait une envergure de 60 m.

Dans la tourmente du Premier Age, les Aigles servirent vaillamment les Eldar ; après que Beleriand fut englouti par la mer, les aigles s'envolèrent vers l'Est. Certains se dirigèrent vers les pics élevés des Monts Brumeux (alors le territoire des inhospitaliers Orques), et certains vers les Montagnes Grises où les Dragons dormaient, s'accouplaient et se rendormaient. Dans ces hauteurs enneigées, la rivalité naturelle entre les bêtes géantes aiguisa leurs serres. Plus tard, au Troisième Age, les Nains, les Elfes, les Hobbits, les Istari et les humains en vinrent à dépendre des Aigles pour leurs sauvetages, leurs renseignements et leurs défenses. Lorsque les Aigles acceptèrent de coopérer, ceux qui cherchaient de l'aide ne furent pas désappointés.

Les grands Aigles des Terres du Milieu sont des oiseaux princiers. Impérieux, rapides et hautains, ces chasseurs sont sans merci pour leurs ennemis et pour leurs proies. Coincé dans les serres d'un aigle, un ennemi pourrait aussi bien fermer les yeux et se préparer pour l'éternité. Armé d'un bec crochu et de quatre serres alignées en forme de machoires, un aigle peut facilement saisir, frapper, ou empaler sa proie. Il n'est pas facile d'en venir à bout par la force. Relativement parlant, les yeux d'un aigle sont plus grands que ceux d'un humain et, contrairement à ceux des autres oiseaux, leur rétine contient une concentration dense de nerfs optiques qui perçoivent les couleurs de manière extraordinairement précise. Un aigle, en vol plané, peut percevoir huit fois plus de détails du paysage que ne le pourrait faire un humain. A titre d'exemple, on se souviendra que le Seigneur des Aigles pouvait voir un lièvre filant à couvert à 1 600 m en dessous, au clair de lune. Cette merveilleuse acuité visuelle s'accompagne d'une mobilité exceptionnelle de l'œil qui permet de voir aussi bien devant que sur les côtés ce qui confère à l'oiseau géant une excellente vision périphérique. L'obscurité ne lui fait perdre que très peu d'acuité et de clarté visuelle.

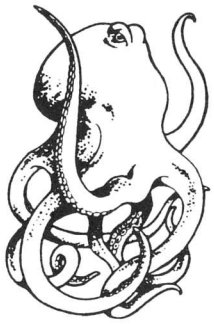
Les grands dons naturels des Aigles font d'eux des alliés très précieux en guerre. Toutefois, ils sont autoritaires et dénués de sentiments, concis et rationnels, il est difficile de les séduire. Contrairement aux Dragons qui, à un contre un, ont un pouvoir destructeur plus grand, les Aigles opèrent en groupe et leur sagesse, comme leurs connaissances, les rend redoutables pour à peu près toutes les forces maléfiques des Terres du Milieu. Ces bêtes, extrêmement sages et intelligentes, n'interviennent pas souvent dans le cours du Monde, mais s'ils se mettent à agir, leur interférence se doit d'être la plus efficace et la plus puissante.



HUMMERHORNS — Il est dit que ces grands insectes attaquent les chevaliers en armure. Leur forme est assez semblable à celle des moustiques mais ils ont une envergure d'environ 1 m 20 et pèse environ 5 kg. Adorant les marais, ils attaquent en essaim sur n'importe quels passants malchanceux, et ce jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou que les victimes soient totalement « décortiquées ».

HUORNS — Les Huorns sont soit des arbres actifs, soit des Ents statiques ; le chainon manquant en quelque sorte. 50 % du temps, ils sont présents avec les Ents. Ils se battent et se défendent comme les Ents mais sont plus lents et pas véritablement sensibles. Dans beaucoup de cas, ils obéissent aux volontés des Ents, et se battent à leurs côtés quoique ce peut être pour des raisons différentes.

KRAKENS — Gigantesques et maléfiques cousins du calmar géant, les Krakens sont utilisés partout où les forces des Ténèbres éprouvent le besoin de faire garder une zone d'eau salée ou d'eau douce. Chaque Kraken a beaucoup, beaucoup de bras et il est capable d'attaquer jusqu'à trois cibles avec toute son efficacité. Cela se traduit par un Bonus qui peut atteindre 50 pour chaque attaque qu'il décide de faire en se concentrant. Au cours d'un même round, chaque attaque tentée sur chaque cible, au delà de la troisième, subit une soustraction de 25. Une fois qu'elle est empêtrée (ce qui se produit sur un Coup Critique « C » ou mieux), la victime perd son Bonus de Bouclier et le Kraken gagne un Bonus de 20 en plus de tout autre Bonus de Situation applicable. La Table TS-2 précise qu'il existe trois tailles de Krakens, la différence majeure entre ces trois tailles réside dans les BO et les TA.

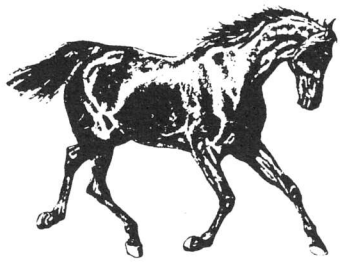


LOUPS-GAROUS — Esprits mauvais, tenus en esclavage par un Mal plus grand encore, les loups-garous furent les serviteurs de Sauron durant la guerre de Beleriand, au Premier Age. Les loups-garous s'expriment à la fois en Noir Parler et dans la majorité des Langues Elfiques. Mais ce n'est là qu'une petite partie de leur habileté. Comme les Balrogs, ils forcent leurs adversaires à résister à leur horrible présence, toutefois le JR est basé sur une attaque du 5e niveau seulement. Maiar mineurs ou autre type d'esprit, on ne les tue pas facilement. S'ils sont tués, leur esprit n'est que momentanément retiré du plan physique et ils reviendront pour poursuivre leur assassin.





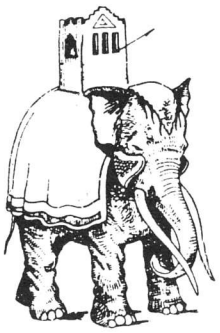
MEARAS — Les super chevaux des Rohirrim. Ils font l'objet d'une véritable vénération de la part des blonds hommes du Nord. Les Mearas sont plus intelligents, plus rapides et plus robustes que les autres chevaux, au point qu'ils font des chevaux de guerre idéaux, pour ceux qui parviennent à les acquérir. Aucun Rohirrim ne vendra jamais une telle monture, et il voudra très certainement s'enquérir de son origine, s'il en voyait un entre d'autres mains que celles d'un noble Rohir.



MEWLIPS — Les Mewlips sont une race maléfique d'esprits cannibales dont il est dit qu'elle s'apparente à celle des Wights. Ils apprécient les marais et les marécages fétides dont ils rendent les abords dangereux. Toutefois, il peut s'avérer profitable de les tuer car ces bêtes sont thésauriseuses. Si un groupe de Mewlips est chassé ou totalement tué, un jet de Pistage à – 50 amènera le groupe au repaire, et donc aux trésors des Mewlips, ainsi qu'à un autre groupe de Mewlips — généralement plus important — installé sur des positions défensives d'un terrain qu'il connaît bien.

MOUCHES DE MORDOR — Les seules bêtes de Mordor. Ces insectes grisâtres sont tous marqués au dos de l'Oeil de Sauron. Individuellement elles ressembleraient plutôt à des taons.

MÛMAKIL — Très semblables aux mammouths laineux dont la race est éteinte, les Mûmakil ont été entraînés comme bêtes de guerre par les Haradrim et autres Suderons. Tous les Mûmakil aiment la bataille et sont très difficiles à contrôler lorsqu'ils s'y sont joints. Tout cheval qui passe à moins de 30 m d'un Mûmakil se doit de réussir un Jet de Résistance contre un Sort de Terreur du 10e niveau, sinon il s'enfuit terrorisé (Le cavalier applique son Bonus d'Équitation comme modificateur). En raison de la dureté naturelle de leur peau et de leur armure lorsqu'ils sont en harnachement de guerre, les flèches ne font que la moitié des dégâts normaux et n'infligent de Coups Critiques (Table des Coups Critiques Physiques aux Grandes Créatures, moins 10) qu'avec « D » ou mieux.



NAZGÛL — Les plus grands de tous les serviteurs du Mal pendant le Troisième Âge, les Nazgûl sont craints de tous. Ils sont aussi appelés les « Spectres de l'Anneau » ou, plus simplement « les Neuf ». Ce sont neuf grands Seigneurs des Hommes qui furent asservis par Sauron au Deuxième Âge. Chacun d'eux a convoité de grands pouvoirs et accepté l'un des neuf Anneaux des Hommes, forgés par Sauron. Comme ces Anneaux étaient dominés par l'Anneau Unique et contrôlés par le Seigneur Ténébreux, les Nazgûl devinrent ses esclaves. Au fil du temps ils devinrent immortels en esprit, pendant que leur corps commençait à s'estomper. Ils devinrent essentiellement des « ombres » douées de grands pouvoirs, et ils sont maintenant les plus fidèles lieutenants de Sauron. Le Roi-Sorcier d'Angmar, que l'on nomme aussi Seigneur de Morgul, est leur chef. De tous, c'est lui qui détient les plus grands pouvoirs, et la capacité d'entreprendre des actions indépendantes. Les Nazgûl craignent les eaux profondes ou courantes, le feu, et les Noms Elfiques sacrés tels que « Elbereth ». Suivant les critères habituels, ils sont pratiquement aveugles, mais ils possèdent un surprenant odorat et ils peuvent requérir l'aide d'autres créatures (comme leurs chevaux spécialement entraînés). Leurs pouvoirs sont amoindris durant le jour ; Khamûl, leur commandant en second, a une peur considérable de la Lumière. Tous les Nazgûl partagent cette faiblesse à des degrés plus ou moins importants, mais tous, y compris Khamûl, peuvent maîtriser leur frayeur.

Les Nazgûl portent de grandes capes sombres, des hauberts et des casques. Sous leurs vêtements, ce ne sont que des formes brumeuses, pratiquement dépourvues de substance. Les pouvoirs spéciaux des Nazgûl sont très nombreux mais ils utilisent également des armes plus « terrestres » telles que l'épée ou la dague empoisonnée. Un de leurs pouvoirs spéciaux est la peur. Quiconque passe en vue d'un Nazgûl est affecté par une sensation de malaise et par la peur (et cela sans JR). Quiconque est assez fou pour les combattre face à face et voir, ainsi, leurs yeux animés d'une lueur rouge doit réussir un JR (niveau 15) ou se trouver immobilisé, en plein combat, et se faire faucher comme un épi de blé. Quiconque survit à un contact avec un Nazgûl, ou reçoit un Coup Critique de la part d'un Nazgûl, doit réussir un JR (niveau 10 — Théurgie) ou subir le Souffle Noir (Si c'est un Coup Critique qui entraîne ce JR, le Jet de Résistance est modifié de − 30). C'est assez similaire à la mort de froid — indépendamment de la température — mais le Souffle Noir gèle et détruit l'esprit et l'âme de la victime. La mort intervient au bout de 10 jours et cela n'est modifié que par un nombre de jours égal au Bonus de Constitution de la victime.

La majorité des armes se rétractent et disparaissent au contact des Nazgûl. Aucune arme, excepté celles qui sont de fabrication Elfique ou Núménoréenne, ne blessera un Nazgûl, même si elle le touche. Un JR (contre une Attaque de 10e niveau) doit être fait pour toute arme qui touche un Nazgûl. Toutes les armes sont considérées comme étant du 1er Niveau mais les modificateurs suivants s'appliquent : Le double du Bonus de l'arme (un Bonus de + 10 ajoute 20 au JR, etc.), Fabrication Elfique : + 20, Núménoréenne : + 10, armes sacrées : + 30. Ces Bonus sont cumulatifs (ex. : Une Épée courte + 15 fabriquée en Núménor aurait un Bonus de + 40 pour un JR nécessaire de 45 ou plus).

Tous les Nazgûl sont capables d'utiliser certaines sortes de Sorts de différents pouvoirs. De tous les Nazgûl, le Roi-Sorcier d'Angmar est celui qui est le plus incliné à user de sorcellerie. Généralement, les Nazgûl chevauchent de grands chevaux noirs ou des Féroces Ailées qui sont immunisés à leur présence. Ces chevaux prêtent leurs sens physiques aux Nazgûl. Comme les Nazgûl sont des esprits, leur vision est meilleure dans le monde des esprits, et ils s'en remettent le plus souvent à une symbiose, comme celle qui existe avec leurs chevaux, pour interagir directement dans les endroits normaux du monde.

OLOG-HAI — Voir descrition raciale au chapitre 8.0.

ORQUES — Voir description raciale au chapitre 8.0.

TROLLS — Voir description raciale au chapitre 8.0.





VAMPIRES — Les vampires sont d'autres anciennes bêtes issues des Puits de Morgoth. Beaucoup de ses serviteurs en chef et de ses messagers, ainsi que ceux de Sauron, prirent la forme de vampires. Tous les vampires peuvent voler. Ils sont armés à la fois d'armes et de serres puissantes, au bout





de leurs ailes. Ce sont des esprits et ils affectent les armes comme le font les Nazgûl mais avec un effet du troisième niveau seulement. Le plus fameux de tous les vampires fut Thuringwhetil, au Premier Age. Après la perte de son manteau magique et sa disparition, la cape fut utilisée par Lúthien qui, avec Beren, s'infiltra dans Angband et vola les Silmarils.

WARGS — Comme les grands aigles sont plus grands que les aigles de la terre, ainsi sont les Wargs, plus grands que les loups ordinaires. Malicieux mais intelligents, ces bêtes sont assez grandes pour servir de montures aux Orques, dans les tribus avec lesquelles ils se sont alliés.



WIGHTS — Les Wights apparaissent comme de sombres ombres de forme humaine avec des yeux semblables à de faibles lumières. Ils habitent le même monde que les épouvantables Nazgûl et sont difficiles à percevoir autrement que comme des formes sombres et brumeuses. S'ils sont observés à l'aide de moyens magiques spéciaux, ils apparaîtront sous la forme déguenillée de Seigneurs humains aux yeux froids et cruels. Les Wights habitent les vieilles tombes des Dúnedain, envoyés comme messagers de Désespoir par Sauron et le Roi-Sorcier d'Angmar.

