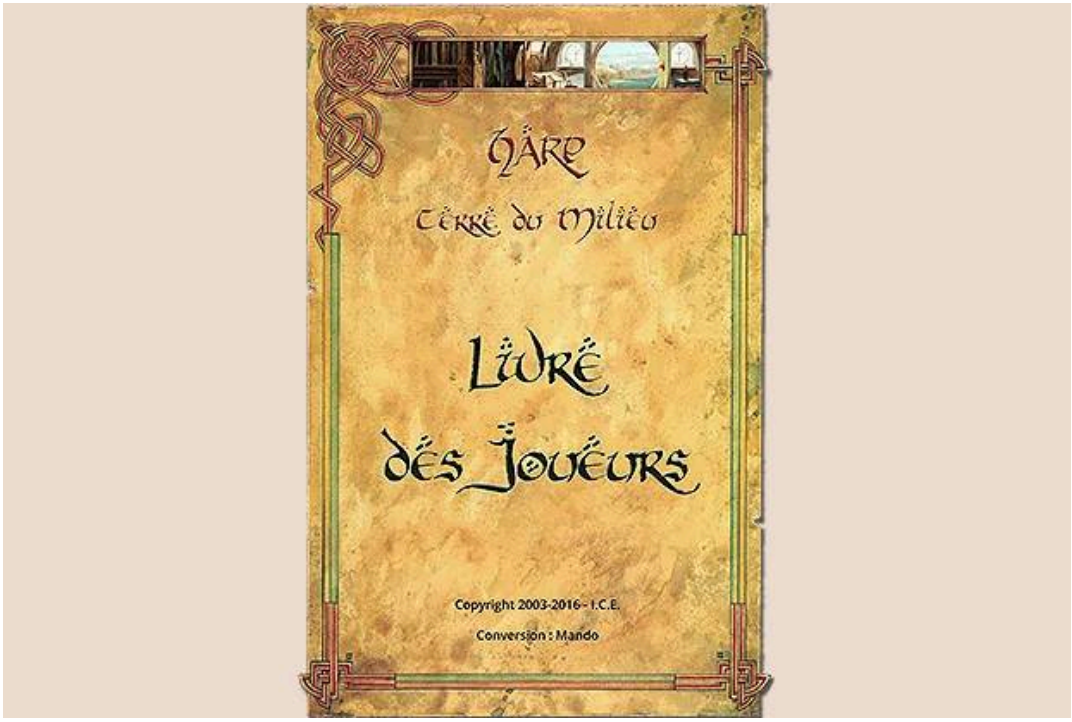
Livre des Joueurs



High Adventure Role Playing (HARP) est un Jeu de Rôles complet et modulaire. Son éditeur, ICE (Iron Crown Enterprise), a cherché à produire un système de jeu qui soit à la fois riche et agréable à jouer.

HARP | Terre du Milieu propose une traduction des règles et leur adaptation à l'univers de la Terre du Milieu. Cette conversion est réalisée avec l'intention de mettre en avant le Jeu de Rôles dans toutes ses dimensions au travers de l'univers fondateur de l'Heroic Fantasy, tout en conservant un esprit proche des écrits du Professeur Tolkien.

La Terre du Milieu est présente dans tous les aspects de cet ouvrage : les Races des Peuples Libres et des Peuples autrefois soumis à l'Ennemi, le choix des Professions, l'esprit de la magie, les plantes et leurs vertus. Au cœur de cette adaptation se trouvent les **Traditions de la Terre du Milieu** : le savoir des Rôdeurs du Nord, des Maisons de Guérison de Minas Tirith, des forgerons d'Erebor ou des bateliers de l'Anduin. Les personnages croisent ces gens au fil de leurs aventures ; s'ils gagnent leur confiance, ils peuvent apprendre d'eux, et finir par compter parmi les leurs.

Cet ouvrage décrit la Terre du Milieu de la fin du Troisième Âge au début du Quatrième, après la Guerre de l'Anneau. Les Traditions sont données pour les premières années du Quatrième Âge, sous le règne du Roi Elessar ; le MJ adaptera le tout à l'époque de sa campagne.

(Première version : 2004 - Dernière mise à jour : 01/10/2026)

Navigation dans le site

La navigation dans cet ouvrage est très simple : la colonne de gauche liste les chapitres de cet ouvrage, la table des matières complète. Un symbole « > » indique la présence de sous-chapitres. La colonne de droite liste les sections du chapitre en cours.

En haut de la colonne de gauche, deux icônes permettent de revenir à l'accueil (cette page) ou de rechercher un mot ou une expression dans tout l'ouvrage.

Copyright

Cet ouvrage non commercial et sans licence est un travail de fan, à but non commercial, conçu pour enrichir le jeu de rôle dans la Terre du Milieu.

Textes tirés des ouvrages de *I.C.E. (Iron Crown Enterprises Ltd)* : *« HARP (High Adventure Role Playing) »*, *« College of Magics »*, *« Loot : A Field Guide »*, *« Martial Law »* et *« Rolemaster »*. Les contenus traduits et modifiés restent la propriété de *I.C.E. (Iron Crown Enterprises Ltd)*.

La Terre du Milieu, Le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux sont la propriété intellectuelle de la succession de J.R.R. Tolkien.

La totalité du livre de base de HARP est traduite, et de nombreux ajouts ont été intégrés (400 sorts, 400 plantes, etc.). Les annexes proposent des textes issus des ouvrages *« College of Magics »*, *« Loot : A Field Guide »* et *« Martial Law »* qui restent des contenus optionnels, intégrés pour pouvoir susciter l'intérêt et la curiosité des MJ et des joueurs.

Traduction et mise en forme par Mando. Merci aux membres du forum Iceland qui ont participé il y a fort longtemps (2004) aux prémices de la traduction.

Adaptation des règles de HARP à la Terre du Milieu par Mando.

Les Traditions de la Terre du Milieu sont des éléments originaux de cette adaptation.

Illustrations

Malheureusement, les images utilisées ont été collectées au fil des années, et je n'ai plus les références pour la majorité d'entre elles. Si un des artistes souhaite que je retire ses images du site, qu'il me le fasse savoir. Pour information, j'avais obtenu l'autorisation, entre autres, de John Howe pour utiliser ses images sur ce site à but non lucratif. Enfin, certaines illustrations ont été modifiées ou créées par IA pour enrichir le visuel de cet ouvrage.

Table des matières

01 · Introduction

Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôles ?
Le Jeu de Rôles d'Aventure Fantastique est joué comme un roman interactif créé et animé par un « Maître de Jeu » et dans lequel les joueurs incarnent les personnages principaux…

Lire la suite…

02 · Création du personnage

En suivant les sept étapes ci-dessous, votre personnage sera complet et prêt pour jouer en un rien de temps. Vous aurez besoin de deux dés à 10 faces, de crayons, de papier brouillon, et d'une copie de la feuille de personnage HARP | TdM.

Lire la suite…

03 · Professions

La première étape de la création d'un personnage à HARP | TdM est le choix d'une Profession. Assimilable à une carrière (ou à une classe dans d'autres systèmes de jeu de rôle), une Profession reflète des choix d'entraînement et de développement.

Lire la suite…

04 · Caractéristiques

Dans HARP | TdM, les capacités innées des personnages sont définies par huit caractéristiques qui représentent ses capacités physiques et mentales. La valeur numérique de ces caractéristiques s'étend de 1 à 105.

Lire la suite…

05 · Races

HARP | TdM permet de jouer des personnages de chacune des Races de la Terre du Milieu. Les avantages uniques et les capacités spéciales des Races sont décrites ci-après. Chaque Race requiert un jeu de rôle adapté.

Lire la suite…

06 · Cultures

Les joueurs doivent choisir une Culture qui convient le mieux à l'histoire de leur personnage, qui déterminera les rangs d'adolescence du personnage, son attitude générale, ses motivations habituelles, etc.

Lire la suite…

07 · Compétences

Les Compétences servent à gérer les actions nécessitant de la part de votre personnage un intérêt, un apprentissage, puis un entraînement et une pratique régulière. Elles définiront la plupart des actions et des connaissances de votre personnage.

Lire la suite…

07.1 · Styles de Combat

Des spécialistes ont dédié leur vie à la maîtrise de Styles de Combat, des katas complexes des Moines au spectaculaire combat à deux armes. Un combattant cherchera à en maîtriser plusieurs, pour être capable de répondre à des situations particulières.

Lire la suite…

08 · Talents

Les héros de romans ou des légendes ont souvent des capacités extra-ordinaires, un savoir spécial, un pouvoir magique unique ou secret. Les Talents représentent ces capacités hors normes. Qu'ils soient issus d'un entraînement particulier, d'un savoir caché et millénaire ou de dons innés, ils symbolisent l'expertise de votre personnage dans ses domaines de prédilection.

Lire la suite…

08.1 · Traditions de la Terre du Milieu

On peut jouer un rôdeur, un guérisseur ou un forgeron dans presque tous les jeux de rôle. Sur la Terre du Milieu, ce rôdeur a marché avec les Dúnedain, ce guérisseur a servi dans les Maisons de Guérison, ce forgeron a appris son art sous la Montagne Solitaire. Les Traditions donnent aux personnages cet ancrage, palier après palier, au fil de leurs rencontres.

Lire la suite…

09 · Équipement & Monnaie

Un personnage débutant a besoin d'équipement. Pour acheter de l'équipement, il a besoin d'argent. Chaque personnage dispose de quelques pièces d'or au départ. Il peut alors acheter l'équipement lui permettant de survivre et de pratiquer sa Profession.

Lire la suite…

09.1 · Armes & Armures

Les armes et armures de la Terre du Milieu sont incroyablement nombreuses et diverses. Chaque Race et Culture a développé ses propres armes, appris de ses ennemis pour produire des armures plus protectrices. Chacun de ces objets est décrit en détail.

Lire la suite…

09.2 · Matériaux Spéciaux & Magiques

Ce chapitre décrit les options offertes aux personnages pour acquérir ou faire réaliser des armes et armures fabriquées avec des matériaux supérieurs, ou de haute qualité forgés par des Maîtres Artisans.

Lire la suite…

10 · Finalisation & Évolution du personnage

Une fois que vous avez généré les caractéristiques de votre personnage, choisi sa race, sa Profession et son équipement de départ, vous allez devoir déterminer quelques détails complémentaires à son sujet, tels que son poids, sa taille, et sa vitesse de déplacement.

Lire la suite…

11 · À l'Aventure !

La résolution d'une action est simple : le Maître de Jeu vous indique quelle Compétence utiliser pour accomplir l'action souhaitée, vous jetez les dés, vous ajoutez le Bonus Total de Compétence correspondant, et vous annoncez le résultat au MJ. Le MJ compare le résultat à la difficulté de l'action et vous annonce si l'action est réussie, partiellement réussie ou ratée.

Lire la suite…

12 · Combat

Bien que l'on puisse en tirer de grands trophées et tributs, le combat comporte toujours des chances de blessure, de mort, d'emprisonnement ou de perte de ses possessions. Il ne faut jamais entamer un combat sans imaginer les conséquences funestes qu'il pourrait avoir.

Lire la suite…

12.1 · Actions de Combat Avancées

Les Actions de Combat sont connues de tout combattant. Pour les combattants plus expérimentés, il existe aussi des Actions de Combat Avancées, des Actions de Combat d'Expert, de Maître d'Armes et des Actions Légendaires.

Lire la suite…

12.2 · Tables d'Attaques

HARP | TdM utilise 26 Tables d'Attaques, pour tous les types d'armes, le pugilat, les Arts Martiaux, les attaques des monstres et la magie des sorts offensifs.

Lire la suite…

12.3 · Tables de Critiques

15 Tables de Critiques spécifiques au système de combat de HARP | TdM permettent de déterminer les effets des dommages critiques.

Lire la suite…

13 · Magie

La Magie est une énergie qui imprègne le monde de la Terre du Milieu. Ceux qui ont appris à manipuler la magie appellent souvent cette énergie mana. Correctement maîtrisée, la magie peut être utilisée par un personnage pour créer des effets fantastiques et inhabituels, allant de la guérison des blessures à la création de jets de flammes.

Lire la suite…

13.1 · Sphères de magie

HARP | TdM divise les sorts en plusieurs « Sphères » de magie. Sphère Universelle : les sorts de cette sphère peuvent être appris par tous les jeteurs de sorts. Sphères de Professions : Sphères accessibles uniquement aux membres d'une Profession, par exemple : Sphère du Magicien, Sphère du Barde, etc.

Lire la suite…

13.2 · Théorie & Pratique de la magie

Il existe de nombreuses techniques pour focaliser la mana et donner forme aux matrices. Ces techniques sont les fondements des différentes traditions magiques d'un univers. Les sorts se transmettent le plus souvent par l'écrit. Chaque tradition magique décrit le processus d'incantation d'un sort et de mise en forme de sa matrice au travers de textes ésotériques.

Lire la suite…

13.2.1 · Principes de la magie

Ce chapitre expose le fondement de la magie : une énergie universelle appelée mana, reflet du « Feu Éternel », qui imprègne tous les Plans. On y décrit la structure des différents Plans, et on définit l'Arantèle de mana, traversé de lignes de force et de points nexus, sources de pouvoir et d'instabilité.

Lire la suite…

13.2.2 · Pratique de la magie

Ce chapitre explique comment fonctionne l'incantation d'un sort : la mana est ordonnée en une matrice décrite par un sigil. On y présente les sources de mana, les styles de focalisation, les effets du port d'une armure, ainsi que les sigils, runes, symboles, sceaux et grimoires.

Lire la suite…

13.2.3 · Les différents types de magie

Ce chapitre présente les principaux types de magie, depuis la Magie du Sang, jusqu'à la Haute Magie. On y découvre la Magie de la Nature et ses dérivés (alchimie, charmes, cristaux runiques), la Magie Runique et la Magie des Sorts, forme la plus répandue et codifiée.

Lire la suite…

13.2.4 · Études & recherches magiques

Ce chapitre décrit l'apprentissage de la magie, auprès d'un Maître de Magie ou dans les grimoires, puis l'apprentissage des sorts. On y précise aussi comment rechercher et créer de nouveaux sorts, avec la durée des recherches et le calcul du coût en PP.

Lire la suite…

13.3 · Enchantement des objets magiques

Ce chapitre donne une classification des objets magiques et décrit en détails le processus de leur création au travers d'enchantements temporaires ou permanents. L'enchantement permanent est l'aboutissement du parcours d'un enchanteur : fabriquer un objet parfait et le doter de pouvoirs magiques puissants pour l'éternité.

Lire la suite…

13.4 · Magie Runique

La Magie Runique est l'art d'encapsuler de la mana dans des représentations physiques des sigils. Les sigils sont écrits, peints, gravés ou inscrits sur la surface d'un support approprié et infusés de mana. Les spécialistes de cet art se nomment les Maîtres des Runes.

Lire la suite…

13.5 · Magie de la Nature

La Magie de la Nature cherche à altérer la réalité en exploitant la Mana Fixe présente dans les plantes, certaines parties de corps d'animaux et les gemmes. Ses pratiquants peuvent former des sigils qui, combinés aux parcelles de mana qu'ils conservent, permettent de créer des objets magiques temporaires.

Lire la suite…

13.5.1 · Alchimie & Potions

Les Alchimistes mélangent des substances naturelles et artificielles en des concoctions, extrayant et réorganisant leur Mana Fixe pour créer des effets magiques. Leurs ingrédients vont des feuilles, des fleurs, des graines et des racines des plantes jusqu'aux parties de corps d'animaux et de bêtes, ou toutes sortes de minéraux.

Lire la suite…

13.5.2 · Magie des Charmes

La Magie des Charmes définit à la fois l'Art magique et l'artisanat de fabrication des Charmes. Un Charme peut être formé de quelques herbes, de pièces de bois et de plumes d'un oiseau sacré cousues dans un petit sac de toile, aussi bien que d'une magnifique figurine en bois, en ivoire, ou en os représentant un animal et portée autour du cou.

Lire la suite…

13.5.3 · Cristaux Runiques

Un Cristal Runique est une pierre précieuse de grande valeur qui est utilisée pour stocker de la mana. Cette mana sert à alimenter des sorts gravés sous forme runique sur la gemme. Il faut déchiffrer la Rune pour l'utiliser. Un personnage peut dans certaines mesures, rajouter des Runes à un Cristal déjà gravé. Le Cristal se recharge un nombre de fois limité.

Lire la suite…

13.5.4 · Aspects & Attributs

Les Aspects et les Attributs sont les blocs qui construisent la logique derrière la science occulte qu'est la Magie de la Nature. Les Aspects fonctionnent comme un système de verbes (Actions) et de mots ou de sujets (Cibles).

Lire la suite…

13.5.5 · Ingrédients & Coûts

Ce chapitre détaille les ingrédients organiques variés utilisés par l'Alchimie et les Charmes, qui possèdent des quantités de Mana Fixe et des Aspects variables. Elle liste aussi les pierres précieuses onéreuses utilisées par les graveurs de Cristaux Runiques. On y trouve enfin des informations sur certains matériaux ésotériques et les coûts associés à toutes ces pratiques.

Lire la suite…

14 · Plantes & Poisons

Les Plantes sont des herbes qui possèdent des capacités spéciales ou des propriétés quasi-magiques qui leur permettent de soigner les blessures ou les empoisonnements, mais aussi de conférer des pouvoirs hors-norme.

Lire la suite…

14.1 · Liste des Plantes & des Poisons

Liste des Plantes pour les différents climats : Frigide, Froid, Tempéré Frais, Tempéré, Chaud & Humide, Semi-Aride & Aride.

Lire la suite…

15 · Annexes

Les annexes regroupent une classe entièrement optionnelle, le Forgeron des Runes, et des informations complémentaires sur les langages et la prononciation.

Lire la suite…

15.1 · Forgeron des Runes

Les Forgerons des Runes sont les seuls capables de créer des Runes Naines. Dans leur société, ils sont estimés et honorés pour leur sagesse et leurs compétences supérieures.

Lire la suite…

15.1.1 · Runes Naines

Les Runes sont essentiellement utilisées par les Nains pour créer des armes et des armures extraordinairement efficaces. Il arrive cependant qu'on les retrouve sur les étendards, les amulettes, les anneaux et même sur certains

articles vestimentaires. Elles protègent parfois les trésors et les tombes, voire les mines, fortins et autres colonies naines.

Lire la suite…

15.1.2 · Liste des Runes Naines

Liste de toutes les Runes.

Lire la suite…

15.2 · Langages de la Terre du Milieu

Les langues utilisées par les peuples de la Terre du Milieu sont nombreuses, même si une majorité de ses habitants parle le « Langage Commun ». Cet article vous permettra de comprendre d'où viennent les principaux langages et comment votre personnage peut les apprendre.

Lire la suite…

15.3 · Prononciation

Prononciation & écriture des termes de la Terre du Milieu, d'après l'Appendice « E » du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, traduction de Daniel Lauzon.

Lire la suite…

16 · Télécharger les fichiers

Feuille de Personnage au format PDF. Archive comportant les textes des règles aux formats Markdown, HTML, PDF (Acrobat), RTF et DOCX (Microsoft Word).

Lire la suite…

01 · Introduction



Le Jeu de Rôles d'Aventure Fantastique est joué comme un roman interactif créé et animé par un « Maître de Jeu » et dans lequel les joueurs incarnent les personnages principaux. Les joueurs et le maître interagissent pour créer une histoire, une aventure, qui peut parfois devenir (avec un peu de chance) une épopée. Les joueurs forgent ensemble de nouvelles histoires immortalisant leurs personnages.

Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôles ?

Si vous n'êtes pas familier avec le Jeu de Rôles (JdR), le principe est très simple : assis à une table et sans accessoires autres qu'un crayon et une feuille de papier, vous allez incarner un héros de roman ou de film. Pour cela, vous devrez décrire les actions de votre personnage et imaginer ses interactions avec les autres participants dans le cadre d'un scénario de fiction imaginé par un participant que l'on appelle le Maître de Jeu (MJ).

Vous allez devoir interpréter les relations de votre personnage avec le reste du groupe, avec le monde extérieur, et vous donnerez corps à sa personnalité. Les personnages des joueurs forment un groupe qui va vivre de grandes aventures, acquérir des richesses, des trésors et de l'expérience. Le JdR est dans son essence même un travail collaboratif entre les membres du groupe. Petit à petit, les personnages évolueront et leurs expériences leur permettront d'améliorer leurs capacités.



La séance est dirigée par le MJ. Il décrit l'environnement aux joueurs et il joue le rôle des personnages et des monstres que rencontrent les aventuriers. Il demandera au groupe de réagir au cours de nombreuses rencontres ou face à de graves dangers. Il servira d'arbitre final pour tout ce qui touche aux règles.

Créé par le MJ, le scénario d'un JdR est bien plus qu'une série d'évènements joués mécaniquement avec une fin clairement définie. L'aventure doit intégrer des éléments d'ambiance, des moments d'humour ou d'angoisse, différents types d'épreuves à surmonter et des interactions amicales ou agressives. L'histoire s'enrichit d'elle-même au cours de la partie grâce aux interventions des joueurs et du MJ. Les actions des personnages peuvent changer le cours de l'histoire et mener le groupe vers de nouvelles épopées.

Les règles donnent un cadre général au jeu et permettent de réguler les actions de chacun des personnages dans une situation donnée : face à des opposants, un personnage peut choisir d'attaquer avec une arme, mais un autre pourra préférer entrer en discussion, alors qu'un troisième décidera d'utiliser un sortilège. Les règles indiquent ce qu'un personnage peut faire en fonction de ses capacités, de l'environnement et de l'univers de jeu (pas d'armes à feu, par exemple, en Terre du Milieu). Le MJ dispose de tout un arsenal de règles pour gérer les situations les plus diverses : combats, chutes, négociations, poursuites, etc. Des jets de dés sont utilisés pour déterminer l'issue des évènements importants qui se produiront au cours du scénario.

Les joueurs concourent à raconter l'histoire vécue par leurs personnages au cours d'une aventure. La collaboration entre les joueurs du groupe est au cœur du jeu. Jouer correctement le rôle de son personnage est un défi pour le joueur, interpréter à chaque partie la personnalité unique d'un Nain guerrier ou d'un Elfe mage peut devenir un réel challenge.

Comment jouer son personnage ?

Lorsque vous participez à une partie de Jeu de Rôles, vous êtes aux commandes pour tout ce qui concerne votre personnage. Vous allez créer un personnage doté d'une personnalité que vous aurez choisie et vous opterez pour une profession qui correspond à votre envie du moment. Au cours de la partie, vous décrirez les actions de votre personnage, imaginerez les paroles qu'il prononce, et effectuerez des jets de dés demandés par le MJ.

Vous pouvez choisir d'incarner des personnages de différentes races et cultures. Désirez-vous jouer une Elfe distante, un Nain sévère ou un Humain sauvage ? Allez-vous opter pour une combattante, un roublard ou un mage ? À vous de choisir, après en avoir éventuellement discuté avec le MJ et vos camarades (l'idée étant, le plus souvent, de créer un groupe efficient aux talents complémentaires).

Au-delà de sa personnalité, votre personnage est aussi défini par des caractéristiques, des données chiffrées qui précisent les capacités de toutes les créatures du jeu. Par exemple, la caractéristique de Force d'un personnage va déterminer s'il est costaud ou pas, alors qu'une Constitution élevée indiquera qu'il est plus ou moins résistant.



Chacun des personnages a suivi durant son adolescence un entraînement qui lui a permis de devenir un membre de l'une des professions présentées dans cet ouvrage. Votre personnage peut être un Rôdeur, un Mage ou un Guerrier. Chaque profession possède ses points forts et ses spécificités. Votre groupe d'aventuriers sera donc composé de personnages ayant des capacités différentes et variées. La profession indique quels sont les domaines de prédilection de votre personnage, ceux dans lesquels il est le plus naturel pour lui de se développer. Il faut noter que dans ce système de jeu, toutes les compétences sont accessibles à tous les personnages.

La touche finale de personnalisation de votre futur héros est donnée en sélectionnant parmi une liste de talents spéciaux qui aideront votre personnage à réussir dans ses aventures ou à simplement survivre sur la Terre du Milieu.

Votre personnage ne vient pas de nulle part : il vit sur la Terre du Milieu. Au cours de ses voyages, il croisera des peuples, des ordres et des gens de métier auprès desquels il pourra apprendre, s'il gagne leur confiance : les cavaliers du Rohan, les Rôdeurs du Nord, les maîtres du savoir de Fondcombe. Ces enseignements sont les **Traditions**, décrites au chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu. Avec sa Race, sa Culture et sa Profession, elles font de votre héros un personnage de la Terre du Milieu, et non un aventurier que l'on pourrait rencontrer dans n'importe quel autre univers.

Toutes ces données peuvent être simplement notées sur une feuille de papier ou reportées dans les cases d'une feuille de personnage à imprimer, dont le modèle à utiliser se trouve dans l'archive téléchargeable au chapitre 16 · Télécharger les fichiers.

Et sachez que si le Jeu de Rôles vous plaît, vous pourrez incarner un personnage totalement différent pour la prochaine aventure, ou au contraire poursuivre le développement de votre héros dans le cadre d'une campagne.

À quoi sert le Maître de Jeu ?

Le Maître de Jeu est à la fois le scénariste et le « metteur en scène » du jeu, comparable au metteur en scène d'un film ; en tant que tel, le MJ doit apprendre à focaliser l'attention des participants. Il connaît toutes les histoires et les moindres ficelles du monde dans lequel les personnages évoluent et il crée une histoire qui doit pouvoir s'adapter aux actions des personnages des joueurs.

En même temps, il doit incarner tous les Personnages Non Joueurs (ou PNJs) que les joueurs pourraient rencontrer au cours de l'aventure. C'est lui qui décide de leurs actions et de leurs réactions en fonction de son scénario, de son envie, ou parfois de jets de dés pour des séquences aléatoires. Il doit savoir où va son histoire et c'est lui qui décide quand et comment les règles doivent être employées. Les joueurs, de leur côté, doivent seulement s'occuper de ce que font leurs propres personnages. Être un MJ peut être un défi, mais c'est aussi beaucoup de plaisir.



Une série d'aventures reliées entre elles composent ce que l'on appelle habituellement une campagne, au cours de laquelle les personnages vont évoluer sur le long terme et pouvoir envisager des aventures épiques. La personnalité, le caractère des personnages peuvent évoluer, et ils deviendront petit à petit, grâce à leurs exploits, des héros tels que la Terre du Milieu en a tant connu. Les Traditions qu'ils auront apprises en chemin garderont la trace des lieux traversés et des gens rencontrés.

Création rapide d'un personnage

Si vous êtes comme nous, vous allez souhaiter vous plonger dans la création d'un personnage immédiatement, sans avoir à lire l'ensemble des règles. Dans ce cas, commencez par suivre le chapitre 02 · Création du personnage pas-à-

pas en notant les informations sur votre feuille de personnage, puis parcourez ensuite le reste du Livre des Joueurs (le présent site) pour trouver les informations complémentaires dont vous pourrez avoir besoin.



02 · Création du personnage



Créer votre premier personnage pour HARP | TdM, c'est simple !

En suivant les sept étapes ci-dessous, votre personnage sera complet et prêt pour jouer en un rien de temps. Vous aurez besoin de deux dés à 10 faces, de crayons, de papier brouillon, et d'une copie de la feuille de personnage HARP | TdM.

La feuille de personnage est employée pour noter toutes les informations importantes de votre avatar. Vous pouvez trouver le modèle à utiliser dans l'archive téléchargeable au chapitre 16 · Télécharger les fichiers.

Étape 1 · Concept

Commencez par imaginer quelques points fondamentaux qui vont définir votre personnage :

Désirez-vous jouer une Elfe distante, un Nain sévère, un Humain sauvage ou un lettré citadin ?
Quel sera son rôle dans le groupe ? Combattant, guérisseur, éclaireur, mage ? Doit-il posséder des talents « annexes » à son activité principale ?
Quels sont ses buts dans la vie, quels objectifs cherche-t-il (elle) à atteindre ? Quelle est son attitude face au reste du monde ? Comment définir en quelques mots son caractère ? Sa culture (raciale, locale) a-t-elle eu une influence majeure ou l'a-t-il rejetée ?
À quoi ressemble-t-il (ou elle) ? Possède-t-il un objet fétiche, emblématique, un souvenir de famille ?
Comment a-t-il (elle) démarré dans la vie, quelle est son histoire, comment et où se sont déroulées ses premières années ? Connaît-il (elle) ses parents, a-t-il un maître, un mentor ?
D'où vient-il (elle) sur la Terre du Milieu ? A-t-il (elle) grandi parmi des gens qui lui ont transmis leur savoir : les cavaliers du Rohan, les bateliers de l'Anduin, les Dúnedain du Nord ? Ce peut être le point de départ d'une Tradition (voir l'étape 5).
Ce concept initial va vous guider sur les choix à effectuer lors des étapes suivantes.

C'est en étoffant les différents aspects de votre personnage, au-delà des simples données chiffrées, que vous arriverez à lui insuffler une vie lorsque vous serez assis à la table de jeu. Sachez, en effet, qu'un personnage monolithique peut devenir ennuyeux à jouer sur le long cours. Pensez à donner à votre avatar quelques possibilités de surprendre ses compagnons, pourquoi pas un Nain sortant de ses cavernes et tombant amoureux des plantes et de la nature, ou une combattante ambitionnant depuis son plus jeune âge de devenir une ménestrelle célèbre, d'un rustre Homme des Collines se découvrant sur le tard un don pour la magie des soins ?



Étape 2 · Choisir une Profession

HARP | TdM vous permet de choisir parmi treize Professions : Animiste, Aventurier, Barbare, Barde, Guérisseur, Guerrier, Guerrier-Mage, Mage, Mentaliste, Moine, Rôdeur, Thaumaturge et Voleur. Consultez le chapitre 03 · Professions pour choisir la profession de votre personnage.

Chacune de ces Professions permet à votre personnage de démarrer sa carrière avec des capacités uniques et des Compétences préférées qui aident à dessiner le héros en devenir. Toutes les Compétences du jeu sont accessibles aux membres de toutes les Professions, certaines Compétences sont uniquement plus faciles à acquérir.

Notez votre Profession, vos Groupes Favoris de Compétences et le nombre de rangs gratuits que votre Profession vous confère sur votre papier brouillon ou sur votre feuille de personnage pour y faire référence quand nous passerons à l'achat des Compétences, à l'étape 5.



Étape 3 · Définir les Caractéristiques

HARP | TdM utilise huit caractéristiques pour définir les capacités de base d'un personnage : Force, Constitution, Agilité, Rapidité, Volonté, Raisonnement, Intuition et Présence. La valeur de ces caractéristiques peut aller de 0 à 105. Les valeurs au-delà de 100 représentent des caractéristiques extraordinaires. Consultez le chapitre 04 · Caractéristiques pour définir les caractéristiques de démarrage de votre personnage, et attribuez les huit nombres obtenus aux caractéristiques dans l'ordre souhaité. Ensuite, comparez les valeurs des caractéristiques résultantes avec la Table — Bonus de Caractéristiques.

Notez les caractéristiques et leurs bonus sur votre feuille de personnage.

> ***Conseil **: Attribuez les bons scores aux bonnes caractéristiques. Chaque Profession possède des caractéristiques « clés », qui indiquent quelles sont les caractéristiques les plus prisées pour cette Profession. Par exemple, la Force est une caractéristique très utile pour les Guerriers. Référez-vous à votre concept initial pour affiner certains scores en conséquence.*



Étape 4 · Choisir une Race et une Culture

Sélectionnez la Race et la Culture appropriées à votre concept de personnage.

Les Races de HARP | TdM : Humains (Hommes du Milieu, Hommes de l'Ombre, Númenóréens), Elfes (Noldor, Sindar, Sylvains), Hobbits (Forts, Pâles, Pieds Velus), Nains.

Chacune des Races se distingue des autres par ses caractéristiques, ses capacités, et ses avantages spéciaux. Pour plus d'information sur les Races de HARP | TdM, reportez-vous au chapitre 05 · Races.

Les Cultures de HARP | TdM : Cavernes Profondes, Grottes, Sylvestre, Nomade, Rurale, Citadine, Sous-Collines, Sinda, Noldo, Sylvain, Hobbit, Nain.

Chaque Culture donne au personnage quelques rangs dans des compétences apprises pendant son jeune âge, appelés Rangs d'Adolescence. Pour plus d'information sur les Cultures de HARP | TdM, reportez-vous au chapitre 06 · Cultures.

La plupart des Cultures décrivent un mode de vie, pas un pays : un fermier du Rohan et un fermier du Lebennin partagent la Culture Rurale. Ce qui les distingue, ce sont les Traditions de leur peuple, que vous découvrirez à l'étape 5.

Notez la Race de votre personnage et les capacités qui en découlent. Notez sa Culture et les Rangs d'Adolescence qui y sont associés.



Étape 5 · Acheter des Compétences et des Talents

À ce stade, les joueurs commencent à rendre leur personnage unique en choisissant de développer certaines Compétences plus que d'autres, et en sélectionnant des Talents appropriés pour le concept de leur personnage.

Points de Développement

Au premier niveau, un personnage reçoit **84 Points de Développement (PdD)**.

Durant la phase de création, ces mêmes Points de Développement servent à :

Acheter des rangs dans les Compétences.
Acheter des Talents.
Vous pouvez utiliser les Points de Développement reçus comme vous le souhaitez pour développer votre personnage. Par contre, leur nombre étant limité, réfléchissez à leur utilisation optimale. Privilégiez l'acquisition et le développement des Compétences clés (celles qui définissent le personnage en lui permettant d'assumer son rôle au sein du groupe), et ajoutez quelques Talents si nécessaire.

De nouveaux Points de Développement seront acquis lors de chaque passage de niveau. Vous consulterez le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage pour voir toutes les options disponibles lors de chaque passage de niveau.



Compétences

Toutes les Compétences peuvent être augmentées en achetant des rangs avec des Points de Développement. Plus on possède de rangs dans une Compétence, plus on excelle dans ce domaine. La Profession du personnage définit quels sont ses groupes de Compétences favoris.

Un rang dans une Compétence appartenant à un groupe favori coûte 2 PdD.
Un rang dans une Compétence appartenant à un groupe non favori coûte 4 PdD.
Les 10 premiers rangs dans une Compétence accordent un bonus de +5 par rang. Le bonus diminue ensuite.
Pour plus d'information sur les Compétences de HARP | TdM et sur leur utilisation, reportez-vous au chapitre 07 · Compétences.

Notez sur votre feuille le nombre de Rangs acheté pour chaque Compétence durant cette étape, en prenant en compte les Rangs d'Adolescence et les Rangs liés à la Profession.

Talents

Les Talents représentent des dons extraordinaires, supernaturels ou de simples entraînements particuliers. Vous pouvez acheter autant de Talents que vous le souhaitez dans la limite du nombre de PdD restant après les étapes précédentes. Notez que certains Talents ne peuvent être achetés que lors de la création du personnage, attention à

planifier correctement vos investissements en PdD. Référez-vous au chapitre 08 · Talents pour une liste détaillée des Talents et de leurs coûts en Points de Développement.

Traditions

Les Traditions sont des Talents à part, propres à la Terre du Milieu : l'enseignement d'un peuple, d'un ordre ou d'un métier. La plupart se rencontrent en cours de jeu, auprès d'un maître qui accepte de transmettre son savoir. Mais votre personnage a pu grandir au sein de l'une d'elles : un Hobbit de la Comté parmi les Garde-frontières, un Nain d'Erebor à la forge, un enfant de Minas Tirith dans les Maisons de Guérison.

Si l'histoire de votre personnage l'explique, et avec l'accord du MJ, vous pouvez acheter à la création le **premier palier d'une Tradition, et d'une seule**. Chaque fiche indique si la Tradition peut être prise à la création. Votre personnage doit en remplir les pré-requis. Le coût est de 10 PdD.

Rien ne vous y oblige : un personnage sans Tradition à sa création en rencontrera sur sa route.

> ***Conseil** : Si vous prenez une Tradition, choisissez-la avant d'acheter vos Compétences. La plupart donnent une Compétence de Tradition, dont tous les Rangs achetés à la création coûtent 2 PdD, même hors de vos Groupes Favoris.*

Référez-vous au chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu pour les règles et la liste des Traditions.

Étape 6 · Acheter de l'équipement

Tous les personnages commencent le jeu avec 10 + 1d10 Pièces d'Or (PO) qu'ils peuvent utiliser pour acquérir de l'équipement. Pour une liste complète des objets disponibles, reportez-vous au chapitre 09 · Équipement & Monnaie.



Étape 7 · La touche finale

Il ne reste plus qu'à rajouter quelques points de détail à votre personnage : taille et poids, âge, mouvement de base, encombrement, langages parlés et/ou écrits, etc.

Le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage vous fournit les indications nécessaires à la finalisation de votre personnage, ainsi que les informations pour le faire progresser.

Félicitations !

Vous venez juste d'achever la création de votre premier personnage pour HARP | TdM.

Maintenant, laissez cet ordinateur et allez jouer !

03 · Professions



La première étape de la création d'un personnage à HARP | TdM est le choix d'une Profession. Assimilable à une carrière (ou à une classe dans d'autres systèmes de jeu de rôle), une Profession reflète des choix d'entraînement et de développement. Une Profession détermine également la difficulté avec laquelle certaines compétences peuvent être apprises. Certaines capacités spéciales de HARP | TdM ne sont accessibles qu'aux membres d'une Profession donnée. Enfin, une Profession peut aussi fournir des indications sur le caractère ou la motivation d'un personnage.

Chaque Profession présentée ci-dessous est détaillée grâce aux informations suivantes :

Nom et description : le nom de la Profession ainsi qu'une courte description.
Groupes favoris de compétences : cette section présente les groupes de compétences pour lesquelles tous les membres de la Profession sont particulièrement doués. Les compétences faisant partie d'un groupe favori sont achetées au coût de 2 Points de Développement par rang, alors que celles des autres groupes le sont au coût de 4 Points de Développement par rang. Chaque Profession fournit également au personnage un certain nombre de rangs de compétences gratuits. Ces rangs représentent l'entraînement initial du personnage, et ne sont à prendre en compte que lors de la création du personnage.

> ***Exemple*** *: les Guerriers disposent de 4 groupes favoris, indiqués de la façon suivante : Athlétique (2), Physique (8), Général (2), Combat (8). Lors de la création d'un Guerrier, le joueur dispose de 2 rangs de compétence à répartir dans les compétences des groupes Athlétique, 2 dans le groupe Général, 8 dans le groupe Physique et 8 dans le groupe Combat. Une fois ces rangs attribués, d'autres compétences appartenant à ces groupes peuvent être achetées au coût de 2 PdD par rang. Les compétences appartenant aux autres groupes (par exemple, les compétences du groupe « Subterfuges ») sont acquises au coût de 4 PdD par rang.*
>
> ***Règle importante*** *: Comme vous le verrez dans le chapitre 07 · Compétences, il n'est pas possible de dépasser 6 Rangs dans une même Compétence au premier niveau. Les Rangs de Profession et d'Adolescence comptent dans ce total. Attention à ne pas dépasser les limites !*

Caractéristiques principales : ces caractéristiques sont celles considérées comme importantes par les membres de la Profession. Il s'agit des caractéristiques déterminant la majorité des bonus de compétence de la Profession.
Capacités de la Profession : chaque Profession dispose d'au moins une capacité spéciale unique. Certaines Professions autorisent l'accès à des Sphères de magie. Les sorts et Sphères de magie sont décrits dans le chapitre 07 · Compétences et le chapitre 13 · Magie.
Une Profession dit ce que votre personnage sait faire, pas de qui il le tient. Deux Rôdeurs ont les mêmes Groupes Favoris, mais l'un a appris à pister auprès des Dúnedain du Nord et l'autre parmi les éclaireurs de l'Ithilien. Cette

différence est celle des Traditions, décrites au chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu. Les Traditions ne sont pas réservées à une Profession.

Professions absentes de cet ouvrage

Mais où sont passés les **Sorciers** serviteurs de l'Ombre, les **Shamans** des tribus corrompues ou les étranges combattants qui maîtriseraient les Ombres elles-mêmes ? On dit aussi que dans certaines villes, des **Maîtres des Légendes** compulseraient sans fin des ouvrages rares et que leurs connaissances iraient bien au-delà des écrits des hommes.

Certaines Professions ne sont pas traitées dans cet ouvrage, alors qu'elles existent en termes de jeu. Utilisées pour les PNJs, elles sont décrites dans des documents réservés aux Maîtres de Jeu. Vous ne pensiez pas que nous allions tout révéler aux joueurs, non plus ?

Animiste



Les Animistes sont des personnages pour le moins particuliers. Proches de la nature, communiquant avec les esprits et les animaux, ils peuvent créer un lien avec un animal spécifique (ce lien fonctionne comme celui du Mage avec son familier).

Sur la Terre du Milieu, on trouve des Animistes chez les Dunlendings, les Woses, les Hommes des Bois, ainsi que dans toutes les cultures humaines proches de la nature et révérant l'esprit des ancêtres.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (3), Athlétique (3), Combat (3), Général (4), Nature (7).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Volonté, Constitution, Agilité.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère de l'Animiste (Raisonnement/Volonté).
- Talent : Parler avec les Animaux.
- Talent : Influencer les Animaux.

Aventurier



Les Aventuriers vivent pour braver le danger. Ils évoluent le plus souvent aux limites mêmes de la société, là où se trouve l'aventure.

Ce mélange de goût et d'entraînement à la fois pour la magie et le combat rapproche l'Aventurier du Guerrier-Mage. On trouve surtout ce genre de personnages dans les cultures les plus sophistiquées, celles du Gondor ou des grands royaumes du Sud ou de l'Orient. Certains Elfes peuvent décider d'embrasser cette carrière avant de se lancer dans de longues explorations de la Terre du Milieu.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (3), Combat (3), Général (3), Physique (3), Groupe choisi (4), Groupe choisi (4).
Caractéristiques principales : Volonté, Raisonnement, Intuition, Force, Agilité.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère de l'Aventurier (Intuition/Volonté).
- Les Aventuriers peuvent choisir deux groupes de Compétences qui seront considérés comme des Groupes Favoris. Ils disposeront alors de 4 Rangs de Compétences gratuits dans chacun de ces deux groupes.

Barbare



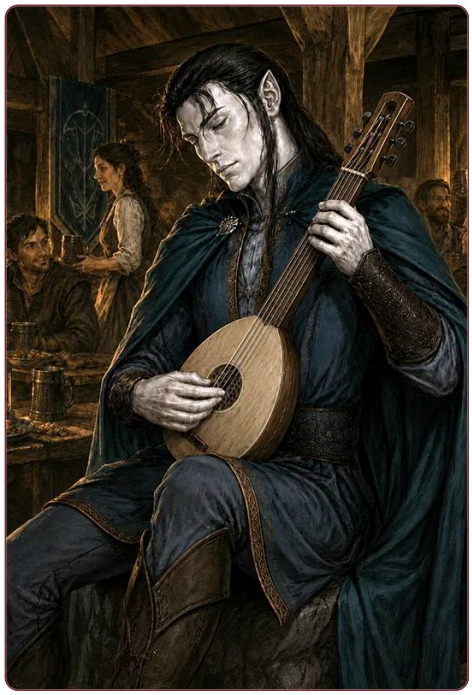
Sur la Terre du Milieu, le terme « Barbare » est employé pour désigner les guerriers des collines Dunéennes ou les pilotes des Chariots Variags, mais en fait, il sert le plus souvent à définir tout combattant qui n'est pas natif des deux royaumes Dúnedain du Gondor ou de l'Arnor. Les traits communs à tous les Barbares sont une excellente capacité au combat, une très grande résistance physique et un lien fort avec la nature leur permettant de survivre aisément dans leur environnement d'origine. Ils possèdent la capacité de communiquer avec les animaux, et sont souvent au service des Animistes locaux, si leur culture favorise cette approche.

Profession favorite de nombreux peuples humains, cette profession peut néanmoins être choisie par des peuplades Naines très reculées, alors que les Elfes et les Hobbits ne ressentent aucune affinité avec ce genre de pratiques sauvages.

Groupes Favoris de Compétences : Athlétique (3), Combat (5), Général (2), Nature (5), Physique (5).
Caractéristiques principales : Constitution, Agilité, Force.
Capacités de la Profession :

- Talent : Rage.
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 5 niveaux (5 - 10 - 15, etc.), les Barbares reçoivent un bonus de +10 en DB quand ils portent une armure de type 1 à 5.

Barde



Aussi versés dans l'apprentissage de connaissances que dans l'art du conte, les Bardes pratiquent une forme de magie qui améliore et soutient leurs spectacles musicaux. Beaucoup de Bardes incarnent l'archétype de l'éternel errant, ne restant jamais longtemps en un même lieu, ils ne subsistent que de la générosité de leur audience. Les Bardes sont attirés vers l'aventure comme un moustique par la lumière, car chaque expérience, chaque rencontre est une nouvelle histoire à raconter.

Il existe des traditions bardiques dans presque toutes les cultures de la Terre du Milieu, qu'il s'agisse de simples dépositaires d'une culture verbale, de raconteurs de contes épiques, ou de grands maîtres du savoir elfique. On parle même de quelques ménestrels Hobbits ou de skalds Nains, mais il semble que dans ce cas, ils soient dépourvus de toute capacité à utiliser la magie.

Groupes Favoris de Compétences : Artistique (4), Arts de la Magie (3), Combat (3), Général (3), Influence (4), Physique (3).
Caractéristiques principales : Volonté, Présence, Raisonnement, Intuition.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Barde (Présence/Volonté).
- Talent : Sens Acérés.
- Talent : Savant.

Forgeron des Runes

Cette profession optionnelle réservée aux Nains est décrite dans les annexes 15.1 · Forgeron des Runes, 15.1.1 · Runes Naines et 15.1.2 · Liste des Runes Naines.

Guérisseur



Le Guérisseur est l'adepte incontesté de tout ce qui touche à la vie au travers de la Magie. Ceux qui appartiennent au Cercle de la Guérison sont capables de soigner les blessures et les maladies de l'homme, mais aussi celles des animaux. Les Guérisseurs sont aussi capables de conjurer ou de prendre la forme ou même les capacités d'autres créatures vivantes. Les Guérisseurs complètent souvent leur expertise avec des connaissances fortes en Soins et en Herbalisme, ainsi qu'aux autres compétences liées aux animaux.

L'histoire et les légendes de la Terre du Milieu évoquent aussi bien les pouvoirs exceptionnels de guérison du Rôdeur Aragorn, que ceux d'Elrond ou la Maison des Soins de Minas Tirith. Les Elfes, les Dúnedain et les Humains du Gondor ne sont pourtant pas les seuls à maîtriser l'art du soin : de nombreux peuples humains, du lointain Harad au mystérieux Orient sont aussi versés dans les techniques de la magie curative.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (10), Général (4), Influence (2), Nature (2), Physique (2).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Volonté, Intuition.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Guérisseur (Raisonnement/Volonté).
- Talent : Sens Magique.
- Talent : Art du Soin.

Guerrier



Le Guerrier fait de sa compétence dans les armes un métier, il vit pour l'excitation du combat. Les Guerriers sont ceux qui prennent place aux premiers rangs des batailles. Ils mettent en avant la force et la rapidité du corps par rapport à l'acuité de l'esprit. Ils occupent toutes les strates de la société : des chevaliers paradant à la cour des rois aux soldats de rang dans les armées, en passant par les brigands attaquant des caravanes pour le profit.

Les compétences martiales des Guerriers se sont avérées primordiales sur tous les champs de bataille de la Terre du Milieu. Seuls les peuples pacifiques, comme les Hobbits au début de leur histoire, ou les tribus barbares n'ont pas développé l'art de la guerre ou la science du combat dans cette optique.

Groupes Favoris de Compétences : Athlétique (2), Combat (8), Général (2), Physique (8).
Caractéristiques principales : Force, Constitution, Agilité, Rapidité.
Capacités de la Profession :

- Talent : Maîtrise du Bouclier.
- Talent : Réflexes Éclairs.
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 5 niveaux (5 - 10 - 15, etc.), les Guerriers reçoivent un bonus de +10 dans une Compétence de Maniement d'Arme de leur choix. Aucune Compétence de Maniement d'Arme ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +30 grâce à cette capacité.

Guerrier-Mage



Le Guerrier-Mage est à la croisée de deux mondes, à la fois Guerrier et Mage. Il se concentre sur des sorts capables de soutenir ses capacités martiales naturelles. Il dispose d'un répertoire de sorts qui lui donnent un avantage sur ces ennemis.

Comme son pendant plus versatile, l'Aventurier, le Guerrier-Mage est l'apanage des civilisations avancées de la Terre du Milieu. Les premiers furent sans conteste des Elfes, qui apprirent ensuite aux Dúnedain l'art de mêler magie et combat. Les Humains suivirent, et comme souvent, il n'est pas évident de retracer comment ces peuplades, autrefois si frustres, parvinrent à maîtriser cet ensemble de techniques extrêmement complexes. Les Nains et les Hobbits, privés de pouvoirs magiques, préfèrent la force brute du Guerrier ou l'approche plus subtile du Voleur.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (6), Combat (6), Général (3), Physique (5).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Volonté, Force et Agilité.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Guerrier-Mage (Raisonnement/Volonté).
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 7 niveaux (7 - 14 - 21, etc.), les Guerriers-Mages reçoivent un bonus de +10 dans une Compétence de Maniement d'Arme de leur choix. Aucune

Compétence de Maniement d'Arme ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +30 grâce cette capacité.

Mage



Pratiquant inégalé de la magie, un Mage est à la fois un puissant lanceur de sorts et le gardien de connaissances secrètes. Les Mages ont sacrifié de longues heures (et parfois plus que du temps) pour parvenir à maîtriser la magie. Nécessitant d'intenses études, la maîtrise de la magie n'est pas un simple talent, mais un art, une compétence travaillée jusqu'à la perfection. Nombre de Mages sont en quête de savoirs et de pouvoirs cachés.

Que n'a-t-on pas dit sur les Mages de la Terre du Milieu ? Déjà peu nombreux au Troisième Âge, ils sont devenus extrêmement rares à l'aube de l'Ère suivante. Néanmoins, le savoir des grands Maîtres de Magie elfiques n'a pas été perdu entièrement, pas plus que l'enseignement prodigué aux versatiles humains. Ceux-ci présentent la particularité de parfois préférer la Sorcellerie au Grand Art, ce qu'aucun Elfe réputé n'a jamais envisagé. On murmure néanmoins que dans certains royaumes bien éloignés des terres de l'ouest, des Collèges de Magie fondés par d'étranges Mages vêtus de bleu seraient apparus depuis quelques décennies…

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (10), Artistique (2), Général (4), Influence (2), Physique (2).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Volonté, Intuition.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Magicien (Raisonnement/Volonté).
- Talent : Sens Magique.

Mentaliste



Le Mentaliste est, parmi les pratiquants de la magie, celui qui a le plus développé les pouvoirs liés à l'esprit et aux pouvoirs mentaux. Les étudiants du Cercle du Mentalisme sont les maîtres de la persuasion et du contrôle magiques. Plus subtilement, leurs sorts peuvent égarer, cacher ou déguiser au travers d'une utilisation inventive des illusions. Leurs autres dons incluent la capacité à évoquer le passé, à scruter le présent et à deviner les possibilités du futur. Tout ceci, pendant qu'ils empêchent les autres de faire de même, bien entendu.

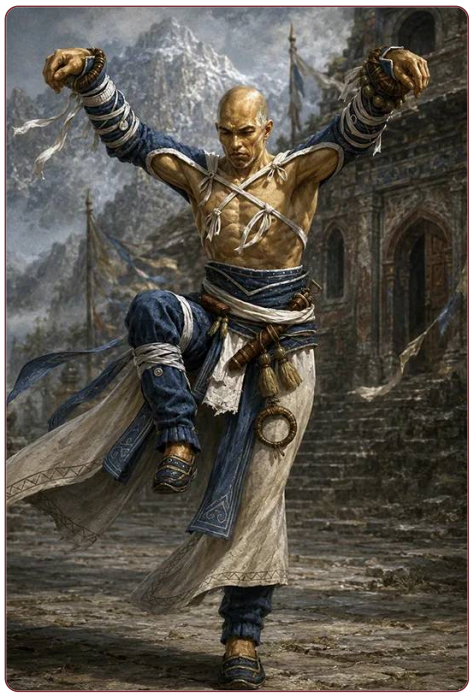
Encore moins nombreux que les Mages, les quelques Mentalistes encore présents sur la Terre du Milieu sont, en fin de Troisième Âge, confinés dans quelques tours secrètes ou monastères perdus. Il est dit que les Orientaux sont passés maîtres de cet art si particulier chez les humains, alors que peu d'Elfes le pratiquent encore.

Groupes Favoris de Compétences : Artistique (2), Arts de la Magie (10), Concentration (2), Général (2), Influence (2), Physique (2).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Volonté, Intuition.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Mentaliste (Raisonnement/Volonté).
- Talent : Sens Magique.

- Talent : Sens Acérés.
- Les Mentalistes reçoivent un bonus de +10 à tous les Jets de Résistance de l'Esprit.

Moine



Maître de son corps, le Moine est, *littéralement*, une arme vivante. Capable de dépasser les limites normales du corps par un entraînement martial rigoureux et un haut niveau de discipline, mais aussi de manipuler son énergie Ki de nombreuses façons, un Moine voit souvent l'aventure comme un test personnel. Il s'agit aussi pour lui d'une opportunité de comprendre le monde qui l'entoure, tout en restant fidèle à la discipline à laquelle il s'astreint.

Ces combattants si particuliers ne sont pas légions dans les terres de l'ouest, et c'est plutôt dans les grands empires orientaux que l'on rencontre ces pratiquants de l'ascèse. Les Elfes se sont rarement intéressés à ce style de combat, demandant une résolution de tous les instants sans doute trop lourde à porter pour des Immortels, tandis que les Nains et les Hobbits l'ignorent totalement. On murmure néanmoins qu'en Orient Lointain des monastères ésotériques dont les enseignements mêleraient magie et ascétisme seraient dirigés par de grands maîtres Elfes…

Groupes Favoris de Compétences : Athlétique (4), Combat (5), Concentration (5), Général (3), Physique (3).
Caractéristiques principales : Intuition, Volonté, Rapidité.
Capacités de la Profession :

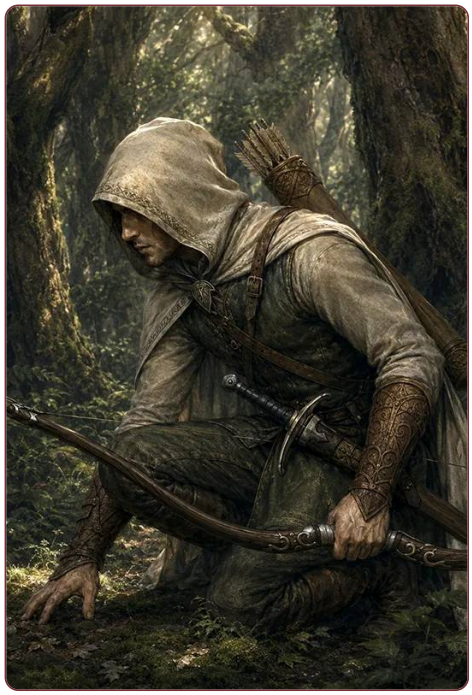
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 5 niveaux (5 - 10 - 15, etc.), les Moines reçoivent un bonus de +10 dans un Style d'Arts Martiaux de leur choix. Aucune Style d'Arts Martiaux ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +30 grâce à cette capacité.
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 3 niveaux (3 - 6 - 9, etc.), les Moines réduisent de 5 points la pénalité associée à la compétence Défense Ki (jusqu'à un minimum de zéro).
- Lorsque les Moines attaquent en utilisant leurs Compétences d'Arts Martiaux, la taille des dommages infligés est « Moyenne », alors que les autres personnages infligent dans ce cas des dommages de taille « Petite ».
- Par ailleurs, les Moines disposent d'options supplémentaires pour leurs attaques par Arts Martiaux (voir plus bas).

Les Attaques des Moines

Les Moines ont la possibilité d'attaquer plusieurs adversaires ou d'attaquer plusieurs fois le même adversaire en utilisant leur compétence Arts Martiaux (ou l'un quelconque des Styles d'Arts Martiaux qu'ils connaissent). La pénalité totale appliquée aux attaques (quelle que soit la combinaison) est réduite de 5 tous les 5 niveaux de Moine que possède un personnage (-5 au niveau 5, -10 au niveau 10, etc.)

Attaques Multiples : un Moine peut attaquer plusieurs fois dans le même round en acceptant sur chaque attaque un malus cumulatif de -20 par attaque au-delà de la première. Ainsi, 2 attaques sont résolues chacune à -20, 3 à -40, etc.
Adversaires Multiples : un Moine peut choisir de diriger ses attaques multiples sur des adversaires différents. Cela impose un malus supplémentaire de -10 sur chaque attaque pour chaque adversaire au-delà du premier. Ainsi, attaquer 2 adversaires entraîne un malus supplémentaire de -10 (soit -30 par attaque), en attaquer 3 entraîne un malus supplémentaire de -20 (soit -60 par attaque), etc.

Rôdeur



Le Rôdeur s'épanouit dans la nature. Nombre de Rôdeurs assument des rôles de gardiens de leurs territoires sauvages, protégeant ceux qui y vivent ou qui les traversent. Les Rôdeurs possèdent les compétences nécessaires pour survivre indéfiniment dans les zones à l'écart de la civilisation, et peuvent également se rendre quasi invisibles dans la nature. Beaucoup sont aussi de vaillants combattants, usant des particularités du terrain à leur avantage.

On peut rencontrer des Rôdeurs dans toute la Terre du Milieu, qu'il s'agisse de grands Elfes solitaires, de Dúnedain taciturnes ou d'Humains parfaitement entraînés. On dit que certains Hobbits auraient appris des fameux Rôdeurs qui les ont si longtemps protégés, et que des Nains parcourraient en éclaireurs les sombres profondeurs, bien que dans ces deux cas, l'absence de pratique magique réduise leur champ d'intervention.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (2), Combat (4), Général (2), Nature (4), Physique (4), Subterfuge (4).
Caractéristiques principales : Volonté, Intuition, Raisonnement, Force, Agilité.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Rôdeur (Intuition/Volonté).
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 5 niveaux (5 - 10 - 15ème, etc.), les Rôdeurs reçoivent un bonus de +10 dans une Compétence du groupe Nature de leur choix. Aucune compétence du groupe Nature ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +30 grâce à cette capacité.

Thaumaturge



Le Thaumaturge est le spécialiste incontesté de la manipulation directe de la magie et de la matière. Les membres du Cercle de la Thaumaturgie atteignent la parfaite maîtrise dans des arts tels que la transmutation des matériaux ou le déplacement des objets. Les Thaumaturges sont particulièrement réputés pour être des créateurs d'objets magiques permanents et des sculpteurs de la mana dans son expression physique au travers d'objets ou de créatures. L'intérêt qu'ils portent à la création des objets magiques et à la sculpture de la mana amène de nombreux Thaumaturges à étudier la Magie de la Nature et la Haute Magie.

Pratiquants le plus souvent sédentaires de la magie la plus fine et la plus complexe, peu de gens du commun connaissent les Thaumaturges pour ce qu'ils sont, incapables de les distinguer des Mages ou des Sorciers. Cette petite communauté de spécialistes est néanmoins présente dans de nombreuses villes humaines ou elfiques, à l'affût d'aventuriers capables de leur procurer les ingrédients rares requis pour leurs enchantements.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (10), Général (6), Influence (2), Physique (2).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Volonté, Intuition.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Thaumaturge (Raisonnement/Volonté).
- Talent : Maître Artisan.

- Talent : Sens Magique.

Voleur



Le Voleur est un maître du subterfuge et de la tromperie. Habile dans l'art du larcin, le Voleur fait passer le délestage de bourse pour un art enfantin. Présents partout dans le monde, les Voleurs sont attirés par les zones de commerce, mais sont prompts à répondre à l'appel de l'aventure, porteuse de promesse d'or et de trésors.

