

TERRES DU MILIEU

RÈGLES DE JEU DÉRIVÉES DE JRTM ET ROLEMASTER

AVERTISSEMENT

Le présent document est un jeu **presque** complet. “presque” car c’est en fait une customisation, un “mod” d’un jeu commercial existant, à savoir rolemaster. Ce qui n’était, au début, qu’une compile de règles perso pour rolemaster, est devenu au fil des ajouts, un jeu totalement différent. Néanmoins, il reste tributaire de ses origines, et pour y jouer, vous aurez besoin d’éléments se trouvant dans les livrets de base de Rolemaster. Rolemaster n’est plus édité en français, mais on peut très bien se servir du matériel de l’édition américaine actuelle.

Je le déconseille aux débutants, car je ne prend pas le temps d’expliquer les mécanismes du jeu, je ne fournis pas d’exemples, etc. J’essaye d’y remédier peu à peu, mais ayant quitté douce vie d’étudiant pour la dure réalité du monde du travail, le temps devient une denrée rare. Le joueur expérimenté, et à plus forte raison, le joueur de rolemaster, ne devrait, lui, n’avoir aucune difficulté à appréhender ces règles. dans le cas contraire, je reste disponible pour répondre à toutes questions : cedric@glorfindel.org

SURVOL DES RÈGLES

La première chose à savoir, c’est que ces modifications de règle, sont des modifications des règles de rolemaster pour jouer dans les Terres du Milieu, et non pas des modifications génériques. Néanmoins, le joueur de Rolemaster “classique” pourra y trouver quelques éléments adaptable à toutes les campagnes, comme les coups critiques localisés.

Mon premier “chantier” fut la création des personnages. J’ai supprimé l’intervention du hasard, multiplié les options historiques, culturelles, raciales, sociales et professionnelles. Si on exclut les modifications sur les caractéristiques, cette partie là est totalement compatible avec rolemaster, en remplacement du niveau 0.

Côté professions, j’ai limité l’accès de la magie aux seuls magiciens. J’ai donc revu le coût des compétences pour les semi-utilisateurs en conséquence.

Sur les combats, j’ai introduit des règles de localisation. Pour cela, j’ai écrit de nouvelles tables de coups critiques, pour les coups critiques de taille, de perforation, de contusion et aux grandes créatures. L’œil averti reconnaîtra des coups critiques issus, bien sûr, de rolemaster, mais aussi de warhammer. J’ai aussi créé des tables d’attaques simplifiés (fortement inspirées de JRTM), mais classée par dégâts (dégâts légers, moyen, importants, etc) plutôt que par type d’arme (tranchante, contondante, etc.).

Sur la magie, peu de changements techniques, un peu plus sur le fond : j’ai supprimé les royaumes de magie, si ça a un sens pour rolemaster en tant que système générique, ça n’en a aucun dans le monde de Tolkien.

REMERCIEMENTS

A tous mes bêta-testeurs, Nicolas “Armanann” pour qui jouer un nain de Im20 est un vrai rôle de composition, Sébastien “Ka-har” qui n’a toujours pas retrouvé la feuille des herbes, Laetitia “Lisilda Corvagin” qui doit ingérer sa dose quotidienne de curly pour stabiliser son humeur, et Raphaël “Menelrann” observateur de l’INSEE égaré en ENDOR.

I . LES PERSONNAGES

I.I LES CARACTÉRISTIQUES

I.I.I DESCRIPTION

La force (FO) : Il ne s'agit pas seulement de la puissance musculaire mais aussi de la capacité à utiliser au mieux les muscles dont on dispose.

La constitution (CO) : La santé générale, la résistance aux maladies, aux poisons et aux dommages.

L'agilité (AG) : Désigne la souplesse d'une personne et l'aisance à se mouvoir.

La dextérité (DX) : L'adresse manuelle, l'habileté.

La rapidité (RP) : C'est une mesure des réflexes et du temps de réaction, de la vivacité.

La perception (PE) : C'est l'efficacité générale des sens.

La volonté (VO) : C'est le self-control, l'auto-discipline, le contrôle de la pensée sur son propre corps, le sang-froid.

Le raisonnement (RS) : C'est l'intelligence, la capacité d'analyse, la déduction.

La présence (PR) : C'est le charisme, l'aura, l'influence, le charme ou le port.

L'empathie (EM) : C'est le lien du personnage avec l'Eä (l'existence), et l'Ainulindalë (la grande musique), sa capacité à les percevoir mais aussi à les altérer, les canaliser, les utiliser, bref pratiquer la magie.

I.I.2 GÉNÉRATION DES CARACTÉRISTIQUES

- Le MJ détermine le nombre de points que les joueurs auront à distribuer dans ses caractéristiques, en fonction de ce qu'il veut pour ses scénarios. Je conseille un nombre compris entre 80 et 100. Avec 100 pts, les PJ seront nettement au dessus du commun des mortels, mais après tout ils sont censés faire des choses qui dépassent le commun des mortels...

- Le joueur distribue ses points dans ses 10 caractéristiques. Pour information, M. tout-le-monde a 20 points et un personnage majeur comme Gandalf a plus de 200 points.

- Le maximum est de 30 et le minimum de 0.

I.2 CHOIX D'UNE RACE

I.2.1 LES ELFES (QUENDI)

LES NOLDORS

Corpulence : De tout les Elfes, ce sont ceux qui ont la corpulence la plus robuste et la plus vigoureuse. Toutefois, ils restent plus minces que les humains

Coloration : La plupart ont une chevelure sombre, et des yeux gris qui trahissent leurs manières orgueilleuses. Les descendant de Fingolfin et de Finarfin ont souvent les cheveux clairs et des yeux bleus car leur sang accuse l'influence des Vanyars

Taille moyenne : mâle : 1m 97; femelle : 1m 85 .

Durée de vie : Immortel.

Capacités spéciales : 1 à 3h de méditation suffit à leur repos quotidien. Ils ne peuvent être malade, ni conserver de cicatrice.

Sous la lumière de la lune ou des étoiles leur vision est parfaite. En d'autres situations, lorsqu'il y a une source de lumière, ils voient parfaitement jusqu'à 15 m et très bien jusqu'à 30 m. Mais dans l'obscurité complète, ils ne sont pas meilleurs que les humains.

LES SINDARS

Corpulence : Mince, comparée à celle des hommes. Ils sont presque aussi grand que les Noldors mais leur corpulence est plus fine. Ils sont plus musclés que les sylvains.

Coloration : Cheveux clairs, pour la plupart, yeux bleus ou gris. Peau claire.

Taille moyenne : mâles : 1m 92 ; femelle : 1 m83.

Durée de vie : Immortels

Capacités spéciales : 1 à 3h de méditation par jour pour unique repos. Résistance aux maladie, aux cicatrices et vision nocturne semblable aux Noldor.

+15 contre toute attaque par froid.

LES SYLVAINS

Corpulence : Beaucoup ont une corpulence frêle. Ils sont minces même pour des critères elfes.

Coloration : De teint coloré, avec des cheveux blonds roux. Il est toutefois difficile de généraliser car les familles sont nombreuses et il existe de grandes variations en leur sein.

Taille moyenne : mâles : 1m80 ; femelle : 1 m75.

Durée de vie : Immortels

Capacités spéciales : 1 à 3h de méditation par jour pour unique repos. Résistance aux maladie, aux cicatrices et vision nocturne semblable aux Noldor.

+10 contre les attaques basées sur le froid.

Ils ont une ouï formidable, même pour des critères elfes. +10 en musique et chant.

LES SEMI-ELFES

Corpulence : Varie en fonction du métissage. Mais ils sont plus robuste que les Elfes et plus minces que les humains. Les hommes avoisinent les 90 kg, les femmes, 65 kg.

Coloration : Teint clair. Généralement, les cheveux sont bruns ou noirs et les yeux gris.

Taille moyenne : mâles : 1m87 ; femelles : 1m78.

Durée de vie : Les Semi-Elfes mortels vivent de 250 à 500 ans.

Capacités spéciales : A la lumière de la Lune ou des étoiles, ils peuvent voir parfaitement jusqu'à 150m. Dans d'autres conditions d'éclairage, leur vision est semblable aux Elfes.

I.2.2 LES HUMAINS (HILDOR OU ATANI).

LES DUNEDAINS

Corpulence : Grande et robuste. Hommes : 102 kg en moyenne ; femmes : 68 kg

Coloration : Yeux gris, noisette, bleus ou verts, cheveux noirs ou marron foncé. La coloration de la peau varie selon les régions : peau blanche pour ceux occupant les contrées d'Eriador ; tannée pour les habitants du sud du Gondor.

Taille moyenne : mâles : 1m92 ; femelles : 1m75.

Durée de vie : De 100 à 300 ans.

Capacités spéciales : Néant.

LES MÉTIS

Corpulence : Vigoureuse.

Coloration : On retrouve à peu près toutes les colorations possibles, en fonction de la région et des origines du métis.

Taille moyenne : mâles : 1m80 ; femelles : 1m65.

Durée de vie : De 80 à 250 ans.

Capacités spéciales : Néant.

LES BEORNIDES

Corpulence : Imposante. Les hommes avoisinent les 100 kg, et les femmes pèsent en moyenne 65 kg.

Coloration : Leur teint est blanc et leur cheveux sont généralement roux.

Taille moyenne : mâles : 1m90 ; femelles : 1m70

Durée de vie : 80-100 ans

Capacités spéciales : Les animaux sauvages n'attaquent les Béornides que s'ils sont activement provoqués. Certains ont le pouvoir de se changer en ours.

LES NORTMENS

Corpulence : Moyenne à trapue, et forte. Les hommes pèsent en moyenne 86 kg, les femmes, 59 kg.

Coloration : Blond ou roux, plus rarement châtain. Les yeux sont bleus, gris ou vert.

Taille moyenne : mâles : 1m83 ; femelles : 1m63.

Durée de vie : 60-85 ans

Capacités spéciales : Néant.

LES GONDORIENS

Corpulence : Tous les types, mais généralement dans la moyenne. Les hommes pèsent en moyenne 72 kg, les femmes 56 kg.

Coloration : Variation de teinte de blanc à basané, ou olivâtre selon la région du Gondor. Toutes les couleurs de cheveux et d'yeux.

Taille moyenne : mâles : 1m75 ; femelles : 1m60.

Durée de vie : 65-85 ans

Capacités spéciales : Aucunes

LES ERIADORIENS

Corpulence : Moyenne. Les hommes pèsent dans les 72 kg, les femmes 56 kg. Encore que tout les type de corpulence puisse être rencontré.

Coloration : Une dominance des teints blancs, mais tous les types de peaux peuvent se rencontrer. De même manière on peut trouver n'importe quel type de couleur d'yeux ou de cheveux.

Taille moyenne : mâles : 1m75 ; femelles : 1m60.

Durée de vie : 60-80 ans.

Capacités spéciales : Aucunes.

LES DUNLENDINGS

Corpulence : Moyenne à trapue. Les hommes pèsent en moyenne 78 kg et les femmes 61 kg.

Coloration : Ils ont le teint coloré et la peau tannée. Leur cheveux sont brun.

Taille moyenne : mâles : 1m75 ; femelles : 1m65.

Durée de vie : 50-80 ans

Capacités spéciales : Aucunes.

LES EASTERLINGS

Corpulence : Compacte et agile. Les hommes pèsent 63 kg en moyenne, les femmes 45 kg.

Coloration : Bistre et basané. Les cheveux sont noirs.

Taille moyenne : mâles : 1m65 ; femelles : 1m53.

Durée de vie : courte, environ 45-60 ans.

Capacités spéciales : Aucunes.

LES LOSSOTHS

Corpulence : Trapue et endurcie, avec une musculature accentuée. Les hommes pèsent dans les 79 kg, les femmes 63 kg.

Coloration : Teint blanc rehaussé de rouge. Yeux bleu pâle avec des cheveux blonds.

Taille moyenne : mâles : 1m63 ; femelles : 1m58.

Durée de vie : 75-90 ans.

Capacités spéciales : Leur odorat est affiné comme leur perception. Ils peuvent sentir un homme à 300m (1.5 km sous le vent, 30 m contre le vent). +20 contre les attaques par froid/glacé. -20 contre les attaques par chaleur/feux.

LES HARADRIMS

Corpulence : Nord et désert central : petits et secs. 58 kg en moyenne pour les hommes, 45 kg pour les femmes. Extrême Harad et zones côtières : grands et secs, les hommes pesant en moyenne 80kg, et les femmes 63 kg.

Coloration : Les groupes nordiques ont la peau gris-clair ou marron, les cheveux noirs et les yeux marron foncé. Les groupes du sud, ont un teint gris foncé brun ou noir avec des cheveux noirs raides ou bouclés.

Taille moyenne : Groupes du sud - mâles : 1m93 ; femelles : 1m83.

Groupes du nord - mâles : 1m63 ; femelles : 1m50.

Durée de vie : Groupes du nord : 80-100 ans ; groupes du sud : 40-60 ans.

Capacités spéciales : +10 contre les attaques basées sur le feu ou la chaleur. -10 contre les attaques basées sur la glace ou le froid. De plus, leur yeux s'accordent aux lumières extrêmement brillantes, et ils ne sont pas affectés par certains effets de brillances qui pourraient en aveugler d'autres.

LES VARIAGS

Corpulence : moyenne. 72 kg pour les hommes, 56 kg pour les femmes.

