



# Systeme

# J



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>page 7</b>
<b>I – Résumé des règles</b>	<b>page 8</b>
1) Définition du personnage	page 8
a) <i>Capacités</i>	page 8
b) <i>Savoir et savoir-faire</i>	page 8
c) <i>Etat de santé physique</i>	page 9
d) <i>Moral et motivation</i>	page 9
2) Résolution des actions	page 10
a) <i>Compétences</i>	page 10
b) <i>Jet d'action/compétence</i>	page 10
c) <i>Jet de dé</i>	page 10
d) <i>Seuils de difficulté</i>	page 11
e) <i>Test de capacité</i>	page 11
<b>II – Création de personnage</b>	<b>page 12</b>
1) Choix d'une race/culture	page 12
2) Détermination des capacités	page 18
3) Particularités	page 18
a) <i>Dons et talents</i>	page 18
b) <i>Défauts et faiblesses</i>	page 20
c) <i>Limites</i>	page 22
4) Choix d'une vocation	page 22
5) Compétences supplémentaires	page 26
6) Équipement	page 26
<b>III – Résolution des actions normales</b>	<b>page 27</b>
1) Tableau récapitulatif	page 27
2) Description	page 29
3) Apprentissage	page 34
4) Résolution d'une action	page 34
a) <i>Seuil fixe et résultat « tout ou rien »</i>	page 34
b) <i>Seuil fixe et résultat variable</i>	page 35
c) <i>résolution d'une action « par morceaux »</i>	page 35
d) <i>Opposition et résultat « tout ou rien »</i>	page 35
e) <i>Opposition et résultat variable</i>	page 35
f) <i>Résultat négatif - maladresse</i>	page 36
g) <i>Réussite ou échec exceptionnels</i>	page 36
h) <i>Exemple de cas particulier : compétences sociales</i>	page 36
5) Limite aux tentatives	page 38
6) Modificateurs	page 39
a) <i>Encombrement</i>	page 39
b) <i>Visibilité</i>	page 39
7) Action automatique	page 39
8) Jet de capacité	page 39
a) <i>Force contre Force : bras de fer</i>	page 40
b) <i>Adresse contre Adresse : que le plus rapide l'emporte</i>	page 40
c) <i>Résistance à une infection magique (garou)</i>	page 40

<b>IV – Combat</b>	<b>page 41</b>
1) Blessures	page 41
a) <i>Fatigue</i>	page 41
b) <i>Blessure légère</i>	page 41
c) <i>Blessure grave</i>	page 41
d) <i>Blessure mortelle</i>	page 42
2) Attaque ciblée	page 42
a) <i>Modification de l'attaque</i>	page 42
b) <i>Effets sur l'attaque</i>	page 42
3) Option – tirage aléatoire modifié	page 43
a) <i>Modification de l'attaque</i>	page 43
b) <i>Effets sur l'attaque</i>	page 43
4) Effets des blessures particulières	page 43
5) Points de dégâts	page 44
a) <i>Réussite de l'attaque</i>	page 44
b) <i>Type d'arme</i>	page 44
6) Attaque et défense	page 44
a) <i>Attaque</i>	page 44
b) <i>Défense</i>	page 44
c) <i>Modificateurs divers</i>	page 45
7) Actions et round de combat	page 45
a) <i>Action 'intense'</i>	page 45
b) <i>Action 'annexe'</i>	page 45
c) <i>Action suspendue</i>	page 46
d) <i>Initiative</i>	page 46
8) Autres types d'agressions	page 48
a) <i>Désarmer</i>	page 48
b) <i>Assommer</i>	page 48
c) <i>Immobiliser</i>	page 48

<b>V – Etat de santé</b>	<b>page 49</b>
1) Description des blessures/états	page 49
a) <i>Fatigué</i>	page 49
b) <i>Blessé léger</i>	page 49
c) <i>Blessé Grave</i>	page 49
d) <i>Blessé critique</i>	page 49
2) Stabilité de l'état	page 49
3) Activité physique et fatigue	page 50
a) <i>Occasions ponctuelles</i>	page 50
b) <i>Occasions de courte durée</i>	page 50
c) <i>Occasions de durée moyenne</i>	page 50
d) <i>Occasions de longue durée</i>	page 50
4) Magie noire et poisons/maladies	page 50
a) <i>Intensité</i>	page 50
b) <i>Rapidité</i>	page 50
c) <i>Effets</i>	page 50
d) <i>Immunités</i>	page 51
5) Soins	page 51
a) <i>Stabilisation de l'état d'une personne blessée</i>	page 51
b) <i>Réduction de malus</i>	page 51
c) <i>Accélération de la guérison</i>	page 51
6) Guérison	page 52

<b>VI – Moral et motivation</b>	<b>page 53</b>
1) /malus	page 53
2) Modification d'une action	page 53
a) <i>Effet</i>	page 53
b) <i>Durée</i>	page 53
c) <i>Limites</i>	page 54
d) <i>Personnage suicidaire</i>	page 54
3) Utilisation de magie	page 54
4) Évolution du moral	page 54
a) <i>Gain</i>	page 54
b) <i>Perte</i>	page 55
c) <i>Retour à la normale</i>	page 55
d) <i>Réputation</i>	page 56

<b>VII – Magie</b>	<b>page 57</b>
1) Énergie magique	page 57
a) <i>Points de moral dépensés</i>	page 57
b) <i>Niveau effectif</i>	page 57
c) <i>Limite</i>	page 57
2) Magie Spontanée	page 58
3) Magie Rituelle	page 58
4) Magie des Bêtes	page 58
5) Résistance à la magie	page 59

<b>VII bis – Magies Rituelle et Spontanée</b>	<b>page 60</b>
1) Description : Magie Spontanée	page 60
a) <i>Magie d'Aman</i>	page 61
b) <i>Magie naturelle</i>	page 62
c) <i>Magie des soins</i>	page 63
d) <i>Magie elfique</i>	page 63
e) <i>Magie royale</i>	page 64
f) <i>Magie des ténèbres</i>	page 65
2) Description : Magie Rituelle	page 67
a) <i>Haute magie</i>	page 67
b) <i>Magie runique</i>	page 72
c) <i>Rituels magiques</i>	page 75
d) <i>Sorcellerie</i>	page 81

<b>VII ter – Règles de la Magie des Bêtes</b>	<b>page 86</b>
1) Compétence : Magie des Bêtes	page 86
2) Maîtrise de l'humanité	page 86
a) <i>Transformation (souhaitée) en animal</i>	page 86
b) <i>Transformation imposée par les conditions</i>	page 86
3) Énergie magique	page 87
4) Description : effets magiques	page 87
a) <i>Liste des effets</i>	page 87
b) <i>Durée</i>	page 87
c) <i>Particularités de chaque sort</i>	page 87
d) <i>Limite au lancement de sort de Magie des Bêtes</i>	page 89
5) Gestion de la perte d'humanité	page 89
a) <i>Conditions</i>	page 89
b) <i>Niveau d'échec</i>	page 90
c) <i>Transformation involontaire</i>	page 90
d) <i>Durée</i>	page 90
e) <i>Autres conséquences possibles</i>	page 90
6) Gestion du matériel	page 90

<b>VII quater – Bêtes Magiques de la Terre du Milieu</b>	<b>page 91</b>
1) Ours et Bejjabar	page 91
a) <i>Conditions pour être un changeur de peau béornide</i>	page 91
b) <i>Conditions de transformation et de maîtrise</i>	page 91
c) <i>Effets particuliers des sorts</i>	page 93
2) Loups-garous de Sauron	page 94
a) <i>Conditions pour être un loup-garou maléfique</i>	page 94
b) <i>Conditions de transformation et de maîtrise</i>	page 94
c) <i>Effets particuliers des sorts</i>	page 95
3) Chats de Tevildo	page 96
a) <i>Conditions pour être un chat-garou</i>	page 96
b) <i>Conditions de transformation et de maîtrise</i>	page 96
c) <i>Effets particuliers des sorts</i>	page 97
d) <i>Background et implications futures</i>	page 97

<b>VIII – Expérience et évolution</b>	<b>page 98</b>
1) Acquisition de points d'expérience	page 98
a) <i>Base</i>	page 98
b) <i>Ajouts</i>	page 98
2) Utilisation des points d'expérience	page 98
a) <i>Moment de l'évolution</i>	page 98
b) <i>Augmentation d'une compétence</i>	page 98
c) <i>Augmentation de capacité</i>	page 99
3) Autres modifications	page 99
a) <i>Modifications des compétences</i>	page 99
b) <i>Changement de réputation</i>	page 99

<b>IX – Herbes, drogues et poisons</b>	<b>page 100</b>
1) Liste de diverses substances notables	page 100
a) <i>Tableau récapitulatif</i>	page 100
b) <i>Détail des effets</i>	page 101
2) Origine et période	page 105
a) <i>Climat et milieu</i>	page 105
b) <i>Calendrier</i>	page 105
c) <i>Tableau des lieux et périodes de recherche</i>	page 106
3) Préservation et conservation	page 106
a) <i>Type de préparation des herbes</i>	page 106
b) <i>Matériel requis</i>	page 106
c) <i>Préservation</i>	page 107
d) <i>Tableau final</i>	page 107
4) Utilisation et récapitulatif pratique	page 108

<b>X – Équipement</b>	<b>page 109</b>
1) Définitions	page 109
a) <i>Prix</i>	page 109
b) <i>Poids</i>	page 110
c) <i>Solidité</i>	page 110
d) <i>Valeur magique</i>	page 111
e) <i>Source</i>	page 111
f) <i>Temps</i>	page 111
g) <i>Compétence</i>	page 111
2) Tables d'équipement	page 112
a) <i>Armes</i>	page 112
b) <i>Armures</i>	page 113
c) <i>Accessoires</i>	page 114
d) <i>Gîte et couvert</i>	page 115
e) <i>Transport</i>	page 115

3) Constructions	page 115
a) <i>Echelle de solidité</i>	page 115
b) <i>Attaque de constructions</i>	page 116
4) Livres : savoir et utilisation	page 116
a) <i>Echelle de grandeur</i>	page 117
b) <i>Recherche d'information</i>	page 117
c) <i>Guide d'utilisation</i>	page 117
d) <i>Copie, synthèse, création</i>	page 118
e) <i>Apprentissage</i>	page 118
f) <i>Liste d'ouvrages</i>	page 119

---

**XI – Figurants** **page 120**

1) Personnages joueurs	page 120
a) <i>Fiche vierge de personnage</i>	page 120
b) <i>Personnages débutants prêtirés</i>	page 120
c) <i>Personnages expérimentés</i>	page 138
2) Personnages non-joueurs	page 149
a) <i>Humains</i>	page 149
b) <i>Hobbits</i>	page 151
c) <i>Nains</i>	page 151
d) <i>Elfes</i>	page 152
e) <i>Orcs</i>	page 153
3) Bestiaire	page 154
a) <i>Animaux</i>	page 154
b) <i>Animaux sociaux en grand nombre</i>	page 156
c) <i>Créatures fantastiques</i>	page 156
d) <i>Morts-vivants</i>	page 158
e) <i>Esprits à forme semi-humaine</i>	page 159
f) <i>Esprits lié à un élément</i>	page 159
g) <i>Esprits majeurs (Maiar), démons, balrogs</i>	page 159

---

**XII – Index général** **page 160**



# Introduction

Ce système de jeu de rôle amateur est destiné à un monde médiéval-fantastique et tout particulièrement celui du *Seigneur des Anneaux*. Pour commencer, en guise d'introduction, je vais tracer l'historique de **Système J**.

## A la base

Je suis un fan du *Seigneur des Anneaux*, que je découvre en 1979. J'ai dû le lire une bonne vingtaine de fois (dont deux fois en anglais) en quelques années, dernière fois en 2025 (nouvelle traduction française). Plus la plupart des autres livres de Tolkien, en français comme en anglais : *Bilbo* et le *Silmarillion* bien sûr, mais aussi *Faërie*, les *Aventures de Tom Bombadil*, *Histoires Inachevées* (*Unfinished Tales*), *Book of Lost Tales* (le *Livre des Contes Perdus*) I et II, etc. Plus divers livres sur Tolkien et son monde, comme *Atlas of Middle-Earth* (Karen Wynn Fonstad) ou *Journeys of Frodo* (Barbara Strachey)...

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

## Rôliste 2<sup>e</sup> génération

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

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

## Demande

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

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

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

## Une campagne de 13 ans de jeu – plus de 1000 heures !

Après l'avoir utilisé avec succès pour des parties diverses pendant quelques années, je commence à l'été 2008 ce qui allait devenir ma plus longue campagne de jeu avec plus ou moins la même équipe de personnages et de joueurs. Malgré les difficultés de la vie (éloignement...) nous avons amené le jeu et les personnages dans des coins très retranchés. L'occasion de tester (et modifier) le jeu sur la durée, notamment à travers le prisme de l'expérience des personnages. Cela nous a apporté énormément de plaisir, malgré quelques défauts du jeu à haut niveau... défauts qu'il est toujours possible de corriger !

Un *Compagnon*, recueil de règles additionnelles ou de modifications, a été écrit, modifié, et il est toujours en perpétuelle évolution. Le présent ouvrage est la compilation de ces règles, commencée par un de mes anciens joueurs (merci Etienne !), et que je poursuis ici.

Bien entendu, à l'heure d'internet, et devant la demande, ce recueil de règles a été mis sur divers sites comme le Grog, le forum de mon ancien club de JdR, une page discord de mon club actuel...

---

## CREDITS

Auteur : Hervé Jeune, avec l'aide d'Ivanna ainsi qu'Etienne (et les suggestions nombreuses de divers joueurs), fortement inspiré de Tiers Age (magie).

Illustrateurs : Elizabeth T. Danforth, et Stephan Peregrine (hélas décédé) – toutes illustrations tirées de suppléments de Middle-Earth Role-Playing (MERP – publié par ICE), qui ne sont plus édités.

# I – Résumé des règles

## 1) Définition du personnage

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

- taille, poids, corpulence, pilosité
- couleur de peau, de cheveux, d'yeux
- sexe (avec différence possible entre visuel et réel, ou entre physique et mental...)
- âge
- race/culture

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

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

### a) Capacités

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

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

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

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

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

### b) Savoirs et savoir-faire

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

Force	Adresse	Volonté	Intellect	Sens
Armes de mêlée (4 compétences)	Armes à distance (2 compétences)	Domination	Bibliothèque	Embarcation
Corps à corps	Course	Magie des bêtes	Connaissances variées	Equitation
Endurance	Discretion	Manipulation verbale	Evaluation	Magie spontanée (MS) (6 compétences)
Forge	Esquive	Négociation	Herbes utiles	Art (Musique et chant)
Natation	Grimper	Théâtre	Magie rituelle (MR) (4 compétences)	Perceptions
	Gymnastique		Régions	Perception de magie
	Manipulation			Soins
	Mécanismes			Survie en nature

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

### c) Etat de santé physique

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

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

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

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

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

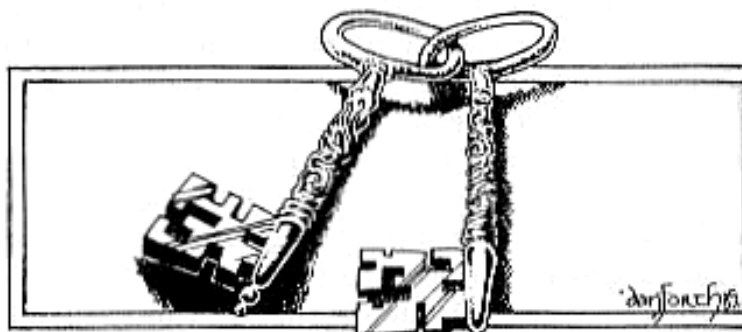
### d) Moral et motivation

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

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

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

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



## 2) Résolution des actions

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

### a) Compétences

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

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

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

### b) Jet d'action/compétence

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

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

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

### c) Jet de dé

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

\* 1<sup>er</sup> jet de dé :

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

\* éventuels jets de dé suivants :

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

\* suite de 6

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

Exemples de calculs de scores :

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



#### d) *Seuils de difficulté*

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

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

#### e) *Test de capacité*

Parfois des jets sont nécessaires pour voir si le personnage arrive à surmonter la douleur d'une blessure, l'effet d'un sort, l'évolution de l'état de santé (guérison ou aggravation...). Mais là on cherche à faire le plus petit score possible, de manière à ne pas dépasser une capacité spécifique, souvent la Force ou la Volonté. On peut faire de même avec la solidité d'un matériel également. Les réussites/échecs exceptionnels sont donc inversés : +18 est un échec exceptionnel, -17 (plus rare) est une réussite exceptionnelle.

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

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

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

Exemple de situation	Jet de dé	Modificateur (exemple)	Score	Capacité *	Résultat
Blessure légère reçue – test de Volonté	+2	+4 (blessures variées)	+6	Volonté/5	<b>Echec / étourdi</b>
Guérison bl. mortelle – test de Force	-9	+3 (blessure mortelle)	-6	Force/5	<b>Réussite / guérison</b>
Stabilisation bl. grave – test de Force	+10	+2 (bl. grave) -1 (confiant)	+11	Force/5	<b>Echec / aggravation</b>
Résistance Souffle noir – test de Volonté	+16	+1 (hésitant)	+17	Volonté/5	<b>Echec / coma</b>
Rattraper quelque chose – test d'Adresse	+7	-2 (pts de moral dépensés)	5	Adresse/5	<b>Réussite / rattrapé</b>

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



## II – Création de personnage

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

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

La création d'un personnage suit six étapes principales :

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

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

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

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

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

Les compétences « faciles » sont des compétences plus faciles à apprendre pour un membre de la race ou culture. A priori, ayant baigné dedans toute son enfance, elles ne changent jamais. Aussi, chaque personnage doit attribuer 15 points (niveaux) dans ces compétences, avec au minimum 1 point dans chaque compétence associée à la race/culture, et au plus 5 points dans une même compétence. Les 10 points de la (ou les) *Région d'origine* viennent en plus de ces 15 points à répartir. Toutes les compétences associées sont « faciles » à apprendre (1 point par niveau entre 1 et 10), sauf exception, qui est alors indiquée. Chaque tableau est suivi par les particularités de chaque race ou culture présentée dans ses colonnes.



	Hobbit (semi-homme)	Nain
Force (F)	3	6
Adresse (A)	6	4
Volonté (V)	6	6
Intellect (I)	4	5
Sens (S)	6	4
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Esquive Herbes utiles Perceptions Région d'origine Survie en nature	Combat rapproché (une compétence au choix) Endurance Evaluation Forge Mécanismes Négociation Région d'origine
Taille	90 cm à 1 m 30	1 m 25 à 1 m 65
Poids	20-40 kg	50-90 kg
Pilosité	Souvent imberbes, mais pieds poilus ! Bruns et châains surtout	Barbus ! Cheveux/barbes noirs, bruns, voire roux
Yeux	Variable	Gris, marrons, noirs

---

- Hobbits :

- résistance à la magie/au mal : Volonté doublée (résistance à magie/corruption...) ou divisée par deux (utilisation)
- apprentissage de toute magie impossible ; utilisation reste possible via un objet magique
- optimistes : au départ, la ligne de moral « état normal » n'a aucune croix de cochée ; ils tendent toujours vers ce point
- +5 à tout ce qui concerne la nourriture : identification, collecte/culture, préparation... et dégustation/digestion !

Présents au début du 3<sup>e</sup> Age dans la vallée de l'Anduin, ils franchissent ensuite les Monts Brumeux et s'installent en Eriador, autour de Tharbad et Bree. Ils fondent la Comté en 1601, grâce à des terres données par le roi Argeleb II d'Arthedain.

De manière générale, les Hobbits sont de bons vivants (six repas par jour !) qui se méfient de la technologie et des « grandes gens ». Très bons agriculteurs et jardiniers, ils sont conservateurs et produisent peu d'aventuriers ou de personnages très connus. Néanmoins ils sont pleins de ressources et de bonne volonté. Leur côté inoffensif et insignifiant auprès des autres races leur assure le plus souvent une bonne tranquillité.

---

- Nains :

- résistance à la magie : Volonté doublée (résistance à magie) ou divisée par deux (utilisation *Magie spontanée*)
- apprentissage de la *Magie Spontanée* impossible ; utilisation reste possible via un objet magique
- résistants aux blessures : Volonté doublée pour résister aux effets d'une blessure (étourdissement...)
- résistants aux maladies : Force doublée pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie
- bonne vision nocturne souterraine : malus d'obscurité divisés par deux dans des grottes ou souterrains
- natation compétence difficile à apprendre

Présents partout où il y a des montagnes, ce sont avant tout des mineurs, forgerons et marchands âpres au gain. Les nains sont rares (au plus 30 % de la population) et jalousement isolées/protégées.

	Humain « générique »	Beijabar (Béornides)	Homme des bois	Rohir/Rohirrim
Force (F)	5	6	5	5
Adresse (A)	5	5	5	5
Volonté (V)	5	5	5	5
Intellect (I)	5	4	5	5
Sens (S)	5	5	5	5
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Combat rapproché (une compétence au choix) Equitation Herbes utiles Négociation Régions (origine, 1 autre)	Combat rapproché (une compétence au choix) Corps à corps Endurance Herbes utiles (très facile) Région : vallée Anduin Survie nature	Combat (une compétence au choix) Discrétion Grimper Gymnastique Herbes utiles Perceptions Région : Forêt Noire Survie nature	Combat rapproché (une compétence au choix) Endurance Equitation (très facile) Herbes utiles Négociation Région : Rohan, ou vallée Anduin/Rhovanion
Taille	1 m 50 à 2 m	1 m 60 à 2 m	1 m 60 à 1 m 90	1 m 60 à 1 m 90
Poids	40-125 kg	60-125 kg	50-100 kg	50-100 kg
Pilosité	Très variable	Chevelus ! Beaucoup de roux	Chevelus ! Blonds, quelques roux	Barbus, blonds
Yeux	Très variable	Variable	Bleus, verts	Bleus

- Humains « génériques » :

Race très souple et innovatrice. Chaque humain peut choisir deux compétences « moyennes », qui deviennent « faciles » à apprendre. Ou bien, une compétence « facile » (et une seule) qui devient « très facile » (premiers niveaux doublés).

On les trouve partout, et ils parlent le ouistrain, plus éventuellement une autre langue humaine couramment parlée dans leur région ou dans une région adjacente.

- Beijabar (Béornides) :

Ce sont les plus grands des nordiques. Taciturnes, ils vivent dans la vallée de l'Anduin, non loin d'une île sur le fleuve, le Carrock. Ils ont peu de contacts avec les autres cultures : essentiellement des marchands de Maethelburg ou d'autres nordiques comme les Hommes des bois. Ils parlent leur propre langue, l'atliduk, ainsi que le ouistrain.

Ce sont avant tout des agriculteurs et éleveurs qui ont une grande empathie pour leurs bêtes. Beaucoup sont végétariens, et ils sont réputés pour la qualité de leurs gâteaux.

Certains parmi eux, souvent des personnages importants, sont des « changeurs de peau » : ils peuvent se transformer en ours (*Magie des bêtes*). Ce don coûte 3 points de particularité... et l'aval du meneur, avec qui il faudra préparer un solide historique.

- Hommes des bois :

Ce sont les seuls humains à habiter la Forêt Sombre, dans sa partie centrale, à la lisière de la vallée de l'Anduin. En butte constante aux orcs et aux araignées géantes, ils ont des contacts réguliers avec les Beijabar, les elfes du royaume de Thranduil et parfois avec le magicien Radagast. Ils parlent le nahaiduk, et une partie d'entre eux le ouistrain ou le sindarin, dans leurs contacts avec les elfes ou les Beijabar, voire quelques marchands.

Ils sont particulièrement à l'aise dans les bois et forêts : +1 à toutes leurs actions dans un tel cadre. Mais ils sont mal à l'aise dans les villes artificielles en majeure partie occupées par des constructions (bâtiments, routes...), ainsi que les demeures de pierre (manoirs, châteaux, souterrains...) : -1 aux actions.

- Rohirrim :

Ils ont d'abord vécu dans la vallée de l'Anduin et au sud-est de la Forêt Sombre, tribus nomades portant le nom d'Éotheod ou Éothraim. Puis ils ont changé de nom en se fixant dans le Rohan en 2510 du 3<sup>e</sup> Age, auparavant une province de Gondor appelée Calenardhon. Ce sont de grands éleveurs de chevaux, qui apprennent très tôt à rester en selle toute une journée. Ils parlent le rohirric (appelé autrefois eothrik) et le ouistrain.

	Wose (Drughu)	Dúnadan/Dúnedain	Dunéen	Lossadan/Lossoth
Force (F)	4	6	5	5
Adresse (A)	5	4	5	5
Volonté (V)	5	5	5	5
Intellect (I)	5	5	5	5
Sens (S)	6	5	5	5
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Arts (sculpture) Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Grimper Herbes utiles Perception Région : Mont. Blanches Survie nature (très facile)	Combat rapproché (une compétence au choix) Domination Embarcation ou Equitation Négociation Natation Régions (origine, 1 autre)	Arts (Musique et chant) Combat rapproché (une compétence au choix) Discrétion Forge ou autre artisanat Grimper Région : Mont. Blanches ou Pays de Dun Deux compétences relationnelles au choix	Arts (sculpture) Combat rapproché (une compétence au choix) Embarcation (optionnel) Herbes utiles Négociation Perception Région : Grand Nord Survie nature (très facile)
Taille	1 m 20 à 1 m 60	1 m 70 à 2 m	1 m 60 à 1 m 90	1 m 50 à 1 m 80
Poids	50-80 kg	60-125 kg	50-90 kg	50-90 kg
Pilosité	Imberbes et en partie chauves, cheveux noirs	Imberbes en général, noirs à brun sombre	Bruns	Blonds
Yeux	Noirs	Bleus, verts, gris, noisette	Bruns	Bleus pâles

- Woses (Drughu) :

Appelés aussi Drúedain, Drûgs, voire démons (Púkel) par certaines cultures (Dunéens, Rohirrim...), ils s'isolent en forêt et/ou montagne, avec des conditions de vie difficiles. En général ils ne parlent que le pûkael, très guttural. Leur apparence permet de les identifier sans mal : très petits et trapus, ils sont imberbes et leurs cheveux sont souvent réduits à l'arrière du crâne.

Ils vivent avec peu ou pas de vêtements malgré le climat rigoureux, et leur corps est habitué aux agressions naturelles :

- résistants aux maladies : Force doublée pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie
- résistants au froid : Force doublée pour résister aux effets du froid, ou prendre résistance/défense égale à la Force

Les Drughu sont connus pour leurs nombreuses statues, dont certaines seraient douées de mobilité et autres pouvoirs magiques.

- Dúnedain :

Grands explorateurs et bâtisseurs, ils sont dynamiques et innovateurs. Chaque Dúnadan peut choisir une compétence « moyenne » à apprendre, qui devient « facile ».

Les Dúnedain se retrouvent dans les familles originaires d'Arnor (=> Arthedain et Cardolan pour l'essentiel), de Gondor et d'Umbar. Ces derniers sont appelés les Numénoréens noirs et ils sont trop souvent les jouets de Sauron.

- Dunéens :

Peuple xénophobe et guerroyeur, les Dunéens ont une riche tradition orale – ce sont de grandes gueules ! Les bardes et les soigneurs sont tenus en plus haute estime que les guerriers, de même que les artisans : les Dunéens sont réputés pour leur travail du métal et d'autres matériaux, rivalisant autrefois avec les nains.

On les trouve dans des zones sauvages du sud des Montagnes Blanches, ainsi que dans le pays de Dun, à l'ouest du sud des Monts Brumeux, plus quelques autres groupes disséminés en Eriador au milieu du 3<sup>e</sup> Âge. Hormis les marchands, ou ceux qui se sont intégrés au Gondor ou à l'Arthedain/le Cardolan, ils ne parlent que leur langue, le dunael.

- Lossoth :

Ce peuple est semblable aux Inuits de notre monde, avec en partie l'apparence des peuples d'Europe du nord. Les conditions très dures de survie dans le Grand Nord (Forodwaith) les ont endurcis : Force doublée pour résister aux effets du froid, ou prendre résistance/défense égale à la Force.

Ils ne parlent que leur langue, le labba, étant très isolés. Ceux qui habitent les côtes vivent essentiellement de la pêche (phoque, baleine entre autres) et possèdent la compétence *Embarcation*. A l'intérieur des terres, les tribus dépendent surtout des hardes de rennes.

Leur enfermement imposé, l'hiver, leur a permis de développer un riche artisanat de fabrication de perles et petits objets de corne, ivoire et bois sculptés. Ces objets servent pour la confection des armes, ou comme monnaie d'échange.

	Haradrim (nord)
Force (F)	5
Adresse (A)	5
Volonté (V)	5
Intellect (I)	5
Sens (S)	5
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Arts (Musique et chant) Combat (une compétence au choix) Embarcation ou Equitation Négociation Perceptions Région : Harad (nord) + une autre Survie nature
Taille	1 m 50 à 1 m 80
Poids	50-90 kg
Pilosité	Bruns à noirs
Yeux	Bruns

- Haradrim (du nord) :

Les Haradrim du nord, appelés aussi Haruze, habitent les terres désertiques au sud du Gondor. Ils se partagent entre nomades des plaines semi-désertiques et habitants de petites villes, souvent côtières, et oasis. Ils correspondent peu ou prou aux peuplades d'Afrique du nord. Pêcheurs ou nomades, ce sont souvent des voyageurs avec une culture orale importante et raffinée. Ils portent en général des étoffes enveloppantes et colorées pour se protéger du soleil.

Ils ne voient pas forcément les étrangers de manière très amicale, surtout quand ces derniers font preuve d'un sentiment de supériorité, mais ils ne sont pas ouvertement hostiles aux Gondoriens ou autres. Plutôt indépendants, ils ne servent pas Umbar, mais une partie de la population est l'objet de l'influence de prêtres noirs. A noter que ces derniers visent essentiellement les hommes, qui ont plus de pouvoir que les femmes, ces dernières étant plutôt les gardiennes du foyer et des traditions et savoirs (folklore). Ils ont également un certain sens de l'honneur et de l'amitié, ainsi que de la famille.

Ils parlent entre eux le Haradaic, mais en raison de leurs contacts avec d'autres peuplades comme le Gondor ou Umbar, certains connaissent aussi le ouistrain. Ils utilisent essentiellement le troc, n'ayant pas de système de monnaie à eux, mais peuvent éventuellement utiliser les monnaies de Gondor ou d'ailleurs pour les échanges importants ou avec ces peuplades.



	Elfe « générique »	Noldo	Sinda	Sylvain
Force (F)	4	4, ou 5 (si V = 4)	4	4
Adresse (A)	6	6	6	6
Volonté (V)	4	4, ou 5 (si F = 4)	4	4
Intellect (I)	5	5	5	5
Sens (S)	6	5	6	6
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Arts (Musique et chant) Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Esquive Herbes utiles Histoire Magie elfique (MS*) <sup>(1)</sup> Perceptions Région d'origine Survie en nature	Arts (orfèvrerie) Combat rapproché (une compétence au choix) Domination Equitation Esquive Forge Haute Magie (MR**) ou Magie elfique (MS*) <sup>(1)</sup> Histoire Perceptions Région d'origine	Arts (Musique et chant) Combat (une compétence au choix) Discrétion Embarcation Histoire Magie elfique (MS*) <sup>(1)</sup> Natation Perceptions Région d'origine Survie en nature	Arts (Musique et chant) Combat à distance (une compétence au choix) Discrétion Grimper Gymnastique Herbes utiles Magie elfique (MS*) <sup>(1)</sup> Perceptions Région d'origine Survie en nature
Taille	1 m 60 à 2 m 10	1 m 80 à 2 m 10	1 m 70 à 2 m	1 m 60 à 1 m 90
Poids	40-125 kg	60-125 kg	50-100 kg	40-90 kg
Pilosité	Imberbes, sinon variable, mais pas de roux	Imberbes, cheveux surtout bruns foncés	Imberbes, cheveux blonds à châains clairs	Imberbes, cheveux bruns à châains clairs
Yeux	Gris, bleus, verts, bruns	Bruns sombres, gris	Gris, bleus, noisettes	Gris, bruns, bleus, verts

<sup>(1)</sup> apprentissage « moyen » et non « facile », au lieu de « difficile » pour les autres races

\* MS = Magie Spontanée

\*\* MR = Magie Rituelle

- Elfes (tous) :
  - bonne vision nocturne : malus d'obscurité divisés par deux
  - appel de Valinor : un personnage « suicidaire » choisit de joindre les Havres Gris et quitter la Terre du Milieu
  - bonus de 1 pour percevoir et utiliser la magie, et particularité « mystique » (ou « magicien » pour quelques Noldor)
  - immunité totale (pas de jet nécessaire) aux maladies naturelles (si non naturel, on parlera de magie ou poison)
  - bonus de 3 pour résister à la peur issue des morts-vivants (qui ne peuvent être des elfes)

#### • Elfes « génériques » :

Ils correspondent à une espèce de sang-mêlé, d'elfe non clairement identifié entre les trois cultures. On les trouve un peu partout, surtout dans des zones sauvages comme au cœur des forêts. Ils peuvent établir des villages ou des compagnies itinérantes.

#### • Noldor :

Parfois appelés « Hauts Elfes », ce sont les plus rares des elfes au 3<sup>e</sup> Âge (et au-delà). Ce sont souvent des dirigeants, ou de grands artisans, comme les forgerons elfiques qui se sont réfugiés pour partie à Fondcombe. Mais leur soif de savoir et de puissance a fait qu'ils ont été les plus nombreux à être séduits voire trompés par Sauron et ses artifices. Leur langue, le quenya/noldorin, est très peu utilisée, et surtout par écrit. Ils parlent tous le sindarin et le ouistrain.

#### • Sindar :

Les « Elfes Gris » sont surtout des marins, des voyageurs, et leur langue, le sindarin, reste la plus pratiquée des langues elfiques, même chez les humains. C'est un peu l'archétype de l'elfe noble, bon, et triste devant l'évolution du monde et la fin de l'âge des elfes. Beaucoup partent pour le Lointain Ouest. Ce sont eux qu'on peut le plus facilement trouver parmi des humains. Ils connaissent bien les langues humaines des régions où ils vivent, donc au moins le ouistrain.

#### • Sylvains (Avari) :

Les « Elfes Sylvestres » sont les plus nombreux des elfes, les plus joyeux (voire farceurs), mais ils sont aussi très discrets et évitent les contacts avec les autres races. C'est en Forêt Sombre qu'ils sont le plus nombreux, mais ils sont aussi présents dans tous les royaumes elfiques et toutes les contrées un peu sauvages, en particulier les bois et forêts. Ils parlent entre eux le bethteur, mais utilisent aussi le sindarin, et les éventuelles langues humaines régionales.

## 2) Détermination des capacités

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

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

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



## 3) Particularités

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

A chaque particularité est attribuée une valeur (1, 2, 3 ou -1, -2, -3), afin de quantifier l'importance qu'elle peut avoir. Certaines particularités peuvent être prises plus d'une fois, et les effets se cumuler (voire se multiplier) : parfois une échelle de progression est donnée. Un personnage commence avec un « capital de valeur » à dépenser, déterminé par le meneur de jeu. On recommandera de commencer avec une valeur de 3, mais si le meneur autorise les personnages plus « épiques », il peut donner plus au départ.

### a) Dons et talents

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

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

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

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

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



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

Dons mentaux/mystiques	Description	Valeur
Adroit/chanceux	Pour tous les jets de compétence/capacité, il faut relancer (et rajouter) si on fait 5 ou 6 (et non juste 6) ; pour les tests, on relance et on retranche si on fait 1 ou 2 (et non juste 1)	3
Confiant	L'état moral « normal » est décalé d'une case vers la gauche (on efface une case cochée)	1
Empathie animale	+3 à tout échange (y c. combat) avec un type d'animal : chevaux, canidés, rapaces...	1
Environnement préféré	+1 au moral normal (décalage à gauche), aux actions et aux tests dans cet environnement	1
Garou	Le personnage peut utiliser la <i>Magie des Bêtes</i> – soumis à l'accord du meneur !	3
Magicien	Le personnage peut utiliser la <i>Magie Rituelle</i>	1
Méfiant	Personne difficile à influencer : malus de 3 aux compétences sociales avec elle	1
Moral énorme	Chaque point de moral dépensé offre un bonus de 2 au lieu de 1.	3
Mystique	Le personnage peut utiliser la <i>Magie Spontanée</i>	1
Ressource	Rajoute une case de moral de plus (que la Volonté) à chaque ligne de moral	1
Sens de l'orientation	Perception instinctive du nord OU de la hauteur (/mer) OU d'une distance (/lieu visité)	1
Sixième sens	1 mn avant événement dangereux, test Volonté réussi => personnage inquiet, aux aguets	2
Volonté de fer	+2 aux tests de Volonté	1

Apprentissages spéciaux	Description	Valeur
Arme de prédilection	+3 au maniement d'une arme bien précise, aux dimensions bien précises. Par sa spécificité, cette arme est plus difficile à trouver/fabriquer : malus de 10	1
Catalepsie	Permet de simuler la mort (très dur/30 à repérer) si test de Volonté réussi (durée = marge de réussite en mn). Permet aussi de retarder d'autant des tests de stabilisation de blessures. Il faut attendre au moins 10 mn avant toute nouvelle utilisation	2
Entraînement	Permet d'acquérir 5 niveaux dans une compétence quelconque	1
Facilité	Facilite l'apprentissage d'une compétence : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si compétence facile =&gt; devient très facile à apprendre (niveaux doublés)</li> <li>• Si moyenne =&gt; devient facile (1 point/niveau)</li> <li>• Si difficile à apprendre =&gt; devient moyenne (2 points/niveau)</li> </ul>	2
Geste rapide	Réduit le coût en initiative de 1 pour un geste ou l'utilisation précise d'une compétence : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encocher une flèche</li> <li>• Utiliser une arme précise (pas une catégorie d'armes)</li> <li>• Lancement d'un sort précis ou d'un don magique, y c. d'un objet</li> <li>• Saisir un objet sur soi (emplacement habituel)</li> </ul>	1
Habitué aux fardeaux	Permet de réduire les malus d'encombrement de 1	1

Points faibles	Augmente les dégâts sur une race étudiée (humains, elfes, orcs, dragons, loups...) : <ul style="list-style-type: none"> <li>si dégâts = réussite/2 (armes légères) =&gt; dégâts = réussite x 1 (cf. combats)</li> <li>si dégâts = réussite x 1 (armes moyennes) =&gt; dégâts = réussite x 2</li> <li>si dégâts = réussite x 2 (armes lourdes) =&gt; dégâts = réussite x 3</li> </ul>	1
Réflexes de survie	Lorsque le personnage reçoit une blessure mortelle (ou pire), il peut faire un test d'Adresse. En cas de réussite, la blessure est diminuée d'un cran (mortelle => grave...)	2

### b) Défauts et faiblesses

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

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

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

Se rappeler aussi que pour mériter une valeur, un défaut doit avoir des conséquences pratiques et régulières dans le jeu. Le meneur ne doit pas laisser prendre un défaut qui ne sera jamais joué ou rencontré, particulièrement avec des joueurs débutants et/ou « optimisateurs ».... Garder aussi du bon sens : le personnage doit rester jouable et vivable en tant que personne, pas juste un être de papier ou un personnage de jeu vidéo ! Et s'il fait partie d'une équipe, il faut que ses défauts soient acceptables et acceptés. Et, pour un défaut comme « asocial » ou « timide » (et d'autres), qu'il y ait une motivation claire pour expliquer ce qui pousse le personnage à faire partie d'un groupe ou même à partir à l'aventure...