Avec les Guerriers et les Barbares, cette profession est sans doute celle que l'on rencontre le plus souvent en Terre du Milieu chez ceux qui ne sont ni artisans, ni fonctionnaires ou paysans. Issus de tous les milieux et présents dans toutes les cultures, du simple Dunlending coupe-jarret au grand maître de l'escamotage Sinda, les Voleurs sont un mal, selon certains nécessaire, mais plus que répandu.

Groupes Favoris de Compétences : Athlétique (3), Combat (3), Général (3), Influence (2), Physique (3), Subterfuge (6).
Caractéristiques principales : Intuition, Force, Agilité.
Capacités de la Profession :

- Talent : Discret.
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 5 niveaux (5 - 10 - 15, etc.), les Voleurs reçoivent un bonus de +10 dans une Compétence du Groupe Subterfuges de leur choix. Aucune Compétence du Groupe Subterfuges ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +30 grâce à cette capacité.

04 · Caractéristiques



Dans HARP | TdM, les capacités innées des personnages sont définies par huit caractéristiques qui représentent ses capacités physiques et mentales. La valeur numérique de ces caractéristiques s'étend de 1 à 105. Les valeurs au-delà de 100 représentent des caractéristiques extraordinaires.

Force (Fo) : Cette caractéristique ne représente pas simplement la force brutale, mais elle permet aussi d'évaluer la carrure et la structure musculaire d'un personnage. Les personnages possédant une Force importante peuvent utiliser leur puissance physique à son potentiel maximal. Cette caractéristique est favorisée par les Guerriers.

Constitution (Co) : Reflétant la santé et le bien-être global d'un personnage, la Constitution détermine également la vigueur, la résistance aux poisons et aux maladies, et la capacité à survivre à la fatigue et aux blessures subies lors des combats.

Agilité (Ag) : Les personnages qui accomplissent des exploits exceptionnels de dextérité manuelle ont une Agilité élevée. Cette caractéristique est favorisée par les Aventuriers et les Voleurs.

Rapidité (Ra) : Mesurant les réflexes et la coordination, la Rapidité détermine également le temps de réaction d'un personnage. Les personnages avec des valeurs élevées en Rapidité se déplacent rapidement sur les champs de bataille et sont à même d'esquiver des coups. Cette caractéristique est favorisée par les Guerriers et les Moines.

Volonté (Vo) : Symbolisant la résolution, le dévouement, et l'obstination, la Volonté permet également de déterminer la résistance d'un personnage aux tentatives de manipulations par autrui. Les Moines sont ceux qui favorisent le plus une haute Volonté.

Raisonnement (Rs) : La capacité à montrer une pensée logique, rationnelle et analytique est régie par le Raisonnement d'un personnage. Les personnages avec de nombreux points en Raisonnement semblent être particulièrement astucieux, pleins de bon sens et capables d'appliquer de sains jugements. Le Raisonnement est estimé par les Mages et les Guerriers-Mages.

Intuition (In) : Couvrant les facultés intuitives d'un personnage, l'Intuition est la capacité permettant de discerner la vraie nature d'une situation. L'Intuition définit également le lien avec le monde qui entoure le personnage, ainsi que la compréhension qu'il en possède. L'Intuition est estimée par les Prêtres.

Présence (Pr) : Le contrôle, la confiance en soi, et la contenance sont reflétés par la caractéristique de Présence. Ceux possédant une Présence élevée sont pleins de charme et d'esprit, démontrant une évidente force de personnalité. La Présence détermine également la capacité d'un personnage à interagir avec les autres et d'influencer ceux qui l'entourent. De toutes les Professions, les Bardes sont ceux qui valorisent le plus la Présence.

> ***Conseil*** *: Chaque Profession possède des caractéristiques « clés », qui indiquent quelles sont les caractéristiques les plus prisées par les membres de cette Profession. Si possible, attribuez une valeur supérieure ou égale à 90 à chacune de ces caractéristiques.*



Générer les Caractéristiques

Lors de la phase de création, le Joueur possède un capital de 550 points pour acheter les 8 Caractéristiques de son personnage. Toutes les Caractéristiques démarrent de zéro, et peuvent être achetées sur une base de 1 point pour 1 point de Caractéristique, tant que la valeur ne dépasse pas 90. Employez la table ci-dessous pour déterminer les coûts en points pour les Caractéristiques supérieures à 90.

Table – Coût d'achat des Caractéristiques

Caractéristique	Coût en Points
1 – 90	1
91 – 95	2
96 – 100	3
101 – 105	10

> ***Exemple*** *: Tim veut que son premier personnage soit un Guerrier. Il sait que la Force est une des Caractéristiques principales pour les Guerriers, il décide donc de lui attribuer une Force de 96. Augmenter la Force de 0 à 90 lui coûte 90 points. Passer de 91 à 95 lui coûte 10 points (5 x 2) supplémentaires. Enfin, le passage de 95 à 96 lui coûte 3 points de plus. En final, pour obtenir une Force de 96, Tim a dépensé 103 points sur les 550 points dont il disposait au départ.*

Plus une Caractéristique est élevée, plus elle confère un bonus important. Ce bonus est la donnée principalement utilisée dans le jeu, pour calculer le Bonus Total de Compétence par exemple.

Table – Bonus conférés par les Caractéristiques

Caractéristique	Bonus		Caractéristique	Bonus
1 – 5	-18		**66 – 70**	4
6 – 10	-16		**71 – 75**	5
11 – 15	-14		**76 – 80**	6
16 – 20	-12		**81 – 85**	7
21 – 25	-10		**86 – 90**	8
26 – 30	-8		**91 – 95**	9
31 – 35	-6		**96 – 100**	10
36 – 40	-4		**101**	11
41 – 45	-2		**102**	12
46 – 50	0		**103**	13
51 – 55	1		**104**	14
56 – 60	2		**105**	15
61 – 65	3			

Augmentation des Caractéristiques

Voir le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage pour savoir comment augmenter les Caractéristiques de votre personnage après sa création.

05 · Races



HARP | TdM permet de jouer des personnages de chacune des Races de la Terre du Milieu. Les avantages uniques et les capacités spéciales des Races sont décrites ci-après. Au-delà des données techniques, chaque Race requiert un jeu de rôle adapté, les informations données dans chaque description vous fourniront une base, que vous pourrez étoffer en (re)-lisant les ouvrages du Pr Tolkien.

Sur la Terre du Milieu, les Peuple Libres sont formés de cinq Races : les Hommes, les Elfes, les Hobbits, les Nains et les Ents. Les Races métisses ou de demi-sang ne sont pas traitées dans cet ouvrage (si besoin, se référer au livre de base de HARP). Bien que faisant partie des Peuples Libres, les Ents sont traités en tant que « monstres » car ils ne peuvent pas être joués à long terme par un joueur. Les Races réservées aux monstres sont décrites dans le bestiaire.

Équilibre des Races

Sur la Terre du Milieu, les Races ne sont clairement pas toutes égales en terme de puissance et de pouvoirs. Ces règles de Jeu de Rôles tentent de rester fidèles aux ouvrages de référence, et ne cherchent donc pas à restreindre artificiellement les capacités des Races. Un mécanisme de jeu a par contre été introduit pour rendre toutes les Races intéressantes à jouer.



Les Elfes de la Terre du Milieu

Le mécanisme proposé pour compenser la grande « puissance » des Elfes vise à ralentir leur progression, en tenant compte de leur grande expérience de la vie et de leur rythme d'apprentissage moins effréné que celui des humains. Cette pénalité est une réduction de 10% des Points d'Expérience (XPs) acquis. Si le MJ pense que l'équilibre n'est pas

assuré, il peut décider d'augmenter ce malus, d'étendre cette pénalité aux Númenóréens et aux Nains, voire de donner un bonus (de +10% d'XPs) aux Hobbits. Chaque MJ peut deviser d'autres méthodes de compensation à sa guise, en gardant le plaisir de jeu de son groupe comme ligne de conduite principale.

Bonus raciaux

Après avoir sélectionné la Race de votre personnage, reportez les informations correspondantes de la Table – Bonus raciaux sur votre feuille de personnage. Une explication des bonus accordés par chacune des Races de HARP | TdM peut être trouvée ci-dessous.

Bonus de Caractéristiques : ces modificateurs liés à la Race sont **ajoutés directement aux bonus de Caractéristiques** du personnage (et pas au score de la Caractéristique) et doivent être notés dans la colonne appropriée de la feuille de personnage.

Bonus d'Endurance : l'Endurance représente la quantité de dommages (représentés par les « Points de Vie ») qu'un personnage peut encaisser. Ce bonus est directement ajouté au Bonus Total de la Compétence d'Endurance, afin de calculer le nombre total de Points de Vie du personnage.

Bonus de Points de Pouvoir (PP) : La Compétence de Développement des Points de Pouvoir est utilisée pour calculer le nombre de Points de Pouvoir accessibles à chaque jeteur de sorts. Ces Points de Pouvoir sont utilisés par le jeteur de sorts pour jeter les sortilèges qu'il connaît. Le bonus racial est ajouté directement au Bonus Total de la Compétence et permet donc de déterminer le nombre total de Points de Pouvoir.

Bonus aux Jets de Résistances : certaines Races sont naturellement plus capables que d'autres d'ignorer les effets des blessures ou de la fatigue, de résister aux faiblesses mentales et aux attaques magiques. Ces bonus raciaux sont ajoutés aux Bonus Total des différentes Compétences de Résistance.

Résistance du Corps : permet de mieux résister aux effets des poisons, des maladies, et autres afflictions physiques.

Résistance de l'Esprit : permet de mieux résister aux effets mentaux, tels que ceux causés par les sorts.

Résistance à la Magie : permet de mieux résister aux effets de nature purement magique, tels que ceux causés par les sorts et par les effets magiques (autres que ceux qui affectent le corps ou l'esprit).

Les résistances sont abordées dans le chapitre 07 · Compétences et leur utilisation est précisée dans le chapitre 11 · À l'Aventure !

Table – Bonus raciaux

Races	Caractéristiques								Bonus End.	Bonus PP	Résistances		
	Fo	Co	Ag	Ra	Vo	Rs	In	Pr			Corps	Esprit	Magie
Homme	*	*	*	*	*	*	*	*	30	30	10	10	10
Númenóréen	2	2	0	0	3	3	0	3	40	35	15	15	15
Elfe Noldo	2	3	3	3	2	2	2	5	30	40	15	15	20
Elfe Sinda	1	3	2	3	3	1	5	2	30	40	15	15	20
Elfe Sylvain	1	1	4	4	2	1	1	1	40	30	15	15	20
Hobbit	-2	3	4	3	2	0	1	-1	35	0	15	15	15
Nain	4	4	1	0	3	0	0	-1	50	10	15	10	15

* Les humains n'ont pas de bonus raciaux fixes. A la place, le joueur doit répartir 8 points de bonus de la façon dont il le souhaite entre les 8 caractéristiques. Aucune caractéristique ne peut avoir un bonus supérieur à +3.

Description des Races



Toutes les descriptions des Races contiennent les informations suivantes :

Origines, attitude et apparence : donne une vision générale de l'histoire de ce peuple, ainsi que l'apparence extérieure et l'attitude générale d'un membre typique. Toutes les Races ont des individus qui s'écartent des normes en termes de couleurs des yeux, de cheveux ou de peau.

Traits raciaux : indique les caractéristiques à utiliser dans la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : indique le temps moyen de sommeil pour une pleine récupération.

Taille & poids moyens : la talle en mètre et le poids en kilos d'un membre typique.

Vision : type de vision.

Capacités spéciales : les capacités spéciales de la Race sont définies sous la forme de bonus spéciaux à ajouter à certaines Compétences ou de Talents acquis « gratuitement » (sans avoir à dépenser de PdD) et dont la description se trouve dans le chapitre 08 · Talents.

Langue maternelle : indique la langue maternelle ainsi que le nombre de rangs dans chacun des langages généralement connus par un personnage de cette Race à sa création. Plus de détails sur la maîtrise des langues dans le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage et sur la Compétence associée dans le chapitre 07 · Compétences.

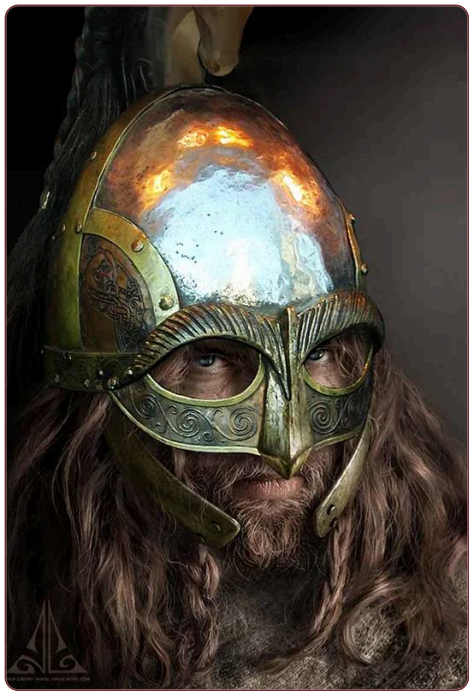
Aspect physique : la corpulence moyenne.

Développement : âge de passage à l'adolescence et durée de vie moyenne.

Compétences préférées : indique quelques détails sur les Compétences préférées des membres de cette Race.

Cultures : bien qu'un personnage puisse en fait venir de n'importe quelle Culture, chaque Race possède une liste d'une ou plusieurs Cultures par défaut. Ces Cultures sont les plus communes pour cette Race, mais le joueur peut demander l'accord du MJ pour choisir une Culture différente pour son personnage.

Les Hommes



Les Hommes, « Les Derniers Nés », sont les enfants d'Ilúvatar. Ils sont désignés par les Elfes du nom d'Atani, « Le Second Peuple ». Les Ainur (l'ensemble des Êtres Supérieurs) leur donnent le nom de Hildor, « Les Nouveaux Venus ».

Les Hommes sont donc apparus après les Elfes. L'esprit des Hommes n'habite leur corps que pendant un temps très court. Les Humains sont plus fragiles, tués plus facilement par blessure ou accidents, ils vieillissent puis meurent. Les Hommes essaient toujours de lutter contre leur destin.

Melkor, un des Êtres Supérieurs, profita de la plus grande malléabilité des Hommes pour les séduire et les opposer aux Elfes. Certaines lignées des Hommes furent grandes et nobles, d'autres lignées furent plus faibles et corrompues. Mais une chose les unit toutes : la volonté de dominer leur destin. Ils sont ambitieux et cherchent la gloire ou la fortune et en cela certains Elfes les ont comparés à Melkor quand ce dernier chercha à maîtriser le Feu Secret.

Traits raciaux : Les Hommes restés libres de leurs destins sont appelés le plus souvent les Hommes du Milieu, alors que ceux qui ont succombé à la corruption sont appelés les Hommes de l'Ombre, et les deux types utilisent les caractéristiques « Homme » de la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : 8 heures

Taille & poids moyens : Variables, voir détails

Capacités spéciales :
Talents : Enfant Prodige, Focalisation Adolescente plus une des deux capacités au choix : Faculté d'Adaptation ou Apprenti Doué.

Les Cultures adaptées aux conditions de vie sur la Terre du Milieu sont décrites dans le chapitre 06 · Cultures.

Les Hommes du Milieu

La majorité de la population de l'Ouest de la Terre du Milieu est composée de Rohirrim, d'Hommes du Nord, d'Hommes des Collines, d'Hommes de Bree, de Dunlendings, ainsi que de nombreux autres peuples. Ils forment un groupe nommé les Hommes du Milieu. Ils n'ont majoritairement pas succombé à la tentation et n'ont pas connu de grandes périodes de corruption par le Sombre Ennemi.

> ***Nota bene** : Il existe de nombreuses autres peuplades et cultures pour les Hommes du Milieu que celles définies ci-après. Dans le cas où vous auriez besoin de les décrire en tant que MJ, utilisez les traits donnés ci-dessous ou créez vos propres traits.*

Les Hommes du Nord

[Aussi appelés : Eriadoriens]

Les Hommes du Nord sont les plus nombreux et les plus courants des Hommes de la Terre du Milieu. Ils sont robustes, habitués pour la plupart à une vie rude, que ce soit dans les plaines d'Arnor ou dans les collines au pied des Monts Brumeux. Les nombreux peuples qui composent ce groupe présentent des cultures très différentes, mais leurs traits restent communs.



Langue maternelle : Les Hommes du Nord parlent le Langage Commun. Commun (P6/E5).

Aspect physique : Les Hommes du Nord sont robustes et résistants (1,90 m pour 80 kg environ).

Développement : L'Eriadorien atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 70 ans.

Compétences préférées : Les Hommes du Nord sont de grands combattants, de bons artisans et paysans. Les meilleurs d'entre eux peuvent devenir d'habiles diplomates ou des politiciens dirigeant des royaumes.

Cultures : Sylvestre, Sous-Collines, Rurale, Citadine.

Les Gondoriens

Les Hommes du Gondor sont robustes, habitués pour la plupart à une vie rude dans les plaines du Gondor. Ils forment la majeure partie de la population du Royaume du Sud. Certains d'entre eux, de plus en plus rares, possèdent des talents démontrant des tRaces de sang Númenóréen.



Langue maternelle : Les Hommes du Gondor parlent la plupart du temps le Langage Commun. Commun (P7/E6).

Aspect physique : Les Hommes du Gondor sont robustes et résistants (1,90 m pour 80 kg environ).

Développement : Le Gondorien atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 70 ans.

Compétences préférées : Les Hommes du Gondor sont de grands combattants, de bons artisans et paysans. Les meilleurs d'entre eux peuvent devenir d'habiles diplomates ou des politiciens dirigeant des royaumes.

Cultures : Sylvestre, Rurale, Citadine.

Les Rohirrim



[Aussi appelés : Maîtres des Chevaux, Cavaliers du Rohan, Cavaliers de la Marche, Eorlingas, Eothéod]

Les Rohirrim [singulier : Rohir] sont les Hommes du Nord qui vivent dans le Rohan et leurs origines sont assez complexes à définir. Ils s'installèrent en Rohan (qui s'appelait alors Calenardhon) vers 3A-2510 à la requête de Cirion, l'Intendant de Gondor. Cette concession venait récompenser l'aide que les Hommes du Nord lui avaient apportée lorsqu'il vainquit les Balchoth, un peuple d'Orientaux. Les Rohirrim appellent leur patrie le Riddermark (forme vieillie Ridenna-mearc, dérivés Éo-marc, ou simplement la Marche) ; eux-mêmes se nomment les Eorlingas, les fils d'Eorl. En ancien rohanais, le nom de leur pays est Lôgrad, avec l'élément « lô ou loh » correspondant à l'anglo-saxon « éo », qui signifie « cheval ».

Ils sont vêtus de chemises de lin ou de laine, de pantalons courts (jusqu'aux genoux) et de jambières. Les guerriers portent habituellement une cotte de mailles et un bouclier sur lequel est peint le symbole de leur peuple : un cheval blanc sur champ vert.

D'esprit pratique, bourrus, directs et quelque peu bruyants, ils aiment les chansons, les fêtes, les jeux physiques et les batailles. Les Rohirrim détestent les Dunéens et considèrent les Drúedain comme des êtres inférieurs. Ils sont animés d'une haine ancestrale contre les Orques, les Ouargues, les Orientaux et les Dragons.

Langue maternelle : Les Rohirrim parlent le Rohanais, leur langue spécifique. La majeure partie d'entre eux parle le Langage Commun. Peu nombreux sont ceux qui parlent l'Adûnaic, et encore plus rares ceux qui parlent le Sindarin. Rohanais (P6/E5), Commun (P5/E4).

Aspect physique : Blonds avec le teint pâle et des yeux bleus, de corpulence trapue à forte, les Rohirrim pèsent en moyenne 90 kg pour 1,90 m. Le visage des hommes est considérablement poilu.

Développement : Le Rohir atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 80 ans.

Compétences préférées : Éleveurs et maîtres de chevaux, ils passent le plus clair de l'année dans des camps semi-permanents installés sur un circuit de pâturages. Ce n'est qu'à l'hiver qu'ils retournent à leur demeure permanente. Certains jardinent ou s'occupent d'une ferme. La plupart des Rohirrim sont aussi des chasseurs et des pêcheurs accomplis. Il est à noter que l'on a rarement vu de mage Rohir.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +10 en Équitation, +20 en Style de Combat – Combat Monté (Cheval).
Talents : : Cavalier Infatigable.

Cultures : Sous-Collines, Nomade, Rurale.

Les Hommes de Bree



[Aussi appelés : Lesser Men, Men of Bree, Breemen]

Ce peuple d'Hommes du Milieu vit dans la ville de Bree et dans la région alentour. Leurs ancêtres sont les mêmes que ceux des Dunéens. La plupart sont devenus des fermiers et des éleveurs sédentaires et ils constituent une grande part de la population de l'Eriador. Les autres ont conservé un style de vie traditionnel et vivent dans les contreforts et les vallées des montagnes. Certains d'entre eux pactisent avec le pouvoir de Sauron.

Les Hommes de Bree préfèrent les tuniques de laine grossière ou de peau avec des braies. Ils portent aussi des manteaux rustiques, des capes courtes et des chapeaux de fourrure. La laine des vêtements est tissée en motifs de couleur vive, les couleurs indiquant les lignées de la famille et du clan de celui qui porte ces habits.

Langue maternelle : Les Hommes de Bree parlent le Langage Commun. Commun (P6/E5).

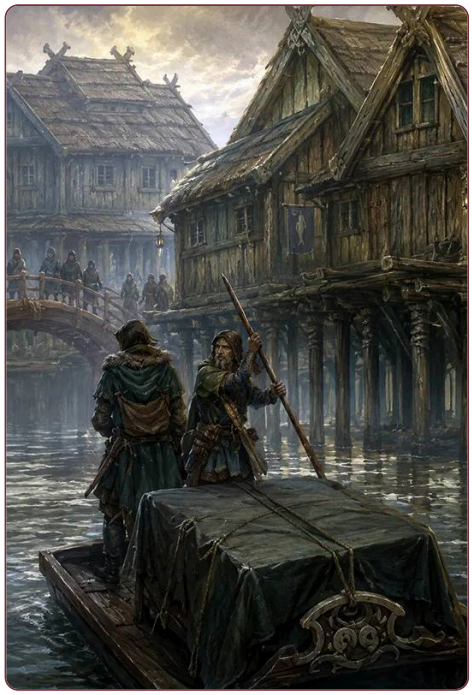
Aspect physique : Les Hommes de Bree sont trapus et robustes avec une pilosité plutôt développée. Ils ont un teint halé et leurs cheveux sont bruns. Ils mesurent 1,80 m pour un poids de 80 kg en moyenne.

Développement : L'Homme de Bree atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 70 ans.

Compétences préférées : Artisanat, Herboristerie.

Cultures : Citadine, Sous-Collines, Rurale.

Les Hommes des Lacs



[Aussi appelés : Les Hommes du Pays de Dale, Lake-Men, Men of Dale]

Les Hommes des Lacs et les Hommes du Pays de Dale ont des origines communes : Les Hommes des Lacs peuplent la région qui s'étend de la ville d'Esgaroth jusqu'au Long Lac au sud du Mont Erebor. Peuple de marchands, ils commercent avec les Hommes de Dale, les Nains et les Elfes de la Forêt Noire.

Les Hommes du Pays de Dale vivent dans la ville du même nom qui se trouve au pied du Mont Solitaire. Dans les jours anciens, la ville de Dale était fort réputée.

Langue maternelle : Ces Hommes parlent leur propre dialecte, le Dalien, mais comprennent et parlent pour certains le Langage Commun. Dalien (P6/E5), Commun (P5/E4).

Aspect physique : Les Hommes des Lacs sont de corpulence moyenne. Ils ont un teint halé et leurs cheveux sont bruns. Ils mesurent 1,80 m pour un poids de 80 kg en moyenne.

Développement : Ces Hommes atteignent l'âge adulte vers 17 ans et leur durée de vie est d'environ 70 ans.

Compétences préférées : Natation, Sens de l'Orientation, Navigation.

Cultures : Sylvestre, Sous-Collines, Rurale.

Les Hommes des Bois la Forêt Noire



[Aussi appelés : Woodmen of Mirkwood]

Les Hommes des Bois de la Forêt Noire (Mirkwood) partagent une ascendance commune avec les Rohirrim, originaires de la même souche qui peupla les terres à l'Est des Monts Brumeux. Ils s'installèrent jusqu'aux frontières nord est et centre ouest de la Forêt Noire.

Langue maternelle : Ces Hommes parlent le Langage Commun. Commun (P6/E4).

Aspect physique : Les Hommes des Bois sont de corpulence moyenne. Ils ont un teint halé et leurs cheveux sont bruns. Ils mesurent 1,80 m pour un poids de 80 kg en moyenne.

Développement : Ces Hommes atteignent l'âge adulte vers 17 ans et leur durée de vie est d'environ 70 ans.

Compétences préférées : aucune.

Cultures : Sylvestre.

Les Hommes Sauvages



[Aussi appelés : Hommes du Pays de Dun, Dunéens, Dunlendings]

Les Hommes du Pays de Dun sont les derniers survivants des peuples qui autrefois vivaient dans les vallées des Montagnes Blanches. Alors que certains d'entre eux ont composé l'armée fantomatique des hommes morts de Dunharrow, d'autres ont été intégrés aux peuples du Gondor. De ceux qui avaient migrés dans le Nord au Deuxième Âge, seuls ceux qui s'installèrent dans le Pays de Dun restèrent un peuple à part entière (durant la Guerre de l'Anneau, les Hommes de Bree étaient la seule branche survivante de ceux qui s'étaient installés en Eriador), préservant leur langue et leur culture primitives.

Ils vouent une haine héréditaire aux Rohirrim qui les ont chassés des vallées septentrionales de l'Ered Nimrais et des plaines occidentales du Rohan, et ils attaquèrent donc ce pays à plusieurs reprises au Troisième Âge, notamment pendant la Guerre de l'Anneau quand ils se rallièrent à Saroumane. Organisés en clans sans unité politique, seule la haine qu'ils vouent aux habitants de Rohan a réussi à les unir sous la bannière du magicien félon.

Les Hommes du Pays de Dun sont primitifs, peu cultivés et superstitieux. Ils portent de grossières tuniques en laine ou en cuir avec des jambières ainsi que de vulgaires surcots, des capes courtes et des chapeaux en fourrure.

> ***Nota bene*** *: Il existe d'autres peuples sauvages que nous ne décrirons pas ici car ils sont très « exotiques » et « techniquement » très proches des Hommes Sauvages. Dans le cas où vous auriez besoin de les décrire en tant que MJ, utilisez les traits donnés ci-dessous ou créez vos propres traits.*

Langue maternelle : Les Dunlendings parlent leur propre langue, le Dunlending. Ils sont très peu nombreux à parler le Langage Commun. Dunlending (P5/E3), Commun (P3/E3).

Aspect physique : Les Hommes Sauvages sont bruns de peau, grands et robustes, aux longs cheveux sombres ébouriffés et leur pilosité corporelle est réduite. Ils mesurent 1,80 m pour un poids de 80 kg en moyenne.

Développement : Le Dunlending atteint l'âge adulte vers 15 ans et sa durée de vie est d'environ 60 ans.

Compétences préférées : Les enfants sont entraînés dès l'âge de 8 ans au maniement des principales armes utilisées par les Dunlendings : la hache et l'arc court. Généralement, seuls les chefs de famille sont assez chanceux pour posséder une épée. Si le clan est menacé, sa défense sera assurée par toute personne pouvant tenir une arme ou un ustensile quelconque. Les Dunlendings sont des guerriers terrifiants bien qu'ils soient sauvages et indisciplinés par rapport aux autres peuples. Il est rare de les voir attaquer d'autres peuples, mais cela arrive lorsque leurs terres sont violées. Leur armure est limitée au pourpoint en cuir, au casque en cuir renforcé et le petit bouclier en peau tendue sur une armature en bois.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +10 en Escalade et +10 en Acrobatie.

Cultures : Grottes, Sous-Collines.

Les Beornides



[Aussi appelés : Beijabar, Bajaegahar]

Ces hommes massifs font partie d'un peuple aux origines obscures disséminé sur une vaste région. En tant qu'Hommes du Nord, ils sont de la même souche que les Hommes des Bois, les Hommes des Lacs et les Hommes de Dale. Ils sont peu nombreux et certains les ont considérés plus comme un clan que comme un peuple à part entière. Certains d'entre eux possèdent la capacité de changer de forme.

Culturellement toutefois et, dans une certaine mesure, physiquement, ils sont uniques. Ils sont extrêmement poilus et leur tendance à porter des fourrures leur donne un aspect quasi animal. Ils préfèrent les tuniques grossières, les capes et les pantalons de laines avec des jambières. Ils ne portent que rarement une armure traditionnelle.

Langue maternelle : Les Beornides parlent leur propre langue, l'Atliduk. Ils parlent aussi le Langage Commun. Atliduk (P6/E4), Commun (P4/E4).

Aspect physique : Les Beornides sont très massifs et tous ont une corpulence et une ossature solides. Ils ont un teint clair mais à la différence de la plupart des Hommes du Nord (qui sont généralement blonds), la majorité des Beornides a les cheveux roux. Ils mesurent 1,95 m pour un poids de 100 kg en moyenne.

Développement : Le Beornide atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 90 ans.

Compétences préférées : Il n'y a pas de Mage chez les Beornides. Quelques-uns d'entre eux, toutefois, sont des Changeurs de Forme qui peuvent se transformer en ours bien que leur contrôle sur ce processus soit limité.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +10 en Animalerie, +10 en Dressage.

Talents : Changement de Forme, Veille.

Cultures : Sylvestre, Rurale.

Les Drúedain



[Aussi appelés : Hommes des Bois, Woses, Hommes Sauvages]

Les Drúedain, aussi appelés Hommes des Bois ou Woses, sont des hommes primitifs qui vivent dans la forêt de Druadan en Anorien, à 45 kilomètres au nord-ouest de Minas Tirith dans le Gondor. Comme ils se cachent dans les bois, peu les connaissent.

Petits, trapus et chevelus, les Hommes des Bois paraissent des créatures repoussantes par rapport aux Elfes et aux Dúnedain. Leurs yeux luisent, la nuit, d'une lueur rougeâtre. Leur vision nocturne est plutôt bonne, surtout en extérieur.

Vêtus d'une simple ceinture d'herbe, ils communiquent entre eux par tam-tam ou dans un idiome étonnant totalement différent des autres langages humains, bien qu'ils sachent aussi parler avec hésitation le Langage Commun. Leur culture est primitive, mais ils sont capables « de compter les étoiles dans le ciel, les feuilles sur les arbres, les hommes dans l'obscurité ». Ils sont fiers d'avoir habité la contrée bien avant tous les autres peuples.

Ils habitent la forêt de Druadan au moins depuis le 2ème Âge ; sans oser s'opposer directement à Sauron, ils le haïssent et le craignent. Ils se méfient à juste titre des autres Hommes qui les considèrent comme des bêtes : les Rohirrim les chassent pour le « sport » !

Langue maternelle : Les Hommes des Bois parlent leur propre langue, la Langue des Drúedain. Ils parlent aussi le Langage Commun. Langue des Drúedain (P6/E5), Commun (P3/E3).

Aspect physique : Petits, trapus et robustes, leur chevelure est clairsemée et peu nombreux sont ceux portant la barbe (malgré tout, la barbe est un objet de fierté chez les mâles). Les Hommes des Bois mesurent 1,20 m pour un poids de 45 kg en moyenne.

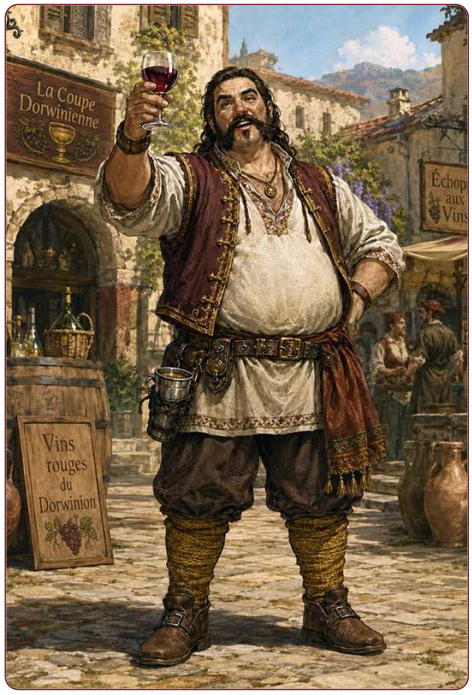
Développement : L'Homme des Bois atteint l'âge adulte vers 15 ans et sa durée de vie est d'environ 45 ans.

Compétences préférées : Ils travaillent habilement le bois, sont d'excellents chasseurs et ils utilisent des flèches empoisonnées. Tous les enfants, à partir de 5 ans, se voient enseigner la science de la forêt et l'usage de la sarbacane aux fléchettes enduites d'un poison mortel. Lorsque c'est possible, les Woses évitent les batailles rangées, préférant la tactique de la guérilla. S'ils sont acculés, ils savent assez bien se battre avec un marteau grossier ou un long poignard.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +10 en Pistage, +10 en Survie & Cueillette (Forêt), +10 en Perception, +10 en Communication par Signaux (tam-tam).
Talents : Sens Acérés, Vision de Nuit.

Cultures : Sylvestre.

Les Dorwiniens



[Aussi appelés : Dorwinrim]

Les Dorwinrim [singulier : Dorwinadan] vivent dans les vallées de la Carnen Inférieure et de l'Uldona et s'étendent jusqu'à la région vallonnée qui va du sud de la Rivière Rouge aux côtes nord-ouest de la Mer de Rhûn. Leur Race est un mélange de sang d'Hommes du Nord et d'Orientaux.

Le Dorwinion est connu pour ses bons vins et ses huiles riches. Les vigoureuses vignes couvrent la région et lui fournissent ses principales ressources : vin et raisin. Les oliviers sont nombreux et ajoutent l'huile d'olive dans les denrées qui font la richesse de ce pays en plus de ce que la Mer de Rhûn apporte : crustacés, nourriture et teintures.

Les Dorwiniens sont connus pour leur caractère audacieux et accueillant. La plupart d'entre eux ont une préférence pour les boissons fortes et les bonnes histoires et ne se laisseront jamais effaroucher par des festivités. Leurs éclats de rire bien connus et leur facilité à se rapprocher et étreindre les gens ajoute encore à cette réputation de peuple amical bien que les apparences puissent être trompeuses : un Dorwinien peut vous sembler plus proche qu'il n'est réellement. Les Dorwiniens sont étonnamment loyaux avec leurs amis et cruels et brusques avec leurs ennemis.

Leurs vêtements et parures présentent une très grande diversité de laines et de lins. Ils portent chemise et pantalon et se parent assez modestement. Leur teint pâle, un peu jaunâtre, est unique. Ils ont généralement des yeux marrons (comme leurs cheveux raides) bien que certains puissent avoir des yeux bleu ou vert.

Langue maternelle : Les Dorwiniens parlent un dialecte proche de celui de leurs voisins du Pays de Dale et des Lacs, qui eux parlent le Dalien. Ils partagent sans doute des origines communes avec ces deux cultures voisines. Ils parlent aussi le Langage Commun, ainsi que certains dialectes orientaux. Certains d'entre eux parlent le Sindarin. Dalien (P7/E6), Commun (P6/E5).

Aspect physique : En règle générale, ils sont quelque peu trapus et ont des traits larges mais on rencontre parfois des nez étroits et des yeux bridés. Les Dorwiniens pèsent légèrement plus lourd que la plupart des autres Hommes Communs, les hommes mesurent 1,70 m pour 70 kg.

Développement : Le Dorwinien atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 65 ans.

Compétences préférées : Ce sont des commerçants et des bateliers qui abandonnèrent le nomadisme pour une vie urbaine quoique rustique.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +10 en Baratin, +10 en Marchandage.
Talent : Sang du Dorwinion.

Cultures : Sylvestre, Sous-Collines, Rurale, Citadine.

Les Hommes de l'Ombre

Dans le Sud, en Harad, vivent les Haradrim, qui sont réputés pour être d'une cruauté équivalente à celle des Orques, avec lesquels ils ont eu l'habitude de combattre pour leur maître commun, Sauron. Dans l'Est, du Rhovanion aux immenses plaines du Rhûn, les tribus de cavaliers nomades étaient aussi alliées avec Sauron. On les appelle les Orientaux. Ils furent autrefois les principaux alliés du Sombre Pouvoir de Melkor, puis de son engeance, Sauron.



Les Hommes de l'Ombre

Au Troisième Âge, les Corsaires d'Umbar ont eux aussi rejoint le Sombre Pouvoir, poussés par une aristocratie númenóréenne corrompue. Tous ces peuples humains sont traités à part, car ils sont pour la plupart jouables uniquement en tant que PNJ. Choisir une de ces Races en tant que joueur demande donc l'approbation du MJ. À certaines époques, les Dunlendings ont eux aussi suivi les forces sombres, ils sont néanmoins traités dans la section des hommes libres.

> ***Nota bene** : Pour les caractéristiques raciales, utiliser celles données pour la Race des Hommes.*

Les Corsaires d'Umbar



[Aussi appelés : Hommes d'Umbar]

La culture corsaire reflète les éléments conservateurs que l'on retrouve dans l'aristocratie de Gondor à ceci près qu'ils sont portés à l'extrême. La chaude atmosphère côtière d'Umbar a aussi influencé cette culture, principalement par des apports des Númenóréens Noirs, ce qui résulte en un retour des vieilles valeurs navales de Númenor.

Les Corsaires aiment les vêtements de soie ou de coton fin violet, rouge ou doré. Ils portent des tuniques mais rarement des chausses. Les hommes portent des cols d'or et les femmes se parent très volontiers de bijoux.

Agressifs, hautains, déterminés, amers : les Corsaires ont l'attitude de souverains exilés injustement. Les Corsaires sont une minorité en conflit constant avec leurs alliés les Númenóréens Noirs et les Haradrim. Ils les considèrent avec méfiance et dédain. Les Númenóréens Noirs, tout comme les Dúnedain, se sont fréquemment mariés avec des gens des Races conquises et les Corsaires voient cela comme une marque de faiblesse. Ils considèrent les Haradrim comme une autre Race inférieure que l'on doit tolérer. Leurs pires ennemis sont les Hommes du Nord (Rohirrim, Homme des Bois, Beornides, etc.) car ils les blâment d'être la source de la Guerre Fratricide.

Langue maternelle : Les Corsaires d'Umbar parlent le Langage Commun, l'Adûnaic, langue des Númenóréens Noirs et l'Haradique, langue des Haradrim. Peu d'entre eux parlent le Sindarin. Commun (P7/E6), Adûnaic (P6/E5), Haradique (P5/E3).

Aspect physique : Les Corsaires sont robustes, ils pèsent en moyenne 95 kg pour 1,90 m. Ils ont généralement un teint clair et des yeux gris ou bleus, leurs cheveux sont noirs ou marron foncé.

Développement : L'Homme d'Umbar atteint l'âge adulte vers 18 ans et sa durée de vie est d'environ 95 ans.

Compétences préférées : Combat sans armes.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +10 en Natation.

Talents : Navigateur d'Umbar, Pied Marin.

Cultures : Rurale, Citadine.

Les Haradrim



[Aussi appelés : Suderons, Peuple du Sud]

Dans le « Livre des Rois », il est dit que la puissance des Haradrim dans le Nord fut détruite au Second Âge. Alors qu'ils se ralliaient au pouvoir de Sauron dans le Mordor, la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes se forma et après une guerre terrible, elle détruisit le Mordor et Sauron et écrasa les armées Haradrim, Orques et Orientales.

Mais ce ne fut pas la fin des Haradrim. Au cours du Troisième Âge, Sauron et les Servants de l'Anneau réapparurent et une fois de plus, ils appelèrent les Haradrim aux armes, leur promettant de grandes richesses.

Les Haradrim ont les yeux noirs, la peau sombre et leurs cheveux sont souvent tressés avec des rubans dorés. Féroces guerriers vêtus de capes écarlates, ils arborent des anneaux dorés aux oreilles ainsi et des colliers en or autour du cou. Les groupes les plus au Nord ont un teint gris à gris clair ou brun, des cheveux raides noirs et des yeux marron foncé. Les groupes du sud ont une peau gris foncé, brune ou noire, des cheveux droits ou frisés noir et des yeux marron foncé ou noir. On les dit aussi cruels que les Orques, ne faisant pas de quartier et n'en espérant aucun.

Langue maternelle : Les Haradrim parlent leur propre langue, l'Haradique. Ils sont nombreux à parler aussi le Langage Commun et, pour ceux vivant près d'Umbar, l'Adûnaic (la langue des Númenóréens). Haradique (P6/E5), Commun ou Adûnaic (P5/E4).

Aspect physique : Les Haradrim sont petits et secs, particulièrement ceux des régions désertiques. Les hommes pèsent en moyenne 60 kg pour 1,70 m. Dans les régions côtières et dans l'Extrême Harad, la plupart ont du sang des hommes de Mûmakan et sont donc grands et secs. Ils pèsent en moyenne 85 kg pour 1,95 m.

Développement : Un Haradrim atteint l'âge adulte vers 17 ans et sa durée de vie est d'environ 70 ans.

Compétences préférées : Bien que certains Haradrim soient nomades, la plupart se sont habitués à la vie urbaine. Nombre d'entre eux sont ou ont été impliqués dans le commerce par caravanes ce qui explique qu'ils sont de bons cavaliers : chevaux et chameaux dans le Harad septentrional, chevaux et oliphants [Mûmakils] dans le Harad méridional.

Capacités spéciales :

Bonus spécial : +20 en Style de Combat – Combat Monté (Cheval, Chameaux et Mûmakil).
Talent : Résistance à la Chaleur.
Cultures : Nomade, Rurale, Citadine.

Les Orientaux



[Aussi appelés : Hommes de l'Est, Variags, Balchoth, Gens-des-Chariots]

Ce terme fait référence à un ensemble de peuplades qui vivent dans la partie septentrionale du centre de la Terre du Milieu, dans la région qui se situe à l'est et au sud des côtes occidentales de la mer de Rhûn. Ces nomades sont sans cesse à la recherche de territoires et de richesses et envahissent donc périodiquement les terres de leurs voisins. Leurs chefs voyagent et combattent dans des chars de bois robustes. Les Variags, les Balchoth et les Gens-des-Chariots font partie des peuples de l'Est.

Les Orientaux sont froids, déterminés, braves au point d'en être téméraires. Ils se délectent de la mort au combat ou y sont tout du moins indifférents. Ils ont peu de considération pour quiconque n'est pas de leur peuple et détestent particulièrement les Dúnedain.

Ils portent des anneaux d'or aux oreilles. Leurs couleurs principales sont le rouge (drapeaux, manteaux) et l'or. Leurs boucliers sont souvent striés de bleu.

Langue maternelle : Les Orientaux parlent leurs propres dialectes, différents pour chaque tribu. Ils sont très peu nombreux à parler le Langage Commun. Dialecte tribal (P6/E4), Commun (P3/E3).

Aspect physique : Les Orientaux sont basanés avec une nuance brune ou jaune brun. Compacts et agiles, ils portent la moustache cirée et leurs barbes sont longues. Ils pèsent en moyenne 60 kg pour 1,70 m.

Développement : Un Oriental atteint l'âge adulte vers 15 ans et sa durée de vie est d'environ 65 ans.

Compétences préférées : Ce sont des nomades, ils vivent dans des camps mobiles qu'ils déplacent dans de grands chariots. Tous sont des guerriers et ce sont aussi des éleveurs de chevaux et de bovins.

Capacités spéciales :
Bonus spécial : +20 en Style de Combat – Combat Monté (Cheval et Chariot).
Talent : Cavalier du Désert.

Cultures : Nomade.

Les Númenóréens

Durant les premiers âges, de nombreux hommes aidèrent les Elfes et les Valar contre Morgoth et ils en furent récompensés par une terre (l'Île de Númenor) proche des terres sacrées elfiques et par une vie plus longue que celle des autres hommes. Ils sont appelés Númenóréens ou Edain par les Hommes et Dúnedain par les Elfes. À la suite de la catastrophe qui fit disparaître l'île des Númenóréens, de rares Dúnedain survivants partirent fonder les royaumes d'Arnor et de Gondor. D'autres, qui étaient installés sur le continent dans la cité d'Umbar, restèrent fidèles à Sauron et devinrent les Númenóréens Noirs.

Traits raciaux : Les Númenóréens utilisent les caractéristiques « Númenóréen » de la Table – Bonus raciaux.

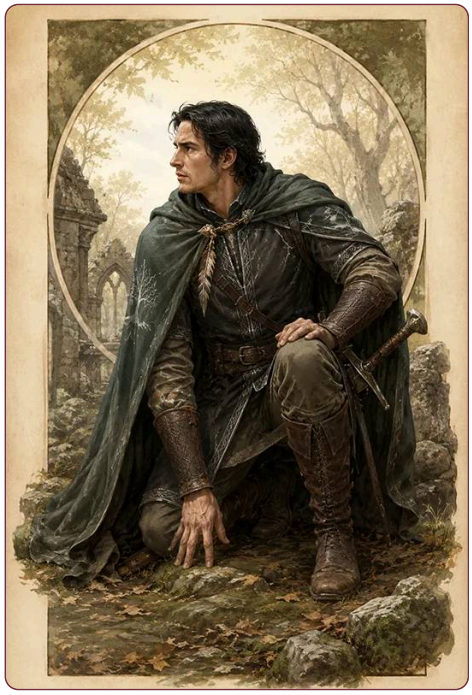
Temps de sommeil : 8 heures.

Taille & poids moyens : 2 m pour 90 kg.

Vision : Normale.

Capacités spéciales :
Talents : Longue Vie, Résistance à la Fatigue, Résistance aux Intempéries.

Les Dúnedain



[Aussi appelés : Númenóréens]

Les Dúnedain [singulier : Dúnadan] sont les descendants des Hommes qui vécurent en Númenor au Second Âge. Au Troisième Âge, ils sont les souverains des grands royaumes d'Arnor et de Gondor. Plus tard, après la chute des Royaumes du Nord, ils formeront les Rôdeurs du Nord, défenseurs des Peuples Libres de la Terre du Milieu. Peu nombreux à la fin du Troisième Âge, on dit souvent qu'ils représentent ce qu'il y a de plus noble en l'homme.

Vêtus de tuniques légères, riches et bien manufacturés, les Dúnedain portent rarement des chausses ou des pantalons. Ils aiment les parures de plumes et les symboles blancs sur un fond sombre. Nobles, assurés, impatients, fiers et souvent hautains, les Dúnedain sont supérieurs en corps et en esprit aux autres Hommes. Leur durée de vie est deux à trois fois plus grande.

À la fin du Troisième Âge, on trouve des Dúnedain en Arnor (les Rôdeurs du Nord), en Gondor (les Intendants du Gondor et les Rangers de l'Ithilien), chez les Seigneurs de Dol Amroth et les Hommes de la Vallée de l'Anduin (certains d'entre eux sont des descendants des Edains).

Langue maternelle : Les Dúnedain parlent le Langage Commun. Ils ont conservé l'usage de l'Adûnaic, la langue de Númenor et nombre d'entre eux parlent le Sindarin. Commun (P7/E6), Adûnaic (P6/E5).

Aspect physique : Les Dúnedain ont le teint clair, les cheveux noirs ou marron foncé, leurs yeux sont gris, noisette, bleu ou vert. Ils sont presque aussi grands que les Noldor, et bien que moins agiles, ils sont encore plus robustes (2 m pour 90 kg environ).

Développement : les Dúnedain atteignent l'âge adulte vers 17 ans et leur durée de vie est variable, puisqu'elle s'étend de 110 à 210 ans selon la pureté de leur lignage.

Compétences préférées : Bien que leur nombre décroisse au cours du Troisième Âge, les Dúnedain se sont toujours montrés de grands leaders, de grands chefs, que ce soit à l'Ouest en Arnor ou au Sud en Gondor. Ils excellent dans les arts du combat et certains d'entre eux ont même développé, au contact des Elfes, une affinité avec les arts de la magie.

Cultures : Sylvestre, Rurale, Citadine.

Les Númenóréens Noirs



Les Númenóréens sont les descendants des Hommes qui vécurent en Númenor au Second Âge. Certains d'entre eux s'étaient installés dès cette époque dans la cité d'Umbar et ils furent surnommés les Númenóréens Noirs à cause de leur teint halé et parce qu'ils restèrent fidèles à Sauron jusqu'à la fin de la Guerre de l'Anneau.

Les Númenóréens Noirs sont supérieurs en corps et en esprit aux autres Hommes, leur durée de vie étant deux à trois fois plus grande.

Langue maternelle : Les Númenóréens Noirs ont conservé l'usage de l'Adûnaic, la langue de Númenor. Tous parlent le Langage Commun alors que nombre d'entre eux parlent encore le Sindarin. Quelques Númenóréens du Sud pratiquent le Noir Parler de Sauron. Commun (P7/E6), Adûnaic (P6/E5), Noir Parler ou Sindarin (P3/E3).

Aspect physique : Les Númenóréens Noirs ont le teint hâlé, les cheveux noirs ou marron foncé, leurs yeux sont bleu ou vert. Ils sont presque aussi grands que les Noldor, et bien que moins agiles, ils sont encore plus robustes (2 m pour 90 kg environ).

Développement : L'âge adulte est atteint vers 17 ans pour les Númenóréens Noirs et leur durée de vie est variable, puisqu'elle s'étend de 110 à 210 ans selon la pureté de leur lignage.

Compétences préférées : Bien que leur nombre décroisse au cours du Troisième Âge, les Númenóréens Noirs se sont toujours montrés de grands leaders, de grands chefs. Ils excellent dans les arts du combat et certains d'entre eux ont même développé, au contact des Elfes, une affinité avec les arts de la magie.

Cultures : Citadine.

Les Elfes

« Les Premiers Nés », les Elfes sont les enfants d'Ilúvatar, désignés aussi sous le nom d'Eldar, « Le Peuple des Étoiles » par le Vala Oromë. Mais eux-mêmes se donnent le nom de Quendi, « Ceux qui parlent avec la voix ».

Les Elfes furent les premiers êtres doués de la parole. Ils étaient immortels, leur sagesse ne faisait que grandir avec le temps, ni maladie, ni infection ne pouvaient les faire mourir. En fait, leur corps était d'essence terrestre et pouvaient être détruits. Au début, les Premiers Nés étaient plus forts et plus beaux, car si la beauté des Quendi dans leur jeunesse fut au-delà de tout ce qu'a créé Ilúvatar, cette beauté n'est pas morte et la douleur et la sagesse l'ont enrichie. Tout ce qu'ils créent, qu'ils s'agissent d'armes, de musiques ou de leur langage est à la fois magique, raffiné et d'une grande beauté.



Fingolfin défie Morgoth

Mais le Troisième Âge leur a apporté la tristesse. Leur présence en ce monde touche à sa fin : on ne voit qu'exceptionnellement des Elfes, et beaucoup ont déjà traversé la mer en direction des Terres Immortelles, où ils continueront à vivre à jamais dans le bonheur, loin des soucis et des épreuves d'un monde que gagne le froid. Jeunes et vieux ensemble… si vivants mais si tristes, ils combattent ce qu'ils appellent la « Longue Défaite ». Leurs chansons se font l'écho du passage du temps. Malgré tout, quelques communautés survivent dans ce monde : à Vert Bois le Grand, à Fondcombe et en Lothlórien.

Les Elfes sont en général plus grands que les Humains mais sont tous sveltes et ont un système pileux moins développé ; à quelques exceptions près, les Elfes sont glabres. Leurs traits fins et gracieux, leur peau que rien ne gâte et leurs yeux brillants se combinent pour leur donner une aura enchantée. Une étrange légèreté et la souplesse de leurs mouvements leur confèrent une démarche gracieuse : il n'est donc pas surprenant qu'ils soient si agiles et aient le pied si léger que leurs pas laissent peu de tRaces sur la neige fraîchement tombée. Leur frêle apparence est trompeuse car ils sont immunisés contre toutes les maladies et sont capables de grandes prouesses physiques. Ils possèdent de plus une très grande résistance aux températures extrêmes.

> ***Nota bene*** *: Nous avons choisi de ne pas traiter en détail les Semi-Elfes [« Ceux qui ont choisi »] car ils sont très peu nombreux sur la Terre du Milieu. De plus, cette Race n'est normalement pas accessible aux joueurs. Pour les PNJs, utilisez les Traits Elfiques ou Númenóréens qui vous paraissent les plus appropriés.*

Le style de combat des Elfes s'est perfectionné au fil des Âges. Leurs armes traduisent également leur amour pour la nature qui les entoure. Le talent de leurs forgerons consiste à les rendre relativement légères mais particulièrement mortelles. Depuis les épées jusqu'aux armures, chacune de leurs créations est une œuvre d'art. Leurs armes de prédilection sont les arcs, les lances et les épées. Les arcs elfiques sont grands et ils offrent à leurs archers une portée supérieure à celle de tout autre arme. Au corps à corps, leurs techniques de combat ont quelque chose de magique ; leurs gestes sont amples et fluides, ils trompent l'adversaire au moyen de feintes et d'esquives avant de fondre sur lui lors d'attaques foudroyantes. Leur ouïe est excellente, et c'est sans aucun doute une des principales raisons qui explique la qualité de la musique elfique. Tous leurs langages, lorsqu'on les prononce correctement, ont une sonorité musicale et se prêtent particulièrement bien à la poésie.

Les Elfes Noldor



[Aussi appelés : Les Sages, Elfes Profonds, Vaillants, Elfes de l'Épée, Elfes de la Terre, Ennemis de Melkor, Habiles de leurs mains, Faiseurs de joyaux, Compagnons des Hommes, Suivants de Finwë, Golug, Golodhrim, Gelydh, Nómin]

Les Noldor [singulier : noldo] sont les Elfes les plus prestigieux, car ce sont les seuls à avoir vécu en Aman, le royaume des Valar. On les appelle aussi les Hauts Elfes.

Les Noldor formaient la seconde tribu des Elfes qui entreprirent le voyage vers Valinor. Ils étaient les plus doués de leurs mains, et ils aimaient fabriquer de belles choses, ainsi que créer de nouveaux mots.

Cependant, après que Melkor eut volé les Silmarils, les Noldor décidèrent en masse, sous l'influence des paroles de Fëanor, de retourner en Terre du Milieu.

Les Noldor ont une noble prestance, ils sont fiers et hautains. Ils sont aussi souvent impulsifs, assoiffés de connaissances et passionnés.

Langue maternelle : Les Noldor parlent la plupart du temps dans la langue de leur interlocuteur, le Langage Commun ou le Sindarin, mais ils peuvent aussi parler le Nandorin. Le Quenya, la langue elfique des origines, n'est plus parlée que rarement, elle est le plus souvent utilisée pour les fabuleux chants elfiques ou les contes anciens. Les Noldor peuvent pendant leur adolescence apprendre l'équivalent de deux langues parfaitement. Commun (P7/E7), Sindarin (P7/E7), Nandorin ou Quenya (P6/E6).

Aspect physique : Les Noldor sont très élancés, fins et de grande taille.

Compétences préférées : Les Noldor sont de parfaits alchimistes et des maîtres forgerons. Ils égalent les Nains dans la création d'objets rares et d'artefact. (Réf : Eol et Celebrimbor).

Cultures : Sylvestre, Citadine.

Traits raciaux : Les Noldor utilisent les caractéristiques « Elfe Noldo » de la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : 1 à 3 heures de transe.

Taille & poids moyens : 2,05 m pour 85 kg.

Vision : Vision de Nuit.

Capacités spéciales :
Talents : Sens Acérés, Cicatrisation Parfaite, Expérimenté, Immortalité, Pas Léger des Elfes, Résistance à la Fatigue, Résistance aux Intempéries, Résistance aux Maladies, Transe Elfique, Vision Elfique, Savante Dissimulation.

Les Elfes Sindar



[Aussi appelés : Elfes Gris, Amis d'Ossë, Elfes du Crépuscule, Elfes de la Nuit, les Argentés, les Enchanteurs, les Pupilles de Melian, les Parents de Lúthien, Le Peuple d'Elwë, les Falathrim, Eglath, Lemberi]

Les Elfes Sindar [singulier : sinda] appartenant à la Grande Maison des Teleri n'ont jamais vu la lumière de Valinor en Aman.

Lors de la grande marche des Eldar vers Valinor, une partie des Teleri, la troisième et la plus importante des tribus des Eldar, s'arrêta en Beleriand et ne franchit pas la mer : certains restèrent pour chercher leur seigneur Elwë, envoûté par les charmes de Melian la Maia dans les bois de Nan Elmoth, et ceux-là s'appelaient eux-même les Eglath, les Abandonnés. D'autres refusèrent, par amitié pour Ossë, de quitter les côtes du Beleriand où ils s'étaient installés, et ils devinrent les Falathrim. Círdan le Charpentier était leur chef.

Les Sindar contrairement aux autres Races sont calmes et doux, ils sont moins passionnés que les Noldor et moins « joueurs » que les Elfes Sylvains, mais leur tempérament quand il est éprouvé peut être surprenant.

Langue maternelle : Le Sindarin est devenue au fil des Ages la langue de la Terre du Milieu. Les Sindar parlent leur langue ainsi que le Langage Commun et la langue des Elfes Noldor. Commun (P7/E7), Sindarin (P7/E7), Quenya (P6/E6).

Aspect physique : Les Sindar sont très élancés, en général de taille équivalente aux Noldor, ils sont un peu moins musculeux.

Cultures : Sinda, Sylvestre, Rurale, Citadine.

Compétences préférées : Les Sindar sont de très grands combattants, de bons artisans et ils excellent particulièrement dans le tissage des tissus les plus fins. A l'aise en extérieur, ils sont souvent les gardes protecteurs des royaumes des royaumes elfiques. Nombre de ménestrels elfiques sont des Sindar.

Traits raciaux : Les Sindar utilisent les caractéristiques « Elfe Sinda » de la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : 1 à 3 heures de transe.

Taille & poids moyens : 2 m pour 80 kg.

Vision : Vision de Nuit.

Capacités spéciales :
Talents : Sens Acérés, Cicatrisation Parfaite, Expérimenté, Immortalité, Pas Léger des Elfes, Résistance à la Fatigue, Résistance aux Intempéries, Résistance aux Maladies, Transe Elfique, Vision Elfique, Savante Dissimulation.

Les Elfes Sylvains



[Aussi appelés : Elfes des Bois, Avari, Elfes Sombres, Moriquendi, Nandor, Lindi, Troupe de Lenwë, Elfes Sylvains, Vagabonds, Elfes de la Hache, Elfes Verts, Elfes Bruns, Peuple Caché]

Les Avari [« Ceux du Refus » en Quenya] ne virent pas la lumière de Valinor car ils refusèrent d'entamer le voyage. Ils sont aussi appelés Moriquendi [« Elfes Sombres » en Quenya, sombres par opposition à ceux qui virent la Lumière des Arbres].

Les Elfes Sylvains faisaient partie au départ du peuple des Teleri, la troisième tribu. Ils prirent la route depuis Cuiviénen, mais les obstacles naturels ou placés par Melkor les effrayèrent. À la vue de l'Anduin, le Grand fleuve, et des sommets des Monts Brumeux, certains Teleri s'arrêtèrent. Ceux-là, suivant Lenwë, longèrent vers le sud les Monts Brumeux, s'installèrent dans les forêts de Rhovanion, notamment celle de Lórinand (qui deviendra la Lothlórien) et se firent appeler Nandor.

Ces elfes ont une apparence joyeuse mais sont parfois dangereux, ils ont tendance à être gais et pacifiques.

Langue maternelle : Ils parlent bien entendu leur langue, le Nandorin, composé de différents dialectes suivant leur région d'origine. Certains Elfes Sylvains de l'Ouest utilise plus facilement le Sindarin. Ils connaissent également le Langage Commun. Commun (P6/E6), Sindarin (P6/E6), Nandorin (P7/E7).