Coloration : Leur teint est d'un gris extrêmement foncé ou noir. Leur cheveux raides sont noirs, et leurs yeux roux ou brun-roux.

Taille moyenne : mâles : 1m73 ; femelles : 1m58.

Durée de vie : 50-70 ans.

Capacités spéciales : Néant.

LES WOSES

Corpulence : Profil large et trapu, marqué par un visage au traits aplatis. Ils se singularisent par des membres courts et épais, le bas de leur corps est massif et leurs arcades sourcilières proéminentes.

Coloration : Peau rougeâtre, cheveux et yeux noirs, tout comme leurs pupilles.

Taille moyenne : Im20 à Im50

Durée de vie : courte : de 30 à 50 ans.

Capacités spéciales : Odorat sans équivalent associé à une vue sans rivale, même chez les elfes, qui leur permet de voir parfaitement jusqu'à 300m, même au plus profond de la nuit. +25 pour le pistage, +10 pour la survie nature.

I.2.3 LES HOBBITS (KUDUK).

LES PIEDS-VELUS

Corpulence : Dodue.

Coloration : Peau et cheveux brun.

Taille moyenne : 60-90 cm...

Durée de vie : 90-110 ans. Ils atteignent l'âge adulte à 30 ans.

Capacités spéciales : Ils ont des doigts des doigts longs et fluets et se meuvent en silence. +10 en filat/dissim., crochetage, désarm. pièges et trucages.

LES PALES

Corpulence : Moins dodus que leurs cousins pieds-velus, mais ils restent grassouillets selon des critères humains.

Coloration : Comme leur nom l'indique, ils ont la peau blanche.

Taille moyenne : 90-1m20.

Durée de vie : 90-110 ans.

Capacités spéciales : Idem Pieds-velus.

LES FORTS

Corpulence : Ce sont les plus trapus et les moins dodus.

Coloration : Leur coloration est une sorte de compromis entre les Pieds-velus et les pâles, mais leur cheveux brun-frisés ressemblent plus à ceux de leurs petits cousins. Néanmoins leur traits distinctifs restent la largeur de leurs mains et de leurs pieds (même pour des hobbits), ainsi que leur barbes fréquentes (alors que les autres sont imberbes).

Taille moyenne : 70cm-1m.

Durée de vie : 90-110 ans.

Capacités spéciales : Idem.

I.2.4 LES NAINS (KHAZAD).

Corpulence : Petits, trapus avec des membres extrêmement forts.

Coloration : Teint blanc à coloré.

Taille moyenne : Im20 à Im50.

Durée de vie : 200 à 400 ans.

Capacités spéciales : +30 contre toute attaque par chaleur ou par froid. Vision nocturne : parfaitement jusqu'à 15m sous de faibles lumières, correctement jusqu'à 30. Dans l'obscurité totale, ils voient encore jusqu'à 3m.

I.3 CHOIX D'UNE CULTURE

I.3.1 LES CULTURES ELFIQUES

LES NOLDORS

Lorien

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (1), Mains-nues (1), Esquive (1), Développement corporel (1), Equitation (1), Natation (2), Perception (3), Filature/dissimulation (2), Runes (2), Objets (1), Percept. magie (2).

Compétences secondaires

Eloquence (3), Premier soins (1), chant (2), musique (2).

Langages

Adûnaic (2/2), Quenya (6/6), Sindarin (5/5), Sylvain (4/0), Westron (5/5).

Capacité spéciales

Les Noldors sont incomparables dans leur compréhension et pratique des arts. +15 en utilisation d'objet et compétences artisanales.

Ilmaris

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (1), Mains-nues (1), Esquive (1), Développement corporel (1), Escalade (1), Equitation (2), Natation (1), Perception (3), Filature/dissimulation (3), Runes (2), Objets (2), Percept. magie (2).

Compétences secondaires

Eloquence (3), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (1), chant (1), musique (1), forge (1).

Langages

Dunael (2/0), Quenya (6/6), Sindarin (5/5), Sylvain (2/0), Westron (5/5).

Capacité spéciales

En Ilmaris se trouvent les derniers survivants des orfèvres d'Eregion, inégalables dans leur art. +20 en utilisation d'objet et compétences artisanales.

LES SEMI-ELFES

Ilmaris

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (1), Projectiles (2), Mains-nues (2), Esquive (1), Développement corporel (1), Escalade (1), Equitation (2), Natation (1), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (2), Runes (1), Objets (1), Percept. magie (1)

Compétences secondaires

Eloquence (3), Pistage (3), Premier soins (1), Survie nature (2), chant (1), musique (1).

Langages

Adûnaic (5/5), Dunael (2/1), Quenya (3/4), Sindarin (6/6), Westron (5/5).

Capacité spéciales

+5 en filat/dissim. et pistage.

LES SINDARS

Lindon et Edhellond

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (2), Mains-nues (2), Esquive (1), Développement corporel (1), Escalade (1), Equitation (1), Natation (5), Perception (3), Filature/dissimulation (2), Runes (1), Objets (1), Percept. magie (1) .

Compétences secondaires

Canotage (2), Chant (2), musique (2), Eloquence (2), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Quenya (2/2), Sindarin (6/6), Sylvain (3/1), Westron (5/5) .

Capacité spéciales

+15 en manoeuvre maritime, navigation et construction navale.

Lorien, Mirkwood, Ithilien.

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (2), Mains-nues (2), Esquive (1), Développement corporel (1), Escalade (2), Equitation (1), Natation (2), Perception (3), Filature/dissimulation (3), Runes (1), Objets (1), Percept. magie (1) .

Compétences secondaires

Eloquence (2), Premier soins (1), Survie nature (2), chant (2), musique (3).

Langages

Quenya (2/2), Sindarin (6/6), Sylvain (5/5), Westron (5/5) .

Capacité spéciales

+10 en filature et dissimulation.

Ilmaris

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (2), Mains-nues (2), Esquive (1), Développement corporel (1), Escalade (1), Equitation (3), Natation (1), Perception (3), Filature/dissimulation (3), Runes (1), Objets (1), Percept. magie (1) .

Compétences secondaires

Eloquence (2), Pistage (2), Premier soins (1), Survie nature (1), chant (2), musique (2).

Langages

Quenya (2/2), Sindarin (6/6), Sylvain (3/2), Westron (5/5) .

Capacité spéciales

+10 en filat/dissim.

LES SYLVAIN

Mirkwood, Lorien et Ithilien.

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (3), Mains-nues (2), Esquive (2), Développement corporel (1), Escalade (3), Equitation (1), Natation (2), Perception (3), Filature/dissimulation (4), Objets (1), Percept. magie (1) .

Compétences secondaires

Eloquence (2), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (3), chant (4), musique (4), trucage (1).

Langages

Sindarin (5/5), Sylvain (6/6), Westron (4/3) . Ceux de Lorien parlent le Quenya à (3/3), les autres à (1/1).

Les elfes de Mirkwood ont aussi des notions de nortrik (3/0).

Capacité spéciales

Ils sont insaisissables : +10 en filat/dissim. et trucages.

Lindon et Edhellond

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (4), Mains-nues (2), Esquive (2), Développement corporel (1), Escalade (2), Equitation (1), Natation (4), Perception (3), Filature/dissimulation (3), Objets (1), Percept. magie (1) .

Compétences secondaires

Canotage (3), Eloquence (2), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (4), Navigation (3), chant (4), musique (4).

Langages

Quenya (1/1), Sindarin (5/5), Sylvain (5/5), les elfes d'Edhellond parlent le Westron à (5/3), ceux de Lindon à (4/3).

Capacité spéciales

+10 en navigation et manoeuvres maritimes. +5 en filat/dissim. et trucage.

Ilmaris

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (4), Mains-nues (2), Esquive (2), Développement corporel (1), Escalade (1), Equitation (4), Natation (1), Perception (3), Embuscade (1), Filature/dissimulation (4), Objets (1), Percept. magie (1) .

Compétences secondaires

Eloquence (2), Pistage (4), Premier soins (1), Survie nature (2), chant (4), musique (4).

Langages

Dunael (1/1), Quenya (2/2), Sindarin (5/5), Sylvain (5/5), Westron (5/5) .

Capacité spéciales

+10 en filat/dissim. et trucage.

I.3.2 LES CULTURES HUMAINES

LE GONDOR

Marches (Dor Rhunen, Druwaith Iaur, Harandor .)

Compétences primaires

Cuir souple (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (4), Natation (1), Perception (1), Filature/dissimulation (1) .

Compétences secondaires

Commerce (1), Eloquence (2), Pistage (2), Premier soins (1), Survie nature (2), Soins animaux (1) .

Langages

Adûnaic (1/1), Westron (5/2) . Selon la marche, l'haradaic, dunael, ou nortrik à (4/0)

Capacité spéciales

Néant .

Rural (Anorien, Calernadhon, Lebennin, Lamedon)

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. I main (1), Hast (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Natation (1), Perception (1) .

Compétences secondaires

Canotage (1), Commerce (1), Eloquence (2), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (1), Soins animaux (1) .

Langages

Adûnaic (1/1), Westron (5/2) . Dunael (2/0) pour le Calernadhon et le Lamedon, l'adûnaic à (2/2) pour l'Anorien et le Lebennin.

Capacité spéciales

Néant .

Montagnard (Ered Nimrais, Lamedon, Morthond .)

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. 1 main (1), 2 mains (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (4), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (1).

Compétences secondaires

Commerce (1), Eloquence (1), Pistage (2), Premier soins (1), Survie nature (2) .

Langages

Adûnaic (1/1), Westron (5/2), Dunaël (3/0).

Capacité spéciales

Néant .

Ithilien

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. 1 main (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (2), Equitation (1), natation (1), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (1) .

Compétences secondaires

Commerce (1), Eloquence (2), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (1) .

Langages

Adûnaic (1/1), Westron (5/2) .

Capacité spéciales

Néant.

Côtier (Belfalas, Anfalas, Lebennin, Harandor .)

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. 1 main (1), Projectiles (2), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Natation (4), Perception (1) .

Compétences secondaires

Canotage (4), Commerce (2), Eloquence (1), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (4), Navigation (1).

Langages

Adûnaic (1/1), Haradaic (3/1) et Westron (5/2) pour l'Harandor, Adûnaic (1/2) et Westron (5/2) pour les autres

Capacité spéciales

Néant .

Minas Anor

Compétences primaires

Maille (2), Tranch. 1 main (2), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (2), Natation (1), Perception (1), Objets (1) .

Compétences secondaires

Commerce (2), Eloquence (2), Premier soins (1) .

Langages

Adûnaic (3/3), Westron (5/4) .

Capacité spéciales

Néant.

Minas Ithil

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. 1 main (1), Projectiles (1), Mains-nues (1), Développement corporel (2), Escalade (2), Equitation (1), Natation (1), Perception (2), Runes (1), Objets (1), Percept. magie (2) .

Compétences secondaires

Commerce (1), Eloquence (3), Premier soins (2) .

Langages

Adûnaic (4/5), Westron (6/5), Sindarin (4/4) .

Capacité spéciales

Néant.

Osgiliath

Compétences primaires

Maille (1), Tranch. 1 main (1), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Equitation (3), Natation (2), Perception (1), Objets (1) .

Compétences secondaires

Canotage (2), Commerce (2), Eloquence (2), Premier soins (1) .

Langages

Adûnaic (3/4), Westron (5/4) .

Capacité spéciales

Néant.

Pelargir

Compétences primaires

Cuir rigide (2), Tranch. 1 main (1), Conton. 1 main (1), Projectiles (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Escalade (0), Equitation (1), Natation (5), Perception (1) .

Compétences secondaires

Canotage (2), Commerce (2), Eloquence (2), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Adûnaic (5/3), Westron (5/3) .

Capacité spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation.

Umbar

Compétences primaires

Maille (2), Tranch. 1 main (1), 2 mains (1), Projectiles (1), Lancer (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Equitation (1), Natation (4), Perception (1) .

Compétences secondaires

Canotage (2), Commerce (1), Eloquence (2), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Adûnaic (5/2), Westron (5/1), Haradaic (4/1) .

Capacité spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation.

Dol Ernil

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. 1 main (1), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (2), Natation (4), Perception (1), Objets (1) .

Compétences secondaires

Canotage (2), Commerce (1), Eloquence (3), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Adûnaic (4/3), Westron (5/3), Sindarin (3/2), Dunaël (2/1).

Capacité spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation .

Les sociétés Dunedaines possèdent une aristocratie dont le mode de vie est assez spécifique pour justifier un développement différent. L'aristocratie Gondorienne est majoritairement urbaine.

Noblesse (cour du gondor)

Compétences primaires

Maille (1), Tranch. I main (1), Projectiles (1), Mains-nues (1), Développement corporel (2), Equitation (3), Natation (2), Perception (1), Objets (1), Runes (1).

Compétences secondaires

Administration (2), diplomatie(2), Eloquence (2), Danse (1), Séduction (1).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (5/5), Sindarin(3/5).

Capacité spéciales

Néant.

Noblesse (Minas Ithil)

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. I main (1), Projectiles (1), Mains-nues (1), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Natation (1), Perception (2), Runes (1), Objets (1), Percept. magie (2).

Compétences secondaires

Eloquence (3), Diplomatie (2), Administration (2), Séduction (2).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (6/5), Sindarin (5/5), Quenya (0/2)

Capacité spéciales

Néant.