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

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

Particularités physiques	Description	Valeur
Albinos	Au soleil, le personnage prend un point de fatigue/10 mn (soleil vigoureux) à un par heure (soleil faible), s'il n'est pas parfaitement abrité/couvert (vêtements épais), yeux compris. Malus de 10 aux compétences sociales avec des personnes qui découvrent le personnage	-2
Apparence détestable	Laid, n'inspire pas confiance, voire attire la haine => -1 au relationnel (toute compétence). Peut éventuellement être couvert par habits - jet <i>Théâtre</i> moyen (plus si pris plusieurs fois).	-1
Balafré/défiguré	-1 au relationnel (sauf <i>Domination</i> +1). Peut éventuellement être couvert par du maquillage - jet <i>Théâtre</i> moyen (plus si pris plusieurs fois) - pour durée d'une heure.	-1
Borgne	-1/5 m à vue et attaques à distance, -1 aux compétences sociales sauf <i>Domination</i> (+1).	-1
Douillet/fragile	Dégâts augmentés d'un cran lorsque le personnage reçoit une blessure : <ul style="list-style-type: none"> <li>si dégâts = réussite/2 (armes légères) =&gt; dégâts = réussite x 1 (cf. combats)</li> <li>si dégâts = réussite x 1 (armes moyennes) =&gt; dégâts = réussite x 2</li> <li>si dégâts = réussite x 2 (armes lourdes) =&gt; dégâts = réussite x 3 ; etc.</li> </ul>	-2
Faiblard	Moins une case de blessure (par rapport à la Force) à chaque ligne de blessure	-1
Guérison ralentie	Vitesse de guérison ralentie d'un cran (temps x 1 => x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Hémophile	Malus de 10 à la stabilisation des blessures (jet de <i>Soins</i> ). De plus, un test d'évolution (avec malus de 5) supplémentaire doit être fait chaque minute pour tout type de blessure (même fatigue, s'il y a eu coup ou choc) : si échec => nouvelle blessure de même gravité	-3

Infirmes	La personne a perdu une main ou un bras – penser aux détails pratiques, les faire jouer ! Penser aussi aux compétences que cela va impacter. Exemple : <i>Grimper</i> (difficulté +1 cran)	-2 ou -3
Mauvais réflexes	-3 aux jets d'initiative	-1
Mauvaise ouïe	-5 aux perceptions auditives ET malus de distance (à l'ouïe) accrus (x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Mauvaise santé	-3 aux tests de Force de santé : évolution blessure, guérison, résistance aux poisons...	-1
Mauvaise vue	-5 aux perceptions visuelles ET malus de distance (à la vue) accrus (x 2 => x 3 => x 4...)	-1
Nanisme	Le personnage fait 30 cm/10 kg de moins que la valeur basse de ce qui est indiqué dans le tableau des races. Enlever 1 à la Force, rajouter 1 à l'Adresse. Penser (et faire jouer !) aux problèmes d'équipement, sociaux... Cette particularité ne peut être prise qu'une fois.	-1
Nez (bien) cassé, laid	-1 au relationnel mais +1 à <i>Domination</i> , -3 odorat	-1
Peu doué	Une capacité (FAVIS) est diminuée de 1	-2
Sommeil profond	Personnage impossible à réveiller (sauf si douleur/blessure) pendant (D6 + 1) heures	-1

Tare mentale/mystique	Description	Valeur
Animosité animale	Systématiquement, un type d'animal (chevaux, canidés, rapaces...) est agressif (bonus de 5 à l'attaque) envers le personnage. Malus de 5 à tout échange avec l'animal.	-1
Colérique	Si menacé/moqué/insulté, le personnage se met en colère et devient brutal s'il rate un test d'Intellect (malus ou bonus possibles)	-1
Drogué/alcoolique	Test de Volonté (malus : 1) au moins 1 fois/jour, et sur proposition/tentation : si échec, il y a manque ; si ingestion => test de Force (malus : 1), la marge d'échec représente le malus (diminue de 1/heure) à toute compétence. Si on prend plusieurs fois cette tare, le malus augmente ainsi que la fréquence des tests journaliers minimum (2/jour, 3/jour...)	-1
Environnement détesté	-1 au moral normal (décalage à droite), aux actions et aux tests dans cet environnement	-1
Maladroit/malchanceux	Pour tous les jets de compétence/capacité, il faut relancer (et retrancher) si on fait 1 ou 2 (et non juste 1) ; pour les tests, on relance et on ajoute si on fait 5 ou 6 (et non juste 6)	-2
Moral changeant	Moins une case de moral (par rapport à la Volonté) à chaque ligne de moral	-1
Naïf/impressionnable	Personne facile à influencer : bonus de 5 aux compétences sociales avec elle	-1
Pacifiste	Refuse le combat, les agressions : test V et -5 aux compétences de combat et <i>Domination</i>	-1
Pessimiste	L'état moral « normal » est décalé d'une case vers la droite (on coche une case)	-1
Phobie	Test de Volonté (malus : 1) en présence de la chose crainte ; bonus : distance en dizaines de mètres. La marge d'échec représente un malus aux compétences. Si le malus est supérieur à la Volonté, le personnage s'enfuit ou s'évanouit (durée = malus, en minutes). Si la même phobie est prise plusieurs fois, augmenter malus et distance (x2, x3, x4...)	-1
Suicidaire	En mêlée, ne peut rompre le combat sauf si test Volonté réussi et perte moral	-2
Sujet sensible	Certains sujets (sexisme, pauvreté, injustice...) font réagir immédiatement le personnage, avec ou sans agressivité mais physiquement/visiblement. Test Volonté pour ne pas réagir. Dans certains cas (réaction inutile), il faut un test de Volonté pour ne pas perdre du moral.	-1
Timide/mal à l'aise	Malus de 5 aux compétences sociales	-1
Trop gentil	Ne sait pas dire non à demande : test Volonté pour refuser, malus/bonus selon difficulté	-1
Vœu	Le personnage a fait un vœu contraignant (ne jamais mentir, donner tout son or aux pauvres...), qu'il doit tenir. Test Volonté pour ne pas respecter cela et perte point de moral.	-1
Volonté faible	-3 aux tests de Volonté	-1



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

### c) Limites

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



## 4) Choix d'une vocation

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

Voici les tableaux récapitulatifs :

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

	Cavalier (guerrier)	Archer (guerrier)	Marchand	Érudit	Explorateur
Capacité + 1	Force	Adresse	Volonté	Intellect	Sens
Capacité – 1	Intellect	Volonté	Sens	Force	Adresse
Compétences associées (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Combat rapproché (une compétence) Combat – autre compétence Corps à corps Domination Équitation Endurance Esquive Soins	Combat à distance (une compétence) Combat rapproché (une compétence) Corps à corps Course Endurance Esquive Perceptions Soins	Combat rapproché (une compétence) Embarcation ou bien Équitation Évaluation Manipulation verbale Négociation Régions (1 ou +)	Bibliothèque Connaissances, Herbes, Histoire : deux compétences au moins Évaluation Perceptions Régions (1 ou +)	Connaissances, Herbes : une compétence Embarcation ou bien Équitation Évaluation Négociation Perceptions Régions (1 ou +) Survie en nature

	Forgeron	Assassin	Meneur	Noble/intendant	Barde
Capacité + 1	Force	Adresse	Volonté	Intellect	Sens
Capacité – 1	Intellect	Volonté	Adresse	Sens	Force
Compétences faciles (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	2 compétences de combat Endurance Evaluation Forge + 1 autre artisanat Négociation	1 combat à distance 1 combat rapproché (sous Adresse) Crocheter Discrétion Herbes Manipulation verbale Négociation ou bien Théâtre Perceptions	Combat (une compétence) * Domination * Embarcation ou bien Équitation * Négociation * * dont une qui devient très facile	Bibliothèque Combat (une compétence) Domination ou bien Négociation Equitation Histoire + 1 autre connaissance	Artisanat lié à scène Arts (Musique et chant) Manipulation Manipulation verbale Théâtre

	Marin	Corsaire/pirate	Contrebandier		
Capacité + 1	Adresse	Force	Adresse		
Capacité – 1	Intellect	Intellect	Volonté		
Compétences faciles (quand il s'agit d'un groupe de compétences, il faut en choisir une seule parmi celles qui sont disponibles)	Corps à corps Embarcation Endurance Grimper Gymnastique Perceptions Régions (1 ou +) Survie en nature	Combat rapproché (une compétence) Combat – autre compétence Corps à corps Domination Embarcation Grimper Gymnastique Régions (1 ou +)	Discrétion Embarcation Grimper Gymnastique Natation Négociation Perceptions Régions (1 ou +) Survie en nature		

Comme pour la race/culture, il faut donc attribuer 15 niveaux dans les compétences de sa vocation, avec un minimum de 1 (toutes les compétences sont apprises) et un maximum de 5. A noter qu'une compétence facile de la race et de la vocation peut ainsi commencer avec une valeur de 10 (et au minimum de 2). Comme pour les elfes, l'apprentissage de la magie (Magiciens et Soigneurs) est plus difficile : les compétences associées de magie sont « moyennes » à apprendre. De plus, pour le Soigneur, la *Magie des Soins* est optionnelle. Et le Magicien peut se spécialiser : s'il ne prend qu'une seule compétence magique au lieu de deux, alors elle est « facile » plutôt que « moyenne ».

#### a) Guerrier

Le soldat de base qu'on trouve dans les armées régulières ou non, y compris mercenaires voire bandits.

#### b) Voleur

Quelqu'un qui a un problème avec certaines règles régissant une partie de la société, notamment concernant la possession et le transfert de biens... On y trouve les cambrioleurs, les voleurs à la tire, les pickpockets, et bien d'autres, pas toujours recommandables.

#### c) Rôdeur

Personne habituée au milieu naturel et au déplacement. Cela peut être lié à un métier militaire (scout, éclaireur...), une profession non militaire (chasseur, bûcheron, herboriste...) ou simplement un goût personnel, un art de vivre.

#### d) Magicien

Normalement rare, c'est un individu intéressé par les arts ésotériques et leur pratique, à savoir les compétences de *Magie Rituelle* ou *Magie Spontanée*. Selon l'utilisation qu'ils font de leurs sorts, ils seront plus ou moins bien perçus (sorciers...). L'utilisation de la *Magie Rituelle* nécessite l'acquisition de la particularité « Magicien » (1 point), et celle de la *Magie Spontanée* l'acquisition de la particularité « Mystique » (1 point).

Plutôt que de prendre une compétence dans chaque type de magie, un magicien peut prendre deux compétences dans un seul type de magie – Rituelle ou Spontanée – ou bien il peut ne choisir qu'une seule compétence de magie, au choix du joueur. S'il choisit de se spécialiser dans une unique compétence, elle sera « facile » à apprendre. S'il prend deux compétences, chacune sera « moyenne » à apprendre.

#### e) Soigneur

Comprend des gens comme docteur, médecin, apothicaire, sages-femmes, chaman, rebouteux... Il peut opérer dans des maisons de guérison/soin, ou être complètement indépendant. Certain·es n'ont pas une bonne réputation, à tort ou à raison.

La *Magie des soins* est optionnelle, et nécessite pour cela l'acquisition de la particularité « Mystique ». Contrairement aux autres compétences, la *Magie des soins* est « moyenne » à apprendre plutôt que « facile ».

#### f) Cavalier (guerrier)

Une première variation du guerrier, plus spécialisée, dans l'idée des cavaliers de Rohan. Les différences sont minces : un peu plus perceptif, un peu moins porté à la réflexion, la Course est remplacée par l'Équitation (bien sûr)... Également, le cavalier peut n'avoir aucune compétence en combat à distance, mais une de plus en combat rapproché. Ceci permet de mieux coller à l'image du cavalier avec lance (armes d'hast/deux mains), mais qui sait aussi se servir d'une épée.

Pour simuler le combat à cheval, on peut utiliser les règles suivantes :

- Un seul jet de compétence (arme et équitation), prendre le plus petit résultat, ou la moyenne (au choix du meneur)
- Malus de 10 si arme à deux mains que l'on fait tourner (espadon, hache de bataille...)
- Malus de 5 si la cible est du mauvais côté du cheval : à gauche si arme à droite, etc.
- Si galop, dégâts de l'arme augmentés d'un cran :  $x1 \Rightarrow x2 \Rightarrow x3$ , etc.

#### g) Archer (guerrier)

Deuxième variation du guerrier. Moins agressif (certains diront plus lâche), la *Domination* a été remplacée par les *Perceptions*, et bien sûr il est plus adroit et moins fort, plus perceptif et moins têtu...

Ce guerrier correspond plus à des troupes elfiques par exemple, ou à des aventuriers guerriers mais « prudents », voire carrément à certains brigands ou voleurs... dont il partage bien des traits. Ce peut être un éclaireur, également.

#### h) Marchand

Un boulingueur qui n'a pas sa langue dans sa poche, et qui connaît la valeur des choses. Ce n'est pas quelqu'un qui va dans la nature pour trouver des choses à vendre – là c'est plutôt l'explorateur – mais quelqu'un qui transporte des biens à un endroit – une ville le plus souvent – où ça se vendra... et où il peut acheter une autre marchandise.

Cette version du marchand peut paraître un peu caricaturale, dans la mesure où il n'est pas très perceptif. Mais cela correspond à une race bien connue et courte sur pattes de la Terre du Milieu, très adepte de ce genre de métier...

#### i) Érudit

Plutôt un personnage non-joueur, qu'on voit difficilement partir à l'aventure, même s'il peut être utile à un groupe d'aventuriers – en particulier s'il y a des livres à proximité. Il pourrait faire un bon apothicaire, également. Un spécialiste des herbes, qui pourrait reconnaître des poisons aussi, mais pas forcément le genre de personnes qui va les chercher. Sauf si c'est un elfe ou un hobbit, auquel cas il pourrait presque faire office de soigneur. Et il peut très bien servir de barde/troubadour pour les cultures orales (Dunéens en particulier).

#### j) Explorateur

En fait il s'agit presque d'un aventurier « de base », non guerrier. Mais c'est aussi un métier générique pour des tas de gens qui vivent de ce que peut produire la nature. Du coup une compétence est libre, et destinée à une éventuelle spécialisation, comme :

- Trappeur ou chasseur avec la *Connaissance de la faune*, et éventuellement *Mécanismes* (pose de pièges...)
- Pêcheur, variation du précédent, mais avec *Embarcation*, connaissance des mers/côtes (*Région*), et sans *Mécanismes*
- Herboriste ou cueilleur, voire paysan (métayer itinérant), avec la compétence *Herbes utiles* – bien adapté aux hobbits
- Prospecteur avec la *Connaissance des roches* – qui a parlé des nains ?
- Bûcheron, avec *Herbes utiles*, et sans doute *Armes à deux mains...* et *Équitation* pour le transport des bois, ou *Embarcation* pour le flottage de ces mêmes bois

#### k) Forgeron

Le forgeron proposé ici est avant tout armurier, spécialisé dans la fabrication des armes et armures, mais pas forcément que cela. Ce peut être un compagnon, lié à une guilde ou non. On retrouve les mêmes compétences que celles des nains, à peu de choses près...

#### l) Assassin

On peut aussi lui attribuer les qualificatifs de tueur ou espion. Moins passe-partout que le voleur, il est plus porté sur le combat, tant que les armes utilisées restent légères (dépendant de l'Adresse). Peut être aussi un spécialiste des poisons.

#### m) Meneur

Ce métier est particulier dans la mesure où il offre une compétence très facile à apprendre. Appelé aussi chef, commandant, capitaine, on le retrouve à la tête d'une armée, d'un bateau, mais aussi d'une mine, d'une ville, voire d'un pays... ou même d'un groupe de mercenaires ou d'aventuriers.

#### n) Noble/intendant

C'est une personne préparée à gérer un domaine seigneurial, quelle que soit sa taille : manoir, comté, baronnie, pays... S'il est noble, il faudra acquérir la particularité (un point ou plus), sinon il sera juste intendant. Ne pas négliger de lui trouver une raison convaincante de partir à l'aventure : domaine détruit (guerre), accusé de félonie (à tort ou à raison), échec politique...

#### o) Barde

Comprend aussi bien troubadours et amuseurs divers que prostituées distinguées à la manière des geishas au Japon. L'artisanat lié à la scène peut être par exemple la *Lutherie* (instruments de musique), la *Couture* (habits et costumes), le *Travail du bois* ou la *Peinture* (décors), voire même les *Mécanismes* (trucages)...

#### p) Marin

C'est principalement le marin d'eau salée qui est concerné, et donc des bateaux assez grands avec mât et vigie. Mais les petits pêcheurs, y compris d'eau douce, peuvent être concernés par cette profession, à partir du moment où ils exercent depuis une embarcation. La compétence *Embarcation* s'applique à un peu toutes les tailles de navire, mais *Grimper* sert lors de manœuvres dans les gréements et *Gymnastique* pour l'habitude des déplacements sur un pont soumis au roulis, voire plus haut.

Par ailleurs, l'absence de la compétence *Natation* n'est pas une erreur : historiquement, la moitié des marins du Moyen-Âge ne savaient pas nager. Et pour cause : un marin tombé à l'eau, même s'il savait nager, n'avait que peu de chances de s'en sortir. En effet, sur les grands bateaux qui prennent le large, il fallait compter un long moment – une vingtaine de minutes – avant de pouvoir arrêter le navire et faire demi-tour, si bien que le vaisseau avait eu le temps de parcourir plus d'un kilomètre ; repérer alors quelqu'un à la surface de l'eau était difficile, sauf par temps très calme. Et tomber dans de l'eau froide entraîne une hypothermie assez rapidement. Dans les eaux plus chaudes, les prédateurs marins peuvent être encore plus rapides que l'hypothermie. Les personnes apprenant la natation sont donc plus liées à des cultures côtières en pays chauds ou tempérés qu'au métier de marin.

#### q) Corsaire/pirate

C'est la version maritime du guerrier. Par la force des choses, il emprunte une partie de ses compétences au marin, mais c'est avant tout un combattant habitué au pont d'un bateau et aux abordages. La différence entre corsaire et pirate est très floue : le corsaire travaille pour une personne d'envergure politique (nation, riche armateur, noble...) tandis que le pirate est à son propre compte. Dans la Terre du Milieu, les pirates d'Umbar sont appelés ainsi par le Gondor qui subit ses déprédations, mais les armées maritimes du Gondor qui combattent Umbar ne sont pas très différentes. Elles ont d'ailleurs la même origine.

#### r) Contrebandier

Il s'agit là de la version maritime du trafiquant/voleur. De toutes les professions marines, c'est la seule à trouver un avantage à l'apprentissage de la natation, non pour l'aspect survivaliste assez réduit, mais pour le côté discret et les évasions possibles que cela permet. A la base, le contrebandier évite le combat, la confrontation. Ses trajets en mer ne sont pas très longs, et concentrés autour des frontières à franchir. Sa philosophie est de faire un maximum de bénéfice pour un minimum d'effort.



## 5) Compétences supplémentaires

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

- un personnage débutant ne peut avoir, au final, plus de 10 niveaux dans une compétence ;
- une compétence moyenne coûte le double : deux points pour augmenter le niveau de 1.

Exemple :

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

FAVIS = 3/6/6/4/6

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

FAVIS = 4/7/5/4/7

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

FAVIS = 4/8/4/4/7

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

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

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

Ses apprentissages sont les suivants :

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

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

## 6) Equipement

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

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

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

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

#### **1) Tableau récapitulatif**

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

Compétence (ou groupe)	Capacité associée	Effets possibles (les plus courants)	Seuil de difficulté (mode de détermination)	Malus/bonus (principaux)
Armes à distance	Adresse	Blessure  Atteindre cible immobile	Défense de la victime  Distance/5 (en mètres)	Côté/+5, de dos/+10 Vent (0 à -10) Obstacles (0 à -10) Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Armes de mêlée (voir description pour capacité associée)	Force ou Adresse	Blessure Désarmer Assommer	Défense de la victime Jet d'Arme de la victime Défense de la victime +10	Côté/+5, de dos/+10 Visibilité (0 à -10)
Arts (plastiques, de la rue...). Ex : Musique et chant	Sens voire Adresse	Attirer l'attention, spectacle Œuvres d'art	Moyen (variable)	Environnement (+10/-10) Matériel (+10 à -10)
Bibliothèque	Intellect	Rechercher information Aider une compétence Ecrire Apprendre	Selon nature de la source – cf. règles sur les livres	Qualité source (+10/-10) Qualité environnement : calme, aide... (+10/-10)
Connaissances	Intellect	Réponse à question	Moyen (variable)	Spécialisation (+10/-10)
Corps à corps	Force ou Adresse	Blessure Désarmer Assommer/immobiliser	Défense de la victime Jet d'Arme de la victime Défense de la victime +10	Côté/+5, de dos/+10 Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)
Course	Adresse	Déplacement rapide : 10 x taille x allure (/round)	10 x allure à dépasser	Terrain (0 à -10) Visibilité (0 à -10)
Discrétion	Adresse	Passer inaperçu Cacher un objet	Jet de <i>Perceptions</i> adverse	Taille (-5 à +5) Environnement (+10/-10)
Domination (autrefois Commandement et Intimidation)	Volonté	Faire exécuter ordres Faire peur (perte moral) Se faire obéir	Moyen (variable) Jet de <i>Domination</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Embarcation	Sens	Faire manœuvrer bateau	Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Charge bateau (0 à -10) Qualité bateau (-10/+10)
Endurance	Force	Annuler point de fatigue Réduire malus de blessure	10 + nombre tentatives 10 + 10 x malus réduit	
Equitation	Sens	Chevauchée, manœuvres Dressage	Moyen (variable)	Qualité cheval (-10/+10)
Esquive	Adresse	Eviter choc/blessure	Jet d'Arme de l'adversaire	Obstacles (0 à +10) Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +5)

Evaluation	Intellect	Détermination prix/utilité	Moyen (variable)	Niveau <i>Connaissances, Régions...</i> -5 (variable)
Forge	Force	Fabrication arme/armure Réparation	Moyen (variable) Points de dégâts (attaque)	Qualité du matériau Qualité outils (-10 à +10)
Grimper	Adresse	Déplacement	Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10)
Gymnastique	Adresse	Déplacement Réduction de choc	Moyen (variable) 10 x niveau blessure	Visibilité (0 à -10)
Herbes utiles	Intellect	Reconnaissance Préparation/utilisation	Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Matériel (+10 à -10)
Magie des Bêtes	Volonté	Se transformer, se maîtriser	5 x niveau (sort + conditions)	Conditions de la lignée
Magie rituelle	Intellect	Faire un sortilège	5 x niveau sortilège	
Magie spontanée	Sens	Faire un sortilège	5 x niveau sortilège	
Manipulation	Adresse	Transfert/subtilisation objet Jonglerie	Jet de <i>Perceptions</i> victime Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10)
Manipulation verbale (autrefois Persuasion et Séduction)	Volonté	Convaincre Se faire apprécier/aimer Calmer, tranquilliser Réduire malus de moral	Jet de <i>Manipulation verbale</i> interlocuteur 10 + 10 x malus réduit	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Mécanismes	Adresse	Déterminer utilité Crocheter une serrure Armer/désarmer un piège Fabriquer mécanisme	Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Matériel (+10 à -10)
Natation	Force	Déplacement sur/sous l'eau	Moyen (variable)	
Négociation (autrefois Diplomatie et Marchandage)	Volonté	Arriver à accord/compromis Acquisition produit/service	Moyen (variable) Jet <i>Négociation</i> interlocuteur	Risque/intérêt (+10/-10) Réputation Taille (-5 à +5)
Perceptions	Sens	Repérer objet ou personne Surprendre une conversation Suivre des traces	Jet de <i>Discrétion/Manipulation</i> Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Taille (-5 à +10) Distance
Perception de la magie	Sens	Repérer magie active/passée Déterminer type/effet exact Déterminer lanceur	10 - points de moral utilisés 20 - points de moral utilisés 30 - points de moral utilisés	Distance (espace/temps) ⇒ (km/heure)
Régions	Intellect Sens	Réponse à question Parler langue non natale	Moyen (variable) Moyen (variable)	Spécialisation (+10/-10)
Soins	Sens	Stabiliser blessure Réduire malus et autres effets Accélérer guérison	Facile (blessure légère) Moyen (blessure grave) Difficile (blessure mortelle)	Etat patient (malus) Environnement (+10/-10)
Survie en nature	Sens	Trouver abri/eau/nourriture Faire abri/feu/couche Trouver plante/animal/roche	Moyen (variable) Moyen (variable) Moyen (variable)	Visibilité (0 à -10) Saison (+10 à -10) Niveau <i>Connaissances, Régions...</i> -5 (variable)
Théâtre	Volonté	Spectacle, jeu de scène Personnaliser qqun, mimer	Moyen (variable) Jet de <i>Perceptions</i> interlocuteur	Visibilité (0 à -10) Familiarité (+10/-10)



---

## 2) Description

---

- Armes à distance (Adresse)

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

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

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

---

- Armes de mêlée (Force ou Adresse pour arme à une main tranchante)

Regroupement de quatre compétences distinctes :

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

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

On peut développer les compétences suivantes sous Force ou sous Adresse :

- Corps à corps
- Armes à une main tranchantes

Les meneurs de jeu généreux peuvent éventuellement laisser la maîtrise d'autres catégories d'arme comme les armes contondantes à une main sous l'adresse, bien que la part de force soit plus grande que pour les armes de taille ou d'estoc. Inversement, un meneur peut limiter l'utilisation des armes tranchantes à une main aux seules armes d'estoc (dague, épées diverses, rapière...) et ne pas le permettre pour les armes de taille « pure » comme la hache.

Enfin, il est possible de passer la compétence sous la Force ou l'Adresse. Finalement, on peut considérer que les compétences de combat rapproché utilisent un mélange des deux FAVIS. La réalité est de toute manière bien plus complexe.

---

- Arts (Sens, éventuellement Adresse)

C'est en fait un groupe de plusieurs compétences, comme par exemple :

- Musique et chant : concerne l'utilisation d'un instrument et de la voix pour composer et produire quelque chose d'harmonieux. Pour bien faire, il faudrait une compétence séparée pour chaque famille ou catégorie d'instruments. En utilisant l'Adresse (à la place du Sens) cette compétence peut aussi servir pour la danse... Bonus/malus possibles : un instrument peu familier est plus difficile à jouer ; sinon le type d'auditoire et le choix du thème déterminera le seuil de difficulté : une race/culture guerrière appréciera des thèmes agressifs, très rythmés (percussions), etc. Et le lieu (plus ou moins calme, sonore...) peut apporter des modifications supplémentaires
  - orfèvrerie ou joaillerie
  - peinture
  - sculpture
- 

- Bibliothèque (Intellect)

Compétence primordiale des érudits, elle permet de

- rechercher une information dans des livres
- s'aider de livres pour une compétence spécifique dont il est question
- écrire un livre
- apprendre une compétence à l'aide d'un livre

Le détail de son utilisation est présenté dans le chapitre sur les livres dans la partie consacrée à l'équipement.

---

- Corps à corps (Force ou Adresse)

Représente différents modes de combat sans arme, à l'aide des différentes parties du corps. En plus de blesser, cette compétence permet également d'immobiliser une personne sans lui faire de mal. On retrouve là les arts martiaux asiatiques mais aussi la boxe, la lutte, le close combat, etc. Par ailleurs, le calcul des dégâts est plus faible : on divise par 3 la marge de réussite de l'attaque pour déterminer l'effet exact. Autrement dit, cette compétence d'attaque est moins dangereuse (à la base) qu'un marteau ou une dague, ou toute autre arme légère.

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

---

- Connaissances (Intellect)

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

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

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

---

- **Course (Adresse)**

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

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

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

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

---

- **Discrétion (Adresse)**

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

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

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

Le seuil de réussite est un jet de *Perceptions* de la ou des personnes dont on ne veut pas attirer l'attention. Si la ou les personnes sont passives (pas de recherche active) on prend un malus (au moins 10) ou un niveau nul pour *Perceptions* (jet de Sens).

---

- **Domination (Volonté)**

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

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

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

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

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

---

- **Embarcation (Sens)**

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

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

---

- **Endurance (Force)**

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

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

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

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

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

---

- **Equitation (Sens)**

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

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

---

- **Esquive (Adresse)**

Pour éviter un coup (combat), un projectile (pierre, flèche...) ou tout autre chose lancée en direction du personnage : cheval au galop, arbre qui s'abat, grosse vague... C'est un déplacement physique de l'ensemble du corps, une « action intense » en combat.

Classiquement, cette compétence s'ajoute à la défense pour se mettre hors de portée du coup d'un (ou plusieurs) combattant adverse. La présence d'obstacles possibles (arbres, mur...) donne des bonus ou malus à l'esquiveur, de même qu'une petite taille.

---

- **Evaluation (Intellect)**

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

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

---

- **Forge (Force)**

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

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

---

- **Grimper (Adresse)**

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

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

---

- **Gymnastique (Adresse)**

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

Pour *Gymnastique*, les malus normaux d'encombrement sont modifiés (idem *Magie* et *Natation*) : doubler le poids de l'équipement.

---

- **Herbes utiles (Intellect)**

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

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

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

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

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

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

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

---

- **Magie des Bêtes (Volonté)**

Cette forme de magie permet à des individus exceptionnels de se transformer, physiquement voire mentalement. La transformation se fait de l'humain en un animal particulier, ou inversement. Chaque lignée animale est une forme de magie particulière, avec ses règles et conditions. De plus, certains effets de cette magie sont permanents.

Voir le chapitre ou fichier détaillant la Magie des Bêtes pour plus de détails.

---

- Magie rituelle (MR) (Intellect)

Regroupe quatre compétences séparées :

- Haute magie
- Magie runique
- Rituels magiques
- Sorcellerie

Chacune permet d'utiliser divers enchantements (décrits dans le chapitre sur la magie), au prix de points de moral. Pour ces compétences, les malus normaux d'encombrement sont modifiés (idem *Natation* et *Gymnastique*) : doubler le poids de l'équipement. Pour pouvoir utiliser la Magie Rituelle, un personnage doit posséder la particularité « Magicien ». Seule exception : les Elfes Noldor, s'ils choisissent la Haute Magie à la place de la Magie Elfique à la création du personnage.

De plus, même comme cela, la magie est difficile à apprendre : à la base, cette compétence est difficile et non moyenne à apprendre.

---

- Magie spontanée (MS) (Sens)

Nous avons là en fait six compétences différentes :

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

Comme pour la Magie rituelle, elles coûtent des points de moral pour être utilisées – cf. chapitre sur la magie. Pour ces compétences, les malus normaux d'encombrement sont modifiés (idem *Natation* et *Gymnastique*) : doubler le poids de l'équipement. Pour pouvoir utiliser la Magie Spontanée, un personnage doit posséder la particularité « Mystique ». Seule exception : tous les Elfes, sauf les Noldor qui choisissent la Haute Magie à la place de la Magie Elfique à la création du personnage.

De plus, même comme cela, la magie est difficile à apprendre : à la base, cette compétence est difficile et non moyenne à apprendre.

---

- Manipulation (Adresse)

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

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

---

- Manipulation verbale (Volonté)

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

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

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

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

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

---

- Mécanismes (Adresse)

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

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

---

- Natation (Force)

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

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

---

- Négociation (Volonté)

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

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

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

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

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

---

- Perceptions (Sens)

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

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

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

---

- Perception de la magie (Sens)

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

Les malus sont constitués par l'éloignement (en temps : heures, et distance : kilomètres) du sort, la puissance du sortilège (points de moral dépensés) déterminant le seuil de réussite. La familiarité de l'enchantement (on l'utilise soi-même, ou on en a déjà été victime) peut aussi servir de bonus (prendre le niveau théorique auquel on peut lancer le sort). Il est plus difficile de percevoir certaines formes de magie : toutes les compétences de Magie Spontanée ou de Magie des Bêtes appliquent un malus de 10 pour les percevoir avec la Perception de la magie.

---

- Régions (Intellect)

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

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

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

---

- Soins (Sens)

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

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

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

---

- Survie en nature (Sens)

C'est la débrouillardise en nature dont il est question ici, mais aussi l'empathie, l'harmonie avec les plantes et animaux. A la base cette compétence permet de trouver de quoi boire (trouver de l'eau potable), manger (poser des pièges, cueillir des plantes

comestibles), se chauffer (trouver le bon combustible et faire un feu) et s'abriter (trouver/fabriquer un abri, une couche...) dans un environnement familier. Mais c'est aussi cette compétence qu'on utilise dès qu'on cherche quelque chose de précis dans la nature : plante ou animal spécifique, minerai particulier... et herbes médicinales. C'est aussi cette compétence qu'on utilise pour s'orienter, voire pour « communiquer » avec des animaux sauvages (avec malus !).

Quand il y a besoin d'une mesure de la quantité trouvée/fabriquée, on peut prendre 1 dose/personne par niveau de réussite minimal (facile/moyen... selon rareté et conditions), et multiplier par 3/10/30 (etc.) si des seuils de difficultés supérieurs sont franchis. Voir aussi la partie des règles sur les herbes utiles.

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

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

- **Théâtre (Volonté)**

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

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

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

### 3) **Apprentissage**

Il y a quatre niveaux de difficulté pour apprendre une compétence. L'apprentissage peut donc être « très facile », « facile », « moyen », « difficile », ou simplement impossible. Selon cette distinction et le niveau d'expertise à atteindre, les points d'expérience nécessaires à l'acquisition d'un niveau varieront.

Par défaut, toutes les compétences sont « moyennes » à apprendre, sauf la magie qui est « difficile », voire impossible pour certaines races (hobbits, et nains pour la *Magie Spontanée*).

Niveau à atteindre	1 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50
Type de compétence					
Compétence très facile (particularité culturelle ou personnelle)	½ xp/nv	1	2	3	4
Compétence facile (associée à race/culture, métier...)	1 xp/nv	2	3	4	5
Compétence moyenne (par défaut)	2 xp/nv	3	4	5	6
Compétence difficile (natation/nains, magie...)	3 xp/nv	4	5	6	7

Au-delà de « difficile », une compétence est impossible à apprendre, le niveau restera à 0. De plus, cette compétence ne peut être normalement utilisée. Dans un cas extrême où l'action est accomplie « de fait », le jet de dé est automatiquement 0. Les éventuels points de moral dépensés ne permettent pas de lancer de dé, mais le bonus qu'ils confèrent est ajouté à la capacité associée (Force, Adresse...).

### 4) **Résolution d'une action**

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

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

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

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

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

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

Deux résultats possibles, principalement :

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

#### b) *Seuil fixe et résultat variable*

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

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

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

#### c) *résolution d'une action « par morceaux »*

Certaines compétences physiques – voire d'autres – peuvent être simulées de manière plus réaliste par une succession de jets qui prennent en compte leur durée. C'est le plus souvent le cas avec la compétence *Grimper* lorsque la difficulté ne provient pas seulement de la technicité demandée mais aussi de l'endurance nécessaire à franchir l'obstacle : une falaise avec de bonnes prises sera peut-être facile (10) à escalader sur quelques mètres, mais qu'en sera-t-il sur plusieurs centaines de mètres ?

Dans des cas comme celui-là, un seuil non atteint lors d'un jet de compétence peut quand même signifier qu'une progression a eu lieu, et un ou plusieurs autres jets de dé peuvent être faits pour compléter la tâche. Mais cela aura un coût en termes de points de fatigue : chaque nouveau jet de dé « coûtera » un point de fatigue, éventuellement ignoré par un jet d'endurance. Mais quelle part du trajet ou de la complétude de l'action prendre en compte en fonction du résultat ? Voici ce qui est proposé au meneur de jeu, en prenant comme base un niveau de difficulté X :

- Seuil de X dépassé => réussite complète (100 %)
- X non dépassé, mais X-1 franchi => un tiers complété
- X-1 non dépassé, mais X-2 franchi => un dixième complété
- X-2 non dépassé, mais X-3 franchi => un trentième complété (ou juste « progression négligeable »)
- X-3 non dépassé, mais X-4 franchi => un centième complété (ou aucune progression mais frayeur/faux mouvement...)
- X-4 non dépassé => échec ou autre événement négatif (chute...) intervient

Selon la difficulté de l'obstacle, le meneur peut choisir de faire intervenir l'échec avant, et ne prendre en compte que tiers ou dixième, c'est à lui de fixer les limites. La prise en compte de tout petits « morceaux » n'apporte pas grand-chose sauf faire perdre de la fatigue au personnage, ce qui peut accentuer la pression sur des personnages costauds mais peu doués qui entreprennent quelque chose auxquels ils ne peuvent se soustraire : fuite en montagne, en nageant, etc. Le personnage va dépenser moral et points de fatigue pour arriver au bout... mais sans jamais être complètement bloqué.

Cette règle est particulièrement adaptée à la progression dans un milieu difficile mais sans difficulté majeure. Par exemple :

- Franchissement d'un col montagneux, d'une falaise (*Grimper*)
- Franchissement d'un cours d'eau tumultueux (*Natation* ou *Embarcation*)
- Franchissement d'un marais ou tourbière (*Survie Nature*)
- S'extraire d'un éboulis ou boyau souterrain en partie obstrué (*Gymnastique*)

De manière générale, cette progression (1/3/10/30/100...) peut aussi être utilisée pour tout ce qui demande un résultat quantitatif. Ainsi, la recherche de nourriture peut amener des vivres pour une personne pour une journée complète, ou juste pour un repas, ou assez pour dix personnes, etc. Sur cet exemple, on peut prendre comme base, pour une heure de recherche :

Seuil moyen (15) = 1 jour de nourriture/1 personne dans des conditions idéales : meilleure saison et terrain riche/giboyeux

#### d) *Opposition et résultat « tout ou rien »*

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

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

#### e) *Opposition et résultat variable*

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

#### f) Résultat négatif - maladresse

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

- 1<sup>re</sup> tranche négative : résultat gênant : non seulement l'action est un échec, mais le résultat est embarrassant : personnage ridicule (vêtements salis/abîmés...), information révélée, objet perdu/cassé, déséquilibre (combat), etc.

- 2<sup>e</sup> tranche négative : résultat blessant : on arrive à l'opposé de ce que l'on cherche. Un point de fatigue est acquis, ou bien un point de moral perdu (selon situation).

- 3<sup>e</sup> tranche négative : résultat très blessant : encore pire. Un point de blessure légère est acquis, ou bien deux points de moral perdus (selon situation).

- 4<sup>e</sup> tranche négative : résultat calamiteux : le résultat est à l'opposé de ce que l'on cherche. Un point de blessure grave est acquis, ou bien trois points de moral perdus (selon situation).

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

#### g) Réussite ou échec exceptionnels

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

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

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

#### h) Compétences sociales

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

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

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

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

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

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

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

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

#### *Personne unique à influencer*

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

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

#### *Groupe*

C'est particulièrement le domaine de la *Domination* (commandement, intimidation...). L'échelle de progression dont il est question dans la partie c) *Résolution d'une action par « morceaux »* quelques lignes plus haut (1/3/10/30/100...) peut être utilisée. D'une part, la progression sur cette échelle peut déterminer un seuil de difficulté à atteindre, comme : groupe jusqu'à 3 => trivial (5), 10 => facile (10), 30 => moyen (15), 100 => difficile (20), 300 => très difficile (30), 1000 => redoutable (40), 3000 => dingue (60) et impossible au-delà.

D'autre part, le travail de groupe peut permettre d'atteindre des seuils plus élevés de la même manière que la résolution « par morceaux » détaillée au chapitre précédent. Ainsi, 3 personnes utilisant la même compétence relationnelle sur la même cible, si elles parviennent toutes au même seuil, seront l'équivalent d'une personne atteignant un seuil un niveau au-dessus ; 10 personnes au même seuil équivaldront à deux niveaux supplémentaires ; etc.

### *Domination*

Elle comprend deux facettes principales, le commandement et l'intimidation. La première facette peut avoir trois principales utilités :

- prendre le commandement d'une unité militaire ou administrative, y compris face à d'autres leaders
- transmettre des ordres précis le long d'une chaîne de commandement, pour qu'ils soient bien exécutés
- motiver les troupes sous ses ordres (gain en moral) ou les aider à se ressaisir (résister à une *Domination*)

Pour commencer, la compétence ne pourra servir que si un lien possible de dominant à dominé est perçu. Si la ou les personnes à dominer rejettent tout lien de domination avec celui ou celle qui veut donner des ordres, pas de *Domination* possible. Le lien hiérarchique peut également être simulé par un précédent jet de *Théâtre* ou les interlocuteurs peuvent être convaincus qu'il existe bien grâce à un jet de *Manipulation verbale*.

Sous réserve que le lien de domination soit perçu/reconnu par les dominés, et en l'absence d'autre source de dominance, la difficulté pour dominer une unité, transmettre des ordres de manière directe (pas d'intermédiaire) ou motiver ses troupes ou subordonnés prend pour base l'échelle de progression plus haut (3/10/30/100/300...). Le meneur de jeu ajoute divers modificateurs liés à la difficulté de la tâche demandée, la familiarité avec les troupes, sa réputation, etc. Plus qu'à jeter le dé !

Si jamais la chaîne de commandement comprend des intermédiaires (difficile de commander seul à 10 000 hommes !), la difficulté est la suivante : on prend le nombre le plus élevé qu'un niveau de commandement aura à faire face, on déduit le niveau, et on ajoute un niveau pour chaque intermédiaire. Par exemple :

- armée ~ 100 dont 10 sergents avec 10 hommes chacun : difficulté facile (10) +1 (1 intermédiaire) = moyen
- armée ~ 300 dont 10 sergents avec 30 hommes chacun : difficulté moyen (30) +1 (1 intermédiaire) = difficile
- armée ~ 300 dont 3 capitaines avec 100 hommes chacun : difficulté difficile (100) +1 (1 intermédiaire) = très d.
- armée ~ 1000 dont 10 capitaines commandant à 10 sergents avec 10 hommes chacun : difficulté facile (10) +2 (2 intermédiaires) = difficile

Si vraiment les ordres sont complexes, la difficulté peut éventuellement être abaissée par des jets de *Bibliothèque* réussis, qui peuvent comprendre la liste des ordres, la chronologie des opérations, des plans, etc. Bien entendu, il faut que les personnes qui utilisent ces ressources puissent en profiter (savoir lire, jets de *Bibliothèque*). Mais a priori, cela ne concernera que des très gros conflits sur de vastes zones, avec parfois des ordres transmis indirectement (coursier, oiseau...).

Pour l'intimidation, l'objectif est de faire peur, mettre en déroute un adversaire (individu ou groupe) ou lui faire perdre du moral. En cas de conflit armé, le jet de *Domination* de l'intimideur sera confronté au jet de *Domination* du chef adverse. Mais on peut aussi commencer par voir l'effet sur le chef, et prendre le mécanisme de la personne unique à influencer. Et si le chef n'est pas là (mort, en fuite...), on peut prendre la moyenne raciale de la Volonté : 5 pour humains, 4 pour orcs, 6 pour nains ou hobbits... à modifier selon la qualité des troupes – les vétérans sont censés être meilleurs, par exemple. Un éventuel test de Volonté déterminera une possible baisse de moral, un malus futur, ou carrément une déroute... Se rappeler aussi que certains facteurs peuvent augmenter ou baisser le niveau. Ainsi, des vétérans peuvent bien réagir à la vue d'un dragon, mais leurs montures, c'est une autre chose ! Et si les vétérans se retrouvent par terre (jet d'*Équitation* raté), l'intimidation ne sera pas la même...

### *Négociation*

On utilise des arguments raisonnés pour obtenir un bien ou un service. Les deux parties doivent obtenir quelque chose qui les intéresse : possessions matérielles (argent, nourriture, objet...), service (logement, transport, aide...), promesse ou contrat (traité de paix, accord de commerce, vote futur...). Bien sûr, si l'une des parties souhaite tromper l'autre, elle utilisera plutôt la *Manipulation verbale* pour induire une confiance mal placée !

Dans tous les cas, on aura un jet de *Négociation* contre *Négociation*, si on reste dans le cas d'un échange honnête. Ce qui n'empêche pas la corruption ou l'utilisation de pressions diverses comme arguments pour obtenir ce qu'on veut : un vote peut être obtenu contre la promesse de ne pas révéler que le conseiller trompe sa femme, mais il faut que cette argument soit clairement énoncé (ou suggéré) et des preuves avancées... Les arguments donnent des bonus ou malus à chaque partie, et la résolution suit le mécanisme d'une personne unique à influencer. Mais au bout du compte, même si le résultat sera plus ou moins favorable à l'un ou à l'autre, les deux parties devront obtenir quelque chose. Un marchand ne vendra jamais à perte (moins que le prix de revient), sauf si ne pas vendre entraîne une perte plus grande...

### *Manipulation verbale*

C'est le domaine de la manipulation des sentiments, en bien comme en mal :

- donner confiance à son interlocuteur (pas d'arguments solide), pour de bonnes ou mauvaises raisons
- séduire quelqu'un émotionnellement ou sexuellement
- reconforter quelqu'un (diminuer perte de moral)
- valoriser, motiver une personne (donner un bonus temporaire)

Si la personne souhaite être influencée (réconfortée, séduite...), on peut prendre pour elle une valeur nulle pour un jet de *Manipulation verbale* contre *Manipulation verbale*. Mais sinon, c'est le mécanisme normal de personne unique à influencer, même si cela peut marcher éventuellement pour des petits groupes. Pour des gros groupes, augmenter la difficulté selon l'échelle de progression classique, ou faire le chef face à celui d'un chef, si on peut en trouver un.

## Théâtre

C'est le domaine des balladins et troubadours, des amuseurs et des conteurs. A noter qu'un clown ou un conteur, qui manipulent les sentiments de son public, peuvent fonctionner avec les compétences *Théâtre* mais aussi *Manipulation verbale*. La distinction n'est donc pas nette, mais on utilisera *Théâtre* davantage pour les cas où il s'agit de loisir et de mettre le public dans de bonnes dispositions, lui faire passer un bon moment. S'il s'agit d'insinuer des choses ayant un rapport avec la vie réelle, ce sera plutôt *Manipulation verbale*.

Dans tous les cas, hormis cas particuliers d'une audience limitée à une seule personne, on utilisera le mécanisme de résolution du groupe. Selon la taille de l'audience, la difficulté augmentera, modifiée par des aspects visuels (costumes), d'autres performances annexes (musiciens, jongleurs ou acrobates), la qualité du lieu (confort, son, bonne ou mauvaise vue...), la sensibilité du public à un sujet particulier, etc. Penser à utiliser d'autres compétences comme *Régions* (connaissance de la culture), *Manipulation verbale* (faire parler les gens des sujets importants du moment), connaissances diverses, pour obtenir des bonus à la représentation.