Aspect physique : Les Elfes Sylvains sont le peuple le plus fragile parmi les Elfes, ils ont une faible corpulence et sont en général plus maigres que les humains.

Cultures : Sylvain, Sylvestre, Rurale.

Compétences préférées : Les Nandor sont chez eux dans leurs forêts, que ce soit pour y combattre ou pour y vivre. En harmonie avec la nature, ils savent communier avec elle pour bénéficier de tous ses avantages sans la détruire. Très fins herboristes, extraordinaires pisteurs, ils maîtrisent toutes les ressources de la forêt qu'il s'agisse de matières premières ou de nouriture.

Traits raciaux : Les Sindar utilisent les caractéristiques « Elfe Sinda » de la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : 1 à 3 heures de transe.

Taille & poids moyens : 1,90 m pour 75 kg.

Vision : Vision de Nuit.

Capacités spéciales :
Talents : Sens Acérés, Cicatrisation Parfaite, Expérimenté, Immortalité, Pas Léger des Elfes, Résistance à la Fatigue, Résistance aux Intempéries, Résistance aux Maladies, Transe Elfique, Vision Elfique, Savante Dissimulation.

Les Hobbits

Les origines des Hobbits ne sont pas connues par tous, certains disent qu'elles remontent au Premier Âge, d'autres qu'ils furent vus pour la première fois au Troisième Âge, sur les rives de l'Anduin. Certains vont même jusqu'à dire qu'ils ont des liens de parenté avec les Hommes, mais la principale différence avec les Humains vient de leur propension à creuser des trous pour en faire leurs maisons.

Les Hobbits ressemblent beaucoup aux Elfes Sylvains : comme eux, ils sont pacifiques, gais et bons vivants. Ils sont pour la plupart sédentaires et on peut imaginer que le fait de partir à l'aventure ne leur est jamais venu à l'idée.



Gollum guide les hobbits à travers le Marais des Morts

Langue maternelle : Les Hobbits parlent un dialecte du Langage Commun, le Kuduk, et ce dans les trois tribus. Ils sont les seuls à le parler, mais elle est en fait tellement proche du Langage Commun que nombre de spécialistes parlent de dialecte et non de langue à proprement parler. Certaines expressions sont toutefois savoureuses pour qui a le plaisir de les entendre prononcer les jours de marché à Hobbittebourg. Commun (P6/E5), Kuduk (P7/E6).

Aspect physique : C'est le plus petit des peuples doués de parole, ils ont une tendance à l'embonpoint et même à être plus que rondelet. Ils ont de grands pieds poilus, si poilus en fait, qu'on les croirait couverts de fourrure. Chacune des 3 tribus possède des attributs physiques différents, dont vous trouverez la description ci-dessous.

Développement : Leur durée de vie peut atteindre 110 ans et ils sont considérés comme des adultes à l'âge de 30 ans.

Compétences préférées : Le Hobbit est totalement sédentaire, il n'aime pas l'aventure, les étrangers, les inconnus, les machineries complexe, l'eau ni les bateaux. Les Hobbits adorent par contre lire, manger, boire (environ 6 repas par jour), leur trou, fumer la pipe, cuisiner, et jardiner. Les aventuriers Hobbits sont donc une exception ! Adroits, les Hobbits se déplacent avec agilité et silence. Leurs doigts longs et étrangement fins leur permettent d'exceller en travaux manuels et cela explique sans doute leur réputation de bons voleurs.

Traits raciaux : Les Hobbits utilisent les caractéristiques « Hobbit » de la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : 8 heures

Taille & poids moyens : Variables, voir détails pour chacune des trois tribus

Vision : Normale

Capacités spéciales :
Talents : Extrêmement Agile, Vitesse Éclair, Résistance à la Fatigue, Résistance aux Intempéries, Six Repas par Jour.

Les Pieds Velus



C'est la tribu la plus commune et aussi la plus petite car ils mesurent en moyenne 75 cm pour 35 kg. Ils ont une couleur de cheveux et de peau assez sombre. Ils sont soignés et imberbes, ils représentent le Hobbit moyen.

Cultures : Hobbit, Sous-Collines, Rurale, Citadine.

Les Forts

Beaucoup plus trapus et plus grand (90 cm pour 45 kg), leur couleur de peau ainsi que leur chevelure brune frisée font une sorte de juste milieu entre les deux autres tribus. Contrairement aux Pieds Velus ils ne sont pas tous imberbes et ils possèdent de plus grands pieds et de plus grandes mains.

Cultures : Hobbit, Sous-Collines, Rurale, Citadine.

Les Pâles

Les Pâles enfin appartiennent à la tribu la plus grande (1 m pour 50 kg), mais la moins nombreuse, ils ont le teint clair et les cheveux blonds, ce sont certainement eux qui sont les plus proches des Humains, on arriverait même à les confondre quand ils sont en groupe.

Cultures : Hobbit, Sous-Collines, Rurale, Citadine

Les Nains

Les Nains sont les descendants des Sept Pères, les Seigneurs originels qui furent créés de la matière même de la terre par le Vala Aulë. Il est le forgeron des Valar, celui qui est le Maître des Arts et qui fit don des montagnes aux habitants de la Terre du Milieu. Les Nains l'appellent Mahal [« Le Faiseur »]. Ils furent créés en premier, avant même les Elfes, mais Eru força Aulë à retarder leur éveil jusqu'à la venue des Elfes et des Humains. Après leur naissance, les Sept Rois formèrent des tribus et se séparèrent. Bien que ces Sept Tribus se soient depuis lors dispersées à travers la Terre du Milieu, elles gardé des coutumes communes et ont acquis une réputation universelle de robustesse, d'esprit pratique et de loyauté inébranlable. La plupart de ces groupes préfèrent les hautes terres rocheuses et les profondes cavernes des montagnes, car les Nains, plus peut-être que les autres Races, ont conservé le souvenir de leurs origines et de leur héritage.



Les Nains de la Terre du Milieu

Les Nains sont sobres, calmes, possessifs, méfiants, pugnaces, introspectifs et souvent très cupides. Ils peuvent porter de lourdes charges sur de longues distances sans avoir besoin de se reposer longtemps. Guerriers opiniâtres, ils combattent sans faire de quartier et ne font jamais retraite. Tous les Nains traitent ceux de leur espèce comme des frères, et les non-Nains comme des êtres inférieurs qui, d'une façon ou d'une autre, représentent une menace constante. Les liens du sang sont forts et profonds. Ils ne s'engagent qu'en prenant d'énormes précautions, mais une fois qu'ils ont donné leur accord, ils l'honorent à la lettre. Ce vieil adage est vrai : « Jamais un ami n'a fait une faveur à un Nain, ni un ennemi un tort, sans être entièrement payé en retour. »

Il existe une autre Race apparentée aux Nains, on les appelle les Umli. Ce peuple serait issu de l'union improbable entre des Nains et des Hommes, mais cela reste un peuple de légende et peu ont pu voir des Umli dans leur existence.

Profession réservée aux Nains :
Les Nains ont accès à une profession optionnelle, le Forgeron des Runes, décrite dans les annexes 15.1 · Forgeron des Runes, 15.1.1 · Runes Naines et 15.1.2 · Liste des Runes Naines.

Langue maternelle : Les Nains parlent le Khuzdul, bien qu'en général ils parlent aussi le Langage Commun en présence d'autres Races. Il leur arrive aussi de parler le Sindarin pour le commerce. Commun (P6/E5), Khuzdul (P7/E6).

Aspect physique : Les Nains sont petits, trapus et solides avec des membres exceptionnellement robustes et tous sont barbus.

Développement : Les nains vivent en moyenne entre 200 et 300 ans et commencent à « Porter la Hache » (être adultes) vers 30 ans.

Compétences préférées : Les Nains sont des combattants avant tout, ils ont été créé à partir de la matière de la terre. Ils sont sûrement les plus grands forgerons, les meilleurs mineurs et les plus grands architectes de complexes souterrains de la Terre du Milieu.

Cultures : Naine, Cavernes Profondes, Grottes, Citadine.

Traits raciaux : Les Nains utilisent les caractéristiques « Nain » de la Table – Bonus raciaux.

Temps de sommeil : 8 heures.

Taille & poids moyens : 1,35 m pour 70 kg.

Vision : Vision dans le Noir (Supérieure).

Capacités spéciales :
Talents : Musculature Dense, Nager Comme un Nain, Né de la Pierre, Résistance à la Fatigue, Résistance aux Intempéries.

06 · Cultures



Les joueurs doivent choisir la Culture qui convient le mieux à l'histoire de leur personnage. Bien que chaque race possède dans sa description l'indication de certaines Cultures préférées, le joueur peut choisir de venir d'une autre Culture, sauf opposition du MJ. On ne peut sélectionner sa Culture que lors de la création du personnage et cela ne peut ensuite être modifié. La Culture choisie détermine les rangs d'adolescence du personnage, son attitude générale, ses motivations habituelles et sa perspective de la vie.

La plupart des Cultures décrivent de grands modes de vie, que l'on retrouve d'un bout à l'autre de la Terre du Milieu. L'enseignement propre à un peuple, à une cité ou à un ordre est décrit par les Traditions (voir le chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu).

Cette section décrit chacune des Cultures disponibles, ainsi que les rangs d'adolescence gagnés lorsque l'on choisit de devenir membre de cette communauté.

Notez sur votre feuille de personnage la Culture choisie, ainsi que les détails associés et les rangs d'adolescence obtenus (voir plus bas).

Cavernes Profondes

La Culture des Cavernes Profondes est fermement attachée aux idéaux d'une éthique inébranlable et d'un stoïcisme qui est présent dans tous les aspects de leurs vies. Les idéaux de la Culture des cavernes profondes insistent sur un travail infatigable et une célébration sincère quand la journée est finie. Cette Culture accorde aussi une grande valeur à tout type de fabrication artisanale, que ce soit le travail du métal ou des gemmes, ou même la sculpture du bois. Chaque membre de cette Culture est compétent dans une ou plusieurs fabrications artisanales, et les individus les plus capables le sont dans de nombreux artisanats.



Localisations préférées : ce type de société préfère construire ses communautés sous terre, nichées dans de rudes collines ou sous des montagnes. La plupart des communautés se trouvent près de dépôts substantiels de métaux précieux ou de gemmes.

Habits et décoration : les habits solides, frustres et colorés dans des tons sombres de teintes terre sont la norme. Les mâles barbus ont tendance à tresser leur barbe et à la décorer de perles colorées. La position sociale d'un individu peut être déterminée par les ornements de sa barbe.

Attitude : les individus de la Culture des Cavernes Profondes sont le plus souvent fondamentalement méfiants des étrangers, et ils sont lents à se faire des amis. Une fois qu'ils se sont liés d'amitié, toutefois, les communautés des cavernes profondes traiteront les nouveaux arrivés comme des membres de leur famille.

Grottes

La Culture des habitants des Grottes est ponctuée par l'insatiable curiosité, la créativité et le sens de l'humour de ses habitants eux-mêmes. Ils ont préféré fonder leurs communautés sous terre, les accès sont cachés par d'importants camouflages. Il est presque impossible de repérer l'entrée d'une de leurs grottes à moins de savoir exactement ce que l'on est en train de chercher. Cette Culture confère une valeur égale à la recherche et l'étude de la magie qu'à l'ingéniosité et à l'humour. Ils savourent particulièrement la magie de la vie et sont totalement perplexes lorsqu'ils rencontrent des membres de Cultures pour lesquelles ce n'est pas le cas.



Localisations préférées : ces communautés préfèrent s'établir dans des cavernes peu profondes situées sous des collines accidentées ou sous d'autres terrains rugueux, car elles fournissent à la fois une protection naturelle, mais aussi d'innombrables opportunités d'exercer leur talent à faire des blagues aux infortunés passants.

Habits et décoration : les gens de cette Culture adorent s'habiller de manière voyante, recouverts des pieds à la tête de couleurs vives et de motifs contrastés. Considéré comme juste une autre farce, ils prennent plaisir à voir comment

les autres font des grimaces en voyant ces couleurs criardes. Ils portent en général peu de bijoux, mais ceux qu'ils choisissent de porter sont le plus souvent de nature magique.

Attitude : Les membres de cette Culture sont joviaux, possèdent un profond amour de la vie et une adoration pour les blagues de toute sorte, ce qui est un trait que les autres races trouvent terriblement ennuyant. Leurs mauvais tours ont rarement pour but de faire du mal. Une personne de cette Culture protestera immédiatement si elle est ressentie soit comme un opportun, soit comme un ami.

Sylvestre

La Culture Sylvestre révère par dessus tout la nature et la beauté. Les communautés de ce type s'efforcent de rendre leurs intrusions dans le monde de la nature aussi discrètes que possible.



Localisations préférées : les communautés sylvestres sont généralement construites soit à l'ombre du feuillage d'une forêt, soit perchées dans les hautes branches des arbres les plus grands. Ces villages sont construits pour tirer avantage des ressources existantes et pour complêter la beauté naturelle de leur environnement.

Habits et décoration : les membres de la Culture Sylvestre s'habillent de tissus délicats qui se fondent avec les teintes de la forêt elle-même, afin de mieux encore s'intégrer à leur environnement. Ceux qui portent des bijoux le font avec modération.

Attitude : les Cultures Sylvestres sont le plus souvent détachées et éloignées des affaires des autres. À la place, elles préfèrent s'occuper de la forêt, protégées des soucis du monde à l'extérieur.

Sous-Collines

La Culture des Sous-Collines favorise une vie détendue et pastorale pleine de fermage et de jardinage. Ses communautés se trouvent souvent nichées sur les pentes de collines basses, avec un paysage dessiné par de petits jardins et de grandes fermes.



Localisations préférées : les communautés Sous-Collines se trouvent en général dans un paysage de collines basses, dans lequel chaque famille se retrouve au sein d'une ferme et de ses dépendances. Préférant la protection et la sécurité que l'on trouve près des Cultures plus importantes, la plupart des communautés Sous-Collines se trouvent aux limites de zones plus urbaines.

Habits et décoration : Les gens des Sous-Collines préfèrent porter des vêtements solides aux teintes vertes et marrons, réservant les habits aux teintes plus colorées pour les célébrations et autres occasions festives.

Attitude : la personnalité des membres de la Culture Sous-Collines est un mélange étonnant de curiosité et de contentement. Bien que généralement satisfaits par le statu quo, ils sont inexorablement attirés par les puzzles et les énigmes, un trait de personnalité présent dès le plus jeune âge.

Nomade

La Culture nomade couvre de nombreuse possibilités. Comme certains bohémiens insouciants, ils se déplacent de ville en ville, ne restant que le temps de gagner quelques sous avant de repartir. Comme les tribus qui parcourent les plaines, ils mènent des troupeaux d'animaux, chassant pour se nourrir. Comme des gens du désert, ils glissent d'oasis en oasis, ne séjournant que le temps nécessaire à refaire les provisions dont ils auront besoin pour atteindre la prochaine étape de leur voyage sans fin. Ou bien, peut être sont-ils des réfugiés d'un pays étranger, en recherche d'un nouveau sol qu'ils pourront appeler leur maison, espérant trouver au moins aussi bien que ce qu'ils ont été forcés d'abandonner.



Localisations préférées : les Cultures nomades ne restent jamais assez longtemps à un endroit pour avoir de vrais sites préférés.

Habits et décoration : les habits des nomades varient grandement en terme de couleurs, de poids, et de type de tissu. Les nomades s'habillent le plus souvent en fonction du climat et des ressources disponibles dans la région dans

laquelle ils se trouvent. Par exemple, des tribus nomades chassant le cerf dans la steppe ont de bonnes chances d'être habillés de peaux de cuir léger des pieds à la tête, des peaux provenant de leurs chasses fructueuses.

Attitude : la personnalité de nomades peut de l'insouciance des bohémiens à l'esprit de conquête des mongols. Leur disposition est le plus souvent liée à la plus ou moins grande dureté des conditions de vie dans leur environnement. Pratiquement toutes les idéologies nomades se focalisent jusqu'à un certain point sur l'individu, tout en mettant en avant les impérieux besoins de responsabilités demandés au groupe.

Rurale

Les communautés rurales sont pleines de fermiers, d'éleveurs, de bûcherons et autres. Passant la majorité de leur temps à apprendre et à améliorer leur artisanat et leur capacité de vente, ces gens vivent loin du tourbillon d'activité de la vie citadine. Ironiquement, ce sont leurs compétences qui fournissent souvent les biens et les services dont les villes ont besoin pour prospérer et survivre.



Localisations préférées : les communautés rurales se trouvent à quelques jours de voyage d'une ville, voire parfois à quelques heures de marche.

Habits et décoration : les individus appartenant à cette Culture préfèrent les habits rugueux de tons verts et marrons capables de se patiner sous le mauvais temps et le travail laborieux et pénible du quotidien.

Attitude : ceux qui vivent au sein d'une Culture rurale sont souvent de bonne nature et aimables envers leurs amis, bien qu'ils restent le plus souvent sur la défensive en présence d'étrangers.

Citadine

La vie à l'intérieur des murs d'une cité est bien différente de celle que l'on peut vivre à d'autres endroits. Riche de tout un tas d'expériences et d'excitations que l'on ne peut retrouver dans aucune autre Culture, passer chaque journée et survivre à chaque nuit peut déjà être une véritable aventure.



Localisations préférées : les Cultures citadines sont souvent localisées près de voies navigables majeures ou de rivages accueillant, facilitant le commerce. Ces communautés bourgeonnent aussi près de lieux de production de ressources naturelles.

Habits et décoration : l'habillement citadin va de personnes de basse extraction drapés de haillons jusqu'à des nobles habillés de beaux atours extravagants.

Attitude : aussi variées que les habits, presque toutes les dispositions ou les motivations peuvent être trouvés parmi les citoyens d'un centre urbain.

Noldo

Voir description de la race des Elfes Noldor.

Sinda

Voir description de la race des Elfes Sindar.

Sylvain

Voir description de la race des Elfes Sylvains.

Hobbit

Décrits par la Culture Sous-Colline.

Naine

Décrits par la Culture Cavernes Profondes.

Rangs d'Adolescence

La Table – Rangs d'Adolescence liste toutes les compétences obtenues durant la jeunesse d'un personnage élevé dans une certaine Culture. Notez le nombre de rangs acquis dans la colonne appropriée de la section « Compétences » de votre feuille personnage. Ces rangs sont comptabilisés pour calculer la limite de nombre de rangs par niveau.

Table – Rangs d'Adolescence

	Cultures											
Compétences	**Nol**	**Sin**	**Syl**	**Hob**	**Nai**	**Cav**	**Gro**	**Syl**	**Col**	**Nom**	**Rur**	**Cit**
Embuscade	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Élevage	0	1	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0
Estimation	0	0	0	1	3	1	2	0	0	0	0	2
Armure	1	1	0	1	2	2	0	1	0	1	1	1
Accord	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0
Escalade	0	1	1	1	1	1	1	2	2	0	0	0
Artisanat*	3	1	0	0	2	3	0	0	2	0	3	3
Endurance	1	1	1	2	2	3	1	1	2	2	1	1
Soins	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
Herboristerie	1	1	1	2	0	0	0	1	0	1	1	0
Saut	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1
Crochetage	0	0	0	2	1	2	0	0	2	0	0	0
Connaissance Générale (†)	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2
Sens de l'Orientation	2	1	2	0	1	0	0	0	0	2	1	1
Perception	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Équitation	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1	0
Runes	1	0	0	0	2	1	2	2	0	0	0	1
Dissimulation	0	1	2	2	1	0	3	3	3	1	1	1
Natation	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	2	2
Pistage	0	2	2	0	0	0	0	2	0	2	1	0
Maniement d'Arme**	2	2	2	1	3	3	1	2	1	2	1	2
Maniement d'Arme***	3	3	2	2	0	2	2	1	2	2	2	1

Nol = Elfe Noldo · Sin = Elfe Sinda · Syl = Elfe Sylvain · Hob = Hobbit · Nai = Naine · Cav = Cavernes Profondes · Gro = Grottes · Syl = Sylvestre · Col = Sous-Collines · Nom = Nomade · Rur = Rurale · Cit = Citadine

* Choisissez un artisanat.

† (Région de naissance).

** Choisissez un groupe d'armes de jet.

*** Choisissez un groupe d'armes de mêlée.

07 · Compétences



À moins que vous n'ayez imaginé un personnage vraiment hors du commun, HARP|TdM suppose qu'il débute en connaissant des bases qui lui permettent d'évoluer en société : savoir parler, sauter à cloche pied, commander un repas dans une taverne, acheter une cape dans une boutique, etc. Les Compétences servent à gérer les actions plus évoluées, nécessitant de la part de votre personnage un intérêt, un apprentissage, puis un entraînement et une pratique régulière. Elles définiront la plupart des actions que pourra effectuer votre personnage au cours de ses aventures, ainsi que ses connaissances.

Les Compétences sont utilisées pour résoudre les manœuvres ou les actions suffisamment complexes pour avoir une chance d'échouer.

Le joueur peut dépenser les Points de Développement attribués par le MJ à son personnage pour acheter des Rangs dans les différentes Compétences. Chaque Rang supplémentaire augmente le bonus à ajouter au jet de dés lancé pour utiliser une Compétence.

Chaque Compétence est liée à deux Caractéristiques en fonction des capacités mises en jeu lors de son utilisation. Vous ajouterez les bonus de ces deux Caractéristiques à votre score.

Enfin, tout les autres bonus obtenus au travers de Talents, de Capacités Raciales, d'objets magiques ou de qualité, ou de toute autre source sont ajoutés dans une colonne à part.

Tous ces bonus sont additionnés pour obtenir le Bonus Total de Compétence (BTC).

En final, pour utiliser une Compétence, le joueur tire un jet de pourcentage ouvert et ajoute au score son Bonus Total de Compétence pour obtenir un Jet de Compétence.

Compétences à la création du personnage

La Profession du personnage définit quels sont ses groupes de Compétences favoris.

Un rang dans une Compétence appartenant à un groupe favori coûte 2 PdD.
Un rang dans une Compétence appartenant à un groupe non favori coûte 4 PdD.
Les 10 premiers rangs dans une Compétence accordent un bonus de +5 par rang. Le bonus diminue ensuite.
Au premier niveau, votre personnage peut posséder au **maximum 6 rangs** dans une Compétence donnée. Les rangs obtenus par les Rangs d'Adolescence ou ceux liés à la Profession du personnage sont inclus dans cette limite.

> ***Exemple*** *: Nathalie est en train de créer son nouveau personnage, Nynyve, une voleuse de niveau 1. Elle investit 12 Points de Développement pour obtenir 6 Rangs en « Crochetage ». Son Bonus de Rangs pour cette Compétence sera de +30 (6 Rangs x 5). Elle ajoute les bonus de Caractéristique en Intuition et en Agilité. Elle pourra penser à acheter des outils de crochetage de qualité ou à utiliser le bonus conféré par sa Profession si elle veut optimiser les capacités de son personnage dans ce domaine.*

Bonus Total de Compétence



Le Bonus Total de Compétence (BTC) est la somme des bonus suivants :

Bonus de Rangs de Compétence : bonus obtenu en fonction du nombre de Rangs dans la Compétence.

Bonus de Caractéristiques : bonus obtenu en additionnant les bonus des deux caractéristiques associées à la Compétence. Certaines Compétences n'indiquent qu'une seule caractéristique, dans ce cas, multiplier le bonus par deux.

Spécial : ce bonus recouvre tous les bonus qui n'appartiennent pas aux catégories de bonus précédentes : Capacités de Profession, de Race, bonus conférés par des objets, des Talents, etc.

> ***Exemple*** *: Nynyve possède 6 Rangs en « Crochetage », ce qui lui donne un Bonus de Rangs de Compétence de +30. Elle possède aussi un bonus de Caractéristique de +6 en Intuition, et de +9 en Agilité ainsi que des outils de crochetage de qualité (bonus de +10). Ceci procure à Nynyve un Bonus Total de Compétence de 55 (30 + 6 + 9 + 10).*

Réussir à utiliser une Compétence

En général, il faut obtenir un **score de 100 ou plus** sur son Jet de Compétence pour accomplir une action complexe avec succès. Voir le chapitre 11 · À l'Aventure ! pour plus d'informations.

Liste générale

La Table – Liste générale des Compétences donne une liste de toutes les Compétences disponibles, triées par catégorie. Reportez-vous à la liste détaillée pour y trouver des informations indispensables lors du choix ou de l'utilisation de chacune des Compétences de votre personnage.

Table – Liste générale des Compétences

Artistique	**Combat**	**Influence**
Comédie	Arts Martiaux - Balayages	Baratin
Danse	Arts Martiaux - Coups	Éloquence en Public
Imitation	Arts Martiaux - Style ()	Marchandage
Musique - Chant	Bagarre	
Musique - Instrument ()	Maniement d'Arme ()	**Nature**
Narration	Style de Combat ()	Survie & Cueillette ()
		Dressage
Arts de la Magie	**Concentration**	Élevage
Accord	Concentration Ki	Équitation ()
Alchimie	Concentration Mentale	Horticulture
Artisanat des Charmes	Défense Ki	Navigation
Connaissance Ésotérique ()	Force Ki	Pistage
Cristaux Runiques	Vitesse Ki	Sens de l'Orientation
Dévt. Points Pouvoir		
Divination	**Général**	**Physique**
Incantation de Sort ()	Artisanat ()	Armure
Projection de Pouvoir	Connaissance Générale ()	Endurance
~~Rituel Magique~~	Communication par Signaux	Natation
Runes	Estimation	Saut
Tours de Magie	Herboristerie	
	Langage ()	**Subterfuge**
Athlétique	Maîtrise des Cordes	Connaissance de la Rue
Acrobatie	~~Magie du Sang~~	Crochetage & Pièges
Contorsion	Perception	Déguisement
Escalade	Résistance du Corps	Détroussage
	Résistance de l'Esprit	Dissimulation
	Résistance à la Magie	Embuscade
	Soins	Tir Embusqué
		Tours de Passe-passe
		Utilisation des Poisons

Conseil : choix des Compétences

Bien qu'il y ait un bon nombre de Compétences amusantes à sélectionner lors la création de votre personnage, certaines d'entre elles sont primordiales et affecteront la survie de votre personnage. Vous voudrez donc certainement mettre quelques Rangs dans les Compétences suivantes :



Endurance : pour augmenter vos Points de Vie.
Perception : pour améliorer votre capacité à détecter et à trouver. Meilleur vous êtes dans cette Compétence, meilleures sont vos chances d'éviter le danger et les ennuis, mais aussi de trouver des choses cachées.
Résistances : pour résister aux poisons et aux sorts. Vous voudrez prendre au moins un Rang au minimum dans chacune de ces trois Compétences.
Maniement d'Arme : pour être capable d'attaquer avec une arme mais aussi se défendre. Vous voudrez développer au moins un groupe d'armes de mêlée et un groupe d'armes à distance.

Développement des Points de Pouvoir : pour augmenter le nombre de Points de Pouvoir à votre disposition pour jeter des sorts. N'importe quelle Profession avec des sorts voudra développer cette Compétence.
Quelques autres Compétences utiles dans lesquelles vous souhaiterez sans doute investir quelques Rangs, en fonction de votre Profession (citées sans ordre particulier) : Escalade, Saut, Natation, Premiers Soins (pour soigner ces maudites blessures), Dissimulation, Armure, Accord.

Compétences Secondaires

Quelques Compétences possèdent des Compétences Secondaires. Les Compétences Secondaires sont souvent des versions spécifiques ou des spécialisations plus difficiles de la Compétence parent. Une Compétence Secondaire peut être utilisée avec le Bonus Total de Compétence de la Compétence parent, moins un malus indiqué dans sa description.

Apprendre juste une Compétence Secondaire

Il se peut qu'un personnage souhaite juste apprendre une Compétence Secondaire sans apprendre la Compétence Primaire à laquelle elle est rattachée. Dans ce cas-là, le MJ peut autoriser une permutation entre la Compétence Secondaire et la Compétence Primaire.

Description détaillée



Cette section donne les descriptions détaillées de chacune des Compétences. Chaque description de Compétence débute par l'indication de la catégorie à laquelle elle appartient, des caractéristiques à utiliser pour les modificateurs et de la méthode de résolution. Vous trouverez ensuite une description des éléments à connaître pour l'utilisation de la Compétence en jeu.

Les Compétences dont le nom comporte des parenthèses () doivent inclure un descriptif. Ainsi, un personnage ne peut pas posséder une simple Compétence d'Artisanat, mais il doit spécifier Artisanat(Menuisier) ou Artisanat(Cartographe). De même, la Compétence de Pistage doit comporter un détail de type de terrain (steppe, plaine, jungle). Dans un autre environnement, le MJ peut donner un malus plus ou moins important.

Accord

(Arts de la Magie – In/In – Tout-ou-rien)

Les objets magiques ne sont pas faits pour les non initiés. Les personnages qui désirent utiliser de tels objets doivent apprendre à « s'accorder » à chacun des objets qu'ils possèdent. Cette Compétence permet d'utiliser les capacités magiques d'un bâton, d'une baguette, ou de tout autre objet possédant des capacités de jeter des sorts ou des capacités spéciales similaires. Cette Compétence représente la capacité du personnage à utiliser l'objet ainsi que ses dispositions physiques, éthiques et mentales à le manipuler au mieux.

Afin d'activer ou de déclencher des objets de ce type, le personnage doit réussir un Jet de Manœuvre d'Accord. Si le jet est réussi, le personnage va découvrir l'existence de l'un des pouvoirs ou capacités de l'objet, mais il va aussi acquérir la connaissance du mode d'activation de ce pouvoir (qui peut être un mot de commande, s'il en existe un, d'autres méthodes d'activation étant possibles, en fonction de l'objet). Si le personnage dépasse le seuil de réussite de plus d'un degré de difficulté (+20, +40, etc.), il peut découvrir l'existence d'autres pouvoirs que l'objet possède, à condition que l'objet en possède plus d'un, bien sûr.

Table – Accord - Modificateurs

Mod.	Condition
–20	Si le personnage ne connaît aucun des pouvoirs de l'objet.
+10	Si le personnage connaît au moins un des pouvoirs de l'objet.
–10	Pour chaque pouvoir au-delà du premier.
–10	Pour chaque résultat précédent dont le total était compris entre +1 et +30.
+10	Pour chaque résultat précédent dont le total était compris entre +70 et +100.
+30	Si le pouvoir recherché correspond à un sort que le personnage sait jeter.

Certains objets et engins n'ont pas besoin que l'on réussisse une Manœuvre d'Accord pour les utiliser, bien qu'une Manœuvre réussie permettrait d'en déterminer les pouvoirs. Voici une liste non limitative :

Objets permanents : des objets tels que des Bottes de Silence ou un anneau qui procure un effet tant qu'il est porté.

Objets fournissant uniquement des bonus et effets permanents : ceci inclue la plupart des armes et armures magiques, ainsi que tous les objets qui se contentent de donner un bonus direct, similaire quelle que soit la personne qui le porte.

Objets intelligents : ces objets confèrent à leur propriétaire la possibilité d'utiliser leurs pouvoirs à la demande lorsqu'ils sont portés (à moins qu'il ne soit spécifié autrement dans la description de l'objet).

Un échec lors de l'utilisation de cette Compétence signifie que toutes les tentatives futures d'Accord avec cet objet échoueront tant que le personnage n'aura pas augmenté son nombre de Rangs dans cette Compétence.

Acrobatie

(Athlétique – Ag/Vo – Tout-ou-Rien)

Une Voleuse acrobate



Quand un personnage souhaite faire le spectacle, se balancer sur un lustre ou faire une cabriole pour passer outre une bande d'orques assoiffés de sang, il a besoin de faire des acrobaties. C'est cette Compétence qu'utilise un personnage pour faire des plongeons, des culbutes, de la voltige, pour se balancer sur un objet ou même pour des manœuvres en l'air (vol ou lévitation). Elle est également employée pour diminuer les dommages d'une chute. Un personnage peut tomber sans risque jusqu'à 30 cm de haut par Rang de Compétence sans avoir à jeter de dés. En faisant une manœuvre « Très Difficile », le personnage peut tomber sans risque d'une distance égale à 1 m par Rang de Compétence, à condition que le personnage soit à moins de 3 m d'un mur ou de toute autre surface pendant la chute. Dans l'un ou l'autre cas, la distance de chute sans risque est enlevée de chutes plus importantes.

L'Acrobatie représente la formation et le talent d'un personnage pour les mouvements difficiles. Elle peut être utilisée dans de nombreux cas.

Une manœuvre « Moyenne » en Acrobatie peut également être effectuée pour esquiver des attaques en employant la méthode de résolution par bonus. Le résultat est ajouté au Bonus Défensif du personnage (DB) pour le round en cours. Le personnage peut également se déplacer jusqu'à son allure de base de déplacement avec un bonus à son DB en utilisant cette méthode. En d'autres termes, un personnage avec une Compétence décente en Acrobatie peut esquiver, plonger et rouler, et se mettre hors de portée des objets pointus en approche. En utilisant la résolution par bonus, vous prenez seulement en compte les résultats positifs. Les résultats négatifs peuvent être ignorés. Le personnage ne commet pas une maladresse ; il ne parvient juste pas à effectuer sa manœuvre.

Alchimie

(Arts de la Magie – In/Rs – Tout-ou-rien)



L'alchimie est la Compétence utilisée pour identifier les « potions » magiques, mais aussi rechercher les ingrédients occultes et les motifs des sigils nécessaires à leur création. Les alchimistes doivent se spécialiser dans une des branches suivantes :

Potions : Ce sont des mélanges de liquides ou de gaz qui doivent être imbibés.
Lotions et huiles : Ces mélanges doivent être appliqués sur la peau de la cible.
Bougies : Les effets magiques sont infusés dans la cire des chandelles, qui doivent être allumées pour que l'effet se produise.
Poudres : Ces poudres fines doivent être saupoudrées sur la cible ou être jetées dans une flamme pour que leurs effets se produisent.

Préparation Alchimique (–40) : Ceci est la Compétence Secondaire utilisée pour la fabrication d'une « potion ». Un alchimiste peut créer des Potions de Sorts imprégnées d'un sort qu'il connaît (dans sa forme de base). L'alchimiste peut apprendre les recettes lui permettant de préparer une Potion de Sort (avec un sort qu'il ne connaît pas) ou apprendre une recette de Potion de Formule tous les 5 rangs dans la Compétence d'Alchimie.

Tous les détails sur l'Alchimie sont donnés dans le chapitre 13.5.1 · Alchimie & Potions.

Armure

(Physique – Fo/Ag – Spécial)

Une armure, c'est encombrant et lourd, et combattre en portant une armure, aussi légère soit elle, est délicat. Il faut donc s'entraîner, et ce que retranscrit cette Compétence. Cette Compétence est utilisée pour diminuer les pénalités encourues lorsque l'on porte une armure. Chaque armure impose une pénalité à tous les Jets de Manœuvres basés sur l'Agilité et la Rapidité.

> ***Rappel** : un Jet de Manœuvre signifie que l'on tire un d100, donc la DB, par exemple, n'est pas une Manœuvre. Cette Compétence permet de diminuer les pénalités liées au port d'une armure, bien qu'elle ne permette pas de les réduire en dessous du minimum. Cette Compétence réduit automatiquement les pénalités, il n'y a pas besoin de tirer un Jet de Manœuvre.*

Artisanat ()

(Général – Rs/Ag – Tout-ou-rien)

Cette Compétence représente la capacité et le savoir-faire du personnage en tant qu'artisan et en termes de fabrications artisanales. Cette Compétence doit être apprise séparément pour chaque artisanat. Chaque Compétence englobe les connaissances et le savoir-faire nécessaire au personnage pour chaque artisanat. La liste suivante propose quelques exemples d'artisanats, et ne saurait être considérée comme exhaustive. Libre aux joueurs et au MJ de rajouter leurs propres artisanats.

Apothicaire : Prépare les plantes pour qu'elles puissent être conservées et consommées, connaît les recettes des élixirs et des potions non magiques.

Cartographe : Crée des cartes.

Cuisinier : Prépare d'excellents repas.

Facteur d'Arcs : Fabrique des arcs et des arbalètes.

Facteur d'Armes : Fabrique des armes de fer ou d'acier.

Facteur d'Armures : Fabrique des armures de fer et d'acier.

Facteur de Flèches : Fabrication de flèches et de carreaux.

Forgeron : Fabrique de petits objets en métal : fers à cheval, clous, etc.

Joailler : Coupe, taille et positionne les pierres et les gemmes.

Orfèvre : Travaille l'or pour en faire des objets de décoration ou fonctionnels.

Pêcheur : Capture des poissons ou des crustacés au moyen de lignes de pêche, de harpons ou de filets.

Scribe : Celui qui écrit et rédige des documents ou des lettres.

Tailleur de Pierres : Coupe, taille et façonne de larges pierres dans une carrière.

La Compétence peut, dans certains cas, représenter plus que le simple savoir-faire, en dénotant aussi un certain statut social. Un Maître Apothicaire sera sans doute plus respecté dans sa communauté qu'un simple apprenti forgeron.

La liste suivante donne une idée du nombre de Rangs associé aux différents titres en cours chez les artisans.

Rangs 1-10 : Amateur

Rangs 11-20 : Apprenti

Rangs 21-50 : Ouvrier Compagnon

Rangs 51-70 : Maître

Rangs 71+ : Grand Maître

Artisanat des Charmes

(Arts de la Magie – In/Vo – Tout-ou-rien)

Artisanat des Charmes est la Compétence utilisée pour identifier les Charmes magiques, mais aussi rechercher les ingrédients occultes et les motifs des sigils nécessaires à leur création.

Fabrication de Charmes (–40) : Ceci est la Compétence Secondaire utilisée pour la fabrication des Charmes. Le jeteur peut fabriquer un type de Charme tous les 5 rangs dans la Compétence d'Artisanat des Charmes.

Tous les détails sur cet artisanat magique sont donnés dans le chapitre 13.5.2 · Magie des Charmes

Arts Martiaux – Balayages

(Combat – Fo/Ag – Combat)

Cette Compétence fournit un bonus lorsque l'on combat à l'aide des Arts Martiaux en utilisant des attaques en souplesse telles que les balayages, la lutte au corps à corps, ou les projections. Ceci ne prend en compte que les manœuvres les plus sommaires : pour utiliser des manœuvres plus avancées, le personnage est sensé apprendre des Styles de Combats spécifiques. Les attaques portées en utilisant cette Compétence sont considérées comme des attaques de tailles « petite » sur la table spécifique des « Attaques – Balayages – Arts Martiaux » et elles possèdent une zone de maladresse de 01 à 03.

Arts Martiaux – Coups

(Combat – Fo/Ag – Combat)

Cette Compétence fournit un bonus lorsque l'on combat à l'aide des arts martiaux en utilisant des attaques de type coups de pieds / coups de poings. Ceci ne prend en compte que les manœuvres les plus sommaires, pour utiliser des manœuvres plus avancées, le personnage est sensé apprendre des Styles de Combats spécifiques. Les attaques portées en utilisant cette Compétence sont considérées comme des attaques de tailles « petite » sur la table spécifique des « Attaques – Coups – Arts Martiaux » et elles possèdent une zone de maladresse de 01 à 02.

Arts Martiaux – Style ()

(Combat – Vo/* – Combat)



Cette Compétence fournit un bonus pour attaquer en utilisant une forme particulière de combat, tel qu'un style d'arts martiaux. Chaque style possède ses propres options ou bonus de combat et doit être appris séparément. Chaque Style repose sur deux caractéristiques, dont l'une est la Volonté et dont l'autre est indiquée dans la description du Style.

Le personnage doit posséder au moins autant ou plus de Rangs dans les Compétences Arts Martiaux – Coups ou Balayages que dans chacun des Styles et doit utiliser le bonus du Style comme Bonus Offensif (BO) pour toute attaque portée ou toute autre utilisation du Style.

Style du Dragon (Vo/Fo) : Ce style favorise les mouvements sinueux, tout en anneaux et en contorsions tels que ceux utilisés par les dragons. Les pratiquants de ce Style gagnent +5 à leur Jets d'Initiative et peuvent utiliser la Table de Combat – Lutte pour leurs attaques en plus des Tables d'Arts Martiaux, s'ils le souhaitent.

Style du Singe (Vo/Ag) : Ceux qui utilisent ce style de combat à mains nues combattent d'une position accroupie et performent de nombreux sauts et roulés-boulés, comme le ferait un singe. Ceci est fait pour tenter de tromper son adversaire et le désorienter, afin de porter des attaques plus efficaces et surprenantes. Un pratiquant de ce style peut faire un Jet de Manœuvre « Acrobatie » chaque round en plus du Jet d'Attaque. Si ce jet est réussi, il peut ajouter +5 à son Bonus Défensif (BD). Pour chaque 5 Rangs dans cette Compétence, le bonus augmente de +5 (+10 à 10 Rangs, +15 à 15 Rangs, etc.) Cette manœuvre acrobatique fait partie de l'action d'attaque avec le style, ce n'est pas une action supplémentaire.

Style de la Griffe du Tigre (Vo/Ag) : Ce style d'Arts Martiaux doit être utilisé avec une arme particulière, les Griffes de Tigre. C'est une variation particulière d'un kata d'arme, puisque lorsqu'on l'utilise on peut faire une attaque de type « Slash » de taille équivalente à celle de l'attaque d'Arts Martiaux du personnage. Pendant qu'il utilise ce style, le personnage peut utiliser la Défense Ki et les règles ayant trait aux « Attaques des Moines » lorsqu'il utilise des Griffes de Tigre.

Kata d'Arme (Vo/Ag) : Ce style permet au personnage d'utiliser son Art Martial avec une arme. Chaque Kata d'Arme doit être appris séparément pour chaque arme. Une liste basique d'armes appropriées pour des Katas d'Armes : Bâton de Quart, Bâton Jo, Lance, Sai, Tonfa, and Nunchaku. Le MJ peut décider d'ajouter les armes qu'il juge justifié à cette liste. Pendant qu'il utilise ce style, le personnage peut utiliser la Défense Ki et les règles ayant trait aux « Attaques des Moines » lorsqu'il utilise l'arme du Kata.

Bagarre

(Combat – Fo/Ag – Combat)

La Bagarre, c'est le combat au corps à corps où tous les coups sont permis mais aussi le combat de rue pratiqué sans entraînement. La bagarre permet de se servir d'armes improvisées telles que des pieds de chaise ou des bouteilles cassées. L'utilisation d'armes classiques (épées ou autres) est habituellement interdite durant une bagarre. Sortir une épée est donc considéré comme un sérieux manquement à l'étiquette du combat de rue, mais utiliser un petit couteau dissimulé dans sa botte ou un nerf de bœuf est habituellement autorisé. Les coups standard de la bagarre sont : le coup de pied, la morsure, le coup de poing, la fourchette dans les yeux, le jet de personne ou d'objet ainsi que toute autre mauvaise habitude dont vos parents tentèrent désespérément de vous débarrasser durant votre jeunesse.

Cette Compétence n'est pas la préférée des grands seigneurs, mais elle a toujours son utilité en combat. Les attaques de Bagarre utilisent des attaques de taille moyenne ou petite, le type de critique étant déterminé en fonction de l'attaque utilisée. Une Maladresse signifie que l'attaque est ratée et qu'un jet doit être effectué sur la Table appropriée des Maladresses Critiques. Les attaques de bagarre ont une Zone de Maladresse de 01-02.

Baratin

(Influence – Pr/In – JR)



Certains préfèrent appeler cette Compétence l'art de la persuasion, ou l'art des tours de passe-passe verbaux. Néanmoins, la plupart des membres les plus vertueux de la société appellent cela mentir. Il y a des moments où votre personnage a besoin de convaincre un Personnage Non Joueur de faire quelque chose qu'il ne devait pas faire au départ, sas pouvoir utiliser la force ou même la menace. En parlant rapidement, de manière convaincante et confusante à la fois, les aventuriers sont connus pour duper de malheureux quidams à leur accorder toute sorte de « faveurs ». Cette Compétence peut être utilisée sur un nombre d'individus égal au nombre de Rangs dans la Compétence divisé par cinq. Les cibles de cette Compétence reçoivent un Jet de Résistance d'Esprit avec un modificateur de +20 si la demande est cruciale ou peu convaincante.

Comédie

(Artistique – Pr/In – Tout-ou-rien)

Quand un personnage doit se faire passer pour quelqu'un d'autre, il a besoin d'utiliser sa Compétence de Comédie. C'est le bonus utilisé par un personnage lorsqu'il joue les actions ou les réactions d'autres personnes. Cette Compétence est bien évidemment employée pour des représentations dramatiques ou théâtrales, pour incarner de nouvelles identités ou personnifier des individus connus (cette Compétence ne vous donnera pas l'aspect ou la voix d'une personne, elle permet juste de bouger et d'agir comme lui). Ceux qui possèdent de nombreux Rangs dans cette Compétence sont des maîtres comédiens (ou des maîtres espions).

Si vous obtenez un échec lors de l'utilisation de cette Compétence, cela signifie que votre performance n'a pas été crédible. Un échec catastrophique peut aussi signifier que vous allez être jeté hors de scène, sous un jet continu de légumes pourris, voire même jeté hors de la scène manu militari.

Communication par Signaux ()

(Général – Rs/In – Tout-ou-rien)

Cette Compétence confère un bonus pour communiquer avec une autre personne en utilisant une forme de communication non verbale. Les deux personnages qui tentent de communiquer entre eux doivent connaître la forme de communication utilisée pour arriver à se transmettre les messages sans erreur. Chaque forme, méthode ou style de communication doit être appris séparément. Quelques exemples des différentes formes de communication par signaux passent par l'utilisation de miroirs clignotants, la langue des signes, la communication par drapeaux, etc.

Concentration Ki

(Concentration – Vo/Fo – Bonus)

Un personnage peut utiliser la Concentration Ki pour tenter de dépasser ses propres limites physiques en focalisant ses réserves internes d'énergie dans un effort surhumain. Utiliser la Concentration Ki requiert un round de préparation, juste avant une Manœuvre physique que le personnage tentera d'accomplir le round suivant. Le Jet de Manœuvre de Concentration Ki est tiré sur la colonne « Bonus », et il donne le bonus obtenu grâce à la Concentration Ki. Le round suivant, le personnage tire un Jet de Manœuvre pour la Compétence physique qu'il souhaitait utiliser et y ajoute le bonus obtenu le round précédent. Un échec dans l'utilisation de la Concentration Ki peut aboutir à un bonus négatif.

Concentration Mentale

(Concentration – Vo/Vo – Bonus)

Cette Compétence améliore la concentration d'un personnage afin de l'aider dans un effort mental, qu'il s'agisse de se souvenir d'un élément spécifique, pour jeter un sort, enlever un piège, crocheter une serrure, etc. Le Jet de Manœuvre de Concentration Mentale est tiré sur la colonne « Bonus », et il donne le bonus obtenu grâce à la Concentration Mentale. Le round suivant, le personnage tire un Jet de Manœuvre pour la Compétence qu'il souhaitait utiliser et y ajoute le bonus obtenu le round précédent. Un échec dans l'utilisation de la Concentration Mentale peut aboutir à un bonus négatif.

Connaissance de la Rue

(Subterfuge – Pr/In – Tout-ou-rien)

> *« Vous êtes loin du Gondor, maintenant, dis-je. Cette ville est pleine de gens qui sont la lie de l'humanité. Et encore, si l'on ne prend pas en compte les quartiers les plus pauvres, où c'est pire. »*

Cette Compétence représente la capacité du personnage à appréhender et comprendre les événements qui se déroulent dans l'univers du crime organisé dans votre monde. Ceci inclut l'aptitude à entrer en contact avec ceux qui vivent dans ces sociétés particulières.

Connaissance Ésotérique ()

(Arts de la Magie – Rs/Rs – Tout-ou-rien)



Dans un monde médiéval fantastique, la connaissance est une forme de pouvoir en soit. Cette Compétence représente les différentes catégories d'informations et de connaissances, formelles ou ésotériques, accessibles à ceux qui ont la détermination d'apprendre et de savoir, mais aussi les ressources nécessaires. Les très hauts niveaux représentent les années passées par le personnage à apprendre et à étudier. Aux niveaux les plus bas, cela représente surtout ce dont le personnage se rappelle des légendes populaires que lui radotait sa grand mère, ou les sujets évoqués quotidiennement à la taverne du coin.

Chaque Connaissance Ésotérique est apprise comme une Compétence séparée qui peut être aussi générale ou spécifique que le joueur le désire, sujet à approbation du MJ. Plus la connaissance est générale, moins on obtient des informations précises en utilisant la Compétence. Les connaissances très générales ne révéleront jamais d'information très spécifique, sauf dans des circonstances extraordinaires.

Un échec lors de l'utilisation de cette Compétence signifie que le personnage ne se souvient d'aucune information particulière sur le sujet.

La liste suivante vous donne un exemple de différentes connaissances que l'on peut envisager avec cette Compétence.

Connaissance des Dragons : informations sur les dragons, leur origine, les différents types et leurs capacités.
Connaissance des Démons : informations sur les démons, leur origine, les différents types et leurs capacités.
Connaissance de la Non-Vie : connaissance du concept de Non-Vie, sur les créatures qui y sont assujetties et sur leurs capacités. Une spécialisation sur les esprits uniquement apporterait de bien plus grands détails, tels que les moyens spécifiques de les combattre, la connaissance de certaines légendes qui leur sont rattachées, etc.

Connaissance des Sorts : information sur les sortilèges des différentes sphères. Une spécialisation sur une seule sphère amènerait une connaissance bien plus spécifique.

Connaissance Générale ()

(Général – Rs/Rs – Tout-ou-rien)

La connaissance représente un ensemble de savoirs sur un sujet. Meilleur est votre score, plus vous en savez réellement. Chaque Connaissance est apprise en tant que Compétence particulière, qui peut être aussi étendue ou aussi spécifique que le joueur le souhaite et que l'accepte le MJ. Plus large est le spectre couvert, moins l'information obtenue est spécifique lorsque la Compétence est utilisée. Les Connaissances très étendues ne révèlent jamais de données très précises, sauf dans des cas de réussites extraordinaires. La liste suivante donne un exemple de quelques spécialisations possibles que l'on peut obtenir en apprenant cette Compétence.

Certaines Connaissances peuvent, au choix du MJ, peuvent être utilisées en association avec le système de résolution par bonus, quand un résultat positif peut aider à l'utilisation d'une autre Compétence. Par exemple, la « Connaissance des Serrures » peut aider lors de l'utilisation de « Crochetage & Pièges ».

Connaissance de la Faune : savoirs sur le sujet des animaux, d'une région, d'une province, d'un monde.
Connaissance de la Flore : savoirs sur le sujet des plantes, d'une région, d'une province, d'un monde.
Connaissance des Serrures : savoirs sur les différents types de trappes, de serrures, de verrous et autres systèmes de fermetures.
Connaissance de l'Histoire : savoirs sur l'histoire d'une région, d'une province, d'un monde ou d'une période particulière.
Connaissance de la Géographie : savoirs sur la géographie d'une région, d'une province, d'un continent, d'une planète entière.
Connaissance de l'Héraldique : savoirs sur les armes d'une lignée, d'une région, d'une province, d'un monde ou d'une période particulière.
Connaissance de la Religion : savoirs sur la religion et ses pratiques dans une région, une province, un monde ou sur une période particulière.

Contorsion

(Athlétique – Ag/Vo – Tout-ou-rien)

Quand votre personnage est entravé par une corde et qu'il essaie de se libérer ou s'il doit se serrer pour passer au travers d'une petite ouverture, c'est la Compétence de Contorsion qu'il faut utiliser. Les personnages possédant des Rangs en Contorsion peuvent adapter leur corps pour passer au travers de petites ouvertures ou pour échapper à des liens de différents types (chaînes, fers, etc.)

Cristaux Runiques

(Arts de la Magie – Rs/In – Tout-ou-rien)

Cette Compétence permet au personnage de déchiffrer et utiliser les Cristaux Runiques, des Runes gravées sur des pierres précieuses. Le personnage doit d'abord lire une fois la Rune, ce qui est une manœuvre de difficulté Moyenne (+0). Si le Cristal comporte plusieurs Runes, recommencer la manœuvre plusieurs fois. Une fois la Rune déchiffrée, le personnage peut ensuite activer la Rune pour la déclencher, ce qui est une autre manœuvre de difficulté Moyenne (+0), qui devra être réalisée à chaque déclenchement.

Les attributs du sort sont ceux correspondant à un nombre de Rangs égal au nombre de PP investis pour graver la Rune, dans sa version de base ou dans sa version améliorée. Si le sort est un sort d'attaque ou d'énergie, son bonus de base est de +5 par PP investi. La Rune consomme le nombre de PP utilisé pour sa gravure sur le potentiel du Cristal.

Si le personnage connaît et peut incanter le sort inscrit, il bénéficie d'un bonus de +30 pour lire ou déclencher une rune. Si le personnage sait de quel sort il s'agit, mais ne peut pas l'incanter, le bonus n'est que de +10.

Graver une Rune sur le Cristal (-40) : Par l'utilisation de cette sous-compétence, et s'il possède les outils appropriés, le personnage est capable de graver une Rune sur un Cristal Runique en respectant les règles données

dans le chapitre 13.5.3 · Cristaux Runiques.

Crochetage & Pièges

(Subterfuge – In/Ag – Tout-ou-rien)



Les pièges et serrures complexes empoisonnent l'existence de nombre d'aventuriers. Cette Compétence permet à un personnage d'identifier et de neutraliser des pièges mécaniques, d'ouvrir des serrures fermées et d'autres mécanismes similaires. Ceci ne confère aucun bonus pour trouver les pièges. Ouvrir une serrure ou désarmer un piège prend au minimum un round par niveau de difficulté du mécanisme. Ainsi, une serrure dont la difficulté serait « Routine » prendra un round à ouvrir, alors qu'une serrure de difficulté « Moyenne » prendra 4 rounds et une serrure de difficulté « Absurde » prendra 9 rounds au minimum.

Un échec lors de l'utilisation de cette Compétence signifie que le personnage n'arrive pas à comprendre le mécanisme ou qu'il n'est pas assez doué pour le neutraliser. Il lui faudra sans doute attendre d'augmenter sa Compétence ou améliorer les informations dont il dispose pour tenter une seconde ouverture.

> ***Option*** *: Si le résultat de la manœuvre pour ouvrir une serrure ou neutraliser un piège est raté de moins de 20 points, le Maître de Jeu peut décider que le personnage a un peu de mal avec le mécanisme et met un peu plus de temps pour l'ouvrir. Le MJ peut demander un second tirage pour valider l'ouverture ou non.*

Danse

(Artistique – Ag/Pr – Tout-ou-rien)

Lúthien dansant sous les arbres



Cette Compétence donne un bonus lorsqu'un personnage essaie de reproduire une danse qu'il a déjà vue ou lorsqu'il tente d'en créer une nouvelle.

Défense Ki

(Concentration - Vo/In - Tout-ou-rien)

Cette Compétence est utilisée pour augmenter les réflexes et les capacités de réaction du personnage, le rendant plus difficile à toucher par des attaques de mêlée, à distance, physiques ou de magie élémentaire, à condition qu'il puisse les voir arriver. En utilisant cette Compétence, le personnage devient capable d'éviter ou de dévier plus facilement de telles attaques sans même y attacher une pensée consciente. Pour utiliser la Défense Ki, le personnage ne doit porter ni bouclier ni armure au-delà du tissu, ni avoir en main un objet encombrant.

L'activation de la Défense Ki prend un round entier. Dès que la Défense Ki est activée et durant toute sa durée, toutes les autres actions que le personnage accomplit reçoivent un malus de –20 au Jet de Manœuvre. La Défense Ki peut être arrêtée à tout moment comme une action gratuite.

Une fois activée avec succès, la Défense Ki confère un bonus égal à son Bonus Total de Compétence plus un bonus de +10 à leur Bonus Défensif (BD). La Défense Ki peut être maintenue sans jet additionnel durant un nombre de rounds égal au nombre de Rangs dans la Compétence. Une fois cette durée écoulée, le personnage ne peut plus utiliser la Défense Ki pour un nombre de minutes égal au nombre de rounds d'utilisation précédemment effectué.

> ***Exemple*** *: Veril possède 7 Rangs en Défense Ki. Doc, quand il l'utilise, il gagne +65 à son Bonus défensif (BD), soit 35 pour les bonus de Rangs, 20 pour les bonus de caractéristiques et le bonus de base de +10. Veril doit prendre un round complet pour activer sa Défense Ki. Son Jet de Manœuvre est de 70, ce qui donne un résultat de 135, une réussite. Comme Veril possède 7 Rangs dans la Compétence, il est capable de la maintenir pour un maximum de 7 rounds consécutifs. S'il ne maintient sa Défense Ki que pour 5 rounds, il ne devra attendre que 5 minutes avant d'avoir regagné assez d'énergie pour pouvoir l'utiliser à nouveau.*

Déguisement

(Subterfuge - Pr/Vo - Tout-ou-rien)

Certains subterfuges sont nécessaires durant la carrière d'un aventurier. Quand votre tête est mise à prix, un bon déguisement peut rapidement vous tirer d'affaire.

Les déguisements permettent à votre personnage de modifier son apparence, mais pas sa taille ou son poids, grâce à l'application de cosmétiques et l'utilisation d'habits. Le déguisement ne permet pas d'imiter les manières d'une personne spécifique, ni d'altérer sa voix pour lui ressembler.

Détroussage

(Subterfuge - Ag/Ra - Tout-ou-rien)

Cette Compétence détermine les capacités de votre personnage à soulager les autres de leurs possessions sans qu'ils ne s'en aperçoivent. Ou, en d'autres termes, à piquer des trucs dans leurs poches sans être attrapé. Quand un personnage effectue cette manœuvre, la cible est autorisée à jeter un Jet de Perception, modifié par le Bonus de Compétence du personnage, afin de savoir si elle remarque la tentative ou pas. Si la cible rate son jet, la tentative n'est pas remarquée.

Développement des Points de Pouvoir

(Arts de la Magie - In/Vo - Spécial)



Les Points de Pouvoir représentent la connexion du mage avec son environnement et avec les sources de pouvoirs essentiels de l'univers. Plus il possède Points de Pouvoir, meilleure est la connexion. Les Points de Pouvoir mesurent la quantité d'énergie magique à disposition du personnage, que son corps peut ensuite manipuler pour lui permettre de jeter des sorts.

Le nombre de Points de Pouvoir à votre disposition est égal à votre Bonus Total de Compétence de « Développement des Points de Pouvoir », incluant un important bonus racial. La « Table – Bonus raciaux » indique le bonus de Points de Pouvoir pour chaque race de la Terre du Milieu.

> ***Exemple*** *: les Elfes possèdent un Bonus racial de Points en Pouvoir de 40. Si un Elfe possède un score d'Intuition de 90 et un score de Volonté de 90, et un unique Rang en « Développement des Points de Pouvoir », il aura à sa disposition 61 Points de Pouvoir [5 (Rangs) + 8 (bonus d'Intuition) + 8 (bonus de Volonté) + 40 (bonus racial)].*
>
> *Nota bene : Il est à noter que, pour toutes les classes, ce sont bien les Caractéristiques de Volonté et d'Intuition qui sont utilisées pour la Compétence de Développement des Points de Pouvoir, et non les deux caractéristiques d'incantation de la Sphère.*

Les Points de Pouvoir sont dépensés lorsque l'on jette des sorts, comme vu dans le chapitre 13 · Magie. Quand les personnages dépensent des Points de Pouvoir, ils ont besoin de les récupérer de la manière décrite ci-après.

Récupération des Points de Pouvoir : Les personnages récupèrent les Points de Pouvoir dépensés en se reposant. Un personnage regagne un quart de son total initial de Points de Pouvoir chaque fois qu'il se repose pendant au moins deux heures. Le repos peut être fait de sommeil, de méditation ou juste en restant allongé au calme pour la durée souhaitée.