Noblesse (Minas anor)

Compétences primaires

Maille (2), Tranch. I main (2), Hast (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (2), Natation (1), Perception (1), Objets (1).

Compétences secondaires

Administration (1), Tactique (1), Orga. militaire (2), Commandement (2), Eloquence (1).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (6/5), Sindarin (2/4).

Capacité spéciales

Néant.

Noblesse (Pelargir, Umbar)

Compétences primaires

Maille (2), Tranch. I main (2), Projectiles (1), Lancer (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Equitation (1), Natation (4), Perception (1).

Compétences secondaires

Administration (1), Canotage (1), Eloquence (2), Commandement (2), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (5/5), Haradaic (4/3).

Capacité spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation.

Noblesse de Dol Ernil

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (1), Hast (2), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (3), Natation (4), Perception (1), Objets (1), perception magie (1).

Compétences secondaires

Administration (1),Tactique (1), Commandement (2), Eloquence (3), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (6/5), Sindarin (5/5).

Capacité spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation.

L'ARTHEDAIN

Rural

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (1), Hast (1), Projectiles (2), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (2), Equitation (3), Perception (1), Filature/dissimulation (2).

Compétences secondaires

Canotage (1), Commerce (2), Eloquence (2), Pistage (1), Premier-soins (1), Survie nature (1).

Langages

Adûnaic (1/1), Westron (5/2).

Capacité spéciales

Néant.

Fornost

Compétences primaires

Maille (1), Tranch. I main (2), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (3), Equitation (2), Perception (1), Filature/dissimulation (1), Objets (1).

Compétences secondaires

Commerce (2), Eloquence (2), Premier soins (1), Survie nature (1)

Langages

Adûnaic (2/2),Westron (5/3).

Capacité spéciales

Néant.

Bree

Compétences primaires

Cuir souple (1), Cuir rigide (1), Tranch. I main (1), Hast (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Perception (1).

Compétences secondaires

Commerce (3), Eloquence (2), Premier soins (1), Survie nature (1)

Langages

Westron (5/3), Dunael (3/1).

Capacité spéciales

Néant

L'aristocratie d'Arthedain est rurale, centrée autour des domaines des grandes familles nobles.

Noblesse d'Arthedain

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Hast (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (3), Perception (1), Filature/dissimulation (1).

Compétences secondaires

Administration (1), Commandement (2), Eloquence (2), Tactique (1), Survie nature (1).

Langages

Adûnaic (5/4), Westron (5/5).

Capacités spéciales

Néant.

LE CARDOLAN

Rural

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (1), Hast (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Natation (1), Perception (1), Filature/dissimulation (1).

Compétences secondaires

Canotage (1), Commerce (2), Eloquence (2), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (2).

Langages

Adûnaic (1/1), Dunael (3/1), Westron (5/1).

Capacités spéciales

Néant.

Tharbad

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. I main (1), Conton. I main (1), Hast (1), Lancer (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Escalade (1), Natation (2), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (1), Crochetage (2), Désarmement de pièges (1).

Compétences secondaires

Canotage (3), Commerce (3), Eloquence (2), Premier soins (1), Manoeuvres maritimes (2).

Langages

Adûnaic (1/1), Dunael (3/1), Westron (5/2).

Capacités spéciales

Néant.

Noblesse du Cardolan

Compétences primaires

Mailles (1), Tranch. I main (1), Hast (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), équitation (1), Natation (1), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (1), Crochetage (1), Désarmement de pièges (1).

Compétences secondaires

Administration (1), Commerce (2), Eloquence (2), Premier soins (1), Commandement (1), Corruption (1), Falsification (1), Poison (1).

Langages

Adûnaic (4/3), Dunael (3/3), Westron (5/5).

Capacités spéciales

+15 au JR contre les poisons.

LE RUDHAUR

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (2), Equitation (2), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (3).

Compétences secondaires

Eloquence (2), Pistage (2), Premier soins (1), Survie nature (2).

Langages

Dunael (5/1), Westron (5/1).

Capacités spéciales

Néant.

LES NUMÉNORÉENS NOIRS

Compétences primaires

Maille (2), Tranch. I main (2), Projectiles (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Equitation (1), Natation (3), Objets (1), Perception (1).

Compétences secondaires

Canotage (1), Eloquence (2), Commandement (2), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5), Organisation militaire (1).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (5/5), Haradaic (5/3).

Capacités spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation, +10 au BO, -10 au BD.

LES CORSAIRES

(à partir du 3A1447)

Compétences primaires

Maille (2), Tranch. I main (2), Projectiles (1), Lancer (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Natation (4), Perception (1).

Compétences secondaires

Administration (1), Canotage (1), Eloquence (2), Commandement (2), Manoeuvres maritimes (5), Navigation (5).

Langages

Adûnaic (5/5), Westron (5/5), Haradaic (3/2).

Capacités spéciales

+15 en manoeuvres maritimes et navigation.

LES NORTHMENS

Rhovanion (jusqu'au 3A 1857)

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Equitation (6), Natation (1), Perception (1).

Compétences secondaires

Dressage (2), Eloquence (1), Pistage (2), Premier-soins (1), Survie nature (1), Soins animaux (2).

Langages

Westron (4/1), Nortrik (5/1), Logathig (2/1).

Capacités spéciales

+20 au BO en scelle, équitation, soins animaux et dressage (pour les chevaux uniquement.).

Esclaves des Wainriders (Du 3AI857 au 3AI899)

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Tranch. I main (1), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Equitation (5), Natation (1), Filature/dissimulation (1) Perception (1).

Compétences secondaires

Dressage (1), Pistage (1), Premier-soins (1), Survie nature (1), Soins animaux (2).

Langages

Westron (3/1), Nortrik (5/2), Logathig (5/1),.

Capacité spéciales

+20 au BO en scelle, équitation, soins animaux et dressage (pour les chevaux uniquement.).

Eothéod (Du 3AI899 jusqu'au 3A2510)

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Equitation (6), Natation (1), Perception (1).

Compétences secondaires

Dressage (2), Eloquence (1), Pistage (2), Premier-soins (1), Survie nature (1), Soins animaux (2).

Langages

Westron (4/1), Nortrik (5/2), Logathig (2/1),.

Capacité spéciales

+20 au BO en scelle, équitation, soins animaux et dressage (pour les chevaux uniquement.).

Rohirrim (A partir du 3A2510)

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Equitation (6), Natation (1), Perception (1).

Compétences secondaires

Dressage (2), Eloquence (1), Pistage (2), Premier-soins (1), Survie nature (1), Soins animaux (2).

Langages

Westron (5/1), Nortrik (5/2), Dunael (2/1),.

Capacité spéciales

+20 au BO en scelle, équitation, soins animaux et dressage (pour les chevaux uniquement.).

Vallée de l'Anduin

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), 2 mains (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Natation (1), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (1).

Compétences secondaires

Canotage (1), Commerce (1), Eloquence (2), Pistage (2), Premier-soins (1), Survie nature (2).

Langages

Westron (4/1), Nortrik (5/1), Waildyth (1/0).

Capacité spéciales

Néant.

Dale (Jusqu'au 3A)

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (1), Tranch. I main (2), Hast (1), Projectiles (3), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Equitation (1), Natation (1), Perception (1).

Compétences secondaires

Commerce (2), Eloquence (3), Premier-soins (1), Survie nature (1).

Langages

Westron (4/1), Nortrik (5/2).

Capacité spéciales

Néant.

Esgaroth

Compétences primaires

Cuir souple (1), Cuir rigide (1), Tranch. I main (1), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Natation (3), Perception (1), Objets (1).

Compétences secondaires

Canotage (5), Commerce (5), Eloquence (2), Premier-soins (1), Survie nature (1).

Langages

Westron (5/2), Nortrik (5/2), Sindarin (2/1).

Capacité spéciales

Néant.

Woodman

Compétences primaires

Cuir souple (1), Cuir rigide (1), Tranch. I main (1), Hast (1), Projectiles (1), Lancer (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (5), Natation (1), Perception (1), Filature/dissimulation (4).

Compétences secondaires

Dressage (1), Eloquence (1), Pistage (4), Premier soins (1), Survie nature (5), Soins animaux (1).

Langages

Nahaiduk (5/1), Westron (2/0).

Capacité spéciales

Ils peuvent grimper et se déplacer le long des branches avec une extrême aisance. +20 en escalade et acrobatie. +10 en survie nature.

BEORNIDES

Compétences primaires

2 mains (1), Hast (2), Lancer (1), Mains-nues (3), Développement corporel (3), Escalade (2), Natation (2), Perception (1), Filature/dissimulation (4), Percept. magie (1).

Compétences secondaires

Dressage (5), Eloquence (1), Pistage (3), Premier soins (1), Survie nature (5), Soins animaux (5).

Langages

Atliduk (5/0), Nahaiduk (5/0), Waildyth (3/0), Westron (3/0).

Capacité spéciales

Néant.

EASTERLINGS

Wainrider

Compétences primaires

Cuir souple (1), Tranch. I main (1), Hast (1), Projectiles (1), Lancer (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Equitation (5), Perception (1) .

Compétences secondaires

Attelage (5), Dressage (3), Eloquence (2), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (2), Soins animaux (2) .

Langages

Westron (2/1), Logathig (5/1), Nortrik (2/0) .

Capacité spéciales

+10 au BO en scelle ou sur un char, en équitation, attelage et dressage.

Balchoth

Compétences primaires

Cuir souple (3), Conton. I main (2), Lancer (2), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (1).

Compétences secondaires

Eloquence (2), Pistage (1), Premier soins (1), Survie nature (1), endurance (2).

Langages

Logathig (5/1), Nortrik (2/0) .

Capacités spéciales

Ce sont les fantassins les plus mobiles d'Endor: +10 en endurance et sprint ainsi qu'en MM en armure de cuir.

Variag

Compétence primaire

Cuir souple (1), tranch. I main (2), Hast (1), projectiles (1), lancer (1), mains-nues (2), devel. corporel (2), équitation (4), perception (1),

Compétences secondaires

Eloquence (1), survie nature (1), soins animaux (1), dressage (1)

Langages

Varadja (5/0), Haradaic (2/0), Westron (1/0)

Capacités spéciales

+10 au BO pour les attaques en scelle (+5 lorsque la monture est un chameau.).

HARADRIMS

Haradwaith

Compétences primaires

Cuir souple (2), Tranch. I main (1), Hast (1), Projectiles (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Equitation (6), Perception (1).

Compétence secondaire

survie désert (5), soins animaux (1), commerce (1), éloquence (1).

Langages

Apysaic (3/0), Haradaic (5/0), Westron (3/0) pour le nord, Apysaic (5/0), Haradaic (3/0) pour le sud.

Capacités spéciales

Néant.

Côtes

Compétences primaires

Tranch. I main (1), Projectiles (1), Lancer (1), Mains-nues (2), Développement corporel (2), Escalade (1), Natation (5), Perception (1).

Compétences secondaires

Canotage (1), Commerce (2), Eloquence (1), Manoeuvres maritimes (3), Navigation (1).

Langages

Haradaic (5/1), Westron (3/1) pour les côtes du nord. Apysaic (5/0), Haradaic (4/0) pour les côtes du sud.

Capacité spéciales

Néant.

DUNLENDINGS

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Conton. I main (1), Hast (2), Projectiles (1), Lancer (2), Mains-nues (3), Développement corporel (3), Escalade (5), Natation (1), Perception (1), Filature/dissimulation (2),

Compétences secondaires

Eloquence (4), Pistage (1), Survie nature (1) .

Langages

Dunael (5/0), Westron (3/0) .

Capacité spéciales

+20 pour l'escalade et les manoeuvres acrobatiques. +10 pour l'éloquence et la comédie.

ANGMARINGS

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Tranch. I main (1), Hast (2), Projectiles (1), Mains-nues (3), Développement corporel (2), Escalade (2), Perception (1), Embuscade (1), Filature/dissimulation (2).

Compétences secondaires

Eloquence (1), Pistage (2), Survie nature (2).

Langages

Westron (4/0), Orkish (2/0), aux choix Logathig , Varadja , Dunael, ou Nortrik à (5/1).

Capacité spéciales

Néant.

LOSSOTH

Compétences primaires

Cuir souple (3), Hast (2), Lancer (3), Mains-nues (1), Développement corporel (3), Natation (2), Perception (1), Filature/dissimulation (4).

Compétences secondaires

Canotage (4), Eloquence (1), Pistage (4), Survie nature (3).

Langages

Labba (5/0), Westron (1/0) .

Capacité spéciales

Néant.

WOSE

Compétences primaires

Tranch. I main (2), Hast (1), Lancer (4), Mains-nues (2), Développement corporel (4), Escalade (3), Natation (2), Perception (3), Embuscade (2), Filature/dissimulation (4).

Compétences secondaires

Pistage (4), Survie nature (4), poison (1).

Langages

Dunael (2/1), Pûkael (5/2),

Westron (2/0).

Capacité spéciales

Néant.

ESCLAVES DES ORCS

Compétences primaires

Contond. I main (2), 2 mains (1), Esquive (2), Mains-nues (3), Développement corporel (3), Escalade (2), Perception (3), Filature/dissimulation (3).

Compétences secondaires

Spéléologie (4), Forge (1), Premiers-soins (2), trucage (2)

Langages

Westron ou autre langue (4/0), Orkish (3/0).