Les Wights sont très difficiles à tuer. Ils ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les armes non magiques. Ils déterminent leurs Coups Critiques sur la Table des Grandes Créatures, et ont le même pouvoir de dissolution des armes que les Nazgûl (effet du 3e niveau). Quiconque est touché par un Wight, ou par une de ses armes, est affecté comme par le Souffle Noir des Nazgûl ; mais avec un effet du 7e niveau ; l'effet est immédiat. Les Wights affectent aussi leurs « spectateurs » comme le font les Balrogs, mais seulement au 5e niveau.

Le seul moyen de tuer un Wight définitivement consiste à le tuer physiquement, puis ouvrir la tombe qu'il habite et disperser son contenu à l'extérieur pour que tous les passants en emportent et ainsi le dispersent définitivement. Si cela n'est pas fait, la tombe sera rapidement réhabitée par une créature similaire à la précédente. Le Tableau fait apparaître trois types différents de Wights. Le pouvoir d'un Wight donné est en relation directe avec le pouvoir du Seigneur enterré dans la tombe que ce Wight habite.

UN EXEMPLE D'ENVIRONNEMENT DE JEU

Le Maître de Jeu, **et non les Joueurs**, doit lire attentivement ces scénarios. Quand les joueurs seront lancés dans l'aventure, le MJ devra leur décrire les gens, les créatures et les sites présentés dans ce chapitre.

ZONES CIVILISÉES

L'AUBERGE AU DERNIER PONT

La Dernière Auberge se situe sur la rive orientale de la rivière *Mitheithel* (Hoarwell), et juste à la sortie de la *Grande Route de l'Est* qui mène du port Elfe de Rivendel aux terres colonisées de l'Ouest et à la ville de Bree. Le « Dernier Pont » — ainsi appelé parce qu'il se trouve être le pont le plus au Sud, sur la rivière Mitheithel, et également le dernier ouvrage sur la Grande Route de l'Est vers le Sud — est en vue de l'auberge. Les voyages sur cette route sont restreints mais sûrs. La clientèle de l'auberge est abondante (et quelque peu miteuse), mais certains clients peuvent paraître un peu trop impatients d'en apprendre plus sur les trésors qui font l'objet de conversations feutrées, dans la salle publique, autour de quelques verres d'ale. Actuellement, en 1640 du Troisième Age, la région, accidentée, rocheuse, et en grande partie recouverte de forêts de *Rhudaur,* connue sous le nom de *Trollshaws,* est une zone périlleuse à traverser. Les Trolls des Collines errent au Sud de Ettenmoors (près d'Angmar). Ils se sont rassemblés en grand nombre et rôdent à leur gré dans les forêts dès la nuit tombée (dans la journée, ils se terrent dans leurs repaires souterrains en choisissant les os de leurs victimes). Des rumeurs circulent qui font état de disparitions. En ce moment, des bruits parviennent régulièrement aux oreilles aiguisées des aventuriers, chasseurs de fortunes, coureurs de chimères, et autres individus impétueux, ou assez fous pour les écouter, y réfléchir et en tirer des plans. Ces bruits colportés concernent des événements étranges et effroyables qui auraient eu lieu dans un château qui fut abandonné, et qui se situe à mi-chemin entre la Dernière Auberge et l'antique cité des Hommes des Collines, *Cameth Brin.*

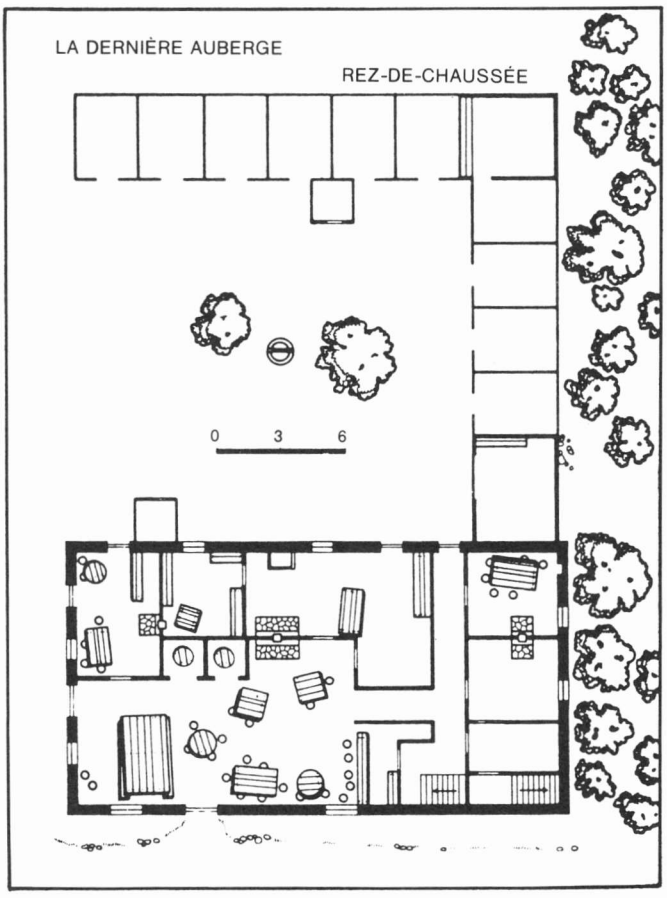
La Dernière Auberge est relativement sûre, propre et spatieuse. Depuis des générations, elle est tenue par la famille Grumm. Les actuels propriétaires, Rubb et Bura Grumm sont honnêtes et travailleurs.

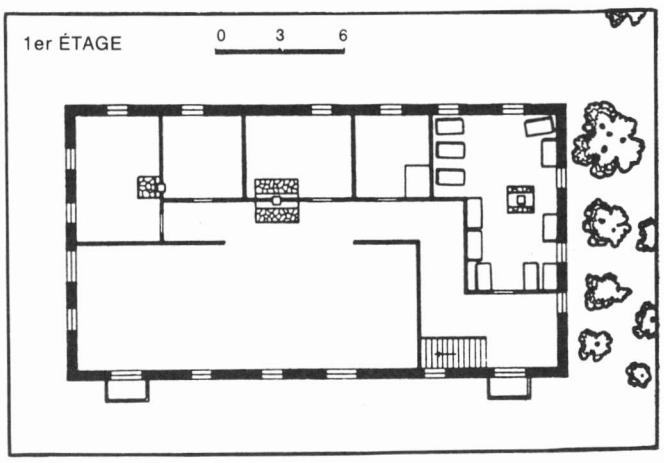
> **NOTE :** *Pour les capacités des personnages, utilisez la Table Matrice des Personnages (TS-3). Les Caractéristiques spécifiques de tous les PNJ de cette Aventure-Exemple peuvent être trouvées dans le Tableau Sommaire des Personnages Non Joueurs, en fin de texte.*

Les Grumm employent leurs deux jeunes fils au service des écuries et leurs filles, Minna, Bannie et Gleefa, à la cuisine et au nettoyage. Bura a une réputation d'excellente infirmière ; elle emploie des Plantes de Soins et des Potions avec une compétence qui a fait dire d'elle qu'elle était une sorcière (en fait elle est Animiste).

En plus des écuries et de la cour qui se trouve derrière, le rez de chaussée de l'auberge se flatte de posséder une spacieuse salle publique, une taverne plus petite destinée aux consommateurs sérieux et aux conversations entre et avec les gens du cru, deux « isoloirs » avec rideaux, une pièce de 4 m sur 4 m destinée aux conversations privées (elle dispose d'une sortie secrète qui donne à l'est de l'auberge dans un bosquet ombragé), et une grande cuisine qui sert les meilleures volailles rôties à l'Est de la rivière. La famille Grumm vit également au rez de chaussée dans des appartements où elle est plutôt à l'étroit.

Le premier étage comprend quatre chambres individuelles, confortables et bien chauffées et deux immenses chambres communes. Toutefois la frugalité a son prix, et le vol est assez courant dans les chambres communes. Des larrons, pick pockets expérimentés, empruntent souvent la route et font leur proie des voyageurs trop confiants qui préfèrent économiser une ou deux pièces de cuivre et dormir dans la grande salle austère et glaciale avec leurs compagnons de voyage. Grâce aux Grumm, qui veillent à la bienséance de leur établissement, les bagarres sont assez rares, mais parfois inévitables.





Beaucoup voyagent régulièrement sur la Grande Route de l'Est et s'arrêtent à la Dernière Auberge, au cours de leurs voyages vers Bree, vers les villes de Rhudaur et occasionnellement vers Rivendell. Indiscutablement, le plus populaire des visiteurs de l'auberge est *Turlin*, le ménestrel errant, splendide et charmant individu que l'on sait aussi prodigue de son argent que de ses histoires et de ses chants. Turlin dort à l'auberge tous les quinze jours ou presque, sur sa route vers Bree à l'Ouest ou vers Cameth Brin au Nord où les Hommes des Collines, très amateurs de Chants, se sont rassemblés. Certains affirment que la voix de miel de Turlin pourrait charmer jusqu'aux écailles du dos d'un troll.

Falen, le marchand, est un autre des clients réguliers de l'auberge. Ce métis de sang Dúnedain et Easterling serait (plaisante-t-on) capable de vendre du soleil à un Orque. Personne, Turlin mis à part, n'en connaît plus que Falen sur les chemins qui vont vers les Trollshaws et qui les contournent.

Le troisième client régulier de l'auberge est un vendeur d'herbes et de Potions, un soi-disant guérisseur, *Goldang*, qui a fui Gondor il y a quelques années après avoir, par inadvertance, empoisonné un Noble de la Cité. Goldang possède aussi une certaine somme d'informations sur Cameth Brin, où il se rend régulièrement, et il déclare que les histoires qui concernent le château autrefois abandonné sont vraies. Pour quelques pièces de Cuivre, il en dira plus, mais seulement dans l'intimité d'une chambre ou d'un isoloir.

Souvent des voyageurs empruntent la Grande Route de l'Est, et font une halte à la Dernière Auberge, mais bien souvent ils sont repartis avant que quelqu'un ait remarqué leur arrivée.

NOTE : *Pour toute information concernant l'engagement de PNJ, voir le paragraphe 4.241.*

En raison de l'éloignement de l'auberge de tout centre de population, ou de production, les prix des accessoires tendent à être un peu élevés pour le goût de la majorité des voyageurs ; aux environs d'une fois et demi le prix normal. La nourriture et le logement sont fournis au prix normal, mais seules les armes les plus courantes peuvent être achetées, généralement à des voyageurs qui ont besoin d'obtenir rapidement quelques pièces de cuivre. Des vêtements succincts peuvent être achetés à Falen qui fournit également des flèches et des arcs. On ne rencontre des objets magiques que très rarement aux alentours de l'auberge. Bura Grumm conserve quelques Plantes de Soins dans un coffre rangé dans le placard à provisions de sa cuisine, mais elles ne sont pas à vendre. Les seuls moyens de transports disponibles sont représentés par un cheval léger et un poney qui se trouvent dans les écuries. Ils seront vendus à une fois et demi leurs prix normaux.

NOTE : *Pour plus d'informations sur les prix, se référer à la Table TS-4.*

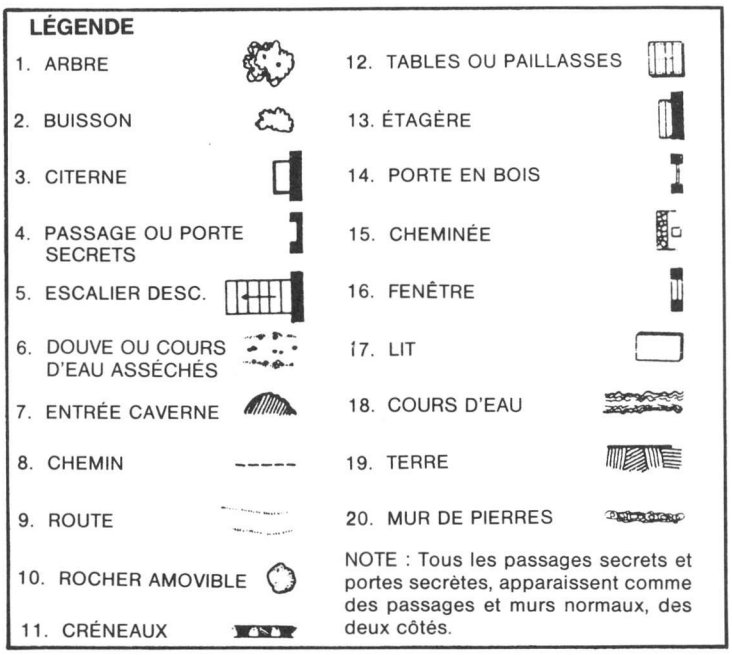
Pour leur première visite, les aventuriers noteront une athmosphère de tristesse dans l'auberge, car *Leddon*, l'aîné des fils Grumm, le plus brillant, a disparu et l'on craint qu'il soit prisonnier des Trolls dans la région toute proche des Trollshaws. Les Grumm offrent une récompense de deux pièces d'or ainsi que le logement et la nourriture à vie à quiconque ramènera Leddon sain et sauf ou, plus tristement, à qui ramènera quelque chose qui puisse être identifié comme les restes de leur fils chéri. Leddon, qui a disparu depuis près d'une semaine, porte un anneau distinctif en os sculpté en forme de bouc dressé sur ses pattes postérieures. Il porte également une vilaine cicatrice au mollet gauche.