Dissimulation

(Subterfuge - Vo/Ag - Tout-ou-rien)

Ceci est la Compétence qui permet à un personnage de dissimuler sa présence en utilisant l'environnement, le silence, le camouflage et les ombres. Il n'est pas possible de se dissimuler dans un environnement éclairé et n'offrant aucune protection (muret, colonne, buisson, hautes herbes, etc.) Dans de bonnes conditions, le personnage peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse de base et rester dissimulé.

Divination

(Arts de la Magie – In/Rs – Tout-ou-rien)



Ceci représente l'art de la prédiction du futur au travers de l'utilisation de techniques naturelles, mystiques ou psychologiques. Cette Compétence impose au pratiquant de se spécialiser dans une méthode divinatoire. Le pratiquant doit se préparer et avoir à disposition le matériel nécessaire, puis accomplir les techniques appropriées de manière dramatique, et enfin interpréter les résultats de la divination. Chaque divination prend cinq minutes.

Cette Compétence ne fournit des indications que sur un évènement clairement décrit et prenant place dans un délai donné dans la table ci-dessous. La divination peut fournir trois résultats : **positif** (l'action sera globalement bénéfique), **neutre** (le résultat sera à la fois bon et mauvais), ou **négatif** (l'action aura des effets généralement négatifs). Il se peut dans des cas particuliers que le MJ souhaite donner un résultat « inconnu ».

Si la manœuvre est ratée, le MJ peut donner une réponse erronée ou signaler que les augures sont incertains.

La Compétence est modifiée en fonction de l'éloignement dans le temps de l'action envisagée :

Difficulté	Temps
Routine (+60)	1 heure
Très Facile (+40)	3 heures
Facile (+20)	6 heures
Moyenne (+0)	1 jour
Difficile (–20)	1 semaine
Très Difficile (–40)	1 mois
Extrêmement Difficile (–60)	6 mois
Pure folie (–80)	1 année
Absurde (–100)	10 années

Les techniques de Divination sont nombreuses et incluent (un joueur peut proposer une spécialisation de son cru au MJ) :

Astragalomancie : Divination par les osselets ou l'emploi de dés cubiques.
Astrologie : L'art d'observer et d'interpréter les phénomènes célestes, incluant le soleil, la lune et les étoiles.
Augures : Interprétation des signes et des auspices, tels que la direction d'une fumée ou le vol des oiseaux.
Cartomancie : Le classique tirage de cartes, qu'il s'agisse d'un paquet normal ou de cartes spéciales, telles que les tarots.
Haruspice : Lire l'avenir dans le comportement ou les entrailles des animaux.
Tasséomancie : Divination par l'interprétation des feuilles de thé ou du marc de café.

Dressage

(Nature - In/Pr - Tout-ou-rien)



Le Dressage est cet art ancien qui permet de communiquer avec les animaux, ce talent qui permet de comprendre ces créatures si pleinement que vous pouvez déterminer leur humeur et leur personnalité. C'est aussi la Compétence utilisée pour briser un animal sauvage ou pour rassembler un troupeau. Lorsque cette Compétence est maîtrisée, l'animal va obéir à toutes les commandes simples et raisonnables faites par le personnage, aussi longtemps que cette commande ne met pas l'animal en danger. La table des modificateurs spécifiques contient un nombre de modificateurs cumulatifs à utiliser lors de l'utilisation de cette Compétence, ces modificateurs sont principalement basés sur l'animal que le personnage tente de dresser.

Cette Compétence doit être développée séparément pour chaque type ou groupe d'animaux. Les animaux contrôlés au travers de l'utilisation de cette Compétence n'ont pas besoin d'être domestiqués ou entraînés. L'animal restera apprivoisé pour un nombre de minutes égales au nombre de Rangs du personnage dans la Compétence. À la fin de ce temps, le personnage doit recommencer au début et faire un nouveau jet de Manœuvre. Ce jet particulier possède un bonus de +20 tant que le personnage continue à dresser le même animal.

Un échec lors de l'utilisation du premier jet de Manœuvre requis par cette Compétence signifie que le personnage ne parvient pas à maîtriser cet animal particulier, ou bien même que l'animal devient particulièrement hostile envers le personnage, dépendant de l'importance de l'échec.

La table suivante donne des indications de modificateurs spécifiques liés à la Race de la Créature dressée.

Table – Dressage - Modificateurs

Mod.	Race de la créature
–30	Carnivore
+0	Omnivore
+30	Herbivore
–20	Sauvage/indompté
+30	Pris en amitié depuis sa naissance
+10	Canin (chien, loup)
+0	Chevalin (cheval)
–10	Félin (lion, tigre, chat domestique, etc.)
–20	Oiseau
+0	Oursins (ours, carcajou, panda, etc.)
+0	Porcin (cochon sauvage et domestique, sanglier, etc.)
+0	Rongeur (rats, hamsters, chauve-souris, lapins, etc.)
–10	Saurien (tous ceux vivant sur terrain sec, reptiles à pattes)
–10	Serpents
+50	Simien (tous les singes, les gorilles)

Élevage

(Nature - Pr/In - Tout ou rien)

Cette Compétence donne un bonus lorsque l'on s'occupe d'animaux, incluant leur nourriture, la litière, les attaches, etc. Cette Compétence doit être développée séparément pour chaque type d'animaux (chevaux, oiseaux de chasse, chiens, etc.) Cette Compétence est utilisée en général un seul animal à la fois.

Soin aux animaux (–20) : c'est la Compétence que le personnage va utiliser pour administrer des soins à un animal blessé. Cela permet au personnage de stabiliser, de soigner des blessures légères ou des maladies peu sévères avec une Manœuvre moyenne. Des blessures ou des maladies plus graves requièrent des jets avec une difficulté plus élevée.

Dressage des animaux (–30) : cette Compétence est utilisée par le personnage lorsqu'il souhaite entraîner un animal à effectuer certaines actions sur commande. Le processus d'entraînement régulier de l'animal aboutit à un dressage.

Éloquence en Public

(Influence - Pr/In - Tout-ou-rien)

> *Besoin d'embarrasser votre meilleur ami à son mariage ? Besoin de convaincre une foule sceptique de se dresser face aux hordes d'orques qui descendent sur le village ? Besoin de parler au roi pour le convaincre, lui et sa cour, que devez être pardonné ? Pour cela, vous devrez développer un art très particulier, celui de l'éloquence et du discours.*

Cette Compétence représente la capacité du personnage à s'exprimer en public, à impressionner, amuser ou manipuler un groupe important, voire une foule entière. L'utilisation de cette Compétence ne peut amener les gens à faire des choses qu'ils ne veulent pas, mais elle peut les pousser à faire ce que souhaite le personnage. Par exemple, un personnage pourrait utiliser Éloquence pour changer un groupe de gens en colère en une foule prête au lynchage, ou pour amuser un groupe avec juste un baratin plein d'allant et quelques blagues. La manière dont la manipulation est reçue dépend en premier lieu de la disposition du groupe vis-à-vis du personnage, de son sentiment du moment,

et de là où le personnage veut l'emmener. Un échec peut amener la foule à aller vers une attitude opposée à celle que le personnage souhaitait lui faire prendre.

Embuscade

(Subterfuge - Vo/Ag - Tout-ou-rien)

Attaquer sans être vue...



L'Embuscade mesure la capacité d'un personnage à se glisser furtivement derrière un ennemi, à le tuer et à s'échapper, sans même avoir été vu.

Pour utiliser cette Compétence, le personnage doit, dans un premier temps, approcher son adversaire sans être remarqué, puis être capable de frapper avant qu'il ne puisse réagir. Ceci peut, dans certains cas, mettre en jeu un jet opposé (avec modificateurs de situation) de Dissimulation.

Si le Jet d'Embuscade est réussi, le personnage peut appliquer tous les modificateurs de position et de surprise.

Si le Jet d'Embuscade est réussi et que l'attaque touche, le personnage peut ajouter ou retirer du Jet de Critique un nombre de points égal à son nombre de Rangs dans la Compétence. Ce modificateur possède une limite maximum de 20 points. Le personnage peut choisir de n'utiliser qu'une partie des points disponibles. Cette modification ne permet pas d'obtenir les résultats spéciaux obtenus sur un jet sec de 66 ou de 100. Les personnages ayant plus de 20 Rangs en Embuscade utilisent tous leurs Rangs pour calculer le Bonus Total de Compétences, seul le modificateur au Jet de Critique est limité.

Si le Jet d'Embuscade est raté, la cible remarque la présence du personnage, annulant toute possibilité d'utiliser la Compétence à nouveau contre cet adversaire.

> ***Exemple*** *: Jorg tente de surprendre un passant dans une ruelle sombre. Il possède 25 Rangs en Embuscade. Il tire un Jet d'Embuscade avec l'ensemble de ses bonus. Le jet étant réussi, il tire unJet d'Attaque normalement, prenant en compte les modificateurs de position et de situation accordés par le MJ. L'attaque étant réussie, il doit maintenant tirer un Jet de Critique. Il va pouvoir ajouter ou soustraire au score obtenu de 0 à 20 points, sans pouvoir toutefois ni atteindre 66, ni atteindre ou dépasser 100. Il choisira d'ajuster son score vers le bas s'il souhaite juste étourdir sa victime, ou vers le haut s'il souhaite l'achever rapidement.*

Endurance

(Physique - Co/Vo - Spécial)

> *« Vous savez ce qu'il y a de pire avec les Nains ? Ils ne se fatiguent jamais. Bien sûr, vous pouvez les dépasser le premier jour, voire le second. Si vous avez un cheval, vous pourrez sans doute avancer encore quelques jours, mais ils continueront à marcher, à suivre votre trace, et ils ne s'arrêteront pas. Et à chaque fois que vous vous reposerez en faisant une halte, parce que vous n'êtes pas un Nain, ils se rapprocheront de vous. Et à la fin, ils vous rattraperont. »*

Le bonus obtenu par la Compétence d'Endurance est, tout simplement, la mesure de ses Points de Vie, une indication et une mesure du dommage qu'il peut supporter avant de trépasser. Le Bonus Total de Compétence est classiquement

composé du bonus dû aux Rangs, du bonus de caractéristiques mais surtout du bonus racial d'Endurance de la « Table – Bonus raciaux ».

> ***Exemple*** *: Jorg, un humain avec un bonus racial d'Endurance de +30, possède 12 Rangs en Endurance, une Volonté de 90 qui lui confère un bonus de +8 et une Constitution de 90 qui lui confère un bonus de +8. Jorg aura donc nombre de Points de Vie égal à 100 : (12 Rangs = 54) + (Co bonus +8 & Vo bonus +8 = 16) + (bonus racial d'Endurance = 30). Cela signifie que Jorg peut encaisser 100 Points de dommages avant de tomber inconscient.*

Équitation ()

(Nature - Ag/Vo - Tout-ou-rien)

> *« La première fois que je suis monté sur un cheval, la maudite chose s'est cabrée, et je suis tombé sur les fesses. La deuxième fois que je suis monté sur un cheval, la maudite chose m'a mordu, puis elle s'est cabrée, je suis tombé sur les fesses, et je suis resté couvert de bleus pendant plusieurs semaines. La troisième fois, j'ai décidé d'écouter ce que disait le Maître d'Équitation. »*



L'Équitation représente la capacité d'un personnage à chevaucher et à diriger une monture. Pour des raisons évidentes, le personnage doit apprendre cette Compétence séparément pour chaque type de monture (ouargue, cheval, aigle géant, mûmakil, etc.) Un simple Rang dans cette Compétence permet au personnage de rester en selle, alors que les Rangs suivants lui permettent de réellement commencer à contrôler sa monture. Avec un grand nombre de Rangs, le personnage peut garder le contrôle de sa monture même si elle est effrayée, distraite ou hostile. Ceci permet aussi d'imposer sa maîtrise et de prendre le contrôle d'une monture avec laquelle il n'est pas familier.

Lorsque le personnage doit monter un type de monture proche de celles qu'il connaît déjà, le MJ peut décider de lui donner la moitié ou les trois quart de son bonus existant.

Escalade

(Athlétique - Ag/Fo - Tout-ou-rien)

> *« Il pouvait s'accrocher à la paroi par le bout des ongles, continua l'homme. Et quand il en avait assez, il se mettait à manger un morceau de fromage tout en continuant à grimper. Je n'ai pas su ce qui lui était arrivé, en final. Quelqu'un l'aura certainement surpris en train d'escalader le mur de la maison d'une noble demoiselle… »*

La Compétence d'Escalade est utilisée à la fois pour grimper avec une échelle ou escalader à mains nues une surface presque lisse.



La vitesse normale d'ascension lors de l'escalade d'un mur avec des prises suffisantes est la Vitesse de Déplacement (VdD) divisée par deux. Un personnage qui utilise cette Compétence doit effectuer un Jet de Compétence tous les 15 mètres si des prises correctes sont présentes. Des surfaces moins idéales (lisses, glissantes, sans prises) augmenteront à la fois la difficulté et la fréquence des tirages. Pour chaque difficulté au-dessus de « Moyenne », retirez 3 mètres à l'intervalle entre les tirages (par exemple, pour une manœuvre « Difficile » = Jet de Compétence à –20 tous les 12 mètres).

La liste suivante donne quelques exemples de difficultés.

Difficulté	Exemple
Routine (+60)	Grimper des escaliers en combattant.
Très Facile (+40)	Grimper à une échelle ou à une corde à nœuds.
Facile (+20)	Grimper à une corde.
Moyenne (+0)	Grimper à un arbre avec des branches basses.
Difficile (–20)	Escalader un mur de pierre (avec des prises).
Très Difficile (–40)	Escalader un mur (avec peu de prises) ou un tronc d'arbre sans branches basses.
Extrêmement Difficile (–60)	Escalader un mur lisse quasiment sans prises.
Pure folie (–80)	Escalader une surface possédant un angle supérieur à 90°.
Absurde (–100)	Grimper la tête en bas sur une surface de pierre.

Estimation

(Général - Rs/In - Pourcentage)

> *« Donc, vous avez pris ces trucs dans un « donjon », trouvé un « bâton magique » et vous me demandez, à moi, combien ça vaut ce foutoir ? »*

L'Estimation est la Compétence utilisée par un personnage pour évaluer la valeur d'objets ou de marchandises. Le personnage peut prendre cette Compétence comme une Compétence générale, ou bien il peut se spécialiser sur un type de biens en particulier, tels que les armes, les métaux, les gemmes, les animaux, etc.

Si le personnage se spécialise, une Manœuvre réussie lui permettra de déterminer la valeur d'un objet avec une marge d'erreur de 5 à 10% par rapport à la valeur réelle de l'objet estimé. Si la Compétence est prise en général, la marge d'erreur sera de 15 à 25% de la valeur réelle.

Certains objets ont des valeurs différentes suivant la culture prise en compte. Ceci, en plus des fluctuations du marché associé à la vente et à l'achat de marchandises, est ce qui fait que cette Compétence donne rarement des résultats très précis. Un échec lors de l'utilisation de cette Compétence signifie que le personnage ne peut pas déterminer la valeur réelle de l'objet, et si l'échec est important, cela signifie que l'estimation est faite avec une valeur très incorrecte.

Force Ki

(Concentration - Vo/Fo - Tout-ou-rien)

La Force Ki est utilisée pour conférer au personnage une Force exceptionnelle pour une courte durée. Utiliser la Force Ki requiert un round de préparation, à l'issue duquel le joueur effectue un Jet de Manœuvre. Si ce Jet est réussi, le personnage gagne un bonus de +20 en Force. Ce bonus s'applique alors à toute Manœuvre effectuée dans le round suivant et impliquant l'utilisation de la Force (combat inclus). Un échec dans l'utilisation de la Force Ki signifie que le personnage ne gagne aucun bonus.

Herboristerie

(Général - Rs/In - Tout-ou-rien)

Cette Compétence est utilisée pour trouver, identifier et ramasser des herbes et des plantes de manière efficace.

> *Nota bene : les personnage n'ont pas à utiliser cette Compétence lorsqu'ils cherchent juste à consommer une herbe déjà préparée.*

Horticulture

(Nature - Rs/In - Tout-ou-rien)

> *« Il disait toujours qu'il retournerait chez lui, dans le verger de son père, quand tout serait fini. Il s'y remit pendant quelques mois, alors que nous autres étions bloqués au Sud de l'Empire, à la recherche de ce mage. Les récoltes du seigneur furent florissantes cette année-là. Le seigneur lui offrit une fortune et un titre pour le persuader de rester. Mais il est tout de même rentré chez lui. »*

Cette Compétence définit la capacité du personnage à faire pousser et à s'occuper des plantes. Elle prend aussi en compte la connaissance de l'agriculture et de la manière de faire pousser au mieux des plantes.

Imitation

(Artistique - Pr/Vo - Tout-ou-rien)

Ceci est la Compétence qu'utilise un personnage pour imiter différents sons, incluant les voix.

Mod.	Type d'imitation
+20	Sons simples (une note, un ton)
–10	Sons multi-tons (chants d'oiseaux, etc.)
–20	Sons très complexes (mots compréhensibles)
–30	Imitation de la voix d'une autre personne
–40	Imitation d'une conversation à plusieurs

Incantation de Sort ()



Dans HARP | TdM, chaque sort est appris comme une Compétence à part entière. Pour jeter un sort, le jeteur doit posséder un nombre de Rangs dans le sort égal au nombre de Points de Pouvoir que le jeteur met dans le sort. Ceci inclut les PP nécessaires aux options d'amélioration du sort ou au jet de sorts en vitesse accélérée. Si un jeteur n'a pas assez de Rangs dans le sort pour égaler le nombre de Points de Pouvoir nécessaires (options incluses), le sort rate automatiquement. Un personnage ne peut pas jeter de sorts dans lesquels il n'a pas de Rangs.

Plus un personnage a de Rangs dans un sort, plus il est compétent pour le jeter. Plus il a de Rangs dans le sort, plus il sera facile de le jeter avec toutes ses options permettant d'augmenter les possibilités et potentialités du sort. Référez-vous au chapitre 13 · Magie pour plus de détails sur l'incantation des sorts et à la section 13.2.4 · Études & recherches magiques – Apprentissage des sorts pour savoir comment apprendre un nouveau sort.

Les deux Caractéristiques donnant un bonus à l'incantation d'un sort sont celles indiquées pour la Sphère de Magie dont le sort fait partie.

Langage ()

(Général - Rs/In - Spécial)

Cette Compétence représente la capacité du personnage à utiliser un langage. Il faut apprendre chaque langage séparément. La lecture et l'écriture sont séparées de la simple conversation. Le joueur doit donc mettre des Rangs en « Parlé » ou en « Écrit », et chaque Rang donne accès à un niveau direct de compréhension, contrairement aux autres Compétences. La connaissance d'une langue va du simple ânonnement de quelques mots à la connaissance de tournure archaïques, ainsi que des dialectes ou idiomes proches. Si votre MJ l'autorise, vous pouvez utiliser la moitié de votre bonus de linguistique pour une langue donnée quand vous êtes en présence d'un langage proche.

Plus de détails sur la maîtrise des langues dans le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage. Pour une liste des langages parlés en Terre du Milieu, consulter l'annexe 15.2 · Langages de la Terre du Milieu.

Magie du Sang

(Général - Varie/Vo - Varie)

> ***Non utilisé dans HARP TdM pour les joueurs.***

~~Cette Compétence est utilisée pour contrôler les effets des Talents de Magie du Sang, permettant à ceux qui en possèdent de les employer en sécurité en canalisant correctement leurs capacités magiques. Sans cette Compétence, de tels individus seraient plus enclins à se blesser eux-mêmes qu'à créer un effet magique. Cette Compétence n'est pas requise pour tous les Talents de Magie du Sang.~~

Maîtrise des Cordes

(Général - Rs/Ag - Tout-ou-rien)

> *« On l'appelait « Filasse », le meilleur fabricant de cordes et faiseur de nœuds dans le Nord. Il faisait souvent un pari, vous voyez, disant qu'il offrirait un coup à boire gratuitement à celui qui s'échapperait de ses liens. Personne n'y était jamais arrivé. Enfin, personne jusqu'à ce jour où un jeune suderon est arrivé. Il n'a eu qu'à jeter un œil aux nœuds de Filasse, et pouf, il était libre. Je m'en rappelle bien, c'est le jour où j'ai perdu ma bourse avec une douzaine de couronnes dedans… »*

La Compétence de Maîtrise des Cordes englobe la connaissance des différents nœuds, le savoir-faire pour réaliser des nœuds complexes, le tressage ou l'épissage des cordes, et aussi la capacité à lancer des cordes et autres lignes flexibles (lasso). Cette Compétence peut, de plus, être utilisée pour couvrir les manœuvres effectuées lorsque l'on est suspendu ou attaché par une corde et que d'autres Compétences (Acrobatie, Escalade) ne peuvent pas gérer.

Maniement d'Armes ()

(Combat - Fo/Ag - Combat)



Cette Compétence définit la capacité du personnage à utiliser efficacement ses armes en combat. Elle fournit la base du bonus offensif utilisé lors des combats.

Néanmoins, le personnage n'apprend pas à manipuler chaque arme individuellement, mais par Groupes d'Armes. Chacun des groupes comprend donc plusieurs armes d'un maniement proche, et vous pourrez trouver la répartition dans la Table – Groupes d'armes ci-dessous.

Le chapitre 09.1 · Armes & Armures comporte une description de chacune des armes.

Le chapitre 12 · Combat indique quelle est la Table d'Attaque à utiliser avec chaque arme.

Si votre personnage doit utiliser une arme qui appartient à groupe qu'il ne maîtrise pas, le MJ peut vous autoriser à utiliser la moitié de votre bonus si le groupe de l'arme est proche d'un de ceux que vous maîtrisez, ou un quart, si vous maîtrisez un groupe éloigné.

Certaines armes peuvent être utilisées indifféremment à une ou deux mains. Dans ce cas, le personnage n'a pas forcément besoin d'apprendre les deux groupes d'armes. Il peut utiliser le groupe qu'il connaît, et utiliser le bonus avec un modificateur de –20.

Table – Groupes d'armes

Groupe d'armes	Armes du groupe
Arbalètes	Arbalète de poing, Arbalète légère, Arbalète lourde
Arcs (2m)	Arc composite court, Arc composite long, Arc court, Arc d'Acier Númenóréen, Arc long, Cuilith, Erincu'
Armes d'Hast (2m)	Armes d'hast, Épieu / Javelot (Mêlée), Harpon (Mêlée), Lance / Lance de joute, Mahta–mac, Trident
Armes à Projectiles (2m)	Sarbacane, Fronde
Armes Lancées (1m)	Bolas, Boomerang, Cormal, Couteau (Lancé), Dague (Lancé), Épieu / Javelot (Lancé), Fléchette, Hachette / Hache de Jet (Lancé), Harpon (Lancé)
Chaînes (1m)	Chat–à–neuf–queues, Fléau, Fouet
Grandes Chaînes (2m)	Lasso, Filet de gladiateur, Turya–raka
Grandes Haches (2m)	Hache de batailles
Grandes Lames (2m)	Cimeterre Uruk-haï, Épée à 2 mains, Épée bâtarde (2m), Gir–mahta
Grandes Masses (2m)	Marteau à 2 mains / Maul
Grands Bâtons (2m)	Bâton de combat, Jo
Haches (1m)	Hache de guerre, Hachette / Hache de jet (Mêlée)
Lames Courtes (1m)	Couteau (Mêlée), Coutelas, Dague (Mêlée), Dir–mac, Épée courte, Faucille, Hachoir orque, Stylet, Ti–kiri
Lames de Bretteurs (1m)	Dague de parade / Saï, Kolran, Main–Gauche, Rapière
Lames Longues (1m)	Cimeterre, Cimeterre orque, Épée bâtarde (1m), Épée large, Épée longue, Épée orque, Farit–hivago, Fauchon / Falchion, Sabre
Masses (1m)	Étoile du matin / Morgenstern, Marteau de guerre / Épieu de guerre, Masse d'arme, Masse de cavalier, Pic de cavalier
Pugilat (1m)	Ceste, Crochet, Gourdin, Matraque

Marchandage

(Influence - Pr/In -Pourcentage)

> *« Le plus fin des aciers nains , dit-il, en passant son doigt sur le tranchant. Ca vaut cher. – C'est combien, cher ? demandais-je. – Cinq couronnes royales, dit le vieil homme. – Cinq couronnes ? Elle n'est pas mal, mais elle n'est pas exceptionnelle. Je vous en donne deux couronnes. – Deux ? J'ai payé quatre couronnes pour cette lame ; je l'ai achetée à un voyageur venant des Monts Brumeux. – Sans doute pas, elle ne porte même pas une marque de nains. Je veux bien aller jusqu'à trois. – Marché conclu ! » dit-il, avec une étincelle dans les yeux. – Et bien, je suppose que nous avons tous les deux obtenu ce que nous voulions. »*

Cette Compétence confère un bonus au personnage pour toutes les manœuvres mettant en jeu un échange d'argent ou de biens. Plus le score obtenu est important, meilleure est l'affaire obtenue par le personnage. Comparez le résultat du jet opposé de Marchandage pour connaître la remise obtenue ou l'augmentation de tarif payé.

Musique (Chant)



Paroles d'un chant elfique

(Artistique - Pr/In - Tout-ou-rien)

L'art du Chant couvre la capacité du personnage à reproduire vocalement des notes et / ou des chansons et à les interpréter. Bien que le personnage puisse être amené à chanter dans une langue qu'il ne connaît pas, cela ne signifie bien sûr pas qu'il gagne la connaissance de la langue de la chanson.

Musique (Instrument)

(Artistique - Pr/Ag - Tout-ou-rien)

Ceci représente la capacité que possède votre personnage à jouer d'un instrument. Chaque instrument doit être appris séparément. Si votre MJ l'autorise, vous pouvez utiliser votre bonus (avec un modificateur de –10) pour jouer d'un instrument similaire. Plus le score obtenu est élevé, meilleure est la performance, plus votre personnage a de groupies, de personnes qui lui paient à boire et plus il reçoit d'argent.

Narration

(Artistique - Pr/In - Tout-ou-rien)

> *« C'est l'histoire d'un Elfe… Arrêtez-moi si vous la connaissez déjà… »*

Cette Compétence représente le bonus que possède votre personnage pour raconter des histoires et des légendes à la fois passionnantes et excitantes. Elle couvre sa capacité à tenir un rythme susceptible de tenir son auditoire en haleine, à le surprendre et à l'accrocher à son histoire.

Natation

(Physique - Fo/Ag - Tout-ou-rien)

Cette Compétence fournit un bonus pour se maintenir à flot et pour se déplacer lorsque l'on se trouve dans l'eau. Un Rang permet de se tenir la tête hors de l'eau. Les Rangs suivants permettent de remonter le courant, de flotter pendant des durées plus importantes, de nager sur des distances plus importantes, d'aller plus vite ou de pratiquer toutes sortes de manœuvres dans l'eau. Si le Jet de Manœuvre est réussi, le personnage avance de la moitié de sa Vitesse de Déplacement par round en nageant.

Nager avec une armure est une action Très Difficile (–40), et il devient de plus en plus ardu de se déplacer dans l'eau que l'on porte une armure lourde et encombrante. Les niveaux génériques de difficulté par type d'armure :

Armure	Difficulté
Cuir Souple	Très Difficile (–40)
Cuir Rigide	Extrêmement Difficile (–60)
Mailles	Pure folie (–80)
Mailles Plates	Absurde (–100)
Plates	Absurde (–120)

Navigation

(Nature - Ag/Rs - Tout-ou-rien)



La Compétence de Navigation couvre la manœuvre de toutes les embarcations à rames ou à voiles. Ceci inclut toutes les capacités nécessaires pour contrôler et guider ces navires ou pour effectuer des opérations de maintenance de routine.

Orientation

(Nature - Rs/In - Tout-ou-rien)

Cette Compétence confère un bonus pour déterminer la direction et / ou la distance d'un lieu à un autre quand elle est utilisée en conjonction avec des éléments tels qu'une carte, des points de repère, un compas ou les étoiles. Cette Compétence couvre aussi bien la notion d'orientation sur terre que sur mer, voire dans les airs, avec l'équipement adéquat. Le simple sens de l'orientation (trouver le Nord) est couvert par la Compétence Survie & Cueillette.

Perception

(Général - In/Vo - Pourcentage)

La Perception détermine la quantité d'information et le nombre d'indices qu'un personnage peut trouver grâce à son sens de l'observation. Cette Compétence doit être gérée suivant le principe de résolution par pourcentages, dont le MJ se servira pour déterminer la quantité d'informations perçues par le personnage. Le MJ n'a, de plus, pas forcément besoin d'annoncer le modificateur de difficulté appliqué à ce tirage, car en le faisant, il pourrait être amené à révéler aux joueurs qu'il y a quelque chose à observer.

Dans les situations où le joueur annonce que son personnage cherche quelque chose de spécifique, il peut obtenir un bonus de +20 pour trouver ce qu'il cherche, au détriment d'un malus de –20 pour trouver autre chose. Quelques exemples de choses que le personnage pourrait être amené à rechercher spécifiquement : des portes secrètes, des passages secrets, des pièges, des compartiments cachés, une embuscade, etc.

Cette Compétence couvre tous les sens du personnage, mais il faut noter que dans certaines circonstances, tous les sens ne sont pas alertés (cela peut être juste la vue, ou l'ouïe ou l'odorat, etc.) et il ne faut donc ajouter les bonus à un sens spécifique issus de talents que dans les cas appropriés, et non pas de manière globale.

Pistage

(Nature - Vo/In - Tout-ou-rien)

> *« Regarde, dit le Rôdeur, tu peux voir que ce petit groupe a tourné vers le Nord avant que les autres ne soient encerclés. Ils sont partis, et ils sont pris ta proie avec eux. » Je regardais le sol, sans rien y voir de très particulier à part quelques traces noirâtres. « Les orques ont campé ici pendant environ trois jours — hmm, oui c'est ça, trois jours — et puis nous les avons débusqués. Mais avant que nous ne nous approchions suffisamment, je dirais un jour avant, le plus petit des orques s'en est allé à toutes jambes. Les autres sont partis par là… dit-il en montrant le Nord, en direction de leur territoire. Au fait ! dit-il alors que nous remettions péniblement notre équipement de route et nos armures, ils sont près d'une vingtaine… »*

Cette Compétence fournit un bonus pour identifier, et aussi pour suivre les pistes et les traces de créatures. Une piste peut être constituée de traces de pas, mais aussi de branches cassées, d'herbes écrasées, de morceaux de tissu accrochés à une branche, etc. Des informations détaillées sont obtenues grâce à un jet de Manœuvre réussi, telles que le type de créatures qui a laissé les traces, leur nombre, leur poids, leur vitesse de déplacement, etc. Des éléments tels que l'âge de la trace, le terrain et les conditions climatiques depuis le moment où la trace a été laissée, peuvent rendre le pistage plus difficile. Quand le personnage suit la trace d'une créature ou d'une personne sur une longue distance, le MJ doit demander plusieurs tirages pour vérifier si la trace a été perdue, si le pisteur est parti dans une mauvaise direction, ou s'il arrive petit à petit à obtenir des informations plus précises.



Projection de Pouvoir

(Arts de la Magie – In/Vo – Tout-ou-rien)

La Projection de Pouvoir est la Compétence mystique utilisée pour focaliser et canaliser la mana du jeteur de sorts dans un objet. La Projection de Pouvoir peut être utilisée de deux manières. Premièrement, elle peut être utilisée pour imprégner les motifs des sigils dans un objet, créant ainsi un enchantement magique temporaire. Deuxièmement, elle peut être utilisée pour sceller les niveaux successifs du sigil construits durant le processus de l'enchantement permanent – scellant de fait la matrice de sorts afin de prévenir sa dissipation graduelle au fil du temps.

Malheureusement, la Projection de Pouvoir consomme énormément de mana. Seule une partie de cette mana est réellement imprégnée directement dans l'objet ciblé. Le reste « s'écoule » depuis le jeteur de sorts vers l'environnement. Donc, toute utilisation de la Projection de Pouvoir draine un jeteur de sorts de la totalité de sa mana. Les enchanteurs n'ont pas encore découvert la technique qui permettrait de contrôler le flux de la mana projetée de cette façon.

Tous les détails sur la Projection de Pouvoir et l'enchantement des objets sont donnés dans le chapitre 13.3 · Enchantement des objets magiques.

Résistances (Corps, Esprit, Magie)

(General - var./var. - Special)

Pour la survie de votre personnage, il est indispensable d'attribuer quelques Rangs dans chacune des trois Résistances pour survivre aux périls qu'il va rencontrer lors de ses aventures, qu'il s'agisse de résister à un poison ou à un effet magique.

Cette Compétence doit être apprise séparément pour les trois types de Jets de Résistances : Résistance du Corps, Résistance de l'Esprit, Résistance à la Magie. Chacune des trois Compétences utilise des bonus de Caractéristiques différentes. Résistance du Corps utilise Co/Co, Résistance de l'Esprit utilise Vo/Vo, et Résistance à la Magie utilise In/In. Le Bonus Total de chacune des Compétences est classiquement composé du bonus dû aux Rangs, du bonus de caractéristiques mais surtout des bonus raciaux de Résistances listés dans la Table – Bonus raciaux pour plus d'informations.

Rituel Magique

(Arts de la Magie - Vo/In - Tout-ou-rien)

> ***Non utilisé dans HARP TdM pour les joueurs.*** *Tous les détails sur les Rituels Magiques et la Participation à un Rituel Magique sont donnés dans College of Magics, Chapter 8, pages 58-62.*

~~Rituel Magique est la Compétence utilisée pour identifier la nature et les effets attendus d'un rituel en cours. Cette Compétence est aussi utilisée pour rechercher les détails d'un nouveau rituel. Un pratiquant peut connaître 1 Rituel Magique tous les 5 rangs dans la Compétence.~~

~~**Participation à un Rituel Magique (–40)** est la Compétence Secondaire utilisée par ceux qui souhaitent effectivement participer à un rituel qu'ils connaissent déjà.~~

Runes

(Arts de la Magie – Rs/In – Tout-ou-rien)

> *« Qu'est-ce que cela signifie ? me demanda la jeune elfe, dont les yeux indigo pétillaient délicieusement. » Je regardais les runes à nouveau, en plissant le front. « C'est une malédiction. Pour toutes les créatures aux yeux indigo et aux oreilles pointues qui seraient assez bêtes pour lire les runes gravées sur cette pierre. Des runes naines, typiquement. – Oh non ! répondit-elle, consternée, alors que ses mains commençaient déjà à fouiller le petit sac où elle rangeait ses bibelots magiques. Elle était si belle quand elle s'apprêtait à tuer quelqu'un… – Mais non, c'est une blague, dis-je après quelques secondes. Ceci est un morceau de la pierre tombale d'un grand Roi des Nains du Nord, protégeant sa dépouille contre tous ses ennemis. Cela ne nous affectera pas. » Je souriais, mais elle ne semblait pas avoir envie d'en faire autant.*

Cette Compétence permet au personnage de déchiffrer et de connaître la signification d'une Rune et, si l'inscription est magique, d'en activer la magie. Les Runes sont inscrites sur un média qui convient à leur gravure. Si le personnage peut jeter des sorts, il peut activer le sort dès que la Rune est déchiffrée. Si le personnage ne sait pas jeter de sorts, il doit effectuer un Jet pour déchiffrer le sort, plus un autre Jet pour l'activer. Activer une Rune prend un round entier. Une fois utilisée, l'inscription de la Rune disparaît du média sur lequel elle a été inscrite (si la Rune a été sculptée dans la pierre ou l'argile, la gravure reste mais perd sa magie).

Si le personnage sait quel sort est gravé dans la Rune et peut le jeter, il gagne un bonus de +30 à son Jet de Compétence de Runes. Si le personnage sait de quel sort il s'agit, mais ne sait pas normalement le jeter, il ne bénéficie que d'un bonus de +10.

Inscription de Runes (–30) : Tous les personnages peuvent inscrire une Rune (Rune, Symbole ou Sceau) d'un des sorts qu'ils connaissent. Toutes les Runes inscrites de cette façon le sont sous leur forme basique, sans augmentation. Créer des Runes avec des augmentations requiert le sort « Maîtrise des Runes ». Inscrire une Rune prend une minute par Point de Pouvoir nécessaire au jet du sort, et ces Points de Pouvoir sont dépensés au moment de l'inscription de la Rune. Si le jeteur n'a pas assez de Points de Pouvoir, la manœuvre échoue.

Inscription de Piège Runique (–50) : Ceci est utilisé par un personnage qui souhaite créer un piège sous la forme d'une Rune (Rune, Symbole ou Sceau).

Inscription de Rune d'Apprentissage (–40) : Ceci est utilisé par un personnage qui souhaite créer une représentation non magique du sigil d'un sort, en général dans un but d'apprentissage ou de mémorisation.

~~**Inscription de Pentacle (–50)** : Ceci est la Compétence requise pour dessiner puis imprégner de puissance magique un Pentacle ou un Cercle Magique, qu'il s'agisse d'un Cercle émulant un sort, d'un Cercle de Protection pour protéger un endroit de certaines entités, ou d'un Cercle de Confinement pour emprisonner certaines entités spécifiques.~~

Plus de détails sur les Runes dans le chapitre 13.4 · Magie Runique.

Saut

(Physique - Fo/Ag - Tout-ou-rien)

> *« J'y étais enfin ! À ce moment-là, le sol du temple a commencé à se fissurer, alors que je tenais enfin dans ma main l'épée du héros des Premiers Ages. Une crevasse de 2 mètres de large s'était ouverte devant mes pieds. Et ce troll de guerre arrivait dans mon dos. Je n'avais pas de choix, il fallait que je saute. »*

Cette Compétence détermine la capacité du personnage à sauter par-dessus des obstacles. Le saut peut se faire en démarrant à l'arrêt ou en courant. Utilisez la table ci- dessous pour connaître la difficulté du saut.

Saut à la perche (–10) : Cette Compétence fournit un bonus lorsque vous utilisez une perche pour augmenter votre distance de saut. Il faut que vous démarriez le saut en courant pour que cela fonctionne.

Table – Longueur des sauts

Difficulté	Saut en longueur		Saut à la perche
	Course	Arrêt	Haut. x Larg.
Routine (+60)	T. x 0,8	T. x 0,5	1 x 1 m
Très Facile (+40)	T. x 1,0	T. x 0,6	1,50 x 1,50 m
Facile (+20)	T. x 1,3	T. x 0,7	2,50 x 2,50 m
Moyenne (+0)	T. x 1,6	T. x 0,8	3 x 3 m
Difficile (–20)	T. x 2,0	T. x 0,9	3,50 x 3,50 m
Très Difficile (–40)	T. x 2,5	T. x 1,0	4 x 4 m
Extrêmement Difficile (–60)	T. x 3,0	T. x 1,3	4,50 x 4,50 m
Pure folie (–80)	T. x 3,5	T. x 1,6	5 x 5 m
Absurde (–100)	T. x 4,0	T. x 2,0	5,50 x 5,50 m

T. = Taille en mètres de l'individu exécutant le saut.

Course : Saut après une course d'élan. Arrêt : Saut sans élan.

Saut à la perche : uniquement après une course d'élan.

Soins

(Général - Rs/In - Tout-ou-rien)

Aragorn soigne Faramir



Cette Compétence définit la capacité du personnage à soigner ceux qui sont blessés ou malades. Ceci inclut la connaissance des premiers soins, des médecines utilisées pour soigner des maladies spécifiques et la chirurgie (recoudre des blessures ouvertes, remettre en place des os brisés, etc.)

Cette Compétence eut être utilisée pour réduire le saignement (peu importe la quantité) et pour stabiliser les personnages blessés afin que leur état ne se détériore pas plus. Un personnage possédant cette Compétence, ainsi que les instruments nécessaires, tels que des bandages, peut réduire le nombre de Points de Vie qu'un autre personnage ou lui-même est en train de perdre à cause du saignement. La

Manœuvre de base est de difficulté Moyenne, un échec signifie que le personnage n'a pas été capable de stopper le saignement, une maladresse étant synonyme d'aggravation de l'état du patient.

Difficultés de la Manœuvre en fonction du type de saignement :

Type de saignement	PdV	Difficulté de la Manœuvre
Saignement Léger	1 à 3 PdV	Moyenne (0)
Saignement Moyen	4 à 6 PdV	Difficile (–20)
Saignement Sévère	7 à 9 PdV	Très Difficile (–40)
Saignement Affreux	10+ PdV	Extrêmement Difficile (–60)

La Compétence de Soins représente aussi la capacité de votre personnage à réaliser des opérations chirurgicales majeures. Cela inclut des choses telles que des amputations et l'ablation d'organes internes tels que l'appendice. De plus, une utilisation réussie de cette Compétence peut réduire le temps nécessaire pour récupérer de ses blessures en ajoutant le bonus obtenu grâce à cette Manœuvre au Jet de récupération.

Les Soins peuvent aussi stabiliser un patient qui a reçu une ou plusieurs blessures qui pourraient le tuer en un certain nombre de rounds, ou qui l'auraient envoyé à trépas. Réaliser cela est considéré comme une Manœuvre Extrêmement Difficile au moins, et peut être encore plus difficile si le dommage est très important. Ceci ne soignera pas le moindre dommage, mais cela permettra de le stabiliser en attendant que les dommages soient soignés.

Cette Compétence est gérée suivant la méthode de résolution Tout-ou-Rien, et l'application peut être répétée, au risque de générer une Maladresse.

> ***Exemple** : Esmeril essaie de bander Rawyr après un combat. Rawyr souffre d'un saignement sévère de 9 PdV par round. Le joueur d'Esmeril fait un Jet de Soins. Il obtient un score de 127, assez pour réussir une manœuvre Difficile. Il réussit donc à réduire le saignement de 6 points, passant de 9 à 3. Le round suivant, Esmeril tente à nouveau de soigner son camarade, mais n'obtient qu'un score de 78. il ne réussit donc pas à l'aider ce round-là. Rawyr gronde violemment à l'encontre d'Esmeril, lui demandant de faire mieux la fois suivante…*

Style de Combat ()

(Combat - Fo/Ag - Special)

> *« Hé, vous pourriez crever un œil à quelqu'un avec ça ! », lui dis-je avant de passer dans sa garde et de le désarmer prestement de cette rapière sanglante.*

Lorsque quelqu'un menace de vous tuer grâce à un truc tranchant pointé en direction de votre personne, il peut vous venir à l'idée d'imaginer des façons de dévier cette chose des parties charnues de votre personne, mais cela peut s'avérer bien plus complexe qu'il n'y paraît.



Un bon orque...

Il existe différentes techniques pour aller au-delà du simple échange de coups appris grâce à la Compétence de Maniement d'Armes. Des spécialistes ont dédié leur vie à la maîtrise de Styles de Combat plus ou moins exotiques, des katas complexes des Moines au spectaculaire combat à deux armes. Un combattant spécialisé cherchera à en maîtriser au moins un ou deux, pour être capable de répondre à différents opposants ou situations particulières.

Chacune de ces techniques de combat doit être apprise comme une Compétence à part entière, chaque Style de Combat possèdant ses propres limitations, bonus et options particulières.

Le personnage doit décider de l'utilisation d'un Style de Combat au début de son round, l'utiliser durant tout le round, et ne peut changer de Style ou en utiliser un autre avant le début du round suivant.

Lire le chapitre 07.1 · Styles de Combat pour plus de détails.

Survie & Cueillette ()

(Nature - In/Rs - Tout-ou-rien)

Même les héros parcourant les terres hantées et froides en route pour leurs quêtes épiques ont besoin de manger. Et les terres hantées et froides n'ont habituellement pas de tavernes, d'auberges ou quoi que ce soit de pratique. Et c'est souvent pour cela que ce sont des terres froides et hantées. Donc, il vous faut chasser. Partir à la recherche de baies, de racines et de fruits sauvages. Ceci est appelé de la Cueillette. C'est primitif, c'est basique, cela n'a pas forcément très bon goût, mais que serait l'héroïsme à part endurer de grandes privations au nom d'une noble cause ? Cette Compétence représente le bonus que possède un personnage pour trouver de la nourriture, un abri, faire un feu (dans des conditions qui sont loin d'être optimales), ainsi que toute autre tache basique nécessaires à la survie dans une nature parfois hostile.

La Compétence doit être apprise pour chaque type de terrain séparément (désert, forêt, jungle, plaines, montagnes). Si le personnage est dans un environnement pour lequel il n'a pas développé la Compétence, il peut néanmoins effectuer des tentatives en conservant un quart des Rangs qu'il possède dans cette Compétence pour d'autres types de terrains.

Tir Embusqué

(Subterfuge - Vo/Ag - Tout-ou-rien)

> *« Ne t'amuse pas à essayer d'ennuyer ces elfes. Ils te planteraient pour de bon. Une grande bande d'orques a essayé de les attaquer dans les collines du Nord. Les elfes se sont repliés et ont sorti leurs arcs. Pffft. Pffft. Pffft. Deux douzaines d'orques morts en quelques secondes. Ils n'ont même pas eu le temps de voir une simple paire d'oreilles pointues. Même pas de les apercevoir. »*



Le « Tir Embusqué » définit la capacité de votre personnage à effectuer des attaques très précises lorsque l'on est dissimulé et en utilisant des armes de jet ou des armes à distance.

Pour utiliser cette Compétence, le personnage doit, dans un premier temps, approcher ses ennemis sans être remarqué, puis être capable de tirer avant qu'ils ne puissent réagir.

Le personnage ne doit pas se trouver à plus de deux Incréments de Portée afin de pouvoir utiliser cette Compétence.

Si le Jet de Tir Embusqué est réussi et que l'attaque touche, le personnage peut ajouter ou retirer du Jet de Critique un nombre de points égal à son nombre de Rangs dans la Compétence. Ce modificateur possède une limite maximum de 20 points. Le personnage peut choisir de n'utiliser qu'une partie des points disponibles. Cette modification ne permet pas d'obtenir les résultats spéciaux obtenus sur un jet sec de 66 ou de 100. Les personnages ayant plus de 20 Rangs en Tir Embusqué utilisent tous leurs Rangs pour calculer le Bonus Total de Compétences, seul le modificateur au Jet de Critique est limité..

Si le Jet de « Tir Embusqué » est raté, la cible remarque la présence du personnage, annulant toute possibilité d'utiliser la Compétence à nouveau contre cet adversaire.

> ***Exemple*** *: Jorg tente de surprendre un passant dans une ruelle sombre en se cachant sur un toit. Il possède 25 Rangs en Tir Embusqué. Il tire un Jet de Tir Embusqué avec l'ensemble de ses bonus. Le jet étant réussi, il tire un Jet d'Attaque normalement, prenant en compte les modificateurs de position et de situation accordés par le MJ. L'attaque étant réussie, il doit maintenant tirer un Jet de Critique. Il va pouvoir ajouter ou soustraire au score obtenu de 0 à 20 points, sans pouvoir toutefois ni atteindre 66, ni dépasser 99. Il choisira d'ajuster son score vers le bas s'il souhaite juste étourdir sa victime, ou vers le haut s'il souhaite l'achever rapidement.*

Tours de Magie

(Arts de la Magie – Rs/Vo – Utilitaire)

Tours de Magie est la Compétence utilisée pour apprendre et incanter les sorts magiques mineurs (appelés aussi Tours de Magie) qui forment le codex de la Magie Simple. Les sorts de la Magie Simple ne coûtent qu'un ou deux Points de Pouvoir et ne possèdent pas d'améliorations.

Le personnage peut apprendre un Tour de Magie pour chaque rang dans la Compétence. A chaque fois que le personnage rajoute un Rang dans cette Compétence, il peut échanger un Tour de Magie appris pour un autre.

> ***Exemple*** *: Anna possède 5 rangs dans la Compétence de Tours de Magie. Elle peut apprendre 5 Tours de Magie.*

Pour jeter un sort de Magie Simple, le jeteur fait un Jet d'Incantation en ajoutant son BTC dans la Compétence de Tours de Magie, et consulte la colonne Utilitaire de la Table des Manœuvres pour connaître le résultat. Comme pour les sorts de Magie Médiane, les résultats peuvent aller de la maladresse à l'échec, fonctionner normalement, jusqu'à la multiplication de certains attributs du sort. Ceci est la seule façon d'augmenter les effets d'un Tour de Magie, qui ne sont pas affectés par les Talents ou autre pouvoirs. Par contre, les autres règles pour l'incantation des sorts sont applicables (pénalités liées au port d'une armure, etc.)

Le personnage ne peut pas jeter un Tour de Magie s'il n'a pas appris la Compétence (au moins un Rang).

Tours de Passe-passe

(Subterfuge - Pr/Vo - JR)

Cette Compétence fournit un bonus au personnage lorsqu'il tente d'effectuer des tours de passe-passe, de prestidigitation, d'escamotage, mais aussi s'il essaie de cacher un objet sur une personne ou de faire disparaître un objet de petite taille qu'il tient en mains. La cible a le droit d'effectuer un Jet de Perception (traité comme un Jet de Résistance) pour percer à jour ces manipulations.

Utilisation de Poisons

(Subterfuge - Rs/Vo - Tout-ou-rien)

> *« Vous avez besoin de résoudre un petit problème lié à l'existence d'une certaine personne ? Je peux peut-être vous dépanner… Cette personne apprécie un petit verre de temps en temps ? »*

Cette Compétence représente le bonus possédé par un personnage pour préparer, stocker, utiliser et enlever des poisons. Cela comprend aussi la capacité du personnage à connaître les poisons et à les utiliser sans risque.

> ***Tuyau*** *: N'utilisez jamais un poison dont vous ne possédez pas l'antidote. Ceci est encore plus vrai si vous utilisez une arme empoisonnée en combat.*

Vitesse Ki

(Concentration - Vo/Ra - Tout-ou-rien)

La Vitesse Ki est utilisée pour augmenter le nombre d'actions que le personnage peut accomplir en un round. Utiliser la Vitesse Ki requiert un round de préparation, à l'issue duquel le joueur effectue un Jet de Manœuvre. Si ce Jet est réussi, le personnage peut effectuer deux actions le round suivant. Un échec dans l'utilisation de la Vitesse Ki signifie que le personnage ne pourra effectuer qu'une action le round suivant.

07.1 · Styles de Combat



Arme & Bouclier

(Combat – Fo/Ag – Combat)

Ce Style aussi connu sous le nom « Lame et Planche » permet de porter un coup de bouclier (en plus de l'attaque principale) en conservant une partie de sa protection.

Ce Style est similaire à « Combo à Deux Armes », si ce n'est que le bouclier remplace la seconde arme. Le personnage doit posséder le Talent « Maîtrise du Bouclier » et un nombre de Rangs dans le Style supérieur au nombre de Rangs en Maniement de son arme. Le Style doit être appris pour chaque combinaison. Le personnage effectue deux attaques par round. L'attaque principale est effectuée avec l'arme. La seconde est portée avec le bouclier en utilisant comme OB le Bonus Défensif « Entraîné » du bouclier. Le bouclier procure un BD réduit, celui qui est indiqué dans la colonne « Non-Entraîné ».

> ***Exemple*** *: Naug a décidé d'apprendre le Style « Arme & Bouclier » avec une combinaison masse + Écu. Il pourra porter deux attaques, celle avec la masse sera avec son BO, celle avec l'écu sera avec un BO de +20. Durant ce round, le bouclier ne lui apportera plus que +10 BD.*

Arme de Parade

(Combat – Fo/Ag – Combat)

Ce Style permet de combattre avec une arme principale et une arme de parade.

L'arme principale doit être une arme de mêlée à une main, l'arme secondaire une arme de parade (main-gauche, saï, etc.) Le Style doit être appris pour chaque combinaison. Le personnage doit avoir autant de Rangs dans les deux Compétences de Maniement d'Armes que dans le Style. Si cela n'est pas le cas, utiliser le nombre de Rangs le plus faible pour les trois. Le personnage attaque normalement avec son arme principale. L'arme secondaire ne sert qu'à parer. Le BD apporté par l'arme de parade est de +10 (voir Combat – Boucliers) + le BTC du Style divisé par 2.

> ***Exemple*** *: Nynyve décide d'apprendre le Style « Arme de Parade ». Elle l'apprend pour la combinaison rapière + main-gauche. Son BTC dans le Style est de +50, inférieur à son BO habituel. Si elle décide d'utiliser ce Style pour le round, elle aura une attaque avec sa rapière à +50 BO, et sa parade lui procurera un BD de +35 (10 + (50 / 2)). Elle pourra compléter son apprentissage par le Style « Combo à Deux Armes » qui lui permettra de passer en mode offensif avec ses deux armes quand elle le juge opportun.*

Arme Double

(Combat – Ra/Ag – Combat)

Ce Style permet au personnage d'attaquer deux fois avec une même arme, à condition qu'elle possède des surfaces de contact différentes.

Ce Style est disponible pour les armes de mêlée à deux mains telles que le Bâton de combat, l'Épieu, ou le Jo qui possèdent différentes surfaces de contact, le fût du Bâton et son extrémité par exemple. Il doit être développé pour chaque arme. Le personnage doit avoir autant de Rangs dans ce Style que dans la Compétence de Maniement d'Arme utilisée. Il peut faire deux attaques dans le round, une avec chaque surface de l'arme. L'attaque principale est portée avec le BO complet, la seconde avec le BO –20. S'il décide de parer, il répartit le BO investi sur les deux attaques.

> *Exemple : Brolys a appris le Style « Arme Double » pour le Jo. Son BO avec le Jo est de +80. Il attaque deux fois par round, une fois avec un BO de +80, une fois avec un BO de +60. S'il devait parer en mettant 30 points en BD, sa première attaque serait à +65, et la seconde à +45.*

Barrière de Lames

(Combat – Ra/Ag – Combat)

Ce Style permet au personnage de combattre et de parer simultanément.

Ce style est disponible pour toutes les armes du Groupe « Grandes Lames » et doit être développé pour chaque arme. Le personnage doit avoir autant de Rangs dans ce Style que dans la Compétence de Maniement d'Arme utilisée. Le personnage accepte un malus de –10 au BO pour le round. Pendant qu'il utilise ce Style, le personnage gagne 2 points de BD pour chaque point de BO investi en Parade. Il gagne de plus un bonus de +5 en Initiative, qui annule le malus de –5 lié à l'utilisation d'une arme à deux mains.

Combat Monté

(Combat - Fo/Ag - Spécial)

Tenter de combattre lorsque l'on est à cheval (ou sur le dos de n'importe quel autre animal) entraîne normalement une pénalité de –80 au BO. Ce malus est de –160 si la monture est une créature volante.

Ces malus sont réduits de la valeur du BTC du « Style de Combat – Combat Monté » sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un Jet de Manœuvre. Le malus ne peut évidemment pas être réduit en dessous de 0.

> ***Exemple*** *: Dwarg possède un BTC en « Style de Combat – Combat Monté » de +50. Son malus pour combattre à dos de cheval n'est plus que de –30 (80 - 50).*
>
> ***Règle importante*** *: Cette manœuvre doit être apprise séparément pour chaque Groupe d'Armes et chaque type de monture.*

Combo à Deux Armes

(Combat - Fo/Ag - Spécial)

Ce Style permet au personnage de combattre simultanément avec deux armes de mêlée. Il va donc effectuer deux attaques dans le round, une avec chaque arme.

Comme le calcul des bonus pour chacune des armes prend en compte un nombre de facteurs importants, c'est cette fois le nombre de Rangs dans chacune des Compétences qui va être comparé. Le personnage doit posséder un nombre de Rangs dans le « Style de Combat – Combo à Deux Armes » supérieur au nombre de Rangs en maniement de chacune des armes.

La seconde arme doit être d'au moins une taille inférieure à l'arme principale.

Le BO des deux armes est modifié, –30 BO pour la première arme, –50 BO pour l'arme secondaire. Le combattant réduit ces malus de 1 point par Rang dans le Style (maximum 0, bien sûr).

Le bonus à l'initiative lorsque l'on utilise ce Style de Combat est de +5.

> ***Règle importante*** *: Ce style doit être appris séparément pour chaque combinaison d'armes.*

> ***Règle importante*** *: Si le personnage décide de parer, la réduction d'OB est reportée intégralement sur chacune des deux attaques.*

> ***Exemple*** *: Jorg possède 12 Rangs en Lames Longues (BO +74), 10 Rangs en Lames Courtes (BO +65) et 13 Rangs en Combo à Deux Armes (Épée Longue-Dague). Il a donc le droit de servir de la Combo à Deux Armes avec ces deux armes car il possède plus de Rangs dans le Style de Combat que dans le maniement des deux armes et la seconde arme est plus courte que la première.*

> ***Exemple*** *: Jorg annonce qu'il va utiliser une Combo (Épée Longue-Dague) pour le round et il a ses deux armes en mains. Il va porter deux attaques, et il doit calculer le BO pour chaque attaque. Pour la première arme, son BO sera de 74 moins le malus de base (–30) réduit du nombre de Rangs en Combo (13) soit 74 – 17 = +57. Pour l'arme secondaire, son BO sera de 65 moins le malus de base (–50) réduit du nombre de Rangs en Combo (13) soit 65 – 37 = +28. Le joueur se dit qu'il va vraiment falloir progresser pour que ce style apporte un réel avantage à son personnage.*

En Aveugle

(Combat – In/Rs – Spécial)

Quand un personnage ne peut pas voir, il reçoit un malus de –100 à tous ses Jets de Manœuvre. Certains ont développé des entraînements et techniques particulières permettant de diminuer cette pénalité.

Si le personnage déclare qu'il utilise ce Style, le malus de –100 est réduit de la valeur du BTC du « Style de Combat – En Aveugle » sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un Jet de Manœuvre.

> ***Exemple*** *: Dwarg possède un BTC en « Style de Combat – En Aveugle » de +80. Lorsqu'il déclare utiliser ce Style, son malus pour combattre dans le noir n'est plus que de –20 (100 – 80).*

Le malus ne peut évidemment pas être réduit en dessous de 0.

Le MJ peut appliquer un modificateur négatif à cette Compétence si les circonstances du combat sont très défavorables, tel que dans le cas où de nombreux bruits perturbent la perception de l'environnement.

> ***Exemple*** *: Dwarg a été aveuglé par un sort du sorcier ennemi. Mais le MJ décide que les cris de la horde d'orques qui charge dans sa direction le gênent pour utiliser sa perception de combat affûtée. Il applique donc un modificateur Très Difficile (–40) à sa manœuvre, et la réduction obtenue grâce au « Style de Combat – En Aveugle » passe de +80 à +40.*

08 · Talents



Les héros de romans ou des légendes ont souvent des capacités extra-ordinaires, un savoir spécial, un pouvoir magique unique ou secret. Les Talents représentent ces capacités hors normes. Qu'ils soient issus d'un entraînement particulier, d'un savoir caché et millénaire ou de dons innés, ils sont à même de symboliser l'expertise de votre personnage dans ses domaines de prédilection. Le choix des Talents est une étape importante dans la construction du personnage, et il vous faudra les choisir avec attention.

Le joueur achète les Talents de son personnage avec des Points de Développement.

Les Talents sont répartis en quatre familles : les Talents Généraux, les Talents Innés et les Talents Raciaux, décrits dans ce chapitre, et les **Traditions**, propres à la Terre du Milieu, que le personnage rencontre au cours de ses aventures et acquiert palier par palier. Elles ont leur propre chapitre : 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu.

> ***Nota bene** : A moins que cela ne soit explicitement indiqué dans la description du Talent, un personnage ne peut pas acheter un Talent plus d'une fois.*

Talents Généraux

Les Talents suivants peuvent être appris lors des passages de niveaux en dépensant des Points de Développement. Voir le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage. Le nom des Talents Généraux est suivi d'un (G).

Certains Talents ont deux coûts listés : le Talent coûte 0 PP s'il est pris lors de la création du personnage (ou du premier niveau dans une profession de jeteur de sorts dans le cas de professions multiples), et l'autre coût indiqué s'il est pris plus tard.

Affinité avec l'Air (G)

Le personnage possède une affinité particulière avec l'élément de l'Air, et reçoit un bonus de +10 à son Bonus Défensif et à ses Jets de Résistance contre la magie basée sur l'Air. Le personnage reçoit aussi un bonus de +5 aux Jets d'Incantation pour les sorts basés sur l'Air.