Capacité spéciales

+5 en constitution, vision nocturne jusqu'à 2m dans le noir total, 10m sous faible lumière.

I.3.3 CULTURES KHAZADS

KHAZAD-DÛM

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (2), Conton. I main (4), 2 mains (1), Lancer (1), Mains-nues (2), Développement corporel (3), Escalade (1), Perception (2), Crochetage (1), Désarmement de pièges (1), Objets (1), Percept. magie (1).

Compétences secondaires

Commerce (1), Spéléologie (5), forge (2), évaluation (2).

Langages

Khuzdul (5/5), Sindarin (3/3), Westron (5/5).

Capacité spéciales

Les Nains de Khazad-dûm sont des artisans hors pairs. +20 à toutes les compétences artisanales. +10 en utilisation d'objets.

ERED LUIN ET ERED MITHRIN

Compétences primaires

Cuir rigide (1), Maille (2), Conton. I main (4), 2 mains (1), Lancer (1), Mains-nues (2), Développement corporel (3), Escalade (1), Equitation (1), Perception (2), Crochetage (1), Désarmement de pièges (1).

Compétences secondaires

Commerce (1), Forge (2), Spéléologie (4).

Langages

Khuzdul (5/5), Westron (5/5). Les nains d'Ered Luin parle le Sindarin (4/4), les nains d'Ered Mithrin le Nortrik (3/2).

Capacité spéciales

Comme tout nains, ce sont de bons artisans. +10 au compétences artisanales et en utilisation d'objets.

I.3.4 CULTURE HOBBITS

Compétences primaires

Projectiles (2), Lancer (2), Mains-nues (1), Esquive (3), Développement corporel (2), Escalade (2), Perception (4), Filature/dissimulation (5),

Compétences secondaires

Alimentation (5), Eloquence (2), Chant (2), Baffrer 6 fois par jour (10).

Langages

Kuduk (5/5), Westron (5/4) pour les pâles, (4/4) pour les pieds-velus et (4/3) pour les forts. Les groupes vivant dans la vallée de l'Anduin ont des notions de nortrik (2/0).

Capacité spéciales

Néant.

I.4 BÉNÉFICES FAMILIAUX

I.4.1 ORIGINES GUERRIÈRES

Archer - Perception (+5), cuir souple (1), projectiles (1), flécherie (2).

Epée - Force (+5), mailles (1), Tranch. I main (1), devel. corporel (1).

Maître d'arme - Rapidité (+5), une arme (2), désarmement (armé) (1).

Hommes d'armes - Constitution (+5) - Mailles (1), Hast (1), mains-nues (1).

Sergent - Force (+5), mailles (1), tranch. I main (1), devel. corporel (1), commandement (1).

Capitaine - Présence (+5) - mailles (1), tranch. I main (1), commandement (1), tactique (1).

Cavalier - Agilité (+5), hast (1), équitation (1), soins animaux (2).

Mineur nain - Constitution (+5), 2 mains (1), Spéléologie (2), artisanat pierre (1), architecture (1).

I.4.2 ORIGINES NOBLES

Noble Dunedain - Présence (+5), une arme (1), administration (1), éloquence (1), commandement (1), tactique (1).

Requin (chevalier dunedain) - Présence (+5), mailles (1), une arme de contact (1), commandement (1), tactique (1).

Chevalier navigateur - Présence (+5), Tranch. I main (2), natation (2), manoeuvre maritime (1), navigation (1).

Thain (noble nordique) - Présence (+5), Tranch. I main (1), équitation (1), commandement (2).

I.4.3 ORIGINES BARBARES

Guerrier - Force (+5), une arme de contact (1), devel. corpo (1), mains-nues (1).

Chef barbare - Force (+5), une arme de contact (1), devel. corpo (1), commandement (2).

Nomade - Constitution (+5), une arme de jet (1), équitation (1), soins animaux (1), dressage (1).

Chef nomade - Présence (+5), une arme au choix (1), équitation (1), commandement (1), soins animaux (1).

Chasseur - Perception (+5), une arme de jet (1), filat/dissim. (1), pistage (1), survie nature (1).

Changeur de forme - Constitution (+5), mains-nues (1), contrôle lycantropique (2), survie nature (2)

I.4.4 ORIGINES CRIMINELLES

Brigand - Constitution (+5), tranch. I main (1), embuscade (1), filat/dissim. (1)

Voleur - Rapidité (+5), tranch. I main ou conton. I main (1), filat/dissim. (1), inconscience (1), évaluation (1).

Voleur à la tire - Rapidité (+5), esquive (1), filat/dissim.(1), trucage (1), sprint (1).

Cambrioleur - Agilité (+5), escalade (1), filat/dissim. (1), crochetage (1), évaluation (1).

Mendiant - Constitution (+5), tranch. I main (1), mendicité (2), déguisement (1), baratin (1).

I.4.5 ORIGINES RURALES

Ranger - Constitution (+5), équitation (1), escalade (1), survie nature (1), pistage (1).

Eclaireur - Agilité (+5), équitation (1), filat/dissim. (1), perception (1).

Bûcheron - Force (+5), arme à 2 mains (1), escalade (1), artisanat bois (1), survie nature (1).

Pêcheur - Constitution (+5), lancer (1), natation (1), canotage (1), pêche (1).

Chasseur - Perception (+5), une arme de jet (1), filat/dissim. (1), pistage (1), survie nature (1).

Paysan - Constitution (+5), armes d'hast (1), agriculture (2), attelage (1), soins animaux (1).

Berger - Constitution (+5), lancer (1), escalade (1), survie nature (1), musique (1).

I.4.6 ORIGINES CITADINES

Marchand - Présence (+5), équitation (1), commerce (2), évaluation (1), attelage (1).

Artisan - Dextérité (+5), commerce (2), artisanat au choix (3), évaluation (1).

Forgeron - Force (+5), conton. I main (1), commerce (1), forge (3).

Aubergiste - Présence (+5), mains-nues (1), alimentation (2), commerce (1), éloquence (1).

Servant - Dextérité (+5), crochetage (1), alimentation (1), soins animaux (1), attelage (1), premier soins (1).

Barde - Présence (+5), perception de la magie (1), chant (2), musique (1), éloquence (1).

Mage - Empathie (+5), runes (1), objet (1), perception de la magie (1).

Alchimiste - Empathie (+5), objet (1), perception de la magie (1), forge (2).

Guérisseur - Constitution (+5), dével. corporel (1), Herborisme (2), premier-soins (2).

Apothicaire - Constitution (+5), Herborisme (2), commerce (1), premier-soins (1), poisons (1).

Erudit - Raisonement (+5), une langue (3/5), 2 compétences académiques au choix (2), .

Archiviste - Raisonement (+5), perception de la magie (1), administration (1), 2 compétences académiques au choix à (2) et (1).

Fonctionnaire - Raisonement (+5), administration (2), commandement (1), falsification (1), évaluation (1), corruption (1).

Matelot - Agilité (+5), escalade (1), natation (1), manoeuvre maritime (2)

Pilote - Raisonement (+5), natation (1), navigation (2),

manoeuvre maritime (1), astronomie (1).

Capitaine de navire - Présence (+5), tranch. I main (1), commandement (2), manoeuvre maritime (1), navigation (1).

Charpentier de marine - Dextérité (+5), natation (1), Construction navale (2), artisanat bois (2).

Capitaine marchand - Présence (+5), commerce (2), commandement (1), manoeuvre maritime (1), navigation (1), évaluation (1).

I.5 CHOIX D'UNE PROFESSION

Plus que des professions au sens strict, il s'agit de classes de personnages recouvrant la plus grande partie des professions, occupations et types d'activités possibles.

GUERRIER

Le monde des terres du milieu est un monde violent et par conséquence toutes les cultures donnent naissances à des guerriers en plus ou moins grand nombre. Cette profession est donc accessible au PJ de n'importe quelle origine. C'est de loin la profession la plus courante dans le monde violent des Terres du Milieu.

CHEVALIER

Le chevalier est une évolution du guerrier. Il ne se développe que dans les cultures où existe une aristocratie bien structurée. Le chevalier se bat aussi bien qu'un guerrier mais il n'a accès aux compétences de subterfuge qu'à un coût élevé. Il bénéficie par contre de grandes facilités pour les compétences sociales et académiques.

On peut donc le trouver dans toute les culture dunedaine (Gondor, Arthedain, Cardolan), à l'extrême rigueur, on peut aussi en trouver chez les Nortmens et les Elfes, mais cela correspond plus à une éthique du combat et à une éducation élevée qu'à une appartenance à une caste particulière.

CHEVALIER-NAVIGATEUR

Le chevalier-navigateur est un pur produit de la culture numéno-réenne. Cette tradition a survécu à la submersion de Numénor et s'est prolongée en Gondor et Umbar. Cette profession est quasi-semblable à celle de chevalier si ce n'est des coûts réduits pour ce qui a trait à la mer et la navigation. Cette profession est donc accessible au Gondorien, Corsaires, Numéno-réen noir, à la rigueur au Sindar et au Haradrim.

BARBARE

Après la version évoluée du guerrier voici son "ancêtre". On trouve encore beaucoup de civilisations primitives en Endor, où on l'on trouve des barbares en grand nombre. Ils se battent à peu près aussi bien qu'un guerrier, et en plus évolue avec plus d'aisance dans la nature. Par contre ils sont handicapés pour le port d'armure ou les compétences techniques ou mécanique. Cette profession est accessible au Nortmen, Béornide, Lossoth, Pukel, Easterling, Variag, Dunlending, et Haradrim.

LARRON

Le larron est à mi-chemin entre le guerrier et le voleur. Cela comprend les combattants comptant sur la ruse et l'embuscade pour prendre un avantage décisif au combat mais aussi les voleurs pratiquant le brigandage.

Il a des compétences honorables en combat comme en subterfuge. Il est plus "rural" que le voleur.

Accessible à toute les cultures, mais plutôt rare chez les nains.

VOLEUR

Comme toutes sociétés, les civilisations (à l'exception notable des elfes) des Terres du Milieu produisent des criminels dont le voleur est le digne représentant.

Ce sont les spécialistes du subterfuge, de la dissimulation et du vol. En cas de confrontation, même si ils préfèrent l'éviter ils savent se battre. C'est une profession plutôt "urbaine".

Accessible à toute les civilisations humaines, les Hobbits (par aptitude naturelle, pas par déviance), les nains et les elfes jamais. Peu courant chez les Béornides, Lossoths et Woses.

CAMBRIOLEUR

Une profession célèbre, puisqu'elle fut embrassée un temps par Bilbo l'hobbit sous l'influence de Gandalf le Magicien.

Plus encore que les voleurs, les cambrioleurs comptent sur leur habilité pour accomplir leurs larcins et ils appréhendent toute confrontation ou violence. Dans ces situations, ils utilisent leur talent d'esquive et de subterfuge pour se tirer d'un mauvais pas.

Accessible surtout au urbains d'où qu'ils viennent et aux Hobbits. Surtout aux Hobbits. Foi de Gandalf.

RANGER

Correspond aux célèbres rôdeurs mais aussi aux éclaireurs, pisteurs et autres forestiers en tout genre.

Leur talent porte avant tout sur les compétences en milieu naturel, tel que le pistage, l'escalade, etc. La nature est sauvage et dangereuse aussi le ranger sait se faire discret ou même se battre.

Accessible à toutes les cultures à l'exceptions des Nains.

NOMADE

Un grand nombre de population ne se sont pas encore sédentarisée tel que certains nortmen ou les easterlings en général. Ce sont des populations guerrières aussi ils savent se battre. Mais, du fait de l'importance des chevaux dans leur vie, ils possèdent aussi les compétences correspondantes.

Accessible aux Nortmens de Rhovanion, Easterlings, Variags et Haradrims.

MARIN

Accessible à toutes les cultures se développant près des côtes, principalement les Gondoriens, les Cardolans (essentiellement ceux de Tharbad), les Numénoréens noirs, les Haradrims côtiers et les Sindars.

MARCHAND

Dans les Terres du milieu, on se bat, on se vole mais on commerce aussi beaucoup. Le marchand est avant tout compétent dans les compétences sociales. Mais commercer implique souvent de se déplacer aussi le marchand sait se défendre. Accessibles aux cultures urbaines et aux nains.

BARDE

Le chant est un élément central des Terres du milieu car c'est lui (l'Anulindale) qui est à l'origine de leur création. En plus les Bardes ont une fonction de transmission du savoir. Leurs domaines sont les compétences sociales, académiques et dans une moindre mesure, la magie. Il ne se battent pas trop mal.

Essentiellement réservé aux elfes. Inaccessible aux Hobbits et aux nains.

MAGE

Par définition un mage est un être exceptionnel et il n'est courant nul part. Néanmoins on les trouve en plus grand nombre chez les elfes. Chez les humains, c'est chez les dunedains qu'ils sont le moins rare. Ils font de piètre combattant, mais la magie compense vite ce défaut. Ce sont aussi des érudits car la recherche magique nécessite de grande connaissances.

Accessible à toutes les races, en rappelant néanmoins sa rareté dans toute les civilisations. La magie naine se limite à l'alchimie et les Hobbits ne se connaissent aucun magicien.

Guérisseur.