---

## 5) Limite aux tentatives

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## 6) Modificateurs

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

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

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

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

### a) Encombrement

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

- poids porté < ¼ poids corporel : pas de malus
- poids porté compris entre ¼ et ½ du poids corporel : malus de 1
- poids porté compris entre ½ et ¾ du poids corporel : malus de 2
- poids porté compris entre ¾ et 1 fois le poids corporel : malus de 3
- poids porté compris entre 1 fois et 1 fois ¼ le poids corporel : malus de 4
- etc.

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

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

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

### b) Visibilité

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

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

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

---

## 7) Action automatique

Il n'est pas nécessaire de tirer les dés pour chaque action ! Et c'est particulièrement vrai quand c'est une compétence qu'on maîtrise bien. Ainsi, lorsque le personnage (ou son joueur voire le meneur) estime qu'il a « largement le niveau » pour accomplir une action, pas besoin de jeter le dé. L'action est accomplie et puis c'est tout ! Par exemple, pas besoin de tirer les dés pour être sûr qu'un vieux dragon va écraser un orc ridicule...

Cette règle peut s'appliquer à n'importe quelle compétence faite « sans réfléchir », c'est-à-dire avec le minimum d'attention ou motivation car on considère que le résultat est connu d'avance... même si le personnage peut se tromper. Bref, le joueur peut choisir de ne pas lancer les dés. Le résultat obtenu est alors égal à niveau compétence + capacité associée (et modificateurs éventuels). Comme si le jet de dé était égal à 0. Mais le meneur peut mettre une limite à cela, et par exemple demander un jet de dé s'il estime que le niveau dans la compétence est trop proche du seuil. Le mieux est souvent de laisser les joueurs un peu dans le flou quant au niveau de difficulté exact. Après, s'ils ne veulent pas jeter le dé, ils en assument les conséquences !

---

## 8) Jet de capacité

Parfois, des gens opposent leur capacité pure (FAVIS), sans que l'on puisse s'entraîner autrement qu'en augmentant la capacité donnée. Pour éviter de mettre trop de poids dans la chance, il est recommandé de tripler la capacité pour servir de base, et de compléter par un seuil (différence) à obtenir. Parfois aussi, plutôt qu'un test de capacité, le meneur peut choisir de confronter une capacité à un seuil donné pour éviter des conséquences...

a) Force contre Force : bras de fer

En plus des éventuels bonus ou malus liés à l'état de santé ou du moral, il est proposé le mécanisme suivant :

- base : 3 x Force, plus un jet normal (-17 à 18) par round (6 secondes) modifiable par le moral
- bonus possible : à chaque round, il est possible d'ajouter un point de fatigue, pour un bonus de 1 au total
- si l'écart entre les deux jets est supérieur à 10, celui qui a fait le plus l'emporte
- si l'écart entre les deux <10, on le note (les mains penchent en faveur du meilleur) on passe au round suivant
- round suivant : on relance, et on ajoute le nouvel écart au précédent, jusqu'à ce que l'écart total dépasse 10
- à chaque minute, un point de fatigue est automatiquement dépensé

À noter que si l'écart est supérieur à 20, une blessure peut s'ensuivre. De plus, il est possible d'être « défensif », c'est-à-dire de contrer l'effort de l'autre sans faire bouger sa main. Ou de diminuer son jet pour « faire semblant », si son total est supérieur à celui de l'autre... ou si l'on veut abandonner.

b) Adresse contre Adresse : que le plus rapide l'emporte

Que se passe-t-il quand deux personnes tentent de prendre l'autre de vitesse par pur réflexe, par exemple pour saisir un objet, ou passer un seuil fermé par une autre personne ? Sans oublier les circonstances (environnement, état...), on propose :

- base : 3 x Adresse, plus un jet normal (-17 à 18), modifiable (moral)
- doubler le poids du matériel encombrant (malus), voire plus s'il est dense ou oppose une résistance (dans l'eau...)
- selon le type d'objet ou de seuil, choisir un écart minimum (base : 10)
- si l'écart entre les deux jets est supérieur à 10, celui qui a fait le plus l'emporte (prend l'objet, passe ou ferme...)
- si l'écart entre les deux <10, le seuil est bloqué ou partiellement passé, l'objet est attrapé par les deux, etc.
- l'écart obtenu peut servir de bonus ou malus pour une autre confrontation (Force...)

En cas de franchissement partiel de seuil, il peut y avoir une blessure donnée si le déplacement de l'objet peut être assimilé à une attaque : pied dans la porte (écart > Force du possesseur du pied), herse qui tombe sur la personne (attaque = écart x 1/2/3 selon taille/poids de la herse), etc. De plus, un franchissement de seuil peut avoir une difficulté (moyen/15, difficile/20...) selon l'estimation du meneur, si ce n'est pas le fait d'une personne (mécanisme automatique). Et une compétence normale peut éventuellement remplacer ce mécanisme (course, saut, etc.). Ici on parle surtout de pur réflexe.

c) Résistance à une infection magique (garou)

Si un loup-garou mord (blesse) un personnage, il y a risque d'infection. Pour chaque blessure obtenue, pour éviter l'infection, la victime doit faire un jet de Force x3, avec les seuils suivants :

- blessure légère : 10
- blessure grave : 20
- blessure mortelle : 30

cf. *Magie des bêtes* dans la section de la magie.



## IV – Combat

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

### 1) Blessures

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

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

#### a) *Fatigue*

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

Effets à long terme : aucun – pas de malus.

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

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

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

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

#### b) *Blessure légère*

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

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

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

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

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

#### c) *Blessure grave*

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

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

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

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

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

#### d) *Blessure mortelle*

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

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

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

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

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

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

## 2) Attaque ciblée

Quand on ne dit rien, on vise le tronc et ses organes vitaux. Pour les autres, on va se limiter aux parties suivantes :

- Membre supérieur : bras (y compris avant-bras) des bipèdes – les races humanoïdes en général
- Membre inférieur : jambe (cuisse + mollet/tibia) des bipèdes, ou pattes des quadrupèdes
- Parties génitales masculines (aine)
- Articulations : main, poignet, coude, épaule, genou, cheville, pied (bipèdes) ou équivalents (quadrupèdes)
- Tête – y compris le cou, éventuellement en distinguant les organes des sens

#### a) *Modification de l'attaque*

Pour attaquer l'une de ces parties du corps, rien de plus simple, il suffit d'appliquer le malus donné plus bas :

Partie à atteindre	Membre inf.	Membre sup.	Organes sexuels	Articulation	Tête, visage	Autre partie
Malus à l'attaque	-5	-7	-12	-10	-10	-5 à -20

Lorsqu'il existe plusieurs parties similaires (bras gauche et bras droit, par exemple), le malus est le même que l'on vise l'un d'eux ou n'importe lequel.

Enfin, « autre partie » correspond à une partie du corps non détaillée, afin de prendre en compte des parties plus petites (organe des sens...) ou des situations particulières (objet porté à un endroit précis...). Il n'en sera pas fait mention par la suite pour cette méthode, chaque meneur devra improviser comme bon lui semble.

#### b) *Effets sur l'attaque*

Pour commencer, la partie visée peut être dépourvue d'armure, contrairement au reste du corps. A ce moment, modifier la défense en conséquence. On comprend mieux l'intérêt de viser les jambes pour quelqu'un qui porte un plastron, par exemple.

En plus du malus donné, les dégâts peuvent aussi varier :

Partie visée	Membre inf.	Membre sup.	Organes sexuels	Articulation	Tête, visage
Dégâts	-1 niveau	-1 niveau	Pas de changement	-1 niveau	+1 niveau

Les niveaux de dégâts correspondent au multiplicateur appliqué à la réussite de l'attaque (selon arme/type d'attaque) pour obtenir le nombre de points de dégâts, selon l'échelle :  $/4 \Rightarrow /3 \Rightarrow /2 \Rightarrow x1 \Rightarrow x2 \Rightarrow x3 \Rightarrow x4 \dots$  etc.

### 3) Option – tirage aléatoire modifié

#### a) Table de localisation

Une fois l'attaque effectuée, chaque blessure peut être localisée à l'aide de la table suivante, et un jet de d6 ouvert – non modifié par la chance/malchance ou le moral :

Résultat du jet	Partie touchée	Remarque / localisation supplémentaire (modifiable)
-17	Prendre n'importe quel endroit au choix	
-16 – -15	Organe des sens externe : nez, oreille, œil	Faites votre propre table...
-14 – -12	Visage (hors organe des sens externe)	Lèvres/dents, menton, joues, front... tirez ou choisissez
-11 – -9	Tête (cuir chevelu), cou, nuque	Pas de zone particulièrement sensible ou visible
-8	Main, poignet	1 : poig. gch – 2-3 : main gch – 4-5 : main drt – 6 : poig. drt
-7	Coude	1-3 : gauche ; 4-6 : droit
-6	Epaule	1-3 : gauche ; 4-6 : droit
-5 – -1	Bras, avant-bras	1-3 : gauche ; 4-6 : droit
0 – 6	Tronc : dos, poitrine, abdomen...	Par défaut (pas de tirage)
7 – 12	Jambe	1-3 : gauche ; 4-6 : droit
13 – 14	Genou	1-3 : gauche ; 4-6 : droit
15 – 16	Pied, cheville	1 : chev. gch – 2-3 : pied gch – 4-5 : pied drt – 6 : chev. drt
17	Aïne (parties génitales)	Si victime féminine, peut être remplacé par résultat = 18
18	Prendre au choix résultat de 0 à 17	

A noter que cette table est adaptée aux bipèdes (races humanoïdes), pas aux quadrupèdes dont la tête est en général bien plus exposée. Une table plus simple pourrait suffire, avec un d6 ouvert positif, et des résultats comme 1-6 (tronc), 7-11 (pattes) et 12-18 (tête).

#### b) Modification

Le résultat de la table peut être modifié uniquement si, auparavant, l'attaquant a choisi d'appliquer un malus à son attaque pour mieux la cibler. Le résultat du jet de localisation peut alors varier au choix de l'attaquant, en positif ou négatif, et au plus d'un montant égal au malus à l'attaque.

### 4) Effets des blessures particulières

Les blessures « classiques » correspondent donc à celles au tronc. Pour les autres, rien n'est changé concernant l'évolution (aggravation/guérison) des blessures, mais leur effet local ou global peut être différent. De plus, dans certains cas, la « mort » ne se traduit pas par le décès du personnage, mais par une amputation, à considérer comme une blessure mortelle spéciale.

Gravité	Bras, jambe	Organes sexuels	Articulation	Tête, visage	Organe des sens
Fatigue	-1 (local)	-1 (général)	-1 (local)	Effet = b. légère	-2 (local)
Blessure légère	-2 (local)	-2 (général)	-3 (local)	Effet = b. grave	-4 (local)
	-1 (général)		-1 (général)		-2 (général)
Blessure grave	-4 (local)	-4 (général)	-6 (local)	Effet = b. mortelle	-8 (local)
	-2 (général)		-2 (général)		-4 (général)
Blessure mortelle	-6 (local)	-6 (général)	-9 (local)	Inconscience (1+ h)	Perte nez/œil/oreille
	-3 (général)		-3 (général)		-6 (général)
Mort	Amputation	Castration	Amputation	Décès	Décès
	-4 (général)		-8 (général)		

Le malus local s'applique aux compétences utilisant le membre/sens en question. Si malus total (local + général autres blessures + moral) > F x 2 OU F + V (prendre le plus bas), un membre/sens blessé est inutilisable.

---

## 5) Points de dégâts

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

### a) Réussite de l'attaque

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

score attaque – score défense

### b) Type d'arme

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

- Armes lourdes : armes d'hast et armes à deux mains (pour un humain normal)  
La marge de réussite est doublée : points de dégâts = réussite x 2
- Armes moyennes : armes de projectiles, et armes contondantes et tranchantes (même lancées) d'au moins 2 kg  
La marge de réussite est gardée telle quelle : points de dégâts = réussite
- Armes légères : armes contondantes et tranchantes (y c. lancées) de moins de 2 kg  
La marge de réussite est diminuée de moitié : points de dégâts = réussite / 2
- Corps à corps : La marge de réussite est diminuée de moitié : points de dégâts = réussite / 3

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

### c) Augmentation ou diminution du dégât

Une règle optionnelle est donnée ici pour donner plus de maîtrise aux combattants qui ont des scores élevés. Cela peut rendre les combats bien plus mortels, en particulier contre les grandes créatures. Donc, en diminuant de 10 son niveau de compétence (il doit rester au moins 10), on peut augmenter ou diminuer le niveau de dégât d'un cran selon l'échelle /3, /2, x1, x2, x3, etc. En modifiant de 20, de deux crans ; de trois crans après modification de 30 – il faut avoir au moins 40 !

Exemple : un fameux guerrier (compétence niveau 30) combat un petit dragon à l'aide de sa lance (x2 dégâts). Il choisit de diminuer son niveau de compétence (lance) de 10 (reste 20), ce qui augmentera les dégâts (x3 au lieu de x2). Il peut aussi diminuer son niveau de 20 (reste 10) et sa lance verra alors les dégâts multipliés par 4... s'il touche !

---

## 6) Attaque et défense

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

### a) Attaque

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

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

### b) Défense

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

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

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

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

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

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

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

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

### c) *Modificateurs divers*

Voici quelques modificateurs parmi les plus courants utilisés en combat :

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

## 7) Actions et round de combat

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

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

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

### a) *Action 'intense'*

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

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

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

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

#### b) Action 'annexe'

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

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

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

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

#### c) Action suspendue

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

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

#### d) Initiative

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

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

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

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

1<sup>er</sup> round :

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

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

Deuxième action 'intense' : il tire et blesse un orc. Les deux autres se mettent à courir.

2<sup>ème</sup> round :

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

3<sup>ème</sup> round :

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

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

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

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

Les deux orcs attaquent. Le meneur considère que vu la position de Rob ils ont un malus supplémentaire. Tous les deux échouent.

4<sup>ème</sup> round :

Initiative : 11 pour les orcs, 13 pour Rob.

Tous grimpent et ne font que ça, les orcs ne sont pas assez rapides pour tenter de faire tomber Rob ou l'attaquer. Rob est plus agile (jet de *Grimper* mieux réussi), et il arrive nettement plus haut, d'autant que les orcs sont gênés par leurs armes qu'ils n'ont pas rangées.

5<sup>ème</sup> round :

Initiative : 6 pour les orcs, 14 pour Rob !

Rob se tient fermement et sort son épée courte, son initiative tombe à 11, bien supérieure à celle des orcs. Il frappe le premier orc à sa portée, avant que ce dernier, surpris, ait compris ce qui se passait. L'attaque est une réussite (malgré le malus dû à la situation particulière), et l'orc tombe (blessure mortelle). Mais le dernier orc a pu grimper jusqu'à Rob.

6<sup>ème</sup> round :

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

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

7<sup>ème</sup> round :

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

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

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



## 8) Autres types d'agression

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

### a) Désarmer

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

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

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

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

### b) Assommer

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

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

### c) Immobiliser

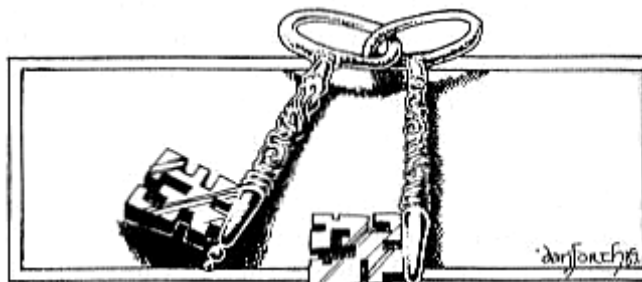
Pour immobiliser quelqu'un à mains nues, on fait une attaque de *Corps à corps*, avec un malus supplémentaire de 10 – l'armure n'est pas comptée dans la défense ; si la victime est beaucoup plus forte que son assaillant ( $>$  Force  $\times 2$ ), l'immobilisation est impossible (échec). L'attaque est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

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

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

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

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



## *V – Etat de santé*

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

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

### **1) Description des blessures/états**

#### a) *Fatigué*

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

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

#### b) *Blessé léger*

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

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

#### c) *Blessé grave*

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

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

#### d) *Blessé critique*

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

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

### **2) Stabilité de l'état**

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

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

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

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



---

### 3) Activité physique et fatigue

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

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

#### a) Occasions ponctuelles

C'est l'utilisation très brève de compétences physiques (*Grimper, Gymnastique, Natation...*) ou tout simplement de sa force (course intense, soulever un poids...) lorsque le seuil est au moins difficile... voire même moyen, en cas d'échec.

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

#### b) Occasions de courte durée

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

#### c) Occasions de durée moyenne

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

#### d) Occasions de longue durée

Essentiellement, la marche simple mais forcée (sans repos très régulier) pendant une demi voire une journée entière (3 heures et +).

---

### 4) Magie noire et poisons/maladies

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

#### a) Intensité

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

#### b) Rapidité

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

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

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

#### c) Effets

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

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

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

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

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

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

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

#### d) Immunités

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

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

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

---

## 5) Soins

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

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

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

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

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

#### b) Réduction de malus

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

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

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

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

#### c) Accélération de la guérison

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



## 6) Guérison

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

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

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

Résultat :

- réussite (jet + malus blessure  $\pm$  moral  $\leq$  F) => blessure supprimée (case effacée)
- échec (jet + malus blessure  $\pm$  moral  $>$  F) => état inchangé
- échec grave (jet + malus blessure  $\pm$  moral  $>$  2xF) => état s'aggrave, on rajoute une blessure de même gravité
- échec très grave (jet + malus blessure  $\pm$  moral  $>$  3xF) => état s'aggrave, on rajoute deux blessures de même gravité
- etc.

- Blessures mortelles : 1 test/mois
- Blessures graves : 1 test/semaine
- Blessures légères : 1 test/jour
- Fatigue : pas de test, guérison automatique, 1/heure



## VI – Moral et motivation

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

### 1) Bonus/malus

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

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

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

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

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

### 2) Modification d'une action

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

#### a) *Effet*

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

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

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

#### b) *Durée*

Elle varie en fonction de l'activité du personnage, de ce qui le motive. A la base, cela correspond à la durée d'une action, nécessitant un jet de dé. S'il y a plusieurs jets de dé, le point de moral dépensé sert à un seul jet.

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

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

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

#### c) Limites

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

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

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

#### d) Personnage suicidaire

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

---

### 3) Utilisation de magie

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

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

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

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

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

---

### 4) Evolution du moral

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

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

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

#### a) Gain

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

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

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

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

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

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

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

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

De même, la notion de risque est essentielle :

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

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

#### b) Perte

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

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

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

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

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

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

#### c) Retour à la normale

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

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

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

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

#### d) Réputation

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

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

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

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



## VII – Magie

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

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

### 1) Energie magique

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

#### a) Points de moral dépensés

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

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

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

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

#### b) Niveau effectif

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

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

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

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

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

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

#### c) Limite

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

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

---

## 2) Magie Spontanée

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

En temps normal, un sort ne demande qu'une action 'intense' pour être lancé, sans geste ni parole (concentration) sans prise en compte du niveau du sort.

---

## 3) Magie Rituelle

Plus intellectuelle, cette magie permet des résultats plus précis et spécialisés que la Magie Spontanée. Plus complexe et lente que cette dernière, pour lancer un sort, il faut 1 action 'intense' par point de moral dépensé, et une main de libre (ou un bâton), et des mots sont prononcés – augmenter la difficulté (niveau) de 1 par action en moins et un malus de 3 au jet par condition en moins.

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

---

## 4) Magie des Bêtes

Contexte :

Dans la Terre du Milieu, les transformations d'êtres humains en animaux ou êtres hybrides sont avérés plusieurs fois. Et ce dans différents textes et à différente époques :

- Bilbo le Hobbit (3<sup>ème</sup> Age) : changement de Beorn (entre autres changeurs de forme) en ours
- Le Silmarillion (1<sup>er</sup> Age) :
  - Changement d'Elwing en mouette
  - Loups-Garous au service de Sauron, même s'il n'est pas précisé s'ils étaient humains

De plus, la Terre du Milieu est pleine d'êtres à l'apparence animale mais doués de raison :

- Certains forment une race intelligente à part, comme les Aigles Géants.
- D'autres auraient reçu l'intelligence de leur proximité avec les Valar ou Maiar, ou leur énergie : chevaux elfiques...
- Sans doute certains sont-ils des esprits mineurs (Fae) dans un corps animal, comme peut-être Huan.
- Enfin de nombreux animaux sont doués de raison voire de parole :
  - certains corbeaux d'Erebor, et ses grives
  - les chats de Tevildo dans le Livre des Contes Perdus
  - les araignées géantes de la Forêt Noire
  - certains crebain et autres espions du Seigneur Ténébreux
  - des chevaux exceptionnels tels les chefs des Mearas (chevaux des Rohirrim) comme Grispoil

Sans parler des rumeurs et on-dit propres à la Terre du Milieu, accentués par le fait que Tolkien a étoffé son mythe à partir de légendes existantes. Bref, on a tous les cas de figure possibles entre l'humain et l'animal, grâce aux esprits et à la magie. Dans ce contexte, pourquoi ne pas proposer la possibilité de jouer un changeur de peau ? Au gré de chaque joueur et meneur, la transformation en animal pourra être permise, de manière plus ou moins stricte :

- très stricte : permis uniquement à certains (« nobles ») parmi les Beijabar, qui peuvent devenir ours
- moyenne : permis à des êtres exceptionnels, ayant du sang fée/animal dans leur lignée, d'après les références des livres de Tolkien : ours, loups, chiens, félins, chevaux, certains oiseaux (aigles, mouettes, corbeaux...)
- ouverte : quiconque ayant trouvé un maître, ou « contaminé » - peut concerner n'importe quel animal

Néanmoins, pour garder une certaine cohérence, le phénomène des garous sera encadré par les principes suivants :

- les règles resteront les mêmes à l'intérieur d'une même « lignée » animale. Une lignée rassemble tous les animaux proches comme les canidés (chiens et loups), les félins (petits et gros), les chevaux (poneys compris), les oiseaux rapaces (aigles...) ou non rapaces (corbeaux...), etc.

- chaque lignée connaîtra des règles de transformation qui lui sont propres (système de conditions et bonus/malus), et liées à l'animal ou à son histoire. Par exemple pour certaines lignées il sera plus facile de se transformer la nuit, ou pour accomplir un type de mission particulier...
- les conditions de transformation devront toujours être contraignantes : s'il y a un bonus quelque part, les contraintes (de temps, rituel particulier, obligation morale) devront toujours être plus fortes.
- des lignées particulières, « noires », pourront être définies pour prendre en compte l'origine maléfique de certains garous, comme les loups-garous de Sauron ou les chats-garous de Tevildo.

Dans un premier temps, un « tronc commun » de règles est proposé, valable pour toute la (les) *Magie des Bêtes*. Les grands principes en quelque sorte... Puis il faudra inventer un cadre de règles spécifiques à chaque lignée animale approuvée par le meneur de jeu. Quelques exemples sont proposés, mais il convient à chacun de fixer les limites exactes de la magie qu'il souhaite avoir dans son jeu.

## 5) Résistance à la magie

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

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

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

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

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



## VII bis – Magies Rituelle et Spontanée

### 1) Magie Spontanée

Voici le détail des six compétences qui sont proposées, et leurs effets.

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

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

#### a) *Magie d'Aman*

Cette magie n'est utilisable que par les gens ayant séjourné en Aman, et bénéficié de la lumière des Arbres de Valinor, avant qu'ils ne soient tués par Morgoth et Ungoliant : essentiellement les Noldor et les magiciens du Conseil Blanc. Eventuellement, quelqu'un ayant bénéficié de l'enseignement d'une telle personne pourrait utiliser cette magie, mais l'apprentissage serait alors plus difficile (donc 4 points d'expérience pour les 10 premiers niveaux, 5 points à partir du niveau 11 etc.).

#### Cantique d'Elbereth

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

- Durée : tant que le lanceur joue/chante (maximum 10 mn/niveau), et 1 mn/niveau ensuite
- Portée : 10 mètres/niveau
- Influence : bonus de 2/niveau aux compétences sociales envers des créatures ténébreuses (*Domination...*)
- Les créatures ténébreuses doivent faire un test de Volonté (-1/niveau) pour ne pas s'enfuir
- Résistance à la magie maléfique : bonus de 2/niveau
- Malus de discrétion : 2/niveau pendant le chant, 1/niveau après

#### Cantique de Yavanna

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

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

#### Silence intérieur

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

- Durée : 1 heure /niveau
- Bonus à la compétence *Perception de la magie* : 2/niveau
- Portée : la *Perception de la magie* est accrue, les malus de distance se comptant en lieues (~ 4 km) et non en km, et les malus de temps se comptent en jours et non en heures

---

### Ouverture spirituelle

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

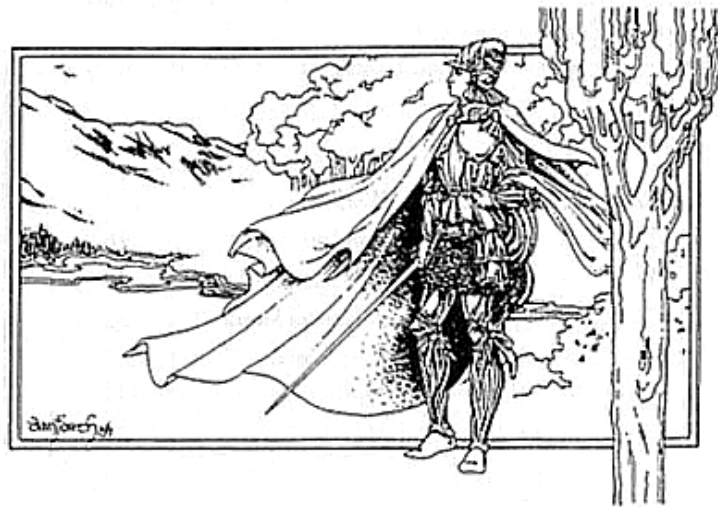
- Portée infinie, mais contact visuel (regard à regard) nécessaire : malus de 1/mètre d'écart à la réussite de *Perceptions*
- Réussite normale du sort : permet d'échanger des phrases, idées, impressions, sentiments... (= « télépathie »)
- Réussite > seuil + 10 : permet d'échanger des sens passés/présents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

---

### Chant de Felagund

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

- Durée : tant que dure le chant, 10 mn/niveau maximum
- Portée : 5 mètres/niveau
- Personnes affectées : chanteur + 1 ami ou allié par niveau (protection), ou toute créature ténébreuse à portée
- Protection contre la magie ténébreuse : cette magie subit un malus de 2/niveau envers les personnes protégées
- Affaiblissement des créatures ténébreuses : si test de Volonté (-1/niveau) raté, ces créatures perdent la marge d'échec (score - Volonté) en points d'initiative (chaque round) ; si marge d'échec > Volonté, il y a évanouissement



---

### b) Magie naturelle

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

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

---

### Prévision du temps

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

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

---

### Camouflage

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

- Durée : 1 heure/niveau
- En déplacement, le bonus de *Discretion* est de 2/niveau
- Immobile, le magicien est indétectable visuellement si jet de *Discretion* moyen (variable) réussi, + bonus de 1/niveau

---

### Langage animal

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

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

A noter qu'hormis pour les animaux prêts à protéger le magicien, aucun mal ne doit leur être fait en présence du lanceur. Si c'était le cas, ce dernier aurait un malus définitif de 2/niveau pour essayer à nouveau un don naturel dans le lieu où le mal a eu lieu (à 1 km/niveau de distance).

---

### Visions

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

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

---

### c) Magie des soins

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

---

### Imposition des mains

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

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

---

### Sommeil réparateur

Ce sort ne s'applique qu'à une unique personne – pas forcément soi-même – qui dort pour au moins 1 heure/niveau du sort. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par jour et par personne. Dans son sommeil la personne est d'ailleurs très difficile à réveiller (malus de 2/niveau aux *Perceptions*, par exemple). Les guérisons que peut entraîner ce sort viennent en plus de la guérison naturelle. Voici ce qu'apporte ce sommeil magique :

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

---

### Soin magique

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

- bonus de 2/niveau à la compétence *Soins*, pour la durée du traitement de la blessure
- 1 magie noire, poison ou maladie est aussi soigné(e) (disparaît) si jet de *Soins* > 5 x niveau magie/poison/maladie

- tous les tests de guérison (Force) de la blessure sont à +1/niveau, jusqu'à guérison complète
- permet d'ignorer un échec grave de test de guérison (aggravation de la blessure) par niveau, l'état est alors stable
- accélération de la guérison (en plus de la réussite des *Soins*) : pour connaître la fréquence des tests de guérison, on considère la blessure comme un cran moins grave ; soit mois => semaine => jour => heure. Attention l'accélération de la guérison ne se cumule pas avec le sommeil réparateur.

#### d) Magie elfique

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

#### Chanson de marche

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

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

#### Aura elfique

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

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

#### Démarche elfique

Affecte le magicien uniquement. Les effets :

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

#### Séduction elfique

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

- Durée : 10 mn/niveau
- Bonus aux compétences sociales *Manipulation verbale*, *Négociation* : 2/niveau
- Nombre d'interlocuteurs affectés : 1/niveau
- Inspire la confiance aux interlocuteurs : test de Volonté (-1/niveau) ; échec => magicien considéré comme ami

#### Acuité sensorielle

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

- Durée : 10 mn/niveau
- *Perceptions* et *Survie en nature* augmentés de 2/niveau
- Portée des sens augmentée de 100 % au niveau 2, 200% au niveau 4, 300% au niveau 6, 400% au niveau 8, 500% au niveau 10.

#### e) Magie royale

Cette magie est réservée aux membres des races royales (Dúnedain et Noldor dans le monde de Tolkien), ou aux descendants de lignée royale – les hobbits et races mauvaises (orcs, trolls...) en sont exclus. Les trois dons thaumaturgiques décrits plus bas ont une durée de 1 mn/niveau, et peuvent être cumulé.

#### Ralliement

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

- Durée : 1 mn/niveau
- bonus au *Domination* : 2/niveau
- combattant allié valide vient prêter main-forte au thaumaturge avec un bonus de 1 à tous leurs jets (pas les tests) au niveau 2, 2 au niveau 4, 3 au niveau 6 jusqu'à un maximum de 5 au niveau 10
- combattant indécis/en fuite reprend confiance (au besoin, test Volonté à +1/niveau) et rejoint la bataille (côté thaumaturge)
- combattant ennemi prend peur à la vue du thaumaturge : test de Volonté (malus : 1/niveau), si échec => fuite ou se rend
- nombre de personnes affectées pour chaque effet : 2/niveau

#### Feu sacré

Utilisable en combat en mêlée uniquement. Les effets :

- Durée : 1 mn/niveau
- bonus au combat (*Arme de mêlée*) de 1/niveau
- pour 1 attaque réussie/niveau, si qualité (bonus) de l'arme/armure/bouclier adverse < niveau (cf. Equipement) => la solidité de l'outil adverse est diminuée de la différence de solidité avec l'arme du thaumaturge
- bonus au combat (*Arme de mêlée*) de 1/niveau 1 fois par niveau (maximum 1 fois par round)
- bonus d'initiative : 1 au niveau 2, 2 au niveau 4, 3 au niveau 6 jusqu'à 5 au niveau 10

#### Immunité royale

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

- Durée : 1 mn/niveau
- Contre 1 attaque/niveau la défense du thaumaturge gagne un bonus de 2 par niveau (il doit percevoir l'attaque).
- 1 attaque/niveau la solidité de l'outil adverse est diminuée de la différence de solidité avec l'arme (si parade) ou armure du thaumaturge, si qualité arme (bonus) < niveau (cf. Equipement)
- défense du thaumaturge augmente de 1/niveau
- tests de Volonté ou Force augmentent (seuil) de 1/niveau

#### f) Magie des ténèbres

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

#### Souffle noir

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

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

#### Envoûtement

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

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

#### Horreur

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

- Durée : 1 mn/niveau
- Portée : 10 mètres par niveau autour du sorcier
- Bonus de *Domination* : 2/niveau

- test de Volonté (-1/niveau) pour les ennemis du sorcier : si ratage, fuite ou reddition (si victime acculée) ; de plus : si ratage  $\leq$  Volonté, perte de moral (1 point) ; si la victime est touchée/blessée par le sorcier c'est l'équivalent d'une attaque de Souffle noir de niveau 1 (à chaque nouvelle blessure : nouveau jet et niveau augmenté de 1) si ratage  $>$  Volonté, perte de 2 points de moral et attaque de Souffle noir de niveau 2 si touché/blessé par sorcier si ratage  $>$  2 x Volonté, -3 points de moral et attaque de Souffle noir de niveau 3 si touché/blessé par sorcier si ratage  $>$  3 x Volonté, -4 points de moral et attaque de Souffle noir de niveau 4 si touché/blessé par sorcier etc.

### Tempestaire

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

- Durée : 10 mn/niveau
- Zone affectée : 1 km/niveau autour du sorcier
- Ciel couvert en altitude (nuages) ou au sol (brume) : malus (visibilité) : 1/niveau (nuages) ou 2/niveau (brume)
- Si pas de brume : vent possible, de 5 km/h par niveau maximum : malus aux projectiles de 2/niveau
- Si pas de brume : précipitations de pluie, grêle ou neige => malus de 1/niveau aux actions physiques ou *Perceptions*
- Température : peut être modifiée de 1°C/niveau
- En mer : vagues de 0,5 m/niveau
- Tempête possible à partir du niveau 6 ; le niveau de la tempête est égal à celui du sort -5 ; peuvent se produire :
  - En montagne : tempêtes de neige, éboulis/avalanches
  - En plaine : inondations, orages de grêle, éclairs
  - En forêt : chutes de branches ou d'arbres, incendies
  - En mer : vagues, éclairs
 Les cultures sont la plupart du temps détruites (5 % x niveau du sort), et les êtres à découvert peuvent subir une attaque égale à 5 x niveau tempête, sans défense due à l'Adresse (mais *Esquive* ou autres compétences parfois possibles)

### Hurleloup

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

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



## 2) Magie Rituelle

Elle est divisée en quatre compétences, mais les frontières entre chaque sont assez floues. Il est tout à fait possible d'avoir un personnage « à cheval » sur plus d'une magie, c'est à voir au cas par cas. Ainsi, la distinction entre Haute magie et Sorcellerie peut varier selon les meneurs ; et les rituels magiques peuvent peut-être être utilisés par des pratiquants de la Haute magie mais « à leur manière », peut-être avec des malus ou autres modifications.

### a) Haute magie

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

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

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

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

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

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

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

Exemple :

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

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

### Transformation

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

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Modification d'un trait	Un trait précis* par niveau peut être modifié, ou un effet global (agréable ou non), donnant éventuellement un bonus ou malus de 1/niveau aux compétences sociales.
2	Changement de taille	Permet de varier la taille de la personne de plus ou moins 1 pouce (~ 2,5 cm) par niveau.
3	Apparence raciale	Les traits de la personne se modifient pour passer pour une race/culture connue ; si non familière, faire un test d'Intellect (malus = niveau effet) pour la réussite de l'apparence.
4	Prise de visage	Un visage exact (connu : test d'Intellect si personne non familière) est copié.
5	Gémeau	L'apparence exacte d'une personne (connue – test I) est prise (taille +/- 1 pouce/niveau).

6	Apparence d'animal	Permet de prendre l'apparence d'un animal de même corpulence.
7	Apparence de plante	Permet de prendre l'apparence d'une plante de taille similaire.
8	Apparence de statue	Permet de prendre une apparence de statue, de n'importe quel matériau connu.
9	Apparence quelconque	Permet de prendre n'importe quelle apparence, avec les limites de taille suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille minimale : taille réelle divisée par le niveau</li> <li>• Taille maximale : taille réelle + 10 cm/niveau</li> </ul>
10	Invisibilité	La personne et ce qu'elle porte (vêtements, équipement...) deviennent invisibles, mais pas son ombre, ni les armes ou autre gros équipement s'ils servent.

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

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

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

### Maîtrise du temps

Ce talent permet de modifier (création ou suppression) les conditions météorologiques autour du magicien. Elles se mettent en place progressivement, le changement étant achevé au bout de 10 mn/niveau. Les sorts durent (le cas échéant) 1 heure par niveau.

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

1 mètre (niveau 1) => 3 m (niveau 2) => 10 m (3) => 30 m (4) => 100 m (5) => 300 m (6) => 1 km (7) => 3 km (8)... etc. Les sort Turbulence, Verglas Orage Tempête voire Vent (selon le meneur, le contexte et sens du vent) réduisent la vitesse déplacement de 5% par niveau. Attention à ne pas cumuler les malus selon le contexte : si une personne utilise la compétence *course* dans le sort Turbulence niveau 7 il a déjà un malus de 14 qui réduit déjà sa vitesse.

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

### Maîtrise de l'eau

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

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

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Clarification	L'eau est parfaitement limpide et ne gêne pas la vue.
2	Potabilité	Purifie et rend potable un volume d'eau égale au score de HM, en litres.
3	Solidification boue	Toute boue ou vase devient sèche et solide et capable de supporter le poids du magicien.
4	Pétrification organique	Un objet organique (mort) d'au plus 1kg/niveau est pétrifié (~ fossile), conservation infinie.
5	Toujours sec	La pluie évite le magicien, qui ressortira toujours sec, même d'une baignade.
6	Source	Remplit les nappes phréatiques dans la zone, et fait jaillir une source à l'endroit désigné.
7	Calmer les vagues	Réduit la hauteur des vagues de 0.5 mètre/niveau dans la zone.
8	Maîtrise des courants	Vitesse diminuée/augmentée de 2 km/h/niveau dans la direction désirée (gare aux effets !).
9	Retenue de l'eau	L'eau s'écarte du magicien, si hauteur (profondeur) < Volonté + niveau (en mètres).
10	Déchaînement liquide	Raz-de-marée ou crue subite qui emporte tout sur son passage. Equivaut à une attaque égale au score de HM, éventuellement (et uniquement) diminuée d'un jet de <i>Natation</i> .

### Maîtrise du feu

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

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

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

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

### Maîtrise de la terre

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

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

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

### Maîtrise de la lumière

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

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

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

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

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

## Visions

Avec ce talent le magicien pourra accéder à une perception du monde qui l'entoure, bien au-delà de ses sens normaux. Il faut au minimum une minute/niveau pour obtenir les informations, ou plus si précisé. Le sort dure (si durée pas précisé et si durée il y a) une action intense par niveau.

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

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

## Influence onirique

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

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

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

## Force

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

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

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

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Fonctionnement	Un mécanisme simple (serrure, loquet, carillon, piège...) est activé/désactivé.
2	Déplacement	Un objet non attaché, d'au plus 1 kg/niveau, est déplacé d'au plus 20 cm/niveau.
3	Armure	Affecte 1 attaque/mn x niveau sur le magicien : ajouter 2/niveau à sa défense
4	Maladresse	Un objet est arraché des mains de son possesseur et tombe par terre, s'il rate un test de Force (malus = niveau). Si l'objet est fragile (solidité < niveau) il peut être détruit...
5	Fermeture	Une porte, fenêtre ou autre objet refuse de s'ouvrir ou de bouger.
6	Ouverture	Ouvre/déplace tout mécanisme, porte ou autre qui bloque le passage, tout en le libérant de liens éventuels. En cas de fermeture magique, c'est le score de HM le plus élevé qui gagne.
7	Grande armure	Toute attaque sur le magicien a un malus de 1/niveau, si arme fragile => test de solidité.
8	Grande maladresse	Dans un rayon de 1 mètre/niveau autour du magicien, toute arme portée par un ennemi (selon magicien) est arrachée de ses mains (test Force, malus = niveau), voire détruite.
9	Mot de pouvoir	Permet de réessayer/renforcer un sort de <i>Haute magie</i> déjà réussi. On prend le nouveau score de HM (celui du mot de pouvoir) auquel on ajoute le niveau du sort en cours.
10	Fragilisation	Un objet ou partie de bâtiment ou d'architecture (à au plus 1 mètre/niveau) est affaibli : sa solidité diminue du niveau du sort, il pourra se briser ou s'écrouler si utilisé...

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

## b) *Magie runique*

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

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

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

- On fait la somme des niveaux de chaque effet, c'est le niveau magique de l'objet
- On retranche la valeur magique (bonus intrinsèque) du matériau utilisé, s'il en a une
- Comme pour les *Rituels magiques* (voir plus loin), on peut diminuer le nombre obtenu en augmentant les conditions de réalisation de la magie (temps, nombre de personnes, ingrédients...)
- Connaître l'effet magique que l'objet peut accomplir : soit en l'ayant vu/perçu (un jet de *Perception de la magie* est parfois nécessaire), soit en l'ayant lu avec un jet de Magie runique (seuil : 5 x niveau de magie de l'objet). Quand il y a plusieurs effets magiques différents, le personnage peut n'apprendre qu'une partie des effets...

Une fois la création terminée, si l'objet est activable, on peut faire test d'intellect/volonté (choix du créateur) : un malus/bonus de 1 sur le test donne un malus/bonus de 1 lors de la création. On peut aussi utiliser la compétence magie runique pour activer l'objet avec un seuil de difficulté de 5xmalus du test, si pas de malus, l'objet est activé automatiquement.

Voici les bonus/malus que peut avoir le magicien :

- Magicien/Artisan même personne = niveau difficulté -1
- Magicien/Artisan se connaissent bien et s'entendent bien = niveau difficulté 0
- Magicien/Artisan ne se connaissent pas ou s'entendent mal = niveau difficulté +1
- Magicien/Artisan change en cours de création = niveau difficulté +1 par changement de personnes
- 1 mois de temps de création en moins = niveau difficulté +1
- 1 mois de temps de création en plus = niveau de difficulté -1 sous les conditions suivantes :
  - o 10 niveau minimum en MR pour 1 mois en plus
  - o 20 niveau minimum en MR pour 3 mois en plus
  - o 30 niveau minimum en MR pour 10 mois en plus
  - o 40 niveau minimum en MR pour 30 mois en plus
  - o 50 niveau minimum en MR pour ne plus avoir de limite (sauf la durée de vie bien sûr)
- Objet correspond parfaitement effets magiques = -1 niv. dif. (cape=>discrétion visuel, bouclier=>défense vs flèche)
- Objet correspond effet magique = 0 niv. dif. (cape=> discrétion auditive et visuel, bouclier=> défense choc)
- Objet correspond partiellement effet magique = +1 niv. dif. (cape/vêtement => défense choc)
- Objet ne correspond pas effet magique = +2 niv. dif. (collier bonus défense, cor bonus domination si utilisé)
- Objet opposé à l'effet magique = +5 niv. dif. (cor bonus discrétion si utilisé)
- Si pas bâtiment ou bâtiment/outil pas adapté 5 de malus ou impossible.
- Les méchants peuvent avoir des bonus faire des objets maléfiques en faisant des sacrifices (ils ne peuvent pas être mangé/utilisé par la suite), il y a des effets indésirables :
  - o 10 niveau minimum en MR pour 1 sacrifice équivalent humain -1 niveau difficulté +1 effet indésirable
  - o 20 niveau minimum en MR pour 10 sacrifice équivalent humain et -2 niv. diff. +2 effet indésirable
  - o 30 niveau minimum en MR pour 30 sacrifice équivalent humain et -3 niv. diff. +3 effet indésirable
  - o 40 niveau minimum en MR pour 100 sacrifice équivalent humain et -4 niv. diff. +4 effet indésirable
  - o 50 niveau minimum en MR plus de limite (sauf la matière première) : -1 niv. diff. +1 effet indésirable au seuil de 300, 1000, 3000, 10 000... sacrifice équivalent humain

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

---

#### Bonus aux compétences ou assimilées

C'est la magie la plus fréquente, qui n'est pas forcément différente du travail d'un bon artisan (pour les bonus permanents). Pour chaque niveau de magie, on pourrait avoir :

- Bonus permanent de 1/ tous les 5 niveau ; OU :
- Bonus de 1/tous les 4 niveau, à utiliser au plus 1 fois/heure (durée maximale : 1 mn/niveau) ; OU :
- Bonus de 1/tous les 2 niveau, à utiliser au plus 1 fois/jour (durée maximale : 10 mn/niveau) ; OU :
- Bonus de 1/niveau, une unique fois.