Coût : 30 PdD.

Affinité avec la Terre (G)

Le personnage possède une affinité particulière avec l'élément de la Terre, et reçoit un bonus de +10 à son Bonus Défensif et à ses Jets de Résistance contre la magie basée sur la Terre. Le personnage reçoit aussi un bonus de +5 aux Jets d'Incantation pour les sorts basés sur la Terre.

Coût : 30 PdD.

Affinité avec le Feu (G)

Le personnage possède une affinité particulière avec l'élément du Feu, et reçoit un bonus de +10 à son Bonus Défensif et à ses Jets de Résistance contre la magie basée sur le Feu. Le personnage reçoit aussi un bonus de +5 aux Jets d'Incantation pour les sorts basés sur le Feu.

Coût : 30 PdD.

Affinité avec l'Eau (G)

Le personnage possède une affinité particulière avec l'élément de l'Eau, et reçoit un bonus de +10 à son Bonus Défensif et à ses Jets de Résistance contre la magie basée sur l'Eau. Le personnage reçoit aussi un bonus de +5 aux Jets d'Incantation pour les sorts basés sur l'Eau.

Coût : 30 PdD.

Art du Soin (G)

Le personnage possède un don pour soigner et reçoit un bonus de +10 à la Compétences de « Soins ».

Coût : 10 PdD.

Artiste (G)

Le personnage gagne un bonus de +10 à toutes les Compétences du groupe « Artistique ».

Coût : 10 PdD.

Athlète (G)

Le personnage gagne un bonus de +10 à toutes les Compétences du groupe « Athlétique ».

Coût : 15 PdD.

Augmentation d'Aire d'Effet (G)

Tout sort avec une aire d'effet en rayon voit son rayon doublé quand le sort est lancé, sans besoin d'utiliser une option d'évolution du sort. Le sort doit être choisi quand le Talent est acheté. Au delà de ce doublement initial de rayon, le personnage peut améliorer son sort comme à l'accoutumé.

Ce Talent peut être acheté plusieurs fois, une fois par sort.

Coût : 15 PdD.



Augmentation de Durée (G)

Ce Talent double la durée d'un sort. N'affecte pas la durée des sorts basés sur la concentration ou sans durée.

Ce Talent peut être acheté plusieurs fois, une fois par sort.

Coût : 20 PdD.

Augmentation de Portée (G)

Ce Talent double la portée d'un sort dont la portée est supérieure à « Touché » ou « Personnel ».

Ce Talent peut être acheté plusieurs fois, une fois par sort.

Coût : 15 PdD.

Augmentation du Nombre de Cibles (G)

Tout sort avec une aire d'effet d'une cible est automatiquement doublé à deux cibles, sans besoin d'utiliser une option d'amélioration du sort. Le sort doit être choisi quand le Talent est acheté. Les cibles doivent être différentes et le même jet est utilisé pour les deux.

Ce Talent peut être acheté plusieurs fois, une fois par sort.

Coût : 15 PdD.

Bras Puissant (G)

Le personnage est extrêmement compétent et efficace pour l'utilisation des armes lancées (Javelot, Hache de Jet, etc.) Les portées sont doublées pour toutes les armes lancées.

Coût : 30 PdD.

Bretteur (G)

Ce Talent permet à un personnage d'ajouter son Bonus de Rapidité x2 à son Bonus Défensif, en plus de son Bonus de Rapidité x2. Ce bonus n'est applicable que si le personnage **ne porte pas** une armure plus lourde qu'une armure de cuir souple, un bouclier plus large qu'une targe, une arme à deux mains.

Coût : 25 PdD.

Défense Instinctive (G)

Le personnage gagne un bonus spécial de +20 à son BD pour toutes les attaques dont il est conscient, sinon le bonus est de +10 au BD.

Coût : 30 PdD.

Déflexion de Missile (G)

Les règles incluent une Action de Combat qui permet de dévier une attaque par un missile en conférant un bonus de +1 BD pour 5 points investis dans la parade. Avec ce Talent, le personnage gagne un bonus de +1 BD pour 2 points investis dans la parade.

Coût : 30 PdD.

Discret (G)

Le personnage est naturellement discret et subtil, il reçoit un bonus de +10 à toutes les Compétences du groupe « Subterfuge ».

Coût : 20 PdD.

Extrêmement Agile (G)

Le personnage est très agile et léger de ses pieds. Il gagne un bonus spécial de +10 pour ses manœuvres de Discrétion et d'Acrobatie.

Coût : 10 PdD.

Familier (G)

Le personnage acquiert un animal familier. L'animal est hautement intelligent pour sa race, aussi intelligent qu'un jeune enfant, et peut ainsi obéir au personnage.

Le personnage a un lien spécial avec l'animal jusqu'à une distance de 300 m. Il peut se concentrer (-50 aux actions) et voir le monde par les sens de l'animal. A une portée de 30 m, en se concentrant (100% d'activité) il peut communiquer mentalement avec lui.

Coût : 30 PdD.

Fléau (G)

Le personnage choisit un type de créature (ou une race) et il gagne un bonus de +20 à son Jet d'Attaque lorsqu'il combat des créatures de ce type. Ce bonus n'est pas utilisé pour le Jet de Critique. Le bonus doit être appliqué en entier.

Coût : 25 PdD.

Force Intérieure (G)

Le personnage possède une capacité de focalisation mentale hors-pair, et reçoit un bonus de +10 à toutes les Compétences liées au « Ki ».

Coût : 15 PdD.

Fortitude (G)

Le personnage est très endurant. Il gagne un bonus de +10 à sa Compétence d'« Endurance ».

Coût : 15 PdD.

Homme de la Nature (G)

Le personnage reçoit un bonus de +15 à toutes les Compétences du groupe « Nature ».

Coût : 20 PdD.

Influencer les Animaux (G)

Grace à cette capacité, l'Animiste peut utiliser sa Compétence de « Dressage » de façon quasi-magique. Cette capacité fonctionnera avec tout animal avec lequel le personnage peut échanger. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par jour par animal. Tenter d'Influencer un animal plus d'une fois par jour est l'équivalent d'un résultat « raté » (voir plus bas).

Appeler un animal : Capacité à appeler à soi un animal natif de la région. En moins de 1d10 minutes, un animal du type choisi (+1 animal / 10 Rangs dans la Compétence) répond à l'appel. Quand les animaux arrivent, l'Animiste peut leur parler, ou tenter de « Se Lier d'Amitié avec l'animal » ou de « Maîtriser l'animal ». Pour utiliser cette capacité, l'Animiste doit réussir un jet de Dressage Difficile (–20), modifié par le type d'animal comme décrit dans la Compétence Dressage.
Renvoyer un animal : Quand il utilise cette capacité, l'Animiste peut renvoyer (chasser, repousser) sans utiliser de violence, tout animal du type sélectionné. Si l'Animiste réussit une manœuvre Difficile (–20) de Dressage, les bêtes doivent tirer un Jet de Résistance d'Esprit JR (120). Ce JR est augmenté de 10 pour chaque 20 points de réussite de la manœuvre. Cette capacité fonctionne sur tous les animaux du même type à moins de 6 m de l'Animiste. Si un animal rate son JR, il quitte l'endroit, sans attaquer qui que ce soit, et ne reviendra pas volontairement près de l'Animiste pendant une heure. L'Animiste peut tenter d'utiliser cette capacité sur des animaux avec lesquels il ne peut pas converser, mais dans ce cas, la manœuvre devient Extrêmement Difficile (–60).
Se Lier d'Amitié avec un animal : Cette capacité peut être utilisée sur un animal rencontré ou appelé par l'Animiste, tant qu'il est capable de communiquer avec lui. Si l'Animiste réussit une manœuvre Très Difficile (–40) de Dressage, les bêtes doivent tirer un Jet de Résistance d'Esprit JR (120). Ce JR est augmenté de 10 pour chaque 20 points de réussite de la manœuvre. Tout animal avec lequel l'Animiste est lié d'amitié l'aidera pendant 24 heures. L'animal ne fera rien qui le mettra en danger immédiat, mais il aider l'Animiste au mieux de ses capacités.
Maîtriser un animal : Cette capacité confère à l'Animiste une maîtrise permanente et totale de l'animal. Tout animal « maîtrisé » de cette façon devient le compagnon de l'Animiste, son allié, et il le servira jusqu'à sa mort ou sa « libération ». Un animal maîtrisé peut mettre sa vie en danger pour aider son maître. L'Animiste peut voir le monde au travers des yeux d'un animal dont il est le maître en se concentrant (-50 à toutes les autres manœuvres) tant qu'ils sont séparés de moins de 300 m. Pour réussir à maîtriser un animal, l'Animiste doit réussir une manœuvre Extrêmement Difficile (–60) de Dressage, et la bête doit tirer un Jet de Résistance d'Esprit JR (120). Ce JR est augmenté de 10 pour chaque 20 points de réussite de la manœuvre. Si l'Animiste s'est déjà lié d'amitié avec l'animal, la difficulté est réduite à Très Difficile (–40).
Un Animiste ne peut avoir qu'un nombre limité d'animaux maîtrisés à un moment donné et ce nombre est représenté par 1 « place » tous les 3 Rangs dans la Compétence de Dressage. Les animaux très petits prennent une place, les petits 3 places, les moyens 5 places, les grands 7 places et les animaux énormes prennent 9 places.

Si l'Animiste libère un animal, celui-ci rentre chez lui, mais s'il devait un jour rencontrer l'Animiste de nouveau, il serait considéré comme « lié d'amitié » avec l'Animiste.

Note : Si l'Animiste rate sa manœuvre pour Renvoyer, Se Lier d'Amitié ou Maîtriser un animal, celui-ci réagit comme s'il était menacé d'enfermement ou agressé. Un animal docile s'enfuira, un animal agressif se préparera à attaquer.

Coût : 40 PdD.

Instinct Martial (G)

Le personnage est extrêmement sensible à son environnement. Il peut faire une manœuvre de Perception de Combat (une Action Gratuite) à chaque fois que quelque chose semble ne pas aller. Il peut détecter tout ce qui peut être détecté avec un Jet de Perception. Le Talent « Vigilance Martiale » affecte les tirages obtenus grâce à ce Talent.

Coût : 20 PdD.

Intensification (G)

Le personnage est particulièrement spécialisé à utiliser les améliorations d'un sort unique. La pénalité sur le Jet de Lancement de sort liée à l'utilisation d'une amélioration est de -5 pour 2 PP utilisés pour les améliorations (alors que normalement, la pénalité est de -5 par PP).

Ce Talent peut être acheté plusieurs fois, mais pour un sort différent à chaque fois.

Coût : 30 PdD.

Maître Artisan (G)

Le personnage possède un don pour fabriquer et construire des objets de qualité, et il reçoit donc un bonus de +10 à une Compétence d'Artisanat.

Ce Talent peut être acheté plusieurs fois, mais pour un artisanat différent à chaque fois.

Coût : 15 PdD

Maîtrise du Bouclier (G)

Le personnage a été entraîné à l'usage des boucliers à leurs pleines capacités. Quand il porte un bouclier, il peut utiliser le bonus « Entraîné » pour ce bouclier.

Coût : 10 PdD.

Navigateur d'Umbar (G)

Le personnage sait parfaitement diriger un navire. Il gagne un bonus spécial de +10 pour ses Manœuvres d'Orientation et de Navigation.

Coût : 5 PdD. Pré-requis : Apprentissage par les Corsaires d'Umbar.

Parler Avec les Animaux (G)

Le personnage a un don extraordinaire pour les langues. Il est capable de parler et de comprendre un type d'animal (canin, félin, porcin, bovin, aviaire, etc.) — voir la Compétence « Dressage ».

À quel point les animaux écoutent et obéissent au personnage dépend de sa relation avec eux et de leur intelligence.

Ce Talent peut être pris plusieurs fois, une fois par type d'animal.

Coût : 10 PdD.



Parler Avec les Créatures Magiques (G)

Le personnage a la capacité de parler et de comprendre les créatures magiques (dragon, mort-vivant, démon, etc.).

Coût : 15 PdD.

Pied Marin (G)

Le personnage sait vivre sur un navire comme sur la terre ferme. Il gagne un bonus spécial de +10 pour ses Manœuvres de Maîtrise des Cordes, de Signalisation par Signaux (Drapeaux) et de Navigation.

Coût : 5 PdD.

Poings-Maillets (G)

Tous les Critiques générés par les Attaques d'Arts Martiaux – Coups sont de type « Écrasant » plutôt que de type « Arts Martiaux - Coups ».

Coût : 40 PdD.

Profession Additionnelle (G)

Le personnage doit être au minimum niveau deux pour acheter ce Talent. A chaque fois que le Talent est choisi, le personnage peut ajouter une Profession en plus de celle qu'il possède déjà.

Le personnage gagne les groupes favoris de Compétences de la nouvelle Profession, remplaçant ceux de l'ancienne pour cette montée de niveau. Ceci est valable aussi pour les groupes favoris que certaines Professions permettent de choisir.

Il ne choisit et ne gagne qu'une et une seule Capacité de la nouvelle Profession. L'accès aux listes de sorts est considéré comme une Capacité. Il ne gagne pas les capacités de son ancienne Profession qu'il aurait dû avoir pour ce niveau. Ensuite, au prochain passage de niveau, il devra choisir dans laquelle de ses Professions il gagnera un niveau.

> ***Nota bene*** *: Quand le Joueur choisit ce Talent, il doit l'acheter en premier, dès le passage de niveau.*

Voir le chapitre 03 · Professions et le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage pour plus de détails sur les Professions multiples.

Coût : 20 PdD.

Rage (G)

Le personnage gagne la capacité d'entrer en Rage. Ceci lui permet de doubler le nombre de Points de Vie générés par ses attaques, de gagner un malus de -20 au BD et de +20 au Jet d'Attaque. Durée de la Rage : 1 round par niveau de Barbare par jour.

Coût : n/a. Pré-requis : Profession Barbare.

Rage Frénétique (G)

Lorsque le personnage entre en Rage, il ignore jusqu'à -20 de pénalités et 3 rounds d'étourdissement. La durée de la Rage passe à deux rounds par niveau de Barbare par jour.

Coût : 20 PdD. Pré-requis : Rage.

Réflexes Éclairs (G)

Le personnage a de très bons réflexes lui accordant un bonus de +5 à son Jet d'Initiative.

Coût : 10 PdD.

Rechargeur Rapide (G)

Le personnage est extraordinairement rapide quand il s'agit de recharger une arme à projectile.

Arc : un round pour recharger et le round suivant pour tirer.

Fronde : un round pour recharger et le round suivant pour tirer.

Arbalète : temps de recharge divisé par deux (arrondir au chiffre supérieur).

Coût : 10 PdD.

Résistance Inférieure (Tous) (G)

Le personnage acquiert un bonus spécial de +10 à tous ses Jets de Résistance. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 40 PdD.



Résistance Inférieure (Magie) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +10 à tous ses Jets de Résistance à la Magie. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 20 PdD.

Résistance Inférieure (Corps) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +10 à tous ses Jets de Résistance du Corps. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 20 PdD.

Résistance Inférieure (Esprit) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +10 à tous ses Jets de Résistance de l'Esprit. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 20 PdD.

Résistance Supérieure (Tous) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +20 à tous ses Jets de Résistance. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 80 PdD.

Résistance Supérieure (Magie) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +20 à tous ses Jets de Résistance à la Magie. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 40 PdD.

Résistance Supérieure (Corps) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +20 à tous ses Jets de Résistance du Corps. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 40 PdD.

Résistance Supérieure (Esprit) [G]

Le personnage acquiert un bonus spécial de +20 à tous ses Jets de Résistance de l'Esprit. Le bonus de ce Talent ne s'empile pas avec les bonus des autres Talents de Résistance Inférieures ou Supérieures.

Coût : 40 PdD.

Résolution Mentale [G]

Le jeteur de sorts possède une force mentale hors-pair, une volonté de fer et il reçoit donc un bonus de +10 à toutes les Compétences du groupe « Concentration ».

Coût : 10 PdD.

Savant (G)

Le personnage a une insatiable soif de connaissance et la capacité de se rappeler des détails. Il gagne un bonus de +10 aux Compétences « Connaissance Générale » et « Connaissance Ésotérique ».

Coût : 10 PdD.

Savante Dissimulation (G)

Le personnage a le pied particulièrement léger, lui donnant un bonus de +25 pour ses manœuvres de Discrétion.

Coût : 20 PdD.

Sens Magique (G)

Le personnage a une capacité naturelle pour sentir la magie active. Pour détecter la magie le personnage doit faire un jet de Perception (avec un modificateur de -20). Il ne peut se concentrer que sur un rayon de 1,50 mètre par round pour une portée de 30 m.

Coût : 15 PdD.

Sommeil du Juste (G)

Le personnage a besoin de moins de temps de sommeil. Quatre heures de sommeil équivalent à huit heures de sommeil pour lui.

Coût : 15 PdD.

Spécialisation dans une Compétence (G)

Le personnage est capable d'une grande concentration dans l'apprentissage. Ceci se reflète par un gain de +10 dans une Compétence unique.

Ce Talent peut être pris jusqu'à trois fois pour une même Compétence.

Coût : 10 PdD.

Style de Focalisation (Gestuel) (G)

Le personnage utilise le style de focalisation de mana basé sur les gestes.

Coût : 20/0 PdD.

Style de Focalisation (Musical) (G)

Le personnage utilise le style de focalisation de mana basé sur la musique.

Coût : 20/0 PdD.

Style de Focalisation (Corporel) (G)

Le personnage utilise le style de focalisation de mana somatique.

Coût : 20/0 PdD.

Style de Focalisation (Chanté) [G]

Le personnage utilise le style de focalisation de mana basé sur le chant.

Coût : 20/0 PdD.

Style de Focalisation (Extatique) [G]

Le personnage utilise le style de focalisation de mana basé sur la transe.

Coût : 20/0 PdD.

Style de Focalisation (Vocal) [G]

Le personnage utilise le style de focalisation de mana basé sur la voix.

Coût : 20/0 PdD.

Tir de Loin [G]

Lorsque le personnage attaque avec une arme à distance (arc, arbalète, sarbacane, fronde), la portée est augmentée de 50% (multipliez-la par 1,5).

Lorsque le personnage attaque avec une arme de jet (épieu, javelot, fléchette, hache de jet), la portée est augmentée de 100% (multipliez-la par 2).

Coût : 10 PdD.

Tir en Mouvement [G]

Lorsqu'il attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement. Le malus dû au déplacement total est réduit de moitié, c'est à dire -10 de malus à l'OB au lieu de -20.

Coût : 10 PdD - Pré-requis : 10 rangs en Maniement d'Armes dans le groupe utilisé.

Tir Monté [G]

Lorsque le personnage attaque avec une arme à distance (arc, arbalète, fronde) en étant monté sur le dos d'un animal, le malus du personnage est réduit de moitié, c'est à dire -40 à l'OB.

Coût : 10 PdD - Pré-requis : 10 rangs en Maniement d'Armes dans le groupe utilisé, 10 rangs en Équitation.

Tir Précis [G]

Un personnage avec ce Talent est un excellent tireur à l'arc, à l'arbalète ou aux autres armes de jet. Ils ont une justesse terrible, un tir fluide et facile. Tous les modificateurs de –10 liés aux Incréments de Portée sont réduits à –5. Ce Talent peut être pris plusieurs fois, une fois pour chaque arme, incluant les armes lancées.

Coût : 25 PdD.



Utilisation de la Mana Ambiante (G)

Le personnage peut utiliser la mana ambiante pour jeter des sorts.
Coût : 15/0 PdD.

Utilisation de la Mana Fixe (G)

Le personnage peut utiliser la mana fixe pour jeter des sorts.
Coût : 15/0 PdD.

Utilisation de la Mana Canalisée (G)

Le personnage peut utiliser la mana canalisée pour jeter des sorts. Note : la mana doit être canalisée par une puissance supérieure.
Coût : 10/0 PdD.

Utilisation de la Mana Personnelle (G)

Le personnage peut utiliser la mana personnelle pour jeter des sorts.
Coût : 15/0 PdD.

Vigilance Martiale (G)

Les personnes possédant ce Talent sont extrêmement conscientes de leur environnement pendant un combat. Normalement, un personnage peut faire une manœuvre de Perception avec un modificateur de –50 en tant qu'Action Gratuite, appelée une Perception de Combat. En utilisant ce Talent, le modificateur est de –20.
Coût : 20 PdD.

Talents Innés

Les Talents Innés ne peuvent être pris que lors de la phase de création du personnage, au premier niveau. Ils reflètent des capacités extraordinaires liés à la physiologie ou à l'esprit du personnage, des pouvoirs surnaturels, ou bien un héritage puissant dû à son lignage. Le nom des Talents Innés est suivi d'un (I).

Ambidextre (I)

Le personnage peut utiliser aussi bien l'une ou l'autre main, et ne reçoit donc pas pénalités pour utiliser une arme avec sa « mauvaise main ».

Coût : 20 PdD.

Gigantisme (I)

Le personnage est 50% plus grand et deux fois plus lourd que la norme de sa race. Il gagne un bonus spécial de +5 à son bonus de Force.

Coût : 25 PdD.

Grand Art (I)

Le personnage possède une affinité, un don particulier pour la magie et gagne un bonus de +25 pour ses Manœuvres de Lancement de Sorts et ses Manœuvres de Contre Sort.

Coût : 40 PdD.

Guérison Accélérée (I)

Le personnage guérit extrêmement rapidement. Pour lui le temps de guérison est divisé par deux. Le temps de guérison par magie n'est pas divisé par deux.

Coût : 10 PdD.

Héritier (I)

Le personnage est l'héritier d'un grand héros ou d'un seigneur. Peu de gens connaissent sa position, lui même peut ne pas le savoir. Le personnage peut découvrir son héritage en récupérant un objet ayant appartenu à son ancêtre ou toute quête de même importance. De puissantes forces maléfiques peuvent en savoir plus sur l'ancêtre du personnage que lui et peuvent vouloir le pourchasser à cause de cela.

Coût : 10 PdD.

Musculature Dense (I)

Le corps du personnage est plus dense et lourd que la normale, ce qui a pour résultat d'augmenter son poids de 20% par rapport à la norme de sa race, sans augmenter sa taille. Il gagne grâce à cela un bonus spécial de +5 à son BO et à son BD. A cause de ce gain de poids, il subit un malus de -25 à tous ses jets de Manœuvres de Natation.

Coût : 25 PdD.

Noblesse (I)

Le personnage est un membre de la noblesse ou de la classe dirigeante de sa culture. Le MJ peut aussi décider d'octroyer ce don en jeu. Le Joueur et le MJ doivent déterminer le titre, les droits et les devoirs du personnage en tant que noble.

Coût : 10 PdD.

Odeur Neutre [I]

Le corps du personnage a la particularité de masquer les odeurs à 1 m 50 autour de lui et il ne laisse donc pas d'odeur qu'un animal puisse suivre.

Coût : 15 PdD.

Odorat Acéré [I]

Le personnage a un sens de l'odorat extrêmement sensible. Il peut sentir en extérieur des odeurs jusqu'à 30 m contre le vent, 600 m sous le vent et 150 m en air calme, dépendant de la force de l'odeur. Si il peut relever l'odeur d'une cible spécifique, il gagne un bonus de +30 dans ses tentatives de pistage.

Coût : 30 PdD.

Régénération [I]

Choisir un des niveaux de Régénération :

Régénération Mineure : Le personnage possède la faculté de régénérer toutes les blessures sauf celles qui sont fatales. Son corps régénère 1 Point de Vie chaque minute. Son temps de récupération pour une blessure non fatale est divisé par deux. Coût : 15 PdD.
Régénération Majeure : idem, sauf récupération de 2 Points de Vie par minute. Coût : 30 PdD.
Régénération Supérieure : idem, sauf récupération de 3 Points de Vie par minute. Coût : 45 PdD.

Sens Acérés [I]

Les sens du personnage sont très fins, il gagne un bonus spécial de +20 à ses jets de Perception.

Coût : 10 PdD.



Vision dans le Noir (Inférieure) [I]

Le personnage est capable de voir jusqu'à 3 m dans le noir total. Avec un peu de lumière (chandelle, torche, lanterne,...) il est capable de voir deux fois plus loin que la zone d'illumination.

Coût : 30 PdD.

Vision dans le Noir (Supérieure) (I)

Le personnage est capable de voir jusqu'à 6 m dans le noir total. Avec un peu de lumière (chandelle, torche, lanterne,...) il est capable de voir deux fois plus loin que la zone d'illumination.

Coût : 30 PdD.

Vision de Nuit (I)

Le personnage peut clairement voir jusqu'à une distance de 30 m à la lumière des étoiles, et à 150 m par une nuit de pleine lune. Dans le noir total il est aussi aveugle que la majorité des autres races. En intérieur une lumière artificielle lui permet de voir au double de l'illumination.

Coût : 25 PdD.

Vitesse Éclair (I)

Le Mouvement de Base du personnage est augmentée de 2 mètres.

Coût : 15 PdD.

Talents Raciaux

Les Talents Raciaux représentent l'héritage spécifique de chacune des races et de chacun des peuples de la Terre du Milieu. Ils sont compilés ici car ils représentent des capacités proches des Talents que le personnage peut acquérir au cours de son évolution, mais ils ne sont pas achetables avec des Points de Développement.

Le MJ peut toutefois les utiliser dans d'autres cas, comme par exemple pour décrire un objet qui conférerait à son porteur une vision comparable à celle des Elfes. Des pré-requis ont été rajoutés afin de permettre l'intégration de ces Talents dans un format proche de la liste standard.

Le nom des Talents Raciaux est suivi d'un (R).

Apprenti Doué (R)

Les Hommes sont extrèmement adaptables et ils peuvent sélectionner une Compétence dans un Groupe Non Favori comme un centre d'intérêt spécifique. Les Rangs dans cette Compétence pourront être achetés au coût de 2 PdP au lieu de 4 PdD. Il n'est pas possible de choisir un sort avec ce Talent.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Homme.

Cavalier Infatigable (R)

Le personnage peut chevaucher aussi longtemps que sa monture peut avancer et aussi longtemps qu'il peut lui-même rester éveillé. Il gagne un bonus spécial de +10 à ses Jets de Manœuvre en Équitation et en Style de Combat (Combat Monté).

Coût : n/a - Pré-requis : Race Rohir.

Cavalier du Désert (R)

Le personnage sait parfaitement combattre à dos de cheval ou monté sur un chariot. Il gagne un bonus spécial de +10 à ses Jets de Manœuvre en Équitation, en Élevage et en Style de Combat (Combat Monté).

Coût : n/a - Pré-requis : Race Oriental.

Changement de Forme (R)

Le personnage peut se transformer en une créature de taille Petite ou Moyenne non magique à volonté. Pour ce faire, il doit faire un jet de Manœuvre de Volonté Très Difficile à chaque round jusqu'à ce que le Résultat en Pourcentage soit plus grand que 100. Les vêtements et l'équipement ne se transforment pas avec lui, et il garde son intelligence propre mais gagne les facultés physiques de l'animal, comme de ne pas pouvoir parler ou faire des activités manuelles. La forme animale du personnage doit être de la taille et de la force normal pour ce type d'animal. Le personnage garde ses points de vie habituels.

Changer de forme peut être fait aussi souvent que le personnage le veut, aussi longtemps qu'il le veut ; le retour à la forme normale se fait par le même processus que la transformation en animal.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Beornide.

Cicatrisation Parfaite (R)

Les blessures ne vous laissent pas de stigmates, de traces ou de cicatrices.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

Enfant Prodige (R)

Les Hommes excellent dans l'apprentissage précoce des Compétences. Leur nature éveillée leur confère un bonus exceptionnel de 5 Rangs lors de la création du personnage qu'ils peuvent répartir comme ils le souhaitent dans les Compétences des Groupes Favoris du personnage.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Homme.

Expérimenté (R)

Vous avez déjà vécu de nombreuses expériences, éprouvé de nombreuses sensations. Vous connaissez presque tout de la vie. Vous ne gagnez que 80% des points d'expérience accordés au reste du groupe par le MJ à la fin d'une partie.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

Faculté d'Adaptation (R)

Étant extrêmement adaptables, les Hommes ne doivent payer que 15 PdD pour changer de Profession, au lieu de 20 normalement.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Homme.

Focalisation Adolescente (R)

Grâce à leur capacité de concentration inébranlable durant leur période d'adolescence, les Hommes peuvent sélectionner une Compétence lors de la phase de création du personnage et y ajouter un bonus de +10.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Homme.

Immortalité (R)

Bien qu'ils puissent être tués ou mourir de peine, les Elfes ne sont pas atteints par l'âge ou la maladie. Un Elfe qui perd la vie rejoint les Cavernes de Mandos où, après un temps, il reviendra à la vie parmi les siens à Valinor. À la Fin du Monde, tous les Enfants d'Ilúvatar se réuniront avec les Ainur et chanteront la Deuxième Musique.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

Longue Vie (R)

Votre durée de vie est étendue à 175 ans environ.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Númenóréen.

Pas Léger des Elfes (R)

La légèreté et la souplesse de vos mouvements vous confère une démarche gracieuse : vous êtes très agiles et vous avez le pied si léger que vos pas laissent peu de traces, même sur la neige fraîchement tombée.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

Nager Comme un Nain (R)

Les Nains ne sont pas les plus grands spécialistes de la nage. Ils bénéficient donc d'un malus de -30 à toutes les Jets de Manœuvre incluant une notion s'approchant de près ou de loin à de la natation.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Nain.

Né de la Pierre (R)

Grâce à leur affinité avec le monde minéral et à leur parfaite connaissance du travail de la pierre, les Nains peuvent tenter un Jet de Manœuvre de Perception pour remarquer des détails inhabituels, tels que des portes cachées, des pièges ou des trappes faits de pierre, ou même des défauts dans la roche qui pourraient être potentiellement dangereux.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Nain.

Résistance à la Chaleur (R)

Vous possédez une grande résistance aux effets de la chaleur. Le personnage bénéficie d'un bonus de +50 aux Jets de Résistance contre les effets de la chaleur (p. 80 du livret de règles).

Coût : n/a - Pré-requis : Race Haradrim.

Résistance à la Fatigue (R)

Vous pouvez vous déplacer pendant une période soutenue (entre 16 et 20 h par jour) sans fatigue particulière.

Coût : n/a - Pré-requis : Races Elfe, Hobbit, Nain, Númenóréen.

Résistance aux Intempéries (R)

Vous n'êtes pas affecté par les conditions climatiques naturelles extrêmes. Vous êtes considéré comme naturellement résistant aux effets de ces températures.

Coût : n/a - Pré-requis : Races Elfe, Hobbit, Nain, Númenóréen.

Résistance aux Maladies (R)

Vous êtes immunisé aux maladies.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

Sang du Dorwinion (R)

Vous avez développé une forte résistance aux poisons. +50 aux Jets de Résistance contre les effets des poisons (p. 141 du livret de règles).

Coût : n/a - Pré-requis : Race Dorwinadan.

Six Repas par Jour (R)

Vous appréciez jusqu'à six repas par jour, si les circonstances s'y prêtent.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Hobbit.

Transe Elfique (R)

Vous ne dormez pas, mais vous devez cependant vous plonger dans une transe profonde, propice à la méditation, pendant 1 à 3 heures par jour. Cela vous procure un repos identique à 8 heures de sommeil pour un humain.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

Veille (R)

Vous n'avez besoin que de trois heures de sommeil par nuit pour une récupération totale.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Beornide.

Vision Elfique (R)

Votre vision en extérieur est exceptionnelle, vous permettant de voir les plus petits détails à plusieurs kilomètres. Bonus spécial de +20 en Perception en extérieur.

Coût : n/a - Pré-requis : Race Elfe.

08.1 · Traditions de la Terre du Milieu



On peut jouer un rôdeur, un guérisseur ou un forgeron dans presque tous les jeux de rôle médiévaux fantastiques. Sur la Terre du Milieu, ce rôdeur a marché avec les Dúnedain sur les chemins de l'Eriador, ce guérisseur a servi dans les Maisons de Guérison de Minas Tirith, ce forgeron a appris son art sous la Montagne Solitaire. Les Traditions donnent aux personnages cet ancrage dans un univers qui ne ressemble à aucun autre. Les Races, les Professions, la magie et les plantes de cet ouvrage sont celles de la Terre du Milieu ; les Traditions y ajoutent ce que le personnage tient de ceux qu'il a rencontrés.

Une Tradition est l'enseignement propre à un peuple, à une institution, à une communauté ou à un simple métier de la Terre du Milieu. Elle peut être celle d'un ordre ancien et respecté, comme celle des bateliers d'un fleuve, transmise de père en fils sans qu'aucun livre n'en parle.

Une Tradition ne se choisit pas dans une liste. Elle se rencontre. Elle récompense le joueur qui prend le temps de connaître ceux que son personnage croise sur sa route, de gagner leur confiance et d'apprendre ce qu'ils savent. Avec le temps, la feuille de personnage garde ainsi la trace des lieux traversés et des gens rencontrés.

Les Traditions sont des Talents

Les Traditions forment une quatrième famille de Talents, à côté des Talents Généraux, Innés et Raciaux décrits dans le chapitre 08 · Talents. Le nom d'une Tradition est suivi d'un (T).

Comme tout Talent, une Tradition s'achète avec des Points de Développement, avec l'accord du MJ, en suivant les règles du chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage.

Une Tradition se distingue des autres Talents sur trois points :

il faut **y avoir accès** : le personnage doit avoir rencontré la Tradition au cours de ses aventures ;
il faut **du temps** pour l'apprendre ;
elle comporte le plus souvent **plusieurs paliers**, que le personnage franchit l'un après l'autre au cours de sa carrière.

Les paliers

Une Tradition compte un, deux ou trois paliers. Chaque palier s'achète séparément, dans l'ordre.

Palier I : la découverte. Le personnage apprend les bases de la Tradition, ses premiers savoirs, et il est accueilli par ceux qui la pratiquent.
Palier II : la pratique. Le personnage consolide ce qu'il a appris, l'étend à d'autres situations, et la Tradition lui ouvre une ou deux possibilités nouvelles.

Palier III : la maîtrise. Le personnage est un grand spécialiste, reconnu comme un maître dans son art en de nombreux endroits de la Terre du Milieu. Ce palier lui donne une capacité héroïque, propre à sa Tradition. Chaque palier porte un nom, qui est celui que l'on donne dans le monde à ceux qui l'ont atteint.

Certaines Traditions, plus modestes ou plus locales, n'ont qu'un seul palier.

Acquérir une Tradition

Pour acquérir un palier d'une Tradition, le personnage doit réunir quatre choses : un accès, les pré-requis, le temps de formation et le coût en Points de Développement.

L'accès

Il existe trois voies pour accéder à une Tradition, et aucune autre.

Auprès d'un maître : le personnage a rencontré un membre de la Tradition, et celui-ci accepte de lui transmettre son savoir. C'est la voie normale. La formation dure le temps indiqué par la Tradition, d'un seul tenant.

Par un ouvrage : le personnage possède un ouvrage qui expose en détail les enseignements de la Tradition. Un tel ouvrage est un trésor : il se trouve, se reçoit en récompense ou se voit confié, il ne s'achète pas au marché. Le personnage doit savoir lire la langue de l'ouvrage au rang indiqué (voir le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage – Langages). L'étude dure le double du temps de formation indiqué, mais elle peut être menée par petites périodes : aux veillées, aux étapes, pendant un hiver. Chaque Tradition indique quels paliers un ouvrage peut enseigner.

À la création du personnage : certaines Traditions peuvent être prises au premier niveau, si l'histoire du personnage l'explique. Le temps de formation est alors déjà passé. Un personnage ne peut prendre qu'une seule Tradition à sa création, et son premier palier seulement.

> ***Les privilèges restent liés à la rencontre*** *: un ouvrage transmet un savoir, pas une place parmi les hommes. Le personnage qui a appris une Tradition dans un livre n'en reçoit pas les privilèges (hospitalité, reconnaissance, accès à des lieux ou à un réseau). Il les obtient, sans coût supplémentaire, le jour où il se fait reconnaître par des membres de la Tradition.*

Les pré-requis

Chaque palier demande un nombre minimum de Rangs dans une ou plusieurs Compétences.

Les pré-requis du premier palier sont modestes. Ceux des paliers suivants peuvent être élevés : comme pour les Actions de Combat d'Expert ou de Maître d'Armes du chapitre 12.1 · Actions de Combat Avancées, ils marquent la maîtrise que le personnage doit avoir atteinte dans son domaine avant de prétendre aller plus loin.

La formation

Chaque palier indique un temps de formation. Pour les premiers paliers, il s'agit d'un enseignement. Pour le dernier, il s'agit le plus souvent d'un haut fait, accompli par le personnage et reconnu par les maîtres de la Tradition.

Le coût

Le coût de chaque palier est indiqué en Points de Développement. Il se paie lors d'un passage de niveau, ou à la création du personnage.

Un palier est acquis quand la formation est terminée **et** que son coût est payé, dans l'ordre qui se présente :

si la formation s'achève entre deux passages de niveau, le personnage paie le palier au passage de niveau suivant, et il en reçoit alors les effets ;
si la formation n'est pas terminée au moment du passage de niveau, le personnage peut payer le palier dès ce moment. Il en recevra les effets le jour où la formation s'achèvera.
Un personnage ne peut acquérir qu'un seul palier d'une même Tradition par passage de niveau.

Noter une Tradition

Sur la feuille de personnage, une Tradition se note parmi les Talents, sous le nom du palier atteint, suivi entre parenthèses du nom de la Tradition et du palier en chiffres romains :

> *Tradition : Maître des sentiers (Forestier du Bois-aux-Vertes-Feuilles III)*

Une Tradition à un seul palier se note sous son seul nom :

> *Tradition : Batelier de l'Anduin*

Ce qu'apporte une Tradition

Chaque palier apporte plusieurs éléments, pris parmi les suivants.

Compétence de Tradition : le personnage achète désormais les Rangs de la Compétence indiquée au coût de 2 PdD par Rang, même si elle n'appartient pas à un Groupe Favori de sa Profession. À la création du personnage, ce coût vaut pour tous les Rangs achetés.

Bonus : un bonus à une ou plusieurs Compétences, parfois limité à une région, à un terrain ou à une situation. Il s'ajoute dans la colonne « Spécial » du Bonus Total de Compétence. Quand un palier « porte » un bonus à une valeur plus élevée, cette valeur remplace celle du palier précédent.

Difficulté réduite : une manœuvre précise est résolue un degré de difficulté plus bas (voir la Table – Degrés de Difficulté du chapitre 11 · À l'Aventure !).

Savoir : le personnage sait certaines choses sans avoir à lancer les dés.

Privilège : hospitalité, reconnaissance, accès à un lieu, à des ressources ou à un réseau. Un privilège n'a pas de valeur chiffrée, mais il ouvre des portes qui restent fermées aux autres.

Capacité héroïque : au dernier palier de certaines Traditions, une capacité hors du commun, qui fait du personnage un maître dont on parle.

> ***Note pour le joueur*** *: parlez de vos envies à votre MJ. Une Tradition se prépare : il faut une rencontre, du temps, et parfois un voyage. Un personnage qui s'intéresse à ceux qu'il croise, à leurs coutumes et à leur savoir, se verra plus souvent proposer d'apprendre d'eux. Si aucune Tradition de la liste ne correspond à ce que vous cherchez, parlez-en avec votre MJ : il pourra éventuellement vous en proposer une.*
>
> ***Note pour le MJ*** *: c'est le MJ qui décide si une Tradition est accessible, et à quel moment. L'accès à une Tradition, la formation offerte par un maître reconnaissant ou un ouvrage ancien sont autant de récompenses à donner à vos joueurs, à côté de l'or et des objets magiques. Les Traditions qui suivent sont un canevas : écrivez celles dont votre campagne a besoin, en partant des attentes de vos joueurs et des gens que leurs personnages rencontrent. Le chapitre « Créer une Tradition » du Livre du Maître de Jeu donne la marche à suivre et quelques pistes.*

Liste des Traditions

Les Traditions qui suivent sont des exemples, classés par ordre alphabétique. Elles ne couvrent ni tous les peuples ni tous les métiers de la Terre du Milieu, et ne cherchent pas à le faire : ce sont les personnages et leurs aventures qui décident des Traditions utiles à une campagne. **Le MJ pourra en proposer de nouvelles au fil du jeu, selon les attentes de ses joueurs.**

Table – Liste des Traditions

Tradition	Région	Paliers	Domaine
Ascète du Wômaw	Orient Lointain	trois	arts martiaux, Ki, ascèse
Barde du Pays de Dun	Pays de Dun	trois	parole, mémoire, lignées
Batelier de l'Anduin	Anduin	un	fleuve, navigation
Caravanier de Dorwinion	Dorwinion et routes de l'Est	deux	commerce, estimation, routes
Cavalier de la Marche	Rohan	trois	cheval, combat monté
Chasseur Iossadan	Forochel	deux	froid, glace, chasse
Chevalier de Dol Amroth	Belfalas	trois	cheval, armes, cours du Gondor
Éclaireur de l'Ithilien	Ithilien	trois	dissimulation, embuscade, arc
Émissaire du Roi	Gondor et Arnor	trois	parole, usages, lois
Forestier du Bois-aux-Vertes-Feuilles	Bois-aux-Vertes-Feuilles	trois	forêt, orientation, arbres
Forgeron d'Erebor	Erebor	trois	forge, métaux, ouvrages nains
Garde de la Citadelle	Minas Tirith	trois	vigilance, discipline, défense
Garde-frontière de la Comté	Comté	deux	observation, discrétion, chemins
Gardien des Tertres	Eriador	trois	tombes, pièges, morts sans repos
Gardien du Carrock	Val d'Anduin	deux	animaux, gués et cols
Guérisseur des Maisons de Guérison	Minas Tirith	trois	soins, plantes, poisons
Jongleur de l'Ordre	Rohan et Gondor	trois	scène, chant, jonglerie, nouvelles
Lame du Lindon	Lindon	trois	armes, chant, incantation au combat
Maître du Savoir de Fondcombe	Fondcombe	trois	histoire, langues, légendes
Marin de Pelargir	Lebennin	trois	navigation, gréement, côtes
Orfèvre du Gwaith-i-Mirdain	Fondcombe	trois	orfèvrerie, gemmes, objets enchantés
Rôdeur du Nord	Eriador	trois	pistage, terres sauvages
Silencieux de Pelargir	Pelargir	trois	observation, secrets, esprit
Voyant des Pierres	Gondor et Arnor	trois	présages, visions, savoir des bibliothèques

Ascète du Wômaw (T)

Bien au-delà de la Mer de Rhûn et des terres que connaissent les cartes de l'Ouest s'étend le Wômaw, le plus ancien des empires de l'Orient Lointain. Ses premiers rois furent des amis des Elfes, et les Avari, les Elfes qui ne prirent jamais la route de l'Ouest, y ont longtemps enseigné.

De cet enseignement sont nés des monastères retirés dans les montagnes, où l'on apprend à maîtriser son corps et son souffle par l'ascèse. Les plus grands maîtres de ces monastères sont encore des Elfes, dit-on, qui y enseignent depuis des siècles. Il arrive que l'un de leurs disciples prenne la route de l'Ouest.

Accès : avoir été admis dans un monastère du Wômaw, ou avoir rencontré un maître venu à l'Ouest qui accepte de prendre un disciple.

À la création : oui, pour un personnage formé dans un monastère de l'Orient ou par un maître qui en vient.

Ouvrage : aucun. La Voie se transmet de maître à disciple.

Paliers : trois.

Palier I · Novice

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines auprès d'un maître.

Pré-requis : Arts Martiaux – Coups ou Arts Martiaux – Balayages 3 Rangs, Concentration Ki 3 Rangs.

Bonus : +10 en Concentration Ki et en Endurance.
Savoir : le personnage se contente de moitié moins de nourriture et de sommeil qu'un autre.
Privilège : le personnage est accueilli dans les monastères du Wômaw, et par leurs disciples où qu'il les rencontre.

Palier II · Frère de la Voie

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de retraite auprès d'un maître.

Pré-requis : Concentration Ki 20 Rangs.

Bonus : porté à +15, et étendu à la Force Ki et à la Vitesse Ki.
Savoir : après avoir utilisé la Défense Ki, le personnage n'attend que la moitié du temps normal avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.
Privilège : le personnage peut demander à un maître de la Voie l'enseignement d'un Style d'Arts Martiaux.

Palier III · Maître de la Voie

Coût : 30 PdD.

Formation : un haut fait accompli à mains nues, reconnu par un grand maître de la Voie.

Pré-requis : Arts Martiaux – Coups ou Arts Martiaux – Balayages 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – La main vide : la Taille des attaques d'Arts Martiaux du personnage augmente d'un niveau.
Privilège : le personnage est reconnu comme un maître dans tout l'Orient Lointain. Les grands maîtres Elfes des monastères le reçoivent en égal, et leur nom lui ouvre les portes des Elfes de l'Ouest.

Barde du Pays de Dun (T)

Les clans du Pays de Dun n'écrivent presque rien. Leur histoire, leurs lois et leurs querelles vivent dans la mémoire de leurs bardes, qui vont de fief en fief porter les nouvelles, dire les lignées et parler pour ceux qui les en prient. Chez eux la parole est tenue pour aussi précieuse que le fer, et l'on dit qu'un guerrier n'est pas complet s'il ne sait pas s'exprimer.

Un barde n'a pas d'école et ne sert aucun clan. Il a eu un maître, et il aura un élève. Cette Tradition n'est pas réservée aux Bardes de profession : un guerrier, un chef ou un messager peuvent la recevoir.

Accès : avoir été choisi pour élève par un barde du Pays de Dun.

À la création : oui, pour un Homme du Pays de Dun confié enfant à un barde.

Ouvrage : aucun. Ce savoir ne s'écrit pas.

Paliers : trois.

Palier I · Porteur de Paroles

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines à suivre son maître de fief en fief.

Pré-requis : Narration ou Éloquence en Public 3 Rangs ; Langage (Dunlending) parlé au rang 4.

Compétence de Tradition : Concentration Mentale.
Bonus : +10 en Narration et en Éloquence en Public.
Savoir : le personnage retient mot pour mot, sans lancer les dés, un message, un serment ou un récit qu'on lui a confié.
Privilège : dans les clans du Pays de Dun, nul ne lève la main sur un porteur de paroles, et on lui doit le feu et le repas.

Palier II · Voix des Clans

Coût : 20 PdD.

Formation : un hiver de veillées auprès de son maître.

Pré-requis : Narration ou Éloquence en Public 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Éloquence en Public.
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : quand le personnage répond à un discours qu'il vient d'entendre, sa manœuvre d'Éloquence en Public est résolue un degré de difficulté plus bas.
Savoir : le personnage connaît les lignées, les alliances et les querelles de sang des clans. Quand il porte un message, il le rend avec la voix et l'intonation de celui qui le lui a confié.
Privilège : le personnage est écouté au conseil des chefs de clan. Ce qu'il rapporte avoir entendu y est tenu pour vrai.

Palier III · Gardien des Légendes

Coût : 30 PdD.

Formation : une querelle de sang éteinte, ou une paix conclue, par sa seule parole.

Pré-requis : Narration 30 Rangs et Éloquence en Public 30 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – La parole entre les lames : quand le personnage s'avance sans arme entre deux partis prêts à se battre et prend la parole, nul ne frappe tant qu'il parle. Cette capacité ne vaut que devant ceux qui comprennent sa langue.
Privilège : son nom est connu de tous les clans, au Rohan et jusqu'à Tharbad. Les bardes des autres peuples le reçoivent en égal.

Batelier de l'Anduin (T)

Du Val d'Anduin jusqu'aux quais de Pelargir, le Grand Fleuve porte les barques, les radeaux et les chalands de ceux qui vivent de lui. Les bateliers de l'Anduin ne forment ni un ordre ni une guilde : ils se connaissent, se reconnaissent, et se transmettent de génération en génération la science des courants, des gués et des portages.

Accès : avoir travaillé sur le fleuve aux côtés d'un batelier qui accepte de montrer son métier.

À la création : oui, pour un personnage qui a grandi sur les rives de l'Anduin.

Ouvrage : aucun. Ce savoir ne s'écrit pas.

Paliers : un seul.

Coût : 10 PdD.

Formation : 2 semaines sur le fleuve.

Pré-requis : Navigation 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Navigation.
Bonus : +10 en Navigation et en Natation, sur les fleuves et les rivières.
Savoir : le personnage connaît le cours de l'Anduin, ses gués, ses rapides, ses portages et ses haltes.
Privilège : le personnage trouve un passage, un abri et les nouvelles du fleuve auprès des bateliers, du Val d'Anduin à Pelargir.

Caravanier de Dorwinion (T)

Les vins du Dorwinion remontent la Rivière Courante jusqu'au Long Lac, et les caravanes de ses marchands vont de la Mer de Rhûn jusqu'à Dale. Ceux qui les mènent savent ce que vaut chaque chose, et à qui la vendre. Ils savent surtout à qui se fier sur la route.

Accès : avoir fait une saison de route avec une caravane du Dorwinion, ou avoir rendu service à l'un de ses maîtres marchands.

À la création : oui, pour un personnage né dans une famille de marchands de l'Est.

Ouvrage : le livre de comptes et de routes d'un maître caravanier, en Langage Commun (lecture au rang 6). Il enseigne le palier I seulement.

Paliers : deux.

Palier I · Homme de caravane

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines de route avec une caravane.

Pré-requis : Marchandage 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Marchandage.
Bonus : +10 en Marchandage et en Estimation, pour les marchandises de caravane (vins, étoffes, épices, métaux).
Savoir : le personnage connaît les routes, les étapes et les péages entre le Dorwinion, Dale et le Long Lac.
Privilège : le personnage trouve une place dans les caravanes du Dorwinion, et du crédit auprès de leurs marchands.

Palier II · Maître caravanier

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois à mener un convoi.

Pré-requis : Marchandage 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Connaissance de la Rue.
Bonus : porté à +15, pour toutes les marchandises.
Savoir : le personnage reconnaît sans lancer les dés une marchandise frelatée, une fausse monnaie ou une balance faussée.
Privilège : le personnage a des correspondants dans chaque comptoir des routes de l'Est : il y trouve des nouvelles, du change et un entrepôt sûr.

Cavalier de la Marche (T)

Au Rohan, un enfant sait monter avant de savoir courir. Les Cavaliers de la Marche servent dans les éoreds, les compagnies montées qui gardent les plaines du Riddermark. Leur art ne tient pas dans les armes, mais dans l'entente entre l'homme et sa monture.

Accès : avoir été admis à chevaucher avec un éored, ou avoir gagné l'amitié d'un Cavalier de la Marche.

À la création : oui, pour un personnage élevé au Rohan.

Ouvrage : aucun. Les Rohirrim n'écrivent pas : ils chantent.

Paliers : trois.

Palier I · Cavalier d'éored

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines de chevauchée avec un éored.

Pré-requis : Équitation (cheval) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Équitation.
Bonus : +10 en Équitation (cheval) et en Élevage (chevaux).
Savoir : le personnage connaît les sonneries de cor et les usages des éoreds.
Privilège : le personnage est reçu dans les halles du Riddermark. Les Rohirrim lui prêtent une monture s'il en a besoin.

Palier II · Cavalier éprouvé

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de service dans un éored.

Pré-requis : Équitation (cheval) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Style de Combat (Combat Monté).
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : une manœuvre d'Équitation tentée au combat ou en terrain difficile est résolue un degré de difficulté plus bas.
Savoir : le personnage juge sans lancer les dés l'âge, l'état et la valeur d'un cheval.
Privilège : le personnage change de monture dans les relais et les haras de la Marche.

Palier III · Capitaine d'éored

Coût : 30 PdD.

Formation : un haut fait à cheval, reconnu par un Maréchal de la Marche.

Pré-requis : Équitation (cheval) 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Ne faire qu'un : le personnage combat à cheval sans aucun malus au Bonus Offensif, quel que soit le groupe d'armes qu'il emploie. Sa monture répond à sa voix et vient à son appel.
Privilège : le personnage est reconnu comme un maître cavalier dans tout le Rohan et au Gondor. Le Roi de la Marche lui confie un cheval de grande lignée.

Chasseur lossadan (T)

Sur les rives gelées de la Baie de Forochel, les Lossoth vivent là où nul autre ne survivrait un hiver. Ils se méfient des étrangers, mais celui qui a partagé leur chasse et leur feu apprend d'eux ce qu'aucun homme du Sud ne sait : lire la glace.

Accès : avoir été accueilli dans un campement lossadan et avoir pris part à ses chasses.

À la création : oui, pour un personnage né chez les Lossoth.

Ouvrage : aucun. Ce savoir ne s'écrit pas.

Paliers : deux.

Palier I · Hôte des Lossoth

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines de vie dans un campement d'hiver.

Pré-requis : Survie & Cueillette (un terrain au choix) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Survie & Cueillette.
Bonus : +10 en Survie & Cueillette et en Pistage, sur la neige et la glace.
Savoir : le personnage distingue la glace sûre de la glace traîtresse, et il sait bâtir un abri de neige.
Privilège : le personnage est reçu dans les campements des Lossoth.

Palier II · Chasseur des glaces

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de chasse sur la banquise.

Pré-requis : Survie & Cueillette (terres glacées) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Pistage.
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : dans la neige, le brouillard ou la tempête, une manœuvre d'Orientation est résolue un degré de difficulté plus bas.
Savoir : dans les terres du Nord, le personnage prévoit sans lancer les dés le temps du lendemain.
Privilège : les Lossoth lui prêtent un traîneau, des chiens et un guide.

Chevalier de Dol Amroth (T)

Les Chevaliers du Cygne servent le Prince de Dol Amroth. On dit que le sang des Elfes coule dans les veines de leurs seigneurs, et nulle cavalerie du Gondor n'égale leur charge. Un chevalier de Dol Amroth est aussi un homme de cour, qui connaît les usages et les lignages du Sud.

Accès : avoir été accepté comme écuyer par un Chevalier du Cygne, ou avoir été distingué par le Prince.

À la création : oui, pour un personnage de naissance noble élevé au Belfalas.

Ouvrage : aucun. On ne devient pas chevalier dans un livre.

Paliers : trois.

Palier I · Écuyer du Cygne

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines au château de Dol Amroth.

Pré-requis : Équitation (cheval) 3 Rangs, Maniement d'Armes (un groupe d'armes de mêlée) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Équitation.
Bonus : +10 en Équitation (cheval), et +10 en Éloquence en Public devant les nobles du Gondor.
Savoir : le personnage connaît les armoiries, les lignages et les usages des cours du Gondor.
Privilège : le personnage porte les couleurs du Prince. Il est reçu dans les maisons nobles du Belfalas.

Palier II · Chevalier du Cygne

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de service auprès du Prince.

Pré-requis : Maniement d'Armes (le même groupe) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Style de Combat (Combat Monté).
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : une manœuvre d'Équitation tentée en armure ou au combat est résolue un degré de difficulté plus bas.
Privilège : le personnage est logé, armé et monté par le Prince. Il peut requérir l'aide des gens d'armes du Belfalas.

Palier III · Champion du Prince

Coût : 30 PdD.

Formation : un haut fait d'armes, reconnu par le Prince de Dol Amroth.

Pré-requis : Maniement d'Armes (le même groupe) 40 Rangs, Équitation (cheval) 20 Rangs.

Bonus : porté à +25.

Capacité héroïque – Charge du Cygne : quand le personnage réussit une Charge Montée, la Taille de son attaque augmente de deux niveaux au lieu d'un (voir le chapitre 12.1 · Actions de Combat Avancées).
Privilège : le personnage est reconnu comme l'un des premiers chevaliers du Gondor. Il a sa place à la cour du Roi.

Éclaireur de l'Ithilien (T)

Entre l'Anduin et les Montagnes de l'Ombre, les Éclaireurs de l'Ithilien tiennent depuis des générations une terre que l'ennemi croyait vide. Vêtus de vert et de brun, ils frappent depuis les fourrés et disparaissent avant que la troupe adverse ait compris d'où venaient les flèches.

Accès : avoir été admis dans une compagnie d'Éclaireurs, ou avoir été jugé digne de confiance par l'un de leurs capitaines.

À la création : oui, pour un personnage dont la famille vient de l'Ithilien.

Ouvrage : aucun. Les Éclaireurs ne mettent rien par écrit qui puisse tomber aux mains de l'ennemi.

Paliers : trois.

Palier I · Recrue de l'Ithilien

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines dans un refuge des Éclaireurs.

Pré-requis : Dissimulation 3 Rangs, Maniement d'Armes (arcs) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Dissimulation.
Bonus : +10 en Dissimulation et en Embuscade, dans les bois et les collines.
Savoir : le personnage connaît les appels et les signaux des Éclaireurs, imités des cris d'oiseaux.
Privilège : le personnage est conduit aux refuges cachés de l'Ithilien.

Palier II · Éclaireur éprouvé

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois d'opérations avec une compagnie.

Pré-requis : Dissimulation 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Tir Embusqué.
Bonus : porté à +15, en tout terrain naturel.
Savoir : en terrain naturel, le personnage reste dissimulé en se déplaçant à sa vitesse de base entière, et non à la moitié.
Privilège : le personnage connaît l'emplacement de tous les refuges et de toutes les caches de l'Ithilien.

Palier III · Capitaine de l'Ithilien

Coût : 30 PdD.

Formation : un haut fait derrière les lignes ennemies, reconnu par le Capitaine du Gondor.

Pré-requis : Dissimulation 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – La flèche venue de nulle part : le personnage peut utiliser le Tir Embusqué jusqu'à quatre Incréments de Portée au lieu de deux. Un tir réussi ne révèle pas l'endroit où il se cache.
Privilège : le personnage est reconnu comme un capitaine dans toutes les armées du Gondor.

Émissaire du Roi (T)

Le Roi ne peut être partout. Ses émissaires portent sa parole aux seigneurs, aux cités et aux peuples voisins. Ils connaissent les lois, les titres et les usages de chacun, et ils savent qu'un mot mal choisi peut coûter plus cher qu'une

bataille perdue.

Accès : avoir été remarqué par un officier de la chancellerie royale, ou recommandé par un seigneur.

À la création : non. La charge se mérite.

Ouvrage : un recueil des lois et des usages du Royaume, en Sindarin (lecture au rang 8). Il enseigne le palier I seulement.

Paliers : trois.

Palier I · Messager du Roi

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines à la chancellerie.

Pré-requis : Éloquence en Public 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Éloquence en Public.
Bonus : +10 en Éloquence en Public et en Connaissance Générale (lois et usages).
Savoir : le personnage connaît les titres, les préséances et les usages d'accueil des Peuples Libres.
Privilège : le personnage porte un sauf-conduit royal. Il trouve le gîte et une monture fraîche dans les relais du Roi.

Palier II · Envoyé du Roi

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de mission auprès d'un émissaire confirmé.

Pré-requis : Éloquence en Public 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Marchandage.
Bonus : porté à +15.
Savoir : le personnage sait sans lancer les dés si celui qui lui parle a l'autorité de tenir ce qu'il promet.
Privilège : le personnage est reçu en audience par les seigneurs et les capitaines du Royaume.

Palier III · Voix du Roi

Coût : 30 PdD.

Formation : un traité, une paix ou une alliance conclus au nom du Roi.

Pré-requis : Éloquence en Public 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Parole du Roi : quand le personnage parle ouvertement au nom de son Roi, ceux qui l'écoutent ne reçoivent jamais le bonus de +20 à leur Jet de Résistance pour une demande cruciale, et il peut s'adresser à une assemblée entière.
Privilège : aucune cour des Peuples Libres ne lui refuse audience. Sa parole engage le Royaume.

Forestier du Bois-aux-Vertes-Feuilles (T)

Les Elfes sylvains du Roi Thranduil vivent dans le Bois-aux-Vertes-Feuilles (anciennement Mirkwood, la Forêt Noire, Vert-Bois-le-Grand), une forêt où l'étranger se perd en une heure. Ils y vont sans laisser de trace, par des sentiers qu'eux seuls voient, et souvent sans toucher le sol.