Se retrouve dans à peu près toute les civilisations, mais sont assez courant dans les villes dunedaines et leurs fameuses maisons de guérisons. Le Guérisseur se concentre sur les soins et la guérison grâce aux plantes. Si ce genre de personnage peut se révéler très utile au PJ, en jouer un et survivre est un véritable défi.

ERUDIT

Ce sont les spécialistes des connaissances et des compétences académiques. Cette profession est très mal adaptée à l'aventure. Elle est donc à déconseiller aux PJ.

Il se retrouve surtout dans les civilisations où l'écrit a une place importante comme les dunedains, les elfes et les nains. Inaccessible aux woses, variags, easterlings et lossoths, extrêmement rare chez les autres.

CHANGEUR DE FORME

Cette classe est spécifique aux seigneurs béornides aux capacités lycanthropiques. Béorn en est l'exemple type. C'est une profession assez semblable à celle de barbare, avec des compétences supplémentaires en contrôle lycanthropique, combat à mains nues, et soins des animaux.

Elle n'est donc accessible qu'aux béornides et à eux seuls, si ils achètent l'option historique lycanthropie. (voir plus bas).

I.6 LES OPTIONS D'HISTORIQUE

Chaque personnage possède un certains nombres de points d'historique déterminé par sa race d'origine (cf. TBI). Chaque options coûte un nombre de points fonction de sa puissance. Certaines de ces options sont réservées ou interdites à certaines professions, races, ou cultures. Ces options ont pour but de démarquer les PJ du commun des mortels (ou des immortels si ils jouent des Elfes...). Rares sont les PNJ en possédant.

I.6.1 AUGMENTATION DES CARACTÉRISTIQUES

Chaque pts d'historiques permet d'acheter 15pts de caractéristique supplémentaire. Ils sont notés sur la fiche à l'endroit prévue à cet effet. Rappelons qu'une caractéristique, hors bonus racial ou magique ne peut dépasser les 30 points.

I.6.2 OPTIONS SPÉCIFIQUES AUX CULTURES

Certaines cultures offrent des possibilités particulières, notamment en matière de sorts. Ces listes de sorts ne dépassent pas le niveau 5. Toutes ces options valent 1 pt d'historique.

NOLDORS

Listes de soins, d'alchimie ou en rapport avec les objets et les connaissances.

SINDARS

Lindon et Edhellon - Listes de soins, Lois du temps, manipulation des gaz, manipulation des liquides, way of navigator (RC 3).

Lorien, Mirkwood, Ithilien, Ilmaris - Listes de soins, listes de ranger (sauf la liste "barrières").

SYLVAINS

Listes de soins ou listes d'illusions.

WOSE

Listes de ranger (sauf la liste "barrières"), plus toutes listes en rapport avec les plantes.

BEORNIDE

Toute liste en rapport avec le contrôle d'animaux.

Lycanthropie - Le PJ peut se transformer en ours. Sous cette forme, il utilise son BO en combat à mains-nues pour faire de grandes attaques par griffes ou morsures avec un bonus de +25. Il est immunisé au étourdissement et utilise la table des CC pour grande créature. Dans son peuple, c'est un seigneur du culte de l'ours, tout comme Béorn.

NAINS

Listes d'alchimie, Lois des symboles, Connaissances des objets.

SEMI-ELFE

Toute listes de soins.

I.6.3 OPTIONS GÉNÉRALES

Talent (1pt) - Talent pour une compétence particulière. +15 pour une compétence primaire, +25 pour une secondaire.

Regard charismatique (1 pt) - Vos yeux étincelants vous confèrent un air charismatique. +15 à toutes actions impliquant l'éloquence, le commandement, l'influence ou la séduction.

Séducteur (1pt) - Le PJ est un vrai tombeur. Il a une apparence au moins agréable. Il a +20 à ses jets de séduction et toutes actions impliquant l'éloquence, le commandement, ou l'influence avec des membres du sexe opposé.

Squelette agile (1 pt) - votre squelette agile vous confère un bonus de +10 à toutes vos MM, ainsi qu'un +5 en agilité.

Doigts de fée (1pt) - +15 en crochetage, désarmement de pièges, subterfuges, et musique.

Démarche silencieuse (1pt) - Votre démarche rapide et silencieuse vous permet de bénéficier d'un bonus de +15 en filature/dissimulation, et d'un +3 en embuscade.

Réserve intérieure (1pt) - +2 au type de PdC.

Tolérance (2pts) - Le total des PdC est de 150%.

Le maximum racial est augmenté dans les mêmes proportions.

Cavalier (1pt) - +25 en équitation ainsi que toutes manœuvres concernant le cheval comme les soins, le dressage, ou les acrobaties équestres. +10 au BO à cheval.

Stabilité physique (1pt) - Les hémorragies sont divisées par deux. Les hémorragies inférieures à IPdC/Rd sont ignorées. De plus le PJ réduit ses hémorragies de IPdC par round d'inactivité.

Encaisseur (1pt) - Le PJ divise par deux ses rounds d'étourdissements et de "pas de parade".

Encaisseur (3pts) - Le PJ ignore les étourdissements. Les "pas de parade" deviennent des étourdissements.

Oeil perçant (1pt) - Le PJ possède une vision nocturne semblable à un Elfe et peut voir deux fois plus loin que la normale. +20 à la compétence perception (+30 si c'est un Elfe.).

Regard de l'aigle (1pt) - Tant que le PJ se porte bien et reste en vue, les alliés, troupes et suivants ne paniquent pas. +25 en commandement.

Grand stratège (1pt) - Le PJ a un sens inné de la stratégie et de la tactique. +25 en tactique et organisation militaire.

Courage (1pt) - Le PJ bénéficie d'un bonus de +40 à ses JR contre la peur.

Résistance aux maladies (1pt) - Le PJ bénéficie d'un bonus de +40 à ses JR contre les maladies.

Résistance aux poisons (1pt) - Le PJ bénéficie d'un bonus de +40 à ses JR contre les poisons.

Immunité : aux maladies (1pts) - aux poisons (2pts).

Compétence particulière (1pt) - Le PJ a des facilités dans une compétence particulière. Le coup de cette compétence sera de 1/2 pour une compétence secondaire et de 1/4 pour une compétence primaire. Cette option n'est pas valable pour les compétences en armes, l'esquive et le devel. corporel.

Polyglotte (1pt) - Le PJ a des facilités avec les langues. Il connaît sa langue natale, ainsi qu'une autre à (5/5). Le coût de développement des langages est divisé par 2.

Bonne assimilation (1pt) - Le PJ apprend vite et ses expériences lui sont très profitables. + 5 pts de développement par niveau.

I.6.4 OPTIONS GUERRIÈRES

Instinct de survie (1pt) - +20 à l'esquive ou au BD lorsque le PJ utilise tout son BO pour parer.

Réflexes éclairs (1pt) - +5 au BO, BD et à l'esquive. +20 à l'initiative.

Maître d'arme (1pts) - Le PJ a des facilités avec le maniement d'un type d'arme. Le coup pour cette compétence passe à 1/5.

Coups Puissants (3pts) - Le PJ fait le double des PdC en mêlée.

Tireur d'élite (3pts) - Le PJ fait le double de PdC au tir ou lancer.

Coups déséquilibrants (2pts) - Le PJ inflige un CC supplémentaire de déséquilibre de 2 degrés inférieur au premier lorsqu'il frappe en mêlée.

Coups très déséquilibrant (3pts) - Idem, mais le CC est de même sévérité.

Fléau (variable) - Les coups que portera le PJ contre certaines races seront considérés comme tueur. Le coût varie en fonction de la race.

- Monstre spécifique	1pt
- Orques, trolls et morts-vivants	2pts
- Elfes, nains, hobbit	3pts
- Humains	5pts

Personnage offensif (1pt) - +15 au BO et à l'initiative. -5 au BD.

Habilité (1pt) - Toutes les maladrresses du PJ sont divisées par deux.

I.6.5 OPTIONS MAGIQUES

Résistance à la magie (1pt) - Le PJ bénéficie d'un bonus de +25 à tous ses JR contre la magie.

Transcendance (1pt) - le PJ n'est pas pénalisé par le port d'armure.

Eloquence (1pt) - le PJ a besoin d'un round de moins pour lancer un sort.

Connaissance (1pt) - Le PJ connaît une liste de sort jusqu'au niveau 50.

Aura (1 pt) - Le PJ multiplie naturellement ses PP par 2. Si il utilise un multiplicateur, celui-ci augmentera de 1 degré : un x2 deviendra un x3, un x3 un x4 , etc. Mais toute personne essayant de repérer le PJ par la perception de la magie (lorsque le PJ lance un sort), ou par un sort, bénéficiera d'un bonus de +10.

Maîtrise (1pt) - le PJ désigne une liste de sort où il ne fera jamais de maladresse.

Discipline subconsciente (1pt) - Les sorts de concentration continuent de faire effet un nombre de rounds égal à la durée de la concentration.

Compétence spatiale (1pt) - Les portée des sorts du PJ sont doublées. "Soi-même" devient "toucher" et "toucher" devient 1,5 m.

Compétence temporelle (1pt) - Les durées de tout les sorts du PJ sont doublées.

Compétence étendue (1pt) - Le rayon et le nombre de cibles du sort sont doublés.

Agresseur (1pt) - +10 au jets d'attaques élémentaux par sorts de base, et +20 en direction de sorts.

Soigneur (1pt) - +10 sur les lancer de sorts de soins. Leurs effets sont doublés.

Défenseur (1pt) - +10 sur les lancer de sorts de défenses et +20 aux JR à la magie. De plus, le PJ peut utiliser son score de sorts de base pour "parer" un sort d'attaque.

Prédilection élémentale (1pt) - Le PJ a un élément de Prédilection (eau, feu, air, terre) . Il bénéficie d'un bonus de +10 à ses sorts de base lié à cet élément, +25 en direction de sort et JR, les attaques liés à cette élément sont à -10 et font la moitié des dommages. En contre-partie, les attaques liées à l'élément contraire se font à -10 et -25 pour la direction de sort et les JR. Les attaques subit par le personnage font le double des dommages lorsqu'elles sont basées sur l'élément contraire.

Prédilection élémentale (2pts) - Idem qu'au dessus mais sans la contre-partie.

Sens de la magie (1pt) - +25 en perception de la magie et +10 en utilisation d'objet. Le simple toucher permet au PJ de déterminer si un objet est magique ou si une personne est utilisatrice de magie.

1.6.6 LES GRÂCES

Parfois les Valars se penchent sur le berceau d'un être pour lui accorder une grâce. Mais ils le font rarement gratuitement. Souvent, ils ont des buts bien précis en tête. De plus tout ce qu'ils ont donné , ils peuvent le reprendre , en particulier si le PJ n'a pas un comportement en concordance avec leur philosophie ou leur objectifs.

Grâce de Manwé (3 pts) - Manwé s'intéresse particulièrement au destin du personnage. Il a affecté un aigle à sa surveillance et protection. L'aigle se comportera comme un ange-gardien, intervenant dans les moments critiques pour tirer le PJ d'un mauvais pas. Pour le jouer , le MJ peut s'inspirer de Gwaihir venant régulièrement en aide à Gandalf.

Grâce de Varda (3 pts) - Aura d'Elbereth: Le PJ est entouré d'une aura qui rassure les personnes bénéfiques (équivalent du regard de l'aigle) et met mal à l'aise les sauronic (JR contre le niveau du PJ. Si il échoue, le sauronic est à -15 à toutes ses actions. Si il échoue de plus de 50, il fuit le PJ. Si il fait un échec critique, il est pétrifié jusqu'au départ du PJ.).

Grâce d'Ulmo (1pts) - Vous êtes intimement lié à la mer. +25 en natation, manoeuvre maritime, canotage , navigation et autres compétences liées. Il est à noter qu'Ulmo est le Valar le plus actif en Endor et l'un des rares à avoir agit directement. Le PJ risque d'être quelqu'un d'assez occupé.

Grâce d'Aulé (1 pt) - Il vous a fait don d'une compréhension inné de la matière. +20 en objets et runes, +25 en forge et autres compétences artisanales. +10 au lancer de sorts d'alchimie.

Grâce de Yavanna (1 pt) - +25 en herborisme et autres compétences liées aux plantes. Leurs effets sont doublés. Les plantes cultivées par le PJ pourront atteindre jusqu'à deux fois leur taille normale. Les Ents auront automatiquement de la sympathie pour le personnage et les huorns l'épargneront, voir lui obéiront si leur coeur n'est pas encore trop noir ou les désirs du PJ trop contraires à leur nature (comme se diriger au devant d'un incendie). Tout ces éléments sont à l'appréciation du MJ.

Grâce de Namó (3 pts) - Le PJ est immunisé à la peur provoqué par les morts-vivants. Il peut ressentir leur présence dans un rayon de 60 m et les voit quand ils sont en face de lui, même invisible. Si il les attaque , il les blessera même sans arme magique et ses CC seront considérés comme sacrés . Lorsqu'il est attaqué il bénéficie d'un bonus de +25 à ses JR.

Grâce d'Oróme (1pt) - +30 en survie nature. Pistage, construction de pièges et filature/dissimulation ont un bonus de +15 lorsqu'ils sont utilisés en pleine nature.

Grâce d'Irmo (1 pt) - Irmo envoie régulièrement des visions au personnage par le biais de rêves, pour l'aider dans sa quête , en susciter une nouvelle , ou même pour l'avertir d'un danger.