Comme dans tous les établissements similaires, ceux qui se trouvent aux carrefours des grandes voies de communications, rien n'est plus abondant que les rumeurs portant sur l'or, les pierres précieuses, les armes et les objets magiques que l'on situe dans la région avoisinante. Entre l'ale et les biscuits, dans la Dernière Auberge, on peut entendre parler du château, dans la forêt, à deux ou trois jours au Nord de l'auberge, juste à l'Est de la rivière. La rumeur affirme que le château est inoccupé et regorge de trésors. Un ivrogne, connu sous le nom de *Grepp,* affirme qu'il est seul à connaître la véritable histoire du château ; il parle d'une carte grossière mais détaillée qui mène au trésor, caché au plus profond de la citadelle. Il donne à entendre que pour une pièce d'or, il pourrait trouver et fournir une copie de la carte. D'après Grepp, buveur invétéré et bavard renommé, le château aurait appartenu il y a longtemps à un mystérieux Edain, noble de bonne naissance ; un Mage dont les expériences avec les animaux ont donné lieu à de nombreux commérages et à tout autant de frayeur. Grepp donne au château le nom de *Herubar Gûlar* (« La demeure du Seigneur de la Haute Sorcellerie »), et il soutient que quelqu'un qui aurait assez de chances pour éviter les nombreux pièges et oubliettes qui protègent, aujourd'hui encore, les richesses qui y sont cachées pourrait devenir l'homme le plus riche et le plus puissant de toute la région des Trollshaws. Quand quelqu'un rit à son récit et lui demande pourquoi lui-même, Grepp, ne recherche pas le trésor, il répond « *je suis trop vieux et trop couard pour cela* ».

Ceux qui seront trop inquiétés par les récits de Grepp, ou par les mises en garde des autres, pour monter une expédition vers le château dans les bois, pourront souhaiter rassembler des amis qui partagent leur point de vue, et se concentrer vers un but plus simple du type : reconnaissance d'un repaire Troll, et son attaque si tout va bien. Ces repaires sont généralement creusés dans le roc, au plus profond des forêts qui bordent l'auberge, et la majorité d'entre eux renferme de substantiels butins.

Des aventuriers aux cœurs vaillants pourraient prendre en compte l'offre des Grumm et partir à la recherche de leur fils, en espérant le sauver et — qui sait ? — ramasser un peu d'or et de pierres précieuses au cours de l'opération. Cela ne les empêcheraient pas de revenir ensuite pour réclamer leur récompense.

Sous les ormes et les chênes des Trollshaws, beaucoup d'aventures attendent. A l'auberge, on peut tenter d'obtenir le plus d'informations possible. Dans les bois on découvrira pourquoi cette région n'est pas habitées par les hommes et pourquoi ils l'appellent *Trollshaws.*



LA CAMPAGNE

Trois graves dangers attendent ceux qui sont assez courageux, ou assez assoiffés de richesses, pour voyager dans les environs des forêts sombres et dangereuses que l'on nomme les Trollshaws : Les Hommes des Collines, primitifs et superstitieux ; les invraisemblables et antipathiques créatures qui donnent leur nom à la région, *les Trolls des Collines,* et les patrouilles errantes des Orques d'Angmar. Que l'on soit à la recherche de plantes, ou de cachettes de pierres précieuses, on a tout intérêt à éviter les rencontres avec n'importe lesquels des représentants de ce désagréable trio de groupes menaçants. Les dangers naturels — rencontres avec une meute de loups affamés, avec une ourse noire gardant ses petits — sont aussi nombreux dans ces forêts sauvages. La seule chance de rencontre amicale se trouve dans la région escarpée, au Nord de la Grande Route de l'Est, où quelques Forts habitent encore les Trollshaws. Mais le face à face avec ces Hobbits est rare. Le problème est que si un Fort est assez maladroit pour être rencontré de la sorte, c'est qu'il est drogué, à moitié mort, ou complètement fou.

NOTE : *Pour plus d'informations sur les déplacements, la recherche d'action, et ce qui se passe quand on la rencontre, on se reportera au paragraphe 5.23 — ÉVASION ET DISSIMULATION, ou au 5.24 — RENCONTRES. La Table TS-10 des RENCONTRES peut aussi s'avérer utile.*

LES HOMMES DES COLLINES

Les Hommes des Collines, descendants des Dunlendings, et juste aussi hospitaliers qu'eux, ont combattu le Roi-Sorcier lorsqu'il asservit (certains ont dit « rasa ») Rhudaur, il y a des centaines d'années. Maintenant, ils se battent pour lui, au moins lorsque cela leur est « demandé ». Amateurs de bijoux de cuivre, et de bruyants chants paillards, les Hommes des Collines apprécient la vie au grand air, et l'escalade de pentes rocheuses à la manière des chèvres des montagnes. Supertitieux et xénophobes, les Hommes des Collines craignent les ténèbres et préfèrent passer les longues nuits d'hiver dans leurs foyers, parlant beaucoup trop fort, se lançant des insultes et des malédictions, et riant à gorge déployée des malheurs et des faux pas qui tireraient des larmes à des races plus « humaines ».

Entre eux, les Hommes des Collines parlent le *Dunael,* toutefois une majorité connaît assez bien le Westron. Ils offrent également des sacrifices à leurs vindicatives et méprisables divinités. Ils méprisent les Woses, les Nains et les Dúnedain (que l'on rencontre rarement dans ces endroits), autant que les Orques et les Rohirim.

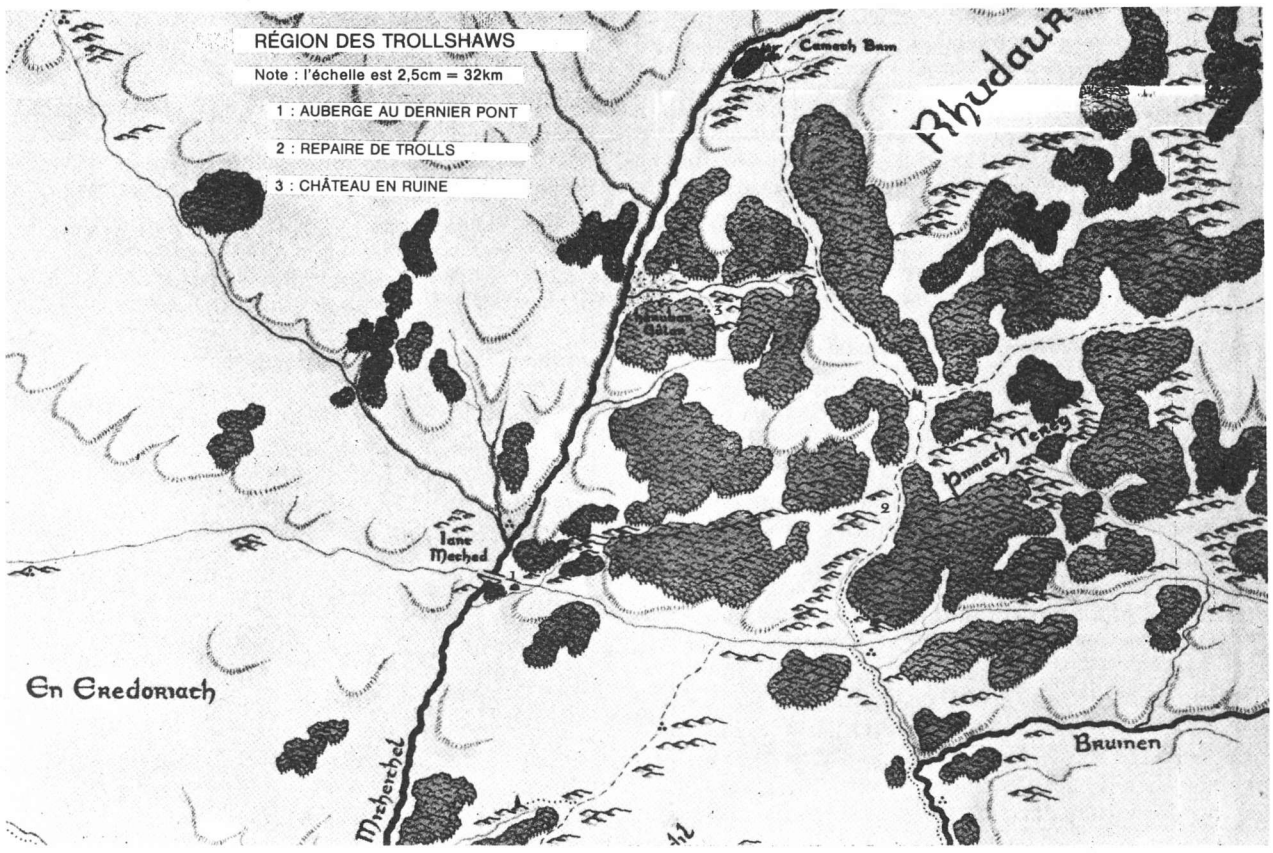
Les Hommes des Collines sont de grands pisteurs ; il est presque impossible qu'ils perdent votre trace, ou se lancent sur une fausse piste, et ils sont aussi silencieux que les félins des montagnes ; ils connaissent si bien les Trollshaws qu'ils pourraient vous y guider les yeux bandés, mais jamais ils ne vous feront assez confiance pour seulement vous tourner le dos (et un aventurier sage serait bien avisé de faire de même avec eux).

LES TROLLS DES COLLINES

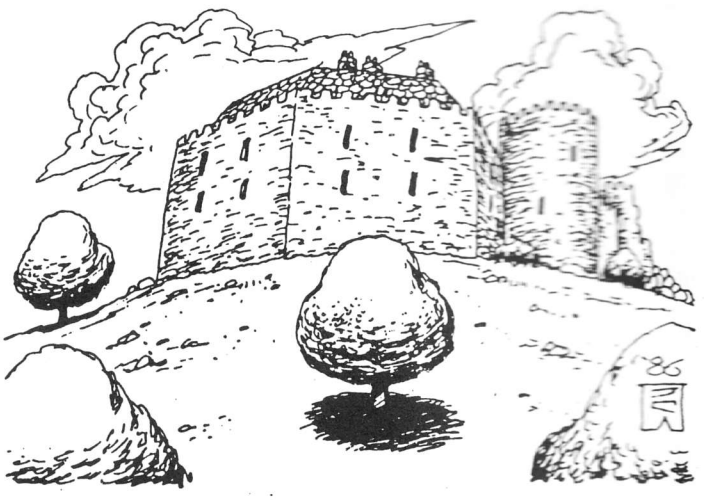
Les Trolls sont gigantesques, rudes, coléreux, stupides et assoiffés de sang, et les Trolls des Collines de cette région, quoique un peu plus intelligents que leurs congénères, ne font pas exception à la règle. Ils possèdent quelques rudiments de Westron, juste assez pour vous faire comprendre que vous êtes en grand danger et qu'il ne vous reste que quelques instants pour vous faire des amis ou mourir. Rien n'est plus appréciable, pour un Troll, que de ronger la viande et les os avec ses abominables dents. Toutefois, ils préfèrent engraisser leurs victimes pendant plusieurs jours avant de faire leur dîner des malheureux que la chance a abandonnés. Les Trolls des Collines emploient des marteaux de combat, aussi bien que leurs griffes et, comme beaucoup de Trolls, ils doivent éviter la lumière du soleil qui a le pouvoir de les pétrifier. Quand cela arrive, cet accident a le don de plonger les compagnons des Trolls malchanceux au paroxysme d'un fou-rire hideux.

LES PATROUILLES D'ANGMAR

Le Roi-Sorcier garde un œil sur les Trollshaws. Ses Orques et ses Wargs visitent régulièrement la forêt de Rhudaur, en quête de nouvelles et de nourriture « sur pied » qui voyage dans les régions civilisées de l'Ouest.