---

#### Réduire le poids :

Pour diviser le poids de l'objet on considère qu'on enlève de la matière, l'objet est moins solide et efficace, il faut donc le compenser par de la magie :

- Poids divisé par n = solidité de l'objet divisé par n arrondis à l'inférieur est égale au nombre de niveau en plus
  - o Ex : poids épée en os de dragon divisé par 2 est égale à  $11/2 = 5$  niveaux en plus. Si on ne fait pas cela l'épée aura 6 de solidité et -1 (+4 de base -5) en bonus à la compétence arme une main tranchante.

---

#### Bonus aux capacités, tests et dérivés

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

- Bonus permanent de 1 test/3 jet FAVIS tous les 5 niveau OU :
- Bonus permanent de 1 test/3 jet FAVIS très précis (guérison, résistance à la magie, blessure...) tous les 4 niveau; OU :
- Bonus permanent de 1/ tous les 5 niveau à la défense (même inconscient) ; OU :
- Bonus de 1/tous les 2 niveau à une capacité précise, 1 fois/jour (10 mn/niveau) ; OU :

---

#### Augmentation de l'efficacité

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

- Marge de réussite augmentée (multipliée) d'un cran ( $x1 \Rightarrow x2 \Rightarrow x3 \Rightarrow x4...$ ) : 7 niveaux / augmentation
- Idem mais pour une situation ou créature (race : orc, humain...) particulière : 5 niveaux / augmentation
- Idem mais pour un ensemble situation ou créature (créature de grande taille, maléfique...) : 6 niveaux / augmentation
- Abaissement du seuil de réussite d'un cran ( $/1 \Rightarrow /2 \Rightarrow /3 \Rightarrow /4...$ ) lié à des objets (armure...) : 10 niveaux / diminution
- Idem mais pour un ensemble situation (protection contre créature maléfique, projectiles...) : 9 niveaux / diminution
- Idem mais pour une situation (protection contre orc, humain, flèche...) particulier : 8 niveaux / diminution

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

---

#### Effets de sorts de Haute magie, Magie Naturelle, Magie des soins etc...

Pour pouvoir mettre cette magie dans un objet (une rune de parchemin magique, par exemple), le magicien doit savoir lui-même lancer le sortilège, ou connaître un autre magicien bienveillant qui le sache (si c'est un sort niveau 3 il doit pouvoir être lancé niveau 3). Le seuil de difficulté de la magie runique  $5 \times$  niveau du sort dans l'objet avec les modificateurs suivants) :

- Utilisation d'un sort une unique fois : niveau de l'effet dans l'objet = niveau du sort lancé
- Utilisation d'un sort 1 fois/jour : niveau de l'effet dans l'objet = niveau du sort lancé /2
- Utilisation d'un seul effet du sort à volonté (ne marche pas sur des sorts avec seulement un ou deux effets) : niveau de l'effet dans l'objet = niveau du sort lancé /4
- Utilisation d'un sort à volonté = niveau du sort lancé /5
- Sort lancé de manière permanente (ex : camouflage permanent) = niveau du sort lancé /7 (au moins)

---

#### Autres effets et conditions

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

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

#### Exemple 1 :

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

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

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

#### Exemple 2 :

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

- La porte, plus grande que Gandalf (=> niveau 4) s'ouvrirait toute seule : sort d'ouverture à utilisation permanente (Haute magie, niveau 6\*5)
- Sur la porte sont écrits des caractères en Ithildin, qui ne se voit que la nuit (à la lumière de la lune ou des étoiles => niveau +1) et quand on prononce certaines paroles (=> niveau +1)
- Pour que la porte s'ouvre il faut prononcer le mot de passe (niveau +1), qui est « ami » en langue elfique (« Mellon »)

Une magie mise en place par Celebrimbor, qui forgea certains des anneaux elfiques, et Narvi, grand maître forgeron nain de l'époque (2 personnes différentes qui se connaissent et travaillent bien ensemble +0 niveau). Il fallait bien cela pour réussir un sort de niveau 37 soit un jet de compétence de  $5 \times 37 = 155$ ... ils ont probablement passé beaucoup de temps pour y arriver : 5 ans et un mois sans un jour de repos et 12h de travail minimum, soit 37 mois de base + 24 mois pour réduire le seuil à 65.



### c) *Rituels magiques*

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

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

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

Suivent la présentation de la différence niveau d'effet/niveau de réalisation, et des idées de conditions qui permettent de diminuer le premier pour arriver à un second plus acceptable. Les règles qui suivent vont préciser un peu cela, sachant qu'elles sont avant tout adaptées à des petits effets concrets, des faibles niveaux, pour une magie que de simples aventuriers peuvent avoir grand besoin.

#### 1) *Règle de base*

Quels que soient l'effet ou le niveau d'un sort de rituel magique, il doit comprendre quatre choses :

- une durée de lancement du sort (à la base : une heure par niveau d'effet)
- un ou des ingrédients
- l'utilisation d'une compétence secondaire qui sert pour le rituel (pas la compétence *Rituel Magique*)
- un jet de compétence de *Rituel Magique*

Bien entendu, les ingrédients et la compétence secondaire doivent avoir un lien avec l'effet du sort. Par ailleurs, l'obtention des ingrédients ou l'utilisation de la compétence peuvent ne pas être le fait du lanceur du rituel magique. D'autres personnes peuvent y contribuer, sans même parler des cas où plusieurs magiciens participent activement au lancement du rituel. De plus, chacun des éléments a un certain niveau qui peut influencer – en bien ou en mal – sur les autres. Ce sont la durée de lancement (plus brève ou plus longue que 1 h/nv), la rareté (et/ou le prix) des ingrédients, la difficulté de réalisation de la compétence secondaire et bien entendu la difficulté de réalisation de la compétence *Rituel Magique*.

En gros, l'idée est que si l'un de ces éléments est réalisé/apporté à un niveau inférieur à celui qui devrait être le sien, cela peut être compensé pour que le rituel voit le jour quand même ; chacun des autres éléments voit alors son niveau exigé augmenté d'autant que le « manque » du précédent élément. Autrement dit, si par exemple le jet de *Rituel Magique* n'est pas assez bon, cela peut être compensé par une durée plus longue, des ingrédients plus précieux et une compétence secondaire plus difficile à exécuter. Ou alors, si un ingrédient n'est pas de la qualité désirée, la durée et le niveau des compétences sont augmentés pour compenser.

A la discrétion du meneur de jeu, il est possible de répartir ou cumuler plusieurs « baisses » sur les éléments restants. Par exemple, pour une durée de lancement abaissée d'un niveau, tous les autres éléments doivent augmenter d'un niveau. Mais si par exemple ce n'était pas possible pour les ingrédients, qui restent à leur niveau prévu d'origine, cela pourrait être compensé par l'augmentation de deux niveaux pour la compétence secondaire ou pour le lancement du *Rituel Magique*. De même, si deux éléments sont insuffisants (manque un niveau pour chaque), le total des « niveaux manquants » à appliquer aux autres éléments, ici pour un total de six, peut être reporté sur les deux autres éléments restants. A noter que si trois éléments sont un niveau en dessous du nécessaire, tout reporter sur le dernier correspond à lui imposer neuf niveaux supplémentaires, ce qui n'est guère crédible.

#### 2) *Durée de lancement du rituel*

A la base, le lancement d'un rituel magique prend au minimum une heure pour chaque niveau d'effet du rituel. Et ce quel que soit le niveau de réalisation de ce même rituel, qui peut être différent. L'augmentation de la durée permet d'ailleurs d'abaisser le niveau de réalisation suivant l'échelle suivante :

1 heure/niveau => 6 heures/n (niveau -1) => 1 jour/n (-2) => 1 semaine/n (-3) => 1 mois/n (-4) => 1 an/n (-5)...

Mais que se passe-t-il si on diminue ce temps de réalisation ? Que ce soit voulu ou imposé par les circonstances, peut-être qu'il est quand même possible de lancer le rituel. On se fonde alors sur l'échelle suivante, l'indication du niveau est ce qu'il faut modifier pour tous les autres éléments :

1 heure/niveau => 10 mn/n (niveau +1) => 1 mn/n (+2) => 1 round (6 s)/n (+3) et pas plus !

A l'extrême, on voit qu'un rituel magique peut être réalisé pratiquement comme un sort normal, en ce qui concerne la durée de lancement du moins. Reste qu'il faut augmenter de trois niveaux les ingrédients, la compétence secondaire et le lancer de *Rituel Magique*. On voit vite qu'il est bien plus « économique » de trouver quelqu'un capable de faire le sort « normal » plutôt qu'un

tel rituel « accéléré ». En revanche, diminuer un lancement de rituel à 10 mn/niveau peut être intéressant (et réalisable) dans certains cas.

### 3) Ingrédients du rituel

Les ingrédients apportés pour le rituel sont consommés par la magie de ce dernier : ils ne servent qu'une seule fois ! A noter qu'on ne peut pas se servir de cette règle pour supprimer des objets magiques puissants... et encombrants, genre anneau unique : seuls sont utilisables (et consommables) dans un rituel magique des objets magiques dont le niveau d'effet (pour la fabrication de l'objet) est strictement inférieur à celui du rituel.

Si le niveau d'un objet magique peut être trouvé et servir tel quel (cf. règles de *Magie Runique*), comment évaluer le niveau d'un ingrédient lambda ? On peut déjà le faire avec le prix du commerce selon l'échelle suivante, à considérer comme des minima, car les vendeurs prennent toujours une marge, sans oublier les intermédiaires :

1 PC (niveau 1) => 3 PC (2) => 1 PB (3) => 3 PB (4) => 1 PA (5) => 3 PA (6) => 1 PO (7) => 3 PO (8) => 10 PO (9) etc.

Si l'or circule facilement entre les mains des personnages, l'échelle logarithmique à base 10 peut être utilisée à la place, mais cela limite très vite les hauts niveaux, attention (et pour lancer un unique rituel) :

1 PC (niveau 1) => 1 PB (2) => 1 PA (3) => 1 PO (4) => 10 PO (5) => 100 PO (6) etc.

Si maintenant on prend en compte non l'achat des ingrédients mais leur recherche active par les personnages, il est possible de convertir la difficulté/rareté en niveau. Il suffit de prendre le seuil à obtenir et à diviser par 5 ; inversement, un ingrédient de niveau n a un seuil de découverte ou conception de  $5 \times n$ . Ainsi, une plante ou autre substance très difficile (30) à trouver peut être considérée comme de niveau 6. Inversement, une plante de niveau 1 doit pouvoir être trouvée (en une heure quand même) par n'importe qui même sans les compétences *Survie en nature* ou *Herbes utiles*, vu que le seuil est de 5.

Il reste tout de même de nombreux ingrédients non couverts, comme ceux appartenant à des êtres vivants pas toujours convaincus de donner de leur personne pour la bonne (ou mauvaise) cause. Dans les règles du livre de base, les ingrédients exceptionnels permettent de faire baisser le niveau de réalisation. Mais qu'en est-il des ingrédients plus communs que l'on trouve dans l'histoire, comme des bouts d'animaux ou d'humains (ou autres) parés parfois de certaines vertus comme la virginité ? Voici donc plus bas quelques guides pour aider à chaque meneur à faire son marché des ingrédients particuliers, en se rappelant que la nature des ingrédients doit avoir un lien avec les effets du rituel. Du sang peut servir pour des soins, de la magie noire, ou pour aider des armes à trouver leur objectif. Mais est-ce que cela peut aider à faire la pluie ou le beau temps ? Des escargots auront peut-être davantage de pouvoir dans ce dernier cas !

#### Ingrédients frais liés aux blessures d'êtres vivants et intelligents :

- gouttes de sang, peau, cheveux, ongles... (aucune blessure) : niveau 0 sauf si sort lié à une race ou personne, auquel cas on peut augmenter le niveau comme 1 (race), 2 (famille), 3 (individu)
- un peu de sang (au plus 1 point de fatigue, jet d'Endurance à faire) : niveau 1
- bol de sang ou morceau de peau ou équivalent (~ 1 blessure légère) : niveau 2
- petit organe ou morceau de corps non vital comme un doigt (~ 1 blessure grave) : niveau 3
- organe ou morceau de corps important mais non vital comme œil ou main (~ 1 blessure mortelle) : niveau 4
- organe vital tel cœur ou tête (individu sacrifié) : niveau 5

#### Ingrédients liés à une lignée ou un individu :

- sort lié à la race dont est issu le « prélèvement » : + 1 niveau
- sort lié à la lignée ou famille dont est issu le « prélèvement » : +2 niveaux
- sort lié à l'individu « prélevé » : + 3 niveaux
- sort lié à une partie précise du corps d'un individu, et d'où est issu le « prélèvement » : + 4 niveaux

#### Ingrédients selon le nombre, la taille ou l'intelligence :

La taille n'intervient que pour les parties du corps non déjà définies (plus haut) et l'intelligence dans le sens d'une certaine efficacité : un loup est une menace potentielle pour un homme armé, on peut dire qu'il est équivalent. Pas vraiment le cas d'une hirondelle par contre. Un lion, par contre... Voici quelques exemples pour tenter d'établir une échelle :

- 3 individus/parties (+1 niveau) => 10 (+2) => 30 (+3) => 100 (+4) etc.
- loup ou prédateur équivalent ou sachant se défendre (lynx, aigle, cerf...) : comme l'homme (niveau inchangé)
- gros animaux d'élevage ou domestique (cheval, bœuf...) : comme l'homme
- petit prédateur (chat, rapaces sauf les plus gros, renard, serpent...) : -1 niveau
- animal d'élevage ou gibier moyen (mouton, chevreuil, chèvre sauvage...) : -1 niveau
- petit gibier (lapins, faisans...) : -2 niveaux
- rongeurs, passereaux : -3 niveaux

Pour les plus gros, il est aussi possible de voir cela autrement : en divisant la Force de l'animal (ou sa compétence de corps à corps) par 5 et en arrondissant au plus près, puis en enlevant 1 pour un prédateur ou omnivore et 2 pour un herbivore. Si l'être est intelligent (au moins 3) on n'enlève rien du tout.

### Ingrédients selon la nature magique :

Cela peut concerner quelques races d'êtres vivants doués pour la magie ou dont les parties du corps ont des propriétés magiques réputées, comme :

- hobbits : -1 niveau
- nains : comme les humains
- elfes : +1 niveau
- chevaux elfiques : +1 niveau
- morts-vivants animés (squelette, zombie...) : +1 niveau
- morts-vivants intelligents (spectres, fantômes...) : +2 niveaux ; vous faites comment pour récupérer une partie ?
- trolls : +2 niveaux
- ents : +3 niveaux
- dragons : +4 niveaux (bon courage !)
- balrogs ou autres maïar : +5 niveaux (au moins !)

Est-il possible de faire un rituel sans ingrédient ? Certains diront que l'ingrédient peut être visualisé/vocalisé par le magicien, ce qui revient à utiliser quelque chose quand même. Les meneurs de jeu généreux le permettront, mais je recommande de considérer l'absence d'ingrédient physique comme étant de niveau -1 et non 0, soit deux niveaux en dessous de celui de l'ingrédient de plus mauvaise qualité. Et si l'ingrédient apporté n'est pas celui recherché, on peut prendre son niveau de rareté... mais en négatif, toujours au moins -1 (pour des ingrédients très communs, sans valeur aucune).

### 4) *Utilisation d'une compétence secondaire*

Le niveau à atteindre de la compétence secondaire doit être le même que pour celui du *Rituel Magique*, soit a priori 5 x niveau de réalisation au minimum (dépend du nombre de points de moral utilisés). Bien entendu, plus la compétence est liée aux effets magiques attendus, mieux c'est. *Soins* et *Herbes Utiles* peuvent servir pour des rituels de guérison ou d'amélioration, et les chants ou danses sont fréquemment utilisés pour un peu tous les rituels dans les traditions chamaniques. Mais d'autres arts (peinture...) ou artisanats (travail du bois, du tissu...) peuvent aussi trouver leur place. Et puis aux joueurs de faire preuve d'imagination !

A noter que des compétences magiques (autres que *Rituel Magique*) peuvent également servir, le rituel étant juste là pour amplifier ou fixer leur énergie. Les effets de différents sorts peuvent ainsi être envoyés à distance, sur un groupe d'individus, ou insérés dans un objet, un lieu... Par ailleurs, il n'est pas interdit que la compétence secondaire soit apportée par un autre que le magicien qui réalise le rituel. Néanmoins, dans ce cas précis, il est recommandé d'augmenter le niveau à atteindre de un (ou mettre un malus de 5).

Voici quelques idées de compétences utiles au moment du lancement du rituel, et pour quels effets :

- armes : rituels destinés au combat, à la prouesse guerrière, à l'invulnérabilité...
- artisanats : rituels permettant d'insuffler de la magie dans un objet créé pour l'occasion, ou pour représenter une cible
- arts (peinture, chant, danse, musique...) : grands classiques, un peu fourre-tout, permet un peu tout
- compétences relationnelles : pour transmettre magiquement ordres ou suggestions via un objet magique...
- compétences de région, *Histoire* : pour diriger la reconstitution d'un lieu, d'une scène... (sorts de voyance)
- *Herbes utiles* : pour soigner, tuer, transformer, ou renforcer le pouvoir de certaines plantes
- *Soins* : pour soigner ou améliorer un corps
- compétences de magie : pour insuffler un pouvoir dans quelque chose ou quelqu'un, ou le renforcer

Ne pas oublier également que de nombreuses compétences peuvent servir à rassembler des ingrédients : *Bibliothèque*, connaissances diverses, artisanats, *Survie en nature*...

### 5) *Lancement du Rituel Magique*

Avant le lancement, il faut bien se rappeler que si les niveaux des éléments peuvent varier, la nature de ces éléments, en revanche, ne varie pas : elle a été fixée une bonne fois pour toutes à sa création, lorsque le magicien a obtenu un nouveau niveau. Cela comprend aussi des conditions particulières qui permettent d'abaisser le niveau de réalisation (lieu ou date spécifique, durée...). Après, si certains éléments varient légèrement (nature des ingrédients par exemple), il est éventuellement possible de permettre le rituel avec un malus comme un niveau en moins sur l'élément concerné. Tant que ça reste un minimum plausible...

Par ailleurs, à la base, tous les magiciens participant au lancement du rituel doivent avoir appris le rituel spécifique. Si le meneur de jeu autorise la participation de magiciens au lancement du rituel sans qu'ils le connaissent, il faudrait sans doute donner des malus à leur lancer de sort, comme par exemple :

- +1 niveau si connaissance d'un rituel très proche (effets et éléments similaires)
- +2 niveaux si connaissance d'un rituel sur le même thème (guérison, combat, trouver son chemin...)
- +3 niveaux si les rituels connus sont tous très différents de celui qui est en cours

Egalement, il est recommandé de regrouper les apprentissages de rituels en thèmes et en arbres de niveau. Autrement dit, pour connaître un rituel de niveau de réalisation n donné, il faut avoir d'abord appris des rituels de niveau inférieur sur le même thème. Impossible d'apprendre un rituel de fermeture instantanée d'une blessure mortelle si au préalable on ne sait pas faire un rituel permettant d'améliorer la capacité de guérison d'une blessure et/ou sa rapidité. En revanche, si un niveau minimum est fixé pour

chaque rituel, il n'est pas interdit de prévoir des effets améliorés pour l'obtention de niveaux supérieurs. Ce qui évite de devoir apprendre un nouveau rituel dès que la cible change un tant soit peu. Par exemple, un sort de renforcement de guérison d'une blessure légère (niveau 1, +1 au test de Force pour guérir) pourrait permettre de traiter une blessure grave au niveau 2, ou deux blessures légères, ou une blessure légère avec un bonus de +2.

Enfin, si on a vu que les niveaux inférieurs au niveau requis de certains éléments entraînent une augmentation du niveau à atteindre pour le lancer de *Rituel Magique*, qu'en est-il des niveaux supérieurs atteints par les autres éléments ? On peut considérer qu'ils peuvent se traduire par des bonus au jet final du rituel. Déjà, avec les règles précédentes, il faut se rappeler que si tous les autres éléments sont réalisés avec un niveau n+2 (pour un niveau n requis), le lancer de *Rituel Magique* réussi au niveau n prendra effet comme un niveau n+1 (comme si c'était un niveau n+1 voulu, avec un jet de *Rituel* inférieur). Au-delà de ce cas de figure, voici des bonus proposés :

- pour chaque élément du rituel obtenu avec 1 niveau de plus : +1 au lancer de *Rituel Magique*
- pour chaque élément du rituel obtenu avec 2 niveaux de plus : +3 (=+1+2) au lancer de *Rituel Magique*
- pour chaque élément du rituel obtenu avec 3 niveaux de plus : +6 (=+1+2+3) au lancer de *Rituel Magique*
- etc.

Bien entendu, pour chaque tranche de 10 au-delà du seuil à atteindre pour le lancer, le niveau de réalisation (et donc d'effet) augmente de 1. Comme pour la Magie Spontanée, vu la nature particulière des rituels, on peut envisager que le total des niveaux réalisés ne soit pas limité par le niveau dans la compétence du lanceur divisé par 5 (arrondi au plus haut).

### 6) Quelques exemples de rituels magiques

Rien de tel que quelques exemples pour donner des idées et apporter une base sur laquelle construire... Les tableaux plus bas proposent quelques exemples de rituels d'effets simples en général tirés d'autres magies. NR correspond au niveau de réalisation, NE au niveau d'effet – c'est lui qui détermine la durée du rituel.

#### Guérison

Similaire à la *Magie des Soins* pour l'essentiel, avec des petites variations.

effet	durée	ingrédient	condition	compétence	NR	NE	Si niveaux +
Renforce capacité de guérison bl./poison/maladie : +1 au test*	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	1	1	Test +1, plusieurs bl. ou + grave
Guérison rapide blessure légère (x1 => x2 => x3 => x4 etc.)	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	1	1	+1 cran/nv ou bl. +grave
Accélère guérison blessure légère (mois=>semaine=>j=>h=>mn)	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	2	2	+1 cran/nv ou bl. +grave
Réduction poison/maladie : jet Force immédiat => -1 niveau	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	2	2	Jet +3, réduction plusieurs nv
Réduction magie noire : jet Force immédiat => -1 niveau	1h/nv	Peinture	journée	Peinture (art)	2	3	Jet +3, réduction plusieurs nv
Réduction blessure légère : test Force immédiat => pt fatigue	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	3	3	Test +1, réduc. +1, bl. + grave
Fermeture blessure légère : test Force immédiat => guérison	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	4	4	Test +1, plusieurs bl. ou + grave
Purifie poison/maladie si NE > sinon dimin. temporaire (1nv/h)	1h/nv	Eau, herbes	-	Chant, Herbes utiles, Soins	4	4	Guérison effet poison/maladie
Purifie magie noire si NE > sinon dimin. temporaire (1nv/h)	1h/nv	Eau, herbes	soleil	Chant, Herbes utiles, Soins	3 <sup>1</sup>	5	Guérison effet magie noire
Guérison parfaite blessure légère (pas de test) en 1 mn	1h/nv	Herbes, nourriture	-	Chant, Herbes utiles, Soins	5	5	plusieurs bl. ou + grave ou rapide
Guérison parfaite blessure mort. (pas de test) en 1 h	1h/nv	Sang	Amour (don), plein soleil	Soins	3 <sup>2</sup>	8	Autres blessures, + rapide
Santé parfaite, autant que celle de la personne qui se sacrifie	1h/nv	Corps	Amour, plein sol., solst. été	Chant, Herbes utiles, Soins	7 <sup>3</sup>	20	Santé meilleure que sacrifié(e)

\* dans les cas où il faut faire un jet de Force (poison ou maladie) plutôt qu'un test, le bonus est de 3

(1) soleil (faible couvert toléré : le soleil doit être visible) pendant le rituel (5h) => -2 nv

(2) sang donné par amour => -2 nv ; plein soleil (pas de nuage pendant le rituel – 8h !) => -3 nv

(3) vie donnée par amour => -5 nv ; solstice d'été => -4 nv ; plein soleil (deux jours durant) => -4 nv

#### Transformation

C'est une copie partielle de la liste de *Haute Magie* du même nom, plus quelques modifications ou ajouts. Mais s'il ne s'agit que d'illusion, elle affecte tous les sens normaux : une fausse barbe fera une ombre, elle aura une odeur, et elle pourra être touchée, même si elle ne pourra être tirée... Un objet invisible n'aura pas un toucher « franc » (malus tactile).

effet	durée	ingrédient	condition	compétence	NR	NE	Si niveaux +
Modification d'un trait (âge, sexe, couleur de peau, voix...) 1h	1h/nv	Maquillage tissus	-	Théâtre	1	1	Plusieurs traits ou 1h/niveau
Apparence d'ombre et sons étouffés ( <i>Discrétion</i> +2) 1h	1h/nv	Maquillage tissus	nuit <sup>1</sup>	Théâtre	1	2	+1 ou 1h/niveau
Changement de taille 1 pouce/2,5 cm pendant 1h	1h/nv	Maquillage tissus	-	Théâtre	2	2	Taille + grande ou 1h/niveau
Prise apparence raciale (connue) 1h	1h/nv	Maquillage tissus	nuit <sup>1</sup>	Théâtre	2	3	Traits modifiés ou 1h/niveau
Prise de visage (connu) 1 h	1h/nv	Maquillage tissus	nuit sans lune <sup>2</sup>	Théâtre	2	4	Traits modifiés ou 1h/niveau
Prise d'apparence d'une personne (connue), y c. vêtements, 1 jour	1h/nv	Maquillage tissus	Nuit, solstice d'hiver	Théâtre	2 <sup>3</sup>	7	Traits modifiés ou 1j/niveau
Prise d'apparence d'animal, taille x2 ou /2 max, voix comprise, 1h	1h/nv	Maquillage peau	Nuit noire <sup>4</sup>	Théâtre	3 <sup>4</sup>	7	Traits modifiés ou 1h/niveau
Invisibilité d'un corps ou d'un objet 10 mn (durée éclipse)	1h/nv	Maquillage tissus	Eclipse lune ou soleil <sup>5</sup>	Théâtre	3 <sup>5</sup>	9	Plusieurs corps ou objets

(1) non pas nuit pour lancement du rituel, mais pour que la magie soit active

(2) comme ci-dessus, plus il faut que ce soit la nouvelle lune ou que la personne soit protégée de la lune par pierre/terre

(3) nuit => -1 nv ; solstice d'hiver => -4 nv ; le NE est 2 nv de plus que le sort de Haute Magie car + long (1 jour)

(4) ~ nuit sans lune plus l'obscurité doit être très grande (10 de malus), lumière artificielle comprise => -4 nv

(5) le rituel doit être fait dans les 12 h qui précèdent l'éclipse ; rareté (et difficulté à prévoir) => -6 nv

### Amélioration

Voici de quoi stimuler un peu les capacités des personnages, pourvu qu'ils aient du temps à y consacrer. Attention à ne pas proposer des effets trop puissants, au risque de déséquilibrer le jeu... A noter que certaines améliorations peuvent déjà être obtenues avec des rituels de transformation (discrétion...).

effet	durée	ingrédient	condition	compétence	NR	NE	Si niveaux +
Mains fortes : +1 à compétence combat (sous F) ou <i>Grimper</i> , 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	1	1	+1 ou 1 personne ou 1h/niveau
Sens aiguisés : +1 à <i>Perceptions</i> ou <i>Survie en nature</i> , 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	1	1	+1 ou 1 personne ou 1h/niveau
Langue habile : +1 compétences relationnelles, 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	1	1	+1 ou 1 personne ou 1h/niveau
Nyctalope : malus obscurité /2, 1h	1h/nv	Herbes, peinture	nuit <sup>1</sup>	Chant, Herbes utiles, Peinture	1	2	Malus /3 (etc.) ou 1 pers./h/niveau
Peau de bois : résistance aux dégâts (défense +1), 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	2	2	+1 déf. ou 1 pers. ou 1h/niveau
Rapide au combat : +1 initiative, 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	3	3	+1 init. ou 1 pers. ou 1h/niveau
Endurant : + 1 case de blessure (colonne), 1h	1h/nv	Herbes, sang, peint.	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	3	3	1 personne ou 1h/niveau
Plein de ressource : + 1 case de moral (colonne), 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	3	3	1 personne ou 1h/niveau
Résistant : +1 à défense + tests F et V, 1h	1h/nv	Herbes	gel	Chant, Herbes utiles	2 <sup>2</sup>	4	+1 ou 1 pers. ou 1h/niveau
Perceptif : +1 à Sens, 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	4	4	1 personne ou 1h/niveau
Esprit acéré : +1 à Intellect, 1h	1h/nv	Herbes, livres	-	Chant, Herbes utiles, Biblioth.	4	4	1 personne ou 1h/niveau
Adroit : +1 à Adresse, 1h	1h/nv	Herbes, balles	-	Chant, Herbes utiles, Manip.	4	4	1 personne ou 1h/niveau
Volonté de fer : +1 à Volonté, 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	5	5	1 personne ou 1h/niveau
Corps d'acier : +1 à Force, 1h	1h/nv	Herbes, peinture	-	Chant, Herbes utiles, Peinture	5	5	1 personne ou 1h/niveau

(1) pour lancement du rituel

(2) gel tout au long du rituel (4h) => -2 nv ; l'occasion pour le bénéficiaire du sort de faire un test de Force...

## Enchantement d'objet

Par rapport à la *Magie Runique*, la différence principale devrait être la durée : les runes sont là pour durer, ce qui n'est pas le cas des rituels. Cela étant, il est aussi possible de faire une magie rituelle qui dure éternellement, mais les conditions devraient être vraiment spéciales, particulièrement pour des objets.

effet	durée	ingrédient	condition	compétence	NR	NE	Si niveaux +
Lame affûtée : +1 à arme tranch. ou carquois de flèches, 1h	1h/nv	Pierre à aiguiser	-	Chant, arme	1	1	1 lame/carquois ou 1h/niveau
Cape d'ombre : confère +1 à la <i>Discrétion</i> , 1h	1h/nv	Cape, peinture	-	Chant, travail du tissu, peinture	1	1	1 cape ou 1h/niveau
Poupée vaudou : 1 attaque magie noire nv1 à vue, blessure, 1h	1h/nv	Poupée, bout pers.	nuit <sup>1</sup>	Chant, travail du tissu	1	2	1 att. / 1h/niveau, dist. 1km, 3, 10...
Masque enchanté : +3 à Théâtre pour imiter 1 personne, 1h	1h/nv	Masque, bout pers.	-	Chant, travail du tissu	2	2	+1 ou 1h/niveau
Lame très affûtée : +2 à arme tranch. ou carquois de flèches, 1h	1h/nv	Pierre à aiguiser	-	Chant, arme	3	3	1 lame/carquois ou 1h/niveau
Poupée vaudou : 1 attaque magie noire nv2 à vue, blessure, 1h	1h/nv	Poupée, bout pers.	nuit <sup>1</sup>	Chant, travail du tissu	3	4	1 att. / 1h/niveau, dist. 1km, 3, 10...
Arme rapide, 1 point d'initiative en moins pour la manier, 1h	1h/nv	Pierres précieuses	nuit <sup>1</sup>	Chant, travail du tissu	5	5	1 lame/carquois ou 1h/niveau
Cape d'ombre : confère +3 à la <i>Discrétion</i> , 1h	1h/nv	Cape, peinture	nuit sans lune <sup>2</sup>	Chant, travail du tissu, peinture	4	6	1 cape ou 1h/niveau
Lame très affûtée : +3 à arme tranch. ou carquois de flèches, 1h	1h/nv	Pierre à aiguiser	-	Chant, arme	6	6	1 lame/carquois ou 1h/niveau
Poupée vaudou : 1 attaque magie noire nv3 à vue, blessure, 1h	1h/nv	Poupée, bout pers.	nuit <sup>1</sup>	Chant, travail du tissu	6	7	1 att. / 1h/niveau, dist. 1km, 3, 10...

(1) pour lancement du rituel ou bien pour que la magie soit active

(2) rituel fait de nuit, au moment de la nouvelle lune, ou bien magie active au moment de la nouvelle lune, de nuit

## 7) Combinaison de rituels magiques

Peut-on mener deux rituels magiques en même temps, comme s'ils ne faisaient qu'un ? Il y aura sûrement des joueurs pour se poser la question... Si le meneur de jeu est d'accord, il faudrait tout de même limiter cela aux conditions suivantes :

- rituels du même thème
- effets compatibles et qui ne s'additionnent pas (pas de lame affûtée +1 et lame affûtée +2)
- compétences identiques

Après, reste la question des niveaux de difficulté (réalisation) et d'effet. Je recommande, pour le niveau de réalisation, de prendre la somme des niveaux et d'ajouter un pour chaque rituel en plus du premier. Quant au niveau d'effet, qui détermine la durée du rituel, le plus logique serait de faire également la somme. On voit avoir que l'intérêt est très limité, car le rituel est au moins aussi long que la somme de ceux qui le composent et bien plus difficile. Seuls sont retirés de l'affaire des effets magiques au même moment. Un meneur de jeu généreux prendrait seulement le niveau d'effet le plus élevé.

## 8) Apprentissage de nouveaux rituels

Chaque niveau dans la compétence donne droit à l'apprentissage d'un nouveau rituel, qui doit être détaillé. Mais comment ce nouveau rituel est-il arrivé dans la tête du personnage ? Trois voies évidentes (il y en a peut-être d'autres) peuvent y mener :

- à partir d'une source (mentor, livre...)
- par modification d'un rituel déjà connu, proche (même thème)
- par recherche pure (nouveau thème)

Dans le cas de recherche pure sur un nouveau thème, sans source disponible, il est vivement recommandé de commencer petit : le magicien doit d'abord réaliser un rituel de niveau 1 (réalisation), et progresser ensuite comme mentionné plus haut : au moins un rituel de niveau 2 avant tout rituel de niveau 3, etc. Mais on revient à la modification d'un rituel déjà connu pour un même thème. Le seul cas où il est possible d'apprendre un rituel de niveau n (supérieur à 1) sans en connaître aucun de niveau inférieur sur le même thème, c'est de trouver une source et de la suivre. Se rappeler tout de même que comme tout sort de magie, le niveau de réalisation objectif ne peut dépasser le niveau dans la compétence divisé par 5 et arrondi au plus haut : les rituels de niveau 1 pour les niveaux de compétence 1 à 5, rituels niveau 2 avec un niveau de compétence de 6 à 10, niveau 3 de 11 à 15, etc.

Autre aspect : comment représenter la recherche et le coût en temps et en ingrédient que cela représente ? Pour simuler cela, le plus simple est de dire que le premier nouveau rituel doit être réalisé avec un niveau de réalisation supplémentaire de 1. Ainsi, un rituel de niveau n devra être lancé pour la première fois – avec succès – au niveau n+1 (même si éventuellement le personnage ne peut pas lancer un niveau n+1, comme lors du tout premier rituel) pour bien marquer l'acquisition de ce nouveau rituel. Ce peut être un lancement hors jeu, mais il faut tout de même que ce soit un succès, les échecs détruisant les ingrédients et demandant

du temps voire de l'argent... A noter aussi que si les sources ou les conditions de recherche d'un nouveau rituel ne sont pas bonnes, le meneur de jeu peut imposer des malus voire un nouveau niveau de plus.

Après, l'acquisition d'un nouveau rituel n'est pas forcément immédiate : un personnage ayant 10 niveaux dans la compétence peut très bien ne savoir faire qu'un seul rituel et décider plus tard de développer de nouveaux rituels.

#### d) Sorcellerie

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

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

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

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

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

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

---

#### Blessures

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

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

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



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

### Perturbation

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

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

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

### Manipulation de l'esprit

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

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

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



### Manipulation des sentiments

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

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

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

### Destruction

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

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

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Casse	Brise un objet vu/perçu (< 30 m/niveau) d'au plus 1 kg/niveau, si solidité ≤ 1/niveau.
2	Flétrissement	Un être végétal non mobile ou intelligent se dessèche et meurt instantanément, au contact.
3	Vent du nord	La température chute de 2°C/niveau à 1 km autour du sorcier, et de 1 degré de moins par km d'éloignement, pendant 1 jour/niveau.
4	Désertification	Les sources et nappes phréatiques sont entièrement asséchées dans la zone (1 km/niveau).
5	Grêle	Une grêle violente s'abat dans la zone, détruisant les récoltes et pouvant blesser les êtres à découvert : compter comme une attaque de (jet de dé) + niveau, pas d' <i>Esquive</i> possible.
6	Nuées orageuses	Une couverture nuageuse très sombre (malus de visibilité de 1/niveau) recouvre 1 lieue/niveau autour du sorcier, pendant 1 heure/niveau.

7	Dévastation	Au cri du sorcier (pour au plus 1 mn/niveau), la solidité d'un bâtiment ou autre fortification, attaqué par une machine de guerre (bélier, catapulte, trébuchet...), diminue de 1/niveau.
8	Tornade	Une mini-tornade est créée (rayon : 1 m/niveau) qui emporte tout sur son passage (si solidité $\leq$ 1/niveau), pendant 1 mn/niveau, dans la direction déterminée par le sorcier. Sa vitesse est de 100 m/mn/niveau. Une personne prise dans la tornade est emportée au plus 1-6 mn avant d'être « déposée » : attaque = (jet de dé) x 3 + niveau (moins l'armure uniquement).
9	Déchaînement liquide	Raz-de-marée ou crue subite qui emporte tout sur son passage (10 m/niveau). Equivaut à une attaque égale au score de So, éventuellement (et uniquement) diminuée d'un jet de <i>Natation</i> .
10	Séisme	Destruction massive, nombreuses crevasses et éboulements possibles (1 mn/niveau). Faire des tests d'Adresse (tenir debout) ou de solidité (résistance des bâtiments). Malus = niveau.

### Feu noir

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

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

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



## VII ter - Règles de la Magie des Bêtes

La *Magie des Bêtes* peut entraîner la création de personnages puissants. Par conséquent, il faut poser des limites, et équilibrer ce gain en puissance par des contraintes diverses. Comme avec le coût en expérience (acquisition de la compétence) et en moral (transformation « chère »). Cette magie est plus rare et plus difficile que les autres formes de magie, *Rituelle* ou *Spontanée*.

Les contraintes de temps, de lieu, de condition (physique, morale...), propres à chaque lignée, seront abordées dans la section suivante.

### 1) Compétence : Magie des Bêtes

Cette compétence dépend de la Volonté (V). Comme toutes les compétences, l'apprentissage ne peut dépasser cinq fois la capacité (V).

Cette compétence sert à deux choses : réussir le lancement d'un sort, mais aussi maîtriser ses instincts animaux, rester humain.

- Transformation niveau n : réussite si  $\text{jet} + V + \text{niveau moral} + \text{santé} > 5 \times (\text{niveau du sort} - \text{niveau conditions})$
- Maîtrise : réussite si  $\text{jet} + V + \text{niveau moral} + \text{santé} > 5 \times \text{niveau du sort}$

Contrairement aux autres compétences de magie, un maître ne suffit pas pour apprendre. La capacité à utiliser cette compétence est une particularité en soi, au même titre qu'un don mental ou mystique (cf. Création de personnage de Système J, chapitre 2). Cette particularité peut être acquise de trois manières :

- à la création (coût de 3 points de particularité)
- à la suite d'un rituel de « Transmission »
- par « Infection »

Autre différence par rapport à la *Magie Rituelle* ou *Spontanée* : le niveau de l'effet magique recherché ne peut être augmenté par un résultat très supérieur au seuil – marge de succès supérieure à 10. Seule exception : un succès exceptionnel – jet de trois fois 6 – augmente le niveau de 1. Mais les conditions – de temps, de lieu, de motivation... propres à chaque lignée – peuvent faire varier le niveau.

### 2) Maîtrise de l'humanité

Dans certains cas, et en particulier la transformation même partielle en animal, les instincts animaux peuvent submerger l'humanité du magicien garou. Un jet de compétence en *Magie des Bêtes* est alors nécessaire. En cas de succès, rien ne se passe, le changeur de peau est maître de ses actions et sentiments. En cas d'échec, le garou se comporte comme un animal de la lignée, en général effrayé (si transformation partielle, environnement non familier...). La durée de cet état peut aller de quelques minutes à toute la vie !

#### a) Transformation (souhaitée) en animal

Chaque fois qu'a lieu une transformation, même partielle (niveau 5 et +), en animal, un jet de maîtrise est nécessaire si :  
**niveau sort  $\geq$  Volonté + niveau moral – niveau conditions particulières**

En cas d'échec (état animal), la durée ne connaît pas de limite définie. Mais si le moral ou les conditions ont changé après au moins (sans être strict) n heures – en bien ou en mal – un nouveau jet est permis. S'il est réussi, l'effet magique est annulé, le corps reprend sa forme initiale. Sinon on attend à nouveau n heures et un nouveau changement.

Si le changement en animal est complet (Animage), et que l'état animal dure un nombre de jours supérieur à  $V + I + \text{moral}$ , l'état est permanent. De même si le jet est un échec exceptionnel (1 suivi de trois 6). Sauf magie exceptionnelle, comme peut-être un Soïn magique avec une réussite exceptionnelle...

#### b) Transformation imposée par les conditions

Si **niveau conditions  $>$  Volonté + niveau moral + niveau santé** (malus de la blessure la plus grave), il y a afflux de l'instinct animal. Si c'est le cas, un jet de maîtrise est nécessaire. S'il est réussi, il n'y a pas d'effet, sauf peut-être des petites bizarreries dans le comportement de la personne, comme des attractions « animaux » (miel, viande crue...).

S'il y a échec, un sort de Magie des Bêtes est automatiquement lancé et réussi (cf. chapitre 5)).

- si l'effet est faible (niveau entre 1 et 4), il y a « état animal » durant n minutes (n = niveau effet)
- au niveau 5 et +, il y a transformation, l'état animal dure comme pour une transformation souhaitée – voir plus haut.

### 3) Energie magique

Comme les autres magies, il faut dépenser un point de moral par niveau, diminué du niveau des conditions (ou augmenté si le niveau est négatif) – au moins 1. Avec la limite suivante : le nombre maximal de points de Volonté utilisés ainsi ne peut dépasser la valeur suivante :  $V + \text{moral}$  (de -3 à +3)

Comme les autres magies, en cas de réussite, un point de moral dépensé est regagné. Par contre, lorsque la transformation est le retour (voulu) à la forme humaine, au moins un point de moral est alors toujours perdu.