Grâce d'Esté (1pt) - Lorsqu'il ne fait rien ou est inconscient le PJ régénère IPdC/rd. De plus il n'a besoin que de la moitié du sommeil normal.

Grâce de Tulkas (2 pts) - Le PJ est immunisé à toutes formes de peur, même magique. +10 à tout ses BO.

Grâce de Vairé (1 pt) - 1 fois par cession de jeu , le joueur peut relancer ou faire relancer n'importe quel dé. C'est le Destin qui veut ça ...

1.7 DÉVELOPPEMENT DES NIVEAUX

Le joueur doit maintenant avoir choisi sa profession. Il notera les coûts de développement des compétences donné par la table TB2 sur sa fiche.

1.7.1 PERSONNALISATION OU LE NIVEAU 0.

Avant de développer son premier niveau, le joueur peut distribuer 10 pts de développement dans ses compétences, primaires et secondaires permettant de le différencier d'un PJ aux origines semblables. Il représente une sorte de niveau 0. Ce développement répond néanmoins à quelques règles spécifiques :

- Le PJ utilise les coûts de sa profession, sauf pour linguistique qui est à I/* quelque soit l'occupation du PJ. Rare sont les cultures totalement alphabétisées et il est parfois intéressant de savoir lire, même pour la brute épaisse que vous jouez.

- Si le PJ a déjà 5 degrés ou plus dans une compétence autre que linguistique, il ne pourra pas l'améliorer.

1.7.2 DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES

A chaque niveau, le PJ possède 30 points de développement à distribuer dans ses compétences primaires, secondaires, et caractéristiques plus 10 points exclusivement réservé aux compétences secondaires.

Le coût de développement d'une compétence, propre à chaque profession, est donné par les tableaux TB2 et TB3.

I.7.3 EXCEPTIONS AUX COÛTS DE DÉVELOPPEMENTS DES COMPÉTENCES

Dans certains cas, le mj peut déroger aux coûts établis dans les tables TB2 et TB3. Le contexte d'une aventure passée peut faire que certains coûts soit réduits pour les joueurs.

Par exemple, dans l'un des mes scénarios, les joueurs ont passé plusieurs semaines dans les galeries courants sous les monts Brumeux. Dans une telle situation, il évident, que même l'elfe le plus réfractaire fera plus facilement des progrès en spéléologie.

Un autre bon exemple, est le voyage "linguistique". Après plusieurs mois d'aventure dans le royaume du Gondor, Ignott le vaillant lossoth, améliorera forcément son westron (le parlé, pas l'écrit).

Dans la pratique comment ça se passe ? Lisilda, aristocrate gondorienne, a passé plus d'un mois d'enfer souterrain sous les Monts Brumeux. Le coût normal de la spéléologie pour sa profession (magicienne) est 2/6. Après cette traumatisante aventure, au prochain changement de niveau, elle verra le coût de cette compétence divisé par deux, passant de 2/6 à 1/3 .

Ignott a linguistique à 3/* . Ça fait bientôt un an, qu'il travaille avec ses compagnons pour un marchand de Minas Anor. Ses compagnons s'expriment en Westron, son patron s'adresse à lui en westron, ainsi que la grande majorité des gens qu'il est amené à rencontrer. Autant dire qu'un coût de 1/* pour développer le Westron parlé, n'est pas trop généreux.

ATTENTION! Cette règle est là pour améliorer le réalisme et adoucir l'effet de palier des niveaux. Quelques gros-bill, pourraient argumenter sur le fait qu'ils ont passé l'aventure à se battre (comme c'est original !) et par conséquent demander un coût réduit pour leurs compétences en armes. Cette règle ne devrait s'appliquer qu'aux compétences secondaires, et plus particulièrement aux compétences de survies, voir physiques.

I.7.4 DÉVELOPPER LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque 2 point de caractéristique supplémentaire coûte 3 pts de développement. Au delà de son maximum racial (égal à +30 + son bonus racial), le coût double : 2 pts de caractéristique coûte 6 pts de développements.

I.7.5 CALCULER LES JR

JR magie : (empathie+volonté)/2 + bonus racial + divers
JR poison : constitution + bonus racial + divers
JR maladie : constitution + bonus racial + divers
JR peur : volonté + bonus racial + divers

I.7.6 CALCULER LES POINTS DE COUPS

Points de coups de base - développement corporel
Capital de points de coups - points de coups de base + (points de coups de base x volonté)/100.

I.7.7 CALCULER L'INITIATIVE

Bonus rapidité + bonus divers (magique, option historique "réflexes éclairs", etc.) - pénalité de l'armure.

I.7.8 CALCULER LE BONUS DÉFENSIF.

(Bonus de rapidité - pénalité de l'armure)* + bonus bouclier + bonus divers (magiques, options historiques, etc.).

***ATTENTION!** la pénalité de l'armure ne s'applique qu'au bonus de rapidité. Si le résultat est négatif, il est considéré comme un bonus de rapidité nul.

I.7.9 CALCULER LES POINTS DE POUVOIR

Pour calculer les PP de base, on divise l'empathie par 10 (La présence pour un barde). Pour obtenir les PP totaux on multiplie ce chiffre par le niveau du magicien et le multiplicateur de pouvoir si il en possède un. Voir la section 4.0 pour plus de précision à ce sujet.

2 . LES COMPÉTENCES

Les règles pour l'utilisation des compétences sont celles décrites dans le chapitre 3 du manuel des personnages de ROLEMASTER™. Ce qui suit en est le résumé avec simplement quelques aménagements concernant surtout les degrés de maîtrise.

2.1 DEGRÉS DE MAÎTRISE

2.1.1 BONUS DE DEGRÉS DE MAÎTRISE

Chaque degré de maîtrise dans une compétence donne un bonus. Les dix premiers degrés donnent chacun un bonus de +6. Les dix suivants un bonus de +4 puis +3, ainsi de suite par tranche de 10 degrés. La valeur du degré 0 est variable selon les compétences. Il est donné pour chacune d'elle par la table TB-4.

Certaines compétences n'utilisent pas les degrés normaux. Elles sont décrites à la section 2.2.4.

2.1.2 DÉVELOPPEMENT DES DEGRÉS DE MAÎTRISE

Les compétences sont d'abord développées lors de l'enfance et de l'adolescence en fonction de ses origines raciales, culturelles et sociales. Elles le sont ensuite à chaque niveau par la dépense de points de développement.

Les PJ disposent de 30 pts pour les compétences primaires et de 10 pts pour les compétences secondaires.

Néanmoins, le joueur peut investir tout ou partie de ses 30 points réservés aux compétences primaires dans ses compétences secondaires. Néanmoins il ne peut faire l'inverse, autrement dit investir les 10 pts réservés aux compétences secondaires dans les compétences primaires. Cette règle a pour objet d'obliger les joueurs à développer leur compétences secondaires. Sinon, bien souvent, dans leur premiers niveaux, ils ont tendance à ne développer que les compétences primaires, ce qui n'est pas très réaliste.

2.1.3 LES COÛTS EN POINTS DE DÉVELOPPEMENT

Le coût en pts de Développement pour l'obtention d'un degré de maîtrise est fonction de la compétence concernée et de la profession du PJ. Ces coûts sont donnés par les tables TB-2 pour les compétences primaires et TB-3 pour les secondaires.

- Si le coût ne comporte qu'un chiffre, le PJ ne peut obtenir qu'un degré par niveau pour cette compétence.

- Si le coût comporte 2 chiffres séparés par un “/”, le PJ peut acheter 2 degrés par niveau. Le premier au prix du premier chiffre, le second au prix du second chiffre.

- Si le coût comporte 1 chiffre suivi d'une étoile, le PJ peut acheter autant de degré qu'il désire à chaque niveau et ce au prix du chiffre précédant l'étoile.

2.2 UTILISATION DES COMPÉTENCES

Les compétences sont divisées en 4 catégories d'actions: Les manoeuvres en mouvements (MM), les manoeuvres statiques (MS), les bonus offensifs (BO) et les spéciales (SP). La table TB-4 donne la catégorie de chaque compétence.

2.2.1 LES MANOEUVRES EN MOUVEMENTS

Pour résoudre une manoeuvre en mouvement, on suit le processus suivant :

- Le PJ déclare la nature du mouvement qu'il veut effectuer.
- Le MJ y assigne un degré de difficulté (routine, aisée, facile, moyenne, difficile, très difficile, extrêmement difficile, pure folie, absurde.) ainsi que tout modificateur approprié (blessure, encombrement, armure, etc). Il peut aussi considérer l'action comme impossible.
- Le PJ décide ou non d'annuler son action.
- S'il décide de ne pas l'annuler, un jet sans limite est effectué, auquel tout modificateur applicable est apporté. Le résultat est croisé avec le degré de difficulté sur la table des manoeuvres en mouvement.
- Le chiffre obtenu donne le pourcentage de réussite de l'action.

2.2.2 LES MANOEUVRES STATIQUES

La résolution des manoeuvres statiques est identique sauf que le résultat est lu sur une table différente, la table des manoeuvres statiques.

2.2.3 LES BONUS OFFENSIFS

L'utilisation des bonus offensif est décrite dans la section 3.0, traitant des combats.

2.2.4 LES COMPÉTENCES SPÉCIALES

- Linguistique : Cette compétence permet d'apprendre de nouvelles langues. Chaque langue doit être développée séparément, tout comme l'écrit et le parlé. Le niveau de compréhension que confère chaque degré de maîtrise est donné par la table TBII.

- Embuscade : c'est l'habileté à porter des coups précis lorsqu'on surprend son adversaire. Elle permet d'ajuster un coup critique d'un score maximum de plus ou moins son nombre de degré de maîtrise. Il s'agit bien du nombre de degré de maîtrise et non pas du bonus de degré de maîtrise.

Si c'est une grande ou très grande créature qui est embusquée et si l'ajout de l'embuscade fait que le critique dépasse 95, un second jet est effectué et son résultat ajouté au précédent comme lors d'un jet sans limite normal.

-Développement corporel : Cette compétence sert à évaluer le nombre de coups que le PJ peut encaisser.

Les points de coups de base sont le nombre de PdC que le PJ peut encaisser sans s'évanouir. Ils sont égal au développement corporel.

2.2.5 COMPARAISON DE DEUX COMPÉTENCES

Parfois plutôt que d'utiliser les tables de manoeuvre en mouvement et statique, il peut être plus judicieux de comparer 2 jets de compétence. Par exemple, si un PJ veut se cacher aux yeux d'un adversaire, il fera un jet de dissimulation. Son adversaire fera un jet de perception. Le plus haut des résultats l'emportera. Bien sur, chaque jet peut être modifié par divers facteurs (lumière, terrain, etc). Attention à ne pas utiliser 2 fois les mêmes facteurs : un bon éclairage donne soit un malus à celui qui se cache soit un bonus à celui qui cherche.

3 . LES COMBATS

La plupart des règles énoncées dans le manuel des combats de ROLEMASTER™ restent applicables. Les exceptions sont énoncées dans la section suivante.

3.1 DÉROULEMENT D'UN ROUND

Le déroulement d'un round de combat est finalement assez simple : en commençant par le pj ou pnj ayant l'initiative la plus forte et en finissant par celui qui a la plus faible, il annonce son action pour le round et on la résoue aussitôt.

Si le pj ou pnj effectue plusieurs actions dans le round, la première se résoue à l'initiative normale, la seconde à initiative(-20), la troisième à initiative (-40), etc, en soustrayant 20 à l'initiative pour chaque actions supplémentaires.

L'initiative marque le moment où l'action commence, pas là où elle finie. La fin de l'action est fonction de l'action elle-même.

Si deux personnages ont le même score d'initiative, leurs action sont instantanées.

Les lancements de sorts, les tirs de projectiles, les manoeuvres et les attaques en mêlée ont lieu quand l'initiative du personnage est atteinte.

Les sorts ou les actions qui nécessitent plusieurs rounds, ont lieu après le nombre de rounds nécessaires au rang d'initiative du personnage.

Règles optionnelles

Certains MJ voudront sans doute introduire du hasard dans la détermination de l'initiative. Pour cela il suffit d'ajouter soit un D10 sans limite pour introduire un peu d'aléatoire, soit 1d100 sans limite pour en introduire beaucoup.

Action retardée

Un personnage peut vouloir retarder son action ou la conditionner à l'action d'un autre personnage, voir un évènement quelconque. Il doit bien sûr avoir l'initiative sur le personnage en question.

Il peut retarder son action sur plusieurs rounds, ce qui peut lui permettre d'agir avant tout le monde dans un round donné, même si il n'a pas le meilleur score en initiative. Il doit, bien-sûr, n'avoir effectué aucune autre action entre-temps.

Limite aux actions retardées

Le nombre de round d'attente peut être limité par la nature de l'action. On ne peut pas tenir indéfiniment le corde d'un arc tendue. Au delà de (bonus de force/10) rounds, doit relacher la traction sur la corde de son arc, sous peine de recevoir un malus de -20 par rounds supplémentaires.

3.2 CAPACITÉS DÉFENSIVES EN COMBAT

3.2.I ARMURES

Il existe 5 type d'armure, Sans-Armure, Cuir Souple, Cuir Rigide, Mailles, et Plates.