Accès : avoir été reçu en ami dans les halles du Roi des Elfes, et avoir suivi ses forestiers.

À la création : oui, pour un Elfe sylvain du Bois-aux-Vertes-Feuilles.

Ouvrage : aucun. Ce savoir ne s'écrit pas.

Paliers : trois.

Palier I · Hôte des bois

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines sous les arbres, avec les forestiers du Roi.

Pré-requis : Orientation 3 Rangs, Escalade 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Orientation.
Bonus : +10 en Orientation et en Escalade, en forêt.
Savoir : le personnage reconnaît les sentiers des Elfes, et les lieux de la forêt qu'il vaut mieux éviter.
Privilège : le personnage est reçu dans les halles du Roi des Elfes.

Palier II · Forestier du Roi

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de garde sur les sentiers.

Pré-requis : Orientation 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Escalade.
Bonus : porté à +15, et étendu à la Dissimulation en forêt.
Savoir : le personnage ne se perd jamais dans une forêt, quelle qu'elle soit.
Privilège : le personnage peut demander un guide et une escorte aux forestiers du Roi.

Palier III · Maître des sentiers

Coût : 30 PdD.

Formation : un haut fait pour la défense de la forêt, reconnu par le Roi des Elfes.

Pré-requis : Orientation 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Le chemin des cimes : en forêt, le personnage se déplace d'arbre en arbre à l'allure de Course, sans manœuvre d'Escalade ni d'Acrobatie. Il ne laisse aucune trace qu'un autre qu'un Elfe puisse suivre.
Privilège : le personnage est reconnu par les Elfes du Bois-aux-Vertes-Feuilles, de la Lórien et de Fondcombe.

Forgeron d'Erebor (T)

Sous la Montagne Solitaire, les forges des Nains n'ont pas d'égales en Terre du Milieu. Leurs maîtres ne livrent pas leurs secrets aux étrangers. Il arrive pourtant qu'un ami éprouvé du peuple de Durin soit admis à tenir le marteau à leurs côtés.

Accès : avoir gagné l'amitié d'un maître forgeron d'Erebor, ce qui est rare pour qui n'est pas un Nain.

À la création : oui, pour un Nain d'Erebor.

Ouvrage : le livre de forge d'un maître nain, écrit en Khuzdul (lecture au rang 6). Il enseigne les paliers I et II.

Paliers : trois.

Palier I · Apprenti de la Montagne

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines à la forge.

Pré-requis : Artisanat (Forgeron, Facteur d'Armes ou Facteur d'Armures) 3 Rangs.

Bonus : +10 dans cet Artisanat, et +10 en Estimation pour les ouvrages de métal.
Savoir : le personnage reconnaît sans lancer les dés un ouvrage nain, sa provenance et son âge.
Privilège : le personnage est admis dans les forges d'Erebor, et il achète le métal au prix des Nains.

Palier II · Compagnon de la forge

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de travail auprès d'un maître.

Pré-requis : Artisanat (le même) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Runes.
Bonus : porté à +15.
Savoir : le personnage sait travailler l'Acier Nain (voir le chapitre 09.2 · Matériaux Spéciaux & Magiques).
Privilège : le personnage frappe ses ouvrages d'une marque que les Nains reconnaissent.

Palier III · Maître forgeron d'Erebor

Coût : 30 PdD.

Formation : un chef-d'œuvre, reconnu par les maîtres de la Montagne.

Pré-requis : Artisanat (le même) 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Chef-d'œuvre : le personnage atteint dès à présent le Niveau d'Expertise Exceptionnel de la Fabrication de Qualité, et il sait travailler le mithril.
Privilège : le personnage est reconnu comme un maître par les Nains de toutes les maisons. Les seigneurs lui commandent leurs armes.

Garde de la Citadelle (T)

Vêtus de noir et d'argent, coiffés du heaume ailé, les Gardes de la Citadelle veillent sur la Cour de la Fontaine et sur la Tour Blanche. On n'y entre qu'après avoir servi dans les compagnies de la Cité. Un Garde ne quitte pas son poste, et nul n'a jamais franchi une porte qu'il tenait.

Accès : avoir servi dans une compagnie de la Cité et avoir été remarqué par un officier de la Garde.

À la création : oui, pour le palier I, pour un personnage né à Minas Tirith.

Ouvrage : aucun.

Paliers : trois.

Palier I · Homme d'armes de la Cité

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines dans une compagnie de la Cité.

Pré-requis : Perception 3 Rangs, Maniement d'Armes (un groupe d'armes de mêlée) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Armure.
Bonus : +10 en Perception quand le personnage est de garde, de veille ou en faction.
Savoir : le personnage connaît les cercles, les portes et les consignes de Minas Tirith.
Privilège : le personnage est logé dans les casernes de la Cité, et il en franchit les portes à toute heure.

Palier II · Garde de la Tour Blanche

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de service à la Citadelle.

Pré-requis : Perception 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Style de Combat (Arme & Bouclier).
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : le personnage fait sa Perception de Combat avec un modificateur de –20 au lieu de –50.

Privilège : le personnage porte la livrée de la Garde. Il a accès à la Citadelle.

Palier III · Capitaine de la Garde

Coût : 30 PdD.

Formation : un poste tenu contre toute attente, reconnu par le Seigneur de la Cité.

Pré-requis : Maniement d'Armes (le même groupe) 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Nul ne passe : tant que le personnage défend un passage qu'il a choisi de tenir (une porte, un pont, un escalier), il ne peut pas être surpris et il reçoit un bonus spécial de +20 à son Bonus Défensif.
Privilège : le personnage est reconnu comme un capitaine dans tout le Gondor. Il approche le Roi sans être annoncé.

Garde-frontière de la Comté (T)

Les Hobbits n'ont pas d'armée, mais ils ont des Gardes-frontières. Ils parcourent les limites de la Comté pour « veiller à ce que les étrangers, grands ou petits, ne causent pas d'ennuis ». Rien de ce qui passe la frontière ne leur échappe longtemps.

Accès : avoir été présenté aux Gardes-frontières par un Hobbit de bonne réputation.

À la création : oui, pour un Hobbit de la Comté.

Ouvrage : aucun.

Paliers : deux.

Palier I · Veilleur des Bornes

Coût : 10 PdD.

Formation : 2 semaines de tournée le long des frontières.

Pré-requis : Perception 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Pistage.
Bonus : +10 en Perception et en Dissimulation, dans la Comté et à ses abords.
Savoir : le personnage connaît chaque chemin, chaque gué et chaque haie de la Comté.
Privilège : le personnage trouve le gîte, le couvert et les dernières nouvelles dans toute la Comté.

Palier II · Premier Garde-frontière

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de tournées.

Pré-requis : Perception 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Dissimulation.
Bonus : porté à +15, dans toutes les campagnes habitées.
Savoir : le personnage sait sans lancer les dés si des étrangers sont passés par un chemin depuis la veille, et combien ils étaient.
Privilège : le personnage peut faire sonner l'alerte et rassembler les Shirriffs.

Gardien des Tertres (T)

Les rois et les princes de l'Arnor reposent sous les Hauts des Galgals, dans des maisons de pierre fermées par de lourdes portes, que défendent des serrures et des pièges faits pour ne céder qu'aux leurs. Des esprits venus d'Angmar s'y sont logés il y a longtemps, et la peur a vidé les collines.

Quelques familles de Rôdeurs n'ont jamais cessé d'y monter. Elles savent quelles tombes sont hantées, quels passages sont sûrs, et ce qu'il en coûte de prendre l'or des morts. Depuis le retour du Roi, leur veille est devenue une charge : rendre les tertres au repos, l'un après l'autre.

Accès : avoir été mené sur les Hauts par l'un des gardiens, ou envoyé auprès d'eux par un officier du Roi.

À la création : oui, pour un personnage de l'Eriador dont la famille veille sur les tertres, ou qui a grandi à leur pied.

Ouvrage : les registres des tombes des rois d'Arnor, en Sindarin (lecture au rang 6). Ils enseignent le palier I seulement.

Paliers : trois.

Palier I · Veilleur des Hauts

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines sur les Hauts, de jour, auprès d'un gardien.

Pré-requis : Crochetage & Pièges ou Connaissance Ésotérique (Non-Vie) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Connaissance Ésotérique (Non-Vie).
Bonus : +10 en Crochetage & Pièges et en Perception, dans les tombes et les ruines des Dúnedain.
Savoir : le personnage reconnaît l'âge et la disposition d'un tertre à sa forme. Il sait que les Êtres des Galgals n'ont aucun pouvoir à la lumière du jour, et que l'or des tombes hantées est maudit pour celui qui le convoite.
Privilège : le personnage est connu des gardiens, qui lui ouvrent leurs abris. Il a le droit de monter sur les Hauts, que le Roi interdit à tout autre.

Palier II · Porteur des Clés

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois à ouvrir et à relever des tombes avec les gardiens.

Pré-requis : Crochetage & Pièges ou Connaissance Ésotérique (Non-Vie) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Crochetage & Pièges.
Bonus : porté à +15. Le personnage reçoit aussi un bonus de +15 à ses Jets de Résistance contre les auras de peur des morts-vivants.
Difficulté réduite : les serrures et les pièges des tombes des Dúnedain sont résolus un degré de difficulté plus bas.
Savoir : le personnage connaît le rite qui rend un tertre au repos, et il sait sans lancer les dés si un trésor est lié à sa tombe par une malédiction.
Privilège : le Roi lui confie des clés de ses tombes. Ce que le personnage rapporte d'un tertre rendu au repos lui est laissé, dans la mesure que fixe la coutume.

Palier III · Maître des Tertres

Coût : 30 PdD.

Formation : un grand tertre rendu au repos, reconnu par les gardiens et par le Roi.

Pré-requis : Crochetage & Pièges ou Connaissance Ésotérique (Non-Vie) 30 Rangs, Résistance de l'Esprit 15 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Sans frayeur : le personnage réussit toujours ses Jets de Résistance contre les auras de peur des morts-vivants, et le sommeil des tertres n'a pas de prise sur lui. Ceux qui se tiennent à ses côtés reçoivent un bonus de +20 à ces mêmes Jets de Résistance.
Privilège : son nom est connu des Rôdeurs, des Sages et de la Cour. Aucune tombe de l'Arnor ne lui est fermée.

Gardien du Carrock (T)

Les Béornides tiennent ouverts le gué du Carrock et le Haut Col, entre les Monts Brumeux et le Bois-aux-Vertes-Feuilles. Ils vivent avec leurs bêtes plus qu'avec les hommes. Celui qu'ils acceptent parmi eux apprend à parler aux

animaux comme à des égaux.

Accès : avoir été reçu à la table d'un Béornide et avoir gardé les passages avec lui.

À la création : oui, pour un personnage né dans le Val d'Anduin.

Ouvrage : aucun. Ce savoir ne s'écrit pas.

Paliers : deux.

Palier I · Hôte des Béornides

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines dans une ferme béornide.

Pré-requis : Dressage 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Dressage.
Bonus : +10 en Dressage et en Élevage.
Savoir : le personnage connaît les gués, les cols et les sentiers du Val d'Anduin.
Privilège : le personnage reçoit l'hospitalité des Béornides.

Palier II · Gardien des passages

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de garde au gué ou au col.

Pré-requis : Dressage 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Survie & Cueillette.
Bonus : porté à +15.
Savoir : le personnage parle aux ours et aux chevaux, et il les comprend, comme avec le Talent Parler Avec les Animaux.
Privilège : entre les Monts Brumeux et le Bois-aux-Vertes-Feuilles, les Béornides répondent à son appel.

Guérisseur des Maisons de Guérison (T)

Au sixième cercle de Minas Tirith, entourées de jardins, les Maisons de Guérison accueillent les malades et les blessés de la Cité. On y conserve un savoir médical venu de Númenor, et l'on y cultive les simples de tout le Gondor. Ceux qui y ont servi sont reconnus bien au-delà des murs de la Cité.

Cette Tradition n'est pas réservée aux Guérisseurs : un Guerrier qui a passé un hiver à panser les blessés des Maisons en a reçu l'enseignement comme un autre.

Accès : avoir été admis à servir dans les Maisons de Guérison, ou recevoir l'enseignement d'un guérisseur qui y a servi.

À la création : oui, pour un personnage qui a grandi à Minas Tirith ou qui y a fait son apprentissage.

Ouvrage : un traité des Maisons de Guérison, en Sindarin (lecture au rang 8). Il enseigne les paliers I et II.

Paliers : trois.

Palier I · Aide des Maisons

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines de service dans les Maisons.

Pré-requis : Soins 3 Rangs, Herboristerie 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Horticulture.
Bonus : +10 en Soins et en Artisanat (Apothicaire).
Savoir : le personnage reconnaît à leurs signes les maladies et les poisons courants du Gondor.

Privilège : le personnage est accueilli dans les Maisons de Guérison, et il a accès à leurs jardins de simples.

Palier II · Guérisseur des Maisons

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de service dans les Maisons.

Pré-requis : Soins 20 Rangs.

Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : la manœuvre de Soins pour réduire un saignement est résolue un degré de difficulté plus bas.
Difficulté réduite : la Difficulté de préparation d'une Plante de guérison est réduite d'un degré (voir le chapitre 14 · Plantes & Poisons).
Savoir : une fois un poison identifié, le personnage sait sans lancer les dés s'il existe une Plante qui le soigne.
Privilège : le personnage peut consulter les ouvrages des Maisons, et obtenir de leurs réserves des remèdes rares.

Palier III · Maître Guérisseur

Coût : 30 PdD.

Formation : une guérison tenue pour impossible, reconnue par le Gardien des Maisons de Guérison.

Pré-requis : Soins 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Arracher à la mort : pour le personnage, stabiliser un blessé en train de trépasser est une manœuvre de Soins de difficulté Moyenne (voir le chapitre 11 · À l'Aventure ! – Blessures, soins & mort).
Privilège : le personnage est reconnu comme un maître dans les cours et les maisons de soins du Gondor, à Dol Amroth et au Rohan. Les guérisseurs des Elfes le traitent en confrère.

Jongleur de l'Ordre (T)

Dans la Combe du Gouffre, au pied des Montagnes Blanches, un barde aveugle du nom de Godrinc Slawsun bâtit jadis une maison où l'on venait apprendre ses tours. Sa veuve en fit un Ordre. Les Compagnons Jongleurs tiennent aujourd'hui des écoles au Rohan et au Gondor, et l'on trouve leurs chanteurs, leurs acteurs et leurs conteurs sur toutes les routes, dans les auberges comme à la table des seigneurs.

La plupart sont d'honnêtes gens, qui vivent de leur art. On dit pourtant que les meilleurs d'entre eux savent beaucoup de choses qui ne se chantent pas.

Accès : avoir été admis dans une école de l'Ordre (le Foyer des Jongleurs dans la Combe du Gouffre, Cabed Angren au Lamedon, Dol Amroth, Pelargir), après une audition devant ses maîtres.

À la création : oui, pour un personnage du Rohan ou du Gondor qui a grandi dans une école de l'Ordre ou sur les routes avec l'un de ses Compagnons.

Ouvrage : aucun. Les écoles ont des bibliothèques, mais le métier s'apprend sur les planches.

Paliers : trois.

Palier I · Apprenti du Foyer

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines dans une école de l'Ordre.

Pré-requis : 3 Rangs dans une Compétence du groupe Artistique.

Compétence de Tradition : Acrobatie.
Bonus : +10 à deux Compétences du groupe Artistique, choisies à l'admission. C'est le « numéro » du personnage.
Savoir : le personnage connaît le répertoire des routes (les chansons, les contes et les pièces que l'on aime au Rohan et au Gondor) et les signes par lesquels les gens de l'Ordre se reconnaissent.

Privilège : le personnage trouve le gîte et le couvert dans les écoles de l'Ordre, et il peut se produire sous ses couleurs.

Palier II · Compagnon Jongleur

Coût : 20 PdD.

Formation : un examen devant les maîtres de l'école, puis six tâches fixées par le Maître Jongleur, que le personnage accomplit au cours de ses voyages.

Pré-requis : 20 Rangs dans l'une des deux Compétences de son numéro.

Compétence de Tradition : Tours de Passe-passe.
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : pour contrefaire la voix d'une personne qu'il a écoutée pendant une heure, le personnage ne subit qu'un modificateur de –10 en Imitation, au lieu de –30.
Savoir : après quelques minutes devant un public, le personnage sait sans lancer les dés ce qui le fera rire, ce qui l'émouvra et ce qui le fâchera.
Privilège : un Compagnon est reçu dans les halls et les maisons des seigneurs le soir où il joue. Dans chaque école de l'Ordre, il apprend les nouvelles et les rumeurs de la région.

Palier III · Maître du Cercle

Coût : 30 PdD.

Formation : être appelé au Cercle des Maîtres, après un coup d'éclat accompli pour l'Ordre.

Pré-requis : 30 Rangs dans l'une des deux Compétences de son numéro, et 15 Rangs en Tours de Passe-passe ou en Baratin.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Tous les regards : tant que le personnage se donne en spectacle, ceux qui le regardent n'ont droit à aucun Jet de Perception pour remarquer ce qui se passe ailleurs, à moins d'être eux-mêmes menacés.
Privilège : le personnage siège parmi les vingt-quatre Jongleurs du Cercle, qui se réunit les nuits sans lune. Les chemins cachés de l'Ordre à travers les Montagnes Blanches lui sont ouverts, et ses yeux dans les cours du Rohan et du Gondor voient pour lui.

> ***Note pour le MJ** : le Cercle des Maîtres est une société secrète. Ce palier n'est ouvert qu'à un personnage qui en a découvert l'existence et qui accepte d'en garder le secret.*

Lame du Lindon (T)

Privés jadis de la faveur des Valar, les Noldor ont appris à ne compter que sur leur propre pouvoir, et à le mettre dans leurs lames comme dans leurs ouvrages. Leurs maisons nobles entraînent encore leurs guerriers au Lindon, selon un art où le chant, le geste et le fer ne font qu'un.

Les Elfes partent, et les maisons sont moins nombreuses qu'autrefois. Celles qui restent reçoivent parfois un hôte venu d'un autre peuple, s'il sait leur langue et s'il a déjà fait ses preuves par les armes et par l'Art.

Cette Tradition s'adresse à tous ceux qui lancent des sorts et tiennent une arme : Guerriers-Mages, Rôdeurs, Aventuriers ou Bardes.

Accès : avoir été reçu comme hôte par une maison noble des Noldor, au Lindon.

À la création : non. Les maîtres du Lindon n'instruisent que des combattants déjà formés aux armes et à la magie.

Ouvrage : les livres d'armes d'une maison, en Quenya (lecture au rang 6). Ils enseignent le palier II seulement : le palier I s'apprend sur place, auprès des maîtres.

Paliers : trois.

Palier I · Hôte d'armes

Coût : 15 PdD.

Formation : une saison au Lindon, auprès des maîtres d'armes de la maison.

Pré-requis : Maniement d'Armes (un groupe d'armes de mêlée) 6 Rangs, Incantation de Sort (un sort) 6 Rangs ; Langage (Sindarin) parlé et lu au rang 5, Langage (Quenya) lu au rang 4.

Compétence de Tradition : Musique (Chant).
Savoir : le personnage reçoit le Talent Style de Focalisation (Chanté), sans en payer le coût (voir le chapitre 13.2.2 · Pratique de la magie – Les styles de focalisation).
Bonus : +10 en Musique (Chant) et en Concentration Mentale.
Savoir : une blessure n'interrompt plus l'incantation du personnage.
Privilège : le personnage est l'hôte de la maison. Il a sa place dans sa salle d'armes et à sa table.

Palier II · Lame chantante

Coût : 25 PdD.

Formation : 2 mois auprès des maîtres d'armes de la maison.

Pré-requis : Maniement d'Armes (le même groupe) 20 Rangs, Musique (Chant) 10 Rangs.

Compétence de Tradition : Concentration Mentale.
Savoir : le personnage reçoit le Talent Style de Focalisation (Gestuel), sans en payer le coût. Pour lui, la main qui tient son arme vaut une main libre.
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : la Pénalité d'Incantation de l'armure que porte le personnage est réduite de moitié.
Privilège : le personnage porte les couleurs de la maison. Il est reconnu des Elfes de Fondcombe et des Havres.

Palier III · Champion de la Maison

Coût : 35 PdD.

Formation : un haut fait accompli par le fer et par l'Art, reconnu par le seigneur de la maison.

Pré-requis : Maniement d'Armes (le même groupe) 40 Rangs, Musique (Chant) 20 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Le fer et le chant : une fois par round, un sort de 5 PP au plus, que le personnage lance sur lui-même ou sur son arme, est pour lui un sort instantané. Il le lance en plus de son action du round.
Privilège : la maison adopte le personnage comme l'un des siens, ce qu'elle n'accorde presque jamais hors des Noldor. Son nom est connu des Elfes dans toute la Terre du Milieu.

Maître du Savoir de Fondcombe (T)

La Maison d'Elrond garde la mémoire de trois Âges du monde. On y lit des livres qui n'existent nulle part ailleurs, et l'on y entend chanter des récits par ceux qui les ont vécus. Ce savoir n'est pas une magie, mais il arrive qu'il la surpasse : celui qui connaît le nom et l'histoire d'une chose sait déjà comment l'affronter.

Accès : avoir été reçu à Fondcombe et admis à étudier dans sa bibliothèque.

À la création : oui, pour un Elfe de Fondcombe ou pour un personnage qui y a été élevé.

Ouvrage : un recueil copié à Fondcombe, en Sindarin (lecture au rang 8). Il enseigne les paliers I et II.

Paliers : trois.

Palier I · Élève de la Maison d'Elrond

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines d'étude à Fondcombe.

Pré-requis : Connaissance Générale (Histoire) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Connaissance Ésotérique.
Bonus : +10 en Connaissance Générale (Histoire) et dans une Connaissance Ésotérique au choix.
Savoir : le personnage reconnaît sans lancer les dés la langue et l'écriture d'une inscription.
Difficulté réduite : après une journée de recherche dans la bibliothèque de Fondcombe, une manœuvre de Connaissance Générale ou de Connaissance Ésotérique est résolue un degré de difficulté plus bas.
Privilège : le personnage est reçu à Fondcombe, et il a accès à sa bibliothèque.

Palier II · Érudit d'Imladris

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois d'étude auprès des maîtres de la Maison.

Pré-requis : Connaissance Générale (Histoire) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Runes.
Bonus : porté à +15, et étendu à toutes les Connaissances Générales et Ésotériques.
Difficulté réduite : déchiffrer une inscription ancienne est résolu un degré de difficulté plus bas.
Savoir : devant un objet ancien, le personnage sait sans lancer les dés quel peuple l'a fait, et en quel Âge.
Privilège : le personnage peut interroger par lettre les maîtres de Fondcombe, et il en reçoit réponse.

Palier III · Maître du Savoir

Coût : 30 PdD.

Formation : une œuvre ou une découverte, reconnue par les Sages.

Pré-requis : Connaissance Générale (Histoire) 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Mémoire des Âges : pour le personnage, aucune question de Connaissance touchant aux Jours Anciens n'est d'une difficulté supérieure à Moyenne.
Privilège : le personnage est reçu en égal par les Sages, à Fondcombe, en Lórien, aux Havres Gris et à Minas Tirith.

Marin de Pelargir (T)

Pelargir est le plus ancien port du Gondor. Ses navires descendent l'Anduin jusqu'à la mer et longent les côtes du Belfalas à l'Andrast. Ses marins grimpent dans les gréements par tous les temps, et ses capitaines ramènent leur navire là où d'autres le perdraient.

Accès : avoir embarqué sur un navire de Pelargir et y avoir tenu sa place.

À la création : oui, pour un personnage né sur les quais de Pelargir.

Ouvrage : le routier d'un capitaine (livre des côtes, des vents et des marées), en Langage Commun (lecture au rang 6). Il enseigne le palier I seulement.

Paliers : trois.

Palier I · Matelot

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines à bord.

Pré-requis : Navigation 3 Rangs, Maîtrise des Cordes 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Navigation.
Bonus : +10 en Navigation, et +10 en Escalade et en Maîtrise des Cordes à bord d'un navire.
Savoir : le personnage connaît les ports, les pavillons et les amers de la côte du Gondor.
Privilège : le personnage embarque sur les navires de Pelargir contre son travail.

Palier II · Maître d'équipage

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de mer.

Pré-requis : Navigation 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Orientation.
Bonus : porté à +15.
Difficulté réduite : par gros temps, une manœuvre de Navigation est résolue un degré de difficulté plus bas.
Savoir : en mer, le personnage prévoit sans lancer les dés le temps de la journée.
Privilège : le personnage trouve un équipage et une cargaison dans tous les ports du Gondor.

Palier III · Capitaine de Pelargir

Coût : 30 PdD.

Formation : un navire ramené au port contre toute attente, reconnu par les capitaines de Pelargir.

Pré-requis : Navigation 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Maître des vents et des marées : pour le personnage, aucune manœuvre de Navigation n'est d'une difficulté supérieure à Difficile, même au cœur d'une tempête. Il ne se perd jamais en mer.
Privilège : le personnage est reconnu comme un capitaine à Pelargir, à Dol Amroth et aux Havres Gris.

Orfèvre du Gwaith-i-Mirdain (T)

Au Deuxième Âge, les Orfèvres de l'Eregion formaient le Gwaith-i-Mirdain, à la fois une guilde et une école, dont les ouvrages n'ont jamais été égalés. Ost-in-Edhil est tombée, mais l'art n'a pas péri avec elle : des maîtres ont gagné Fondcombe, d'autres la Lórien, d'autres encore une citadelle cachée au nord du Pays de Dun.

Au début du Quatrième Âge, les derniers d'entre eux se sont rassemblés dans les forges de Fondcombe, avec leurs outils, leurs creusets et les livres d'atelier de trois Âges. La Maison reste pleine de vie, mais eux prendront bientôt la route des Havres. Ils ne veulent pas emporter leur art, et pour la première fois ils acceptent des mortels pour élèves.

Chacun vient y chercher ce qui l'appelle : le Thaumaturge l'art de lier un pouvoir à un objet, le Mage le secret des gemmes, le forgeron des métaux qu'il n'a jamais vus, l'érudit le savoir de ceux qui ont connu Celebrimbor.

Accès : avoir été reçu à Fondcombe, avoir passé les épreuves des maîtres et obtenu l'accord de leur Conseil.

À la création : non. Les maîtres n'instruisent que ceux qu'ils ont éprouvés.

Ouvrage : les livres d'atelier du Gwaith-i-Mirdain, en Quenya (lecture au rang 8). Ils enseignent le palier I seulement : la suite demande les forges.

Paliers : trois.

Palier I · Apprenti des Forges

Coût : 15 PdD.

Formation : une saison aux forges de Fondcombe.

Pré-requis : Artisanat (Forgeron, Facteur d'Armes, Facteur d'Armures, Joailler ou Orfèvre) 6 Rangs.

Compétence de Tradition : Accord.
Bonus : +10 dans cet Artisanat et en Accord.
Savoir : le personnage reconnaît sans lancer les dés la matière d'un objet : métal, alliage, gemme née de la terre ou faite de main d'Elfe.
Difficulté réduite : aux forges de Fondcombe, une manœuvre d'Artisanat est résolue un degré de difficulté plus bas.
Privilège : le personnage porte la robe noire des apprentis. Il a accès aux forges de Fondcombe et aux livres d'atelier des maîtres.

Palier II · Porteur du Bracelet

Coût : 30 PdD.

Formation : une année aux forges, par séjours d'une saison au moins.

Pré-requis : Artisanat (le même) 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Cristaux Runiques.
Bonus : porté à +20.
Difficulté réduite : la manœuvre de Projection de Pouvoir qui scelle un enchantement permanent est résolue un degré de difficulté plus bas (voir le chapitre 13.3 · Enchantement des objets magiques).
Difficulté réduite : la manœuvre « Graver une Rune sur le Cristal » est résolue un degré de difficulté plus bas (voir le chapitre 13.5.3 · Cristaux Runiques).
Savoir – L'ouvrage à deux mains : un Objet de Base fabriqué sous les yeux du personnage par un autre Porteur du Bracelet compte, pour l'enchanter, comme s'il l'avait fabriqué lui-même.
Savoir : le personnage sait travailler l'Acier Elfique (voir le chapitre 09.2 · Matériaux Spéciaux & Magiques).
Privilège : le personnage reçoit le bracelet de mithril des Mirdain, gravé à son nom, un nom secret que seuls connaissent les siens, et un jeu d'outils des maîtres. Il puise dans les réserves de métaux et de gemmes des forges, dans la mesure que fixent les maîtres.

Palier III · Maître-Joaillier

Coût : 45 PdD.

Formation : un chef-d'œuvre, jugé par le Conseil des maîtres.

Pré-requis : Artisanat (le même) 40 Rangs, Accord 15 Rangs.

Bonus : porté à +30.
Capacité héroïque – L'ouvrage des Mirdain : le personnage atteint dès à présent le Niveau d'Expertise Exceptionnel de la Fabrication de Qualité, et il sait travailler le Mithril, l'Ithilnaur et le Laen. Pour l'enchantement permanent d'un objet qu'il a fabriqué lui-même, le nombre d'impressions requis est égal au Coût d'Imprégnation de Base, et non à son double.
Savoir : le personnage sait faire des gemmes. Un Cristal Runique gravé sur une gemme de sa main se recharge sans limite, comme sur une Pierre d'Étoile.
Privilège : au départ des maîtres, les clefs des forges lui sont confiées. Le personnage est reçu en égal par les maîtres artisans des Elfes, des Nains et de la Cour du Roi.

Rôdeur du Nord (T)

Les Dúnedain d'Arnor veillent en silence sur l'Eriador. Peu nombreux, toujours en chemin, ils connaissent chaque sentier, chaque ruine et chaque gué des terres sauvages du Nord. Leur savoir ne s'enseigne pas dans une école : il se transmet sur les chemins, d'un Rôdeur à celui qu'il a jugé digne de marcher avec lui.

Cette Tradition n'est pas réservée à la Profession de Rôdeur : un Guerrier, un Voleur ou un Mage qui a gagné la confiance des Dúnedain peut recevoir leur enseignement.

Accès : avoir gagné la confiance d'un Rôdeur du Nord qui accepte de transmettre son savoir.

À la création : oui, pour un personnage élevé parmi les Dúnedain du Nord ou recueilli par eux.

Ouvrage : le carnet de route d'un Rôdeur, en Sindarin (lecture au rang 6). Il enseigne le palier I seulement.

Paliers : trois.

Palier I · Compagnon des Dúnedain

Coût : 10 PdD.

Formation : 3 semaines sur les chemins, aux côtés d'un Rôdeur.

Pré-requis : Pistage 3 Rangs, Survie & Cueillette (forêt, plaines ou montagnes) 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Pistage.
Bonus : +10 en Pistage et en Survie & Cueillette, en Eriador.
Savoir : le personnage sait lire et laisser les signes que les Rôdeurs tracent sur les chemins.
Privilège : le personnage est un ami des Dúnedain. Il reçoit l'hospitalité des Rôdeurs et des leurs.

Palier II · Rôdeur éprouvé

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois de patrouille avec les Rôdeurs.

Pré-requis : Pistage 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Survie & Cueillette.
Bonus : porté à +15, dans toutes les terres sauvages.
Savoir : devant des traces d'Orques, de Trolls ou de Wargs, le personnage connaît sans lancer les dés leur nombre, leur avance et leur direction.
Difficulté réduite : en Eriador, la Rareté d'une Plante est comptée un cran plus bas pour les étapes d'information et de recherche (voir le chapitre 14 · Plantes & Poisons).
Privilège : le personnage a accès aux refuges des Rôdeurs.

Palier III · Gardien du Nord

Coût : 30 PdD.

Formation : un haut fait au service du Nord, reconnu par les capitaines des Dúnedain.

Pré-requis : Pistage 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Limier des terres sauvages : le personnage suit une piste à l'allure de Course, de nuit comme de jour, sans que l'allure ou l'obscurité n'augmente la difficulté de la manœuvre. Une piste vieille de moins d'une semaine ne lui demande aucun jet.
Savoir : le personnage connaît les anciennes routes, les ruines et les refuges de l'Arnor. L'athelas ne pousse que près des lieux où vécurent les Dúnedain : pour cette Plante, l'étape d'information est réussie sans lancer les dés.
Privilège : le personnage est reconnu comme un capitaine des Rôdeurs à Fondcombe, aux Havres Gris et à Minas Tirith. Il peut demander des nouvelles et de l'aide au réseau des Rôdeurs.

Silencieux de Pelargir (T)

Pelargir fut le port des Fidèles de Númenor, au temps où les Hommes du Roi les traquaient. Pour survivre, il leur fallut apprendre à cacher leurs pensées et à reconnaître les espions au premier regard. De ce temps est restée une confrérie fermée, qui se réunit encore dans les vieux quartiers du port.

Nul n'aime parler à celui qui lit dans son esprit, et ceux qui en ont le don sont craints partout. Les Silencieux se taisent donc sur ce qu'ils sont. Ils ne servent aucun seigneur : ils se protègent entre eux, et ils savent beaucoup de choses.

Cette Tradition n'est pas une magie, et elle n'est pas réservée aux Mentalistes, même s'ils y excellent.

Accès : ce sont les Silencieux qui choisissent. Le personnage a été approché par l'un d'eux, qui a reconnu son don.

À la création : oui, pour un personnage né à Pelargir, dont le don a été remarqué tôt.

Ouvrage : aucun. La confrérie n'écrit rien.

Paliers : trois.

Palier I · Écoutant

Coût : 10 PdD.

Formation : 4 semaines dans une maison des Silencieux.

Pré-requis : Concentration Mentale 3 Rangs, Perception 3 Rangs.

Compétence de Tradition : Connaissance de la Rue.
Bonus : +10 en Concentration Mentale, et +10 en Perception pour observer une personne.
Savoir : le personnage connaît les signes de reconnaissance des Silencieux, et leurs lieux de rendez-vous à Pelargir.
Privilège : le personnage trouve auprès des Silencieux un refuge sûr et les nouvelles du port.

Palier II · Scrutateur

Coût : 20 PdD.

Formation : 2 mois auprès d'un aîné de la confrérie.

Pré-requis : Concentration Mentale 20 Rangs.

Compétence de Tradition : Déguisement.
Bonus : porté à +15.
Savoir : après avoir observé quelqu'un pendant une minute, le personnage sait sans lancer les dés si cette personne ment.
Privilège : le personnage peut interroger la confrérie sur une personne ou sur une affaire de Pelargir et des ports du Sud.

Palier III · Maître du Silence

Coût : 30 PdD.

Formation : un secret dévoilé, ou gardé à grand prix, reconnu par les maîtres de la confrérie.

Pré-requis : Concentration Mentale 40 Rangs.

Bonus : porté à +25.
Capacité héroïque – Le regard de Númenor : quiconque soutient le regard du personnage subit un malus de –20 à ses Jets de Résistance de l'Esprit contre lui.
Privilège : le personnage est connu des rares maîtres de l'esprit de la Terre du Milieu, dans leurs tours secrètes. La confrérie entière répond à son appel.

Voyant des Pierres (T)

Les Rois d'Arnor avaient leurs Prophètes : vingt-sept gardiens des Pierres de Vision, qui passaient seize années à apprendre ce que les Palantíri laissent voir, et ce qu'ils taisent. Leur ordre s'est éteint avec le Royaume du Nord. Le Roi Elessar en a relevé la charge : un Grand Devin veille de nouveau sur les Pierres et sur les bibliothèques royales, et il instruit ceux qu'il en juge dignes.

Nul autre que le Devin ne regarde dans une Pierre. Ceux qu'il forme apprennent ce qui vient avant et après : lire les signes, savoir quelle question poser, peser une vision et dire ce qu'elle annonce sans lui faire dire davantage. Chacun vient y chercher ce qui l'appelle : le Mage des livres que nul n'a ouverts depuis mille ans, le Thaumaturge des objets d'un art perdu, le Mentaliste une discipline de l'esprit, le Barde les paroles des anciennes prophéties.

Accès : avoir été présenté au Grand Devin de la Cour Royale, qui choisit lui-même ceux qu'il instruit.

À la création : non. Le Devin n'instruit que ceux qui ont déjà fait leurs preuves au service du Royaume.

Ouvrage : les traités des Prophètes de Fornost, en Sindarin (lecture au rang 8). Ils enseignent les paliers I et II.

Paliers : trois.

Palier I · Lecteur des Signes

Coût : 15 PdD.

Formation : 3 mois dans une bibliothèque royale, sous la conduite du Devin.

Pré-requis : Divination 6 Rangs.

Compétence de Tradition : Concentration Mentale.
Bonus : +10 en Divination et en Connaissance Ésotérique.
Savoir : le personnage connaît l'histoire des sept Pierres de Vision, les lieux où elles furent gardées, et les prophéties conservées par les Rois, telles qu'elles furent dites.
Difficulté réduite : après une journée de recherche dans une bibliothèque royale, une manœuvre de Connaissance Générale ou de Connaissance Ésotérique est résolue un degré de difficulté plus bas.
Privilège : les bibliothèques royales lui sont ouvertes. Il peut soumettre une question au Devin, qui choisit d'y répondre ou non.

Palier II · Interprète des Visions

Coût : 30 PdD.

Formation : une année au service du Devin, par séjours d'un mois au moins.

Pré-requis : Divination 20 Rangs.

Bonus : porté à +20.
Difficulté réduite : en Divination, l'éloignement dans le temps de l'événement est compté un degré plus bas (une semaine devient une manœuvre Moyenne, un mois une manœuvre Difficile, et ainsi de suite).
Difficulté réduite : en Accord, le personnage ne subit pas le modificateur de −20 quand il ne connaît aucun des pouvoirs d'un objet.
Difficulté réduite : dans une bibliothèque royale, la manœuvre de Connaissance est désormais résolue deux degrés plus bas.
Savoir : devant une prophétie, un présage ou le récit d'un rêve, le personnage sait sans lancer les dés s'il s'agit d'une vision véritable ou d'une invention.
Privilège – Demander une vision : une fois par saison, le personnage peut demander au Devin de tourner une Pierre vers un lieu ou une personne qu'il nomme. Le Devin lui dit ce qu'il a vu : la Pierre montre ce qui est à cet instant, sans aucun son. Les réserves des bibliothèques royales lui sont ouvertes, et leurs scribes cherchent pour lui s'il leur écrit.

Palier III · Sage de la Cour Royale

Coût : 45 PdD.

Formation : une vision ou un conseil qui a pesé sur le sort du Royaume, reconnus par le Roi.

Pré-requis : Divination 40 Rangs, Concentration Mentale 15 Rangs.

Bonus : porté à +30.
Capacité héroïque – Vision véritable : quand le personnage réussit une manœuvre de Divination, il ne reçoit plus une simple réponse, favorable ou non : il voit une image de ce qui vient (un lieu, un visage, un objet, un geste), que le MJ lui décrit.
Privilège : le personnage peut demander une vision chaque fois qu'il en a besoin, et il se tient auprès du Devin quand celui-ci regarde, pour guider son regard. Le Roi l'écoute en son Conseil, et rien ne lui est fermé dans les bibliothèques du Royaume.

09 · Équipement & Monnaie



Un personnage débutant a besoin d'équipement. Pour acheter de l'équipement, il a besoin d'argent. Chaque personnage fait un jet (1D10 + 10) pour connaître le nombre de pièces d'or dont il dispose au départ. Il peut alors acheter l'équipement lui permettant de survivre et de pratiquer sa Profession.

La monnaie

Aucun système monétaire n'est clairement décrit dans les œuvres du Pr. Tolkien. Il semble que le troc et l'échange soient les bases du commerce au quotidien, mais il est difficile de penser qu'un royaume tel que le Gondor n'utilise pas de la monnaie pour payer la solde de ses troupes ou lever l'impôt… Il nous faut d'autre part fixer une valeur monétaire pour les objets que les aventuriers souhaitent acheter ou vendre. Nous allons donc partir des quelques bribes que nous avons pu trouver dans les écrits pour en tirer un système qui se veut avant tout fonctionnel, rapide et pratique, même si un poney n'y coûte pas 12 sous d'argent.

Les aventuriers auront donc surtout recours à la pièce d'or (po), nommée « couronne » en Gondor. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent (pa), aussi appelé « denier d'argent ». Chaque denier d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc), appelé « sou de cuivre » en Gondor. Il n'existe pas de pièces de platine ou de mithril, ces métaux sont bien trop précieux pour cet usage (même si les légendes disent que les Nains échangeaient de telles monnaies avec les Elfes au Second Age). Des systèmes monétaires proches existaient certainement dans l'ancien Arnor, les pièces sont probablement différentes chez les Nains (on peut les imaginer octogonales ou triangulaires) et les Elfes n'ont sans doute pas l'utilité de tout cela, sauf peut-être pour acheter du mithril.

Chaque culture utilise donc des pièces et des termes différents pour sa monnaie, mais nous dirons pour simplifier qu'il est tout à fait possible d'acheter un poney à Bree avec quelques pièces en argent du Gondor, quitte à se faire remarquer comme un étranger.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse donc un kilo.

Table – Valeur d'échange des différents types de pièces

Pièce	Nom commun	pc	pa	po
Pièce de cuivre (pc)	Sou *(sou de cuivre)*	1	1/10	1/100
Pièce d'argent (pa)	Denier *(denier d'argent)*	10	1	1/10
Pièce d'or (po)	Couronne	100	10	1

Échelle des valeurs

Le plus souvent, la richesse des habitants de la Terre du Milieu ne se calcule pas en pièces. Le prix de quelques produits de consommation courante est néanmoins détaillé ci-dessous pour comparaison.

Table – Produits de consommation courante

Prix	Article
1 pc	Une livre de blé
2 pc	Une livre de farine, ou un poulet
10 pc	Une livre de fer
50 pc	Une livre de tabac ou de cuivre
100 pc	Une livre de cannelle, ou une chèvre
200 pc	Une livre de gingembre ou de poivre, ou un mouton
300 pc	Un cochon
400 pc	Un mètre carré de lin
500 pc	Une livre d'argent ou de sel
1 000 pc	Un mètre carré de soie ou une vache
1 500 pc	Une livre de safran ou de clous de girofle, ou un bœuf
5 000 pc	Une livre d'or

Une livre = 500 g

La revente du butin

Les produits de consommation courante peuvent être échangés sans la moindre difficulté, le plus souvent sans qu'il soit nécessaire de les monnayer, un troc ou un échange sera le plus souvent proposé.

Par contre, les objets trouvés au cours des aventures sont plus difficiles à revendre : il faut trouver un acheteur, qu'il ait besoin de l'objet en question et qu'il ait les moyens d'en payer le prix. Les objets magiques sont encore une autre histoire, trouver un acheteur pouvant être une aventure à part entière.

L'Équipement

Matériel d'aventurier



Matériel d'aventurier

Table – Matériel d'aventurier

Article	Prix	Poids
Aiguille à coudre	50 pc	—
Bandoulière	50 pc	1 kg
Bélier portable	500 pc	10 kg
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bottes de cuir	50 pc	1 kg
Bougie	1 pc	—
Bouteille de vin en verre	10 pc	—
Cadenas		
Très simple	500 pc	500 g
Moyen	1 000 pc	500 g
Bon	4 000 pc	500 g
Excellent	10 000 pc	500 g
Chaîne, 3 m	300 pc	3 kg
Chevalière	500 pc	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	100 pc	500 g
Cloche	100 pc	—
Coffre, vide	200 pc	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	100 pc	5 kg
Corde en soie, 15 m	1 000 pc	2,5 kg
Couverture d'hiver	50 pc	1,5 kg
Craie, morceau	1 pc	—
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Encre, la fiole	800 pc	—
Étui à carte ou à parchemin	100 pc	250 g
Filet de pêche	400 pc	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	100 pc	50 g
Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg
Gants de cuir	30 pc	200 g
Grappin	100 pc	2 kg
Hameçon	5 pc	—
Huile, la flasque	10 pc	500 g
Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg
Lampe	10 pc	500 g
Lanterne à capote	700 pc	1 kg
Lanterne sourde	1 200 pc	1,5 kg
Marteau	50 pc	1 kg
Masse	100 pc	5 kg
Menottes	1 500 pc	1 kg
Menottes de qualité supérieure	5 000 pc	1 kg
Outre	100 pc	2 kg
Paillasse	10 pc	2,5 kg
Palan	500 pc	2,5 kg
Panier (vide)	10 pc	500 g
Papier, la feuille	40 pc	—

Article	Prix	Poids
Parchemin, la feuille	20 pc	—
Pelle	100 pc	4 kg
Perche, 3 m	20 pc	4 kg
Petit miroir en acier	1 000 pc	250 g
Pied-de-biche	100 pc	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pierre à feu et grattoir	100 pc	100 g
Pinceaux pour calligraphie	10 pc	100 g
Pioche de mineur	200 pc	5 kg
Piton	10 pc	250 g
Plume d'écriture	10 pc	—
Pot en fer	50 pc	5 kg
Raquettes de neige	100 pc	3 kg
Sac (vide)	10 pc	250 g
Sac à dos (vide)	200 pc	1 kg
Sac de couchage (épais)	500 pc	3 kg
Sac de couchage (léger)	100 pc	2 kg
Sacoche de ceinture	100 pc	0,5 kg
Savon, 1 livre	50 pc	500 g
Seau (vide)	50 pc	1 kg
Sifflet	80 pc	—
Tente	500 pc	5 kg
Toile goudronnée	800 pc	10 kg
Toile (le m²)	10 pc	1 kg
Tonneau (vide)	200 pc	15 kg
Tonnelet (vide)	100 pc	2 kg
Torche	1 pc	500 g

— Poids nul ou négligeable

Bélier portable : Le bélier portable confère un bonus de +10 au Jet de Force pour enfoncer une porte, et permet au personnage de se faire aider d'un compagnon, ce qui peut augmenter le bonus jusqu'à +20.
Bougie : Une bougie éclaire une zone de 1,50 mètre de rayon et brûle pendant 1 heure.
Cadenas : Plus un cadenas est de bonne qualité, plus il est fort logiquement difficile à crocheter. La difficulté de la manœuvre de Crochetage & Pièges en fonction de la qualité du cadenas est : Très simple = Très Facile (+40), Moyenne = Moyenne (+0), Bonne = Difficile (-20), Excellente = Très Difficile (-40).
Chaîne : Une chaîne standard peut être brisée en réussissant un Jet de Force (Fo) Très Difficile (-40). Le MJ peut décider qu'un Jet de Contorsions est plus approprié si la chaîne sert à maintenir le personnage captif.
Corde en chanvre : Une corde standard peut être cassée en réussissant une manœuvre de Force (Fo) de difficulté Moyenne (+0).
Corde en soie : Une corde en soie est plus résistante qu'une corde standard, elle peut être cassée en réussissant une manœuvre de Force (Fo) Difficile (-20). Elle confère un bonus de +10 aux tests de Maîtrise des Cordes.
Échelle, 3 mètres : Une échelle droite toute simple.
Encre : Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.
Fiole : Petite bouteille de verre ou de céramique, elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 3 cm de diamètre. Elle contient environ 30 centilitres de liquide, parfait pour une potion.
Flasque : Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.



Le classique grappin

Grappin : Lancer un grappin avec succès nécessite une manœuvre de Maîtrise des Cordes ou une manœuvre d'Agilité (Ag) au moins Difficile (-20).
Huile : L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile. Référez-vous aux règles appropriées dans le chapitre 11 · À l'Aventure !
Jarre : Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.
Lampe : Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main.
Lanterne à capote : Lanterne standard munie de vitres sur les côtés pouvant être portée d'une main. Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures.
Lanterne sourde : Lanterne pouvant être portée d'une main et dont dont on peut cacher la source lumineuse à l'aide d'un volet. Elle éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures.
Marteau : On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée.
Menottes et menottes de qualité supérieure : Les menottes permettent d'entraver une créature de taille Moyenne. Le prisonnier peut se libérer en réussissant une manœuvre de Contorsion Extrêmement Difficile (-60), ou Pure Folie (-80) dans le cas de menottes de qualité supérieure. Briser les menottes est possible, en réussissant une manœuvre de Force (Fo) Extrêmement Difficile (-60) ou Pure Folie (-80) dans le cas de menottes de qualité supérieure.
Pied-de-biche : Un pied-de-biche est l'outil idéal pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes et ainsi de suite. Il confère un modificateur de +10 à la manœuvre si elle est effectuée en Force et sans crainte de faire du bruit. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée.
Pierre à feu et grattoir : Équipement qui permet d'allumer un feu en trois minutes (principalement le temps de réunir les matériaux inflammables) dans des conditions d'utilisation normale et d'allumer une torche en une dizaine de secondes.



Livre rouge de la Marche de l'Ouest

Plume d'écriture : Une plume ou un bâtonnet en bois pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.
Raquettes de neige : Ces raquettes en bois et en peau s'attachent aux bottes et permettent de ne pas s'enfoncer dans la neige. La vitesse de déplacement sur la neige poudreuse s'en trouve grandement améliorée.
Sac à dos : Sac en cuir, équipé de bretelles et muni de plusieurs poches. Contenance : 15 kg.
Sac de couchage (épais) : Sac en toile, doublé avec des plumes d'oie ou de la laine de mouton, très chaud.
Sac de couchage (léger) : Sac de couchage en laine ou en toile sans doublure.
Tente : Longueur 2,4 m pour 1,5 m de largeur en grosse toile.
Toile goudronnée : Longueur 2,4 m pour 1,5 m de largeur souvent utilisé comme double toit, le traitement goudronné offre une parfaite étanchéité.
Torche : Une torche éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Elle brûle pendant 1 heure. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée.

Substances et objets spéciaux

Table – Substances et objets spéciaux

Article	Prix	Poids
Acide (flacon)	10 po	500 g

Les substances spéciales qui suivent peuvent être fabriquées à l'aide de la compétence Alchimie.

Acide : Référez-vous aux règles concernant les projectiles considérés comme des grenades dans le chapitre 11 · À l'Aventure !

Matériel pour spécialistes



Matériel pour spécialistes

Table – Matériel pour spécialistes

Article	Prix	Poids
Balance	2 po	500 g
Cadran solaire	1 po	2 kg
Clepsydre	1 000 po	100 kg
Instrument de musique courant	5 po	1,5 kg
Instrument de musique de maître	100 po	1,5 kg
Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg
Longue-vue	100 po	500 g
Loupe	100 po	—
Marmite	1 po	2 kg
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg
Matériel de cuisine	2 po	3 kg
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg
Outils de Maître des Runes	200 po	1 kg
Papier Runique (10 feuilles de Papier)	8 po	—
Papier Runique (10 feuilles de Parchemin)	10 po	—
Papier Runique (10 feuilles de Vélin)	15 po	—
Sablier	25 po	500 g
Trousse de déguisement	50 po	4 kg
Trousse de premiers secours	50 po	500 g

— Poids nul ou négligeable

Balance : Cette balance confère un bonus de +10 aux manœuvres d'Estimation si l'on s'en sert pour déterminer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids, comme c'est le cas pour les métaux précieux.
Clepsydre : Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps.
Grimoire (vierge) : Le livre contient 100 pages de parchemin.
Instrument de musique de maître : Les instruments de maître confèrent un bonus de +10 aux manœuvres de Musique (Instrument).
Laboratoire d'alchimie : Étudié pour être transportable, il ne confère aucun bonus aux manœuvres d'Alchimie, mais permet juste à l'Alchimiste de pratiquer son art en voyage.
Longue-vue : La longue-vue possède un pouvoir grossissant de deux fois.



Loupe

Loupe : Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'une action complexe pour réussir à allumer quelques brindilles). Elle confère un bonus de +10 aux manœuvres d'Estimation lorsque l'on s'intéresse aux objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.
Marmite : Ustensile de taille moyenne, quelque fois utilisé pour la magie, permet surtout de faire mijoter de bonnes choses à manger. Le MJ peut décider de rajouter un bonus de +10 aux manœuvres d'Artisanat (Cuisinier) suivant les circonstances, non cumulatif avec l'utilisation d'autres ustensiles. Contient 8 litres.
Matériel d'escalade : Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +10 aux manœuvres d'Escalade.
Matériel de cuisine (petit) : Petit ensemble d'ustensiles de cuisine comprenant couteau, petite broche, deux petits trépieds pour la broche, une écuelle, un gobelet, une outre. Le MJ peut décider de rajouter un bonus de +10 aux manœuvres d'Artisanat (Cuisinier) suivant les circonstances, non cumulatif avec l'utilisation d'autres ustensiles.
Outils d'artisan : Ces outils sont conçus pour un type d'artisanat bien précis (à déterminer). Sans eux, le personnage doit utiliser des outils improvisés, ce qui lui impose un malus de –10 à ses manœuvres d'Artisanat (ou l'empêche purement et simplement de se servir de sa compétence).
Outils de maître artisan : Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de +10 aux manœuvres effectuées.
Outils de Maître des Runes : Ce jeu d'outils très spécifiques inclue un stylet spécial, une loupe et un trépied pour tenir les Cristaux Runiques. Ces outils sont extrêmement particuliers, et ne peuvent être trouvés que dans les grandes villes, ou les endroits dans lesquels on trouve de nombreux mages, pour un coût de 100 à 200 po. Le stylet représente la quasi-totalité du montant, et peut être utilisé pour graver plusieurs centaines de Runes.
Outils de cambrioleur : Ces outils sont indispensables pour utiliser la compétence de Crochetage & Pièges. Sans ces outils, il faut improviser, ce qui impose un malus de -10 aux manœuvres de Crochetage & Pièges.



Un bon ouvrier possède de bons outils

Outils de cambrioleur de qualité supérieure : Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de +10 aux manœuvres de Crochetage & Pièges.

Papier Runique : Voir le chapitre 13.4 · Magie Runique.
Sablier : Objet en verre qui laisse s'écouler du sable et permet de compter approximativement le temps. Il en existe de plusieurs durées.
Trousse de déguisement : Ces objets idéalement préparés confèrent un bonus de +10 aux manœuvres de Déguisement. Une trousse permet environ 10 utilisations avant de devoir être réapprovisionnée.
Trousse de premiers secours : Ces outils idéaux confèrent un bonus de +10 aux manœuvres de Soins. Les produits d'une trousse de premiers secours permettent 10 utilisations seulement.

Habillement



Habillement

Table – Habillement

Article	Prix	Poids
Costume d'artiste	3 po	2 kg
Habit d'érudit	5 po	3 kg
Habit de cour	30 po	3 kg
Habit de moine	5 po	1 kg
Habit de noble	75 po	5 kg
Tenue d'artisan	1 po	2 kg
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg
Tenue polaire	8 po	3,5 kg
Toilette royale	200 po	7,5 kg

Costume d'artiste : Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détaler à toutes jambes si le public réagit mal.
Habit d'érudit : Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).
Habit de cour : Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de –20 sur les Jets de Présence pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura la plupart du temps l'air d'un parvenu.
Habit de moine : Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.
Habit de noble : Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Suivant la mode locale, gemmes, paillettes de métaux précieux, broderies d'or ou d'argent peuvent être tissés dans les étoffes les plus coûteuses. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder des accessoires tels qu'une chevalière (voir Matériel d'aventurier, ci-dessus) ou des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 20 po).

Tenue d'artisan : Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.



Chacun choisit ses accessoires...

Tenue d'explorateur : Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles suivant la région (écharpe, chapeau à large bord, etc.)
Tenue de voyage : Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet), cape ou manteau à capuche.
Tenue polaire : Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de +10 aux jets de Résistance liés à un froid naturel particulièrement intense.
Toilette royale : Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

Nourriture, boisson et hébergement



Nourriture, boisson et hébergement

Table – Nourriture, boisson et hébergement

Article	Prix	Poids
Bain	10 pc	—
Beurre (motte)	5 pc	500 g
Banquet (par convive)	1 000 pc	—
Bière		
La chope	4 pc	500 g
Le litre	7 pc	1 kg
Cervoise (la chope)	8 pc	500 g
Cidre (la carafe)	5 pc	1 kg
Eau de vie (le flacon)	50 pc	500 g
Épices		
Communes	40 pc	100 g
Rares	200 pc	100 g
Exotiques (Harad, etc.)	3 000 pc	100 g
Herbes aromatiques locales	20 pc	100 g
Fromage, la portion	10 pc	250 g
Herbe à pipe	10 pc	100 g
Pain		
La miche	2 pc	250 g
Grand Pain	30 pc	4 kg
Pain de route	50 pc	4 kg
Rations		
Ration sèche	50 pc	4 kg
Ration de piste	150 pc	2 kg
Repas (par jour)‡		
Assiette de soupe	2 pc	—
Qualité médiocre	10 pc	—
Qualité convenable	30 pc	—
Bonne qualité	50 pc	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
Qualité médiocre	20 pc	—
Qualité convenable	50 pc	—
Bonne qualité	200 pc	—
Viande, la portion	30 pc	500 g
Vin		
De table (le pichet)	20 pc	3 kg
Ordinaire (l'outre)	50 pc	3 kg
Bon cru (la bouteille)	1 000 pc	750 g

— Poids nul ou négligeable



Une chopine avant une petite aventure...

Auberge : Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de l'âtre éteint. Une prestation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assorti du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.
Repas : Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet, de carottes et de bière ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être composé de : pain, venaisons, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.
Pain de route : Pain qui résiste à l'assèchement de la mie durant plus d'une semaine.
Ration sèche : Rations sèches ne contenant que des produits basiques et pouvant être conservées un mois (de quoi se nourrir pendant une semaine).
Ration de piste : Rations emballées pour résister aux intempéries et pouvant être conservées plusieurs mois (de quoi se nourrir pendant une semaine).

Montures et harnachements



Montures et harnachements

Table – Montures et harnachements

Article	Prix	Poids
Âne ou mulet	8 po	—
Barde		
Créature de taille moyenne	x2	x1
Créature de grande taille	x4	x2
Cheval		
Destrier léger	150 po	—
Destrier lourd	400 po	—
Cheval léger	75 po	—
Cheval lourd	200 po	—
Poney	30 po	—
Poney de guerre	100 po	—
Chien de garde	25 po	—
Écurie (pour une journée)	5 pc	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Nourriture pour animaux (par jour)	1 pc	5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg

— Poids nul, négligeable ou non applicable

Âne ou mulet : Peu craintif, l'âne a le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, il accepte de pénétrer dans les souterrains et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir.
Cheval : Le cheval est parfait pour les elfes et les humains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux nains et hobbits. Destriers et poneys de guerre ne rechignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux non entraînés sont difficiles à contrôler dans une telle situation.



Selle

Écurie : Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.
Nourriture pour animaux : Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour.
Selle d'équitation : Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.

Selle de bât : Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture.
Selle de guerre : La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de +10 aux manœuvres d'Équitation.

Moyens de transport



Moyens de transport

Table : Moyens de transport

Article	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Bateau à fond plat	3 000 po	—
Carriole	100 po	300 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Navire de haute mer	10 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Vaisseau de guerre	25 000 po	—

— Poids nul, négligeable ou non applicable

Barque : Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille Moyenne. Elle se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.



Une barque halée sur les rives de l'Anduin

Bateau à fond plat : Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.
Carriole : Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.
Chariot : Ce véhicule ouvert à quatre roues est conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.
Charrette : Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.
Navire de haute mer : Ce bateau de grande taille est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 20 et 30 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heure.
Traîneau : Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.
Vaisseau de guerre : Ce bâtiment de plus de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires pour nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

Services



Services

Table – Services

Service	Prix
Bibliothèque	10 pc par jour
Courtisane	1 000 pc par nuit
Guide en ville	20 pc par jour
Lessive	5 pc par panier
Ménestrel	500 pc par soirée
Messager en ville	5 pc par message
Pleureuse	5 pc par veillée
Porte-flambeau	30 pc par nuit
Prostituée	10 pc par passe
Prostituée de luxe	300 pc par nuit
Scribe	10 pc par page
Diligence	3 pc par km
Droit de passage	1 pc
Employé qualifié	30 pc par jour
Employé non qualifié	10 pc par jour
Messager	2 pc par km
Traversée en bateau	10 pc par km

La meilleure solution à un problème est parfois d'engager quelqu'un d'autre pour le résoudre.