En cas d'échec, par contre, ils sont perdus, comme toutes les magies. Mais cet échec peut arriver de deux manières :

- transformation désirée en humain ou en animal, mais échec du jet de compétence => points dépensés perdus
- s'il y a échec de la maîtrise de l'humanité => n points perdus à la fin de la « crise », n = niveau effet

### 4) Description : effets magiques

Le seuil et le coût en moral dépendent du niveau du sort, modifié par les conditions propres à chaque lignée :

- niveau n => seuil =  $5 \times (n - \text{conditions})$  et  $(n - \text{conditions})$  points de moral dépensés
- réussite si  $\text{jet} > 5 \times (\text{niveau du sort} - \text{niveau conditions})$

#### a) Liste des effets

Niveau	Nom de l'effet	Description
1	Présence	La personne est considérée par les animaux du même type comme un des leurs => ce n'est pas un intrus. Ne donne aucune influence particulière (bonus/malus) pour ce type d'animal.
2	Langage	Permet de comprendre et communiquer avec un ou plusieurs animaux du même type, même si demande organe particulier. Compétences d'influence : bonus de 1/nv pour type d'animal.
3	Instinct	Améliore d'un cran la perception, selon échelle : Nyctalopie ou Nez de chien ou Œil d'aigle ou autre (liée à un sens).
4	Caractéristique	Le corps « imite » (transformation physique, permanente) une caractéristique de l'animal : Sommeil léger ou excellent réflexe ou santé de fer ou volonté de fer ou cuir épais etc...
5	Perception	Un organe des sens se modifie – déformation mineure, difficile (20) à percevoir. Donne une acuité similaire (qualité/portée/intensité) à celle de l'animal => bonus de portée, Nyctalopie.
6	Arme	Une partie de l'individu se modifie – facile (10) à percevoir (sauf si cachée), ressemble à partie animale. Bonus = augmentation possible d'un ou plusieurs crans les dégâts
7	Demi-animal	Le corps se transforme, similaire à Arme et Perception sur l'ensemble du corps, + défense (peau...). Le corps (+ besoins) reste humanoïde, la locomotion est globalement identique.
8	Animage	Transformation en animal type, poids compris entre centième et 2 fois le poids humain. Les particularités physiques humaines (F, A ou S) se rapprochent de celles d'un animal moyen.
9	Grand animage	Comme Animage mais poids peut être multiplié par niveau/3. Bonus sup. : +1 à F, A ou S et défense +10. Les attaques non magiques voient les dégâts réduits de un niveau.
10	Transmission/infection	Permet de transformer une autre personne comme Animage (action/rituel spécifique). Et/ou la personne acquiert la Magie des Bêtes comme compétence facile.

#### b) Durée

Tous les sorts sont permanents. Mais ils peuvent être divisés en deux catégories distinctes :

- niveau 1 à 4 : sorts définitifs – leur effet ne peut plus changer, pas de retour en arrière possible
- niveau 5 à 9 : sorts réversibles – l'effet peut être dans un sens ou dans l'autre : humain => animal ou animal => humain

Le sort de niveau 10, Transmission/infection, est un cas à part. Certains effets sont définitifs : acquisition d'une particularité (« changeur de peau potentiel »), association possible de la compétence *Magie des Bêtes*... D'autres sont réversibles, comme la transformation éventuelle en animal.

A la mort du garou, s'il est sous forme animale, il reprend alors sa forme humaine.

#### c) Particularités de chaque sort

Les sorts de niveau 1 à 4 sont considérés comme « de faible niveau », et ils n'entraînent pas de transformation, au sens de la Maîtrise de l'humanité. Les autres sont considérés comme plus forts, et entraînent une transformation au moins partielle, donc ils nécessitent un jet de Maîtrise de l'humanité.

---

- Présence

Attention, les autres animaux (autres types) peuvent mal réagir à ce qu'ils perçoivent du changeur de peau :

- si un des côtés (animal ou humain) est perçu favorablement, la garou est pris avec la « meilleure » perception
- si aucun côté n'est vu de manière positive, le magicien est perçu de la plus mauvaise manière possible

Le garou, sous l'influence de ce premier sort, va commencer à montrer des préférences pour les milieux que fréquente ce type d'animal.

---

- Langage

Ce sort permet de comprendre les animaux qui s'expriment dans leur langage, et d'être compris par les animaux à travers ce même langage, même plus ou moins déformé par la morphologie humaine. Chez beaucoup d'animaux, seuls des concepts très simples peuvent être transmis, ou des émotions. La plupart ne savent pas compter au-delà de 2 ou 3, et évoquent des concepts similaires à « plusieurs » et « beaucoup ».

Dans le bonus d'influence, le niveau que l'on prend est celui du sort « actif » le plus élevé : un Demi-animal a un bonus de 7, mais s'il redevient humain le bonus tombe à 4 (pour Caractéristique). Un Animage a un bonus de 8, même humain, car il bénéficie de Caractéristique lancé au niveau 8.

Sous l'influence de ce sort, le garou peut rechercher la compagnie d'animaux et leur parler...

---

- Instinct

Prendre une particularité de création liée à une perception proche d'un animal oreille fine pour les félins, nez de chien pour loup/ours garou. Attention le corps reste 100% humain.

Entre autres choses, les goûts (nourriture) du garou peuvent se rapprocher de ceux de ses amis.

---

- Caractéristique

Là aussi le corps reste 100% humain. Prendre une particularité physique proche de l'animal (volonté ou santé de fer pour l'ours, Excellent réflexe pour le chat...).

---

- Perception

Ce sort peut être lancé plusieurs fois, de manière à bénéficier de plusieurs sens améliorés. Mais chaque nouvelle perception améliorée est considéré comme un niveau au-dessus de la précédente : l'acquisition d'un deuxième sens est un sort de niveau 6, le troisième est de niveau 7, etc.

De plus, les transformations, lorsqu'elles affectent un organe visible, rendent la singularité, la différence, plus visible : moyen (15) à voir si deux organes transformés, facile (10) si trois...

Les oreilles (ouïe, sonar), les yeux (vue) et le nez (odorat) sont pratiquement toujours modifiés de manière visible, comme le plus souvent la peau ou autres organes du touché – dont les moustaches ou vibrisses. Bouche et langue (goût voire odorat/pistage) ont parfois des changements plus discrets, visibles uniquement en parlant ou mangeant. L'oreille interne (équilibre) ou autres organes internes (orientation magnétique...) sont eux toujours invisibles.

Certaines compétences, en plus de la *Perception*, peuvent être notablement améliorées. En particulier la *Survie en nature* et les *Herbes utiles* (odorat essentiellement), mais aussi la *Gymnastique* (équilibre) et la *Manipulation* (touché).

Lorsque l'instinct animal prend le dessus, et que le changeur de peau rate sa maîtrise d'humanité, le côté animal est décontenancé par le corps humain. Aussi le moral descend-il très vite : l'individu perd un point de moral chaque heure.

---

- Arme

Comme pour la perception, plus d'un membre peut être transformé. Chaque nouvelle « arme » demandera alors un sort d'un niveau plus élevé que le précédent, et rendra la différence d'autant plus visible : triviale (5) à partir de deux, et automatique à partir de trois, sauf tentative délibérée de les cacher.

Certaines armes peuvent également apporter des bonus à diverses compétences, comme les griffes (félins) pour *Grimper* ou *Survie en nature* (chasse/pêche), par exemple.

Comme pour le sort précédent, en cas de ratage de maîtrise d'humanité, l'esprit animal est mal à l'aise dans ce corps en grande partie humaine : il perd un point de moral toutes les six heures.

---

- Demi-animal

Sous cette forme, le garou ne peut gagner de mode de locomotion particulier (vol, course à quatre pattes...) ni de capacité vitale particulière comme : respiration aquatique, digestion d'aliments particuliers (herbe, bois, champignons vénéneux...), hibernation... De même, les organes des sens ou d'attaque ne sont pas complètement développés.

En revanche, le corps aura tout de même plus de facilité pour imiter ou s'approcher de ces capacités : grande facilité à retenir sa respiration, indigestion ou empoisonnement plus réduits (bonus), sommeil plus long et profond...

Là encore, cette forme hybride déstabilise l'esprit animal s'il prend le dessus : le garou perd un point de moral par jour.

---

- **Animage**

Selon l'animal, cette transformation va se traduire par un changement faible à important de la Force, dans un sens comme dans l'autre. Le nombre de points de santé va donc être modifié, mais les blessures déjà reçues sont gardées telles quelles – une blessure grave reste une blessure grave. En revanche, si le corps souffre d'un grand nombre de blessures, la transformation en être plus faible pourra aggraver le mal, voire être fatal.

L'accouplement et l'enfantement sous forme animale sont possibles. Si la mère est animale, l'enfant le sera aussi, mais exceptionnel – bonus (+1) à toutes les caractéristiques, par exemple. Si la mère est garou, l'enfant le sera aussi (particularité automatique). Les détails sont laissés aux bons soins du meneur...

Contrairement aux transformations partielles, l'instinct animal est à l'aise dans cette forme – le moral reste stable en cas de perte durable de l'humanité.

---

- **Grand animage**

Sort plus abouti, il permet au garou de se transformer en un animal encore meilleur – gain de davantage de points de capacité, temporaires. S'il s'agit de la Force, le corps animal devra être plus grand, voire un géant parmi les siens.

Le Grand animage a un meilleur contrôle de son humanité : les jets de maîtrise d'humanité doivent toujours être effectués, mais avec un bonus égal au niveau du sort – donc au moins 9. Mais en cas d'échec exceptionnel (1 puis trois 6) il y a toujours perte (définitive !) de l'humanité...

Ce sort ne peut jamais être lancé sans volonté humaine, juste animale. Si l'instinct animal prend le dessus et force le garou à se transformer (conditions particulières...), il ne peut être considéré plus qu'un simple Animage, même de niveau supérieur. Ce sort doit toujours être lancé consciemment.

---

- **Transmission/infection**

C'est le seul sort qui n'entraîne pas un changement chez son lanceur. Il permet de transmettre le pouvoir du changeur de forme – gain de la particularité, voire apprentissage associé. Cela peut se faire de manière entendue et acceptée par le bénéficiaire, lors d'un rituel (Transmission), ou d'une façon agressive et imposée par le lanceur (Infection).

Ce sort ne peut jamais être lancé par un garou non maître de son humanité. Sinon, les conditions exactes de chaque Transmission ou Infection dépendent de chaque lignée animale – se référer à la section suivante, « Bêtes magiques de la Terre du Milieu ».

Quelles que soient les conditions dans lesquelles le sort a été effectué, la cible, si le sort est réussi, doit automatiquement faire un jet de contrôle de l'humanité.

#### d) Limites au lancement des sorts de Magie des Bêtes

En dehors des contraintes liées aux sorts en général (points de moral disponibles, temps de lancement...) et aux particularités de certains sorts, il reste des spécificités propres à cette magie.

Règle n° 1 : le changeur de peau doit être **humain**, au moins en partie !

Règle n° 2 : un sort de niveau n ne peut jamais être lancé consciemment avant que **tous les sorts de niveau inférieur aient été lancés** (avec succès) au moins une fois par le lanceur, volontairement.

Règle n° 3 : un sort ne peut être lancé que si le garou est **conscient** ou à la limite **simplement endormi** (s'il a perçu quelque chose dans le sommeil) – ni drogué, ni inconscient suite à une blessure ou de la magie. Une influence magique ne peut déclencher un sort de *Magie des Bêtes*, mais un garou peut très bien se transformer à la suite d'une *Manipulation verbale* ou autre compétence d'influence aidée par la magie... même dans le sommeil !

Règle n° 4 : un sort ne peut être lancé que si **Volonté + moral + conditions > 0**

---

## 5) Gestion de la perte d'humanité

Comme c'est un des éléments les plus intéressants – et complexes – de la lycanthropie, mieux vaut résumer ici ce que le meneur doit savoir.

### a) Conditions

Cf. chapitre 2) **Maîtrise de l'humanité**. Il y a perte d'humanité lorsqu'un jet de *Magie des Bêtes* doit être fait pour tester la maîtrise de l'humanité, et qu'il échoue. On doit faire un jet de maîtrise :

- en cas de transformation volontaire en animal, de niveau 5 ou plus
- si niveau conditions > Volonté + niveau moral + niveau santé (malus blessure la plus grave)

Il y a échec si le jet de *Magie des Bêtes*, modifié par le moral et la santé, est inférieur ou égal à :  
(niveau du sort éventuellement lancé + niveau conditions) x 5

#### b) Niveau d'échec

Si la marge d'échec du jet de maîtrise est  $<$  Volonté, le niveau d'échec est 0.

Si la marge d'échec est au moins égale à la Volonté, mais  $< 2 \times$  Volonté, le niveau d'échec est 1.

Etc.

Autrement dit, **niveau échec = marge d'échec divisée par Volonté** (ignorer les chiffres après la virgule)

Le niveau d'échec sert de malus à tout nouveau jet de maîtrise, tant que le garou n'a pas repris contrôle de son humanité.

#### c) Transformation involontaire

Lorsque le jet de maîtrise a été imposé par les conditions dans lesquelles se trouve le changeur de forme, sans qu'il se soit transformé ; et lorsque le jet de maîtrise a échoué ; alors l'instinct animal pousse le garou à lancer un sort de la *Magie des Bêtes*. Et l'instinct animal réussit toujours ses sorts...

**niveau du sort = niveau conditions + niveau échec**

Se rappeler aussi que le changeur de peau a dû lancer avec succès un sort de niveau 1 avant le niveau 2, de niveau 2 avant le niveau 3, etc. Si donc le niveau du sort déterminé plus haut est trop élevé, on prend le plus haut niveau possible.

- niveau compris entre 1 et 4 : il y a « état animal », durant lequel le garou se comporte comme un animal apeuré (souvent)
- niveau  $> 4$  : le garou se transforme, même partiellement, en animal

#### d) Durée

Cf. chapitre 2) **Maîtrise de l'humanité** :

- s'il n'y a pas transformation, l'état animal dure n minutes (n = niveau)
- si transformation, l'état animal dure n heures + changement de condition ou moral => nouveau jet de maîtrise
  - si réussite : forme humaine et conscience retrouvées
  - si échec : aucun changement jusqu'au prochain jet (au moins n heures + nouveau changement)
- si transformation (en jours)  $> V + I +$  moral : état permanent

#### e) Autres conséquences possibles

En dehors de l'enfement possible, évoqué dans la description du sort Animage, il faut se rappeler que l'esprit animal pense... comme un animal. Mais s'il n'est pas Animage – si la transformation n'est pas complète – il peut mettre en danger son corps en méjugant de ses capacités (locomotion, respiration...) ou en s'empoisonnant (nourriture inadaptée).

Il faut garder à l'esprit le fait que le garou a un bonus relationnel avec les animaux de sa « lignée ». Par conséquent, ces derniers peuvent le considérer comme un chef, ou pour certains, comme un rival...

Le garou n'a pas forcément la mémoire de ce qu'il a fait : il arrivera à se rappeler chaque scène ou détail en réussissant un test d'Intellect avec un malus égal au niveau de la transformation (éventuelle) ou des conditions.

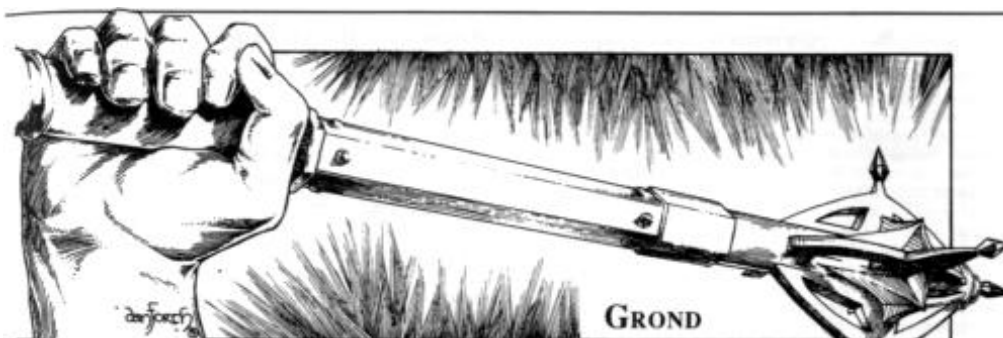
## 6) Gestion du matériel

Non, le matériel ne se fond pas dans la peau du garou. Quand il y a transformation (niveau 5 et plus), le matériel peut tomber, s'abîmer voire blesser le changeur de forme. Il peut toujours être repris et porté, mais se souvenir que les animaux n'ont pas de main avec pouce opposable, sauf rares exceptions.

Une exception tout de même : un meneur de jeu généreux, ou qui souhaite se simplifier la vie, peut permettre une « fusion » de certains matériels au sein de la forme animale, avec les limites suivantes :

- autorisé uniquement pour le Grand animage
- uniquement avec du matériel organique (tissu, cuir, bois...), ne dépassant pas le quart du poids de la forme animale

Certains objets magiques peuvent ne pas être tenus par ces restrictions et se fondent dans le corps du garou, comme des anneaux par exemple – à la discrétion du meneur de jeu.



## VII quater – Bêtes magiques de la Terre du Milieu

Voici donc quelques exemples de « lignées animales » de la Terre du Milieu, afin de satisfaire les changeurs de peau les plus exigeants... Rappelons encore une fois que ces règles ne sont que des propositions, et certainement pas adaptées à toutes les tables.

Une question peut tout de même se poser : est-il possible d'avoir plusieurs « lignées » ? C'est-à-dire des garous pouvant se transformer en différents animaux ? Ici la réponse est non, avec les aménagements suivants :

- chaque meneur de jeu fait bien comme il veut...
- il faut une compétence séparée pour chaque lignée différente, s'il y a lieu
- les deux premiers niveaux (Présence et Langage) peuvent éventuellement être ouverts à tous, quelle que soit la lignée. Un peu comme des sorts sans lycanthropie, ouverts à des garous (comme Beorn qui parle à ses animaux...) voire d'autres (Radagast...)
- un garou pourrait peut-être développer plusieurs formes animales (animages) au sein de la même lignée... On peut alors considérer que chaque forme supplémentaire, après la première, demande un niveau de plus. Y compris pour des différences secondaires, telles qu'apparence, odeur...

### 1) Ours et Beijabar

Les Beijabar, ou Béornides, sont un peuple nordique habitant le nord de la vallée de l'Anduin. Ils gardent le passage du gué du Carrock sur l'Anduin, non loin au sud de Maethelburg. Ce site semble être sacré pour eux, et des traces de rassemblements d'ours sont faciles à repérer.

Entre autres choses, les Beijabar vivent d'élevages divers, et ils semblent avoir un lien profond et harmonieux avec leurs animaux. Ils sont aussi réputés pour leurs excellents gâteaux au miel... Physiquement, ce sont des personnes solidement bâties, au caractère un peu rude, très attachés les uns aux autres, à leur famille et à leurs amis. C'est pourquoi, malgré l'absence de villes et de gouvernement centralisé dans leur organisation, ils ne sont pas une proie facile pour les gobelins des Monts Brumeux ou d'ailleurs.

De plus, certains d'entre eux parmi les plus respectés, seraient des changeurs de peau. Capables de se transformer en ours, ils veilleraient sur leur territoire et leurs familles et amis, à l'aide de leurs amis ours. Le plus grand d'entre eux est considéré comme le chef des Beijabar. Tel Beorn, dont la présence fut décisive à la Bataille des Cinq Armées (cf. Bilbo le Hobbit).

#### a) Conditions pour être un changeur de peau béornide

On ne connaît pas le nombre exact d'ours-garous béornides. Mais s'ils sont peu nombreux, ils doivent être ouverts à l'arrivée de nouveaux venus, qui remplissent les critères suivants :

- être Beijabar
- n'avoir rien fait à l'encontre du peuple Beijabar (y compris leurs animaux...)
- n'avoir rien fait à l'encontre des animaux sauvages (comme les ours), hormis chasse de subsistance
- s'engager à servir et protéger les Beijabar et leurs alliés (animaux et autres)
- accepter et subir un rituel de Transmission au Carrock, en présence d'ours et ours-garous

#### b) Conditions de transformation et de maîtrise

Elles sont couvertes par les thèmes suivants :

- solitude (-3 à +3)
- ruralité (-2 à +1)
- pays béornide (-2 à 0)
- importance et objet de la menace (-3 à +3)
- aspect combatif (-1 à +1)

Condition – prendre pour chacune l'aspect le plus négatif, le plus défavorable	Niveau
<b>Solitude</b> : êtres intelligents en présence du garou (vue, ou moins de n x 10 m), au moment de sa transformation	
11+ ours-garous	+3
4-10 ours-garous	+2
1-3 ours-garous	+1
solitude complète	0
1-10 personnes	-1
11-100 personnes	-2
> 100 personnes	-3

<b>Ruralité de la zone</b> où se trouve le garou au moment de la transformation ou de la maîtrise	
Zone sauvage : prairies, bois, montagnes, rivières, côtes...	+1
Zone rurale : présence de fermes et hameaux isolés à proximité (perceptibles), y compris ruines abandonnées	0
Zone urbaine – village (< 1000 habitants), présence ~ abondante de plantes et d’animaux	-1
Zone urbaine – centre urbain (1000+ habitants), peu ou pas de plantes ou d’animaux	-2
<b>Proximité du territoire du peuple béornide</b> – haute vallée de l’Anduin	
Sur territoire des Beijabar	0
A au moins une journée de cheval (60 miles # 100 km) des plus proches habitations de Beijabar	-1
Au-delà sommets Monts Brumeux (O), Montagnes Grises (N), de la Forêt Noire (E), ou à partir de Rohan/Gondor (S)	-2
<b>Importance et objet de la menace</b> ou de l’intérêt – nombre de personnes ou d’ennemis concernés	
Menace majeure contre les peuples libres, concerne des milliers de personnes ou d’ennemis	+3
Menace moyenne contre les peuples libres, concerne des centaines de personnes ou d’ennemis	+2
Menace mineure contre les peuples libres, concerne des dizaines de personnes ou d’ennemis	+1
Menace négligeable contre les peuples libres, concerne quelques personnes ou ennemis	0
Beijabar non impliqués ou menacés, même indirectement	-1
Intérêt personnel, neutre, n’affecte personne en bien ou en mal a priori	-1
Intérêt égoïste, profite au garou mais à personne d’autre	-2
Intérêt mauvais, dessert les Beijabar ou leurs alliés, ou le « bien » en général	-3
<b>Aspect combatif</b> – perspectives de combat brutal (physique)	
Combat déclaré, certain : armées en marche, maraudeurs orcs... et confrontation prévue	+1
Combat incertain : groupes armés sans allégeance claire, adversaire inconnu, ou nécessité de discrétion, de discussion	0
Combat sans objet : pas de confrontation possible, soit par manque d’adversaire, soit par absurdité tactique (suicide !)	-1

Pour chaque condition, on prend l’aspect (niveau) le plus négatif, et on fait la somme. Ainsi, un personnage :

- avec un ami ours-garou, mais en présence de quelques compagnons aventuriers (-1)
- en Forêt Noire, zone sauvage (+1)...
- ... mais à plus d’une journée de cheval des terres des Beijabar (-1)
- parti à la poursuite d’une troupe d’orcs (~ 50) avec quelques prisonniers béornides (+1)
- avec pour objectif l’élimination (brutale !) des orcs (+1)

aura un modificateur total  $n = +1$ , pour toute tentative de transformation ou de maîtrise de l’humanité.



c) Effets particuliers des sorts

Niveau	Nom de l'effet	Particularités
1	Présence	Rien de spécifique. Le garou aime se promener et être actif la nuit.
2	Langage	Rien de spécifique. Le garou aime la solitude et la nature sauvage. Et le miel !
3	Instinct	Nyctalope ou Nez de chien
4	Caractéristique	Volonté de fer ou Santé de fer ou Résistant ou Endurant ou Ressource. Goût certain pour la viande crue.
5	Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ouïe : Rien</li> <li>• Odorat : Détection/reconnaissance à 100-1000 m</li> <li>• Goût : grosse réduction du seuil de difficulté en <i>perception</i></li> <li>• Vue : nyctalope, malus/2</li> </ul>
6	Arme	Griffes/museau, <i>Corps à corps</i> (F) dégâts x 1. Griffes peuvent aider à creuser ou pêcher.
7	Demi-animal	Corps transformé gagne +2 en F et +1 en S. Quant aux compétences : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : dégâts x 1 (dégâts x 2 si F &gt; 11)</li> <li>• <i>Endurance</i>, <i>Grimper</i> : petite réduction seuil difficulté</li> <li>• <i>Domination</i> : pas de bonus magique hormis la portée vocale x2</li> <li>• <i>Perception</i> : comme niveau 5 (tous) mais bonus/2 (arrondi au plus haut)</li> </ul>
8	Animage	1 <sup>ère</sup> fois : +1 (permanent) à S. +5 à F et +2 à S. Défense +2 (fourrure). Compétences : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : dégâts x 2 (F &lt; 12) ou x 3</li> <li>• <i>Endurance</i> : grosse réduction seuil difficulté</li> <li>• <i>Domination</i> : pas de bonus magique hormis la portée vocale augmentée</li> <li>• <i>Course</i>, <i>Natation</i> : petite réduction seuil difficulté</li> <li>• <i>Perceptions</i> : comme niveau 5 (tous)</li> </ul>
9	Grand animage	Comme Animage, plus gain temporaire en F (+1). Défense + 12, et dégâts réduits pour armes non magiques. Compétences comme Animage, sauf : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : dégâts x 2 (F &lt; 12) ou x 3</li> <li>• <i>Endurance</i> : très grosse réduction seuil difficulté</li> <li>• <i>Domination</i> : pas de bonus magique hormis la portée vocale très augmentée</li> <li>• <i>Course</i> : Grosse réduction seuil difficulté</li> <li>• <i>Grimper</i> : petite réduction seuil difficulté pour les petits ours seulement (F &lt; 12), pas de bonus pour les gros</li> </ul>
10	Transmission	Rituel avec ours et ours-garous, mais sans transformation automatique. La personne acquiert la Magie des Bêtes comme compétence facile, et doit faire un jet pour se transformer, avec modification (niveau) = +1 pour chaque sort de Transmission reçu d'un garou différent.

ANSCALAGON



## 2) Loups-garous de Sauron

Au 1<sup>er</sup> Age, Sauron était connu comme le « Seigneur des Loups-Garous ». Si sans nul doute certains étaient des esprits (Fae), on peut penser que nombreux étaient les humains séduits ou asservis par le lieutenant de Morgoth. Bien que rares, on peut penser qu'il en existe encore des lignées au 3<sup>ème</sup> Age, dans des zones sauvages et reculées comme le Rhovanion.

On retrouve aussi les mythes de l'Europe occidentale, avec le classique loup-garou des livres et des films. Les loups-garous proposés ici sont donc un mélange des deux, mais il y a un trait d'union entre les deux : l'origine maléfique. Cela dit, il peut y avoir des lycanthropes « canidés » d'origine non maléfique, mais ils sont décrits plus loin.

Enfin il faut noter que les esprits loups-garous, plus puissants (et plus rares encore !), sont décrits dans le bestiaire. Mais ils peuvent aussi être à l'origine de certaines infections, sans doute...

### a) Conditions pour être un loup-garou maléfique

Pas de rituel spécifique, il faut avoir été infecté, c'est à dire blessé, par :

- un esprit loup-garou
- un loup-garou assez puissant, c'est-à-dire sous l'effet d'une transformation de niveau 10 ou plus

Pour chaque blessure obtenue, pour éviter l'infection, la victime doit faire un jet de Force x3, avec les seuils suivants :

- blessure légère : 10
- blessure grave : 20
- blessure mortelle : 30

Si infection, une fois la blessure guérie naturellement – un soin magique élimine le mal – la victime est loup-garou. C'est-à-dire qu'elle est soumise aux jets de maîtrise de l'humanité lorsque les conditions sont favorables. Les transformations conscientes sont plus difficiles à maîtriser, car le garou n'a pas immédiatement conscience de son état : il devra pour cela réussir à se souvenir (test I – niveau) d'une transformation de niveau 5 ou plus.

Si le premier test (après avoir retrouvé la maîtrise de soi) échoue, la transformation est oubliée. Même confronté à des preuves accablantes, le garou refusera d'admettre son état, il n'y croira pas. Tous les autres tests éventuels concernant la transformation, s'ils sont réussis, prennent la forme de rêves troublants...

### b) Conditions de transformation et de maîtrise

Elles sont couvertes par les thèmes suivants :

- rythme journalier et exposition à l'astre du ciel (-3 à +3)
- présence d'autres chiens, loups ou loups-garous (-1 à +3)
- présence de magie noire (+1 et au-delà)
- présence ou action maléfique ou bénéfique (-n = points de moral gagnés à +n = points perdus)

Condition – prendre pour chacune l'aspect le plus positif, le plus favorable	Niveau
<b>Rythme journalier et astre du ciel</b> auquel le loup-garou est durablement (~ 15 mn) exposé	
Pleine lune visible (dure ~ 3 jours)	+3
Lune gibbeuse visible (dure ~ 12 jours)	+2
Premier/dernier croissant visible (dure ~ 12 jours)	+1
Nouvelle lune visible (dure ~ 3 jours), nuit/obscurité (gros orage, très forte pluie...) ou enfermement « hors ciel »	0
Pluie, neige, brouillard en journée	-1
Soleil voilé ou en partie masqué, éclaircies	-2
Plein soleil	-3
<b>Présence de canidés</b> vus ou perçus (ouïe, odorat...) par le loup-garou	
11+ loups-garous	+3
4-10 loups-garous	+2
1-3 loups-garous, ou loups/wargs présents	+1
Aucun canidé	0
Chiens domestiques	-1
<b>Présence de Magie des Ténèbres</b> perçue par le garou	
Victime d'un Souffle Noir de niveau n	+n
A portée d'un sort de Hurléloup (40 km/niveau)	+2
Autre sort de <i>Magie des Ténèbres</i> perçu ou à portée	+1

Modification du moral suite à une <b>présence ou action maléfique ou bénéfique</b>	
Présence ou action maléfique (ou ses conséquences) qui fait perdre n points de moral ou donne malus de n	+n
Présence ou action bénéfique (ou ses conséquences) qui fait gagner n points de moral ou diminue malus de n	-n

Pour chaque condition, on prend l'aspect (niveau) le plus positif, et on additionne. Par exemple, un personnage :

- de nuit, sous une lune à son premier croissant (+1)
  - qui entend hurler des loups non loin (+1)...
  - ... appelés par un sort de Hurler (+2)
  - en présence d'amis, dont un seigneur qui réussit à le calmer – jet de *Séduction* réussi (-1)
- aura un modificateur total n = +3, pour toute tentative de transformation ou de maîtrise de l'humanité.

### c) Effets particuliers des sorts

Niveau	Nom de l'effet	Particularités
1	Présence	Rien de spécifique. Le garou aime se promener et être actif la nuit, au clair de lune.
2	Langage	Rien de spécifique. Le garou est attiré par les gens violents et agressifs, et les loups la nuit.
3	Instinct	Nyctalope ou Nez de chien
4	Caractéristique	Endurant ou Santé de fer ou Ressource Goût certain pour la viande crue, agressivité.
5	Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ouïe : pas de bonus</li> <li>• Odorat : détection/reconnaissance à 100-1000 m</li> <li>• Goût : petite réduction de seuil de difficulté <i>perception</i></li> <li>• Vue : nyctalope, malus/2</li> </ul>
6	Arme	Museau, <i>Corps à c.</i> (F) dégâts x 1. Griffes, <i>Corps à c.</i> (F) dégâts / 3
7	Demi-animal	Corps transformé gagne +1 en F et +1 en S. Quant aux compétences : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : x 1 (dégâts x 2 si F &gt; 10)</li> <li>• <i>Course, Endurance, Survie en nature</i> : petit bonus de réduction de seuil</li> <li>• <i>Perception</i> : comme niveau 5 (tous) mais odorat (portée /3) reste bonus divisé par 2</li> </ul>
8	Animage	1 <sup>ère</sup> fois : +1 (permanent) à F ou S. +2 à F et S. Défense +1 (fourrure). Compétences : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : x 1 (dégâts x 2 si F &gt; 10)</li> <li>• <i>Course, Endurance</i> : grosse réduction de seuil difficulté</li> <li>• <i>Domination</i> : pas de bonus magique mais portée augmentée</li> <li>• <i>Natation</i> : petite réduction</li> <li>• <i>Perception de la magie</i> : malus distance réduit</li> <li>• <i>Magie des ténèbres</i> : +3 (à condition de pouvoir lancer cette magie)</li> <li>• <i>Perceptions</i> : comme niveau 5 (tous) et meilleure vision latérale (250°) : les attaques sur le côté du loup-garou n'ont qu'un bonus de 3</li> </ul>
9	Grand animage	Comme Animage, plus gain temporaire en F ou S (+1). Défense + 11, et dégâts réduits pour armes non magiques. Compétences comme Animage, sauf : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : x 1 (dégâts x 2 si F &gt; 11)</li> <li>• <i>Course, Endurance</i> : très grosse réduction de seuil</li> <li>• <i>Magie des ténèbres</i> : +5</li> <li>• <i>Domination</i> : pas de bonus magique mais portée très augmentée</li> <li>• <i>Perception de la magie</i> : malus distance très réduit</li> </ul>
10	Infection	Tentative d'infection systématique de la victime du loup-garou en cas de : <ul style="list-style-type: none"> <li>• blessure au moins légère</li> <li>• loup-garou sous effet de niveau &gt; 5, si lancé au moins comme niveau 10</li> </ul>

### d) Suite et conséquences possibles

Diverses légendes courent à propos de loups-garous ayant cherché à se défaire de leur malédiction. Un soin magique avec une réussite exceptionnelle (trois 6) pourrait parvenir à ce résultat, même si le loup-garou ne le souhaite pas d'ailleurs ! Sinon, les légendes comprennent des solutions – cumulables ou non – comme :

- tuer le loup-garou source de l'infection
- sauver/réparer autant que le mal causé par le loup-garou en soi, voire le loup-garou « géniteur »
- causer un grand bien ou faire échec aux plans de Sauron

A noter que si la manière de se débarrasser de la malédiction est faite de manière positive – réparer un mal / causer un grand bien – le lycanthrope, s'il est béni des Valar, peut devenir un « chien des Valar » (voir plus loin). Il conservera alors sa lycanthropie, mais les conditions changeront.

Enfin, un enfant de loup-garou n'est jamais un loup-garou maléfique, sauf peut-être dans un seul cas, s'il y a viol. Les pouvoirs de lycanthrope se développent alors à la puberté... Mais sinon, l'enfant peut éventuellement devenir « chien des Valar », bien que ce ne soit pas automatique.

### 3) Chats de Tevildo

Au 1<sup>er</sup> Age, Tevildo, le prince des chats, était connu comme l'un des lieutenants de Morgoth. Plus discret et moins contrôlable que Sauron, il fut bientôt remplacé par ce dernier dans les grâces de Melkor. Néanmoins il semble avoir joué un rôle dans le lai de Beren et Lúthien, dont il existe différentes versions... Quoi qu'il en soit, il existe une opposition marquée entre Sauron et Tevildo.

Peu de choses sont connues concernant les serviteurs félines de Tevildo. Esprits (Fae) ou humains transformés par la magie, aucune certitude n'est acquise. Mais des récits font état de félins doués de parole, entre autres choses. Ils ne sont pas foncièrement mauvais, mais leurs intérêts et ceux de leur maître priment sur tout le reste.

Les personnages affectés par cette lycanthropie ne seront pas forcément mauvais, mais ils tendront vers plus d'égoïsme et une certaine cruauté à jouer avec les autres.

#### a) Conditions pour être un chat-garou

Les chats-garous sont excessivement rares, et toujours liés à une très ancienne magie. Cette magie est toujours issue des serviteurs de Tevildo ou d'objets qui lui sont liés. Il faut donc pour cela :

- un lien de famille avec d'autres chats-garous ou prêtres de Tevildo (qui maîtrisent son ancienne magie)
- subir un rituel de Transmission en présence de prêtres et/ou chats-garous

#### b) Conditions de transformation et de maîtrise

Elles sont couvertes par les thèmes suivants :

- rythme journalier et exposition à l'astre du ciel (-3 à +3)
- présence d'autres félins, ou de canidés (-1 à +1)
- stimulation de la curiosité, aspect ludique (-2 à +2)
- sentiment de menace/sécurité pour la famille ou soi (-3 à +3)

Condition – prendre toutes celles qui semblent s'appliquer	Niveau
<b>Rythme journalier et astre du ciel</b> auquel le chat-garou est durablement (~ 15 mn) exposé	
Milieu de nuit, et sombre (ni lune ni étoiles)	+3
Milieu de nuit dégagée (lune ou étoiles), ou début/fin de nuit sombre	+2
Début ou fin de nuit dégagée	+1
Aube, crépuscule - pas de soleil dans le ciel	0
Pluie, neige, brouillard en journée	-1
Soleil voilé ou en partie masqué, éclaircies	-2
Plein soleil	-3
<b>Présence de félins ou canidés</b> perçus (ouïe, odorat...) par le chat-garou	
Présence marquée d'autres félins : miaulements, feulements, yeux dans le noir...	+1
Aucune présence de félins ou de canidés à portée de sens	0
Présence de canidés : chiens, loups	-1
<b>Stimulation de la curiosité, aspect ludique</b>	
En chasse, présence perçue d'un être cherchant à se cacher	+2
Défi sur un sujet intéressant le garou, lieu inaccessible...	+1/+2
Sens stimulé (bonne odeur...), objets tentants à chaparder (nourriture, jouet...)	+1
Monotonie, pas de nouveauté	-1
Obéissance à des ordres	-1
Restriction de la liberté volontaire	-2
<b>Sens de la famille, sentiment de menace ou de sécurité</b>	
Menace de mort à très court terme pour sa vie ou celle de ses enfants ou protégés (fuite impossible)	+3
Menace sur la santé à moyen terme pour sa vie ou celle de ses enfants ou protégés (sans résolution immédiate)	+2
Recherche de liberté (si enfermement, liens...)	+1
Stimulation sexuelle (personne très attirante/séduisante, invite...)	+1

Lieu propice aux cachettes ou à la fuite en altitude ( <i>Grimper</i> ) : forêts, grandes villes, relief torturé...	+1
Lieu plat et découvert : plaine, terrain nu, endroit désert, pièce vide...	-1
Prise de risque => enfermement (alors qu'échappatoire possible)	-1
Prise de risque => menace santé à moyen terme (alors qu'échappatoire possible)	-2
Prise de risque => menace de mort (alors qu'échappatoire possible)	-3

Pour chaque condition, on prend tous les aspects applicables, et on additionne. Par exemple, un personnage :

- en pleine nuit, sous un ciel dégagé (+2)...
- qui entend hurler des loups non loin (-1)...
- à la recherche d'un fuyard caché (+2)...
- en pleine forêt (+1)...
- faisant face à la menace des loups qui approchent à moyen terme (-2)...

aura un modificateur total n = +2, pour toute tentative de transformation ou de maîtrise de l'humanité.

### c) Effets particuliers des sorts

Niveau	Nom de l'effet	Particularités
1	Présence	Rien de spécifique. Le garou aime se promener et être actif au beau milieu de la nuit.
2	Langage	Rien de spécifique. Le garou devient solitaire, joueur et espiègle... surtout la nuit.
3	Instinct	Ouïe fine ou Nyctalopie
4	Caractéristique	Excellents réflexes ou Sommeil léger Instinct de discrétion et de fuite face aux problèmes. Dors plus longtemps
5	Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ouïe : portée auditive augmentée (quelle distance ?)</li> <li>• Equilibre : gros bonus de réduction de seuil <i>gymnastique</i></li> <li>• Touché : gros bonus de réduction de seuil en <i>manipulation</i></li> <li>• Vue : nyctalope, malus/5</li> <li>• Odorat : détection/reconnaissance à 10-100 m</li> <li>• Goût : permet de goûter sans avaler – récepteurs au bout de la langue</li> </ul>
6	Arme	Griffes, <i>Corps à corps</i> (A) +5 (+10 si 2 armes), dégâts x 2.
7	Demi-animal	Corps transformé gagne +1 en A et +1 en S. Quant aux compétences : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : +10 dégâts x1 (griffes non complètes, plus petites)</li> <li>• <i>Course, Grimper, Gymnastique</i> : petite réduction de seuil de difficulté</li> <li>• <i>Perceptions</i> : comme niveau 5 (tous) mais bonus/2 (arrondi au plus haut)</li> </ul>
8	Animage	1 <sup>ère</sup> fois : +1 (permanent) à A ou S. +2 à A et S. Défense +1 (fourrure). Compétences : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : +10 et dégâts x2</li> <li>• <i>Course, Grimper, Gymnastique</i> : grosse réduction de seuil de difficulté</li> <li>• <i>Esquive</i> : pas de bonus mais distance augmentée</li> <li>• <i>Domination</i> : pas de bonus mais portée vocale augmentée</li> <li>• <i>Perceptions</i> : comme niveau 5 (tous)</li> </ul>
9	Grand animage	Comme Animage, 1 à 4 des points gagnés en A et S peuvent aller à F avec une augmentation de taille du garou (+ 50 % / point en F). Défense +11, et dégâts réduits pour armes non magiques. Compétences comme Animage, sauf : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Corps à corps</i> : dégâts x2 (dégâts x 3 si F &gt; 11), sous F ou A, au choix</li> <li>• <i>Course</i> : très grosse réduction de seuil de difficulté</li> <li>• <i>Domination</i> : bonus portée augmentée en fonction de la taille</li> </ul>
10	Descendance	Un enfant du garou sera lui-même garou si à sa naissance, les conditions sont favorables.

### d) Background et implications futures

Si une transmission a été faite (avec succès) et qu'un enfant et futur chat-garou a vu le jour, ça n'est jamais gratuit. Autrement dit, des individus continueront à s'intéresser à la personne dans le but de le faire participer à un quelconque échiquier grandeur nature où il ne sera qu'un pion.

Pion au service de Tevildo et ses serviteurs, en général opposés à Sauron, mais recherchant avant tout leur propre intérêt. Qui n'est pas forcément compatible avec celui des peuples libres.

Autre aspect à prendre en compte : au niveau des particularités, il est recommandé que les personnages chats-garous prennent la « haine » des canidés. Autrement dit, chiens et loups chercheront à les attaquer et leur enlever des morceaux à nez ou à vue...

## VIII – *Expérience et évolution*

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

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

### 1) Acquisition de points d'expérience

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

#### a) Base

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

1 heure de jeu = 1 point d'expérience

Par « actif », il faut comprendre deux choses :

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

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

#### b) Ajouts

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

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

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



### 2) Utilisation des points d'expérience

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

#### a) Moment de l'évolution

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

#### b) Augmentation d'une compétence

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

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

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

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

### c) Augmentation de capacité

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

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

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

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



## 3) Autres modifications

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

### a) Modification des compétences

Souvent, les personnages favorisent diverses capacités et notamment la Force ou la Volonté, pour le gain en points de santé ou de moral. Mais l'Intellect est rarement choisi : en moyenne, c'est la capacité la plus faible sur un groupe de personnages ! Même si elle donne des points d'expérience en plus à la création, elle est souvent peu utilisée. Voici une manière de la rendre plus intéressante, en particulier lorsque les aventuriers prennent de la bouteille.