SITES D'AVENTURES



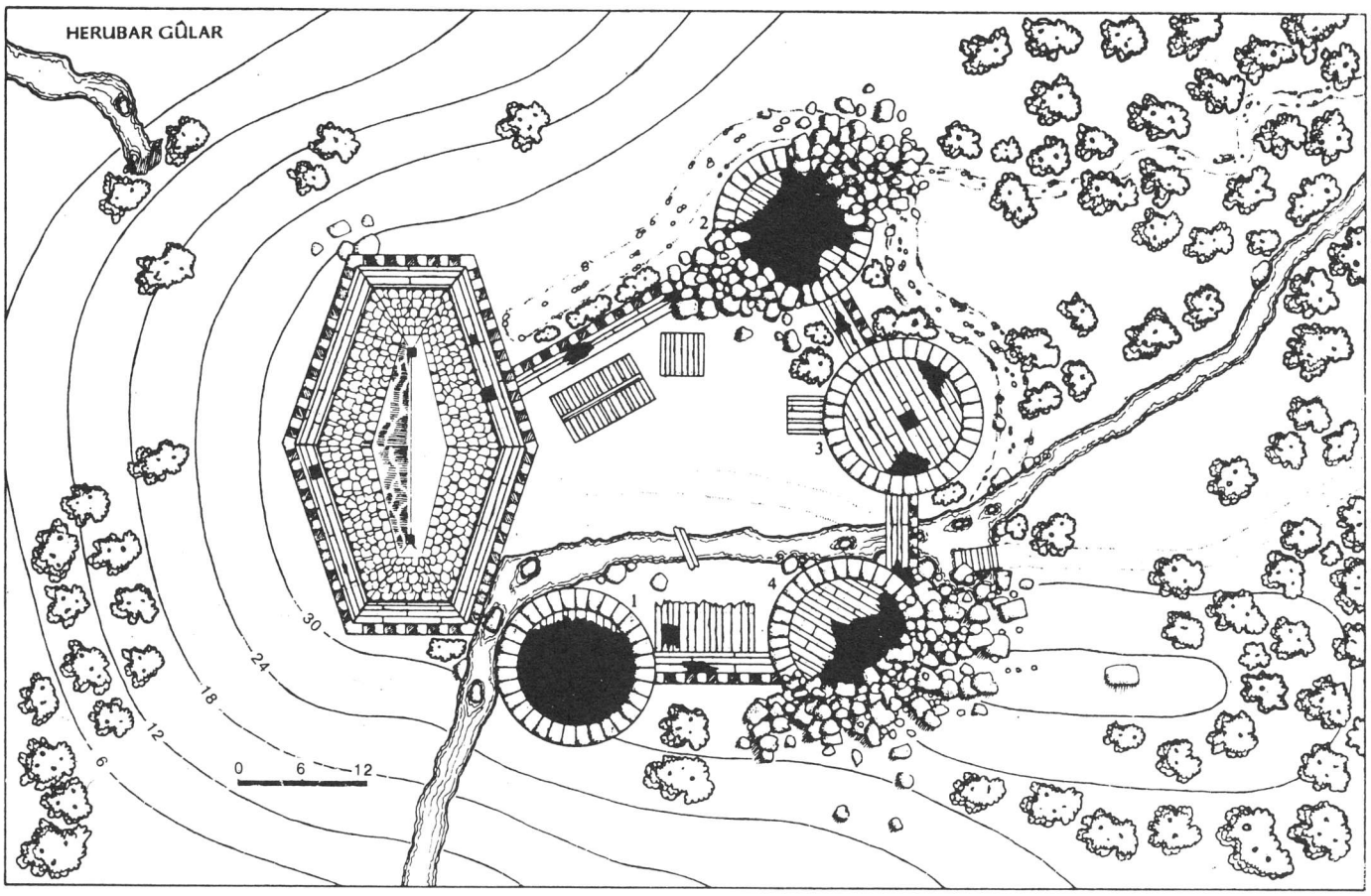
LE CHATEAU EN RUINE

A trois jours au Nord de la Dernière Auberge, et juste à un affluent de la rivière Mitheitheil, se trouve un croulant édifice, ruines surnaturelles de ce qui fût un château magnifique, *Herubar Gûlar*, « La demeure du Seigneur de la Haute Sorcellerie ». Le ruisseau qui a autrefois alimenté les douves qui protégeaient le château des attaques frontales est passé sous le mur, et miné les fondations de la tour 3 qui est inondée, il a aussi fait écrouler la tour 4 qui a comblé le ruisseau et détourné son cours (une rivière souterraine contourne maintenant le mur par l'arrière et fournit un moyen d'évasion depuis les plus profondes entrailles de la forteresse, si l'on pousse aussi loin l'exploration du château le plus craint de la forêt). Le pont principal est détruit, et les restes en sont noircis. L'entrée par le pont de planches éclatées est inondée, mais la route d'approche, toutefois, est surélevée et sèche. Les falaises à pic qui se trouvent derrière le château fournissent une protection idéale pour ses habitants actuels, une bande d'Orques tapageurs menés par leur chef, *Thuk*, et son maître, l'insaisissable Mage itinérant, agent du Roi-Sorcier, que les Orques du château connaissent sous le nom de *Ar-Gûlar* (le P.J. observateur pourrait reconnaître ce beau malfaisant, sous son apparence habituelle à l'auberge, où il charme l'auditoire sous les traits de *Turlin*, le ménestrel errant). Ar-Gûlar est, en fait, un noble Edain déchu, bâtard d'un puissant seigneur de Rhudaur. Tout héritage lui a été refusé, mais il a reçu une éducation extraordinaire et a développé, un peu par dépit, l'utilisation de la Magie et de la Sorcellerie, et la volonté de vengeance contre la noblesse Edain. C'est ainsi qu'il a été conduit par le Destin vers la Sombre Porte du Royaume du Roi-Sorcier.

La mission de Ar-Gûlar consiste en trois points. Premièrement, rassembler toutes les informations qu'il peut sur les habitants de la région, leurs mouvements et leurs buts ; deuxièmement, causer le plus de troubles possible en confisquant toutes les richesses qu'il peut ; et enfin, faire un rapport complet de tout ce qu'il apprend, et livrer au Roi-Sorcier la majorité de ses gains acquis par la perfidie et la magie noire.

L'entrée évidente du château passe par la route ou le long du lit du cours d'eau, en prenant soin de profiter du couvert des arbres et des arbrisseaux. Deux Orques, au moins, sont de garde. A la surveillance au premier étage de la tour 1, où les Orques dorment, et au second étage du château hexagonal, là où un observatoire en ruine offre une large vue sur le paysage, avant le pont, les Orques sont plus vigilants dans l'obscurité. Durant les heures de jours, les Orques de garde n'y voient pas très bien et s'en remettent plutôt à leur ouïe aiguisée.

NOTE : *Les escaliers et passages secrets qui correspondent entre eux sont marqués de lettres majuscules correspondantes.*



LES QUATRES TOURS

Les aventuriers qui ont « assez de tripes » pour entrer dans le château effondré pourront vouloir visiter tout d'abord les quatre tours délabrées, afin de se tranquiliser et de vérifier s'il n'y a pas quelques butins cachés là. Les quatre tours ont un diamètre de 15 m, et un escalier intérieur qui monte à partir du rez-de-chaussée. Heureusement pour les pillards potentiels, une seule est occupée par ces Orques.

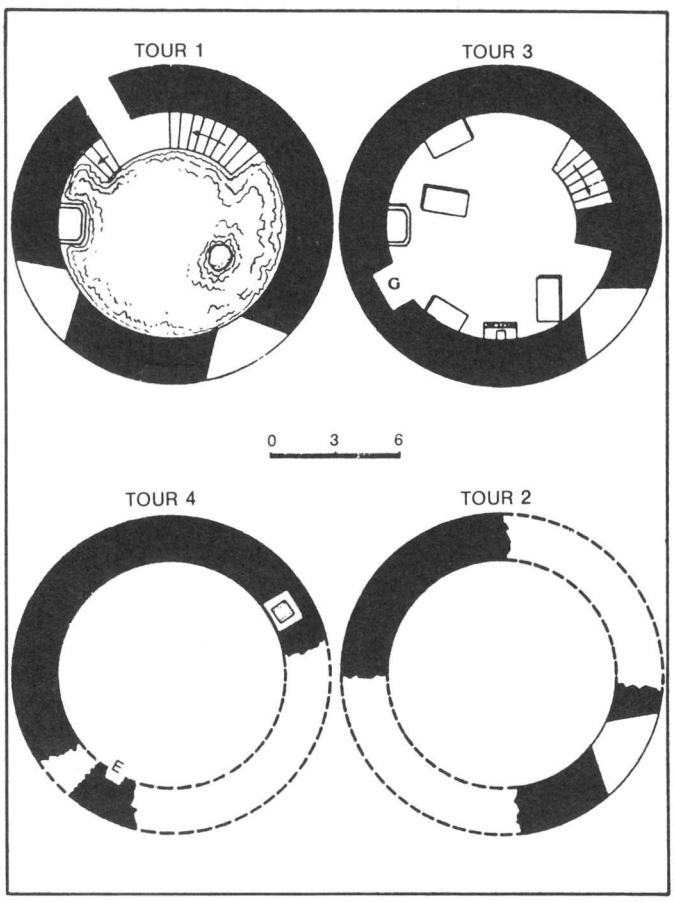
1 — Tour 1 — La tour 1 est inondée au niveau du sous-sol, les escaliers brisés et dangereux. Un coffre corrodé, de couleur dorée, est posé sur le rebord à 3 m sous la surface de la mare de 12 m de profondeur qui remplit la tour. L'éclat de « l'or » peut être capté par un regard mais les poissons piquants et le petit Kraken (7,5 m de l'extrémité des tentacules au sommet de la tête) qui se trouvent dans les profondeurs de l'ombre peuvent capturer une main, un bras, ou même plus.

Le coffre contient des bijoux, de l'argent et de l'or, pour une valeur de 200 pièces d'or, mais il est corrodé à un point tel qu'il ne peut pas être tiré sans tomber en morceaux. Le premier plongeur a 10 % de chances de déranger le Kraken. Chaque plongeon suivant augmente de 5 % les chances de provoquer la créature. Chaque plongée réussie ramènera l'équivalent de 1-100 pièces d'argent sous forme de bijoux, ou de pièces. Les poissons constituent plus une nuisance qu'une menace ; ils ne produisent pas d'autres dommages qu'une vilaine irritation cutanée (les P.J. ne connaissent pas ce détail et peuvent penser que les poissons inoculent du poison).

> **NOTE :** *Voir Table TS-2 (TABLE SOMMAIRE DES CREATURES) et le chapitre 9.0 (DESCRIPTIONS DES CREATURES DES TERRES DU MILIEU).*

2 — Tour 2. Cette structure est en ruine, seuls des ossements humains brisés, un squelette avec une flèche dans la cage thoracique, et une effroyable puanteur bestiale attendent les héros qui y pénètrent.

3 — Tour 3. Il y a ici 10 à 12 Orques qui y ont installé leur dortoir. Ils gardent leurs armes à portée de main et discutent de savoir qui est capable d'avaler un Hobbit, le plus vite. A tout moment, il y a au moins 5 Orques présents ici, 1 à 7 de plus peuvent apparaître ; cela dépend de l'heure de la journée, du niveau d'activité de la région. Ceux qui ne dorment pas, ou ne traînent pas au premier étage de la tour 3, sont en patrouille ou dans la tour de guet (l'ancien observatoire) au second étage du donjon du château. Toutefois, ils répondront à toute alerte, ou à tout désordre. Comme la majorité des Orques, ceux ci craignent l'eau, autant que la lumière et sont étonnamment habiles à guérir. Il faut noter aussi, dans la tour 3, un passage secret construit dans le mur épais, qui conduit vers le premier niveau des chambres souterraines du donjon. Ce passage n'est connu que du commandant des Orques et du Seigneur Maléfique Ar-Gûlar, lui même.



> **NOTE :** *Les P.J. doivent réussir un Jet de Perception Difficile (– 10) pour déterminer s'ils découvrent, ou non, le passage secret.*

4 — Tour 4. Des Crebains ont réclamé la tour 4 pour leur propre compte. C'est là que vivent jusqu'à 33 oiseaux en espionnant pour le compte du Seigneur, et se chamaillent à longueur de journée. A n'importe quel moment, il n'y a que 3 à 30 de ces oiseaux qui sont présents. Les Crebains prennent également de menus colifichets, ou des pierres précieuses, les gardant pour leur maître Ar-Gûlar. Chacun des vingt nids de ces oiseaux contient du butin pour une valeur de 1-10 pièces d'argent. Les Crebains se battront pour défendre leurs nids et pousseront des cris, de manière à alerter les Orques (20 % de chances à chaque round). Les Crebains sont également très rapides en vol (42 m par round + un bonus de 12 m). Ils peuvent voyager à quatre fois leur vitesse, lorsqu'ils portent un message secret à Ar-Gûlar, où qu'il puisse être, et ils peuvent l'atteindre en une heure lorsqu'il se trouve à la Dernière Auberge, par exemple. La tour 4 a également un passage secret, creusé dans le mur, qui mène au niveau 2A des chambres souterraines du donjon (les P.J. doivent réussir un Jet de Perception Très Difficile (– 20) pour découvrir le passage). Derrière une brique, légèrement moins sale que les autres et marquée d'un « X » à peine discernable, placée à environ 1,20 m du sol, se trouve une boîte toute simple recouverte de cuir avec une fermeture Aisée (+ 20). Dans la boîte il y a un duplicata de la clef du coffre au trésor qui est caché au plus profond du donjon, dans la chambre la plus basse du château au niveau 3. Un piège à lame (Moyen [+ 0]) protège la boîte. Quiconque tire sur la brique qui cache la boîte, et ne se baisse pas en dessous du niveau de la brique fait une rencontre désagréable avec une lame qui s'efforce d'entrer profondément dans sa chair (Un Coup Critique de Taille « A » et un Coup Critique de Perforation « C »). Par contre un Nain ou un Hobbit fera sans doute entendre un soupir de soulagement lorsque la lame passera au dessus de sa tête sans aucun danger pour lui.

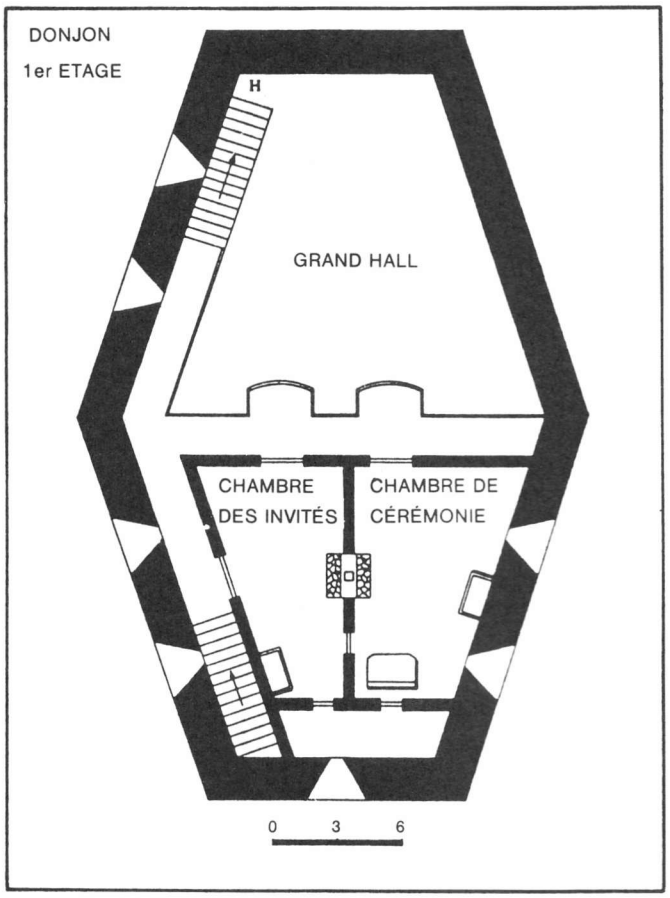
LE DONJON DU CHATEAU

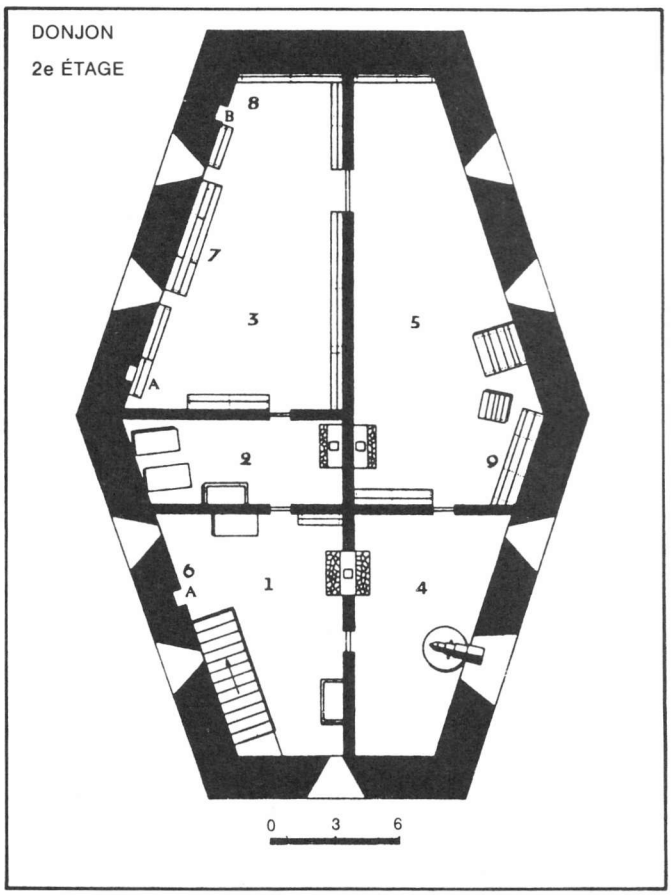
Rez de chaussée :

Le rez de chaussée du donjon, de 36 m sur 24, était autrefois un hall élégant, frappant par sa beauté (il est évident, sauf pour un Orque, que ce château a appartenu et a été autrefois occupé par un riche Baron ou Seigneur Edain). Maintenant, des tapisseries déchirées sont accrochées au mur et les peintures sont griffées. Des sculptures fracassées gisent sur le sol de pierres gravées. Les Orques n'entrent que rarement dans la citadelle, sauf pour assurer le guet dans l'observatoire du second étage.