Bibliothèque : Prix d'accès à une bibliothèque publique à la journée.
Courtisane : Pour une nuit (ne comprends pas les sorties, les bijoux et autres cadeaux).
Diligence : Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'une diligence qui transporte des personnes et une cargaison légère entre deux villes. À l'intérieur des cités, une calèche peut vous emmener à peu près n'importe où pour une pièce de cuivre.
Droit de passage ou d'entrée : Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).
Employé qualifié : Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour des mercenaires, des maçons, des artisans, des scribes, des conducteurs d'attelages et d'autres fonctions nécessitant une compétence. Cette valeur est un salaire minimum, certains employés se font payer beaucoup plus.
Employé non qualifié : Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour un manœuvre, un portier, un cuisinier, une femme de chambre ou pour un autre travail laborieux.
Guide en ville : Pour une journée.



Le marché de Bourg-du-Lac

Lessive : Pour un panier de 10 kg de linge.
Ménestrel : Pour une représentation d'une heure environ.

Messager : Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toute façon se rendre au lieu où il faut porter le message, il peut éventuellement demander deux fois moins.
Messager en ville : Pour 1 message livré dans l'heure dans l'enceinte de la ville.
Pleureuse : Par veillée funèbre.
Porte-flambeau : Pour une nuit. Prévoir des pauses syndicales.
Prostituée : Pour un petit moment.
Prostituée de luxe : Pour une nuit.
Scribe : Pour une feuille de texte sur papier simple, encre comprise.
Traversée en bateau : La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison. Le prix indiqué doit être doublé pour les créatures de grande taille, ainsi que pour les créatures qu'il est pour une raison ou une autre difficile de faire monter sur un bateau. Pour se rendre à un endroit dangereux, méconnu oufort lointain demande un arrangement spécifique et beaucoup d'or.

09.1 · Armes & Armures



Les armes

Le chapitre 12 · Combat indique quelle est la table de combat à utiliser avec chaque arme. La Compétence de Maniement d'Armes () précise à quel Groupe appartient l'arme.

Table – Armes

Arme	Poids	Prix	Temps de Fabrication
Arbalète de poing	1,5 kg	75 po	16 jours
Arbalète légère	3 kg	35 po	7 jours
Arbalète lourde	5 kg	50 po	16 jours
Arc composite court	2 kg	70 po	14 jours
Arc composite long	3 kg	100 po	18 jours
Arc court	1,5 kg	30 po	7 jours
Arc d'Acier Númenóréen†	2 kg	150 po	25 jours
Arc long	2 kg	75 po	9 jours
Armes d'hast	5-10 kg	20-100 po	2-8 jours
Bâton de combat	3 kg	1 po	1 jour
Bolas	2 kg	5 po	1 jour
Boomerang	0,3 kg	1 po	12 heures
Ceste	0,5 kg	1 po	12 heures
Chat-à-neuf-queues	2 kg	10 po	1 jour
Cimeterre	2 kg	15 po	3 jours
Cimeterre orque	2 kg	15 po	1 jour
Cimeterre Uruk-haï	2 kg	15 po	2 jours
Cormal	1 kg	25 po	3 jours
Couteau (Lancé)	—	—	1 jour
Couteau (Mêlée)	0,2 kg	1 po	1 jour
Coutelas	0,5 kg	2 po	2 jours
Crochet	0,3 kg	1 po	12 heures
Cuilith†	2 kg	200 po	20 jours
Dague (Lancé)	—	—	—
Dague (Mêlée)	0,4 kg	2 po	1 jour
Dague de parade / Saï	0,4 kg	2 po	2 jours
Dir-mac†	1 kg	25 po	10 jours
Épée à 2 mains	5 kg	45 po	5 jours
Épée bâtarde (1m)	4 kg	35 po	4 jours
Épée bâtarde (2m)	—	—	—
Épée courte	2 kg	10 po	2 jours
Épée large	2,5 kg	12 po	3 jours
Épée longue	3,5 kg	15 po	4 jours
Épée orque	4,5 kg	10 po	1 jour
Épieu / Javelot (Lancé)	—	—	—
Épieu / Javelot (Mêlée)	3 kg	2 po	1 jour
Erincu'†	2 kg	150 po	20 jours
Étoile du matin / Morgenstern	5 kg	8 po	3 jours
Farit-hivago†	2,5 kg	25 po	12 jours
Fauchon / Falchion	2,5 kg	10 po	3 jours
Faucille	2 kg	1 po	1 jour
Filet de gladiateur	2 kg	20 po	7 jours
Fléau	5 kg	15 po	5 jours
Fléchette	0,1 kg	2 po	12 heures
Fouet	1 kg	2 po	3 jours
Fronde	0,5 kg	1 po	12 heures
Gir-mahta†	4 kg	50 po	16 jours

Arme	Poids	Prix	Temps de Fabrication
Gourdin	3 kg	0,5 po	6 heures
Hache de batailles	6 kg	40 po	3 jours
Hache de guerre	4 kg	10 po	2 jours
Hachette / Hache de Jet (Lancé)	—	—	—
Hachette / Hache de Jet (Mêlée)	1,5 kg	5 po	1 jour
Hachoir orque	4 kg	1 po	1 jour
Harpon (Lancé)	—	—	—
Harpon (Mêlée)	4 kg	5 po	1 jour
Jo	3 kg	1 po	2 jours
Kolran	0,5 kg	10 po	1 jour
Lance / Lance de joute	7,5 kg	20 po	4 jours
Lasso	0,5 kg	0,5 po	1 heure
Mahta-mac†	3 kg	50 po	16 jours
Main-Gauche	0,4 kg	5 po	2 jours
Marteau à 2 mains / Maul	8 kg	18 po	3 jours
Marteau de guerre / Épieu de guerre	5 kg	12 po	2 jours
Masse d'arme	2 kg	5 po	2 jours
Masse de cavalier	4 kg	10 po	2 jours
Matraque	1 kg	0,5 po	1 heure
Pic de cavalier	3 kg	7 po	2 jours
Rapière	1,5 kg	20 po	5 jours
Sabre	2 kg	12 po	2 jours
Sarbacane	0,5 kg	0,5 po	6 heures
Stylet	0,2 kg	1 po	1 jour
Ti-kiri	0,5 kg	5 po	3 jours
Trident	5 kg	15 po	2 jours
Turya-raka†	1 kg	25 po	2 jours

(†) Même si un prix est donné, ces armes ne peuvent être achetées n'importe où. Ceux qui les fabriquent ne sont pas toujours très enclins à laisser des personnes d'autres cultures / races les utiliser.

> ***Nota bene*** *: Pour les armes ne se trouvant pas dans ce tableau, trouver un équivalent au plus proche. Les armes « orientales » ont été supprimées, mais leurs équivalents sont faciles à déterminer : le katana est similaire à l'épée bâtarde, le tanto à la dague, etc. Libre à chaque MJ de trouver la correspondance qui lui convient, ou de créer des armes additionnelles en suivant les bases trouvées ici.*

Arbalète de poing - Cette petite arbalète meurtrière est une arme de poing, de moins de 30 cm de long. Elle est plus facile à cacher que l'arbalète légère et son utilisation est considérée comme immorale dans les sociétés civilisées. Les arbalètes de poing possèdent un mécanisme de rechargement inséré dans l'arbrier en métal. Les traits tirés par ce type d'arbalètes sont plus courts que les traits normaux.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arbalètes	Taille : Petite	Groupe : Arbalètes
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–05		
Portée max : 80 m	Incr. portée : 8 m	À bout portant : 2 à 4 m (+20)	
Poids : 1,5 kg	Prix : 75 po		



Arbalète légère

Arbalète légère : Une arbalète est un arc monté en forme de croix sur un fût en bois ou en métal, appelé arbrier. L'arc est fait en général en bois de frêne ou d'if. L'arbalète tire un carreau (aussi nommé trait). Les arbalètes légères sont chargées en tirant la corde en arrière jusqu'à ce qu'elle se bloque sur un ergot fixé sur l'arbrier. La force d'un homme est suffisante pour tirer l'arc jusqu'à la position de blocage.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arbalètes	Taille : Moyenne	Groupe : Arbalètes
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–03		
Portée max : 150 m	Incr. portée : 15 m	À bout portant : 2 à 8 m (+25)	
Poids : 3 kg	Prix : 35 po		

Arbalète lourde : Les arbalètes lourdes sont chargées en tirant la corde en arrière jusqu'à ce qu'elle se bloque sur un ergot fixé sur l'arbrier. La tension demandée par une arbalète lourde est telle qu'elle nécessite une aide mécanique pour tendre l'arc en métal. Le plus efficace de ces moyens est le « tour », une série de poulies avec une manivelle à poignée ajustées sur le corps de l'arbalète.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arbalètes	Taille : Moyenne	Groupe : Arbalètes
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–05		
Portée max : 200 m	Incr. portée : 20 m	À bout portant : 2 à 10 m (+35)	
Poids : 5 kg	Prix : 50 po		

Arc composite court : L'arc composite court est un arc dont les tiges sont faites de plusieurs matériaux. Cela augmente la flexibilité, et de fait, la portée, comparé à un arc normal. Le second matériau peut être un second type de bois, de l'os, du tendon ou du métal. Les différents matériaux sont en général collés ensemble. La tige d'un arc composite court mesure entre 1,30 m et 1,60 m. Il peut tirer des flèches légères.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Moyenne	Groupe : Arcs
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–04		
Portée max : 150 m	Incr. portée : 15 m	À bout portant : 2 à 8 m (+25)	
Poids : 2 kg	Prix : 70 po		



Arc composite long

Arc composite long : L'arc composite long est un arc dont les tiges sont faites de plusieurs matériaux. Cela augmente la flexibilité, et de fait, la portée, comparé à un arc normal. Le second matériau peut être un second type de bois, de l'os, du tendon ou du métal. Les différents matériaux sont en général collés ensemble. La tige d'un arc composite long mesure entre 1,80 m et 1,95 m. Il peut tirer des flèches légères et des flèches lourdes.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Grande	Groupe : Arcs
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Portée max : 200 m	Incr. portée : 20 m	À bout portant : 2 à 8 m (+25)	
Poids : 3 kg	Prix : 100 po		

Arc court : La tige d'un arc court mesure entre 1,30 m et 1,60 m. Il peut être utilisé à cheval et peut tirer des flèches légères.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Moyenne	Groupe : Arcs
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–04		
Portée max : 100 m	Incr. portée : 10 m	À bout portant : 5 m (+20)	
Poids : 1,5 kg	Prix : 30 po		

Arc d'Acier Númenóréen† : Comme décrit dans les Contes Inachevés, les Númenóréens utilisaient un arc spécial en acier, composé de multiples enveloppes de métal et de bois. On pourrait penser qu'il s'agissait d'une sorte d'arbalète, mais cette arme de grande puissance possédait bien la forme d'un arc long. Cet Arc d'Acier demandait une force exceptionnelle pour être tiré, diminuant son rythme de tir, mais augmentant énormément l'impact. Ceci n'était rendu possible que par la grande force naturellement possédée par les Dúnedain. Cet arc produisait lors de son tir un son sourd très particulier, qui devint un synonyme de terreur pour leurs ennemis.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Grande	Groupe : Arcs
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Portée max : 300 m	Incr. portée : 30 m	À bout portant : 2 à 12 m (+25)	
Poids : 3 kg	Prix : 100 po		

Arc long : L'arc long est semblable à l'arc court, sauf pour la tige, qui mesure entre 1,80 m et 1,95 m. Il possède une meilleure portée que l'arc court et il peut tirer des flèches légères et des flèches lourdes.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Grande	Groupe : Arcs
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–05		
Portée max : 100 m	Incr. portée : 10 m	À bout portant : 5 m (+20)	
Poids : 2 kg	Prix : 75 po		



Armes d'hast

Armes d'hast : Appelées aussi armes à hampes, les armes d'hast sont définies comme des armes sur manches — des armes tranchantes montées sur un long manche brandi à deux mains. Les armes d'hast sont faciles à faire et sont souvent utilisées par les paysans et les fantassins ordinaires. Une arme d'hast fournit une longue portée à celui qui la brandit, sans qu'il soit exposé aux coups d'une épée. Installer des armes d'hast pour recevoir une charge donne à ceux qui les maintiennent un grand avantage. En termes de jeu, les différentes armes d'hast sont traitées comme un ensemble aux propriétés uniques.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Hast	Taille : Grande	Groupe : Armes d'Hast
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–06		
Poids : 5–10 kg	Prix : 20-100 po		

Bâton de combat : Parmi les plus simples et les plus humbles des armes à hampe, le bâton est une tige de bois qui mesure entre 1,80 m et 2,70 m. Les bâtons de haute qualité sont faits en chêne robuste et sont ferrés de métal aux deux extrémités. Le bâton doit être manié avec les deux mains. Cette arme contondante sert normalement plus à assommer un adversaire qu'à le tuer.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 2m	Taille : Moyenne	Groupe : Grands Bâtons
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–03		
Poids : 3 kg	Prix : 1 po		

Bolas : Les bolas sont des projectiles d'origine ancestrale. Ils sont toujours utilisés par les tribus arctiques et par les sauvages qui résident dans les pays du Harad Lointain. La principale fonction des bolas est de fournir au chasseur une bonne arme de jet qui attrapera la proie sans qu'elle s'y attende et qui l'enchevêtrera, rendant toute fuite impossible. Les bolas ne sont au fond qu'une ou plusieurs lanières de cuir avec des poids attachés aux extrémités. Les bolas peuvent avoir deux, trois, quatre, six ou dix poids faits de pierre, d'ivoire ou d'os de morse. Le lanceur fait tourner les bolas par-dessus sa tête et les relâche. Chaque lanière d'un bola mesure environ 75 cm de long et chaque poids fait environ 5 cm de diamètre.

Type : Projectile	Table d'attaque : Filets/Lassos	Taille : Moyenne	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–07		
Portée max : 120 m	Incr. portée : 12 m	À bout portant : —	
Poids : 2 kg	Prix : 5 po		

Boomerang : Le boomerang serait dérivé d'une arme de jet ancienne, dont la forme aérodynamique et la mise en rotation permettent d'accroître la portée (jusqu'à 150 mètres). Le boomerang de guerre mesure jusqu'à 60 cm de long et pèse environ 250 grammes. Certaines tribus de l'Harad Lointain utiliseraient des versions de cette arme possédant des bords tranchants.

Type : Projectile	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Petite	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–04		
Portée max : 100 m	Incr. portée : 10 m	À bout portant : —	
Poids : 0,3 kg	Prix : 1 po		

Ceste : Le ceste est un gant de cuir ou de métal qui possède des arêtes pointues et acérées au dos de la main et entre les articulations. Certaines formes de ceste sont remplies de plomb ou d'une autre garniture, pour donner plus de force au coup de poing. Lors d'une bagarre, les attaques portées avec le ceste remplacent celles portées avec les poings.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Petite	Groupe : Pugilat
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–02		
Poids : 0,5 kg	Prix : 1 po		

Chat-à-neuf-queues : Le chat-à-neuf-queues est un fouet court composé de plusieurs queues ou lanières de cuir. Chaque lanière est pourvue de barbelés métalliques, de verre brisé ou d'autres fragments acérés, qui sont attachés sur la longueur. Il ne s'agit pas d'une véritable arme, mais plutôt d'un moyen d'infliger une grande douleur.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Filets/Lassos	Taille : Moyenne	Groupe : Chaînes
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–07		
Poids : 2 kg	Prix : 10 po		



Cimeterre

Cimeterre : Cette épée est une longue lame incurvée à un seul tranchant surtout destinée aux cavaliers. La garde du cimeterre fournit à son utilisateur les mêmes capacités de parade que la rapière. C'est une arme répandue dans la cavalerie légère. Les Orientaux et les Gens des Chariots sont de grands amateurs et de vrais spécialistes du cimeterre.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–03		
Poids : 2 kg	Prix : 15 po		

Cimeterre Orque : Les cimeterres sont les armes préférées des Orques. Comme toutes leurs armes, les cimeterres qu'ils fabriquent sont primitifs et de piètre qualité. Manipulés avec force, ils sont néanmoins dévastateurs en combat. Par rapport à une épée longue classique, les cimeterres sont plus lourds et moins tranchants, bien que parfois ornementés de trophées divers pris sur le cadavre des ennemis : cheveux, dents, etc.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–03		
Poids : 2 kg	Prix : 15 po		



Cimeterre Uruk-haï

Cimeterre Uruk-haï : Les cimeterres des Uruk-haï sont composés d'une simple lame large et plate avec une sorte de pique sur le dessus. Cette pique permet d'arracher une arme ou de déchirer la chair en revers, voire de frapper en perçant. Comme toutes les armes des Orques, ces cimeterres sont primitifs et de piètre qualité. Manipulés avec force, ils sont néanmoins dévastateurs en combat. Par rapport à une épée longue classique, les cimeterres sont plus lourds et moins tranchants, bien que parfois ornementés de trophées divers pris sur le cadavre des ennemis : cheveux, dents, etc.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 2m	Taille : Grande	Groupe : Grandes Lames
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Poids : 2 kg	Prix : 15 po		



Cormal

Cormal : Cette arme se jette comme un disque. Elle est composée d'un anneau d'acier plat dont le côté extérieur est aiguisé ; la personne en porte généralement plusieurs sur elle. Cette arme est surtout utilisée en Orient Extrême.

Type : Projectile	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–05		
Portée max : 50 m	Incr. portée : 5 m	À bout portant : —	
Poids : 1 kg	Prix : 25 po		

Couteau : Un couteau possède une lame pointue à un seul tranchant et un manche monté de façon asymétrique à la lame. C'est une arme ancienne, déjà utilisée par les tribus primitives. Les couteaux en os ne sont rien de plus qu'un morceau d'os aiguisé, le plus souvent orné de la même manière que les dagues. Comme les autres armes en os, les couteaux en os sont susceptibles de se fracasser. Dans les civilisations primitives, les couteaux sont utilisés comme outils à tout faire sur les terrains de chasse et comme instrument de sacrifice. Ils sont rangés dans leur propre gaine ou dans le fourreau d'une arme plus grande, tel que celui d'une épée, formant un ensemble particulier. Historiquement, les manches de couteau font montre de plusieurs variétés de matériaux et d'artisanat. Les manches de couteau peuvent être moulés en argent, incrustés de nacre, en porcelaine, en ivoire ou en os sculpté, ou encore plaqués d'argent fin.

Couteau lancé			
Type : Projectile	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Petite	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–02		
Portée max : 20 m	Incr. portée : 2 m	À bout portant : —	
Poids : —	Prix : —		

Couteau mêlée			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Petite	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–02		
Poids : 0,2 kg	Prix : 1 po		

Coutelas : Le coutelas possède les qualités à la fois de la dague et du couteau. Le coutelas possède deux globes ronds et symétriques à la base de la poignée, à l'endroit où la poignée est en contact avec la lame. La poignée elle-même émerge entre les boules et est évasée en son sommet. La lame est souvent faite à partir d'une grande écharde de lame d'épée. Le coutelas est une arme rainurée à un seul tranchant, effilée derrière la pointe.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Grande	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–02		
Poids : 0,5 kg	Prix : 2 po		

Crochet : Le crochet est en fait un outil utilisé par les marins pour prendre et ramener le poisson à bord. On en trouve en grand nombre sur les bateaux de pèche, permettant à l'aventurier désarmé d'avoir une arme en dernier recours. Le crochet est formé d'un croc de métal avec une barre transversale en bois ou en métal à sa base. En tant qu'outil à une main, le crochet dépasse entre le majeur et l'annulaire. Certains marins qui ont perdu une main ont une coupe avec un crochet attaché au moignon, les assurant d'être toujours armés.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Pointes	Taille : Petite	Groupe : Pugilat
Mod. BO : -20	Maladresse : 01–04		
Poids : 0,3 kg	Prix : 1 po		



Cuilith

Cuilith : « L'Arc de Cendres » est le fameux arc long des Elfes, plus tard perfectionné en Lórien par les Galadrim, aidés par les grands maîtres Noldor et Sindar. C'est l'arme de jet suprême des elfes, presque comparable à l'arc d'acier des Númenóréens en termes de portée. Le Cuilith, comme son cousin l'Erincu', partage le savoir faire elfique lui permettant de transmettre une partie de la force du tireur à l'impact. L'arc offert à Legolas en Lórien est un Cuilith.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Grande	Groupe : Arcs
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Portée max : 280 m	Incr. portée : 28 m	À bout portant : 2 à 12 m (+25)	
Poids : 3 kg	Prix : 100 po		

Dague : La dague typique possède une lame pointue, en général à deux tranchants, contrairement au couteau, qui n'a qu'un seul tranchant et qui est un peu plus court. La dague est l'une armes les plus anciennes utilisées par l'homme, elle fut d'abord fabriquée d'os ou de pierre. Les dagues en os sont faites en os de grands animaux tels que les rennes ou les bisons, avec une extrémité aiguisée et la poignée sculptée dans la forme de l'animal duquel provient l'os. De telles dagues sont relativement fragiles. Les dagues modernes peuvent mesurer jusqu'à 50 cm, s'approchant de la taille d'une épée courte. Certains armuriers ont fait un art de la fabrication des dagues, par l'ornement des poignées, des gardes et même des lames avec de magnifiques ciselures. Certaines dagues sont ornées de scènes ciselées inspirées de la mythologie d'une culture. Avec l'avènement des épées, la dague a été reléguée au rôle d'arme de secours.

Dague lancée			
Type : Projectile	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–02		
Portée max : 30 m	Incr. portée : 3 m	À bout portant : —	
Poids : —	Prix : —		

Dague mêlée			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–02		
Poids : 0,4 kg	Prix : 2 po		

Dague de parade (Saï) : Ce type de dague spécialisée est utilisé en même temps qu'une épée. Elle sert à attraper ou à briser l'épée d'un adversaire. Contrairement à la main-gauche, la dague de parade est faite pour une utilisation spécifique, pour repousser ou briser l'arme d'un adversaire.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Lames de Bretteurs
Mod. BO : -20	Maladresse : 01–05		
Poids : 0,4 kg	Prix : 2 po		

Dirk : Voir à « coutelas ».



Dir-mac

Dir-mac† : L'épée courte des Elfes. Le Dir-mac (Ancris en Sindarin, ou « Long Couteau » en Langue Commune) est l'arme favorite des archers et une bonne arme secondaire pour les autres combattants. La lame incurvée mesure 50 cm de long et elle est utilisée à une main. Les deux lames offertes à Legolas sont des « Longs Couteaux ». Le Dir-mac est aussi parfois utilisé avec une lame plus longue pour le combat à deux armes.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Moyenne	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–02		
Poids : 1 kg	Prix : 25 po		

Épée à deux mains : L'épée à deux mains est un dérivé de l'épée longue. La première fonction des épées à deux mains est de pourfendre les chevaliers montés et de défoncer les formations de piques. La lame sur l'épée à deux mains est une longue lame à double tranchant. La pointe peut être effilée ou arrondie. La garde possède des quillons rectilignes ou légèrement recourbés. Une épée à deux mains de taille moyenne fait entre 1,50 m et 1,80 m de longueur. C'est une arme appréciée par les soldats à pied, car son maniement à cheval est quasi impossible.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 2m	Taille : Grande	Groupe : Grandes Lames
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Poids : 5 kg	Prix : 45 po		



Épée bâtarde

Épée bâtarde : Connue également sous le nom d'épée à « une-main-et-demi », l'épée bâtarde doit son nom à ce qu'elle se trouve à mi-chemin entre l'épée à deux mains et l'épée longue. L'épée bâtarde possède une lame à deux tranchants et une longue poignée, qui peut recevoir les deux mains si l'on préfère. La longueur totale de l'épée bâtarde varie entre 1,20 m et 1,40 m. L'épée bâtarde est une arme de taille excellente, aux usages variés, qui peut être utilisée à une ou à deux mains. S'en servir à deux mains donne au guerrier un meilleur potentiel de dégâts, mais le met dans l'incapacité de se servir d'un bouclier. S'en servir à une main permet l'utilisation d'un bouclier, mais cause moins de dégâts comparés à ceux d'une épée longue.

Épée bâtarde à une main			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–04		
Poids : 4 kg	Prix : 35 po		

Épée bâtarde à deux mains			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 2m	Taille : Grande	Groupe : Grandes Lames
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–05		
Poids : —	Prix : —		

Épée courte : L'épée courte est le premier type d'épée à avoir vu le jour. Dans des termes très simples, une épée courte peut être considérée comme une dague avec une lame tellement longue qu'elle ne peut plus porter le nom de dague. Avec une lame à double tranchant longue d'environ 60 cm, l'extrémité de l'épée est en général pointue, idéale pour trancher. Les épées courtes sont équipées d'une poignée qui ne peut accueillir qu'une main. L'épée courte est une bonne arme pour les archers, les arbalétriers et les autres combattants dont l'arme principale n'est pas l'épée, mais qui voient la nécessité d'avoir une arme tranchante qui cause des dégâts raisonnables. La petite taille et la légèreté de l'épée en font une arme idéale à transporter sans que le combattant n'ait à se soucier d'être encombré par trop de poids.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Moyenne	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–02		
Poids : 2 kg	Prix : 10 po		

Épée large : L'épée large ou « Forte épée » est une lourde épée de guerre avec une lame à deux tranchants. La longueur totale de l'épée fait environ 1 mètre, et l'épée est plutôt conçue pour tailler. La plupart des épées larges ont une garde en panier ou en coquille. Arme favorite de la cavalerie, l'épée large est connue dans diverses cultures sous des noms différents, dépendants en général de la configuration de la garde.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–03		
Poids : 2,5 kg	Prix : 12 po		



Épée longue

Épée longue : Ces épées sont des épées à deux tranchants, aussi appelées épées de guerre ou épées militaires. Il n'existe pas de version unique de l'épée longue ; la conception et la longueur varient d'une culture à l'autre, et elles peuvent varier dans une même culture suivant la période. Une des caractéristiques les plus communes à toutes les épées longues est leur longueur, qui varie entre 85 cm et 1,15 m. Dans le dernier cas, la lame fait 1 mètre de longueur totale. La plupart des épées longues ont une lame à double tranchant qui se termine en une pointe acérée. Malgré son extrémité, l'épée longue est destinée à la taille, pas à l'estoc. Les poignées de toutes les épées longues ne conviennent qu'à une main de taille normale.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–04		
Poids : 3,5 kg	Prix : 15 po		



Épée Orque

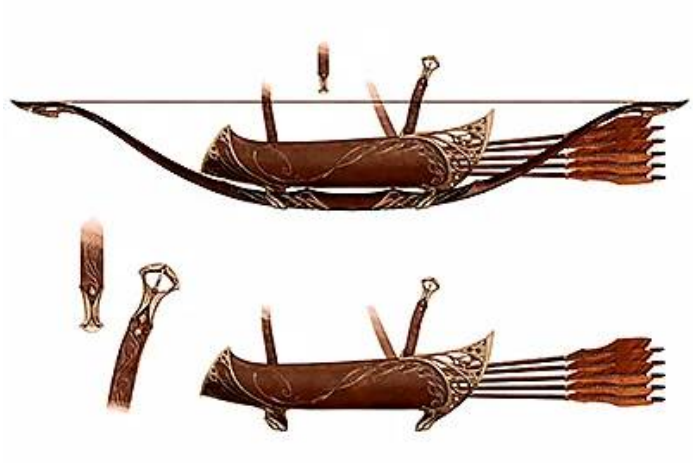
Épée Orque : Comme toutes les armes des Orques, les épées courtes ou longues qu'ils fabriquent sont primitives et de piètre qualité. Par rapport à des épées classiques, celles-ci sont plus lourdes et moins tranchantes.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–05		
Poids : 2,5 kg	Prix : 12 po		

Épieu (Javelot) : L'épieu est une lance légère, adaptée au combat de mêlée ou à distance, utilisable à cheval ou à pied. Cette arme existe depuis les premiers âges de l'homme. La pointe de l'épieu n'est pas très large, et elle a en général la forme d'une feuille ou d'une ogive. Les épieux de chasse portent généralement des quillons, nécessaires pour tenir l'animal transpercé à une distance raisonnable. Sa longueur est de près de deux mètres (1,60 m pour la hampe). Les épieux peuvent être utilisés à une ou à deux mains et possèdent une portée correcte. L'épieu donne à l'aventurier l'avantage d'une arme qui peut être utilisée avec efficacité soit comme arme de mêlée, soit comme arme de jet et qui peut, de plus, être fichée dans le sol pour recevoir une charge.

Épieu lancé			
Type : Projectile	Table d'attaque : Hast	Taille : Moyenne	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–04		
Portée max : 40 m	Incr. portée : 4 m	À bout portant : —	
Poids : —	Prix : —		

Épieu mêlée			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Hast	Taille : Moyenne	Groupe : Armes d'Hast
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–04		
Poids : 3 kg	Prix : 2 po		



Erincu'

Erincu' : « L'Arc de Bois », en Sindarin, aussi connu sous le nom plus commun d'arc court elfique. C'est l'arc couramment utilisé par les elfes pour chasser ou combattre. Raffiné par des centaines d'années d'utilisation, les maîtres facteurs d'arc elfiques lui ont apporté des capacités de portée et de perforation inconnues chez les humains. Il n'est dépassé que par le Cuilith ou l'arc en métal des Númenóréens. L'Erincu' permet de transmettre une grande partie de la force à l'impact, il inflige donc légèrement plus de dommages qu'un arc court normal. L'arc que possédait Legolas avant que ne lui soit offert un arc Galadrim, était un Erincu'.

Type : Projectile	Table d'attaque : Arcs	Taille : Grande	Groupe : Arcs
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Portée max : 180 m	Incr. portée : 18 m	À bout portant : 2 à 8 m (+30)	
Poids : 3 kg	Prix : 100 po		

Étoile du matin (Morgenstern) : L'étoile du matin, ou Morgenstern, est une masse d'arme particulière, un manche en bois surmonté d'une tête métallique faite d'une gaine en fer hérissée de pointes. Les Morgenstern ont une longueur totale d'environ 1,20 m. Certaines armes de ce type ont une tête ronde, ovoïde ou cylindrique hérissée de pointes. L'extension des têtes des Morgenstern, quelle que soit leur conception, est une longue pointe à enfoncer. L'arme est destinée à permettre à celui qui la tient d'infliger le maximum de dégâts par son mouvement. La tête

lourde et pointue renforce sa capacité de façon significative. C'est une arme très populaire de par son efficacité et sa simplicité de production.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Grande	Groupe : Masses
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–04		
Poids : 5 kg	Prix : 8 po		



Farit-hivago

Farit-hivago : L'épée longue des Elfes. Le Farit-hivago, ou « Épée de Chasse » en Langue Commune, est une arme qui comporte une lame longue, légèrement incurvée et à un seul tranchant. L'arme est principalement utilisée à une main, bien que la longueur de la poignée permette de poser une seconde main pour certaines manœuvres particulières. « L'Épée de Chasse » est couramment utilisée par les archers, les chasseurs, les rôdeurs mais c'est aussi l'arme préférée des combattantes Elfes. La lame fait 85 cm de long et se révèle être d'usage aisé à cheval. L'arme d'Arwen, Hadhafang, est un Farit-hivago.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–03		
Poids : 2,5 kg	Prix : 25 po		



Fauchon

Fauchon (Falchion) : Le fauchon est une épée avec une lourde lame à un seul tranchant. Le dos de la lame est habituellement rectiligne, alors que le tranchant est courbé. La lame s'élargit également près de l'extrémité, ce qui lui donne une apparence de couperet et augmente les dégâts infligés. L'épée est lourde, ce qui contribue aussi à donner des coups tranchants redoutables.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–05		
Poids : 2,5 kg	Prix : 10 po		

Faucille : La faucille est un outil de ferme qui consiste en une lame en forme de croissant montée sur une courte poignée. À l'origine, elle est utilisée au combat par les paysans ou les aventuriers qui n'ont pas d'arme et qui sont obligés de faire avec ce qu'ils peuvent trouver. La plupart des fermes ont des faucilles, qui servent à couper les mauvaises herbes, les herbages et le blé.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–05		
Poids : 2 kg	Prix : 1 po		

Filet de gladiateur : Le filet est un outil qui a été utilisé comme arme depuis la période à laquelle les civilisations naissantes ont instauré les combats de gladiateurs dans les arènes. Cette version du filet est un filet circulaire qui fait entre 2,40 m et 3,60 m de diamètre avec des poids autour de sa circonférence et une corde de manipulation qui sert à guider le filet et à le lancer. Il est en général plié de telle manière qu'il se déploie en tournoyant lorsqu'il est lancé. Il est jeté d'une main, l'attaquant maintenant la corde de manipulation de l'autre main. Un lancé réussi avec cette arme signifie le plus souvent que la victime est prise dans le filet et qu'elle doit tenter de s'échapper.

Type : Projectile	Table d'attaque : Filets/Lassos	Taille : Grande	Groupe : Grandes Chaînes
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–07		
Portée max : 10 m	Incr. portée : 1 m	À bout portant : 2 à 4 m (+20)	
Poids : 2 kg	Prix : 20 po		

Fléau : Le fléau est un solide manche en bois attaché à un bâton en fer, à un bâton en bois avec des pointes, ou à une boule en fer hérissée de pointes. Entre le manche et ces instruments se trouve soit un lien articulé, soit un lien formé d'une chaîne. L'arme servait essentiellement d'outil à battre le grain. Que ce soit un fantassin ou un cavalier qui l'utilise, le principe du fléau reste le même. Le fléau de fantassin possède un manche qui mesure 1,20 m de long, alors que la version du fléau pour cavalier possède un manche de 60 cm.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Grande	Groupe : Chaînes
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–07		
Poids : 5 kg	Prix : 15 po		



Fléchette

Fléchette : La fléchette est une petite arme de jet, facile à dissimuler qui est lancée plutôt que tirée d'un arc ou d'un autre engin lanceur. On sait que les fléchettes existent dans les tribus d'hommes primitifs. Les fléchettes sont

habituellement de petites hampes en bois équipées d'une pointe en os ou en pierre. Dans les cultures modernes, les fléchettes ont des pointes en forme de feuille ou de flèche et des stabilisateurs à l'autre extrémité, un peu comme des flèches miniatures. Un grand nombre de cultures se servent de fléchettes pour le sport, la chasse et la guerre sur terre comme sur mer.

Type : Projectile	Table d'attaque : Pointes	Taille : Très Petite	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Portée max : 20 m	Incr. portée : 2 m	À bout portant : —	
Poids : 0,1 kg	Prix : 2 po		

Fouet : Le fouet est une lanière tressée longue et lourde, en général en cuir ou en cuir brut (en peau non tannée). Le cuir tressé est plus épais près de la poignée, il rétrécit jusqu'à devenir une corde fine à son extrémité. Certaines poignées sont des bâtons de bois attachés à la lanière, alors que d'autres font partie de la même pièce de cuir brut. La longueur du fouet varie entre 4,50 m et 7,50 m. Un fouet se porte enroulé et attaché à la ceinture de celui qui s'en sert. Le fouet peut servir aussi bien à la conduite de troupeaux d'animaux que d'instrument de punition. Un personnage peut tenter d'arracher une arme de la main d'un adversaire avec un fouet dans l'intention de désarmer.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Filets/Lassos	Taille : Petite	Groupe : Chaînes
Mod. BO : -20	Maladresse : 01–06		
Poids : 1 kg	Prix : 2 po		

Fronde : Les frondes ont existé depuis les débuts de l'histoire rapportée. La fronde élémentaire consiste en une lanière en cuir ou en tissu avec une poche pour contenir le projectile. L'arme est tenue par les deux extrémités de la lanière et celui qui la manie la fait tournoyer autour de sa tête. Lorsque la vitesse nécessaire est atteinte, le projectile est lancé en relâchant l'une des extrémités de la lanière. La fronde est une arme bon marché et facile à faire. Le projectile de la fronde est soit une pierre lisse et arrondie, soit une bille de plomb. Alors que les pierres sont plus faciles à trouve. Le projectile d'une fronde peut produire de nombreuses contusions ou même briser les os d'un homme ou de sa monture. Contre une armure cependant, la fronde perd presque toute son efficacité.

Type : Projectile	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Petite	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–05		
Portée max : 40 m	Incr. portée : 4 m	À bout portant : —	
Poids : 0,5 kg	Prix : 1 po		



Gir-mahta

Gir-mahta† : L'épée à deux mains utilisée par les unités d'élite des armées elfiques. C'est aussi la lame à deux mains utilisée le plus couramment chez les Elfes. Cette redoutable épée à deux mains, aussi appelée « Épée de Bataille » en Langue Commune et « Dagnivago » en Sindarin, mesure au moins 1,40 mètre de long. La poignée à elle seule mesure près de 50 cm et impose une utilisation à deux mains. L'impressionnante lame de 90 cm de long, légèrement courbée,

possède une extrémité renforcée, bien qu'elle soit majoritairement utilisée comme une arme tranchante. Cette arme n'est pas une arme courante, de celles que l'on croise dans un campement elfique, elle semble réservée aux temps de guerres et de batailles. Les armées de Noldor, de Sindar, celles du Lindon, du Beleriand, d'Imladris ou de la Lórien sont équipées de Gir-mahta.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 2m	Taille : Grande	Groupe : Grandes Lames
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Poids : 4 kg	Prix : 50 po		

Gourdin (Massue) : La plupart des gourdins sont des bâtons robustes, en bois dur, étroits à la poignée qui s'élargissent à l'extrémité. Cette arme simple a été utilisée depuis que l'espèce humaine a commencé à se servir d'outils. N'importe qui peut trouver un bon bout de bois robuste et le brandir ; d'où le vaste usage du gourdin.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Moyenne	Groupe : Pugilat
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–02		
Poids : 3 kg	Prix : 0,5 po		



Hache de batailles

Hache de batailles : Hache naine typique, la hache de batailles est une arme à deux lames, souvent avec une pointe acérée, maniée à deux mains. Les nains préfèrent ces armes, car le long manche compense quelque peu leur stature plutôt courte, surtout contre de grands adversaires humanoïdes. Dans un grand nombre de cultures naines, la hache de batailles est le symbole de puissance pour un nain. On les appelle aussi « Grandes Haches ». C'est une belle arme pour tailler les jambes d'un géant ou d'un troll, car elle permet de mettre tout son poids dans le balancement.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 2m	Taille : Grande	Groupe : Grandes Haches
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Poids : 6 kg	Prix : 40 po		



Haches de guerre naines

Hache de guerre : Contrairement au modèle populaire, la version la plus courante de la hache de guerre est un robuste bâton d'environ 1,20 mètre avec une lame à un seul tranchant, en forme de trompette, montée à une extrémité. Malgré la longueur du manche, une hache de guerre est une arme à une main. La hache de guerre est aussi appelée hache large ou hache d'armes. La hache de guerre est l'arme du fantassin, donnant à ces soldats une plus longue portée et une chance de combattre des adversaires à cheval. Son long manche permet à celui qui la brandit de mettre une force considérable dans son mouvement.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Haches
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–05		
Poids : 4 kg	Prix : 10 po		

Hachette (Hache de jet) : La hachette ou hache de jet est aussi appelée hachereau. La lame de la hache possède une extrémité en acier tranchant, contrebalancée par une patte pointue. Le manche court possède une pointe à son extrémité et le bout peut avoir une pique à son sommet. Cette arme est souvent utilisée par les tribus barbares. On retrouve certaines hachettes sur les selles de chevaliers et de cavaliers qui respectent cette arme après avoir vu les barbares les brandir avec efficacité. La longueur maximale du manche de la hachette est d'environ 45 cm. Le dernier avantage de la hache de jet qui est la possibilité d'être lancée, a été éclipsé par la venue d'arcs performants. La hache de jet est une bonne arme de secours pour un aventurier.

Hachette lancée			
Type : Projectile	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Portée max : 20 m	Incr. portée : 2 m	À bout portant : —	
Poids : —	Prix : —		

Hachette mêlée			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Haches
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Poids : 1,5 kg	Prix : 5 po		

Harpon : Le harpon est une arme pour la chasse qui, si on y est contraint, peut servir à se défendre. Il a été développé pour chasser les mammifères marins et les grands poissons. Les premiers harpons étaient simplement des bâtons pointus. Plus tard, ils ont pris la forme de bâtons avec une pointe aiguisée en corne ou en os. Ils possédaient souvent des crochets taillés dans les pointes pour augmenter les dégâts et pour les maintenir en place dans la chair de la bête. Les pointes de harpon en métal se sont développées plus tard, la plupart possédant des extrémités pointues ou

barbelées. Les harpons peuvent être utilisés à une ou deux mains. D'un autre côté, le harpon a une faible portée de jet et son potentiel de dégâts est moindre lorsqu'on s'en sert à une main, comme c'est le cas pour l'épée bâtarde.

Harpon lancé			
Type : Projectile	Table d'attaque : Hast	Taille : Moyenne	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–04		
Portée max : 20 m	Incr. portée : 2 m	À bout portant : —	
Poids : —	Prix : —		

Harpon mêlée			
Type : Mêlée	Table d'attaque : Hast	Taille : Moyenne	Groupe : Armes d'Hast
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–04		
Poids : 4 kg	Prix : 5 po		



Hachoir Orque

Hachoir Orque : Comme toutes les armes des Orques, les hachoirs sont primitifs et de piètre qualité. Les hachoirs orques sont des armes basiques : une simple lame large en métal ou en os à un seul tranchant, une poignée et voilà. Manipulés avec force, ils sont néanmoins dévastateurs en combat. Ils sont parfois ornementés de trophées divers pris sur le cadavre des ennemis : cheveux, dents, etc.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Moyenne	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–07		
Poids : 5 kg	Prix : 5 po		

Jō : Bâton utilisé par les maîtres en art martiaux des contrés de l'Extrême Harad. Ce bâton de taille moyenne est une arme traditionnelle en bois rouge ou jaune d'une longueur de 1,30 mètre et d'un diamètre de 2,5 centimètres environ. Le jō est conçu pour faire face à un adversaire armé d'un sabre. Il est également employé pour désarmer un adversaire. Le jō est réputé avoir été conçu par un maître escrimeur qui cherchait une arme suffisamment longue pour avoir un avantage d'allonge significatif sur le sabre, mais suffisamment court pour rester plus maniable que la lance (yari) ou le bō (bâton long).

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 2m	Taille : Moyenne	Groupe : Grands Bâtons
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–03		
Poids : 3 kg	Prix : 1 po		



Kolran

Kolran : Sorte de faucille à la lame courbe ajustée avec un angle certain dans un manche en bois, le style de combat approprié suggère l'utilisation courante de deux kolrans, un dans chaque main. Connu aussi sous le nom de Kukri ou de Kama par certains autres peuples. Arme Hobbit.

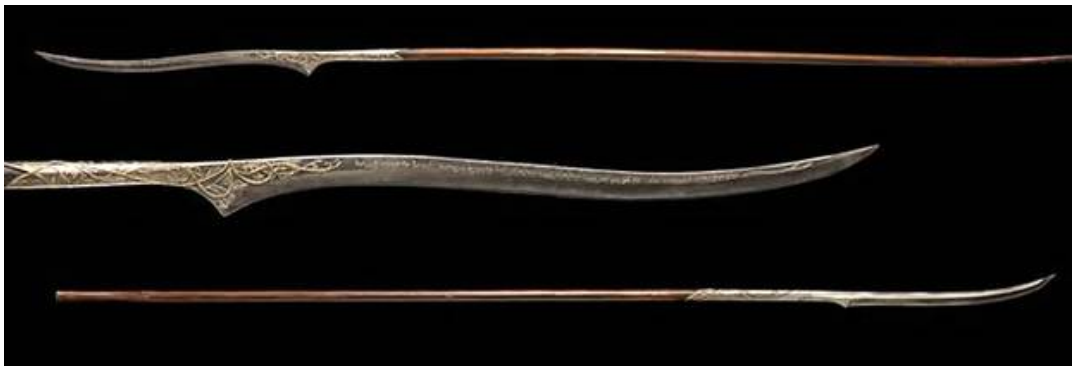
Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Grande	Groupe : Lames de Bretteurs
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Poids : 0,5 kg	Prix : 10 po		

Lance (Lance de joute) : Le terme de « lance » se rapportait à l'origine aux lances brandies à la fois par les fantassins et par la cavalerie. Il ne se rapporte finalement plus qu'aux lances de la cavalerie. Généralement, la lance est un long bâton en bois dur, habituellement du frêne, avec une pointe en fer de la forme d'une feuille de laurier ou de saule, avec des arêtes coupantes et une pointe acérée destinée à pénétrer les armures. Avec presque n'importe quelle variété d'épée, la lance est considérée comme la meilleure arme offensive pour les soldats à cheval. On peut trouver, suivant les cultures, des lances légères (3 m de long et d'un poids de 2,5 kg), des lances moyennes (3,60 m de long et d'un poids de 5 kg) et des lances lourdes (4,20 m de long et d'un poids de 7,5 kg). La capacité d'un cavalier à utiliser ces différentes lances dépend de son entraînement et du type de son cheval (léger, de guerre, ou lourd). Les lances de joute, utilisées dans les « joutes de paix », sont les lances les plus lourdes, pesant 10 kg et mesurant au moins 4 m en longueur.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Hast	Taille : Grande	Groupe : Armes d'Hast
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Poids : 7,5 kg	Prix : 20 po		

Lasso : Un lasso est une longueur de corde avec une boucle à une extrémité, retenue par un nœud coulant qui permet de resserrer la boucle. Le lanceur fait tournoyer le lasso et lance la boucle sur la cible visée. S'il touche, le lasso entoure la victime, la fait tomber, l'immobilise, l'étrangle, etc.

Type : Projectile	Table d'attaque : Filets/Lassos	Taille : Moyenne	Groupe : Grandes Chaînes
Mod. BO : -20	Maladresse : 01–07		
Portée max : 15 m	Incr. portée : 1,5 m	À bout portant : —	
Poids : 0,5 kg	Prix : 0,5 po		



Mahta-mac

Mahta-mac† : Le glaive elfique des troupes lourdes d'élite. Appelé « Arbre à Lame » en Langue Commune et « Vagineldo » en Sindarin, le Mahta-mac est l'arme redoutable des unités d'élite, elle est mortelle entre les mains d'un combattant entraîné. Montée sur une longue hampe pour mieux absorber les chocs propagés par les coups, la lame se termine en pointe pour améliorer balance et précision. Similaire à un glaive dans son design général, mais avec une lame plus longue, plus lourde et courbée. La lance de guerre des Eldar est moins une arme d'hast que son homologue humaine. Certaines troupes elfiques utiliseraient une arme comportant une lame à chaque bout de la hampe. La particularité du Mahta-mac est de permettre au combattant de porter aussi bien des coups d'estoc (pointe) que de taille (tranchant). Aeglos, la Lance de Guerre de Gil Galad, est un Mahta-mac.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Hast	Taille : Grande	Groupe : Armes d'Hast
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Poids : 3 kg	Prix : 50 po		

Main-Gauche : La main-gauche est une grande dague avec une garde recourbée. Comme la plupart des hommes d'épée se servent de leur main droite pour brandir une épée, cette dague est destinée à la main gauche, brandie comme arme défensive lorsqu'un combattant utilise la technique du combat à deux armes.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Grande	Groupe : Lames de Bretteurs
Mod. BO : -20	Maladresse : 01–04		
Poids : 0,4 kg	Prix : 5 po		

Marteau à deux mains (Maul) : Version plus lourde et plus longue du marteau de guerre. S'utilise exclusivement à deux mains.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 2m	Taille : Grande	Groupe : Grandes Masses
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–05		
Poids : 7 kg	Prix : 15 po		



Marteau de guerre

Marteau de guerre (Épieu de guerre) : Le marteau de guerre doit probablement son origine aux outils utilisés dans les mines. Comme les armures sont devenues plus lourdes, la forme et la fonction du marteau de guerre ont été rapidement adaptées à un rôle spécifique. Ce rôle était de pénétrer les types d'armures lourdes, de la cotte de mailles à l'armure de plates complète. Le marteau de guerre consiste en général en une lourde patte perforante montée sur un manche. L'arme peut avoir soit une ou deux pattes, et le manche peut lui-même être pointu. Le terme d'épieu est impropre, il faut plutôt employer le terme de marteau ou de pic.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 2m	Taille : Grande	Groupe : Masses
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Poids : 5 kg	Prix : 12 po		



Masses d'arme

Masse d'arme : La masse d'arme est une arme constituée d'une masse lourde accrochée au bout d'un manche en fer ou en bois plus ou moins long. Héritière du gourdin, ce fut l'une des premières armes utilisées par les hommes de la Terre du Milieu. La masse s'est raffinée au cours des âges. Bien que bénéficiant d'une allonge réduite, sa puissance de choc permet de briser les os, rendant les protections souples telles que les cottes de mailles inopérantes, enfonçant également les casques et pièces d'armures rigides. La masse d'arme est le plus souvent entièrement faite en acier, avec des rondelles qui protègent et qui renforcent la poignée. La conception de la tête varie ; certaines sont à pointes, d'autres ont des saillies et d'autres encore ont des protubérances pyramidales Le manche fait environ 45 cm de long et la masse d'arme s'utilise à une main, le plus souvent accompagnée d'un bouclier.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Grande	Groupe : Masses
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–02		
Poids : 2 kg	Prix : 5 po		



Masse de cavalier

Masse de cavalier : Les premières masses de cavalier étaient composées d'un manche en bois d'environ 40 cm de long, avec une lanière en cuir pour le poignet au bout du manche pour empêcher l'arme de tomber, et une tête métallique. Avec le temps, les cavaliers ont préféré avoir des masses entièrement métalliques. Ce type de masse est une arme à une main.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Grande	Groupe : Masses
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–02		
Poids : 4 kg	Prix : 10 po		

Massue : voir à « Gourdin ».

Matraque : La matraque est un petit sac en cuir rempli de sable, de plomb, de pièces ou d'autres matériaux lourds. Il est utilisé pour assommer une victime en silence en lui administrant un coup sur la tête ou derrière la nuque. De fait, la matraque n'a pas d'effet sur des cibles en armure.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Très Petite	Groupe : Pugilat
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–02		
Poids : 1 kg	Prix : 0,5 po		

Pic de cavalier : Le pic de cavalier est une version allégée (environ 2 kg) de la masse de cavalier qui possède un manche plus court (environ 60 cm), ce qui permet de le brandir plus facilement à dos de cheval. Il est d'un usage répandu chez les chevaliers et les cavaliers lourds mercenaires, qui font face à des adversaires aux armures plutôt lourdes. Le pic de cavalier se manie à une seule main.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Masses 1m	Taille : Moyenne	Groupe : Masses
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–04		
Poids : 3 kg	Prix : 7 po		



Rapière

Rapière : Comme un nouvel art de combat s'est développé en mettant l'accent sur l'estoc par la lame plutôt que sur la taille, une nouvelle arme devenait nécessaire. Cet art est l'escrime, et il nécessite l'usage d'une rapière. A la fin qu Troisième Age, les rapières sont en vogue parmi les nobles et les gentilshommes citadins de Minas Tirith ou de Dol Amroth. La rapière est une arme légère avec une lame pointue, rectiligne et à double tranchant. Elle est destinée à être une épée légère pour l'estoc. Le terme de rapière est souvent utilisé pour décrire une arme civile, qui s'oppose aux épées plus lourdes et plus mortelles des soldats et des mercenaires.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Pointes	Taille : Moyenne	Groupe : Lames de Bretteurs
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–04		
Poids : 1,5 kg	Prix : 20 po		

Sabre : Le sabre est une épée avec une large lame incurvée à un seul tranchant et reliée à une garde à panier. La lame en est courte et pesante. Le sabre est apprécié par les équipages de pirates et on le trouve facilement dans les communautés portuaires, mais il est plutôt rare à l'intérieur des terres.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames 1m	Taille : Grande	Groupe : Lames Longues
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–03		
Poids : 2 kg	Prix : 12 po		

Saï : Voir à « dague de parade ».

Sarbacane : Les sarbacanes sont de longs tubes creux, faits en bois ou en métal, dont la longueur varie entre 1,20 m et 2,10 m. On s'en sert pour tirer des fléchettes, des aiguilles et des boulettes. Les aventuriers désespérés qui se retrouvent sans armes peuvent se débrouiller pour faire des sarbacanes à partir de la flore locale, tels que des roseaux, s'ils ont de la ressource.

Type : Projectile	Table d'attaque : Pointes	Taille : Très Petite	Groupe : Armes Lancées
Mod. BO : -10	Maladresse : 01–05		
Portée max : 30 m	Incr. portée : 3 m	À bout portant : —	
Poids : 0,5 kg	Prix : 0,5 po		

Stylet : Le stylet est une dague courte avec une lame robuste, triangulaire ou à quatre côtés qui se termine en une pointe acérée. Le stylet est conçu pour l'estoc, en particulier pour percer les armures, celles en cuir ou les cottes de mailles par exemple. La plupart des stylets sont entièrement en acier.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Petite	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : -15	Maladresse : 01–02		
Poids : 0,2 kg	Prix : 1 po		



Ti-kiri

Ti-kiri : Un couteau à la lame ondulée et à double tranchant (aussi appelé keris, kris ou kriss), destinée principalement aux attaques de pointe. Il s'agit d'une dague allongée avec une lame sinueuse, de texture rugueuse, aiguisée sur les deux tranchants. Cette lame en acier présente souvent des motifs décoratifs forgés. Certaines lames seraient fabriquées de plusieurs types d'acier, provenant parfois même de fragment de météorite.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Grande	Groupe : Lames Courtes
Mod. BO : 0	Maladresse : 01–04		
Poids : 0,5 kg	Prix : 5 po		

Trident : Un trident est un long bâton qui mesure entre 1,20 m et 2,40 m avec une fourche métallique à trois dents à une extrémité. Le trident est normalement un outil utilisé pour la pêche. C'est une arme à deux mains.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Hast	Taille : Moyenne	Groupe : Armes d'Hast
Mod. BO : -5	Maladresse : 01–04		
Poids : 5 kg	Prix : 15 po		



Turya-raka

Turya-raka† : Arme elfique de défense. Une cordelette extrêmement solide relie un anneau de métal à un couteau à deux lames en forme de fourche. Cette arme très exotique s'utilise à deux mains, bien que l'éventuelle attaque portée

[Lames 1m (Petit)] soit celle du couteau. Plutôt utilisée chez les Elfes du Harad Profond, d'influence orientale, le turya-raka est une arme qui confère un bonus de +10 à toutes les manœuvres défensives en combat.

Type : Mêlée	Table d'attaque : Lames Courtes	Taille : Moyenne	Groupe : Grandes Chaînes
Mod. BO : -20	Maladresse : 01–07		
Poids : 1 kg	Prix : 25 po		

Les munitions

Carreau : Les carreaux ou traits sont les munitions tirées par les arbalètes. Les carreaux ont la même forme que des flèches, mais les hampes sont plus courtes et plus épaisses. Les pointes des carreaux utilisées pour la guerre sont des pointes en fer de forme conique ou pyramidale.
Flèche légère : Les flèches légères, comme leur nom l'indique, sont étudiées pour la distance. Ces flèches au poids peu élevé sont souvent utilisées pour la chasse. Généralement fabriquée à partir de bois de frêne ou de bouleau, une flèche légère mesure entre 75 cm et 1 m de long.
Flèche lourde : Les flèches lourdes, connues également sous le nom de flèches de guerre, possèdent une portée inférieure à celle des flèches légères, mais causent plus de dommages. La pointe acérée de ces flèches est en acier, parfois spécifiquement profilée pour pénétrer les armures. Les flèches lourdes sont utilisées pour la guerre et ne peuvent être tirées qu'avec des arcs longs. Ces flèches mesurent entre 50 et 65 cm de long.
Munition de sarbacane – Aiguille : Les aiguilles sont parfois utilisées pour injecter un poison, souvent un poison paralysant comme le curare. Les aiguilles font moins de dégâts que les autres projectiles de sarbacanes, mais ce n'est pas un inconvénient, puisque leur fonction est de transmettre du poison à la cible, pas d'infliger de dégâts.
Munition de sarbacane – Boulette : La plupart des boulettes de sarbacane sont en argile durcie, et sont utilisées pour la chasse. Un solide coup de boulette peut assommer un petit oiseau.
Munition de sarbacane – Fléchette : La fléchette de sarbacane est une petite flèche avec un tampon en coton ou en d'autres fibres de plante à la place de l'empennage. Cela accroît la pression du souffle de l'utilisateur. Les fibres forment un meilleur joint dans le tube, ce qui permet de rassembler plus de force à l'arrière. Une fléchette de sarbacane ne ressemble pas à une fléchette normale, et cette dernière ne peut pas être tirée d'une sarbacane.
Pointe de flèche spéciale – Pointe à poinçons : Ils sont destinés exclusivement à la guerre, où leur fonction est de percer les côtes de mailles et les armures. Ces dernières résistant assez bien à la pénétration des pointes, étaient cependant transpercées à courte distance par des pointes lourdes à l'inertie importante. Ces différentes pointes n'étaient pas fixées sur le fût, mais simplement emmanchées en force. De la sorte, en retirant la flèche du corps, la pointe restait dans la blessure, augmentant la difficulté d'extraction et les risques de mortalité.
Pointe de flèche spéciale – Pointe barbelée : Elles ont été utilisées dans presque toutes les guerres de la Terre du Milieu contre les piétons mal équipés, mais aussi pour la chasse au gros gibier. Grâce à leurs longs bords tranchants, elles occasionnaient de très larges blessures, leur masse permettant une pénétration profonde. Les barbes étant là pour rendre l'extraction de la flèche difficile et réservée à des spécialistes équipés d'instruments chirurgicaux très spécifiques. Les douilles de ces pointes étaient percées pour leur permettre d'être clouées sur le fût afin d'éviter de les perdre, leur difficulté de réalisation les rendaient coûteuses.
Pointe de flèche spéciale – Pointe coupe-jarret : Sa lame en forme de hache en fait une pointe à trancher sans pénétration, elle était destinée à blesser douloureusement les chevaux, semant ainsi le désordre dans les rangs de la cavalerie.
Pointe de flèche spéciale – Flèche incendiaire : Une flèche incendiaire est une flèche avec un tampon de chanvre trempé dans une substance bitumineuse (comme du goudron) placé juste derrière sa pointe. Le tampon est allumé avant que la flèche ne soit tirée. En plus de ses dégâts normaux, ces flèches infligent des dommages dus au feu supplémentaire. Selon le choix du MJ, les flèches enflammées peuvent mettre le feu aux matériaux combustibles qu'elles atteignent.
Pointe de flèche spéciale – Pointe-lame : Elles sont destinées autant à la chasse qu'à la guerre où elles sont utilisées contre la piétaille mal protégée. Leur tranchant parfaitement affûté permet de provoquer des hémorragies importantes.

Les armures

> ***Nota bene*** *: Les explications techniques concernant les armures sont données dans le chapitre 12 · Combat.*

Table – Armures

Armures	Prix	Poids	Temps de Fabrication
Tissu	1 po	2 kg	12 heures
Tissu épais / Fourrure	2 po	2 kg	1 jour
Cuir souple	5 po	10 kg	8 jours
Cuir rigide	8 po	15 kg	10 jours
Cuir clouté	10 po	15 kg	15 jours
Écailles métalliques / Jaseran	20 po	15 kg	18 jours
Brigandine	25 po	15 kg	18 jours
Écailles orque	15 po	15 kg	10 jours
Haubert de mailles	50 po	15 kg	1 mois
Cotte de mailles	70 po	25 kg	2 mois
Cotte de mailles orque	45 po	30 kg	1 mois
Cotte de mailles naine	100 po	30 kg	2 mois
Cotte de mailles elfique	250 po	18 kg	4 mois
Mailles et plates	180 po	35 kg	3 mois
Haubert orque	100 po	55 kg	1 mois
Plates / Plates de bataille	300 po	47 kg	4 mois
Plates naine	500 po	45 kg	5 mois
Plates flûtée elfique	1 500 po	30 kg	6 mois

Tissu (Type 1)



Armure Tissu

Une simple robe, une tunique, une veste. Correspond à un personnage sans armure.