Lorsque l'Intellect est augmenté avec l'expérience, une compétence déjà maîtrisée (niveau d'au moins 10) devient plus facile à apprendre, selon l'échelle difficile => moyenne => facile => très facile

Ainsi, les joueurs « optimisateurs » trouveront un intérêt à augmenter l'Intellect de leur personnage, même si ce ne sont pas des magiciens ou érudits ! Et ces derniers amélioreront grandement leurs compétences plus physiques...

### b) Changement de réputation

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

Cette réputation a deux conséquences :

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

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

## IX - Herbes, drogues et poisons

### 1) Liste de diverses substances notables

On trouvera plus bas une liste de substances d'origine diverse, aptes à aider des personnages ou leurs ennemis... Si quelques-unes sont tirées des œuvres de Tolkien, la plupart sont inventées pour l'occasion. Chaque meneur est encouragé à inventer ses herbes et poisons, en faisant attention à l'équilibre du jeu et donc à ne pas proposer des substances trop puissantes.

#### a) Tableau récapitulatif

Nom(s)	Nature	Recherche	Action	Détail de l'effet
Athelas, feuille de roi	feuille	Difficile (20)	Guérison	Sert pour la <i>Magie des Soins</i> Permet de récupérer du moral perdu
Bonneherbe	graine	Difficile (20)	Stimulant Drogue	Donne de l'enthousiasme pour actions altruistes Incommode pour actions égoïstes
Caméléon de nuit	champignon	Très dur (30)	Altération	Donne des pouvoirs de caméléon dans le noir
Cram, pain de route nordique	biscuit	Achat	Nutrition	Biscuit compact, se garde longtemps
Don-de-vipère	glande	Très dur (30)	Guérison	Permet de soigner n'importe quelle blessure
Fleur de voyage	fleur	Redoutable (40)	Altération Drogue	Permet de voir à distance, en rêve Mal de crâne et confusion
Galenas douce, herbe à pipe	feuille	Très dur (30)	Stimulant Drogue Poison	Relaxant, augmente le moral Calme agressivité, dépendance Risque de maladie/Force décréue à la longue...
Herbe de soin générique	plante	Moyen (15)	Guérison	Accélère et améliore la guérison
Lembas, pain de route des elfes	gâteau	Don	Nutrition Stimulant	Gâteau très nourrissant, se garde longtemps Augmente le moral
Lichen du bûcheron	lichen	Très dur (30)	Altération	Lumière – diminue malus d'obscurité Affûte magiquement lames et tranchants
Marchand de sable	racine	Moyen (15)	Guérison Drogue Poison	Sommeil très récupérateur Somnifère puissant Toxique au-delà d'une dose/jour
Miruvor, cordial d'Imladris	liquide	Don	Guérison Stimulant	Supprime toute fatigue Augmente le moral et donne un bonus aux tests
Noix de l'écureuil	noix	Très dur (30)	Stimulant Drogue	Augmente l'Adresse Engourdit, affaiblit
Perce-oreilles	graine	Très dur (30)	Drogue	Rend sourd (temporaire)
Poison générique	variable	Moyen (15)	Poison	Mortel, à la base peu virulent ou rapide
Ricaneur noir	champignon	Difficile (20)	Drogue	Rire incontrôlable, conduite folle
Sauve-dragon	racine	Redoutable (40)	Altération Poison	Protège de la chaleur et du feu Donne un rhume !
Trèfle de lune	feuille	Difficile (20)	Stimulant	Permet de mieux voir dans l'obscurité
Tue-l'esprit	baie	Redoutable (40)	Drogue	Affaiblit Volonté et Intelligence
Venin d'araignée géante	liquide	Très dur (30)	Poison	Mortel ou paralysant - très rapide
Venin de vipère	liquide	Difficile (20)	Poison	Mortel
Yeux du mort	champignon	Redoutable (40)	Stimulant Poison	Fortifie contre la peur (morts-vivants...) Toxique au-delà d'une dose par mois

Pour les joueurs désireux de ne pas ralentir le rythme du jeu, toutes ces herbes peuvent être trouvées avec un jet réussi de *Survie en nature*, avec le seuil de difficulté indiqué. Pour plus de réalisme, voir le chapitre suivant, « Origine et période ».

## b) Détail des effets

---

- Athelas, feuille de roi (guérison)

Pour quelqu'un capable de faire de la *Magie Royale* et de la *Magie des Soins*, cette herbe, une fois infusée, permet de faire une Imposition des Mains (cf. chapitre sur la magie). Cela permet des guérisons miraculeuses, en particulier pour des effets liés à la magie noire.

Accessoirement, même sans faire de magie, respirer les vapeurs de l'infusion pendant une dizaine de minutes a un effet bénéfique. Une personne ayant perdu du moral peut récupérer un point – une seule fois dans une journée.

---

- Bonneherbe (stimulant, drogue)

Les graines de cette herbe peuvent être écrasées et préparées en infusion. Une fois avalé, les effets du breuvage dureront trois heures, mais pas de manière uniforme.

Cette herbe modifie le moral de la personne de trois rangs au plus. Pour une action ni gratuite ni néfaste - globalement "bonne" en quelque sorte - l'état est augmenté de trois rangs vers l'enthousiasme, mais il ne peut le dépasser. Par exemple, une personne déjà "confiante" (+1) deviendra seulement "enthousiaste" (+3), et une personne "démoralisée" (-2) deviendra "confiante" (+1). Pour une action gratuite, égoïste, bref, "mauvaise", le moral baissera de trois rangs au maximum, vers le désespoir, qui ne pourra être lui non plus dépassé (-3 au minimum).

Chaque heure, l'effet diminuera d'un rang. Au bout d'une heure le moral ne sera plus décalé que de deux rangs, puis d'un rang au bout de deux heures, et l'herbe n'aura plus d'effet au bout de trois heures. Une personne qui lutte contre l'effet de l'herbe peut faire un jet de Volonté contre niveau 3 (-1/h), et en cas de réussite l'effet de la bonneherbe s'estompe temporairement.

---

- Caméléon de nuit (altération)

Ce champignon, une fois mangé, donne des pouvoirs remarquables de changement de couleur à la peau nue... mais dans l'obscurité seulement ! Il faut une dizaine de minutes avant que l'effet prenne toute son ampleur, puis il s'estompe en une dizaine d'heure – enlever 10 % de l'effet maximum à chaque heure.

Ce pouvoir de changer de couleur offre un bonus supplémentaire de discrétion visuelle égal à deux fois le malus d'obscurité pour un humain. Ce bonus reste le même quel que soit les capacités de vision nocturne d'un éventuel veilleur : une nuit claire (-5 pour un humain) apportera un bonus supplémentaire de 10 à la discrétion. Le bonus maximal est de 20 la première heure, 18 la seconde, etc.

Bien entendu, ce bonus est purement visuel, et ne change rien aux autres sens (ouïe, odorat...). De plus, ce bonus peut être en partie gâché par le port de vêtements ou d'équipement divers que la peau ne peut couvrir ou masquer (sac, grande arme...).

---

- Cram, ou pain de route nordique (nutrition)

Ce biscuit peu appétissant est très nourrissant et il se garde très bien s'il reste sec. Il a pour origine une vieille recette nordique, et il est largement adopté par les nains comme ceux de la Montagne Solitaire (Erebor).

Il n'offre aucun effet particulier si ce n'est celui de sustenter, mais il est très léger : 2 kg nourrissent une personne normale pendant une semaine.

---

- Don-de-vipère (guérison)

Il s'agit de la glande à venin d'une petite vipère assez peu courante. Une fois séchée (1 journée au soleil), ses pouvoirs sont assez miraculeux. Une fois ingérée, elle peut guérir presque n'importe quel mal physique, mais un seul, dans l'ordre de priorité suivant :

- un poison ou une maladie, en au plus une heure de repos
- une blessure mortelle, en une nuit de sommeil (8 h) – elle est stabilisée après 10 mn
- une blessure grave, en une heure de repos – stabilisée après 1 mn
- une blessure légère, en dix minutes
- toute la fatigue accumulée (1 mn)

Néanmoins, cette vipère est très perceptive (bonus de 20 – vibrations du sol). Elle devient vite agressive si elle ne peut fuir, et son poison est très dangereux (niveau : 5) et assez rapide (10 mn). Il ne se conserve pas du tout et ne peut être récupéré.

---

- Fleur de voyage (altération, drogue)

Cette orchidée doit être séchée et réduite en poudre. Si la poudre est renflée, elle plonge la personne dans une transe – traiter comme niveau 5 si la personne souhaite résister. Dans sa transe, la personne a l'impression de rêver et de voyager hors de son corps. De cette manière, elle peut effectivement se « déplacer » et franchir des barrières physiques, sans être perçue autrement que par des moyens magiques. Ses sens correspondent à ceux de la personne physique – vue, ouïe, odorat...

La distance maximale est de Volonté x 100 mètres. L'esprit doit néanmoins revenir au corps pour qu'il puisse se réveiller, et la vitesse de déplacement est égale à la Volonté en mètres par seconde. Le corps peut sortir de sa transe après au moins une minute, et si l'esprit est présent.

Lorsque la personne se réveille, elle est assaillie par un épouvantable mal de crâne. Cela se traduit par une blessure calculée comme si chaque minute passée en-dehors du corps avait occasionné un point de dégât. Cette blessure est stable (pas d'aggravation immédiate), mais elle peut avoir du mal à guérir, voire empirer !

Ex : une personne avec Force 4 et Volonté 6 use de cette herbe. Elle pourrait aller à  $100 \times 6 = 600$  m, mais ne se déplace qu'à 300 m – il lui faut  $300/6 = 50$  secondes. Elle observe la scène pendant 10 mn, puis revient (50 s), pour un total de 11 mn 40 s (arrondi au plus haut, soit 12 mn), soit autant de points de dégâts. Ce qui se traduit par une blessure grave...

---

- Galenas douce, ou « herbe à pipe » (stimulant, drogue, poison)

Cette herbe, une fois séchée (un mois) et écrasée, peut être fumée dans une pipe. Ses effets affecteront le fumeur ainsi que toute personne à proximité – environ 1 mètre. S'il y a plusieurs fumeurs, ou si le ou les fumeurs se trouvent dans un endroit non aéré (pièce fermée, plafond bas), cela peut aller jusqu'à 1 mètre de distance par fumeur et par minute. Une dose d'herbe à pipe est fumée en 10 mn environ.

Toute personne normale respirant la fumée de l'herbe durant au moins dix minutes ressent du bien-être, et gagne un point de moral. Il ne peut y avoir plus d'un point gagné par jour.

Toute personne ayant été affectée autour d'un jour sur trois sur une période d'un an (ou à partir de 100 doses/an) doit faire un test de Volonté (malus = niveau d'accoutumance = n) à la fin de l'année. Le meneur peut donner un bonus pour les fumeurs passifs, ou un malus pour une exposition intense (plusieurs doses par jour...). En cas d'échec, il y a accoutumance : niveau 1 si c'est la première fois, ou alors n augmente de 1. Chaque jour, la personne doit fumer un nombre de doses égal à n, ou elle perd n point(s) de moral.

Une fois que la quantité minimale a été prise pour se sentir normal, il est encore possible de gagner un point de moral avec des doses supplémentaires : il faut en prendre un nombre égal à n+1. Une personne ayant un niveau d'accoutumance de 3 devra fumer 3 pipes dans une journée pour se sentir normale (ne pas perdre de moral), et 3+1 (4) pipes de plus pour gagner un point de moral.

A noter que dans certaines situations où la drogue est présentée au personnage, il devra faire un test de Volonté (malus = n). En cas d'échec, il cèdera à sa pulsion, que le joueur le souhaite ou non !

Cette accoutumance est comme un poison de même niveau – cf. chapitre sur la santé – avec une fréquence des jets (de Force) égale au mois. Un échec entraîne une blessure, une réussite normale un état stable. En cas de réussite exceptionnelle (marge de réussite > 10), il y a bien diminution du niveau d'accoutumance. Mais cette diminution est annulée si la personne est à nouveau « exposée » (fume activement ou passivement) dans le mois qui suit. Si le jet de Force est un échec exceptionnel (-17), la personne perd un point de Force.

---

- Herbe de soin générique (guérison)

Cf. le chapitre sur les compétences, et en particulier *Herbes utiles*. En résumé, des tas d'herbes permettent de faire une préparation qui permet d'accélérer la guérison et d'annuler des échecs graves (aggravation) à des tests de guérison. Meilleure est la préparation, plus rapide est la guérison et plus nombreux sont les tests ratés « écartés ».

Cette règle peut être complétée de la manière suivante : si le jet de recherche d'herbes (*Survie en nature*) est exceptionnellement réussi (marge de réussite > 10, voire 20, 30...), cela donne un bonus à la préparation des herbes (jet d'*Herbes utiles*), égal à la moitié de la marge, par tranche de 5 : +5, +10, +15...

De plus, en cas de préparation particulièrement réussie, on peut attribuer un bonus aux tests de guérison : si la marge est supérieure à 10, le bonus sera de 1 ; 2 si elle est de 20, etc. Enfin, la préparation pourrait permettre de soigner non seulement une blessure, mais également un poison ou une maladie – mais pas la magie, sauf cas particulier.

---

- Lembas, ou pain de route des elfes (nutrition, stimulant)

Il s'agit en fait d'une espèce de gâteau, une galette dorée en surface et de couleur crème à l'intérieur. La préparation est un secret et la farine est rare et spéciale. En conséquence, le lembas n'est donné qu'à des hôtes de marque et dans des circonstances exceptionnelles.

Une galette de 100 g (au plus) nourrit même l'homme le plus actif pendant une journée. Par ailleurs, le goût est excellent, et la consommation d'une galette dans une journée apporte également un point de moral supplémentaire. Ces galettes se gardent indéfiniment tant qu'elles sont maintenues au sec dans leur enveloppe de feuilles.

---

- Lichen du bûcheron (altération)

Cette plante est rare et ne pousse qu'en Forêt Sombre, sur le tronc de certains arbres. Néanmoins, elle est très appréciée des Hommes des Bois de cette même forêt. Mais une fois cueillie, elle doit être tout de suite utilisée, car ses effets se dissipent en une minute environ.

Le premier effet, et le plus visible, est la phosphorescence : ce lichen émet une faible lumière qui permet de diviser par deux le malus d'obscurité à proximité – au plus quelques mètres.

Le second effet, qui lui donne son nom, est sa capacité à affûter magiquement les lames et tranchants – les haches par exemple. Cet affûtage apporte un bonus égal au maximum à +5 – si la lame possède déjà un bonus, il ne peut dépasser +5. La lame n'est pas enchantée, même si une faible aura magique s'en échappe, et le bonus diminue de 1 toutes les 5 h environ, jusqu'à ce que la lame redevienne normale.

---

- Marchand de sable (guérison, drogue, poison)

Des racines de cette plante on peut extraire un jus qui s'avère un puissant somnifère – niveau 6, jet de Volonté. La virulence est donc égale à 30 (6 x 5) et diminue de 1 toutes les 10 mn. Un sommeil de 3 à 5 heures est donc fréquent, pendant lequel il est impossible de réveiller la personne, sauf moyen magique ou en la blessant : virulence diminuée de 1 par point de fatigue reçu, de 5 par blessure légère, 10 par blessure grave, mais rien pour une blessure mortelle – la personne plonge directement dans le coma.

Mais ce sommeil est également très réparateur : 4 heures passées à dormir sous l'effet de l'herbe sont équivalentes à une journée de repos complet – multiplier la durée du repos par 6 !

Attention néanmoins : au-delà d'une dose par jour, les n doses supplémentaires n'apportent aucun sommeil réparateur mais se comportent comme un poison de niveau n, avec fréquence des jets égale à l'heure.

---

- Miruvor, ou « cordial d'Imladris » (guérison, stimulant)

Ce liquide est clair comme de l'eau de source et n'a aucun goût. Sa composition est tenue secrète, et il semble n'être fabriqué qu'à Fondcombe, par le seigneur Elrond et sa suite. Il n'est donné qu'à des amis, alliés et hôtes de marque.

Une gorgée de ce liquide supprime toute fatigue et confère un point de moral supplémentaire – au plus une fois par jour. De plus, pendant une journée, tous les tests ou jets de Force ou Volonté bénéficient d'un bonus de 1.

---

- Noix de l'écureuil (stimulant, drogue)

Cette espèce de petite noix provient d'un arbuste assez rare et qui donne très peu de fruits. En revanche, les noix se gardent bien et ne sont pas touchées par les animaux sauvages, hormis les écureuils qui en sont friands et en mangent autant qu'ils peuvent, sans en être affectés. Pour être affectée, une personne doit rater un jet de Force contre niveau 5.

Une fois ingérée, cette noix apporte une dextérité, une rapidité et une coordination incroyables à son consommateur : après quelques minutes, l'Adresse de la personne est augmentée de 5 points. L'initiative, la défense et toutes les compétences qui dépendent de cette capacités sont donc améliorées. Chaque heure passée voit néanmoins ce bonus diminuer de 1 point.

Après 5 heures, la personne est redevenue normale. Mais 1 heure après, elle se sent affaiblie, engourdie dans tout son corps, sa tête, ses sens... Toutes les capacités sont alors diminuées de 1 point pendant une douzaine d'heures. Ce qui affecte tests et compétences, mais aussi moral et santé – on fait comme si la colonne utilisée la plus à droite était supprimée.

---

- Perce-oreilles (drogue)

Les fruits de cette graminée rare et discrète, une fois convenablement préparés, donnent une huile dont une seule goutte suffit à faire effet. Ce peut être dans de la nourriture, ou sur la pointe d'une flèche ou d'une épine. Au bout d'une minute, si la personne n'a pu résister à cette drogue (niveau 4, jet de Force), elle devient quasiment sourde.

L'effet exact correspond à une diminution de tout jet de perception auditif égale à cinq fois le niveau, soit 20. Autrement dit, la personne peut comprendre ce qu'on lui dit si on lui crie à l'oreille. Puis ce malus diminue au rythme de 1 point par heure.

---

- Poison générique (Poison)

Cf. le chapitre sur les compétences, et en particulier *Herbes utiles*. En bref, divers poisons peuvent être préparés à partir de portions de plantes ou d'animaux. Leur niveau dépend de la réussite de la préparation (jet d'*Herbes utiles*), pour une rapidité de base de 1 jour. Une diminution du niveau permet d'accélérer les effets, et inversement.

Comme pour les herbes de soin génériques, cette règle peut être ainsi complétée : si le jet de recherche d'herbes (*Survie en nature*) est exceptionnellement réussi (marge de réussite > 10, voire 20, 30...), cela donne un bonus à la préparation du poison (jet d'*Herbes utiles*), égal à la moitié de la marge, par tranche de 5 : +5, +10, +15...

---

- Ricaneur noir (drogue)

Ce champignon est peu courant et ne se trouve que dans des lieux souterrains, dans une obscurité perpétuelle. Des orcs ont appris à s'en servir, mais comme il doit être mangé et qu'il se conserve mal – comme de la nourriture normale – il a surtout servi dans des conflits entre orcs. Néanmoins certains humains en ont appris l'existence...

Si la personne qui ingère ce champignon rate un jet de Force contre niveau 4, elle est tout de suite prise d'un fou-rire incontrôlable, qui lui apporte un malus de 20 (5 x niveau) à toutes les actions. A chaque minute le niveau de l'effet diminue de 1, et après 4 mn la personne est redevenue normale.

Du moins si elle est encore vivante. Car pour chaque minute d'effet, le mangeur de ce champignon doit faire un test de Volonté pour ne pas faire une action complètement irréfléchie. Plus le test est raté, plus la conduite est folle et peut mettre sa vie en

danger. Les éventuelles blessures reçues ne modifient en rien les éventuels futurs tests de Volonté pour résister aux effets du champignon.

---

- Sauve-dragon (altération)

A partir des racines de cette plante très rare, on peut tirer une huile très claire, mais qui ne se garde pas très longtemps – un mois au maximum dans un récipient bien étanche, une journée à l'air libre.

Si l'on enduit entièrement n'importe quel corps ou objet avec cette huile, il acquiert une grande protection contre le feu et la chaleur : compter comme une défense de 30 points de dégâts contre tout feu ou flamme, même magique. Cette protection diminue au rythme de 1 point toutes les 10 mn si la surface enduite reste propre et sèche ; mais beaucoup plus vite (jusqu'à 1/mn) sinon : individu qui transpire beaucoup, pluie, bain forcé...

Hélas, cette huile sensibilise beaucoup au froid : modifier tout test ou dégât dû au froid de 5 points au moins (-1/heure). Et en appliquant cette huile sur tout le corps, toute personne doit immédiatement faire un jet de Force : l'huile est considérée comme un poison/maladie de niveau 1, et il faut intégrer le malus, éventuellement modifié par les circonstances (chaleur torride +5, froid glacial -5...). En cas d'échec, la personne attrape un rhume, avec un test d'évolution toutes les 6 h.

A noter que cette huile peut être une aide précieuse pour des forgerons, qui peuvent ne s'en enduire que les bras. Elle peut aussi servir pour éviter des coups de soleil, par exemple en haute montagne (visage). En revanche, elle ne soigne pas des brûlures déjà existantes.

---

- Trèfle de lune (stimulant)

Ce petit trèfle aux points blancs n'est pas si rare que cela, mais sa préparation demande du temps et du matériel. Elle donne un liquide doré que l'on doit mettre dans l'œil pour qu'il puisse agir, avec une durée approximative de une heure. Le liquide se garde au mieux un mois dans un récipient étanche, une journée sinon.

Les yeux ainsi traités permettent de mieux voir dans l'obscurité : pour des humains, diviser le malus d'obscurité par deux. Pour des personnes ayant déjà une bonne vision nocturne, cela améliore encore leur nyctalopie : malus /2 => /3 => /4...

---

- Tue-l'esprit (drogue)

Cette petite baie violette, heureusement rare, ressemble à une myrtille, dont elle partage le même milieu – montagne essentiellement. Mangée crue (se garde quelques jours au plus) ou préparée en jus (délicieux par ailleurs – se garde un mois), elle engourdit l'esprit et rend complètement apathique – sauf jet de Volonté contre niveau 5. Les tests et compétences liés à l'Intelligence ou la Volonté subissent un malus de 5, moins 1/heure.

De plus, chaque fois que la personne doit prendre une décision autonome – comme de ne pas faire ce qu'on lui demande – elle doit pour cela réussir un test de Volonté.

---

- Venin d'araignée géante (poison)

Très rapide (1 round) et assez fort (niveau 4), ce poison se présente sous deux formes – deux glandes séparées : un poison mortel, et l'autre qui paralyse. Pour le premier, se référer au chapitre sur la santé et à la section sur les poisons/maladies. Pour le second, on utilise les mêmes règles – adaptées à la paralysie (pas de blessure mais cumul des malus), avec la précision suivante : quand la somme des malus dépasse la Force, la personne est consciente mais paralysée. Quand cela dépasse Force + Volonté, elle est inconsciente.

La durée de la paralysie est égale à la virulence (20) moins (Force + Volonté), en heures, et au moins une heure. La personne est alors consciente, mais affectée d'un malus aux actions physiques égale à sa Volonté. Malus qui diminue progressivement (1/h).

Si les glandes peuvent être récupérées, on peut en extraire un liquide noirâtre. Le nombre de doses récupérées est en général égal à la Force de l'araignée géante, pour chaque glande. Le poison peut servir à enduire une lame (épée large) ou une vingtaine de pointes de flèches. Pour une lame, pour chaque coup porté dans un corps, un bouclier, un arbre... le niveau diminue de moitié (arrondir au plus bas) ; une seule utilisation par flèche. La glande ou le liquide peuvent se garder une semaine au plus.

---

- Venin de vipère (poison)

Relativement lent (1 heure) et pas forcément mortel (niveau 2), ce venin doit arriver au sang pour entrer en action – au moins blessure légère. Cette règle est valable pour tous les venins animaux par ailleurs. Pour récupérer ce venin, voir ci-dessus le venin d'araignée : les règles sont les mêmes, mais on ne peut tirer qu'une seule dose à partir d'une vipère.

Dans le cas d'une simple blessure légère, un soin appliqué tout de suite (une minute au plus après la blessure) permet de réduire le niveau du poison de 1. Ou même 2 (il n'a pas d'effet) si la marge de réussite est supérieure à 10. Là encore, cette règle peut s'appliquer à tous les poisons circulant dans le sang.

---

- Yeux du mort (stimulant, poison)

Ce rare petit champignon blanc à points rouges ne se trouve que dans les Montagnes Blanches. Il est jalousement gardé par les Drughu (appelés aussi Woses, Drúedain, Púkel) qui le cultivent autour de leurs camps. En effet les morts-vivants (fantômes en particulier) semblent éviter ce champignon et restent à distance de là où il pousse... Convenablement séché, il se garde jusqu'à un mois.

Une fois ingéré, ce champignon fortifie grandement le consommateur contre les effets des morts-vivants, et en particulier l'aura de peur qui les entoure : la Volonté est triplée pour tout jet ou test, pendant une durée de 3 heures. Puis elle est doublée pendant

encore trois nouvelles heures, avant de redevenir normale. Une personne qui a déjà sa Volonté augmentée contre de tels effets (hobbits, nains...) voient leur fortification augmenter de deux crans (3 premières heures), puis un seul (3 heures suivantes) selon la même échelle :  $x_1 \Rightarrow x_2 \Rightarrow x_3 \Rightarrow x_4 \dots$

Mais pris trop souvent, ce champignon se révèle toxique. Dans un même mois, les  $n$  doses supplémentaires ingérées se comportent comme un poison lent de niveau  $n$ , avec fréquence d'évolution égale à 1 jour. Les effets bénéfiques contre les morts-vivants (peur et autre magie) prennent à nouveau effet, cependant.

## 2) Origine et période

On trouvera plus bas des règles restreignant la recherche des herbes et autres substances. Attention, cela complique les mécanismes de jeu (« simulationnisme »), et cela rend ces herbes plus difficiles à trouver. Au meneur de choisir le degré de réalisme ainsi que l'importance des herbes dans ses parties, qui lui conviennent.

### a) Climat et milieu

On utilisera divers codes pour permettre de classer les herbes et animaux d'origine selon différents milieux et conditions climatiques. Cela ne comprend pas tous les cas de figure, et correspond essentiellement au nord-ouest de la Terre du Milieu. Les milieux et climats (sub)tropicaux, voire d'autres, ne sont pas détaillés – à chacun de remplir les trous comme il le souhaite.

Types de climat	
<b>G</b>	Glacial : neige/glace toute l'année
<b>F</b>	Froid : hivers rigoureux, gel fréquent
<b>T</b>	Tempéré : hivers doux, étés cléments
<b>S</b>	Sec: climat méditerranéen
<b>A</b>	Aride : déserts chauds

Types de milieu	
Côtes, mer, océan (eau salée)	<b>C</b>
Rivières, marais, berges (eau douce)	<b>R</b>
Plaines, landes, champs, jardins	<b>P</b>
Bois, forêt, maquis, garrigue	<b>B</b>
Montagnes, rochers, souterrains	<b>M</b>

Le tableau plus bas indique un climat « idéal », voire deux ou trois. Si le meneur est strict, il ne permettra pas de trouver la substance sous un autre climat. S'il est plus coulant, il permettra de chercher une herbe dans un climat proche (une ligne d'écart dans le tableau plus haut) avec une difficulté accrue de un rang : moyen (15) => difficile (20) => très dur (30), etc. voire même un climat plus lointain (deux lignes d'écart) avec difficulté accrue de trois rangs.

Quant au type de milieu, le tableau indique les seuls endroits où une recherche a des chances d'aboutir. Eventuellement avec un modificateur négatif qui indique une difficulté accrue d'autant de rangs qu'indiqué.

### b) Calendrier

Certaines plantes – ou parties – ne sont pas disponibles tout l'année. De même certains animaux peuvent hiberner ou être plus difficiles à trouver. Ce qui se traduit par deux colonnes dans le tableau récapitulatif plus bas. La première indique la meilleure période pour trouver chaque herbe ou substance, la seconde les autres périodes où c'est possible, avec un modificateur pour le degré accru de difficulté.

Une fois de plus, chacun est libre d'appliquer ces règles ou non. C'est déconseillé pour un meneur qui débute et qui ne maîtrise pas les règles de base de Système J. Cela s'adresse plus à quelqu'un qui a de la bouteille et dont les joueurs apprécient un certain réalisme, propre au monde de Tolkien...



### c) Tableau des lieux et périodes de recherche

Nom(s)	Climat idéal	Milieu(x)	Période optimale	Autres périodes
Athelas, feuille de roi	F, T	B, RP (+1)	Tout sauf hiver	Hiver (+1)
Bonneherbe	T	R, PB (+2)	Automne	Hiver (+2)
Caméléon de nuit	T	BR, PM (+2)	Printemps, automne	Été (+2)
Cram, pain de route nordique	F, T	RPB, M (+1)	Automne	Hiver, printemps, été (+1)
Don-de-vipère	T, S	CBM, RP (+1)	Été, automne	Printemps (+1), hiver (+3)
Fleur de voyage	F	M, CB (+2)	Printemps	Été (+1)
Galenas douce, herbe à pipe	T	P, RB (+2)	Tout sauf hiver	Hiver (+2)
Herbe de soin générique	F, T, S	tous	Tout sauf hiver	Hiver (+1)
Lembas, pain de route des elfes	F, T, S	tous	Été, automne	Hiver, printemps (+1)
Lichen du bûcheron	T	B	Toute l'année	-
Marchand de sable	F, T	PM, B (+2)	Printemps	Été, automne, hiver (+1)
Miruvor, cordial d'Imladris	F	Fondcombe	Toute l'année	-
Noix de l'écureuil	F, T, S	B, CPM (+1)	Automne	Hiver (+2)
Perce-oreilles	T, S	P, C (+1)	Été	Automne (+1)
Poison générique	F, T, S	tous	Tout sauf hiver	Hiver (+1)
Ricaneur noir	T	M, B (+3)	Toute l'année	-
Sauve-dragon	F	P, CR (+1)	Tout sauf hiver	Hiver (+2)
Trèfle de lune	T	RP, CM (+1)	Tout sauf hiver	Hiver (+2)
Tue-l'esprit	F	BM, P (+2)	Automne	Hiver (+3)
Venin d'araignée géante	F, T, S	BM	Toute l'année	-
Venin de vipère	T, S	tous	Été, automne	Printemps (+1), hiver (+3)
Yeux du mort	F	M	Tout sauf hiver	Hiver (+2)

### 3) Préparation et conservation

Toujours pour les adeptes d'un certain réalisme, on trouvera ici des complications supplémentaires avant que les pauvres personnages puissent utiliser leurs herbes. Il faut en effet savoir préparer certaines, et elles ne se conservent pas indéfiniment...

#### a) Types de préparation des herbes

Il existe différents modes de préparation, qui sont détaillés ici pour l'essentiel :

- Infusion (I) : nécessite un feu, de l'eau, et un récipient ; une fois cela obtenu, prend une dizaine de minutes
- Broyage (B) : demande un pot et un objet dur (manche de couteau), ou mortier/pilon, et prend une dizaine de minutes
- Séchage (S) : il faut avant tout un endroit sec et aéré, plus du soleil souvent, mais le temps nécessaire peut varier
- Pressage (P) : souvent associé à une distillation, il demande un équipement spécifique et peut prendre du temps
- Extraction (E) : il faut extraire une partie spécifique d'un corps animal, et demande une dizaine de minutes en général
- Recette (R) : la préparation est spéciale et peut demander du matériel spécialisé, et du temps

#### b) Matériel requis

On distinguera ici, chaque fois qu'une préparation est nécessaire :

- Pas de matériel (non) : c'est le cas pour le seul séchage ; mais il faut un peu de place et de tranquillité, voire du soleil !
- Matériel d'extraction (lame fine) : pour des glandes à venin... un couteau (matériel de cuisine) ou une dague suffisent
- Matériel de cuisine (cuisine) : correspond à couteau, pot/casserole et ustensiles en bois, pour l'essentiel ; du matériel d'apothicaire diminue la difficulté d'un cran : redoutable (40) => très dur (30) => difficile (20)...
- Matériel d'apothicaire (apoth.) : en plus du matériel de cuisine, on peut trouver mortier, pilon, cornue et alambic, râpes, filtres, etc., indispensables pour faire du pressage délicat, de la distillation, ou autre

### c) Préservation

Les durées de conservation plus bas sont des ordres de grandeur. Quant au matériel, il est laissé au bon sens du meneur. En général :

- Un tissu humide permet de conserver une semaine ce qui ne doit pas se dessécher, mais cela finit par pourrir
- Boîtes de métal, flacons de bois ou terre cuite ou tissus propres et sec gardent un mois ce qui est sec
- Un flacon de verre avec bouchon hermétique (verre, métal, liège...) conservera liquides et poudres fragiles

A noter que les bourses à herbe permettent de conserver convenablement diverses herbes sèches ou humides, même côte à côté, grâce à d'astucieux compartiments faits de tissus imperméables. Ils comprennent souvent également des petits flacons de bois ou verre, ou boîtes en bois compartimentées...

### d) Tableau final

A noter que toutes les préparations demandent un jet de compétence *Herbes utiles*.

Nom(s)	Préparation	Matériel	Durée conservation	Condition
Athelas, feuille de roi	I (10 mn) facile (10)	Cuisine, sinon +1	Semaine (feuille)	Tissu humide
Bonneherbe	BI (30 mn) moyen (15)	Cuisine, sinon +1	Année (graines)	Au sec
Caméléon de nuit	Aucune	-	Semaine (champignon)	Tissu humide
Cram, pain de route nordique	[R (1 j) difficile (20)] *	Cuisine	Année (biscuit)	Au sec
Don-de-vipère	S (1 j) moyen (15)	non	Mois (glande séchée)	Au sec
Fleur de voyage	SB (7 j) moyen (15)	Cuisine, sinon +1	Année (poudre)	Récipient étanche
Galenas douce, herbe à pipe	SB (30 j) difficile (20)	Cuisine, sinon +1	Année (tabac)	Au sec
Herbe de soin générique	Divers (10 mn) moyen (15)	Cuisine, sinon +1	Semaine (plante...)	Variable
Lembas, pain de route des elfes	[R (7 j) redoutable (40)] *	Cuisine	Année (galette)	Envelop. feuilles
Lichen du bûcheron	Aucune	-	1 mn	-
Marchand de sable	P (1 h) difficile (20)	Apoth., cuisine +2	Mois (jus) Semaine (racine)	Récipient étanche Tissu humide
Miruvor, cordial d'Imladris	[R (7 j) redoutable (40)] *	Apoth.	Année (liquide)	Récipient étanche
Noix de l'écureuil	Aucune	+	Année (noix)	Au sec
Perce-oreilles	P (1 j) très dur (30)	Apoth., cuisine +2	Année (huile)	Récipient étanche
Poison générique	Divers (10 mn) moyen (15)	Cuisine, sinon +1	Semaine (plante...)	Variable
Ricaneur noir	Aucune	-	Semaine	Au sec
Sauve-dragon	P (1 j) très dur (30)	Apoth., cuisine +2	Mois (huile)	Récipient étanche
Trèfle de lune	P (1 h) difficile (20)	Apoth., cuisine +2	Mois (liquide)	Récipient étanche
Tue-l'esprit	Aucune B (10 mn) facile (10)	- Cuisine, sinon +1	Semaine (baie) Mois (jus)	Tissu humide Récipient étanche
Venin d'araignée géante	E (30 mn) très dur (30)	Lame fine	Semaine (glande) Semaine (liquide)	Au sec Récipient étanche
Venin de vipère	E (10 mn) difficile (20)	Lame fine	Semaine (glande) Semaine (liquide)	Au sec Récipient étanche
Yeux du mort	Aucune S (1 j) moyen (15)	- non	Semaine (frais) Mois (sec)	Tissu humide Au sec

\* dans le cas du cram, du lembas et du miruvor, les personnages n'ont rien à préparer. Il s'agit à chaque fois d'achat ou de don du produit déjà prêt.

#### 4) Utilisation et récapitulatif pratique

En ce qui concerne l'utilisation d'une herbe déjà préparée, ce ne sera qu'un bref rappel : dans la plupart des cas (ingestion, application, respiration...) l'utilisation est pratiquement automatique et ne demande aucun jet particulier. Cela demandera au plus un peu de temps.

En revanche, lorsqu'il faut appliquer la substance sur une arme, cela demande un nouveau jet d'*Herbes utiles*, avec un seuil égal à la virulence du poison. Un échec partiel diminuera le niveau du poison de 1 par tranche de 5 de la marge d'échec. En cas d'échec total (résultat négatif), la personne s'est blessée et prend autant de dégâts que la valeur en négatif. Si blessure légère ou pire, le poison entre dans son organisme !

Pour le lichen du bûcheron, on prendra un seuil de 15 (moyen) pour l'application sur la lame. En cas d'échec partiel, c'est le bonus qui diminue de 1 par tranche de 5 de la marge d'échec.

Voici enfin le tableau récapitulatif des différents jets de compétence à faire pour chaque substance. Là encore, il s'agit juste de suggestions pour meneurs et joueurs qui aiment un style de jeu plutôt réaliste – ou du moins qui essaye de l'être. Et les quantités ou seuils proposés sont des ordres de grandeur et peuvent être modifiés selon l'inspiration du meneur...

Nom(s)	Nature	Recherche <i>Survie nature</i>	Préparation <i>Herbes utiles</i>	Application, durée (difficulté) <i>Herbes utiles</i>
Athelas, feuille de roi	feuille	Difficile (20)	I (10 mn) facile (10)	Applic., respir., 10 mn (0)
Bonneherbe	graine	Difficile (20)	BI (30 mn) moyen (15)	Ingestion infusion, 1 rnd (0)
Caméléon de nuit	champignon	Très dur (30)	Aucune	Ing. champignon, 1 rnd (0)
Cram, pain de route nordique	biscuit	Achat	[R (1 j) difficile (20)] *	Ingestion biscuit, 10 mn (0)
Don-de-vipère	glande	Très dur (30)	S (1 j) moyen (15)	Ingestion glande, 1 rnd (0)
Fleur de voyage	fleur	Redoutable (40)	SB (7 j) moyen (15)	Respiration poudre, 1 rnd (0)
Galenas douce, herbe à pipe	feuille	Très dur (30)	SB (30 j) difficile (20)	Respiration fumée, 10 mn (0)
Herbe de soin générique	plante	Moyen (15)	Divers (10 mn) moyen (15)	Applic. ou ing., 1-10 mn (0)
Lembas, pain de route des elfes	gâteau	Don	[R (7 j) redoutable (40)] *	Ingestion galette, 1 mn (0)
Lichen du bûcheron	lichen	Très dur (30)	Aucune	Applic., 1 mn, moyen (15)
Marchand de sable	racine	Moyen (15)	P (1 h) difficile (20)	Ingestion jus, 1 rnd (0)
Miruvor, cordial d'Imladris	liquide	Don	[R (7 j) redoutable (40)] *	Ingestion liquide, 1 rnd (0)
Noix de l'écureuil	noix	Très dur (30)	Aucune	Ingestion noix, 1 rnd (0)
Perce-oreilles	graine	Très dur (30)	P (1 j) très dur (30)	Ingestion huile, 1 mn (0) Applic., 1 mn, difficile (20)
Poison générique	variable	Moyen (15)	Divers (10 mn) moyen (15)	Ingestion, 1-10 rnd (0) Applic., 1 mn (niveau x 5)
Ricaneur noir	champignon	Difficile (20)	Aucune	Ing. champignon, 1-10 rnd (0)
Sauve-dragon	racine	Redoutable (40)	P (1 j) très dur (30)	Applic. huile, 1-10 mn (0)
Trèfle de lune	feuille	Difficile (20)	P (1 h) difficile (20)	Application liquide, 1 rnd (0)
Tue-l'esprit	baie	Redoutable (40)	Aucune B (10 mn) facile (10)	Ingestion baie/jus, 1 rnd (0)
Venin d'araignée géante	liquide	Très dur (30)	E (30 mn) très dur (30)	Applic., 1 mn, difficile (20)
Venin de vipère	liquide	Difficile (20)	E (10 mn) difficile (20)	Application, 1 mn, facile (10)
Yeux du mort	champignon	Redoutable (40)	Aucune S (1 j) moyen (15)	Ing. champignon, 1 rnd (0)

\* voir tableau précédent

# X – Equipement

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

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

## 1) Définitions

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

### a) Prix

Les prix donnés ici évoluent selon l'échelle suivante :

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

Ce qui correspond approximativement aux valeurs modernes suivantes :

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

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

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

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

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

- niveau 1 : prix de base x 3
- niveau 2 : prix de base x 10
- niveau 3 : prix de base x 30
- niveau 4 : prix de base x 100
- niveau 5 : prix de base x 300
- niveau 6 : prix de base x 1.000
- niveau 7 : prix de base x 3.000
- etc.

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

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

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

- bonus : +5 (défense + solidité) => niveau 5 => prix x 300
- légèreté : poids normal divisé par 5 (2 kg au lieu de 10) => niveau 4 => prix x 100
- renforcement suite poids divisé par 5 : soit 12 de solidité moins 12 divisé 5 = 9.6 soit niveau 10 en arrondissant => prix x 100 000
- diminution de toutes les blessures d'un cran => niveau 10 (cf. *Magie runique*) => prix x 100 000

Total des modificateurs : 100 000 + 100 000 + 300 + 100 = 201 400 (arrondi à 200.000) !

Le prix de base étant 1 pièce d'or (PO), une cotte de mithril a donc un coût approximatif de 200.000 PO... la valeur d'un territoire comme la Comté !

## b) Poids

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

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

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

- poids initial et solidité divisé par 2
- poids initial et solidité divisé par 3
- Etc...

Souvent, cette diminution de poids/qualité/solidité correspond à une diminution de la matière de l'objet ou un changement de matériau, plus fin... Pour garder la même qualité/solidité en réduisant le poids, il faut utiliser l'échelle suivante pour établir le prix :

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

Cette échelle peut servir négativement : poids x 2 au niveau -1, poids x 3 au niveau -2, etc.

## c) Solidité

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

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

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

- 0 : matière organique comme... la nourriture (fruits charnus, légumes verts)
- 1 : verre fragile, vêtements fins
- 2 : argile séchée, terre crue, verre épais, cuir fin, vêtements normaux (tissu épais)
- 3 : bois tendre (sapin/épicéa...), cuir souple (habit), ficelle
- 4 : argile et terre cuite, os, roches sédimentaires (calcaire...), cordelette
- 5 : bois dur (chêne, hêtre...), cuir bouilli, corde épaisse (tressée)
- 6 : roches métamorphiques (grès...), bronze
- 7 : fer, certaines roches volcaniques (obsidienne...)
- 8 : acier, certaines roches cristallines (granit...)
- 9 : certains alliages (acier nain) ou cristaux
- 10 : diamant...

Au-delà de 10, on peut penser qu'il n'y a guère que des matériaux magiques/enchantés (voir plus loin)

- 11 : Cuir de dragon (écailles)
- 12 : Mithril

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

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

- Niveau 1 : +1
- Niveau 2 : +2
- Niveau 3 : +3
- Niveau 4 : +4
- Niveau 5 : +5 (etc.)