Premier étage :

Un balcon surplombe le grand hall, où les fêtes et les bals avivaient et éclairaient le bâtiment, il y a longtemps. Les **appartements des invités** et les restes des icônes de la **Chambre de Cérémonie**, maintenant vide, occupent le reste du premier étage.





Deuxième étage :

1—Chambre du Seigneur : cette chambre de 12 m sur 8 renferme un passage secret (construit dans le mur) qui mène à la bibliothèque en évitant les chambres des serviteurs.

2—Chambre des serviteurs : une pièce de 9 m sur 4 m où les serviteurs personnels du Seigneur-Mage dormaient et se tenaient à sa disposition à toute heure.

3—Bibliothèque de Connaissance : du sol au plafond, des étagères couvrent une grande partie des murs de la bibliothèque. Elle a été saccagée ; des cartes jaunies et des livres déchirés sont éparpillés sur les tables et sur le sol. La poussière a tout recouvert (la bibliothèque, d'environ 15 m sur 8, dispose aussi d'une chambre secrète qui n'a pas été pillée, et de deux passages dont il est question plus loin en 6, 7 et 8).

4—Observatoire/guet : une pièce de 11 m sur 6, avec des fenêtres qui donnent sur la route menant au château. Le téléscope, à une des fenêtres, est en fonction, mais les lentilles sont sales. Les Orques utilisent cette pièce comme poste de guet. La garde change toutes les 4 heures. Il y a toujours au moins un Orque dans la pièce, et il y a 10 % de chances par période de 10 mn pour que le capitaine-Orque, *Thuk*, y fasse une apparition.

5—Laboratoire : cette pièce de 20 m sur 6 m contient des papiers et des textes anciens ainsi qu'un ensemble compliqué d'instruments d'expérience, tous en désordre. Une petite pièce secrète (dont il est question plus loin, sous le n° 9) est restée intacte, cachée derrière un pan de bibliothèque.

6—Passage secret (chambre à coucher) : ce couloir étroit, construit dans l'épaisseur du mur, conduit directement au passage secret caché derrière les rayonnages de la bibliothèque.

7—Chambre secrète : seul Ar-Gûlar (Turlin) connaît l'existence de cette pièce étroite, derrière les rayonnages de la bibliothèque. Il la garde intacte à la fois comme un leurre, et comme « assurance » pour le cas où le Roi-Sorcier se retournerait contre lui, ou le chasserait (Ar-Gûlar veut aussi garder secrète sa présence en tant que magicien et agent de Angmar, bien entendu). La pièce contient des cartes de la région, ainsi qu'un bestiaire et des recueils historiques des Trollshaws — du plus grand intérêt pour les voyageurs — étalés sur une table. Il y a 10 textes de Sorcellerie des Núménoréens Noirs. Chaque volume pèse environ 5 kg et vaudrait une trentaine de pièces d'or à Fornost, ou dans une autre cité (les plus éclairés pourraient vouloir tenter de les vendre à Carn Dûm, qui est plus près; mais plus risqué). Quelques rimes, tracées sur un rouleau de parchemin roussi et poussiéreux, attirent tout autant qu'elles mettent en garde ceux qui sont assez intrépides pour trouver (ce qui est Extrêmement Difficile [– 30]) et fouiller cette pièce. L'un des poêmes est exposé sur la table :

Profond, profond, presqu'au plus bas
Gît le trésor qu'on trouvera,
Passées les bêtes, près du bassin.
Richesse ou Mort, choix du Destin,
Le Sage aura sa récompense,
Le Fou, la fin de ses souffrances.

NOTE : *Nous attirons l'attention du MJ sur les informations et les indices contenus dans cette pièce. Il est intéressant de les utiliser au maximum car beaucoup mènent à des aventures ultérieures, soit à l'intérieur du Château, soit à l'extérieur.*

8—Passage Secret : cet escalier, venteux et très étroit, descend vers la chambre à coucher inférieure du Seigneur-Mage qui est cachée au premier niveau des pièces souterraines du donjon. La découverte de ce passage secret nécessite un Jet de Perception Très Difficle (– 20).

9—Pièce secrète : cette petite pièce, cachée derrière les rayonnages de livres du laboratoire, est inconnue de Ar-Gûlar et des Orques. C'est là que le Seigneur Edain de jadis gardait les notes de ses expériences sur l'altération de la taille et des fonctions des différentes bêtes natives de la région (Le texte manuscrit se termine brutalement suggérant que le Seigneur-Mage a été interrompu soudainement dans ses études). Les papiers pèsent environ 5 kg et pourraient valoir de 10-100 po s'il sont proposés au bon endroit et au bon client — plus certainement dans une grande cité. La pièce est Extrêmement Difficile à trouver (– 30). Ar-Gûlar ne suspecte pas son existence, persuadé qu'il est que la pièce secrète de la bibliothèque contenait tous les secrets de l'ancien Seigneur.

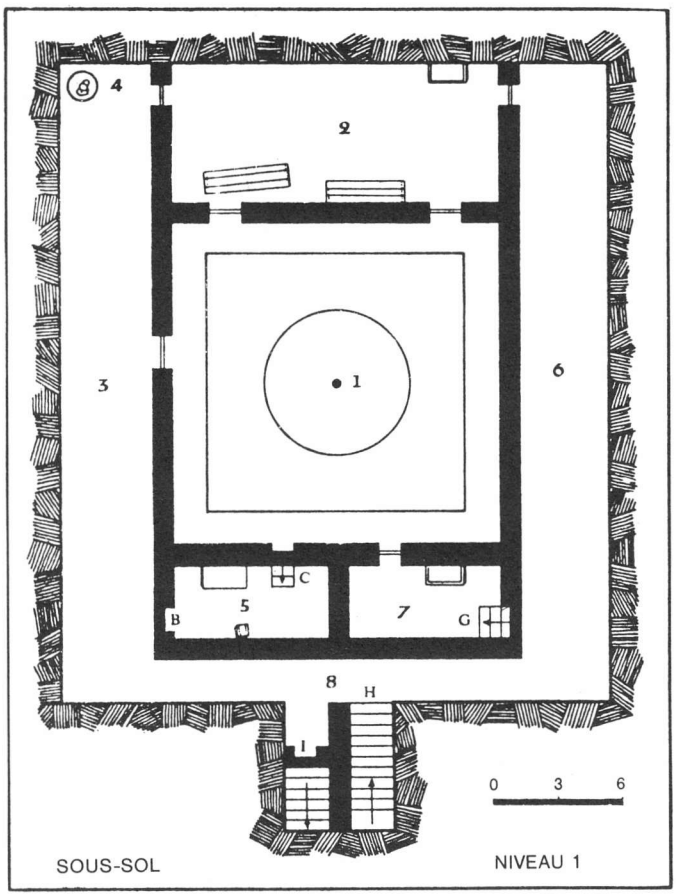
LES PIÈCES INFÉRIEURES DU DONJON
Niveau 1

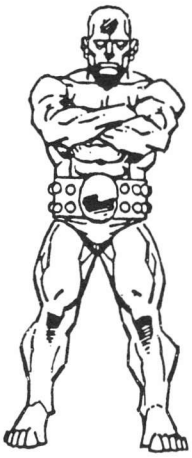
1—Arène. Au premier niveau, en dessous du niveau du sol, il y avait une élégante arène et une scène bien éclairée destinée aux représentations de chant, de danse et de théâtre. L'arène ensoleillée contient maintenant le butin saisi par les Orques aux dépens des voyageurs et des autres fous qui s'aventurent dans les Trollshaws. La garde des pièces d'or, d'argent de cuivre et de bronze a été confiée à un Ours noir, furieux et sous alimenté que les Orques nomment affectueusement *GRRR*. L'ours est une bête de 3e niveau qui dispose d'un capital de 150 Points de Coups (voir la Table TS-2). Tous les Orques doivent déposer leur butin ici (sous l'œil attentif de leur commandant), et tous le font. Le butin éparpillé sur le sol de l'arène peut être estimé à 5 000 pe, 2 000 pb, 5 000 pc, 500 pa et 30 po.

2—Entrepôt et Cave à vin. Saccagée et détruite, cette salle est inutilisable. On n'y trouve que des toiles d'araignées et des bouteilles vides en morceaux.

3—Galerie des Héros. En bas des escaliers, et à gauche, on trouve la Galerie des Héros plongée dans l'ombre. Ce passage est long et étroit ; les portraits tailladés de tous les habitants originaux du chateau y sont accrochés tout du long ; et il ne semble pas, à première vue, que cet endroit soit très intéressant pour les chercheurs de trésors. Toutefois, une inspection plus poussée mènera à la découverte d'une carte grossière des salles souterraines du chateau. Elle est crasseuse et couverte d'un voile de poussière. A la fin du corridor, près de la grande statue de pierre, des bijoux — pour une valeur globale de 50 po — sont enchassés dans trois tableaux.

4—Statue. Cette statue d'un géant de pierre d'environ 2m40 de haut, est en fait un golem endormi. La plus petite traction sur l'un des trois portraits qui cachent les bijoux de la famille suffit à ramener à la vie l'imposant Golem. Le Golem n'aura pas de repos tant que les intrépides qui ont osé déranger les portraits n'auront pas quitté la galerie, ou rejoint leurs ancêtres dans l'oubli.





5—Chambre à coucher secrète du Seigneur. C'est ici que le Seigneur-Mage d'autrefois dormait ou se reposait le plus souvent, sur un lit surélevé, près d'un coffre d'Objets Magiques.

Objets dans le coffre :

1. Une Cotte de Mailles + 15 de métal doré luisant faiblement, qui se rétrécit au contact de la transpiration. Chaque fois que le porteur est dans une situation de tension, il y a 20% de chances qu'un Coup Critique de Contusion «C» lui soit infligé et ce, une fois par jour.
2. 10 flèches + 10 et une qui, en apparence, est similaire aux autres mais qui, une fois tirée, revient attaquer l'archer au lieu de ses ennemis. L'attaque est résolue normalement, et l'archer fait un éventuel Jet de Coup Critique pour lui même.
3. Une paire de bottes brillantes qui ne laissent pas de traces lorsque l'on marche mais qui, après huit heures de port constant, se ruent, avec leur imprévoyant porteur, vers l'est pendant une heure. (Dans le cuir des deux bottes est inscrite une mise en garde en Elfe, que quelqu'un qui avait de gros soupçons a placé).
4. 25 po de breloques et de bijoux, dont un anneau en os gravé à la forme de Rhudaur.
5. Des livres, des dessins et des papiers qui semblent particulièrement importants mais qui sont, en fait, des faux. Il en est, par exemple, qui semblent donner des indices importants sur les secrets du château mais qui conduisent à des pièges mortels dans les niveaux inférieurs.
6. Une dague magique + 15 qui se met à bêler comme une chèvre lorsque des Orques se trouvent à moins de 30 m du porteur.
7. Une véritable flèche + 20, réutilisable si on la retrouve, pour la destruction des Féroces Ailées. (Résoudre tout Jet pour Coup Critique normalement **et** un Jet supplémentaire sur la Table TC-10).
8. Une Potion qui, lorsqu'elle est avalée, confère le Don de Vision des Salles Souterraines. L'absorption du contenu de la petite fiole donne une vision fugitive de la salle la plus basse du château ; les zones dangereuses apparaissent en rouge et les endroits où est caché le butin en jaune. Le PJ doué d'une excellente mémoire (Intelligence) sera ainsi capable de tracer un plan détaillé du niveau 3 des salles souterraines.
9. Une potion qui ressemble à la précédente (N°8 ci-dessus) mais qui fournit une fausse vision du niveau 3. En fait les zones de dangers et de butins sont inversées.

6—Entrepôt des armes. Le surplus d'armes et armures saisies lors des batailles et des embuscades est entreposé à droite de l'escalier, dans cette longue et étroite pièce. Les Orques ne peuvent, ou ne veulent pas, utiliser ces armes empilées au hasard.

Objets dans l'entrepôt des armes :

1. Un empilement de 2-20 armes et armures de chaque type, normales mais ternies.
2. 2 épées larges + 5.
3. Une « Étoile du Matin » (Morning Star) + 5 (l'arme et non le corps céleste).
4. Un Javelot magique + 5 qui revient à son lanceur après le premier « raté » de chaque période de 24 heures (pour plus de détails sur les Objets magiques voir le paragraphe 4.56).
5. Un arc long avec 3 flèches + 5.
6. Une hache de bataille + 10 qui ne pèse que 60 % du poids d'une arme similaire.

7. — Entrepôt. Des vêtements de réserve et des jarres sont entreposés ici.

8. — Galerie et escaliers.

Niveau 2-A

1 — Pièce d'entrepôt des Plantes et des Poisons. Dans cette pièce de 30 m sur 4,20 m, artificiellement éclairée, des champignons poussent en abondance. Dix variétés de Plantes (certaines médicinales, d'autres nocives) et de Poisons y poussent également avec abondance.