SANS-ARMURE

Comme son nom l'indique, la peau nue, ou de simple vêtements. Le cuir de petits animaux rentre aussi dans cette catégorie (chats, rongeurs, etc)

CUIR SOUPLE

Correspond à des vêtements en cuir souple, mais aussi à la peau de certains gros animaux comme les bovins ou les grands fauves.

CUIR RIGIDE

Correspond à des armures en cuir rigidifié, mais aussi à la peau de certains dragons et des éléphants.

Les plaques de cuir rigide rentre dans cette catégorie, mais avec un bonus de +10 sur la partie protégée. La peau des rhinocéros et des crocodiles rentre dans cette catégorie.

MAILLES

Correspond aux armures de mailles, à base d'anneaux ou d'écaillés métalliques. Certains dragons ont une peau équivalente.

PLATES

Correpond aux armures composées de plaques métallique et à l'épiderme des créatures les plus puissantes comme certains dragons.

Combiner les armures

“ Et si je met mon cuir rigide par dessus ma maille, il se passe quoi ? “
Il arrive bien un jour où un joueur vous posera la question.

Pour commencer les armures comme les cuirs rigides, les mailles et les plaques ont toute une base en cuir souple (sinon on ne pourrait les porter sans se blesser).

CUIR SOUPLE/RENFORT MÉTALLIQUE/CUIR RIGIDE

Utilisez l'armure de cuir souple avec un bonus de +10 pour les renforts métalliques, et +5 s'ils sont en cuir rigide.

CUIR RIGIDE/MAILLES

Mettre une maille sous son cuir rigide, permet d'utiliser l'armure mailles avec un bonus de +10 au BD.

MAILLES/RENFORT MÉTALLIQUE/CUIR RIGIDE

Utilisez l'armure de maille avec un bonus de +10 pour les renforts métalliques, et +5 s'ils sont en cuir rigide.

PLAQUES/MAILLES

Porter une maille sous son armure de plaques est une combinaison courante. Utilisez l'armure de plates avec un bonus de +10 au BD.

On ne peut pas combiner le cuir rigide avec l'armure de plaque.

3.2.2 PARADES & BONUS DÉFENSIFS

Le total des pénalités et des bonus qui affecte la capacité d'un défenseur en combat est appelé bonus défensif (BD).

Ce nombre est soustrait au jet de l'attaquant. On le calcule de la manière suivante :

Bonus Défensif =

- + (Rapidité - pénalité de l'armure à la rapidité)
- + Bonus de parade
- + Bonus bouclier
- + Bonus de position et de couverture
- + Bonus de qualité d'armure
- + Bonus dus aux sorts
- + Bonus dus aux objets spéciaux

BONUS DE RAPIDITÉ

La rapidité est la première composante du BD. Elle peut être réduite voir annulée par l'encombrement du port d'une armure. Mais quelque soit l'encombrement la valeur minimale de ce bonus est de 0.

BONUS DE PARADE

Le défenseur peut décider de parer tout ou partie de son attaque dans la parade.

Parade des attaques de mêlée:

- Le défenseur doit être conscient de l'attaque.
- Le défenseur doit disposer d'une arme de mêlée, d'un bouclier ou d'une particularité de terrain propice. Certaines armes (comme les armes à deux mains) ne peuvent être employées pour parer qu'avec un certain pourcentage de leur BO.
- Si le défenseur pare avec une arme et l'intégralité de son BO, il bénéficie d'un bonus bouclier de l'arme (voir TB6).

Parade des tirs de projectiles:

- Le défenseur doit être conscient qu'il est la cible d'un tir de projectile.
- Il doit disposer d'un bouclier (une arme ne fait pas l'affaire) ou d'une particularité de terrain adaptée.

BOUCLIER

Les effets d'un bouclier en combat sont représentés par l'application d'un bonus au BD, variable selon le type de bouclier (voir TB6). Ce bonus ne peut être appliqué que si l'attaque vient des 180° avant du défenseur.

POSITION ET COUVERTURE

Un bonus peut être accordé au défenseur si il est dans une position avantageuse. De même, si le défenseur est en parti couvert, il peut bénéficier d'un bonus contre les projectiles (voir TB9).

QUALITÉ D'ARMURE

Une armure spéciale, ou certaines combinaisons d'armures peuvent que ce soit en terme de fabrication, de partie du corps couverte, de matériaux ou d'enchantement, ne change pas de type d'armure mais donne un bonus au BD.

SORTS

Certains sorts peuvent accroître le BD. Les modalités sont dans la description de chacun d'eux.

OBJETS SPÉCIAUX

Certains objets magiques peuvent accroître le BD. Les effets varient selon les objets.

3.3 CAPACITÉS OFFENSIVES EN COMBAT

3.3.1 COMBINAISON D'ARMES

SANS ARME

Un PJ qui n'a aucune arme ne peut parer qu'avec la moitié de son BO en combat à mains-nues. Si il possède un objet comme une bûche ou un tabouret, il pourra parader avec l'ensemble de son BO en combat mains-nues, mais l'objet en question aura de forte chance de se détruire après la première parade. Il peut utiliser les particularités du terrain, en s'effaçant derrière un arbre par exemple. Tout ceci reste à l'appréciation du MJ.

UNE ARME À UNE MAIN

Un PJ ainsi équipé peut attaquer et parer normalement. Si il consacre l'ensemble de son attaque en défense, il peut bénéficier du bonus bouclier de son arme (voir TB6).

Néanmoins les tranchantes autre que la hache bénéficie d'un avantage décisif. Tout autre arme ne peut utiliser maximum que la moitié de son BO pour parer une épée ou équivalent.

UNE ARME À UNE MAIN ET BOUCLIER

Permet de parer avec l'ensemble de son BO, quelque soit l'arme que l'on possède (épée ou pas). Permet de bénéficier d'un bonus bouclier au BD.

UNE ARME D'HAST

La plupart des armes d'hast, à l'exception de la lance ne peuvent s'utiliser qu'à deux mains et sans bouclier. Le combattant ne peut consacrer que la moitié de son BO à la défense si son adversaire n'utilise pas la même catégorie d'arme que lui. Certains combattants entraînés peuvent combattre depuis la seconde ligne avec des armes d'hast.

Si un combattant utilise un bouclier avec une lance, il peut parer avec l'ensemble de son BO, mais il aura un malus de -10 à son BO.

UNE ARME À DEUX MAINS

Ces armes nécessitent l'usage des 2 mains sauf pour des combattants exceptionnellement forts (avec un bonus en force au moins égal à +40 et avec un malus de -20). Si son adversaire utilise une arme à une main, il ne peut consacrer que la moitié de son BO dans la parade.

DEUX ARMES À UNE MAIN

Bien qu'ayant deux armes, il ne peut porter qu'une attaque par round, néanmoins :

- si il utilise une arme pour la parade, il peut utiliser le bonus bouclier de cette arme.
- si il utilise les 2 armes pour l'attaque, il fait un seul jet d'attaque mais à +15.

3.3.2 BONUS OFFENSIF EN MÊLÉE

Le bonus offensif (BO) est la somme de tout les bonus et pénalités qui affectent la capacité d'un attaquant en combat. Ce nombre est ajouté au jet de combat. On le calcule de la manière suivante :

Bonus offensif =

- + Bonus compétence dans l'arme utilisée
- + Bonus d'arme
- + Bonus de sorts
- + bonus d'objets spéciaux
- + Bonus position
- +/- Bonus / pénalité état physique
- Parade investi

BONUS DE COMPÉTENCE EN ARME

C'est le degré d'expertise dans le maniement d'une arme. Ce bonus comprend :

- Le bonus de caractéristique
- Le bonus de degré de maîtrise
- Accessoirement les bonus spéciaux obtenus avec des points d'histoire.

BONUS D'ARME

Les armes remarquables par leur fabrication (un artisan nain...) ou leurs matériaux (en mithril...) peut donner un bonus au BO. Dans le cas d'une arme de mauvaise qualité ce peut être un malus

BONUS DE SORTS ET OBJETS SPÉCIAUX

Certains sorts peuvent augmenter le BO. Voir le manuel des sorts. Il en est de même pour certains objets, généralement magique.

BONUS DE POSITION

Un attaquant en position favorable peut bénéficier de bonus, à l'appréciation du MJ. La table TB7 en donnent certains.
Etat physique

Les différents modificateurs relatifs à l'état physique sont donnés par la table TB7.

BONUS DE PARADE INVESTI

Comme indiqué dans la section 3.2.2, le BO d'un combattant est réduit de la valeur investie dans la parade.

3.3.3 BONUS OFFENSIF EN PROJECTILES

Le BO pour les projectiles est calculé de manière semblable au BO en mêlée avec un modificateur supplémentaire qui est fonction de la distance et des précisions quand aux bonus d'arme.

DISTANCE

La distance entre le tireur et la cible impose un modificateur au BO. Ces modificateurs sont donnés sur la table de statistiques des armes(TB13).

QUALITÉ DE L'ARME

Il peut arriver qu'une arme et son projectile est un modificateur de qualité différent. Dans ce cas on prend le plus haut des deux.

3.3.4 ATTAQUES CONTRE DES ADVERSAIRES MULTIPLES

Si le PJ doit affronter plusieurs adversaires, il subira une pénalité de -20 au BO pour chaque adversaire en plus du premier. Le BO restant est le BO applicable à chaque adversaire. La répartition attaque/parade obéit aux règles habituelles et pourra être différente selon les adversaires.

Les adversaires doivent se trouver dans un rayon de 180°. Si jamais, l'un d'entre eux se trouve être au delà de cet arc de cercle, le malus applicable sera de -40, à condition toutefois que le PJ soit conscient de l'attaque.

Le PJ attaquera son premier adversaire à son score normal d'initiative, puis le second à son score normal - 20 (ou -40 si il est au delà des 180°), et ainsi de suite.

On ne peut jamais utiliser cette règle pour porter plusieurs attaques dans le round sur un même adversaire. De plus, elle n'est applicable qu'au combat en mêlée et ne s'applique donc pas aux attaques par projectiles.

Ces règles, qui peuvent paraître généreuse, contribue à restituer l'atmosphère épique du monde de Tolkien, où les héros doivent souvent faire face à des ennemis supérieurs en nombre, dans des combats désespérés.

3.4 RÉOLUTION DES COMBATS

3.4.1 DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

L'initiative suit les règles décrit dans la partie 3.1. Le score en initiative peut être modifié par certains facteurs. Ces modificateurs sont donnés dans la table TB8.

3.4.2 RÉOLUTION DES ATTAQUES

L'attaquant fait un jet sans limite auquel il ajoute son BO et retranche le BD de l'adversaire. Il croise le résultat avec l'armure de la cible sur la table correspondant à l'arme utilisée. La table de Statistiques des Armes (TB13) permet de connaître la table à utiliser.

L'armure de la cible est fonction de la localisation de l'attaque. Pour connaître la localisation on inverse le jet de dé (non-modifié) de l'attaquant et on regarde sur la table suivante :

En cas de jet sans limite, c'est le dernier jet de dé qui compte pour la localisation.

3.4.3 MALADRESSE

Si son jet non modifié ne dépasse pas un certain score, indiqué pour chaque arme sur la table d'attaque correspondante, il commet une maladresse. On ignore alors son attaque et il effectue un second jet sur la table des maladresses.

3.4.4 DÉTERMINATION DES RÉSULTATS

La table d'attaque donne 3 informations :

- Le nombre de points de coups subits par la cible, qu'elle retranche à son capital de PdC.
- Le type et la gravité du coup critique, allant de A à E.

3.4.5 COUPS CRITIQUES

COUPS CRITIQUES SUR CRÉATURE DE TAILLE HUMAINE

L'attaquant fait un jet sur la table de coup critique adéquate. Cette table est donnée par la table de statistiques des armes (TBI3). On lit le résultat dans la colonne correspondant à la localisation du coup critique.

COUPS CRITIQUES SUR GRANDES CRÉATURES

Seuls les critiques B, C, D et E peuvent affecter les grandes créatures. L'attaquant fait un jet sans limite dans la table des coups critiques aux grandes créatures, dans la colonne correspondant à l'arme

LOCALISATION	
TETE	90-100
BRAS G	81-89
BRAS D	72-80
TRONC	36-71
AV-BRAS G	29-35
AV-BRAS D	21-28
CUISSE G	16-20
CUISSE D	11-15
JAMBE G	06-10
JAMBE D	01-05

utilisé. La gravité du critique modifie le jet sans limite: B(-10), C(0), D(+10), E(+20).

COUPS CRITIQUES SUR TRÈS GRANDES CRÉATURES

Seuls les critiques D et E affectent les Très grandes créatures. Le jet sans limite est effectué sur la table des grandes créatures modifié par la gravité du coup critique : D(-10), E (0).

COUPS CRITIQUES TUEURS

Certaines grandes ou très grandes créatures sont particulièrement sensibles aux effets critiques de certaines armes magiques. Le jet de coup critique est alors effectué dans la colonne " tueur ".

Si la créature est de taille humaine (comme un orc), un jet normal de critique est effectué suivi d'un second dans la colonne tueur des coups critiques aux grandes créatures.

4 . LA MAGIE

4.1 APPRENTISSAGE DES LISTES DE SORTS

4.1.1 CONDITIONS REQUISES

Les listes de sorts s'apprennent par portions: portion A (les sorts de niveau I à 10), portion B (les sorts de niveau 11 à 20), et portion C (niveau 21 à 50).

Pour apprendre une liste de sorts, le magicien doit posséder un support d'étude.