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

#### d) Valeur magique

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

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

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

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

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

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

#### e) Source

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

#### f) Temps

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

De plus, c'est là encore un ordre de grandeur, variable selon les endroits et les artisans et leurs techniques. Cela peut être modifié par certains outils particuliers, et bien sûr la réussite au jet de l'artisan. Pour les amateurs de détail, on peut prendre la formule : Temps total = temps de base (raccourci/rallongé) + (seuil de réussite - marge de réussite au-dessus du seuil) x 5 (en %)

#### g) Compétence

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

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

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

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

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

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

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

Exemple :

Un forgeron décide de faire une épée deux fois plus légère avec la même qualité/solidité (niveau 4), ayant un bonus de +3 (niveau 3). Le niveau total étant 7, le seuil à obtenir est 15 (moyen) + (7 x 5) = 15 + 35 = 50.

Le forgeron a 30 niveaux en *Forge*, 8 en Force, des outils qui lui ajoutent 2, il tire... 4 ! Pour un total de :

30 + 8 + 2 + 4 = 44 : 6 de moins que 50, soit la deuxième tranche de 5 en-dessous de 50.

Le niveau total atteint est de 5 (7 - 2) : le meneur de jeu décide que l'arme a un bonus de +2 et non +3, mais elle est aussi lourde qu'une arme normale.

## 2) Tables d'équipement

### a) Armes

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

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

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

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

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

\* armes qui servent à immobiliser seulement

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

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

## b) Armures

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

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

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

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

c) Accessoires

Voici divers accessoires :

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

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

#### d) Gîte et couvert

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

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

Type	Bien/service	Poids	PA	PB	PC	Source possible
Boisson/alcool	Pas d'alcool/doux (eau, lait, bière, cidre ...) – le tonnelet	10			1	Taverne, auberge
	Alcool moyen (hydromel, vin...) – le pichet (1 litre)	1			1	Taverne, auberge
	Alcool fort (eau-de-vie, génépi...) – la bouteille (½ litre)	0,5		1		Taverne, auberge
Nourriture	Vivres normales (pas de conservation) – 1 semaine	10			1	Marché, épicerie
	Rations de piste (nourriture séchée) – 1 semaine	5		1		Épicerie
	Biscuits (sec + nourrissant) – 1 semaine	2	1			Épicerie
Hébergement	Chambre (la nuit)	/			1	Auberge
	Ecurie (une semaine, herbe/foin compris) *				1	Auberge, écurie
	Repas (déjeuner, dîner)				1	Taverne, auberge

\* peut servir aussi pour les gens...

#### e) Transport

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

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

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

### 3) Constructions

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

#### a) Échelle de solidité

Voici une échelle faite de quelques exemples, sur laquelle le meneur de jeu pourra s'appuyer pour s'inspirer. Bien entendu, cela ne prend pas en compte des matériaux de meilleure qualité, ou la magie, ou des techniques particulières, ni du talent des concepteurs ou artisans, qui peuvent encore améliorer le niveau de base :

- Niveau 1 : hutte de branchages, cabanon, tipi, igloo, tentes diverses... abris mobiles, souvent
- Niveau 2 : palissade de bois
- Niveau 3 : murs de boue séchée/torchis, grille, herse

- Niveau 4 : murs de terre crue, murs de rondins, maisonnettes en bois/torchis
- Niveau 5 : murs de terre cuite (briques) ou de petites pierres, maisons de torchis, trous de hobbit
- Niveau 6 : maisons de bois (rondins...), maisons de terre crue, murs de pierres massives (taillées), pont terre/bois
- Niveau 7 : maisons de briques ou petites pierres, portail et autres fortifications (bois/terre), mines de nain
- Niveau 8 : maisons de pierres massives (taillées), portail bois/fer, fortifications (briques/pierre), pont de pierre
- Niveau 9 : maison fortifiée (pierre massive), tour fortifiée ronde et autres fortifications (pierre massive)
- Niveau 10 à 12 : donjon (petit à grand)

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

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

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

- Niveau 1 : 1 HJ
- Niveau 2 : 3 HJ
- Niveau 3 : 10 HJ
- Niveau 4 : 30 HJ
- Niveau 5 : 100 HJ (etc.)

#### b) Attaque de constructions

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

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

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

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

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

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

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

## 4) Livres : savoir et utilisation

Même si les livres et autres savoirs livresques sont assez rares dans un monde médiéval, leur utilisation par des personnages mérite d'être soulignée. Ce sont aussi des compléments indispensables au métier d'érudit. On trouvera ici des règles pour répondre à quatre situations que des personnages de JdR – en particulier des érudits – peuvent être amenés à rencontrer :

- **rechercher** une information précise dans des écrits
- **s'aider** de livres ou autres documents pour améliorer la réussite d'une compétence
- **écrire** certaines données pour réutilisation ultérieure
- **apprendre** ou améliorer une compétence grâce à des livres

### a) *Echelles de grandeur*

Différentes échelles sont utilisées pour l'utilisation des livres, et elles progressent en parallèle. Le tableau ci-dessous résume ces échelles et le rapport a priori entre chaque.

Taille source	Parchemin	Rouleau	Grimoire	Rayon	Armoire	Pièce	Étage	Bâtiment
Durée lecture	5 mn	1 heure	1 jour (12 h)	1 semaine	1 mois	1 an	10 ans	100+ ans
Seuil max.	Trivial (5)	Facile (10)	Moyen (15)	Difficile (20)	Très dur (30)	Redout. (40)	Dingue (60)	Impos. (100)
Bonus	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+8	+10

« Taille source » correspond à la place approximative prise par les écrits. Pièce = 10+ m<sup>2</sup>, étage 100+ m<sup>2</sup>, bâtiment 1000+ m<sup>2</sup>...

La durée de lecture est un ordre de grandeur. En deçà de 5 mn (réussites particulières) prendre 1 mn.

Le seuil maximum correspond au niveau le plus élevé qu'on peut atteindre avec la compétence *Bibliothèque*.

Le bonus est donné à une compétence concrète qui est le sujet de l'écrit.

### b) *Recherche d'information*

Il faut pour cela utiliser la compétence *Bibliothèque*, sous réserve :

1) que la personne puisse lire la langue utilisée : connaissance d'une région où elle est/fut utilisée au moins égale à 5

2) que la source porte – au moins en partie – sur le sujet recherché. Si rapport lointain => seuil maximal baissé. Si source spécialisée => seuil augmenté.

Des bonus ou malus peuvent être attribués au jet : bonus de qualité pour la présence d'index, fiches bibliographiques, bibliothécaires compétents... Malus pour un mauvais état, un environnement peu propice à la lecture, une lecture fragmentée... Sans rangement, titres ou tables des matières (rouleaux en vrac...), augmenter les seuils de difficulté ou durée.

#### **Durée de recherche = durée lecture pour difficulté du sujet recherché**

Par exemple, il faut une journée de lecture pour trouver quelque chose de moyen (15). Mais cela peut être modifié par le jet de *Bibliothèque*, selon la réussite du jet :

- marge de réussite > 5 => temps divisé par 2
- marge de réussite > 10 => temps réduit d'un niveau dans l'échelle (toujours au moins 1 mn)
- marge de réussite > 15 => temps réduit d'un niveau dans l'échelle et divisé par 2
- marge de réussite > 20 => temps réduit de deux niveaux dans l'échelle
- marge de réussite > 25 => temps réduit de deux niveaux dans l'échelle et divisé par 2
- etc.

Après un échec, il est possible de recommencer, mais la difficulté augmente d'un cran, jusqu'au maximum de la source – pas la durée néanmoins.

Il est parfois possible de payer érudits ou bibliothécaires pour faire ce travail de recherche. En dehors d'un travail bénévole, compter au minimum (*Marchandage* !) une pièce de cuivre (PC) par heure de travail, ou une pièce de bronze (PB) par jour...

Exemple 1 : des aventuriers en Gondor souhaitent connaître l'existence éventuelle d'herbes permettant de mieux voir dans l'obscurité. Le meneur considère que l'information est moyenne (15) à savoir : le Trèfle de Lune est présent sur le territoire. Après un jet raté d'*Herbes Utiles* de la part de l'érudit, les personnages vont dans une grande bibliothèque de Pelargir. Elle comporte plusieurs rayonnages consacrés à la flore, donc largement assez pour trouver l'information. La bibliothèque est très bien tenue, l'érudit la connaît bien et sa présence est appréciée – il y a des amis : le meneur accorde un bonus de 10. Le total du jet est de 33, soit 18 de mieux que moyen (15). La journée prévue passe à une heure divisée par deux soit 30 mn pour trouver l'information. L'érudit se rend ensuite compte qu'en demandant l'information à un de ses amis de la bibliothèque, et bon naturaliste, il aurait pu avoir l'information en sans doute moins d'une minute...

Exemple 2 : les mêmes aventuriers ont trouvé une épée très particulière, couverte de runes et de pierres précieuses. Ils cherchent à savoir quelle est son origine, en essayant d'identifier les runes de la lame. Or il existe un pan de mur couvert de livres (seuil max. = 30) consacré aux runes dans la même bibliothèque de Pelargir. Comme le meneur considère que le savoir est difficile (20) à trouver, cela peut donc suffire. Mais il y a des allées et venues et la recherche est interrompue plusieurs fois, et les ouvrages sont souvent très anciens et difficiles à lire. Le meneur contrebalance les bonus de la bibliothèque (connue, bien ordonnée, amis... +10) par ces malus de situation (-10), et n'accorde rien en plus ou moins au jet de dé. Ce dernier est au total de 18, insuffisant pour trouver. L'érudit voudrait recommencer, mais il aurait peu de chances de dépasser le seuil de difficulté (très dur / 30) et surtout cela prendrait encore beaucoup de temps. Finalement il dépense trois points de moral pour arriver à un résultat suffisant (jets toujours inférieurs). Il se dit que la prochaine fois, il paiera un des bibliothécaires pour chercher à sa place, au calme. D'un autre côté, il faudrait laisser l'épée... a-t-il assez confiance ?

### c) *Guide d'utilisation*

Attention, la frontière avec le chapitre précédent (recherche d'information) est floue. On parle ici d'utilisation générale d'une compétence pratique et concrète (Estimation, Forge, Herbes Utiles, Régions...) alors que la recherche d'information porte sur un sujet précis. Mais parfois la situation pourra coller avec les deux cas de figure.

Ici le savoir livresque, pour aider, doit pouvoir être consultable en permanence : livres portés sur soi (et lisibles), bibliothèque personnelle (quand on est chez soi), carte détaillée d'une région... Sans la lire dans sa totalité, la source de savoir sert d'aide-mémoire. L'aide ne peut s'appliquer à des compétences « brèves » et à durée fixe (pour un jet), comme le combat.

**Bonus de base à la compétence = celui de la source (taille)**

**Temps consacré = durée du bonus moins un niveau**

Le bonus de base apporté à une compétence grâce à l'utilisation de cette source est déterminé par la taille de la source. Un grimoire donnera +3, un parchemin +1, une bibliothèque personnelle (pièce) +6... Ces bonus peuvent être modifiés par la qualité de la source – cf. recherche d'information plus haut. En particulier, des dessins et graphiques (cartes, planches florales...) sont plus parlants qu'un texte descriptif.

La durée de base dépend du temps consacré à la source dans l'utilisation de la compétence. Un grimoire qui reste dans un sac et n'est jamais consulté n'apporte aucun bonus. La durée correspond donc à celle équivalente au bonus donné dans le tableau des grandeurs plus haut, moins un niveau (1 mn minimum). Il faudra quand même passer une heure avec son grimoire pour bénéficier de +3 (plus ou moins selon la qualité de l'ouvrage) à la compétence... En revanche, il est possible de prendre un bonus de base plus faible, pour une consultation plus rapide : le grimoire peut être consulté en 5 mn, cela donnera tout de même +2 (plus éventuel bonus/malus).

Exemple : un soigneur a avec lui un épais grimoire sur la flore de la région. L'ouvrage est bien conçu et très bien illustré, d'où un bonus de 3 donné par le meneur (bonus maximal : 6). Lors de la fouille d'une maison, un champignon fut découvert, que le soigneur essaya d'identifier. Il choisit de s'aider du grimoire pendant 5 mn (=> +2 à la base) pour un bonus total de 5, qui s'ajoute donc à son jet d'*Herbes utiles*.

Si jamais le soigneur échouait son identification, il pourrait consacrer plus de temps – une heure lui permettrait d'obtenir le bonus maximal, soit +6. Mais on ne retire pas le jet de dé : si le joueur a jeté le dé, on considère que le personnage ne changera pas le temps passé. S'il n'en est pas sûr, mieux vaut laisser le meneur tirer pour lui derrière le paravent...

Si même ainsi l'identification a échoué, le soigneur pourrait alors lire tout le grimoire à la recherche du champignon = recherche d'information. Ce serait donc un jet de *Bibliothèque* (à +3 pour la qualité de l'ouvrage) sur une durée de base d'une journée. Sans garantir que l'info y soit, cela dit : si le meneur considère que l'info est difficile (20) à connaître, et le livre pas assez spécialisé, le soigneur pourrait juste trouver des plantes de la même famille mais pas celle-là (seuil max. = 15 pour un livre). Ou alors, si le champignon provient d'une autre région...

#### d) Copie, synthèse, création

Il s'agit de recopier des informations, en les résumant ou non, pour pouvoir s'en servir après. Voire de créer un nouvel ouvrage à partir de sources diverses (orales, mémoire...). Ou de demander ce travail à un artisan (après *Marchandage*) – au moins 1 PB/jour de travail, plus le coût des matériaux.

**Durée : durée lecture plus un niveau**

**Jet de *Bibliothèque* : comme pour lecture**

Pour la durée, on dépasse rarement le stade du grimoire pour des personnages. Et même un rayonnage ou une armoire peuvent être divisés en un certain nombre de livres qui peuvent ensuite être répartis entre plusieurs personnes.

Le jet de *Bibliothèque*, là encore, ne devrait pas dépasser celui pour un grimoire. Sinon cela voudrait dire que l'on fabrique aussi les meubles, voire les pièces, les bâtiments... A noter que la qualité d'un ouvrage est pris comme malus au jet du copieur : un grimoire a un seuil de 15, un grimoire + 3 a un seuil de 18...

En cas d'échec du jet, la marge d'échec donne un malus de 1 par tranche de 5 au produit obtenu. Si la marge de réussite est supérieure à 10, cela donne un bonus de 1, de 2 si > 20, de 3 si > 30, etc. Faire une synthèse ou résumé ne diminue ni le temps ni la difficulté. On peut juste choisir la taille de ce que l'on fait... et donc le bonus.

En cas de création pure (pas de modèle écrit), le bonus de qualité décale le seuil de difficulté et la durée, et il est pris comme malus (après avoir été multiplié par 5) au jet de *Bibliothèque*. Un grimoire +1 est plus dur (seuil : 25) et aussi long à faire qu'un rayonnage. La marge de réussite ou d'échec modifie le bonus comme pour une copie.

#### e) Apprentissage

Ce petit chapitre souhaite répondre à la question suivante : peut-on apprendre une nouvelle compétence ou en améliorer une ancienne à partir de seuls livres ? La réponse est oui, mais à quatre conditions :

**Points d'expérience à apporter – pas gratuits !**

**Durée d'apprentissage = durée de lecture plus un niveau**

**Jet de *Bibliothèque* réussi, seuil selon bonus = niveaux appris (cumulés)**

**Nombre maximum de niveaux appris = bonus source (taille)**

Il faut donc des points d'expérience, apportés par du jeu effectif. Ce que les livres permettent, c'est bien d'acquérir des niveaux dans quelque chose qu'on n'a pas pratiqué de manière active en cours de jeu. Bien sûr, cette règle de bon sens – on n'augmente que ce que l'on pratique – n'est pas forcément respectée, mais je la recommande.

La durée d'apprentissage limitera les excès, et correspond bien aux personnages érudits – en particulier des elfes – qui iraient peu à l'aventure. Personnages non-joueurs pour l'essentiel, mais sait-on jamais...

Le jet de *Bibliothèque* est un autre facteur limitant, et permet de valoriser un peu plus la possession de cette compétence, et bien sûr le personnage de l'éruddit.

Attention au nombre maximum de niveaux appris par les livres. Il peut être modifié selon le bonus de la source, mais surtout il doit être approprié : une simple feuille sur tel ou tel sujet doit mériter qu'on puisse la considérer comme une « source » livresque. Ce peut être vrai pour une carte détaillée avec légende claire, pour la connaissance d'une région ; par contre, un croquis sommaire établi en partie d'après des on-dit... Les joueurs doivent faire preuve de bon sens avant de se fier aux règles.

#### f) *Liste d'ouvrages*

On trouvera plus bas une liste d'ouvrages variés, à titre d'exemple... Mais ce ne sont que des propositions, à évaluer avant de mettre entre les mains des joueurs – surtout pour les plus puissants. Pour la disponibilité de ces ouvrages, le peuple ou la région (du nord-ouest d'Endor) est indiqué, avec la difficulté à trouver l'ouvrage. Il peut être éventuellement disponible dans des régions voisines, avec une difficulté accrue. Trois codes servent pour les propriétaires :

G = Gouvernement : ouvrages en général réservés aux dirigeants et leurs principaux serviteurs

B = Bibliothèque (au moins une pièce), dans un bâtiment public ou chez un riche propriétaire

A = Artisan ou métier spécifique, le plus souvent spécialisé dans les ouvrages/compétences concernées

I = Individu(s) – des particuliers souvent instruits

Unique : l'ouvrage est unique, bien que des copies puissent exister – sujet d'aventure voire de quête épique

Nom	Type/qualité	Compétence(s) associée(s)	Bonus total	Langue	Disponibilité Propriétaire	Description
Carte du ciel de Gondor	Parchemin	Astronomie, Survie nature	+1	ouistrain	Gondor (10) B, I (+1)	Contient les noms des principales étoiles et aide à trouver le nord.
Carte de Rhovanion	Parchemin	Régions (Rhovanion...)	+1	nordique (divers)	Rhovanion (20) GA, I (+1)	Carte sommaire des routes et villes, par des marchands nordiques
Le commerce en Gondor	Rouleau	Estimation Régions	+2	ouistrain	Gondor (15) G, A (+1), B (+2)	Routes et denrées commerciales en Gondor : étude du milieu du 3 <sup>e</sup> Age
Vivre parmi les Lossoth	Rouleau	Régions (nord) Survie nature	+2	sindarin ouistrain	Arthedain (15) G, B (+1), I (+2)	Synthèse d'agents d'Arthedain en lutte contre Angmar dans le Grand Nord
Dangers de la Forêt Sombre	Rouleau	Région (FS) Herbes utiles	+2	ouistrain nahaiduk	Forêt Sombre (15) G, B (+1)	Liste des dangers, du mal grandissant en Forêt, par les hommes des bois
Les langues elfiques	Grimoire	Histoire Régions	+3	ouistrain	Toute région (10) B, I (+1)	Contient les bases du sindarin, quenya et bethneur, par des érudits d'Arnor
Bases de la magie noire	Grimoire	Sorcellerie M. Ténèbres	+3	noirparlé	Forces Sauron (30) G, I (+1)	Réservé à certains prêtres d'Angmar, Dol Guldur, Mordor...
Musiques d'Endor	Grimoire	Musique/chant Régions	+3	ouistrain	Toute région (20) AB, I (+1)	Recueil de musiques et chants (et traductions) par un barde anonyme
Marchands et marchandises	Rouleau +1	Estimation Marchandage	+3	dunéen	Pays de Dun (30) A, I (+1)	Synthèse d'un marchand dunéen sur ses collègues et le marché en Dun
Le rire et la scène	Rouleau +1	Théâtre Manipulation	+3	sindarin	Eriador (20) AB, I (+1)	Résumé de techniques de scène (dont croquis) du début du 3 <sup>e</sup> Age, en Arnor
Anneaux de pouvoir	Grimoire +1	Histoire	+4	sindarin	Arnor/Gondor (30) B	Récit détaillé début 3 <sup>e</sup> Age : création anneaux et conséquences politiques
Routes d'Eriador	Parchemin +3	Régions (Eriador)	+4	ouistrain	Eriador (15) G, BI (+1)	Carte très détaillée des routes et villes faite par Arnor puis Arthedain
Poisons du NO d'Endor	Rouleau +2	Herbes utiles Survie nature	+4	noirparlé ouistrain	Toute région (20) A, I (+1)	Un condensé de sombres savoirs pour assassins et serviteurs de Sauron
Ouverture et fermeture	Grimoire +2	Mécanismes	+5	ouistrain	Gondor (15) A, BI (+2)	Ouvrage de référence sur les serrures par un ancien artisan gondorien
Soins et blessures	Grimoire +2	Soins Herbes utiles	+5	sindarin	Arnor/Gondor (20) AB, I (+1)	Manuel de médecine du début du 3 <sup>e</sup> Age, chez les Dúnedain
Rituels et sortilèges	Grimoire +3	Magie rituelle non noire	+6	quenya	Elfes (30) A, I (+1)	Utilisé par les elfes d'Eregion (2 <sup>e</sup> Age), des copies ont été sauvegardées
Flore et faune d'Eriador	Rayon +3 (10 tomes)	Herbes utiles Régions	+7	ouistrain	Arthedain (15) BA, I (+1)	Etude poussée réalisée par les érudits d'Arthedain au milieu du 3 <sup>e</sup> Age
Un forgeron chez les nains	Grimoire +5	Métal, pierre... Forge	+8	sindarin	Fondcombe (20) Unique	Réalisé au 2 <sup>e</sup> Age par un forgeron elfique d'Eregion, à Khazad-Dûm
Suimbalminas	Grimoire +7	Haute magie	+10	vieux nordique	Mont. Bl. (100) Unique	Magique, très ancien, écrit par un nordique, permet de lancer les sorts

# XI – Figurants

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

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

## 1) Personnages joueurs

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

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

### a) Fiche vierge de personnage

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

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

### b) Personnages débutants prêtés

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

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

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

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

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

Éored (« cheval-conseil », désigne aussi une petite unité de cavalerie) : un vaillant nordique, selon les époques cavalier du Rohan, des vallées de l'Anduin ou des plaines de Rhovanion. Très bon cavalier, perceptif, il ne lui manque... qu'un cheval ! Peut-être le sien est-il mort d'une maladie ou dans une bataille... Vus son amour et son empathie pour les chevaux, il est prêt à tout pour en trouver un autre.

Pilindré (« flèche de jour ») : un (ou une) jeune elfe assez inexpérimenté(e) au combat rapproché. Mais il ou elle saura correctement larder de flèches tout adversaire, ou bien se fondre dans les ramures des arbres pour observer sans être vu(e)...

Bari : un jeune mais rude marchand nain, près de ses sous et fort en gueule ! Bandits de grand chemin, méfiez-vous : s'il ne vous fait pas trop peur par ses aboiements, Bari et son marteau pourront vous faire comprendre pourquoi ce marchand n'embauche pas de gardes...

Frolic : ce barde dunéen, très versé en musique et en théâtre, est tout sauf un combattant. Ses belles allures lui ont valu des nuits agréables, bien que ce ne soit pas un séducteur mais plutôt un comédien. Mais un chef de clan, courroucé par sa liaison avec sa fille, a mis sa tête à prix dans tout le Pays de Dun. Aussi cherche-t-il de nouvelles scènes (éloignées) et de nouveaux publics à conquérir.

Coulemelle : sait-on seulement si le nom de ce (ou cette) hobbit est son vrai nom ou seulement un surnom ? Il semble en tout cas tout à fait adapté à ce personnage capable de trouver de quoi se nourrir en toute saison et sur tous les terrains – et en particulier des champignons, dont la coulemelle figure parmi les préférés. Accessoirement, cette passion se doublant d'un don réel – même pour un hobbit (bonus total de +26 !) – il était naturel d'en faire sa profession.

Sigmar : ce guerrier, très doué pour l'épée, a eu l'habitude de passer beaucoup de temps en selle entre la vallée de l'Anduin et le Calenardhon. Il aime le combat, et il s'y est tellement habitué que sa peau est dure et résistante aux coups. Et avec cela il guérit très vite ! On ne peut pas en dire autant de sa dernière monture... Il lui faut maintenant en trouver une nouvelle.

Taurpilind : ce rôdeur d'Arthedain combat les armées du Rhudaur depuis un moment déjà. Mais ce n'est pas un combattant, bien plus un éclaireur, et il sait monter des embuscades où son don à l'arc fait merveille. De plus, très à l'aise en nature, il a un sens magique du danger et de l'orientation – il ne perd jamais le nord...

Tiriel : seule survivante d'un raid d'Angmar, elle finit dans un orphelinat non loin de Fornost Erain. Son goût pour les plantes lui donna son nom – on la surnommait « gardienne des plantes » – et poussa le personnel de l'orphelinat à l'envoyer aux maisons de guérison, où elle trouva sa place. Mieux encore, elle fut vite attirée par les pouvoirs ésotériques de certaines soigneuses...

Malpé : mouton noir de sa famille, il fut attiré par les promesses d'un espion d'Angmar, dont il devint l'un des agents, heureux d'apprendre la magie noire auprès du roi-sorcier lui-même ! Ce qui lui valut l'inimitié des chevaux, qui sentent son aura maléfique. Mais en fin de compte il tourna sa veste et trahit Angmar, sans pour autant qu'il soit bien considéré en Arthedain...

Rachel : orpheline de Tharbad, sa dextérité et sa discrétion furent remarquées, ce qui la promettait à un bel avenir dans la guilde des voleurs de la ville, où les serrures avaient du mal à lui résister. Mais après avoir enfreint les règles de la guilde, elle fut obligée de partir vite pour éviter une amputation voire pire. Et certains sont toujours à sa recherche...



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

Force :		Adresse :		Volonté :		Intellect :		Sens :	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile									

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

Equipement porté (avec soi)	Poids	ILLUSTRATION ou HISTORIQUE
Malus d'encombrement :	TOTAL :	

Race/culture : Elfe Age : 102      Sexe : F	<b>Tauredhel</b>	Vocation de départ : Rôdeuse Expérience :
Description physique		Particularités raciales ou personnelles
Taille : 1 m 95 Poids : 80 kg Yeux : bleus Cheveux : blonds Autre :		Vision nocturne (malus/2) + immunité aux maladies (elfe) Mystique, +1 à magie (y c. détection), +3 aux tests peur MV Œil de lynx/œil d'aigle (malus distance divisés par 2) Ouïe fine (malus distance divisés par 2) Confiant (moral « normal » décalé vers la gauche – 1 case)

Force : 5		Adresse : 6		Volonté : 4		Intellect : 5		Sens : 7	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
<b>Endurance</b>	2	<b>Armes - projectiles</b>	1			<b>Herbes utiles</b>	5	Magie elfique	3
<b>Nager</b>	2	<b>Discrétion</b>	3			<b>Histoire</b>	2	<b>Musique et chant</b>	5
		<b>Esquive</b>	3			<b>Lorien</b>	10	<b>Perceptions</b>	5
		<b>Grimper</b>	3			<b>Fondcombe</b>	3	<b>Survie en nature</b>	5
Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile									

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

Défense (équipée) : 6	
Equipement porté (avec soi)	Poids
Arc long	2
Carquois + 20 flèches	2,3
Bourse (1 PO)	0,1
Bourse à herbes (9 doses herbes médicinales)	1,4
Corde en chanvre (10 m)	2,5
Sac à dos	1,5
Vêtements (normaux)	1,5
Biscuits secs (1 semaine)	5
Gourde (½ litre, pleine)	0,7
Malus d'encombrement : 0	<b>TOTAL : 18</b>

Race/culture : hobbit Age : 25                      Sexe : M	<b>Rob Plumepied</b>	Vocation de départ : Voleur Expérience :
Description physique		Particularités raciales ou personnelles
Taille : 1 m 15 Poids : 30 kg Yeux : gris-bleus Cheveux : bruns Autre : imberbe		Résistant à la magie (Volonté x 2) sauf utilisation (Volonté/2) Endurant : +1 case de blessure/ligne Excellents réflexes : +3 aux jets d'initiative Connaît les points faibles des orcs (dégâts augmentés)

<b>Force : 4</b>		<b>Adresse : 8</b>		<b>Volonté : 5</b>		<b>Intellect : 4</b>		<b>Sens : 7</b>	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Armes 1M tranch.	1	<b>Armes - projectiles</b>	5	<b>Manipulation verb.</b>	1	<b>Evaluation</b>	1	<b>Perceptions</b>	7
		<b>Course</b>	1			<b>Comté</b>	10	<b>Survie en nature</b>	3
		<b>Discrétion</b>	10						
		<b>Esquiver</b>	3						
		<b>Grimper</b>	5						
		<b>Gymnastique</b>	1						
		<b>Manipulation</b>	1						
		<b>Mécanismes</b>	2						
Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile									

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



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

<b>Force : 11</b>		<b>Adresse : 4</b>		<b>Volonté : 6</b>		<b>Intellect : 4</b>		<b>Sens : 3</b>	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
<b>Armes - 2 mains</b>	10	<b>Armes - jet</b>	3	<b>Domination</b>	1	<b>Evaluation</b>	1	<b>Soins</b>	1
<b>Armes - 1 M cont.</b>	5	<b>Course</b>	1	<b>Négociation</b>	1	<b>Monts de Fer</b>	10		
<b>Corps à corps</b>	5	<b>Esquive</b>	3						
<b>Endurance</b>	10	<b>Mécanismes</b>	1						
<b>Forge</b>	5								
								Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile	

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

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





Race/culture : Humain, nordique (Rohir) Age : 20                      Sexe : M	<b>Éored</b>	Vocation de départ : Cavalier (guerrier) Expérience :
Description physique	Particularités raciales ou personnelles	
Taille : 1 m 85 Poids : 90 kg Yeux : bleus Cheveux : blonds Autre :	Empathie animale (chevaux) => +3 à <i>Equitation</i> (entre autres) Endurant => +1 case de blessure Entraînement aux <i>Perceptions</i>	

<b>Force : 7</b>		<b>Adresse : 5</b>		<b>Volonté : 5</b>		<b>Intellect : 4</b>		<b>Sens : 6</b>	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
<b>Armes – 1 main tr</b>	10	<b>Esquive</b>	1	<b>Domination</b>	1	<b>Herbes utiles</b>	1	<b><u>Equitation</u></b>	10
<b>Arme – d’hast</b>	5	<b>Grimper</b>	2	<b>Négociation</b>	1	<b>Rohan/Val. Anduin</b>	10	<b>Perceptions</b>	7
<b>Armes – 2 mains</b>	2							<b>Soins</b>	2
<b>Corps à corps</b>	1								
<b>Endurance</b>	5								
Nager	1								
				Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile					

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

Défense (équipé) : 8		ILLUSTRATION
Équipement porté (avec soi)	Poids	
Veste de mailles	10	
Lance	3	
Épée longue + fourreau + Ceinturon d’armes	3,5	
Vêtements + bottes + cape	7	
Sac à dos	1,5	
Tente	4	
Duvet	5	
Outre	0,7	
Corde (10m)	2,5	
Briquet	0,2	
Bourse (5 PA)	0,1	
Malus d’encombrement : 1	<b>TOTAL :</b>	37,5











Race/culture : Humain Age : 35      Sexe : M	<b>Taurpilind</b>	Vocation de départ : Rôdeur Expérience :
Description physique		Particularités raciales ou personnelles
Taille : 1 m 85 Poids : 90 kg Yeux : verts Cheveux : bruns Autre :		Humain : <i>Armes – projectiles</i> très facile à apprendre Sixième sens : alerté 1 mn avant danger si test de volonté réussi Sens de l'orientation : connaît toujours la direction du nord

Force : 5		Adresse : 6		Volonté : 5		Intellect : 5		Sens : 6	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
<b>Armes 1M tranch.</b>	5	<b><u>Armes – projectiles</u></b>	10	<b>Négociation</b>	2	<b>Arthedain</b>	10	<b>Équitation</b>	3
<b>Endurance</b>	1	<b>Discrétion</b>	5			<b>Herbes utiles</b>	5	<b>Perceptions</b>	7
<b>Nager</b>	2	<b>Grimper</b>	3			<b>Rhudaur</b>	3	<b>Survie en nature</b>	4
Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile		* compétences très facile							

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

Race/culture : Humaine Age : 25      Sexe : F	<b>Tiriël</b>	Vocation de départ : Soigneuse Expérience :
Description physique	Particularités raciales ou personnelles	
Taille : 1 m 60 Poids : 48 kg Yeux : bleus Cheveux : châains Autre :	Humaine : <i>Magie des soins</i> et <i>Discrétion</i> compétences faciles <i>Négociation</i> compétence moyenne Timide : -5 aux compétences sociales Mystique Catalepsie (paraît morte) si test V (durée = marge réussite mn) Entraînement : <i>Soins</i> et <i>Herbes utiles</i>	

Force : 4		Adresse : 4		Volonté : 6		Intellect : 5		Sens : 8	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
<b>Arme 1M tranch.</b>	1	Armes – projectiles	1	<b>Manipulation verb.</b>	1	<b>Arthedain</b>	10	<b>Équitation</b>	1
		<b>Discrétion</b>	4	Négociation	1	<b>Cardolan</b>	1	<b>Magie des soins</b>	7
						<b>Herbes utiles</b>	10	<b>Perceptions</b>	6
								<b>Soins</b>	10
Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile									

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





### c) Personnages expérimentés

Divers personnages expérimentés sont présentés plus bas avec leur fiche, certains dont les noms sont bien connus, d'autres dont je me suis servi dans mes aventures. Voici un petit historique pour certains d'entre eux :

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

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

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

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

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

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














Race/culture : Humain Age : 500      Sexe : M	<b>Fëamor</b>	Vocation de départ : Magicien Expérience : 300 (~)
Description physique		Particularités raciales ou personnelles
Taille : 1 m 80 Poids : 64 kg Yeux : noirs Cheveux : noirs Autre : aura noire pour ceux qui perçoivent la magie (moyen)		Humain : <i>Sorcellerie</i> facile à apprendre Magicien : <i>Magie rituelle</i> et <i>Magie des ténèbres</i> comp. moyenne Le port de l'anneau elfique mineure fait fuir les animaux normaux, s'ils ratent un test de Volonté (bonus : distance/3)

Force : 4		Adresse : 4		Volonté : 10		Intellect : 7		Sens : 5	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
<b>Armes 1M tranch.</b>	5	Grimper	3	Domination	20	<b>Dol Guldur</b>	9	<b>Equitation</b>	7
Natation	3			<b>Négociation</b>	15	<b>Herbes utiles</b>	20	Magie des ténèbres	20
						<b>Histoire</b>	4	<b>Perception magie</b>	20
						Magie Rituelle	25	Perceptions	10
						<b>Mordor</b>	1		
						<b>Rhovanion</b>	10		
						<b>Sorcellerie</b>	35		
* comp. moyenne		Gras/souligné : très facile Gras : facile Normal : moyen Italique : difficile							

Santé				Moral													
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0/fatigue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(+3)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1/bles. lég.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(+2)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2/bles. gr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(+1)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-3/bles. mor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(0)
									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(-1)
									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(-2)
									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(-3)
Défense (équipé) : 10 (4/Adresse + 3/armure + 3/anneau)																	

Equipement porté (sur soi)	Poids	
Dague +5, tueuse d'elfes (dégâts x 3 contre les elfes)	1	
Vêtements enchantés, protègent comme armure (défense : 3)	2	
Bottes magiques : marche sans fatigue ni trace	2	
Cape d'obscurité : malus d'obscurité x 3 pour voir porteur	1	
Bourse à herbes (10 doses de poison niveau 7)	1,5	
Bourse (100 PO en pièces et pierres/bijoux)	1	
Anneau elfique mineur – principaux pouvoirs :	/	
- prolonge la vie		
- défense : 3		
- +5 à <i>Sorcellerie</i> et <i>Magie des ténèbres</i>		
- +3 aux tests de Volonté		
- « donne » un point de moral gratuit pour lancer la magie		
Malus d'encombrement : 0	TOTAL :	8,5





Race/culture : Hobbit Age : 52                      Sexe : M	<b>Bilbo Sacquet</b>	Vocation de départ : Voleur Expérience : 350 (~)
Description physique	Particularités raciales ou personnelles	
Taille : 1 m Poids : 30 kg Yeux : marrons Cheveux : brun clairs Autre :	Résistant à la magie (Volonté x 2) sauf utilisation (Volonté/2) <i>Armes de jet</i> très facile à apprendre Réputation +5 à Erebor, +1 chez Thranduil ou Elrond Relations importantes : Gandalf, Thranduil, Elrond, Beorn, Bard, divers nains... Riche (10 000 PO), chanceux (dé relancé sur 5 et 6) Ressource (+1 case au moral), Volonté de fer (+3 au test V)	

Force : 4		Adresse : 10		Volonté : 8		Intellect : 6		Sens : 9	
Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv	Compétence (coût)	Niv
Arme 1M tranch.	10	<b>Armes de jet</b>	12	<b>Négociation</b>	3	<b>Comté</b>	10	Équitation	5
Natation	1	<b>Course</b>	5	<b>Manipulation verb.</b>	18	Erebor	2	Musique et chant	3
		<b>Discrétion</b>	15			<b>Evaluation</b>	5	<b>Perceptions</b>	15
		<b>Esquive</b>	5			Fondcombe	2	<b>Survie en nature</b>	5
		<b>Grimper</b>	10			Forêt sombre	3		
Gras/souligné : très facile		<b>Gymnastique</b>	5			Herbes utiles	5		
Gras : facile		<b>Manipulation</b>	5			Monts brumeux	2		
Normal : moyen		<b>Mécanisme</b>	3						
Italique : difficile									

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

Défense (équipé) : 18	
Equipement porté (avec soi)	Poids
Cotte de maille (défense : 3) de mithril (+5)	1,5
Dard – épée courte +5, dégâts x3, détecte les orcs (500 m)	1,5
Vêtements normaux	1
Manteau avec capuchon	1
Mouchoirs	0,1
Pipe et herbe à pipe (dans bourse)	0,2
Anneau unique (dans une poche)	-
Malus d'encombrement : 0	<b>TOTAL : 5,3</b>





## 2) Personnages non-joueurs

En plus des personnages prétirés des pages précédentes, on trouvera ici un certain nombre d'individus typiques d'un monde médiéval fantastique. Ils sont moins détaillés que les précédents, mais peuvent aider un meneur à improviser quelques rencontres, ou, encore une fois, servir d'inspiration. A noter que ce sont tous des « débutants », ou individus de base – un peu caricaturaux. Pour avoir des individus plus expérimentés, augmenter le FAVIS et les compétences qui servent le plus.

### a) Humains

Les personnages les plus courants dans la plupart des mondes médiévaux-fantastiques, et en particulier la Terre du Milieu.

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Bandit (chef) Taille : 1 m 80 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 9	F 6 A 6 V 6 I 5 S 6	Armes 1MT (12) – Corps à corps (7) – endurance (7) Discrétion (10) – grimper (7) – projectiles (10) Domination (13) Evaluation (10) – herbes utiles (5) Equitation (5) – perception (10)	Epée large, arc long Cuir rigide + casque et autres Cheval
Bandit (quelconque) Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 6 A 5 V 5 I 4 S 5	Armes 1MT (7) – Corps à corps (5) – endurance (5) Discrétion (5) – grimper (3) – projectiles (5) Domination (5) Evaluation (5) – herbes utiles (3) Perception (5)	Epée courte ou large, arc court Veste cuir souple
Chasseur Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 7	F 5 A 6 V 4 I 5 S 6	Armes 1MT (5) – endurance (5) – nager (5) Discrétion (5) – grimper (5) – projectiles (7) Négociation (3) Herbes utiles (3) Perception (7)	Dague, arc long Veste cuir souple
Dirigeant (maire...) Taille : 1 m 80 Poids : 75 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 5 A 5 V 6 I 5 S 6	Armes 1MT (7) Projectiles (5) – grimper (5) Négociation (13) — Manipulation verbale (7) Autres régions (7) – évaluation (7) Equitation (7) – perception (7)	Epée courte, arc court Cheval
Espion Taille : 1 m 70 Poids : 65 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 5 A 5 V 6 I 6 S 6	Armes 1MT (7) – Corps à corps (5) – endurance (5) Discrétion (10) – grimper (3) – mécanismes (5) Négociation (5) – Manipulation verbale (14) Autres régions (7) Equitation (5) – perception (10)	Epée courte Veste cuir souple Outils de crochetage Bourse à herbes avec poison ou drogues...
Fermier Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 6 A 4 V 5 I 4 S 6	Armes hast (5) – endurance (5) Grimper (5) Négociation (3) Herbes utiles (7) Perception (5)	Fourche Veste cuir souple
Forestier (bûcheron) Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 6 A 5 V 4 I 5 S 6	Armes 2M (7) – armes 1MT (3) – endurance (7) Discrétion (3) – grimper (10) – projectiles (3) Domination (3) Herbes utiles (5) Perception (7)	Haches (à une ou deux mains) Veste cuir souple Corde (15 m)
Marchand Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 5 A 5 V 6 I 6 S 5	Armes 1MT (3) – endurance (3) Course (3) – grimper (3) Négociation (7) – Manipulation verbale (5) Autres régions (5), évaluation (7) Equitation (5) – perception (3)	Dague Bonne bourse ! Cheval ou chariot
Soigneur Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 5 S 5	Armes 1MT (3) – endurance (5) Course (3) – discrétion (5) — grimper (3) Manipulation verbale (7) Herbes utiles (7) Perception (3) – soins (10)	Dague Trousse de soins Bourse à herbes
Soldat (cavalier) Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 12	F 5 A 5 V 5 I 5 S 6	Armes hast (7) – armes 1MT (5) – endurance (5) Grimper (3) – projectiles (5) Domination (3) Equitation (7) – perception (5) – soins (3)	Epée large, lance, arc court/long Cuir rigide (plastron), écu, casque, brassières, jambières Cheval

Soldat (éclaireur) Taille : 1 m 70 Poids : 65 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 5 A 5 V 4 I 5 S 6	Armes 1MT (5) – Corps à corps (3) – endurance (5) Discrétion (7) – grimper (5) – projectiles (7)  Equitation (5) – perception (7) – survie en nature (5)	Epée courte Arc court/long Veste cuir souple Cheval parfois
Soldat (fantassin) Taille : 1 m 75 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 11	F 6 A 5 V 5 I 5 S 4	Armes 1MT (7) – Corps à corps (5) – endurance (5) Course (3) – grimper (3) – projectiles (3) Domination (3)  Perception (3)	Epée courte ou large, arc court Casque + écu + cuir rigide (plastron)
Soldat (officier) Taille : 1 m 80 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 13	F 6 A 5 V 6 I 5 S 5	Armes 1MT (12) – Corps à corps (7) – endurance (10) Course (3) – grimper (5) – projectiles (7) Domination (10)  Equitation (5) – perception (5) – soins (5)	Epée large, arc long Cotte de mailles (veste), casque, brassières, jambières, écu
Sorcier (magicien) Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 6 S 5	Armes 1MT (3) Discrétion (3) – grimper (3) Manipulation verbale (5) Herbes utiles (5) – autres régions (7) – sorcellerie (10) Magie des ténèbres (7) – perception (5)	Dague Bourse à herbes + poisons
Voleur/cambrioleur Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 5 A 4 V 3 I 3 S 4	Armes 1MT (5) – Corps à corps (3) – endurance (3) Discrétion (10) – grimper (7) – mécanismes (7) Manipulation verbale (5) Evaluation (7) Perception (10)	Dague, fronde Outils de crochetage Corde (15 m)



### b) Hobbits

Peu aventureux dans l'ensemble, ils donnent parfois quelques individus exceptionnels... des interlocuteurs à ne pas négliger.