> **NOTE :** *les PJ lancent un dé ; le résultat correspond à la plante choisie. La Table TS-5 donne de plus amples informations sur les Plantes, les Poisons et les Maladies.*

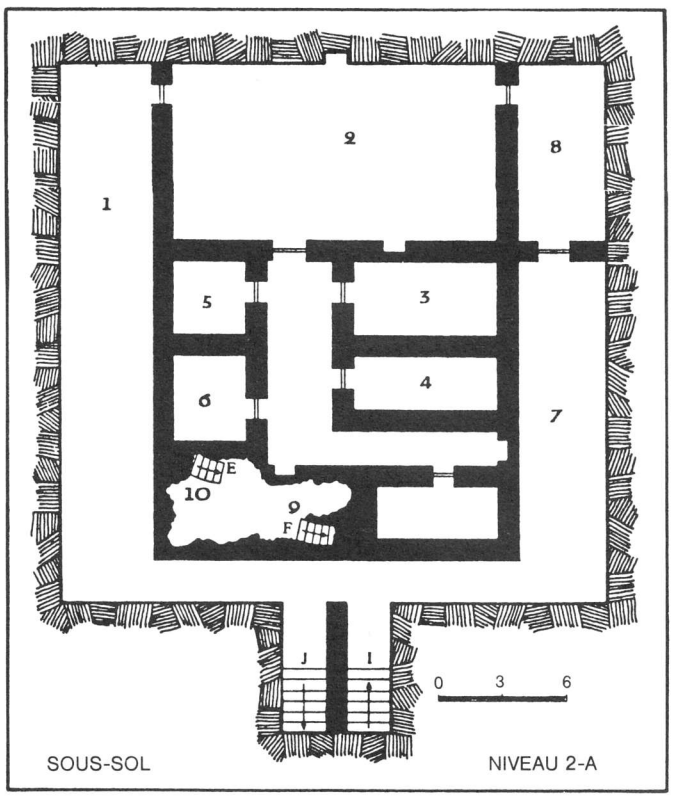
PLANTES ET POISONS :

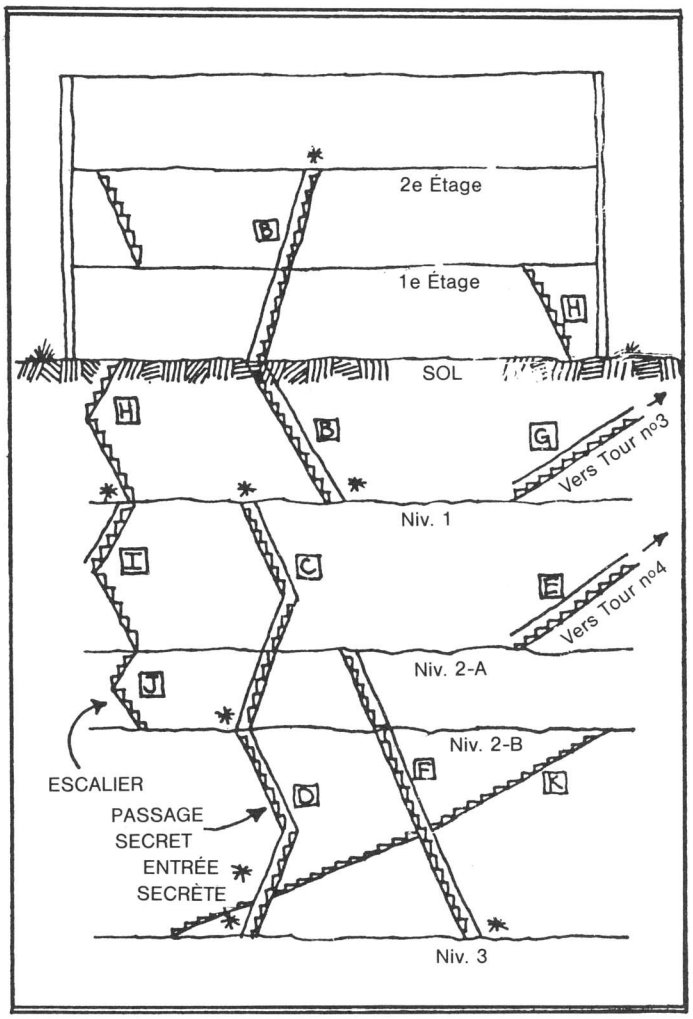
Plantes et Poisons :

1. **Arfandas.** 2-20 doses poussent par mois.
2. **Culkas.** 1-10 doses poussent par mois.
3. **Belan.** 1-10 doses poussent par mois.
4. **Gariig.** 1-10 doses poussent par mois.
5. **Attanar.** 2-20 doses poussent par mois.
6. **Degiik.** 1-10 doses poussent par mois.
7. **Arnuminas.** 2-20 doses poussent par mois.
8. **Kilmakur.** 1-10 doses poussent par mois.
9. **Kly.** 1-5 doses poussent par mois.
10. **Uraana.** 1-5 doses poussent par mois.

2. — Chambre des tortures. Cette pièce d'environ 13m sur 15m est le point focal de ce niveau du donjon. C'est ici que le Capitaine des Orques, aidé de ses deux plus fidèles suivants, persuade les prisonniers peu communicatifs de réviser leur position et de ne pas persister dans le silence. Une variété de systèmes dont les pinces pour arracher les langues, des pincettes rougies au feu, des instruments destinés à arracher les yeux, sont là pour aider les Orques dans leur quête d'informations. Ceux qui refusent de parler, ou qui conservent un quelconque intérêt pour le commandant des Orques ou son Seigneur, sont gardés dans les petites chambres du donjon.

3. — Chambre du donjon N°1. Un prisonnier qui détient des informations désirées par les habitants du château est maintenu dans cette chambre où il subit un régime sévère à base de poison et de champignons hallucinogènes. (Les Orques du château portent généralement l'antidote sur eux, dans de petits flacons munis d'inscriptions en langue Orque).





4. — Chambre du donjon N°2.

5. — Chambre du donjon N°3.

6. — Chambre du donjon N°4.

7. — Salle Essentielle inhibitrice de Pouvoir. Ici les Points de Pouvoirs peuvent être drainés. Par exemple : chaque fois qu'un personnage entre dans cette salle, la moitié de ses Points de Pouvoirs sont drainés.

8. — Salle Essentielle fortificatrice de Pouvoir. A l'inverse, l'entrée dans cette salle maximalise les Points de Pouvoirs d'un personnage, mais une seule fois par période de 24 heures.

9. — Passage secret. Étroits et sombres, ces escaliers descendent vers le niveau 3 des salles souterraines, là où les grands trésors du château restent cachés. Ce passage est gardé par un piège à Flamme et, au Printemps et en Été, par une vicieuse famille de taons. Le piège remplit la salle de flammes (qui infligent à tout passant 1-5 Coups Critiques de Chaleur « B ») si chacune des personne qui passe la porte ovale de pierre de 1,20m de haut ne prononce pas à haute voix les mots en langue Elfe qui sont gravés dans les pierres poussiéreuses au-dessus de l'entrée :

En bas je vais, le cœur en fête,
Or et Magie telle est ma quête.

10. — Escaliers secrets. Ils mènent à la Tour N°4.

Niveau 2-B

1. — Escalier. En bas de ces escaliers, les audacieux aventuriers atteignent la salle favorite de Ar-Gûlar, celle qu'il appelle sa « salle de jeu ». C'est à ce niveau que résident les descendants des expériences ratées il y a tant d'années. Un large escalier sombre qui tombe en ruine n'est pas très encourageant mais il faut en passer par là pour atteindre les trésors encore plus loin vers le bas.

2. — Puit d'élevage. Maintenant vide (sauf pour quelques araignées et quelques vipères cachées dans l'ombre), cette pièce délabrée garde encore la puanteur de la décomposition et des relents de Magie Noire. C'est ici que le Seigneur — Mage des temps anciens a élevé des araignées surdimensionnées, des serpents, des chauves-souris, des lézards, et des chiens qui croissaient dans l'obscurité de ce niveau du donjon. (Et des légendes racontent que c'est dans cette cellule humide que le Seigneur a rencontré la mort, dévoré par une de ses propres bêtes difformes).

3. — Passage. Près du large escalier, ce passage mène vers le haut au niveau 1 et, vers le bas au trésor, au troisième niveau des salles souterraines. C'est aussi, en quelque sorte, un défi car il est gardé par deux pièges à lames qui sont capables littéralement de faire perdre la tête à un intrus imprudent. Les pièges infligent 1-5 Coups Critiques de Perforation « B », et sont Très Difficiles (– 20) à désarmer. Lorsque la porte est ouverte normalement, les pièges opèrent mécaniquement en projetant une douzaine de lames, fines, aiguisées comme des rasoirs depuis deux réceptacles cachés de part et d'autre du chambranle.

4. — Citerne magique. Cette citerne contient une réserve inépuisable d'eau potable fraîche.

5. — Salle des chiens. La salle des chiens est silencieuse, maintenant ; il ne reste plus une seule bête. Mais deux énormes squelettes de chiens sont visibles aux explorateurs qui portent des torches.

> **NOTE :** *L'illustration ci-contre précise les endroits où les personnages ont des chances d'être mordus. Les pourcentages sont à tester à chaque round qu'un PJ passe dans une des salles concernées. La liste ci-dessous précise en outre le type de morsure dont il aura a souffrir si sa chance l'abandonne.*
>
> a = 5 % ARAIGNÉES
> b = 20 % VIPÈRES
> c = 5 % CHAUVES-SOURIS
> d = 10 % LÉZARDS

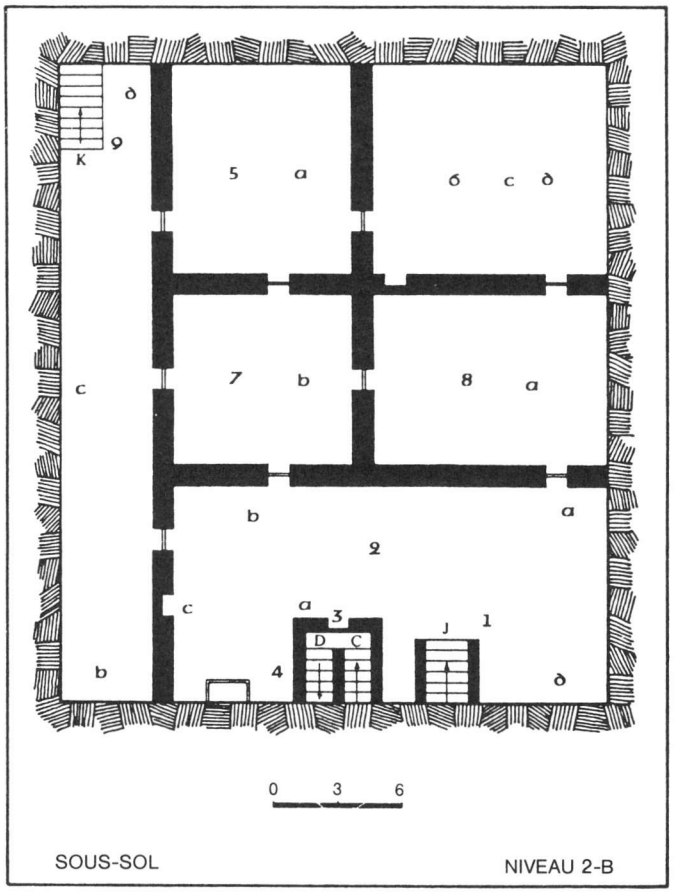
6. — Salle des Lézards et des Chauves-souris. Un grand nombre de lézards venimeux, et de chauves-souris qui ne le sont pas moins, habitent cette pièce. Le venin de ces créatures peut être utilisé comme poison sur les pointes de flèches, mais ces bêtes sont très peu coopératives. Les effets des morsures sont variables : celles des chauves-souris causent la paralysie complète, mais celles des lézards se bornent à rendre inutilisable le membre mordu. Les antidotes sont disponibles à Cameth Brin et les Orques de Herubar-Gûlar en porte autour du cou dans un petit flacon.

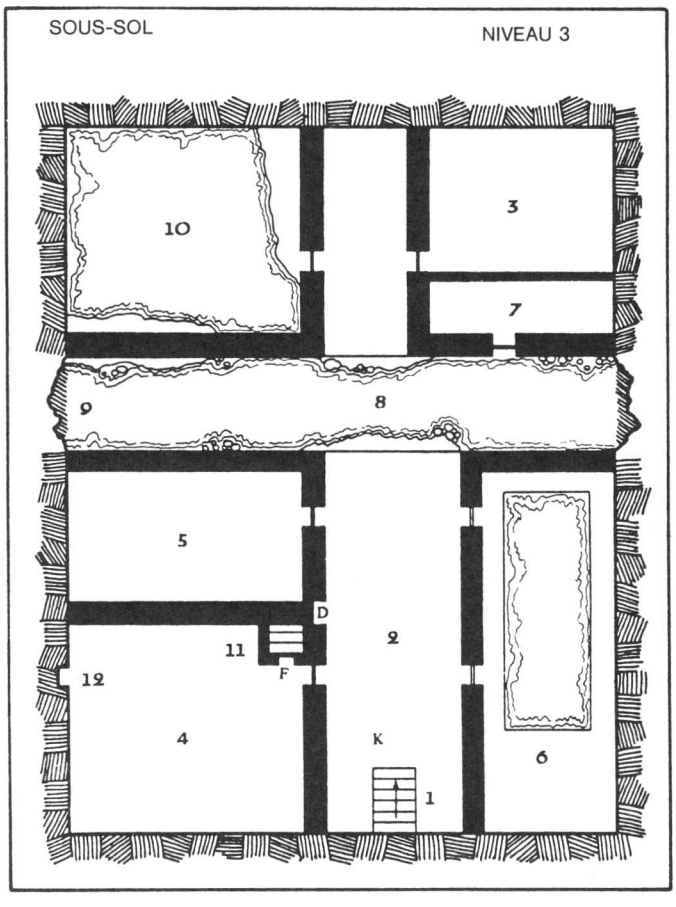
7. — Salle des Serpents. Des douzaines de vipères venimeuses rampent dans l'ombre de cette salle. Leur venin cause la perte de l'usage du membre affecté.