Ce peut être un document écrit comme un grimoire, un parchemin runique ou un professeur connaissant la liste de sorts et étant en mesure de l'enseigner.

Il devra ensuite dépenser un nombre de points de développement (Coût de base) fonction de la portion de liste, modifié par un certains nombres de facteur fonction du support d'étude.

Portion	coût de base
A	5
B	10
C	10

Si dans le même niveau, le joueur veut acheter une autre portion de liste son coût de base sera doublé, triplé pour une troisième et ainsi de suite.

4.1.2 GRIMOIRES ET PARCHEMINS

Pour apprendre une liste de sorts contenue dans un grimoire ou un parchemin, le magicien doit pouvoir traduire le parchemin, autrement dit, il doit savoir lire le langage utilisé par le document.

Si le niveau de langage utilisé est supérieur à celui du magicien, le magicien ne pourra pas apprendre la liste de sort. En effet, pour utiliser un sort, il faut en saisir la moindre subtilités, et par conséquent en comprendre parfaitement la description qu'il en est fait dans le grimoire ou le parchemin.

Le document peut être plus ou moins bien écrit, utiliser des tournures de phrases plus ou moins claires. C'est traduit en terme de jeu par un facteur d'apprentissage propre au document. On multiplie le coût de base du sort par ce facteur.

Le coût total d'un sort est donc :

Coût de base x Facteur d'apprentissage

Dans tout les cas le coût est d'un minimum de 1 point de développement.

4.1.3 APPRENDRE AVEC UN PROFESSEUR

Bien évidemment, le professeur doit connaître le sort à enseigner. L'élève et le professeur doivent avoir une langue en commun et à un niveau assez élevé (minimum niveau 5), car les sort sont des concept

difficile à décrire.

Le professeur peut être plus ou moins pédagogue , peut rendre son enseignement plus ou moins obscur (après tout, l'apprentissage de la magie est aussi une initiation.) Le facteur d'apprentissage est déterminé par la compétence éloquence fait sur la table d'enseignement des sorts (TB 10). Néanmoins le professeur pourra toujours choisir un facteur d'apprentissage plus difficile que le résultat obtenu.

Le coût total est donc :

Coût de base x facteur d'apprentissage.

Là aussi, quelque soit les cas, le coût minimum est de 1 point de développement.

4.2 LES POINTS DE POUVOIRS

4.2.1 POINTS DE POUVOIRS DE BASE

Les points de pouvoirs de base d'un magicien sont fonction de sa caractéristique empathie. On les obtient en divisant cette carac. par 10.

4.2.2 LE NIVEAU

En grimant dans les niveaux , le magicien augmente son pouvoir. On multiplie donc ses PP de base par son niveau pour obtenir les PP totaux.

4.2.3 OBJETS MULTIPLICATEURS

Certains objets magiques permettent de multiplier les PP. Ils les multiplient généralement par 2 ou 3.

Attention ! Deux multiplicateurs x2 ne font pas un x4, mais toujours un x2. Avec deux multiplicateurs de valeurs différentes, seul le plus élevé compte.

4.2.4 OBJETS CHARGÉS EN POUVOIR

Certains objets magiques peuvent être chargés en pouvoir. Les modalités d'utilisation et de rechargement de ces objets sont différentes pour chacun d'eux. Il n'existe donc pas de règles spécifiques à leur sujet.

4.3 LANCEMENT D'UN SORT

4.3.1 PROCÉDURE DE LANCEMENT D'UN SORT

Lors de sa phase de déclaration d'action le magicien annonce qu'il va lancer un sort. Les PP ne seront dépensés que si le sort est finalement lancé. Le temps nécessaire pour lancer un sort est variable.

Selon le sort le magicien fait un jet de sort de base, un jet d'attaque basique ou un jet d'attaque élémentale.

4.3.2 TEMPS NÉCESSAIRE POUR LANCER UN SORT

Le temps nécessaire pour lancer un sort est un nombre de round égal à la différence de niveau entre le sort et le lanceur. Dans le round, le sort est lancé à son tour de jeu (fonction de son initiative).

Le magicien peut retarder le lancement du sort, mais il ne peut rien entreprendre entre-temps.

4.3.3 LANCEMENT DE SORTS DE NIVEAU SUPÉRIEUR

A partir du moment où il connaît un sort, le magicien peut le lancer, même si ce dernier est d'un niveau supérieur. Néanmoins dans ce dernier cas, il subira un certain nombre d'inconvénients. La durée de lancement d'un tel sort augmente sensiblement (cf. 4.3.2).

- Pour chaque niveau de différence, le lanceur subit un malus de -10 à son Jet.

- Ce malus s'ajoute au jet de maladresse en cas d'échec critique.

4.3.4 JET DE SORT DE BASE

Ce sont tout les sorts non-agressifs, tel que les sorts défensifs. Le magicien jette Id100.

- Si il fait un entre 01 et 05, le sort échoue. Le magicien fait un jet dans la table d'échec de sort non-agressif et applique les résultats. Sauf mention contraire de la table d'échec de sort, les PP sont dépensés.

- Si il fait entre 06 et 00 inclus, le sort est réussi, les PP sont dépensés et les effets du sort s'appliquent.

Les seuls modificateurs applicables sont ceux décrit dans 4.3.3 lorsque le niveau du sort est supérieur à celui du lanceur.

4.3.5 JET D'ATTAQUE BASIQUE (JAB)

Le JAB n'est pas un jet sans limite. Il représente l'efficacité du sort du magicien.

JETS SANS MODIFICATIONS

- un JAB de 01-05 implique l'échec automatique du sort et un jet sur la table d'échec des sorts d'attaque.

- Un JAB de 96-00 entraîne un modificateur au JR supérieur à la normale.

MODIFICATEURS AU JAB

Dans les autres cas de figures le JAB se voit appliquer un certain nombre de modificateurs:

- Le magicien ajoute sa compétence en lancement de sort au JAB.
- Couvert de la cible. Selon la situation de la cible, certains modificateurs sont appliqués.

situation	Mod	Notes
Couverture totale	-20	Détecté mais non visible.
Couverture partielle	-10	Moins de la moitié de la cible est visible.
Cible statique	+10	Cible surprise ou étendue.

EFFET DU JET D'ATTAQUE BASIQUE

Le JAB modifié est croisé sur la Table des attaques basiques avec la colonne appropriée.

Echec du sort - la lettre E signifie que le sort a échoué. Le magicien fait un jet dans la table d'échec des sorts agressifs.

Modification au jet de résistance - Les valeurs positives ou négatives données dans la table indique les modifications à appliquer au JR.

4.3.6 JETS DE RÉSISTANCE (JR)

La cible d'un sort d'attaque basique doit effectuer un JR si le sort n'a pas échoué. Ce JR est un jet sans limite modifié par un certain nombre de facteurs.

MODIFICATEUR AU JET DE RÉSISTANCE

Modification dues au JAB - Comme indiqué ci-dessus, le JR est modifié par le résultat du JAB.

Bonus de caractéristique - La cible ajoute la moyenne de sa volonté et de son empathie à son JR.

Bonus racial - Certaines races comme les Hobbits, bénéficie d'un bonus. Ils sont donnés sur la table des modificateurs raciaux, TB-I.

Objets et sorts - Certains objets et sorts donnent des bonus au JR. Ces bonus dépendent de ces objets ou sorts.

Cibles volontaires - Si la cible est volontaire, le JR se fait à -50.

TABLE DE RÉSISTANCE

Pour savoir si le JR a réussi ou échoué, croisez le niveau de l'attaque (généralement celui du lanceur) avec celui de la cible.

Si le résultat net est supérieur au nombre indiqué dans la table de résistance, la cible a résisté et le sort a échoué.

Dans le cas contraire, la cible subit immédiatement les effets indiqués dans la description du sort.

4.3.7 JET D'ATTAQUE ÉLÉMENTALE (JAE)

Chaque sorts élémentaux a sa table d'attaque. La cible ne bénéficie d'aucun JR car ces sorts provoquent des attaques élémentales (feu, glace, etc) donc physiques.

Un JAE est un jet sans limites qui représente la précision et la puissance du sort lancé.

JETS SANS MODIFICATIONS

- Un jet de 01-02 ou 96-00 indique des effets immédiats. Il n'y a pas lieu d'appliquer quelques modificateurs que ce soit.
- Sur un 01-02 indique l'échec automatique du sort. Le magicien fait un jet sur la table d'échec des sorts agressifs.
- Pour les sorts de zone (Boule de feu, de glace, etc), un 96-00 indique une attaque particulièrement efficace.
- Pour les autres sorts c'est un "00" qui indique une attaque critique.
- Dans les autres cas que ceux expliqués ci-dessus, plusieurs modifications s'appliquent.

MODIFICATIONS DUES AU LANCEUR

Le JAE est modifié par l'addition de la compétence direction de sort. Pour les sorts de zones (Boule de feu et de froid), c'est la compétence en lancement de sort qui est utilisée.

Le JAE peut être modifié par la possession par le lanceur de certains objets magiques. Les modifications dépendent des objets en question.

Certains sorts peuvent aussi modifier le JAE, tel que "visée" de la liste "main essentielle". Les modifications sont données dans la description du sort.

MODIFICATIONS DUES À LA CIBLE

Portée - Selon la portée le JAE est modifiée. La modification est donnée dans Chaque tables d'attaque.

Bonus Défensif - Le BD de la cible est retranché au JAE. Attention dans le cas des sorts de zone, les boucliers n'apportent aucuns BD supplémentaire.

4.3.8 UTILISATION PARTICULIÈRE DES POINTS DE POUVOIRS

Le magicien peut investir des points de pouvoir supplémentaire pour améliorer l'efficacité de ses sorts d'attaque. Si le magicien investit le double de PP, il doublera les dégâts. Si il en investit le triple, les dégâts tripleront, et ainsi de suite.

Le temps de lancement du sort est allongé d'autant que les dégâts sont multipliés. Le temps de lancement d'un sort est alors égal au niveau du sort plus le coefficient multiplicateur (PP investis/PP nécessaires), moins le niveau du magicien.

En cas d'échec critique, les dégâts que peut subir le lanceur sont multipliés de la même manière.

4.4 RÉOLUTION DES EFFETS DES SORTS

4.4.1 LES COUPS CRITIQUES

L'utilisation et l'interprétation des coups critiques est la même que pour un combat normal (cf. 3.3.5), si ce n'est qu'il existe des gravités

supplémentaires, F, G, H, I et J.

Ils s'agit en fait de l'accumulation de plusieurs coups critiques normaux. La correspondance est donnée sur Chaque tables d'attaque élémentale. Il y a un jet séparé pour chaque coup critique.

4.4.2 GRANDES ET TRÈS GRANDES CRÉATURES

Certaines créatures aux tailles exceptionnelles (Dragons, Balrogs et autres sympathiques créatures...) sont moins sensibles aux attaques. Elles ignorent certains coups critiques et utilisent une table de coups critiques particulière lorsqu'elles sont touchées, la table de coups critiques de sorts aux créatures (Manuel des sorts, page 150).

COUPS CRITIQUES SUR GRANDES CRÉATURES

Seuls les critiques B, C, D, E, F, G, H, I et J peuvent affecter les grandes créatures. L'attaquant fait un jet sans limite dans la table des coups critiques aux grandes créatures, dans la colonne correspondant à l'arme utilisé. La gravité du critique modifie le jet sans limite: B(-10), C(0), D(+10), E, F et G (+20), H, I et J (+30).

COUPS CRITIQUES SUR TRÈS GRANDES CRÉATURES

Seuls les critiques supérieur à C affectent les Très grandes créatures. Le jet sans limite est modifié par la gravité du coup critique : D(-10), E, F (0), G, H (+10), I, J (+20).

ATTENTION! Pour les coups critiques F, G, H, I, J ont ne fait qu'un jet de coup critique.

COUPS CRITIQUES TUEURS ET IMMUNITÉS PARTICULIÈRES.

Certaines grandes ou très grandes créatures sont particulièrement sensible aux effets critiques de certains sorts, comme une boule de glace sur un balrog. Le jet de coup critique est alors effectué dans la colonne " tueur ".

A l'inverse, elles peuvent être totalement insensible à certains sorts. Par exemple notre Balrog, ignorera purement et simplement le coup critique d'une boule de feu.

4.4.3 ATTAQUE DE SORTS CONTRE LES OBJETS

Certains sorts comme "anti-métal" sont susceptible d'attaquer des objets. Dans ce cas le lanceur effectue un JAB (en utilisant la colonne la plus approprié de la table), et un JR est effectué pour l'objet par le MJ.

- Si l'objet est transporté par une créature vivante, utilisez son niveau pour le JR de l'objet.

- Si l'objet est magique ou de qualité, il résiste comme si il avait 5 niveau par +5 de bonus ou xI pour les multiplicateurs. Si cette objet est transporté par une créature vivante prenait la solution la plus avantageuse pour l'objet.

Certains objets magiques n'ont pas de bonus ou de multiplicateur. Ce sera au MJ d'évaluer leur niveau en fonction des sorts contenus (Le niveau de l'objet est au moins égal au plus haut niveau de sort qu'il contient), de son créateur et de son histoire. Certains objet ne peuvent être détruit que dans des conditions particulières (L'Anneau Unique en est l'exemple par excellence).

Si aucune possibilités ne s'applique considérez l'objet comme une cible de niveau I.