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Fermier Taille : 1 m 00 Poids : 30 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 4 S 6	Armes 1MC (5) Discrétion (5) – grimper (5) – projectiles (5) Négociation (5) Herbes utiles (7) Perception (7) – survie en nature (7)	Bâton, outils...
Garde (shiriff) Taille : 1 m 10 Poids : 30 kg Encombrement : 1 Défense : 7	F 4 A 6 V 5 I 4 S 5	Armes 1MC (3) Discrétion (7) – grimper (5) – projectiles (10) Herbes utiles (3) Perception (5) – survie en nature (3)	Arc court, gourdin Veste cuir souple
Soigneur Taille : 1 m 00 Poids : 20 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 3 A 6 V 6 I 4 S 7	Armes 1MT (3) Discrétion (7) – grimper (5) – projectiles (5) Manipulation verbale (5) Herbes utiles (10) Perception (7) – survie en nature (10)	Dague, fronde Trousse de soins Bourse à herbes
Voleur Taille : 1 m 10 Poids : 25 kg Encombrement : 0 Défense : 7	F 3 A 7 V 5 I 4 S 7	Armes 1MT (3) Discrétion (10) – grimper (7) – projectiles (7) Herbes utiles (5) Perception (10) – survie en nature (7)	Dague, fronde



### c) Nains

Très spécialisés, c'est pour eux qu'on trouvera le moins de variété...

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Combattant Taille : 1 m 50 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 10	F 7 A 4 V 7 I 4 S 4	Armes 2M (10) – endurance (10) – forge (5) Course (3) – grimper (3) Domination (10) – Négociation (5) Evaluation (3) Perception (3)	Hache Cotte de mailles complète (+ casque)
Forgeron Taille : 1 m 40 Poids : 80 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 7 A 4 V 7 I 6 S 4	Armes 1MC (7) – endurance (5) – forge (10) Mécanismes (5) Négociation (5) Evaluation (10) – magie runique (10) Perception (5)	Marteau de guerre Veste de cuir souple Outils de forgeron
Marchand Taille : 1 m 40 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 11	F 6 A 4 V 7 I 5 S 4	Armes 1MC (7) – endurance (5) – forge (5) Course (3) – grimper (3) Négociation (10) – Manipulation verbale (7) Evaluation (10) – autres régions (5) Perception (5)	Marteau de guerre Veste de mailles, écu Bourse conséquente...

d) *Elfes*

Les plus difficiles à décrire, car les plus rares, et aussi les plus vieux et expérimentés... En moyenne les personnages résumés ici sont assez expérimentés, mais bien que rares, il y a aussi des « jeunots »... comme certains aventuriers.

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Barde Taille : 1 m 90 Poids : 75 kg Encombrement : 0 Défense : 7	F 4 A 7 V 7 I 5 S 7	Armes 1MT (5) – endurance (10) – nager (10) Discrétion (10) – grimper (10) – projectiles (10) Négociation (10) – Manipulation verbale (15) Autres régions (10) Equitation (10) – magie elfique (10) – musique (10)	Epée courte/longue +1, arc long +1 Instrument de musique +1 Cheval (parfois elfique)
Combattant Taille : 1 m 90 Poids : 80 kg Encombrement : 1 Défense : 15	F 5 A 7 V 5 I 5 S 6	Armes 1MT (10) – nager (5) Discrétion (15) – grimper (10) – projectiles (15) Domination (5) Herbes utiles (5) Magie elfique (5) – perception (10)	Epée longue +1, arc long +1 Cotte de mailles, casque, brassières, jambières, écu, tous de qualité (+1 chaque => défense = 8)
Eclaireur (Sylvain) Taille : 1 m 80 Poids : 60 kg Encombrement : 0 Défense : 9	F 4 A 7 V 4 I 5 S 7	Armes 1MT (5) – nager (10) Discrétion (20) – grimper (15) – proj. (15) – gym. (10) Herbes utiles (10) Magie elfique (10) – perception (10) – survie nat. (10)	Epée courte +1, arc long +1 Veste de cuir souple +1 (défense : 2) Corde elfique (10 m, 1 kg, nœud se défait sur demande 1 fois/jour) Manteau elfique (discrétion +5)
Erudit/mage Taille : 1 m 90 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 5	F 4 A 5 V 6 I 7 S 6	Armes 1MT (5) Discrétion (10) – grimper (5) – projectiles (5) Négociation (10) – Manipulation verbale (10) Histoire (10) – haute magie (20) – autres régions (10) Magie elfique (20) – perception (5) – per. magie (10)	Epée courte +1, arc long +1 Parfois parchemins magiques divers
Forgeron (Noldo) Taille : 2 m Poids : 90 kg Encombrement : 0 Défense : 8	F 6 A 6 V 6 I 6 S 6	Armes 1MC (5) – armes 1MT (10) – forger (20) Discrétion (10) – grimper (10) – projectiles (10) Manipulation verbale (10) Magie runique (20) Magie elfique (10) – perception (10) – per. Magie (10)	Marteau et outils de forgeron de qualité (+1) Epée longue +1, arc long +1 Veste de cuir souple +1 (défense : 2)
Marin (Sinda) Taille : 1 m 90 Poids : 80 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 6 A 6 V 6 I 5 S 7	Armes 1MT (10) – nager(20) Discrétion (10) – grimper (15) – projectiles (15) Négociation (10) – Manipulation verbale (10) Autres régions (10) Embarcation (20) – magie elf. (10) – perception (20)	Epée courte +1, arc long +1 Corde elfique (10 m, 1 kg, nœud se défait sur demande 1 fois/jour) Instrument de musique +1
Soigneur Taille : 1 m 90 Poids : 70 kg Encombrement : 0 Défense : 6	F 4 A 6 V 7 I 5 S 7	Armes 1MT (5) Discrétion (10) – grimper (10) – projectiles (10) Manipulation verbale (15) Herbes utiles (20) Magie elfique (10) – magie des soins (20) – soins (20)	Dague +1, arc long +1 Trousse de soins +1 Bourse à herbes de qualité (herbes se conservent 3 x plus longtemps)



e) *Orcs*

Hé oui, j'ai mis les orcs avec les personnages et non dans le bestiaire, d'abord parce qu'ils ne sont pas juste de la chair à bourrin, et il est toujours très intéressant de faire des interactions autrement qu'avec des armes – menaçants, retors, calculateurs... sont des qualificatifs qui peuvent s'appliquer à certains d'entre eux, ce ne sont pas que des machines à tuer !

Et puis je les ai mis là car ils sont assez courants, et plutôt variés. Après tout, ce ne sont que des elfes revus et modifiés il y a de cela bien longtemps...

Personnage	FAVIS	Compétences principales	Equipement particulier
Chef de bande Taille : 1 m 70 Poids : 70 kg Encombrement : 1 Défense : 9	F 6 A 4 V 5 I 4 S 4	Armes 1MT (10) – Corps à corps (10) – endurance (7) Course (5) – grimper (5) – projectiles (5) Domination (15) Herbes utiles (5) Perception (5) – soins (5)	Cimeterre, arc court Veste cuir rigide, casque, brassières, jambières, targe Bourse à herbes (remèdes orcs)
Pisteur Taille : 1 m 30 Poids : 40 kg Encombrement : 0 Défense : 8	F 4 A 5 V 3 I 3 S 6	Armes 1MT (5) – Corps à corps (3) – endurance (5) Course (5) – grimper (7) – projectiles (7) Herbes utiles (3) Perception (10) – survie en nature (5)	Cimeterre, arc court Veste cuir souple, targe Bourse à herbes (poisons)
Soldat de base Taille : 1 m 50 Poids : 50 kg Encombrement : 1 Défense : 9	F 5 A 4 V 4 I 3 S 4	Armes 1MT (7) – Corps à corps (5) – endurance (5) Course (3) – grimper (3) – projectiles (5) Domination (5) Perception (3)	Cimeterre, arc court Veste cuir rigide, casque, brassières, jambières, targe
Uruk (combattant) Taille : 1 m 70 Poids : 75 kg Encombrement : 1 Défense : 12	F 6 A 5 V 5 I 5 S 4	Armes 1MT (10) – Corps à corps (5) – endurance (10) Discrétion (5) – grimper (5) – projectiles (7) Domination (14) Perception (5)	Epée longue, arc long Veste cuir rigide, casque, brassières, jambières, écu
Uruk (élite) Taille : 1 m 80 Poids : 90 kg Encombrement : 1 Défense : 13	F 7 A 5 V 6 I 6 S 4	Armes 1MT (15) – Corps à corps (7) – endurance (10) Discrétion (7) – grimper (7) – projectiles (10) Domination (22) Autres régions (5) – herbes utiles (5) Perception (7) – soins (5)	Epée longue, arc long Cotte de mailles, casque, brassières, jambières, écu Bourse à herbes (poisons, remèdes orcs)



### 3) Bestiaire

Bêtes plus ou moins sauvages et féroces, ou monstres sanguinaires qui ne connaissent que la loi du plus fort, ils illustrent le côté dangereux des mondes fantastiques. Source de frisson ou de défolement, il faut savoir s'en servir, mais avec raison : le jeu de rôle de type « hack 'n slash » (baston, quoi), s'il plaît à certaines catégories de joueurs (et il n'y a pas de mal à ça), finit toujours par lasser... Et puis les jeux vidéo sont plus appropriés pour ça.

#### a) Animaux

Ne sont notés ici que ceux ayant le plus de chance d'avoir une influence sur la vie des aventuriers...

Créature	FAVIS	Compétences principales	Particularités, comportement
Aigle Taille : 60 – 90 cm Poids : 3 – 6 kg Mouvement : 50 m/r Défense : 5	F 2 A 5 V 5 I 0 S 12	Corps à corps (15), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) Perception (20) – survie en nature (10)	Vue à distance incomparable Agressif si dérangé
Ane, mule, bardot Taille (g.) : 1 – 1,6 m Poids : 150 – 600 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 11 A 5 V 4 I 0 S 4	Corps à corps (7), dégâts x 1 – endurance (15) Course (10) – discrétion (5) Domination (3) Perception (5) – survie en nature (7)	Domestique le plus souvent Mule (stérile) = âne x jument Bardot (stérile) = ânesse x cheval
Bœuf, taureau Taille (g.) : 1,3 – 1,7 Poids : 0,2 – 1,5 T Mouvement : 25 m/r Défense : 7	F 15 A 4 V 3 I 0 S 3	Corps à corps (3), dégâts x 3 – endurance (20) Course (7) Domination (7) Perception (5) – survie en nature (5)	Domestique, il existe aussi des troupeaux de buffles ou bisons, très nombreux, nécessitant de vastes étendues herbeuses
Cerf Taille (g.) : 0,8 – 1,5 Poids : 80 – 200 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 9 A 6 V 5 I 0 S 7	Corps à corps (7), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) Domination (7) Perception (10) – survie en nature (10)	Craintif, peut être agressif si acculé, ou au moment du brame
Cheval Taille (g.) : 1,4 – 1,8 Poids : 300 – 1000 kg Mouvement : 35 m/r Défense : 5	F 12 A 5 V 4 I 0 S 4	Corps à corps (10), dégâts x 2 – endurance (10) Course (10) Domination (7) Perception (5) – survie en nature (10)	Domestique le plus souvent, il existe aussi des troupeaux sauvages, très craintifs
Chouette/hibou Taille : 20 – 70 cm Poids : 0,1 – 3 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 1 A 7 V 3 I 0 S 15	Corps à corps (10), dégâts x 0,5 – endurance (5) Course (10) – discrétion (10) Perception (20) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /10), ouïe incroyablement fine Agressif si dérangé, pour les plus gros, sinon craintif
Faucon/buse Taille : 25 – 60 cm Poids : 0,12 – 1,7 kg Mouvement : 50 m/r Défense : 7	F 1 A 7 V 3 I 0 S 10	Corps à corps (10), dégâts x 0,5 – endurance (5) Course (10) – discrétion (5) Perception (15) – survie en nature (10)	Excellente vue à distance Craintif
Loup Taille : 1 m – 1,20 m Poids : 25 – 40 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 6	F 5 A 5 V 5 I 0 S 7	Corps à corps (7), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) – discrétion (5) Domination (5) Perception (10) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Craint l'homme (sauf individus isolés) En meute (10-20 membres) souvent
Lynx Taille : 50 cm – 1 m Poids : 10 – 25 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 13	F 5 A 12 V 4 I 1 S 12	Corps à corps (7), dégâts x 2 – nager (10) Course (10) – grimper (15) – discrétion (15) Domination (5) Perception (15) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /5), ouïe extrêmement fine Discret, craintif, agressif si acculé seulement
Ours brun (grizzly) Taille : 2 – 3 m Poids : 200 – 400 kg Mouvement : 40 m/r Défense : 9	F 15 A 5 V 8 I 0 S 7	Corps à corps (15), dégâts x 3 – endurance (15) Course (5) – grimper (5) Domination (10) Perception (10) – survie nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Agressif

Ours noir (baribal) Taille : 1,20 – 2 m Poids : 60 – 200 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 12 A 6 V 7 I 0 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 2 – endurance (10) Course (5) – grimper (15) Domination (5)  Perception (10) – survie nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Agressif si menacé / dérangé
Poney Taille (g.) : 1 – 1,4 m Poids : 150 – 300 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 6	F 10 A 6 V 5 I 0 S 5	Corps à corps (5), dégâts x 1 – endurance (10) Course (10) – discrétion (5) Domination (3)  Perception (5) – survie en nature (10)	Domestique le plus souvent, il existe aussi des troupeaux sauvages, très craintifs
Puma Taille : 1 – 2 m Poids : 40 – 100 kg Mouvement : 40 m/r Défense : 7	F 12 A 10 V 7 I 1 S 10	Corps à corps (15), dégâts x 3 – nager (10) Course (10) – grimper (15) – discrétion (10) Domination (10)  Perception (15) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /5) Discret, solitaire, fuit l'homme ; agressif si dérangé, individus isolés
Sanglier Taille : 1 – 1,8 m Poids : 60 – 200 kg Mouvement : 25 m/r Défense : 7	F 10 A 4 V 7 I 0 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 1 – endurance (15) Course (5) – discrétion (5) Domination (7)  Perception (10) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Agressif si dérangé, ou si petits menacés
Serpent (vipère) Taille : 40 – 70 cm Poids : 100 – 200 g Mouvement : 20 m/r Défense : 7	F 0 A 10 V 1 I 0 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 0,5 – endurance (5) Course (10) – discrétion (10)  Perception (10) – survie en nature (10)	Très craintive, attaque uniquement si elle se sent agressée Poison mortel (niveau 2, rapidité = 1 heure)

## CARCHAROTH



## b) Animaux sociaux en grand nombre

On pourra trouver ici une manière de gérer les animaux en gros groupes, qu'il est très difficile voire illusoire de tuer tous. Ce qui évite d'avoir à gérer des combats trop longs ou compliqués. On fait une unique attaque pour l'ensemble du groupe, sur chaque personnage sur leur chemin.

Le nombre entre parenthèses indique la taille minimale du groupe (enfin... un ordre d'idée) pour pouvoir utiliser les compétences et « particularités de groupe » décrites ci-dessous. Quand il n'y a pas de nombre (insectes) il faut penser à des tapis ou nuées d'insectes.

Les capacités (FAVIS et mouvement/défense) concernent des individus – si F=0, la moindre attaque réussie supprime un individu. Sur les insectes il ne peut y avoir d'attaque traditionnelle (avec arme normale) : seuls magie et éléments sont efficaces.

Créature	FAVIS	Compétences principales	Particularités, comportement
Arachnides (30 +) Volume : 1 m <sup>2</sup> Poids : 1 kg Mouvement : 1 m/r Défense : 5	F 0 A 5 V 1 I 0 S 10	Corps à corps (10), dégâts /4, poison nv 3 - 10 mn Course (5) – Discrétion (10) – Grimper (20/a., 5/s.)  Perception (10)	Grosses araignées (mygales) dans lieux sombres et humides (cavernes), ou scorpions dans zones plus sèches Se laissent tomber sur leurs proies (araignées) ou émergent de cachettes
Bisons (10 +) Volume : 10 x 10 m Poids : 5 T Mouvement : 25 m/r Défense : 7	F 15 A 4 V 3 I 0 S 3	Corps à corps (20), dégâts x 4 (piétinement) Course (5) Domination (20)  Perceptions (3)	Troupeaux en déplacement Souvent un ou plusieurs individus dirigent le troupeau, qui peut s'arrêter voire s'éparpiller s'ils meurent Craignent le feu
Insectes (volants) Volume : 1 m <sup>3</sup> Poids : 100 g Mouvement : 10 m/r Défense : -	F 0 A 10 V 1 I 0 S 10	Corps à corps (10), dégâts x 1, poison nv 1 - 1 mn Course (10)  Perception (10)	Nuées de guêpes, abeilles... La défense de leurs cibles baisse de 1 chaque round (sauf magie) Le poison (niveau) est cumulatif Affectés par feu, froid, fumée, eau...
Insectes (terrestres) Volume : 1 m <sup>2</sup> Poids : 100 g Mouvement : 1 m/r Défense : -	F 0 A 10 V 1 I 0 S 10	Corps à corps (10), dégâts x 1 Course (10)  Perception (10)	Nuées de fourmis... La défense de leurs cibles baisse de 1 chaque round (sauf magie) Rongent matériaux organiques Affectés par feu, froid, fumée, eau...
Piranhas (30 +) Volume : 3 m <sup>3</sup> Poids : 1 kg Mouvement : 10 m/r Défense : 7	F 0 A 7 V 2 I 0 S 15	Corps à corps (10), dégâts x 1 – Natation (15) Course (10) – Discrétion (5) Domination (5)  Perceptions (15)	Seules armure et magie comptent dans la défense contre ces attaques Agressifs, attirés par le sang ou autre nourriture
Rats (10 +) Volume : 1 x 1 m Poids : 3 kg Mouvement : 10 m/r Défense : 10	F 1 A 10 V 2 I 0 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 1 – Natation (10) Course (5) – Grimper (10) – Gymnastique (5)  Perception (5)	L'Adresse est divisée par trois (défense) contre ces attaques Dégâts sur vêtements, affaires... Nyctalope (malus obscurité /3)
Requins (10 +) Volume : 10 m <sup>3</sup> Poids : 1 T Mouvement : 10 m/r Défense : 10	F 10 A 7 V 3 I 0 S 10	Corps à corps (15), dégâts x 2 – Natation (15) Course (15) Domination (20)  Perception (15)	L'Adresse est divisée par trois (défense) contre ces attaques Nyctalope (malus obscurité /3) Agressifs, attirés par le sang ou autre nourriture

## c) Créatures fantastiques

Créatures plus ou moins intelligentes, mais totalement étrangères à notre monde.

Créature	FAVIS	Compétences principales	Particularités, comportement
Aigle géant Taille : 3 – 5 m Poids : 100 – 300 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 20	F 20 A 20 V 15 I 10 I 20	Corps à corps (20), dégâts x 4 – endurance (20) Course (20) Négociation (20) Histoire (20) – connaissances variées (15) Perceptions (25) – survie en nature (25)	Nyctalope (malus obscurité /2) Vision : malus distance /10 S'ils volent => mouvement x 5
Araignée géante Taille : 1 – 1,5 m Poids : 30 – 100 kg Mouvement : 20 m/r Défense : 7	F 5 A 6 V 5 I 4 S 7	Corps à corps (7), dégâts x 1 – endurance (5) Course (5) – discrétion (10) – grimper (15)  Perception (7) – survie en nature (5)	Nyctalope (malus obscurité /2), toile Vit en colonies le plus souvent Possède deux poisons (niveau 4, rapidité = 1 round) : un pour paralyser, un pour tuer

Cheval elfique Taille : 1,5 – 1,8 m Poids : 300 – 700 kg Mouvement : 40 m/r Défense : 7	F 13 A 7 V 7 I 2 S 5	Corps à corps (15), dégâts x 2 – endurance (15) Course (15)  Perception (10) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /2) Domestique, intelligent, très loyal... et très rare
Dragon (gros) Taille : 20 – 30 m Poids : 30 – 50 T Mouvement : 20 m/r Défense : 40	F 40 A 5 V 20 I 15 S 20	Corps à corps (40), dégâts x 7 – endurance (30) Course (10) – feu (40), dégâts x 7, 15 m de rayon Domination (20) – Manipulation verbale (30) Sorcellerie (30) Perceptions (30)	Nyctalope (malus obscurité /10) Certains crachent du feu (1 fois/mn) Souvent, zone vulnérable (défense nulle) dans leur armure S'ils volent => mouvement x 5
Dragon (petit) Taille : 10 – 20 m Poids : 10 – 30 T Mouvement : 20 m/r Défense : 30	F 30 A 7 V 12 I 10 S 15	Corps à corps (30), dégâts x 5 – endurance (20) Course (10) – feu (30), dégâts x 5, 10 m de rayon Domination (15) – Manipulation verbale (20) Sorcellerie (20) Perceptions (20)	Nyctalope (malus obscurité /10) Certains crachent du feu (1 fois/mn) Souvent, zone vulnérable (défense nulle) dans leur armure S'ils volent => mouvement x 5
Ent Taille : 5 – 20 m Poids : 5 – 30 T Mouvement : 30 m/r Défense : 15	F 25 A 3 V 10 I 5 S 7	Corps à corps (25), dégâts x 4 – endurance (25) Course (10) – lancé (20), dégâts x 3 (gros rochers) Négociation (10) Herbes utiles (20) Perception (5) – survie en nature (15)	Très pacifique et lent (décisions) Dégâts diminués d'un rang (x2 => x1...) sauf pour les haches (ou ~) Au contact bâtiments, fragilisation (Hte magie/Force), niveau = Force/5
Féroce ailé Taille : 3 – 5 m Poids : 200 – 500 kg Mouvement : 20 m/r Défense : 15	F 15 A 10 V 5 I 3 S 10	Corps à corps (15), dégâts x 3 – endurance (10) Course (10) Domination (10)  Perceptions (20) – survie en nature (10)	Nyctalope (malus obscurité /5) Vision : malus distance /5 S'ils volent => mouvement x 5
Géant Taille : 5 – 10 m Poids : 3 – 10 T Mouvement : 30 m/r Défense : 10	F 20 A 4 V 5 I 4 S 5	Armes/Corps à corps (20), dégâts x 4 – endurance (10) Lancé (10), dégâts x 3 (gros rochers) Domination (10) Herbes utiles (5) Perception (3) – survie en nature (5)	Nyctalope (malus obscurité /2) Pas agressif, mais aime la solitude. Certains ont des relations avec des elfes ou autres
Huorn (arbre éveillé) Taille : 5 – 20 m Poids : 5 – 30 T Mouvement : 20 m/r Défense : 12	F 20 A 2 V 7 I 3 S 5	Corps à corps (10), dégâts x 4 – endurance (20)  Sorcellerie (10) / Perturbation parfois Perception (5)	Très agressif envers tout ce qui marche sur deux pattes Dégâts diminués d'un rang (cf. Ent) Certains arbres vraiment noirs peuvent faire de la magie
Oliphant (Mûmakil) Taille (g.) : 5 – 10 m Poids : 10– 50 T Mouvement : 20 m/r Défense : 15	F 25 A 5 V 3 I 1 S 5	Corps à corps (30), dégâts x 5 – endurance (20) Course (10)  Perception (5) – survie en nature (15)	Utilisé par des Sudérons comme « char d'assaut », avec souvent des archers sur son dos (dans nacelle)
Troll de combat Taille : 3 – 4 m Poids : 1 – 2 T Mouvement : 20 m/r Défense : 12	F 15 A 5 V 5 I 4 S 5	Armes/Corps à corps (20), dégâts x 3 – endurance (10)  Domination (15)  Perception (3)	Nyctalope (malus obscurité /2) Peut agir en plein jour Porte souvent une armure
Troll des cavernes Taille : 3 – 4 m Poids : 1 – 2 T Mouvement : 20 m/r Défense : 9	F 15 A 4 V 5 I 3 S 4	Armes/Corps à corps (15), dégâts x 3 – endurance (10) Course (5) Domination (10)  Perception (3)	Nyctalope (malus obscurité /3) Se transforme en pierre au soleil Vit sous terre, dans des cavernes
Troll quelconque Taille : 2,5 – 3 m Poids : 300 – 1000 kg Mouvement : 15 m/r Défense : 7	F 12 A 4 V 5 I 3 S 4	Armes/Corps à corps (10), dégâts x 2 – endurance (10) Discrétion (3) Domination (5)  Perception (3)	Nyctalope (malus obscurité /3) Se transforme en pierre au soleil Vit en forêt/montagnes, à proximité de cavernes Agressif (faim !)
Warg Taille : 1,20 – 1,50 m Poids : 50 – 120 kg Mouvement : 30 m/r Défense : 7	F 7 A 5 V 5 I 1 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 2 – endurance (20) Course (10) – discrétion (5) Domination (10)  Perception (10) – survie en nature (5)	Nyctalope (malus obscurité /2) Sert de monture aux orcs, ou sert les intérêts de sorciers Le corps disparaît quand il est mort, pour les individus enchantés

#### d) Morts-vivants

Tous les morts-vivants, sans exception, génèrent autour d'eux une aura permanente de peur, comme le sort de *Sorcellerie* du même nom. Mais l'intensité n'est pas la même pour tous. Autrement dit, le niveau de cette peur peut varier, et certaines créatures peuvent même masquer leur pouvoir (niveau variable...). La portée maximale de cette aura de peur est de 10 m/niveau. Tous les 10 m de distance à la créature, le niveau de la peur diminue de 1. Cette aura fait fuir les animaux naturels.

Certaines armes sont moins efficaces sur les morts-vivants. Ou bien les dégâts sont réduits d'un ou plusieurs rangs ( $x3 \Rightarrow x2 \Rightarrow x1 \Rightarrow /2 \Rightarrow /3 \Rightarrow /4...$ ) ; ou bien même seules les armes magiques peuvent les affecter. Les armes magiques sont celles faites d'un métal magique comme le mithril, ou celles ayant reçu un enchantement. Pas juste celles ayant un bonus suite à la compétence de leur créateur.

En revanche, les spectres ou fantômes sont fréquemment affectés par la lumière naturelle (soleil) ou la lumière des arbres ou équivalent (magie de lumière « bonne ») – spectres seulement. Les différents effets possibles sont les suivants :

- En présence lumière magique (voire feu pour certains...) : test de Volonté, si raté, malus = marge de ratage.
- Doublement du niveau de certains sorts de lumière : Eclair lumineux, Aura... (talent « Maîtrise de la lumière »).
- Diminution de 1 (crépuscule) à 10 (plein soleil de midi) à Force, Volonté, et Sens. A 0 la créature est dissipée ( $\Rightarrow$  nuit)

Enfin, leur perception est magique – ils « sentent » les vivants. Il n'y a donc aucune possibilité de se cacher sauf avec la magie ou quelque chose de vivant (plantes...). Bien entendu, les malus d'obscurité n'ont aucun sens pour eux !

Créature	FAVIS	Compétences principales	Particularités, comportement
Esprit des marais Taille : 1,5 – 2 m Poids : - Mouvement : 15 m/r Défense : 7	F 10 A 5 V 10 I 5 S 10	Corps à corps (10), dégâts x 1 – Natation (10) Manipulation v. (10) Perception (10) – Magie ténèbres/envoûtement (10)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>3</b> Affecté seulement par la magie (armes ou sorts) et le soleil/lumière (sous l'eau, effet lumière /2)
Fantôme (faible) Taille : 1,5 – 2 m Poids : - Mouvement : 15 m/r Défense : 7	F 10 A 5 V 5 I 5 S 5	Arme au choix (10) Arme au choix (10) Manipulation v. (10) Histoire (10) – Connaissances variées (10) Perception (10)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>1</b> Affecté seulement par la magie (armes ou sorts) et le soleil Equipé d'armes fantomatiques
Fantôme (puissant) Taille : 1,5 – 2 m Poids : - Mouvement : 20 m/r Défense : 10	F 15 A 10 V 10 I 10 S 10	Arme au choix (20), dégâts + 1 rang Arme au choix (20), dégâts + 1 rang Négociation (20) – Manipulation v. (20) Haute magie (10) – Histoire (20) – Connaissance (20) Perception (15) – Perception magie (15)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>0 à 3</b> Affecté seulement par la magie (armes ou sorts) et le soleil Equipé d'armes fantomatiques
Spectre (faible) Taille : 1,5 – 2 m Poids : 0 – 100 kg Mouvement : 15 m/r Défense : 10	F 10 A 5 V 5 I 5 S 5	Corps à corps (15), dégâts x 2 – Arme au choix (15) Grimper (10) – Arme au choix (15) Domination (10) Perception + magie (10) – Magie des ténèbres (5)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>3</b> Affecté seulement par la magie (armes ou sorts) et le soleil/lumière A priori équipé d'armes magiques
Spectre (puissant) Taille : 1,5 – 2 m Poids : 0 – 100 kg Mouvement : 20 m/r Défense : 15	F 15 A 10 V 10 I 10 S 10	Corps à corps (20), dégâts x 3 – une arme (20), dgt+1 Grimper (15) – Discrétion (10) – une arme (20), dgt+1 Domination (20) – Manipulation v. (10) Sorcellerie (20) Perception + m. (15) – M. ténèbres (15) – Survie (10)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>0 à 5</b> Affecté seulement par la magie (armes ou sorts) et le soleil/lumière A priori équipé d'armes magiques
Squelette Taille : 1,5 – 2 m Poids : 10 – 20 kg Mouvement : 5 m/r Défense : 5	F 10 A 2 V 1 I 1 S 5	Corps à corps (10), dégâts x 1 – Arme au choix (10) Grimper (5) – Arme au choix (10) Perception (5)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>1</b> Ils sont légers : Force = 2 pour les pousser/renverser (et ~) Armes perforantes : dégâts – 5 rangs Armes tranchantes : dégâts – 3 rangs
Zombie Taille : 1,5 – 2 m Poids : 50 – 100 kg Mouvement : 5 m/r Défense : 7	F 10 A 2 V 1 I 1 S 5	Corps à corps (10), dégâts x 1 – Arme au choix (10) Grimper (5) – Arme au choix (10) Perception (5)	Aura de <b>peur</b> de niveau <b>1</b> Armes perforantes : dégâts – 5 rangs Armes tranchantes : dégâts – 3 rangs Armes contondantes : dégâts – 1 rang

### e) *Esprits à forme semi-humaine*

Ce sont des esprits qui prennent une forme similaire ou proche de celle de l'homme. Mais leur origine n'est pas humaine, bien que des humains, à l'aide de magie, puissent peut-être se voir confondus avec eux...

Les premiers sont les loups-garous. Ce ne sont pas des humains qui peuvent se transformer en loups, mais plutôt des esprits qui ont une forme intermédiaire, mi-humaine mi-bête. Afin de pouvoir inspirer plus de terreur mais aussi pour des missions en solitaire. Sauron fut autrefois le plus grand chef d'entre eux.

Loup-garou Taille : 2 – 2,5 m Poids : 100 – 200 kg Mouvement : 15 m/r Défense : 15	F 15 A 10 V 10 I 7 S 15	Corps à corps (20), dégâts x 3 – natation (10) Discrétion (15) – grimper (15) Domination (20) Herbes utiles – poisons (10) Perception (15) – magie ténèbres (10) – survie (10)	Le niveau de magie des ténèbres est doublé pour le talent « Hurler » Nyctalope : malus obscurité /5
--	-------------------------------------	--	--

D'autres esprits prennent un aspect moins guerrier mais ils se servent des hommes comme proies habituelles. Plus enclins à tromper voire à jouer, ils prennent des apparences plus variées. De là viennent peut-être aussi les légendes des goules entre autres... Mais ils ne peuvent se transformer en chauve-souris ou autre, sauf éventuellement grâce à l'aide de quelque magie noire.

Vampire/goule Taille : 1,5 – 2 m Poids : 50 – 100 kg Mouvement : 15 m/r Défense : 7	F 10 A 7 V 12 I 12 S 10	Corps à corps (10), dégâts x 1 – arme au choix (10) Arme au choix (10) – discrétion (10) Domination (10) – Manipulation v. (24) Herbes utiles – poisons (15) – sorcellerie (15) Perception (10) – magie des ténèbres (10)	Nyctalope : malus obscurité /5 Sous le soleil : test de Volonté, si raté, malus = marge de ratage
---	-------------------------------------	---	--

### f) *Esprits liés à un élément*

De nombreux esprits se sont incorporés en prenant comme base un élément ou milieu particulier. Leurs formes sont très diverses, liées à leur élément et à leur rôle. S'ils ne sont pas forcément agressifs, au minimum ils chercheront à préserver leur tranquillité ou leur milieu de vie. Et nombreux sont ceux qui ont été séduits par Morgoth et ses pareils.

Démon guerrier Taille : 2 – 3 m Poids : 300 kg – 1 T Mouvement : 15 m/r Défense : 15	F 15 A 5 V 5 I 5 S 5	Corps à corps (20), dégâts x 4 Grimper (5) – lancé (10), dégâts x 3 (gros rochers) Haute magie/maîtrise de la terre (10) Perception (5)	Lié à la terre, ils servent dans les armées de Morgoth et se réfugièrent sous terre à sa chute... Nyctalope : malus obscurité /5
Gardien dans l'eau Taille : 2 - 3 m Poids : 1 – 2 T Mouvement : 10 m/r Défense : 10	F 10 A 5 V 5 I 5 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 1 – natation (20) Perception (12)	Amphibie, défense triplée sous l'eau Attaque avec 2-12 tentacules de 20 m de long (max. : fatigue). Une blessure grave sur tentacule la coupe, mais n'affecte pas les autres, ni le corps.
Huorn (arbre éveillé) Taille : 10 – 20 m Poids : 1 – 30 T Mouvement : 0-20 m/r Défense : 12	F 20 A 2 V 7 I 3 S 5	Corps à corps (10), dégâts x 4 – endurance (20) Perception (5)	Très agressif envers tout ce qui marche sur deux pattes Dégâts diminués d'un rang (cf. Ent) Certains arbres vraiment noirs peuvent faire de la magie
Ondine Taille : 1,5 – 2 m Poids : 50 – 100 kg Mouvement : 15 m/r Défense : 10	F 7 A 10 V 10 I 7 S 7	Corps à corps (10), dégâts x 1 – natation (20) Discrétion (15) Manipulation v. (20) Haute magie/maîtrise eau (10) Perception (10) – magie ténèbres/envoûtement (10)	Esprits joueurs, qui fuient le combat – s'en prennent à des personnes isolées et peuvent aller jusqu'à les noyer

### g) *Esprits majeurs (Maiar), démons, balrogs*

Serviteurs des Valar, ce sont les esprits ou créatures les plus puissantes de la Terre du Milieu. Elles sont par nature immortelles, mais souvent, trop attachées à leur forme corporelle, elles ne peuvent revenir si cette dernière est détruite.

Balrog Taille : 5 – 10 m Poids : 1 – 5T Mouvement : 20 m/r Défense : 40	F 40 A 15 V 25 I 20 S 10	Armes enchantées (40), dégâts x 7 – endurance (30) Course (10) Domination (20) – Manipulation v. (30) Sorcellerie (30) – haute magie/feu (30) Perceptions (10) – magie ténèbres (20) – survie (10)	Nyctalope (malus obscurité /10) Fouet enflammé de 10 m Affectés seulement par la magie S'ils volent => mouvement x 2
---	--------------------------------------	--	---

## XII – Index général

Afin de mieux s’y retrouver dans toutes ces pages, voici, par mot-clé, des renvois vers les pages les plus appropriées. En gras, les pages où le concept recherché fait l’objet d’un chapitre ou sous-chapitre spécifique.

### A

Accessoires	114
Action	<b>10, 27, 34, 39, 45</b>
<i>Annexe</i>	46
<i>Automatique</i>	39
<i>Intense</i>	45
<i>Suspendue</i>	46
Activité	<b>50</b>
<i>Courte</i>	50
<i>Longue</i>	50
<i>Moyenne</i>	50
<i>Ponctuelle</i>	50
Adresse	8
Agression	<b>48</b>
Aman	61
Animaux	154, 156
Arme	27, 29, 44, 112
Armure	113
Corps à corps	27, 29
Assommer	48
Attaque	<b>42, 44</b> , 116
Augmentation	
<i>Capacité</i>	98
<i>Compétence</i>	99
<i>Dégât</i>	44

### B

Béornide	14, 91
Bestiaire	<b>154</b>
Bêtes	<b>58, 86</b> , 89, 91
Blessure	<b>41, 43</b> , 49
<i>Grave</i>	41, 49
<i>Légère</i>	41, 49
<i>Mortelle</i>	42, 49
Boisson	115
Bonus	<b>53</b>

### C

Capacité	8, 11, <b>18, 39</b> , 99
<i>Augmentation</i>	99
<i>Définition</i>	8
<i>Détermination</i>	<b>18</b>
<i>Jet</i>	<b>39</b>
Chant	27, 29
Chat de Tevildo	<b>96</b>
Chat-garou	96
Combat	<b>41, 45</b>
Compétence	10, <b>26</b> , 36, <b>86</b> , 98, 99
<i>Augmentation</i>	99
<i>Modification</i>	98
<i>Sociale</i>	36
<i>Supplémentaire</i>	<b>26</b>
Confiant	9, 19, 53

Connaissance	27, 29
Construction	<b>115, 116</b>
Course	27, 30
Création	<b>12</b>
Créature	156
Culture	<b>12</b>

---

## D

Défaut	20
Défense	<b>44</b>
Défensif	41,45
Dégât	<b>42</b>
Démoralisé	9, 53
Désarmer	48
Désespéré	9, 53
Discretion	27, 30
Domination	27, 30
Don	18
Durée	50, 87, 90

---

## E

Echec	10, 36, 90
Elfe	17
<i>Magie</i>	60, 64
<i>PNJ</i>	152
Embarcation	27, 30
Encombrement	39
Endurance	27, 30
Enthousiaste	9, 53
Equipement	<b>26, 109</b>
Equitation	27, 31
Esquive	27, 31
Etat	<b>9, 49</b>
Etourdi	41, 45
Evaluation	28, 31
Evolution	<b>54, 98</b>
Exceptionnel	36
Expérience	<b>98</b>

---

## F

Faiblesse	20, 82
Fatigue	41, <b>50</b>
Figurant	<b>120</b>
Force	8
Forge	C

---

## G

Gain	54
Gîte	115
Grimper	28, 31
Guérison	51, <b>52</b>
Guerrier	22, 24
Gymnastique	28, 31

---

## H

Herbes utiles	28, 31, 100
Hésitant	9, 53
Hobbit	13
<i>PNJ</i>	151
Humain	14
<i>PNJ</i>	149

---

## I

Immobiliser	48
Immunité	51
Inconscient	41
Initiative	46
Intellect	8

---

## J

Jet	
<i>Action/compétence</i>	10
<i>Dé</i>	10

---

## K

KO	41, 45
----	--------

---

## L

Limite	
<i>Action</i>	38
<i>Magie</i>	57, 89
<i>Moral (modification action)</i>	54
<i>Particularité</i>	22

---

## M

Magicien	19, 22, 24
Magie	<b>57, 60, 86</b>
<i>Aman</i>	61
<i>Bêtes</i>	<b>58, 86</b>
<i>Elfique</i>	60, 64
<i>Energie</i>	<b>57, 87</b>
<i>Haute</i>	67
<i>Limite</i>	57, 89
<i>Moral</i>	<b>54</b>
<i>Naturelle</i>	62
<i>Noire</i>	<b>50</b>
<i>Résistance</i>	<b>59</b>
<i>Rituel</i>	75
<i>Rituelle</i>	28, 32, <b>58, 67</b>
<i>Royale</i>	64
<i>Runique</i>	72
<i>Soin</i>	63
<i>Sorcellerie</i>	81
<i>Spontanée</i>	28, 32, <b>58, 60</b>
<i>Ténèbres</i>	65
<i>Valeur</i>	111
Maladie	<b>50</b>
Maladresse	36
Malus	51, <b>53</b>
Manipulation	28, 32
Manipulation verbale	28, 32
Mécanismes	28, 32

MERP	7
Modificateur	<b>39, 45</b>
Modification	42, 3, <b>53, 99</b>
Moral	9, <b>53, 54, 57</b>
<i>Gain</i>	54
<i>Magie</i>	54
<i>Normal</i>	55
<i>Perte</i>	53
Morts-vivants	158
Motivation	9, <b>53</b>
Musique	27, 29

---

## N

Nain	13
<i>PNJ</i>	151
Natation	28, 32
Nature	28, 33
Négatif	36
Négociation	28, 33
Niveau	
<i>Compétence</i>	10, 34
<i>Magie</i>	57, 90
Nourriture	115

---

## O

Opposition	35
Orc	153

---

## P

Particularité	<b>18</b>
<i>Apprentissage</i>	19, 22
<i>Limite</i>	22
<i>Mentale/mystique</i>	19, 20
<i>Physique</i>	19, 21
<i>Sociale</i>	18, 20
Perception de magie	28, 33
Perceptions	28, 33
Personnage	
<i>Création</i>	<b>12</b>
<i>Débutant</i>	120
<i>Définition</i>	<b>8</b>
<i>Expérimenté</i>	138
<i>Fiche</i>	120, 122
<i>Joueur</i>	<b>120</b>
<i>Non-joueur (PNJ)</i>	<b>149</b>
<i>Particularité</i>	<b>18</b>
<i>Suicidaire</i>	54
Perte	53
<i>Humanité</i>	89
<i>Moral</i>	55
Poids (équipement)	110
Poison	<b>50</b>
Prix	109

---

## Q-R

Race	<b>12</b>
Réduction	51
Région	28, 33

Réputation	56, 99
Résistance	40, <b>59</b>
Résultat	34, 35, 36
Résumé	<b>8</b>
Réussite	37, 44
Rituel	<b>75</b>
Rôdeur	22, 24
Round	<b>45</b>
Royal	64
Rune	72

---

## S

Santé	9, <b>49</b>
Sauron	<b>94</b>
Savoir	8, <b>116</b>
Savoir-faire	8
Score	10, 11, 34
Sens	8
Seuil	11, 34, 35
Social	36
Seigneur	22, 24
Soin	
<i>Magique</i>	63
<i>Normal</i>	28, 33, <b>51</b>
Solidité	110, 115
Sorcellerie	81
Source	111
Spontané	<b>58, 60</b>
Stabilité	<b>49</b>
Suicidaire	54
Surprise	45
Survie en nature	28, 33

---

## T

Taille	45
Talent	18
Temps	45, 111
Ténèbres	65
Tentative	<b>38</b>
Test	11
Tevildo	<b>96</b>
Théâtre	28, 34
Tiers Age	7
Transport	115

---

## U-V

Valeur	111
Virulence	50
Visibilité	39
Vocation	<b>22</b>
Voleur	22, 24
Volonté	8

---

## W-X-Y-Z

Yeux du mort	100
--------------	-----