8. — Salle des Araignées. Des centaines d'Araignées dont les tailles varient de minuscules jusqu'à la taille de deux hommes essayent de vivre dans cette tanière dangereuse. La morsure d'Araignée cause la paralysie.

9. — Escaliers. Ce passage dégoutant mène au plus bas niveau du château.

Il n'y a que très peu de raisons pour demeurer à ce niveau ; personne, sauf Ar-Gûlar ne le fait. C'est là que se trouvent ses « familiers » et ses exécuteurs. Même Thuk, le capitaine des Orques de garde, préfère ne pas accompagner son Seigneur lorsqu'il visite son zoo perverti.





Niveau 3

1. — Escaliers. A ce niveau on trouve quelques-uns des plus grands trésors des Trollshaws, et on doit faire face aux plus graves dangers. Aucun des Orques ne vient jamais à ce niveau du château. Seul Ar-Gûlar entre dans ces salles sombres. Les escaliers du niveau précédent mènent à un large passage : le Hall des Runes.

2. — Le Hall des Runes. Le Hall des Runes est plein d'indices mystérieux qui concernent les Objets magiques et les trésors qui sont dissimulés quelque part à cet étage. Par exemple : derrière la grande tapisserie qui représente une scène de bataille et qui couvre l'un des murs du sol au plafond, on peut trouver une mince clé maléable qui ouvrira la serrure d'un coffre d'or dans la *Grande Salle des Armes et des Trésors* (Pour trouver cette clé il faut réussir un Jet de Perception Très Difficile [-20]). Des messages, inscrits sur le mur, avertissent ceux qui entrent qu'ils doivent abandonner ce chemin ou périr damnés. Le passage secret qui mène au niveau 1 peut être emprunté depuis ce hall.

3. — Grande Salle des Armes et des Trésors. Cette salle, qui est la plus précieuse, se trouve au delà de la plateforme de chargement inondée. Elle contient des armes superbes dont certaines sont magiques, rangées dans une niche recouverte d'or. La serrure est Très Difficile [-20] à désarmer. Des bijoux simples mais précieux sont conservés dans un simple coffre de bronze posé au sol. D'autres objets ornent les murs. Un piège, situé à la sortie du corridor, pourrait engloutir un chercheur de trésor dupé, ou trop cupide, dans un puits de 6 m de profondeur garni de pointes acérées (le PJ doit réussir un Jet de Perception Difficile [-10] pour éviter les 1-5 Coups Critiques de Perforation « C » infligés par le piège.

Objets dans le coffre :

1. Une épée large + 15.
2. 100 po de bijoux et de pierres précieuses.
3. Une Cotte de Mailles + 10 sans Encombrement de Mouvement.
4. Un anneau de Mithril : + 10 au BD du porteur.
5. Un Bâtonnet de Connaissance des Plantes qui assure l'analyse instantanée et la connaissance des Plantes Médicinales.
6. Un ensemble d'armure de Cuir Rigide + 15.
7. 5 flèches + 10.

4. — Salle des Bijoux et Niches Magiques. Cette salle, très dangereuse, se trouve juste à côté du Hall des Runes. L'ouverture de la porte se fait par Routine [+ 30]. La mise en garde suivante est inscrite sur la porte :

Une fois entré, le sage ne demeurera pas ;
Car le danger, ici, on n'y résiste pas.

Quand quelqu'un entre, la porte claque et se ferme derrière lui, une fois tous les douze rounds (ou toutes les deux minutes). Un aventurier doué d'un bon sens du temps peut tenter de quitter la pièce avant que les 12 rounds soient écoulés et pourrait rentrer s'il est assez rapide. Il n'y a pas de poignée sur la face interne de la porte, pas plus qu'aux deux autres sorties. Une fois que la porte est fermée, les murs commencent à se déplacer vers le personnage piégé ; les murs peuvent être arrêtés, et la porte rouverte par la récitation des deux vers qui sont gravés sur cette porte. Les murs infligent à chaque personnage piégé à l'intérieur 1-5 Coups Critiques de Contusion « E ». Les murs reculent automatiquement lorsque les Coups ont été infligés. La grande niche dorée qui se trouve dans cette salle ne contient rien qui ait vraiment de la valeur. Faux bijoux, comme les Objets magiques (leur valeur totale atteint 10 pa), ils sont destinés à leurrer les visiteurs, pour les détourner de la Grande Salle des Armes et des Trésors, un peu plus loin.

5. — Salle du Piège de Lumière. Cette salle est un séduisant piège mortel. Elle est rehaussée d'une chaleureuse lueur magique de couleur ambrée. Il n'y a rien à y trouver sauf cette lumière qui sape toute volonté, un ancien Sort de Malédiction du 10e niveau. Si quelqu'un échoue à son JR contre ce Sort, il reste sans bouger, sans aucune motivation, comme une statue, et il est incapable d'entreprendre aucune action indépendante jusqu'à ce qu'il soit secouru.

6. — Bains. Seules les ruines de cette splendide piscine subsistent.

7. — Forge. Cette forge qui, autrefois, résonnait des chocs du métal contre le métal, est maintenant plongée dans le calme et le silence.

8. — Docks. Maintenant inondés et pourris, ces docks donnent encore accès au cours d'eau qui coule dans les profondeurs de la forteresse.

9. — Plateforme de Chargement. Cette structure détrempée offre aussi un moyen d'évasion à ceux qui veulent tenter leur chance dans les méandres inconnus de la rivière souterraine qui passe là ; toutefois la plus grande partie de la plateforme est submergée. (Plus loin le cours d'eau rejoint la rivière souterraine qui coule à travers, et au delà des murs du château. Le courant, tourbillonnant, rend Très Difficile et dangereuse la Manœuvre qui consiste à Nager à contre-courant. Les barques qui se trouvent tout près sont pourries et éclatées. Il y a juste assez de bois, sur les parties supérieures de la plateforme, pour construire un radeau.

10. — La Cave des Runes. Cette salle souterraine contient à la fois des armes maudites et des Objets Magiques. La serrure en est Extrêmement Difficile [– 30] à crocheter. Les Potions qui sont rangées là ont été infiltrées par l'eau du bassin et, si elle sont avalées, elles peuvent causer de graves pertes de mémoire ou des empoisonnements (Les Personnages subissent de 1-100 Points de Coups). A sa première plongée, un personnage a 10 % de chances d'avaler de l'eau corrompue, chaque plongée ultérieure incrémente ce pourcentage de 5 %. Au fond du bassin de 3,60 m de profondeur, des Objets Magiques sont éparpillés, et il y a aussi un livre précieux dans un coffre étanche.

Objets éparpillés au fond du bassin :

1. Une très belle cape, extrèmement légère, qui permet à son porteur d'invoquer l'Invisibilité, jusqu'à 3 fois par période de 24 h.
2. Un livre de Runes (enfermé dans un petit coffre étanche) qui contient tous les Sorts de Mages jusqu'au 10e niveau.
3. Deux Boucliers magiques + 10 — Lycanthropiques : La première attaque à l'épée — de chaque période de 24 h — dirigée contre le porteur échoue et à chaque attaque suivante le porteur du bouclier a 20 % de chances de se transformer en loup immédiatement. Cet état lycanthropique cesse au bout de 10 mn.
4. Un arc avec 10 flèches « de Démangeaison » qui, lorsqu'elles touchent un ennemi, le forcent à se gratter sans cesse pendant 10 minutes.
5. Un anneau « d'amicales recherches » qui se met à luire lorsque son porteur se trouve à 15 m ou moins d'un allié potentiel.
6. Un foulard d'Invisibilité (4e niveau) qui permet à son porteur de disparaître. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour, avec les restrictions normales.
7. Un Bâton magique qui devine la nature et la valeur de tous les métaux qui se trouvent dans les 3 m. Un Bonus supplémentaire ajoute + 10 contre les Attaques par Sorts Élémentaux. Le Bâton ne fonctionne pas sous l'eau.
8. Un total de 500 po en pierres précieuses, bijoux et pièces d'or, qui sont éparpillés au fond du bassin. A chaque plongée, un aventurier à la main sûre peut en ramasser pour une valeur de 2-20 po.
9. Pièces d'Or.
10. Pièces d'Or.

NOTE : *Chaque fois qu'un personnage plonge, il jette un dé 1-10 pour déterminer ce qu'il ramène. Si le résultat est 8, 9 ou 10, on fait un Jet 2-20 pour connaître le nombre de po qu'il a ramené. Si le Jet indique un Objet qui a déjà été ramené ; on considère qu'il s'agit de pièces d'or (2-20), cette fois.*

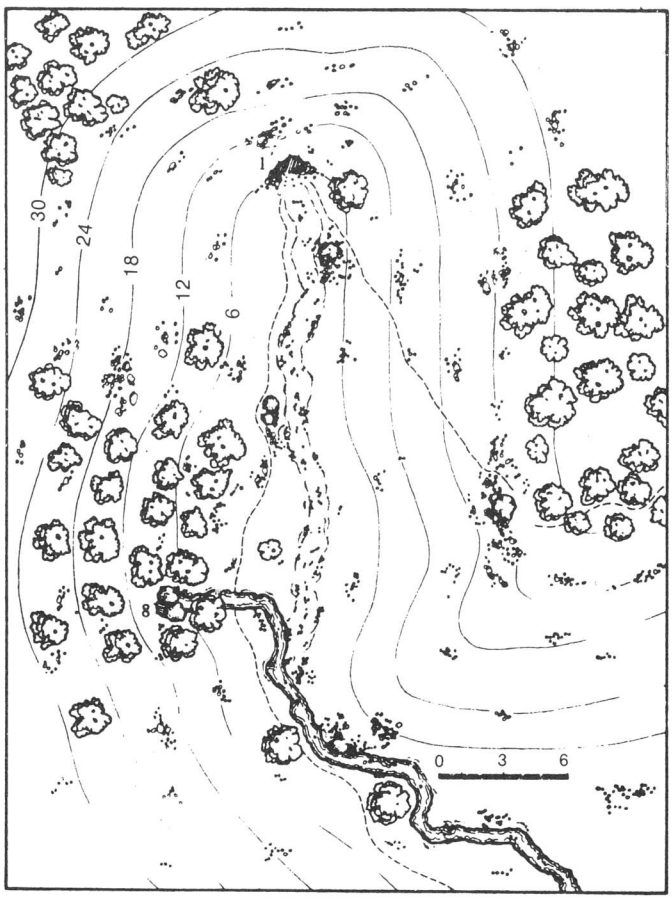
11. — Escaliers secrets. Ces escaliers prennent naissance à l'intérieur de la Salle 4 et ils mènent au niveau 2-A des salles souterraines. Il faut un Jet de Perception Très Difficile [– 20] pour les découvrir.

12. — Sortie secrète. Un trou (90 cm × 60 cm) caché dans le mur donne accès au cours d'eau qui encercle les salles souterraines. Une brève nage dans le sens du courant amènerait quelqu'un à la rivière avec une bonne chance de se sauver.

Il n'existe pas de niveau plus bas, pas plus qu'on ne peut trouver d'autres trésors, ni d'autres pièges dans ce château des bois, Herubar Gûlar, en ruine, mais mortellement dangereux. Entrez si vous l'osez, Aventuriers, et puisse la Bonne Fortune éclairer votre chemin ! (Et Bonne Chance à votre veuve et à vos enfants).

UN REPAIRE DE TROLLS DES COLLINES

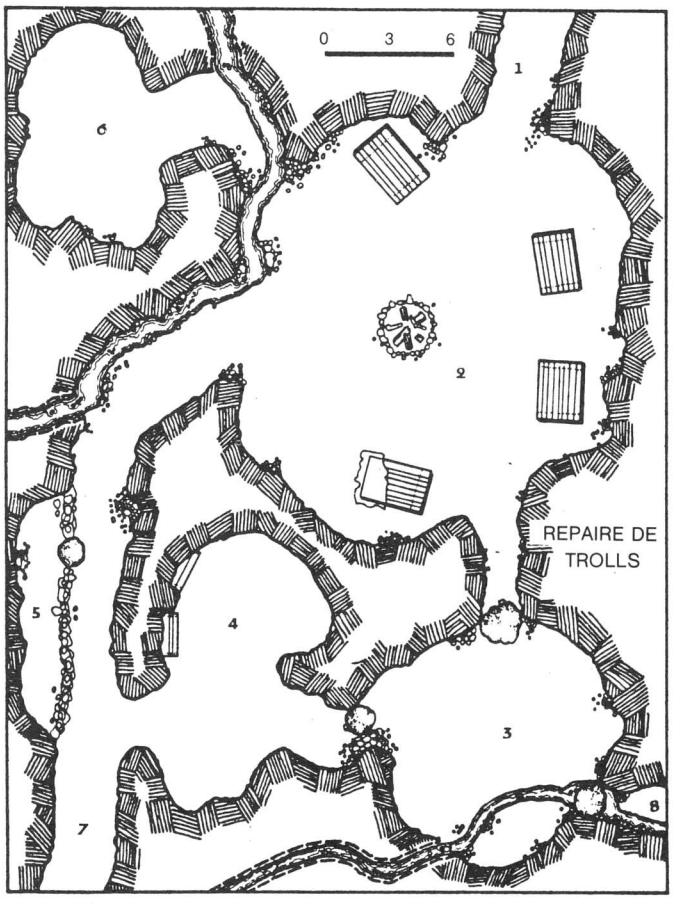
Les Trolls des Collines, qui détiennent Leddon Grumm, ont bâti leur repaire dans des collines rocheuses entourées de forêts profondes. Le repaire est occupé par six Trolls : trois mâles adultes, une femelle adulte, un adolescent mâle, et un « bébé » Troll. A la nuit, un ou deux adultes mâles partent généralement pour entreprendre des raids.



1 — Entrée. L'entrée de la caverne, une ouverture de 5 m de haut, se trouve dans la colline, bien avant le sommet. Elle est bloquée par un rocher qui ne peut être poussé que par deux ou trois hommes forts. Normalement un Troll mâle garde l'entrée dès la tombée de la nuit et, pendant qu'il tente de rester éveillé, les autres Trolls dorment à l'intérieur. A l'insu de ces Trolls aux cerveaux de pierre, il existe une entrée secrète à une cinquantaine de mètres de l'entrée qu'ils utilisent. Le passage secret est bloqué par des arbres et des rochers, mais accessible à des alpinistes robustes et compétents.

2 — Zone d'habitation. Le chemin d'entrée mène à une grotte puante et noyée dans l'ombre. Là, quatre mâles dorment sur de rudes palettes de bois, mangent, boivent et expriment leurs vantardises. Généralement, un feu brûle au centre de la salle, un trou au plafond de la caverne permet aux fumées de s'échapper. Les armes qu'ils utilisent le plus souvent sont tenues prêtes, à proximité de leurs couches. Des bouteilles vides et fracassées, ainsi que des os, sont éparpillés sur le sol de la caverne.

3 — Cellule de Torture et d'Emprisonnement. C'est ici que Leddon et un autre homme (qui affirme être allé au Château des Bois) sont tenus captifs. Ironie du sort, ils sont enchaînés tout près de la sortie secrète. Il s'agit d'un trou aux arêtes vives qui est complètement bloqué par un gros rocher. Toutefois, le cours d'eau souterrain qui coule vers l'extérieur (et la liberté) forme là un petit filet d'eau qui s'infiltre sous le rocher. Les prisonniers ne sont généralement pas gardés mais, une fois toutes les quatre heures, un mâle Troll est supposé venir vérifier leurs chaînes. Les quatre Trolls mâles qui occupent le repaire tentent d'engraisser le maigre Leddon. Mais leurs offrandes — des lapins à moitié cuits et des venaisons crues — ont rencontré une résistance marquée de la part du courageux jeune homme. En raison d'une récente affluence d'imprudents chasseurs de trésors, le sol de cette cellule est, comme la grotte d'habitation, recouvert d'ossements et de squelettes éparpillés. Sans ce coup de chance, Leddon et son compagnon de captivité auraient déjà rejoints leurs camarades « décharnés » dans un inconfortable repos éternel.



4 — Entrepôt à Bière, Vin et Nourriture. Les étagères sont chargées d'un stock des meilleurs vins de Dorwinion, de bouteilles de bière de Bree et de divers vivres.

5 — Cellule des trésors. Excepté au moment des repas (moment où elle n'est pas gardée) cette salle est généralement gardée par un seul Troll mâle. Un gros rocher bloque le chemin à quiconque est plus grand qu'un enfant ou qu'un petit Hobbit. Deux hommes solides pourraient faire rouler le rocher de côté au prix de grands efforts. A l'intérieur il y a un petit tas de butin.

Objets dans le tas :

1. Deux casques recouverts d'or, de mauvade ceinturons abandonnés, et des tuniques tachées de sang.
3. Deux bracelets ornés de bijoux d'une valeur de 1-10 pa chacun.
4. Un collier de pierres rares ; valeur 5-50 pa.
5. Une paire de boîtes (15 cm × 15 cm × 10 cm) de joaillerie assortie, remplies de breloques et d'une poignée de pièces d'argent — chaque boîte vaut de 1-10 po.
6. Des anneaux éparpillés (dont celui de Leddon) — valeur globale 1-10 pa.
7. Trois sacoches de cuir apparemment intactes, remplies de Plantes.

NOTE : *Se reporter à la Table TS-5 pour déterminer quelles plantes, et en quelles quantités, on trouve dans ces sacoches.*

6 — Dépôt d'armes. Quelques boucliers cabossés, et quelques haches aux capacités normales, sont éparpillés sur le sol. Une demi-douzaine d'épées courtes traînent à côté ; l'une est + 5 et ne pèse que la moitié du poids normal d'une épée courte.

7 — Chemin vers le couloir inférieur. Ce long passage, sombre et venteux, mène à une grotte humide où une femelle Troll, solitaire et fatiguée, vit en compagnie de son unique rejeton (les Trolls ne croient pas qu'il faille gâter les enfants aussi les élèvent-ils en les nourissants de membres secs, de tendons durs ou de cartilages qu'eux-même évitent de manger).

8 — Passage secret. Cette ouverture venteuse, étroite et basse de plafond, suit le cours d'eau qui sort à quelques 50 m de l'entrée que les Trolls des Collines eux-mêmes utilisent. Une grosse pierre ronde bloque le passage.

Les aventuriers sont prévenus. L'entrée dans le repaire des Trolls semble tranquille, mais elle n'en est pas moins périlleuse et l'on y risque une défaite cuisante. L'expression « cuisante » étant, bien entendu, employée avec la plus grande préméditation ; le feu qu'entretiennent ces Trolls cannibales est là pour le prouver.

NOTE : Se reporter au tableau des Personnages Non joueurs ci-dessous pour plus d'informations sur les niveaux et les capacités des Trolls de ce repaire.



SOMMAIRE DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Le tableau ci-dessous résume les caractéristiques des principaux PNJ de cette Aventure.

NOM	NIV.	P. DE C.		T. ARM.	BD	BOUC.	BO MÊLÉE	BO PROJ.	COMP. GÉNÉR.	COMP. SUBTERFUGES
HERUBAR GÛLAR										
Ar-Gûlar	9	72		S	55	N	45/da	35/ac	67	65
Thuk	5	95		CM	35	0	89/ci	77/ac	45	11
Golem*	15	190		PL	40	N	110/ma	-	00	00
LA DERNIÈRE AUBERGE										
Rubb Grumm	3	66		S	0	N	64/go	55/al	36	15
Bura Grumm	5	61		S	5	N	45/ba	40/ao	26	12
Leddon Grumm	4	56		S	10	N	70/ec	60/ac	44	25
VOYAGEURS										
Turlin (Ar Gûlar)	9	voir Ar Gûlar								
Goldang	2	64	28	S	10	N	46/ma	38/bo	27	
Falen	2	56	22	S	5	N	44/ec	32/ar	22	
LES TROLLSHAWS										
H. des collines	4	88	38	CR	10	N	52/la	76/ao	27	
Orque	3	79	12	CM	30	0	63/hh	40/ac	18	
Troll puissant (1)	12	134	06	CR	30	N	106/go	108/ro**	31	
Troll moyen (2)	10	112	04	CR	20	N	88/go	90/ro**	26	
Jeune Troll (1)	8	90	03	CR	20	N	70/go	72/ro**	21	
Troll femelle (1)	6	72	02	CR	20	N	56/go	57/ro**	17	
Bébé Troll (1)	1	35	01	CR	10	N	29/cl	40/ro**	12	
Hobbit (Fort)	3	48	45	S	20	N	22/ec	38/ao	21	

NOTE : *Voir la Matrice de Personnages (TS-3) pour les Bonus de Compétences spécifiques qui ne figurent pas ici.*

* Ignorer les Étourdissements et tous les Coups qui ne sont pas des Coups Critiques.
** Les attaques avec des rochers sont résolues comme les attaques de gourdin.

CODES ET COMMENTAIRES :
Niv. — Niveau
P. de C. — Points de Coups
T. Arm. — Type d'armure ; **S** = Sans armure ; **PL** = Plates ; **CM** = Cotte de Mailles ; **CR** = Cuir rigide ; **CS** = Cuir souple.
BD — Bonus Défensif des PNJ (y compris le bouclier s'il y a lieu).
BO Mêlée — Bonus Offensif en Mêlée suivi de l'abréviation des armes utilisées (ro = Rochers lancés. Voir les abréviations des armes dans la Table TS-4.)
BO Projectiles — Bonus Offensif lors de l'utilisation d'armes à projectiles, voir ci-dessus pour la liste des abréviations des armes.

LECTURES CONSEILLÉES

Cet ouvrage est basé sur *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, et particulièrement sur les appendices qui font suite au troisième volume de la trilogie : *Le Retour du Roi*. On a pris soin d'éliminer tout conflit avec les sources originelles de l'œuvre. Les informations qui sont fournies dans les produits de la gamme I.C.E. sont issues de l'histoire du Troisième Age ; la trilogie du *Seigneur des Anneaux* reste donc la source de référence la plus efficace.

Le Silmarillion et les *Contes et Légendes Inachevés* peuvent fournir des éléments fondamentaux pour des campagnes situées dans les Premiers et Deuxième Age des Terres du Milieu. *Le Silmarillion* s'attache plus particulièrement à l'approfondissement des aspects cosmogoniques. La gamme des Terres du Milieu de I.C.E. tente à détailler une période ultérieure, mais elle s'avèrera néanmoins utile à ceux qui s'intéressent à des époques antérieures.

Lectures en Français

Tolkien, J.R.R. Le Seigneur des Anneaux, T.I: La Communauté de l'Anneau.
Le Seigneur des Anneaux, T. II: Les Deux Tours.
Le Seigneur des Anneaux, T. III: Le Retour du Roi.
Le Seigneur des Anneaux, T. IV: Appendices et Index.

Tolkien, J.R.R. : Bilbo le Hobbit.
Tolkien, J.R.R. : Les Aventures de Tom Bombadil.
Tolkien, J.R.R. : Contes et Légendes Inachevées.

Lectures en Anglais

This work is based on *The Hobbit* and *The Lord of the Rings,* particularly the appendices from *The Return of the King,* the third volume of the trilogy. Great pains have been taken to assure no conflict with any other primary source material. Since the material in ICE's series is derived from the histories of the Third Age, *The Lord of the Rings* stands as the most instrumental resource.

The Silmarillion and *Unfinished Tales* may provide crucial data for campaigns set in the First or Second Ages of Middle-earth. The former is certainly key to any in-depth cosmological overview. ICE's Middle-earth line is aimed at settings of a later period, but will, nonetheless, prove helpful to those concerned with earlier times.

Almgren, Bertil. *The Viking*. New York: Crescent Books, 1975. Copyright© 1975 by A.B. Nordbok.

Beiser, Arthur. *The Earth*. New York: Time Inc., 1963. Copyright© 1962, 1963 by Time Inc.

Carpenter, Humphrey. *Tolkien: A Biography*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright© 1977 by Humphrey Carpenter.

Connolly, Peter. *Greece and Rome at War*. Hong Kong: Prentice Hall, Inc., 1981. Copyright© 1981 by Macdonald Phoebus, Ltd.

Day, David. *A Tolkien Bestiary*. New York: Ballantine Books, 1979. Copyright© 1979 by Mitchell Beazley Publishers Ltd.

Fonstad, Karen Wynn. *The Atlas of Middle-earth*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1981. Copyright© 1981 by Karen Wynn Fonstad.

Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth*. New York: Ballantine Books, 1978. Copyright© 1971, 1978 by Robert Foster.

_____. *A Guide to Middle Earth*. New York: Ballantine Books, 1971. Copyright© 1971 by Robert Foster.

Hitchcock, Susan Tyler. *Gather Ye Wild Things*. New York: Harper and Row, Publishers, 1980. Text Copyright© 1980 by Susan Tyler Hitchcock. Drawings Copyright© 1980 by G.B. McIntosh.

Hogarth, Peter. *Dragons*. New York: Viking Press, 1979. Copyright© 1979 by Peter Hogarth.

Julius, John, Ed. *Great Architecture of the World*. Norwich, New York: Bonanza Books 1971. Copyright© 1971 by Norwich Press.

Knauth, Percy. *The Metalsmiths*. New York: Time-Life Books, 1974. Copyright© 1974 by Time-Life Books.

Langacker, Ronald W. *Fundamentals of Linguistic Analysis*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1972. Copyright© 1972 by Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

Larkin, David. ed. *Giants*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1979. Copyright© by Rufus Publications, Inc.

Leopold, A. Starker. *The Desert*. New York: Time Inc., 1962. Copyright© 1961, 1962 by Time Inc.

Milne, Lorus J. and Margery. *The Mountains*. New York: Time Inc., 1962. Copyright© 1962 by Time Inc.

Le Jeu de Rôle dans le monde de Tolkien

Un jeu de rôle est un type de jeu qui vous permet d'incarner un personnage dans une histoire "vécue". Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, J.R.T.M. en abrégé, vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans le monde le plus fantastique de tous les temps . . .
LES TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN.



Cette boîte est la traduction de "Middle-Earth Role playing" (MERP).

JRTM

JRTM peut être utilisé avec toute une gamme d'aides au jeu, comprenant :

- *LE GUIDE DES CAMPAGNES ET AVENTURES DES TERRES DU MILIEU ;*
- *Le poster de LA CARTE DES TERRES DU MILIEU ;*
- *L'ECRAN DU MENEUR DE JEU pour JRTM ;*
- *Des Modules prêts à jouer contenant des aventures rapidement jouables ;*
- *Des Modules d'aventures regroupant des villes et des lieux spécifiques ;*
- *Des Modules de campagnes détaillant de vastes régions.*



Le livret des règles de JRTM contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer :

- *UN SYSTEME DE CREATION ET DE DEVELOPPEMENT DES PERSONNAGES - comprenant Hobbits, Elfes, Nains, Orques, Trolls, etc.*
- *UN SYSTEME DE MAGIE - simple et compréhensible.*
- *UN SYSTEME DE COMBAT réaliste et jouable.*
- *DES INFORMATIONS POUR LE MENEUR DE JEU - comprenant les voyages, les rencontres, le temps et les événements aléatoires.*
- *DES CREATURES ET DES RACES couvrant la plupart des bêtes, monstres et individus.*
- *UNE AVENTURE D'INTRODUCTION pour partir à l'Aventure dans les Trollshaws.*

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

Crée par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc., Charlottesville, VA, USA, détenteur des licences exclusives pour le monde entier pour les Jeux de Rôles, les Jeux de Plateau pour adultes et les Livres d'Aventures, basés sur les ouvrages de J.R.R. Tolkien : BILBO LE HOBBIT et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX.

Copyright 1986 TOLKIEN ENTERPRISES. BILBO LE HOBBIT et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX sont des marques déposées appartenant à Tolkien Enterprises, une division d'Elan Merchandising, Inc., Berkeley, CA, USA. Tous droits réservés.

La conformité du présent produit aux normes françaises du jouet est garantie par le distributeur, HEXAGONAL. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Produit et distribué en France par HEXAGONAL, 151, rue Montmartre, 75002 Paris.

HEXAGONAL

IGD NANCY - Tél. 83.28.60.28

00300