Armure matelassée / Gambison (Type 2)



Armure matelassée

L'armure matelassée en tissu épais, appelée aussi gambison, est le type d'armure le plus simple fabriqué par l'homme. Elle consiste en deux ou plusieurs couches d'étoffes doublées d'ouate et cousues ensemble pour former le matelassage. Le gambison couvre généralement la poitrine et les épaules, mais certains recouvrent tout le corps.

On trouve le plus souvent le gambison chez les pauvres et les combattants les plus inexpérimentés. Sous aucun prétexte on ne verrait des forces armées se laisser surprendre en gambison. La nature encombrante et limitée de cette armure en fait le substitut médiocre d'une robuste tenue en cuir.

Les milices de village, les groupes de bandits néophytes, les bandes urbaines et les hordes de barbares primitifs sont les utilisateurs habituels du gambison. En bref, cela comprend tous ceux qui ne peuvent pas se procurer d'armure de cuir (c'est-à-dire les vrais démunis), les cultures qui ne connaissent pas la technique du tannage de la peau (c'est-à-dire les vrais primitifs), ou ceux qui n'ont pas d'autre choix dans les moments difficiles (c'est-à-dire les vrais désespérés).

Le gambison, qui n'a que peu de différence avec plusieurs épaisseurs de vêtements, a tendance à se salir et à s'user facilement. Bien que les tenues confectionnées de neuf soient vendues bon marché, l'armure matelassée doit être remplacée souvent, même si elle est bien entretenue. La sueur, la crasse, les poux, les puces et les autres insectes, tous y trouvent leur compte.

Armure de cuir souple (Type 3)



Armure de cuir souple

L'armure de cuir est résistante et plutôt raide, malgré son nom. En effet, après avoir été plongée dans de l'huile bouillante, des lanières de cuir sont étirées sur un modèle de poitrine d'homme (ou de femme) fabriqué en bois ou en pierre. La cuirasse et les défenses des épaules qui en résultent sont combinés à une tunique ou à une toge et, sous des climats plus froids, à des jambières en laine ou en cuir souple. On trouve aisément les matériaux (cuir et huile) dans tous les pays civilisés. Seule la technique pour le bouillissage et le modelage du cuir est nécessaire, et ce n'est pas un exploit difficile pour un tanneur.

Cette armure est à la fois bon marché et solide. Dans de rudes situations de combat, le cuir bouilli peut devoir être remplacé chaque semaine. Toutefois, l'armure est facilement nettoyée, elle n'est qu'à peine affectée par les intempéries, et elle résiste à tout sauf aux profondes entailles. Cela signifie qu'une bonne armure de cuir peut être portée tous les jours durant plusieurs mois sans qu'il soit nécessaire de la remplacer. Bon nombre de guerriers à la retraite et de miliciens des classes moyennes possèdent une armure de cuir entreposée quelque part, qu'ils ressortent pour la graisser au moins une fois par an.

Un autre avantage de l'armure de cuir, particulièrement prôné par ceux dont la conviction n'est pas des plus recommandable, est la facilité avec laquelle elle peut être rendue silencieuse. Alors que le cuir bouilli n'est habituellement pas bruyant, ses boucles et ses fermoirs ont tendance à cliqueter et à tinter. Contrairement à l'armure de métal, l'armure de cuir est aisément assourdie par les vêtements ce qui lui permet ainsi de faire peu de bruit pendant les mouvements habituels. Des couches de vêtements supplémentaires étouffent davantage les sons provoqués par le porteur d'armure alors qu'il se dissimule. Il y a plus de roublards qu'on ne peut en compter qui doivent leur vie à une armure de cuir assourdie. La liberté de mouvement, la protection générale adaptée, le peu de bruit, la grande disponibilité et le prix bas en font l'armure privilégiée de toute la population humaine.

Armure de cuir rigide / Cuirasse (Type 4)



Armure de cuir rigide

Une variante de l'armure de cuir souple est l'armure de cuir rigide. Le nom généralement utilisé pour désigner l'armure de cuir rigide est la cuirasse. Pour les humains, il s'agit d'une armure composée de plusieurs épaisseurs de plaques de cuir normal collées les unes aux autres pour former un blindage lourd et épais. Cette armure ne subit pas les problèmes posés par l'odeur et la maladie des armures matelassées.

L'armure de cuir rigide est bien trop épaisse, trop lourde et trop raide pour être utilisée communément dans les cultures humaines avancées. Son poids est comparable à celui de la cotte de mailles, mais sa protection est inférieure. L'usage de l'armure de cuir rigide est cependant répandu parmi les peuplades barbares à travers les sombres forêts et les jungles embrumées du monde. Elle est alors le plus souvent constituée de la dépouille épaisse d'un très grand animal (d'un oliphant, par exemple) ou de plusieurs épaisseurs de cuir normal d'animaux courants comme la vache.

Seules quelques cultures humaines se servent couramment de l'armure de peau, notamment certaines tribus barbares, qui ont l'habitude de porter d'épaisses armures. Certains membres de ces tribus croient que l'armure de peau leur communique réellement la force et les pouvoirs de l'animal, et que les armures humaines, telles que les cottes de mailles et les armures de plates leurs volent en fait leurs instincts de combat naturels. Alors que l'on pourrait rejeter cette croyance comme étant une superstition née de l'ignorance, il existe des chamans dans les étendues nordiques qui racontent les légendes d'armures de peau renommées, qui ont obtenu les faveurs de l'esprit des animaux dont elles proviennent.

Armure de cuir clouté / Besantine (Type 5)



Armure de cuir clouté

L'armure de cuir clouté, ou besantine, n'a que peu de points communs avec l'armure de cuir rigide. Alors que l'armure de cuir rigide est une carapace durcie, l'armure de cuir clouté est douce, souple et renforcée par des centaines de rivets en métal. Les rivets sont tellement proches les uns des autres qu'ils forment un revêtement flexible en métal dur qui détourne les attaques perçantes ou tranchantes. Le support de cuir souple n'est qu'un moyen de garder les rivets en place.

La besantine est appelée « la cotte de mailles du pauvre », de par ses composants métalliques et son prix peu élevé. Elle est souvent utilisée par la population, car, contrairement aux armures en mailles, celle en cuir clouté est relativement facile à confectionner.

Bien qu'un support de cuir souple soit le plus résistant et le plus confortable, n'importe quel vêtement robuste peut servir de support aux rivets. Les rivets eux-mêmes sont également faciles à trouver, puisque tout, des clous aux cailloux, a été substitué à un moment ou à un autre durant les périodes de détresse. En général, tant que le support est en bon état et que les rivets sont suffisamment durs pour supporter un coup oblique, l'armure ainsi composée devrait être considérée comme une besantine en ce qui concerne le poids et la protection.

L'armure de cuir clouté est l'armure préférée des pirates et autres marins. Elle offre une meilleure protection que l'armure de cuir normale, ce qui est un point décisif durant un combat naval au cours duquel un bouclier ne serait pas pratique (un bouclier est inutile lorsque l'on grimpe ou lorsque l'on se bat dans les gréements d'un navire).

La besantine a tendance à s'user plutôt rapidement. Non seulement le support souple s'use aussi rapidement qu'un vêtement épais, mais les clous de métal ne peuvent être fixés qu'en leur faisant traverser le cuir, ce qui affaiblit considérablement la solidité de l'ensemble du support. Il peut éventuellement arriver que les trous s'agrandissent et que les rivets tombent. L'armure de cuir clouté connaît aussi les mêmes problèmes dus à la sueur, à la crasse et aux insectes que l'armure matelassée.

Armure d’écailles métalliques / Jaseran (Type 6)



Armure d’écailles métalliques

Autrement appelée jaseran, l’armure d’écailles simple des barbares et des orques est une cotte de cuir souple couverte de pièces de métal superposées comme les écailles d’un poisson. Elle est aussi lourde qu’une cotte de mailles, mais elle offre un peu moins de protection. Elle n’a pas d’avantages notables par rapport à une armure de peau ou une brigandine.

L’armure d’écailles est un ancien type d’armure. Certaines civilisations humaines, notamment celles des royaumes de l’est et du sud, n’ont pas poursuivi l’évolution de l’armure composée de grandes plaques, mais ont plutôt choisi d’utiliser de petites plaques. Lorsque le métal n’est pas forgé, mais qu’il est découpé dans des morceaux de minerais de métal malléable, c’est la technologie du jaseran et ses dérivés (armures feuilletée, brigandine et à bandes) qui prédomine. Il ne s’agit pas d’opposer les civilisations primitives à celles plus civilisées, mais plutôt de considérer deux approches du même problème. Lorsque les cultures occidentales insistent sur la protection, les cultures orientales cherchent à maximiser la flexibilité (et la ventilation sous les climats plus chauds).

Les écailles du jaseran sont petites, afin de rendre l’armure plus flexible et confortable lorsqu’on la porte. En effet, à cet égard, l’armure d’écailles dépasse de loin l’armure de plates ou l’armure à bandes. Quoi qu’il en soit, toutes ces écailles nécessitent plus d’entretien, puisque plus il y a d’éléments fixés au support d’une armure, et plus il y a de chances que certaines d’entre elles tombent. Le jaseran subit les mêmes problèmes de saleté, de crasse, de puces et d’odeur que connaissent les armures de cuir cloutée et matelassée.

Brigandine (Type 6)



Brigandine

Forme perfectionnée du jaseran et de la besantine, l'armure d'écailles métalliques, ou brigandine, est composée d'une couche de petites plaques de métal rivetées sur un support en cuir souple, en tissu épais ou en toile grossière. Une autre épaisseur de tissu est posée sur l'extérieur de la tenue, apportant une couche de protection plus légère que la cotte de mailles. Une configuration possible est d'insérer les plaques entre deux épaisseurs de cuir souple.

La brigandine est généralement la meilleure armure qu'un armurier de village ordinaire puisse fabriquer de manière satisfaisante. Pour obtenir une protection supérieure, il est nécessaire de faire appel à un maître-armurier professionnel.

La brigandine reste une armure plutôt légère de fabrication composite, souvent portée par les brigands et autres roublards. C'est essentiellement une variante de la besantine recouverte d'un vêtement. Le vêtement qui l'enveloppe sert à la fois à renforcer toute la structure et à rendre l'armure plus discrète à une certaine distance. La brigandine est plus silencieuse qu'une cotte de mailles, qu'une armure feuilletée ou à bandes, mais elle l'est moins qu'une besantine ou que le cuir souple. Elle est de fait une armure de choix chez un grand nombre de roublards, ainsi que chez les membres les moins recommandables de la société. Les rôdeurs tiennent souvent une armure d'écailles en réserve, en plus de leur armure normale, qui peut être en cuir clouté ou en simple cuir

Les pirates et les bandits estiment que l'armure d'écailles peut être fabriquée à partir de ce qu'ils ont sous la main, en allant des cordes aux sacs de toile, et des pièces de monnaie aux copeaux de cuivre. Une telle armure offre une protection décente contre la plupart des attaques tranchantes (le type d'attaque la plus couramment rencontrée dans ces professions).

Armure d'écailles orque (Type 6)

Armure d'écailles bricolée par les orques, composée d'une base en cuir sur laquelle sont accrochés de petits morceaux de métal de provenances diverses.

Haubert de mailles (Type 7)

Une simple tunique de mailles couvrant le torse, les bras et le haut des jambes. Voir la description de la Cotte de Mailles.

Cotte de mailles (Type 8)



Cotte de mailles

La cotte de mailles est composée de maillons de métal imbriqués les uns dans les autres. On la porte toujours par-dessus une épaisseur de tissu matelassé ou de cuir souple, pour éviter les frottements et pour réduire l'impact des coups.

La cotte de mailles est l'armure moyenne ordinaire dans la Terre du Milieu. Il y a plusieurs endroits où elle est tellement courante que le prix d'une bonne tenue en cotte de mailles peut être nettement moins élevé que celui d'armures moins sophistiquées, comme le jaseran ou la brigandine. Cela rend la cotte de mailles d'autant plus attrayante.

La cotte de mailles est à peine plus lourde que l'armure de peau ou que la brigandine, mais elle est bien plus légère que n'importe quelle armure de plates. Ce qui est important pour le porteur d'armure en fait, c'est que le poids d'un ensemble en cotte de mailles ne repose pas uniformément sur une partie du corps. Plus exactement, presque tout le poids de la cotte repose sur les épaules, la faisant sembler plus lourde qu'elle ne l'est réellement.

En termes de jeu, cela signifie que même le guerrier le plus fort ne peut porter la cotte de mailles durant plus d'une journée sans que ses épaules ne commencent à fatiguer. Les guerriers expérimentés emportent habituellement une autre armure plus légère (souvent en cuir ou en cuir clouté) pour s'en servir durant les voyages ou la nuit lorsqu'ils ne sont pas de quart.

Comme l'armure en cotte de mailles n'est habituellement pas portée durant de longues périodes à la suite, le matelassage porté dessous ne connaît que rarement les problèmes des gambisons. La cotte en métal, toutefois, rouillera si elle n'est pas huilée et frottée avec une brosse métallique une fois par semaine. Si elle a été négligée pendant un mois, la cotte de mailles perd un niveau d'armure, puisqu'elle n'est plus aussi souple et que les maillons ont commencé à rouiller (naturellement, ceci ne s'applique qu'aux armures en fer, et non aux cottes de mailles fabriquées à base de métaux non-ferreux).

La cotte de mailles est certainement l'armure la plus valable pour des aventuriers qui ne peuvent se permettre d'armure plus lourde au moment de leur acquisition. Le prix d'une cotte de mailles équivaut à plusieurs années de gains pour la plupart des paysans, et elle est donc hors de portée pour la plupart des gens.

Cotte de mailles orque (Type 8)



Cotte de mailles orque

Les orques n'ont pas la capacité ni la patience de tordre de fines boucles de métal, et ils fabriquent donc leurs armures de mailles avec de grands anneaux de métal plus ou moins réguliers.

Cette armure de mauvaise qualité offre une protection inférieure à une cotte de mailles classique bien qu'elle pèse un poids supérieur. Elle est le plus souvent portée par dessus un gambison de couleur et de fabrique indéterminée et elle subit tous les problèmes d'entretien de ces armures. Elle est parfois « agrémentée » de plaques de métal disparates. Peu de groupes humains, en dehors de certaines milices urbaines et quelques gangs de bandits, utilisent ce type de cotte de mailles de manière significative, lorsqu'elles sont trouvées sur des cadavres elles sont le plus souvent laissées à l'abandon.

Cotte de mailles naine (Type 8)



Cotte de mailles naine

Les Nains ont inventé la cotte de mailles avant le Second Age, avant d'en apprendre la fabrication aux Noldor, qui la perfectionnèrent jusqu'à en faire un art. La maille naine est plus lourde de la cotte de mailles des humains, car ses anneaux sont doublés et portent parfois même des renforts de plates. Elle ne nécessite aucun entretien, ses anneaux ne rouillant pas. Elle n'est jamais fabriquée pour qui que ce soit d'autre qu'un Nain, et encore moins vendue.

Au cours des innombrables guerres avec les orques, il se peut que quelques cottes de mailles Naines aient été volées. Dans la plupart des cas, elles ont été découpées en pièces pour former des armures de plus grandes tailles, qui ont connu rapidement le même destin funeste que leurs porteurs.

Cotte de mailles elfique (Type 8)



Cotte de mailles elfique

Version plus fine de la cotte de mailles classique, tissée par les meilleurs artisans elfes, cette cotte de mailles semble faite de tissu plutôt que de métal tellement ses anneaux sont fins. Elle peut être portée quasiment sans aucune gêne et on peut même la dissimuler sous ses habits.

Souvent fabriquée à partir de métaux rares, le sommet de l'art de la forge elfique est bien sûr la cotte de mailles de mithril.

A une ou deux exceptions près, aucune de ces cottes de mailles ne fut fabriquée pour qui que ce soit d'autre qu'un Elfe, et encore moins vendue.

Armure de mailles et plates (Type 9)



Armure de mailles et plates

L'armure de mailles et de plates est une combinaison alliant la cotte de mailles ou la brigandine à des plaques de métal qui recouvrent les zones vitales telles que la poitrine, l'abdomen et l'aine. Dans certaines régions, ces plates sont de simples bandes de métal, et donnent son nom à l'armure à bandes de qualité inférieure. La véritable armure de plates comprend de lourdes plaques d'acier rivetées à un support robuste fait de cotte et de cuir. Ces plaques de métal reposent sur une métallurgie supérieure et sur des techniques avancées de laminage qui permettent de produire un acier léger avec d'excellentes caractéristiques pour le combat.

La plaque la plus importante de l'armure est appelée plastron. Elle protège les zones vitales que sont la poitrine et l'abdomen des attaques. Habituellement, les épaules sont protégées par des défenses appelées épaulières. Des protections sur les bas des jambes, appelées grèves (ou jambières), et des gants en cotte et recouverts de métal, ou gantelets, sont aussi les accessoires courants d'une armure de plates complète. N'importe quel type de heaume est également souhaitable.

L'armure de mailles et de plates est le modèle le plus efficace d'armure lourde courante dans la Terre du Milieu. D'un coût inférieur à celui d'une armure de plates de bataille, elle fournit une protection maximale, et elle peut subir les mauvais traitements de plusieurs mois de combats exténuants. Elle est plus lourde que la cotte de mailles et, de par son ajustement sur mesure et ses bandes robustes, elle est plus confortable qu'aucune autre armure.

En ce qui concerne le coût, l'acquéreur d'une armure de plates devra prévoir une somme d'argent considérable, mais aucun porteur d'armure de plates ne doute longtemps de la valeur et de la sagesse de son achat.

Les chevaliers de Dol Amroth, les gardes royaux de Minas Tirith et certains capitaines mercenaires portent parfois des armures de mailles et de plates. L'armure de mailles et de plates est l'armure la plus lourde habituellement utilisée par les aventuriers, à la fois pour des raisons de fierté et pour les nécessités globales d'usage quotidien et d'efficacité.

Haubert orque (Type 9)



Haubert orque

Cette armure est principalement portée par les Uruk-haï de Sauron ou de Saroumane à la fin du Troisième Age. Le plastron et les épaulettes sont grossièrement forgés et maintenus par des boucles de métal. Ils sont fixés sur une tunique de cotte de mailles le plus souvent volée ou récupérée sur le corps d'un ennemi. Signe distinctif d'un leader ou d'un chef, le haubert orque demeure une armure complexe à réaliser pour les orques et elle est donc restée assez rare.

Armure de plates / Plates de bataille / Harnois plain (Type 10)



Armure de plates

L'armure de plates complète, ou harnois plain, ou encore armure de plates de bataille, est la meilleure armure qu'un guerrier puisse acquérir, à la fois pour l'apparence et pour la protection. Les plates imbriquées sont parfaitement ajustées et présentent un certain angle qui permet de dévier les flèches et les coups, et toute l'armure est soigneusement ornée de riches gravures et de détails estampés.

Les harnois plains sont aussi rares que les puissants objets magiques sur la Terre du Milieu. Les harnois plains magiques sont des artefacts que l'on garde comme des trésors et qui peuvent devenir des objets de quêtes glorieuses. A l'Ouest, seuls certains capitaines des Chevaliers de Dol Amroth et quelques chevaliers d'élite protégeant le Roi du Gondor les portent. Il semble qu'à l'Est, les seigneurs de combat préfèrent les plates flûtées.

La grande protection de l'armure de plates de bataille n'est accessible qu'en y mettant le prix. Alors que le harnois plain est bien porté lorsqu'il est ajusté correctement, il est impossible à revêtir ou à ôter sans assistance. C'est là qu'entre en scène le servant. Pour la plupart des chevaliers, le servant est un vassal ou un écuyer qui veille au moindre besoin du chevalier. Il aiguise l'épée de son maître et étrille son cheval. Un grand chevalier choisit son servant avec soin, car il sait que sa vie peut dépendre de cette décision. Un chevalier assisté par son servant a besoin de plusieurs dizaines de minutes pour revêtir son armure.

Armure de plates naine (Type 10)



Armure de plates naine

L'armure de plates en fer forgé faite par les nains exclusivement pour leurs propres chefs de guerre est à la fois lourde et peu attrayante selon les normes des humains et des elfes. Quoiqu'il en soit, les nains ont traditionnellement accordé moins d'importance à l'apparence qu'à la défense personnelle.

L'armure de plates naine de haute qualité pèse 50% de plus que les armures équivalentes, pesant en fait à peu de chose près le même poids qu'une armure de plates de taille humaine.

Les nains ne font pas d'armure de plates de nain pour les non-nains. Non seulement il est considéré comme n'étant pas pratique de passer du temps à fabriquer une armure qu'aucun nain ne pourra jamais espérer porter, mais les nains admettront qu'ils n'ont aucun talent à travailler avec les particularités du corps humain. Les nains ont tendance à ignorer les choses telles que des jointures flexibles, puisque leur étendue de mouvements est déjà réduite par nature. Un ancien adage d'un combattant nain disait à peu près ceci « Si elle ne va pas, plie-la. Si elle ne va toujours pas, casse-la ! » Conformément à cette idée, un autre adage nain populaire est « Ne laisse jamais ton armure faire obstacle à un bon combat. »

Armure de plates flûtée elfique (Type 10)



Armure de plates flûtée elfique

Les armuriers Noldor comptèrent parmi les plus grands artisans de la Terre du Milieu. Ayant suivi en Valinor les enseignements des servants du Vala Aûle, ils étaient réputés pour leur connaissance incroyable dans l'art de la métallurgie. Les forgerons Noldor produisirent ce qu'il est bon d'appeler les armures les plus légères et les plus résistantes de la Terre du Milieu. Seuls les Nains des Premiers Ages fabriquèrent des hauberts égalant ceux des maîtres elfes en termes de protection, alors que même les plus extraordinaires réalisations des artisans des fameuses Forges Royales Númenóréennes ne pouvaient rivaliser avec les armures de plates flûtée des Elfes. Au Troisième Age, quelques-unes de ces armures peuvent encore être trouvées à Imladris (Fondcombe) ou à Mithlond, aux Havres Gris. Il est probable que certains seigneurs Elfes de la Lórien en possèdent aussi quelques exemplaires dans leur sanctuaire.



Armure de plates flûtée elfique

Ces armures sont à la fois fines et résistantes, leurs formes très particulières demandant un art de la forge extrêmement difficile à maîtriser. Certaines d'entre elles possèdent des plaques de métal évoquant la forme des plumes d'oiseau, alors que d'autres donnent l'impression d'être faites de feuilles d'arbres en métal brillant ; d'autres encore ressemblent à d'étincelantes écailles poisson. Les ajustements des articulations sont si fins qu'il fallait plusieurs semaines pour ajuster une telle armure de plates à son nouveau propriétaire, et ce travail d'orfèvre ne pouvait être accompli que par un grand maître forgeron.

Les boucliers



Boucliers

Table – Boucliers

Type de bouclier	Prix	Poids	Temps de Fabrication
Targe	2 po	2 kg	2 jours
Rondache	5 po	5 kg	3 jours
Bouclier Rond	7 po	7,5 kg	5 jours
Écu	10 po	10 kg	5 jours
Pavois	15 po	15 kg	7 jours

Targe

Taille : 30 cm de diamètre.

C'est un tout petit bouclier de métal, le plus souvent rond, qui s'accroche sur l'avant-bras. Il peut être porté sans inconvénient par des archers et des arbalétriers.

Rondache

Taille : 40 à 50 cm de diamètre.

Ce petit bouclier de métal se porte sur l'avant-bras, tenu avec la main. Sa légèreté permet à l'utilisateur de tenir d'autres objets dans la même main, mais pas d'utiliser une arme.

Bouclier rond

Taille : 60 à 70 cm de diamètre.

Ce bouclier de métal ou de bois renforcé se distingue de l'écu par sa forme ronde. Son poids empêche l'utilisation de la main qui le porte pour d'autres usages.

Écu

Taille : 70 cm de haut et 45 cm de large.

Ce bouclier de métal moyen se porte de la même manière que le bouclier rond. Son poids empêche l'utilisation de la main qui le porte pour d'autres usages.

Pavois

Taille : 1 m de haut et 70 cm de large.

Ce bouclier de bois renforcé est massif, offrant une protection qui s'étend pratiquement du menton aux orteils. Il doit être fermement arrimé à l'avant-bras et la main doit le tenir à tout moment car il est extrêmement lourd.

09.2 · Matériaux Spéciaux & Magiques



Au fur et à mesure de leur progression, les personnages deviendront plus riches (et plus sages…) et ils souhaiteront améliorer la qualité de leurs armures et de leurs armes. La plupart des joueurs penseront qu'il faut passer à des objets magiques, mais les plus subtils auront l'idée de rechercher des armes et armures de qualité pour commencer à améliorer leur BO et leur BD. L'amélioration peut être substantielle, mais le coût et la rareté sont souvent bien moindres. Ce chapitre décrit les options offertes aux personnages pour acquérir ou faire réaliser des armes et armures fabriquées avec des matériaux supérieurs, ou de haute qualité forgés par des Maîtres Artisans.

Matériaux Supérieurs

Certains alliages découverts au fil des âges et des cultures se sont avérés plus efficaces que l'acier ou le cuir simples utilisés de manière quasi universelle sur la Terre du Milieu.

Table – Bonus des métaux et cuirs supérieurs

Matériaux	BO bonus	BD bonus	Coût x	Réduction Pénalité
Acier Supérieur	+10	+10	10x	0
Alliage Noir	+10	+20	20x	0
Alliage Blanc	+15	+20	20x	0
Cuir Supérieur	NA	+10	5x	0

BO bonus : Bonus spécial de l'arme à prendre en compte lors du calcul du Bonus Offensif.

> *Exemple : Une épée fabriquée avec de l'Alliage Noir aura un bonus spécial de +10 au BO.*

BD bonus : Bonus spécial de l'armure à prendre en compte lors du calcul du Bonus Défensif.

> *Exemple : Une armure fabriquée avec du Cuir Supérieur aura un bonus spécial de +10 au BD.*

Coût x : Multiplicateur de coût par rapport à une armure ou une arme de base.

Réduction Pénalité : Réduction des Pénalités de Manœuvre de l'armure. Voir le Chapitre du Combat sur les Armures. Les pénalités Maximum et Minimum sont réduites de la valeur donnée, jusqu'à un maximum de 0.

Acier Supérieur

Acier créé en utilisant des techniques avancées, telles que l'addition de composants spécifiques durant la fonte du métal. La technique spécifique de création de ce type d'acier est en général unique pour chaque artisan et constitue un secret bien gardé.

Alliage Noir

Un alliage non magique de fer et de métaux météoritiques.

Alliage Blanc

Un alliage non magique de fer, de carbone et d'autres métaux plus légers.

Cuir Supérieur

Un cuir traité avec des substances particulières pour augmenter sa résistance. La création de ce type de cuir est en général spécifique à chaque artisan et elle constitue un secret bien gardé.

> ***Nota bene*** *: Tous les matériaux ci-dessus sont non magiques.*

Fabrication de Qualité

Les technologies et les savoir-faire évoluent, même dans un monde d'heroic fantasy. De nouveaux procédés de fabrication des armes et des armures émergent de temps en temps. Parfois, ces évolutions concernent uniquement l'aspect et l'esthétique (Acier de Damas) mais elles peuvent aussi fournir des objets plus efficients, tels que les lames en acier composite. La table suivante indique le nombre de Rangs minimum devant être atteint dans la Compétence pour pouvoir bénéficier des bonus de Fabrication de Qualité.

Table – Niveaux d'Expertise atteints en fonction du nombre de Rangs

Nombre de Rangs en Artisanat	Niveau d'Expertise
1-19 Rangs	Ordinaire
20-50 Rangs	Supérieur
50+ Rangs	Exceptionnel

Table – Bonus de Qualité en fonction des Niveaux d'Expertise

Niveau	BO Bonus	BD Bonus	Coût x	Réduction Pénalité
Supérieur	+5	+5	5x	5
Exceptionnel	+10	+10	10x	10

BO bonus : Bonus spécial de l'arme à prendre en compte lors du calcul du Bonus Offensif.

BD bonus : Bonus spécial de l'armure à prendre en compte lors du calcul du Bonus Défensif.

Coût x : Multiplicateur de coût par rapport à une armure ou une arme de base.

Réduction Pénalité : Réduction des Pénalités de Manœuvre de l'armure. Voir le Chapitre du Combat sur les Armures. Les pénalités Maximum et Minimum sont réduites de la valeur donnée, jusqu'à un maximum de 0.

> ***Nota bene*** *: Si vous utilisez plusieurs multiplicateurs de coût, additionnez les multiplicateurs, puis appliquez le résultat. Par exemple, une armure faite d'Alliage Noir et de qualité Exceptionnelle aura un multiplicateur de coût de : prix x 30 (soit 20 + 10) et pas de : prix x 20 x 10.*

Métaux Magiques

De nombreux matériaux magiques ont été utilisés au cours des Âges pour créer des armures légendaires, parmi lesquels l'Acier Nain, l'Acier Elfique, le fameux Mithril, l'Adamantine, mais aussi des matériaux exotiques aux noms étranges, tels que le Laen, l'Eog ou le Rularon. Il est aussi possible d'utiliser des matériaux étranges et rares trouvés sur des monstres, mais on parle ici de créatures mythiques tels que les dragons et les vers dont la peau ferait d'excellentes armures, ou de soies d'araignées géantes dont on pourrait tisser des capes sans équivalent. Sachez que des armes ou des armures fabriquées avec ce type de matériaux sont toujours considérés comme des objets magiques, même si elles ne sont pas enchantées, et que leur prix n'est pas significatif, puisqu'il est quasi impossible d'en trouver à vendre.

Au Troisième et au Quatrième Âges, ces objets sont devenus rarissimes, et il faut trouver la cache d'une créature ancienne ou un tombeau oublié pour avoir une chance infime de découvrir de tels trésors. Une fois découvertes, ces armes et armures exceptionnelles sont le plus souvent soigneusement rangées dans les chambres fortes des Rois des Nains, dans les coffres des Seigneurs Elfes ou dans les Trésor Royaux des Hommes.

Les artisans capables de travailler ces matériaux spéciaux ou magiques sont très peu nombreux, et en trouver un peut être une aventure à part entière. Seuls les Maîtres Artisans peuvent envisager de travailler ces matériaux, et un Maître ne saura pas forcément façonner tous les matériaux.

> ***Attention*** *: Les armes et armures fabriquées à partir des matériaux listés ci-après ne peuvent être fabriqués que par des Maîtres (50+ Rangs) Artisans. Les Bonus de Qualité de Fabrication sont déjà intégrés.*

Table – Métaux Magiques

Métaux	BO bonus	BD bonus	Coût x	Réduction Pénalité	Pénalité Incantation
Acier Nain	+25	+25	30,000x	20	0,5
Acier Elfique	+30	+25	35,000x	25	0,5
Adamantine	+35	+40	65,000x	25	0,4
Arinyark	N/A	+30	65,000x	15	1
Eog	+30	+30	45,000x	5	1,5
Ithilnaur	N/A	+30	25,000x	60	0,7
Kraie	N/A	+15	30,000x	10	0,5
Laen	+30	+35	65,000x	15	0,6
Mithril	+30	+40	50,000x	30	1
Ogamur	+20	+15	50,000x	15	1
Rularon	N/A	+20	40,000x	20	0,5
Titanisium	+20	+20	10,000x	15	0,8

N/A : Non Applicable. Ce matériau ne peut pas être utilisé pour les armes.

BO bonus : Bonus spécial de l'arme à prendre en compte lors du calcul du Bonus Offensif.

BD bonus : Bonus spécial de l'armure à prendre en compte lors du calcul du Bonus Défensif.

Coût x : Multiplicateur de coût par rapport à une armure ou une arme de base.

Réduction Pénalité : Réduction des Pénalités de Manœuvre de l'armure. Voir le Chapitre du Combat sur les Armures. Les pénalités Maximum et Minimum sont réduites de la valeur donnée, jusqu'à un maximum de 0.

Pén. Incantation : Modificateur à la Pénalité d'Incantation. Multiplier la Pénalité de l'armure par ce nombre. S'il est en-dessous de 0, il diminue la pénalité, s'il est au-dessus, il l'augmente. Exemple : Si le nombre donné est de 0,5 et la pénalité de l'armure est de +2, la Pénalité de l'armure sera de +1.

Adamantine

Ce métal est extrêmement dur et virtuellement indestructible. Il peut être utilisé pour forger armes et armures. Une armure en adamantine confère un bonus de +20 aux JR et +20 BD contre les attaques élémentaires.

Arinyark

Un métal qui absorbe et retient les radiations de magie pure. Fonctionnant comme une batterie, il absorbe en permanence les effluves de magie, les stocke, permettant à l'énergie magique d'être rappelée et utilisée. Ses capacités d'absorption peuvent aussi être utilisées pour se protéger des effets magiques. Ce métal est de couleur bleu-vert et il peut être poli pour prendre un éclat sombre.

Acier Nain

(K. *« Adarcer »*).

Inventé par les maîtres artisans nains, ce métal est très dur et très résistant aux dommages. C'est un alliage blanc, une fusion d'Ang (*« Fer »*), de Glôin (*« Vrai Charbon »*) et de Durang (*« Sombre Fer »* ou titane). Extrêmement solide, mais quelque peu rigide et difficile à travailler une fois forgé. Fend le fer sans s'émousser. Une armure en Acier Nain confère un bonus de +10 aux JR et +10 BD contre les attaques élémentaires.

Acier Elfique

Inventé par les maîtres artisans Elfes, ce métal est plus léger et résistant que le l'acier normal. Une armure en Acier Nain confère un bonus de +10 aux JR et +10 BD contre les attaques élémentaires.

Eog

(S. *« Ang Eöl »*, *« Fer d'Eöl »*).

L'Eog est sans nul doute le plus rare des métaux de la Moria. Il provient de la fusion du Mithril, du Durang et de quelques matériaux inconnus, venant apparemment des mains d'une recette Elfique de la Maison d'Eöl. Ce métal est incroyablement résistant, certainement plus que l'Ardacer, et paraît même plus résistant que l'lthilnaur. Il a aussi une étrange apparence, avec des variétés pures, blanches et noires, mais aussi parfois rouges, qui ont la particularité d'être sans éclat, mattes. Une armure faite en Eog noir ou blanc confère un malus de -10 à tous les Jets d'Incantation et un bonus de +20 à tous les JR contre la Magie.

Galvorn

(S. « Noir-Luisant », « Noir Brillant »).

Le Galvorn est un alliage de couleur non spécifiée, fabriqué à partir de **« fer météoritique »** et d'autres substances connues seulement de quelques guildes de forgerons. Il est extrêmement malléable, tout en résistant

remarquablement aux perforations et aux coupures. Lorsqu'il est forgé avec des éléments spécifiques, il devient le matériau le plus dur connu. Il ne peut être travaillé que dans des forges à chaleur extrême.

Le galvorn est un alliage extrêmement rare, considéré comme le matériau le plus dur qui existe lorsqu'il est combiné aux bons éléments. Le galvorn possède un bonus d'enchantement élevé et constitue un métal d'une dureté exceptionnelle. (Source : Alchemy Companion (1990), Chapitre 2.2.7 : Enchanted Materials, p. 15).

Sur la Terre du Milieu, sa couleur est implicitement noire. Il est appelé « Noir Brillant », avec les mêmes propriétés, et il s'agit du métal le plus rare : seuls deux forgerons auraient peut-être redécouvert le secret de sa fabrication. (Source : Treasures of Middle Earth, Chapitre 6.3 : Metals, p. 130).

Ithilnaur

(K. *« Feu Lunaire »*).

Cet alliage de Mithril, de titane et d'autres métaux est extraordinairement résistant. L 'Ithilnaur brille comme le Mithril pur, mais le résultat tire plutôt sur le doré clair. Il est très résistant, tout en étant quelque peu flexible. L'Ithilnaur est parfait pour les armures : ses propriétés de dureté et de légèreté en font un matériau unique. Une armure en Ithilnaur confère un bonus de +20 aux JR contre les attaques élémentaires.

Kraie

(K. *« Tasarang »* ; S. *«Fer Souple»*).

Cette matière se plie facilement et elle est extraordinairement élastique, mais elle ne peut être facilement travaillée. Le Tasarang est extrêmement léger, comme du bois ou de la pierre ponce. Comme son minerai est blanc comme la craie, pèse peu et est trouvé derrière des intrusions de calcaire, il est appelé « Kraie ». Les chauds et froids puissants utilisés pour fabriquer ce métal changent sa texture, quoique cela renforce sa teinte blanche. Les Nains ont appris à fabriquer certaines armures en Kraie, extrêmement légères et souples, et plutôt résistantes.

Laen

(Q. *«Long fil»*).

Ce nom fait référence à l'incroyablement longue structure grillagée cristalline qui confère sa force à ce matériau. Bien sûr, cela n'explique pas les propriétés étranges du Laen : il gagne en force et en rigidité s'il est chauffé. On ne peut l'assouplir qu'en l'exposant à des températures négatives élevées et c'est seulement alors que l'on peut le sculpter ou le mouler dans la forme désirée. Le Laen sous forme naturelle est de couleur noire ou couleur de fumée ; certains traitements peuvent l'éclaircir en de nombreuses couleurs transparentes. Sa rareté et la difficulté de son travail limitent le plus souvent son usage à des lames courtes ou moyennes ou à des plastrons.

Mithril

(S. *«Brillance Grise»* ou *«Vrai Argent»*).

La Moria doit être maintenant la seule source de Vrai Argent. Il ne fait aucun doute que cela contribue à la grande richesse détenue par le Peuple de Durin. Quel que soit le pays que traversé, où il est connu, il est considéré comme le plus précieux des métaux. Argenté, le Mithril ressemble au Celeb (« Argent »), quoiqu'il ne ternisse jamais et apparaisse toujours poli, il est aussi résistant et malléable, et il fournit des métaux enchantés d'une qualité incomparable. On peut en fabriquer aussi bien des cottes de mailles que des arcs ou des épées. Le fameux gisement de Mithril n'est constitué que d'une seule veine.

Ogamur

(S. *«De Gamur»*).

Les Nains emploient l'Ogamur pour les choses demandant une flexibilité et élasticité extrêmes. Ses propriétés le rendent idéal pour des produits élastiques et des ouvrages destinés à absorber des chocs. Il est également difficile à obtenir, ce qui explique la raison de son emploi restreint. Certainement un mélange enchanté, hérité d'une maison orientale des Nains du lointain Deuxième Age.

Rularon

Un étrange métal, de couleur argent mat, qui a la capacité de faire obstacle à la magie. Il est souple, malléable et irradie étrangement une forte aura magique. Extrêmement difficile à enchanter, puisqu'on ne connaît pas d'armure enchantée faite avec ce matériau. Une armure en Rularon confère un bonus de +100 aux JR contre la magie, et un malus de -100 à tous les Jets d'Incantation.

Titanisium

Alliage étrange, sans doute à base de titane, forgé d'un alliage dont les gisements de minerais se situeraient en Baie d'Illuin, voire dans le Nord Extrême à l'Est d'Arda. Ce métal est bien plus léger que l'acier normal, tout en conservant sa dureté.

Matériaux Spéciaux

Table – Matériaux Spéciaux

Matériau	BO bonus	BD bonus	Coût x	Réduction Pénalité	Pénalité Incantation
Peau de Dragon	N/A	+50	50,000	30	0,5
Corne de Dragon	+50	N/A	25,000	—	1
Os de Dragon	+50	N/A	25,000	—	1
Soie d'Araignée *	N/A	+50	30,000	30	0,5

* Voir la description pour plus de détails.

N/A : Non Applicable : Ce matériau ne peut pas être utilisé pour cette application.

Peau de Dragon

Ces armures de valeur inestimable sont faites de peau (et d'écailles) de dragons, le plus souvent adultes. Cette armure draconique n'a quasiment pas de Pénalité de Manœuvres. Malheureusement, toute créature apparentée aux dragons deviendra enragée en la voyant et n'aura qu'un but : tuer son porteur, avant de dévorer ses compagnons. En ville, tout malfrat serait tenté d'égosiller son porteur s'il arrive à trouver assez de complices pour s'assurer de ne pas y laisser sa peau. Tous deviendraient, en cas de succès, immensément riches au vu du prix de revente d'un tel artefact. Une armure draconique confère un bonus de +30 aux JR contre la magie et +50 BD contre les attaques élémentaires.

Corne de Dragon

La corne d'un dragon adulte, un matériau de choix pour fabriquer un arc ou des instruments de musique enchantés.

Os de Dragon

Les os des dragons sont le plus souvent utilisés pour faire des pointes de flèches ou d'épieux, le plus souvent enchantés.

Soie d'Araignée

Faite à partir de la soie des araignées géantes, ce matériau pourrait s'avérer être extrêmement efficace, bien plus léger et souple que les cuirs les plus fins. Encore faudrait-il trouver des artisans capables d'en tirer quelque chose. Une fois enchantée, on pourrait obtenir un résultat épique.

Monstres : Cuir

La peau de certains monstres pourrait avoir des propriétés particulières. Libre au MJ de répondre aux demandes des joueurs en se servant des éléments présents pour juger des effets et pouvoirs détaillés.

Monstres : Carapaces, chitine, cornes, os, etc.

La carapace de certains monstres pourrait avoir des propriétés particulières, mais serait forcément lourde et encombrante. Peut-être en tant que bouclier ? D'autres parties des monstres terrassés par les personnages pourraient être utilisés comme bases à des armes ou des armures. Libre au MJ de répondre aux demandes des joueurs en se servant des éléments présents pour juger des effets et pouvoirs détaillés.

Attraper, tuer & récolter

Les matériaux spéciaux récoltés sur les cadavres de certaines créatures peuvent être de grande valeur et sont dans ce cas très recherchés. Il faut que la quantité de matériau soit suffisante pour tailler une armure, et que la méthode utilisée pour abattre la créature ne soit pas trop destructrice.

On pourrait fournir des tables sans fin pour gérer tous les détails du combat, du premier coup de canif à la dernière mandale, en passant par le nombre de points de vie causés par les sorts (sans parler de la glissade imprévue lors du dépeçage…), mais il semble préférable de laisser le MJ utiliser son jugement pour fournir une opportunité amusante de jeu de rôles.

Néanmoins, ces tables existent dans l'ouvrage de ICE, College of Magics.

Artisanat & matériaux spéciaux

Trouver un fabricant d'armure capable de travailler sur une peau de grand Ver des Glaces, ou de fabriquer un arc à partir de la corne d'un démon des Anciens Âges n'est pas chose aisée. Cela prendra du temps pour le trouver, et encore plus pour la fabrication. Le coût pourrait être élevé. A moins que vous n'arriviez à lui trouver de quoi fabriquer une armure en soie d'araignée, dont sa fille (une beauté sublime quoique visiblement très espiègle et très mal éduquée) rêve depuis fort longtemps…

Vous pouvez trouver des tables sur le sujet dans l'ouvrage de ICE, College of Magics.

10 · Finalisation & Évolution du personnage



Finalisation du personnage

Une fois que vous avez généré les caractéristiques de votre personnage, choisi sa race et sa Profession, vous allez devoir déterminer quelques détails complémentaires à son sujet, tels que son poids, sa taille, et sa vitesse de déplacement.

Taille et poids

La taille et le poids de votre personnage dépendent de sa Race.

Ce sont des données que vous pouvez fixer par vous mêmes, dans des limites raisonnables en fonction des tailles et poids moyens figurant dans la description de chacune des Races.

Reportez la taille et le poids de votre personnage sur votre feuille de personnage.

Âge

L'âge avec lequel votre personnage va débuter ses aventures dépend de sa Race, de sa Culture et de sa Profession. Les Races possédant des durées de vie très longues vont favoriser une adolescence de plusieurs dizaines d'années, celles à la vie courte vont pousser leurs membres à se mettre rapidement au travail en commun pour la survie de la communauté. Les personnages débutent en général leurs carrières d'aventuriers à l'orée de l'âge adulte. Rajoutez-y quelques années pour les personnages dont la Profession vous semble requérir un temps d'apprentissage très long (Moine, Mage, par exemple) et quelques années de plus encore si votre personnage ne démarre pas au premier niveau.

Reportez l'âge de votre personnage sur votre feuille de personnage.



Mouvement de Base

Vous allez maintenant calculer le Mouvement de Base de votre personnage, qui représente la distance que votre personnage peut parcourir en 1 round de combat, soit 6 secondes. Ce mouvement est pris en compte pour le déplacement en marche et il est basé sur la taille. La Caractéristique de Rapidité du personnage peut augmenter ou réduire ce déplacement, bien qu'aucune modification basée sur la table suivante ne doive réduire le Mouvement de Base du personnage en dessous d'1 m par round.

Table – Mouvement de Base

Taille du personnage	Déplacement	Taille du personnage	Déplacement
2,30 m	12 m	**1,30 m**	7 m
2,20 m	12 m	**1,20 m**	6 m
2,10 m	11 m	**1,10 m**	6 m
2,00 m	11 m	**1,00 m**	5 m
1,90 m	10 m	**0,90 m**	5 m
1,80 m	10 m	**0,80 m**	4 m
1,70 m	9 m	**0,70 m**	4 m
1,60 m	8 m	**0,60 m**	3 m
1,50 m	8 m	**0,50 m**	2 m
1,40 m	8 m		

Score de Rapidité	Bonus de Déplacement
100 et plus	2 m
90 à 99	1 m
10 à 89	pas de bonus
9 et moins	-1 m

Pour déterminer le Mouvement de Base du personnage, notez le Déplacement associé à sa taille. Notez ensuite l'éventuel bonus/malus associé à son score de Rapidité et ajoutez-le au Déplacement. Le total obtenu est la valeur précise du Mouvement de Base (MdB) en mètres par round de votre personnage.

> ***Exemple*** *: Nynyve, une Rôdeuse Elfe Noldo, mesure 2,10 m et possède un score de Rapidité de 91. Son Mouvement de Base sera donc de (11 + 1 m) soit un total de 12 m. Le joueur note sur sa feuille la valeur de 12 mètres.*

Les déplacements tactiques sont traités dans le chapitre 12 · Combat.

Allures de Déplacement

Le Mouvement de Base est la distance parcourue par le personnage en un round lorsqu'il marche. Des déplacements plus rapides sont bien sûr possibles, mais ils peuvent être limités par des circonstances particulières : combat ou pas, nature du terrain, conditions de vue, de l'encombrement etc.

D'autre part, se déplacer à une vitesse supérieure à la marche peut entraîner des modificateurs pour certaines manœuvres, telles que l'Escalade ou la Dissimulation. La table suivante donne quelques indications générales sur les différentes allures et sur les difficultés associées. Il est à noter que le déplacement simple à une allure de marche dans des conditions normales ne requiert jamais le moindre jet de manœuvres.

Notez le Mouvement de Base de votre personnage sur votre feuille de personnage.

Table – Allures de déplacement

Allure	Multiplicateur	Difficulté
Marche	x1	Moyenne
Course	x1.5	Difficile
Course Rapide	x2	Très Difficile
Sprint	x2.5	Extrêmt. Difficile
Ruée	x3	Pure Folie

Encombrement

Lorsque votre personnage aura trouvé de plus en plus d'objets, il devra les porter sur lui continuellement à moins de les mettre en lieu sûr ou de les vendre pour avoir plus d'argent. En les portant sur lui, il commencera à être encombré, ce qui signifie qu'il transporte trop de poids pour se déplacer facilement. Le personnage reçoit donc une pénalité à toutes les manœuvre basées sur l'Agilité et la Rapidité dés qu'il porte trop de poids.

> ***Nota bene*** *: Le Bonus Défensif (BD) n'est pas une manœuvre et il n'est donc pas impacté par le malus.*

Le poids qu'un personnage peut porter dépend de son bonus de Force. On ne tient par contre pas compte de l'armure qui a ses propres règles et pénalités. La table suivante donne les pénalités d'encombrement et l'Allure maximum en fonction du poids porté. La Force d'un personnage modifiera le poids pouvant être porté simplement en y ajoutant le bonus de Force.

> ***Exemple*** *: Jorg possède un score de Force de 92, lui donnant un bonus de Force de +9.*
>
> *Sa capacité d'encombrement est donc modifiée comme suit :*
> *Encombrement Nul = 0 à 24 kg ;*
> *Encombrement Faible = 25 à 44 kg ;*
> *Encombrement Moyen = 35 à 49 kg ;*
> *Encombrement Important : 50 kg et plus.*

Table – Encombrement

Poids	Encombrement	Allure Max	Modificateur
0 – 15 kg	Nul	Ruée	0
16 – 25 kg	Faible	Sprint	-10
26 – 40 kg	Moyen	Course Rapide	-20
41 + kg	Important	Course	-30



Langages

Quand un personnage apprend une langue, il ajoute un certain nombre de rangs à sa Compétence dans ce langage. Le nombre de rangs qu'il possède définit directement sa capacité à parler ou à lire/écrire un langage donné, sans passer par un bonus de Compétence. Consultez la Table – Langages pour déterminer comment il comprend les autres ou se fait comprendre d'eux.

Le nombre de langages connus par le personnage au premier niveau, ainsi que le nombre de rangs possédés, est indiqué dans la définition de la Race en utilisant la notation suivante : (P5/E5), indiquant 5 rangs pour Parler le langage et 5 rangs pour Écrire le langage. Ceci doit être noté sur votre feuille de personnage.

Plus de détails sur la Compétence associée dans le Chapitre 07 · Compétences – Langage

Table – Langages

Rangs	Capacité à parler / converser	Capacité à lire/écrire
1	Reconnaissance du langage quand il est parlé.	Identification du langage écrit.
2	Le personnage peut communiquer à un niveau extrêmement basique. Il peut exprimer ou comprendre des concepts simples, au travers de quelques mots (manger, boire, danger, ennemi, etc.)	Le personnage peut lire ou écrire quelques mots ou des phrases simplistes, voire comprendre vaguement l'idée générale de quelques passages d'un texte simple.
3	Le personnage peut distinguer les principaux dialectes de la langue. Il peut communiquer de manière simple en formant de courtes phrases. Il peut aussi comprendre le ton général d'une discussion, mais ne peut la suivre que si elle est spécifiquement ralentie.	Le personnage parvient à comprendre la signification générale d'un texte, mais aura des soucis avec les détails, manquant de vocabulaire. Il peut commencer à écrire de simples phrases.
4	Le personnage peut tenir une conversation sur des sujets simples, en utilisant des phrases courtes. Il peut comprendre une conversation de tous les jours, si elle est tenue lentement.	Le personnage peut lire un texte modérément complexe et en comprendre la majeure partie. Il a néanmoins des problèmes à comprendre les concepts les plus subtils. Il peut lire la plupart des passages d'un journal, par exemple. Il peut écrire comme un enfant de 10-11 ans.
5	Le personnage peut tenir une conversation de tous les jours sur des sujets courants (discuter au marché, parler avec les gardes, etc.) Les discussions rapides, sophistiquées ou avec accent restent problématiques.	Le personnage peut lire la plupart des textes courants et des livres simples. Il écrit comme un enfant de 12-13 ans.
6	Le personnage parle comme une personne de la population native. Les conversations très subtiles, sophistiquées ou techniques peuvent s'avérer difficiles à suivre. Il ne peut pas comprendre les dialectes ou les versions archaïques du langage.	Le personnage possède le niveau de lecture d'une personne lettrée. Il écrit comme un enfant de 14-15 ans.
7	Le personnage parle la langue couramment. Il peut comprendre et converser avec les natifs les plus lettrés. Les gens sophistiqués reconnaissent son accent particulier. Les concepts archaïques ou inhabituels peuvent encore être problématiques.	Le personnage écrit comme un étudiant sortant du lycée, et lit comme une personne de niveau social élevé.
8	Le personnage parle la langue couramment et possède la capacité de reconnaître les origines régionales et culturelles d'une conversation, bien que la compréhension de tels échanges puisse rester difficile.	Le personnage écrit avec un niveau universitaire. Il peut lire des ouvrages relativement complexes et reconnaître, sans les comprendre dans leur totalité, des contenus archaïques ou des dialectes.
9	Le personnage parle parfaitement la langue comme un natif et possède la capacité de comprendre et d'échanger au cours d'une conversation en dialectes proches.	Le personnage peut lire et écrire des textes très complexes, incluant des ouvrages techniques, dans le dialecte principal. Il lui est de plus possible de traduire des dialectes proches et d'écrire simplement dans ces mêmes dialectes.
10	Le personnage parle parfaitement la langue et ses différents dialectes comme un natif. Seuls les termes les plus archaïques ou les concepts les plus complexes peuvent lui poser problème.	Le personnage peut lire et écrire les ouvrages les plus complexes, dans la langue principale et dans ses dialectes.
11	Le personnage possède une aisance absolue et parfaite pour parler, lire et écrire la langue et l'ensemble de ses dialectes.	
12+	Ces niveaux sont réservés aux éventuelles langues magiques ou runiques, ainsi qu'aux langages extrêmement anciens ou rares, tels que des hiéroglyphes ou certains langages secrets d'ordres ésotériques.	

Points de Destin

Parfois un personnage a besoin d'un petit avantage, d'un coup de pouce qui lui permettra de réussir une manœuvre ou d'éviter ce critique qui devrait le tuer. Les Points de destin sont une mécanique de jeu qui permet au Joueur d'aider son personnage.

Un personnage commence avec 3 Points de Destin et peut en racheter. Le joueur peut racheter 1 Point de Destin consommé pour un coût de 5 Points de Développement, jusqu'à un total maximum de 3 Points de Destin. Le Maître

de Jeu peut récompenser un personnage avec un Point de Destin pour une action spectaculaire ou une idée qui aide grandement la réussite du groupe.



Évolution du personnage

Traverser des terres étrangères, rencontrer de nouvelles personnes, vivre de grandes aventures, tout cela aide les personnages à mieux comprendre le monde dans lequel ils vivent, tout en les faisant progresser dans leurs domaines de prédilection. Cette progression est représentée numériquement par la distribution de Points d'Expérience (XP) par le MJ pour la réalisation d'objectifs par les personnages, ou parce qu'ils ont relevé des défis ou challenges. Ces événements peuvent être aussi communs que trouver la plante qui guérira le fils du Duc ou aussi élaborés que la détection et l'identification d'un meurtrier dans un groupe de suspects.

Une fois qu'un personnage a atteint un nombre donné de Points d'Expérience, son niveau augmente. La table suivante indique le nombre d'XP nécessaire au passage de chaque niveau.

> ***Exemple** : Ori, un Aventurier, possède actuellement 684 Points d'Expérience et est considéré comme un personnage de niveau 2. Après avoir vécu une série d'aventures particulièrement dangereuses, le MJ le récompense de 350 XP supplémentaires pour son courage face à l'adversité. Re-calculant son total d'XP, Ori note que son nouveau total est de 1034 XP, lui permettant d'atteindre le niveau 3, mais pas suffisant pour autoriser le passage au niveau 4.*

Table – Progression de l'Expérience

Niveau	XP requis	Niveau	XP requis
1	0	**11**	5 750
2	350	**12**	6 600
3	750	**13**	7 500
4	1 200	**14**	8 450
5	1 700	**15**	9 450
6	2 250	**16**	10 500
7	2 850	**17**	11 600
8	3 500	**18**	12 750
9	4 200	**19**	13 950
10	4 950	**20**	15 200
21+	+2 500 / niveau		

L'expérience n'est pas la seule trace que les aventures laissent sur un personnage. Les gens qu'il a rencontrés et dont il a gagné la confiance peuvent lui transmettre leur savoir : ce sont les Traditions, décrites au chapitre 08.1 ·

Traditions de la Terre du Milieu. Elles s'acquièrent palier par palier, tout au long de la carrière du personnage.

Points de Développement

Une fois qu'un personnage a obtenu suffisamment d'XP pour progresser d'un niveau, il reçoit immédiatement des Points de Développement. Ceux-ci peuvent être dépensés comme le joueur le souhaite. Les Points de Développement (PdD) sont utilisés pour acheter des rangs de compétence, des talents ou pour augmenter les caractéristiques. Tous les Points de Développement doivent être dépensés lorsqu'ils sont acquis ; tous les Points de Développement non dépensés lors d'un passage de niveau sont perdus.

Un Talent coûteux (ou un palier de Tradition) peut être payé sur deux passages de niveau : le personnage commence à le payer lors d'un passage de niveau, puis dépense les points manquants lors du passage suivant.

> ***Nota bene*** *: Un Talent partiellement payé doit être fini de payer au passage de niveau suivant, avant tout autre achat.*

Gagner des Points de Développement

Le joueur reçoit 84 Points de Développement à dépenser lors de la création de son personnage (niveau 1).

Il reçoit ensuite 40 + (niveau atteint x 2) Points de Développement lors de chaque passage de niveau.

> ***Exemple*** *: À la fin de la session de jeu, le MJ annonce que les personnages ont acquis assez d'expérience pour passer au niveau 6. Les joueurs reçoivent 52 Points de Développement [40 + (6 x 2)] qu'ils peuvent dépenser pour faire évoluer leurs personnages.*

Conseils sur le développement des personnages

Certains MJs permettent aux joueurs de faire monter de niveau leurs personnages dès qu'ils ont accumulé assez d'XPs. D'autres MJs préfèrent que les personnages atteignent un moment dans le jeu durant lequel les personnages auront le temps et les ressources pour s'entraîner, étudier et progresser. Les joueurs doivent vérifier avec leur MJ les spécificités de la montée de niveau dans ses parties.

Augmentation des Caractéristiques

Les Joueurs peuvent ne pas être complètement satisfaits des Caractéristiques de démarrage de leur personnage. En dépensant des Points de Développement acquis après un passage de niveau, un Joueur pourra augmenter la valeur d'une Caractéristique, sur les mêmes bases que lors de la création du personnage, en utilisant les coûts donnés dans la Table – Coût d'achat des Caractéristiques du chapitre 04 · Caractéristiques.

> ***Règle importante*** *: Un personnage ne peut pas dépenser plus de 10 PdD pour augmenter ses Caractéristiques lors d'un passage de niveau.*

> ***Nota bene*** *: Lorsque vous augmentez la valeur d'une Caractéristique, vous devez reporter cette modification sur votre feuille de personnage et vérifier si cette augmentation modifie le bonus conféré par cette Caractéristique. Si l'augmentation de la Caractéristique change le bonus, modifiez le BTC des Compétences associées, ainsi que tous les autres aspects de votre personnage liés au bonus de cette Caractéristique.*



Développement des Compétences

À chaque montée de niveaux, le personnage gagne un certain nombre de Points de Développement. Une des utilisations de ces Points de Développement est l'achat de Rangs supplémentaires dans une Compétence. Augmenter d'un Rang une Compétence faisant partie d'un groupe favori de la Profession du personnage coûte 2 PdD, alors que les Rangs pour une Compétence qui ne fait pas partie d'un groupe favori coûtent 4 PdD.

Si un personnage possède deux Professions ou plus, les coûts d'achat des Rangs dépendent de la Profession dans laquelle il progresse pour le niveau en cours.

Nombre maximum de Rangs dans une Compétence

Les personnages sont limités dans le nombre de Rangs qu'ils peuvent posséder dans une Compétence à un niveau donné. Cette limite dépend du niveau du personnage dans la profession développée et elle est calculée en employant la formule suivante :

(Niveau du personnage dans la profession développée x 3) + 3

> ***Exemple*** *: Nynyve est une Voleuse de niveau 4. Elle peut au maximum posséder 15 Rangs [(4 x 3) + 3] dans une Compétence donnée.*

> ***Règle importante*** *: Lors d'une même montée de niveau, le joueur peut ajouter au maximum 6 Rangs dans une Compétence donnée.*

La table suivante liste le nombre total maximum de Rangs dans une Compétence donnée qu'un personnage est autorisé à posséder en fonction de son niveau.

Table – Nombre maximum de Rangs par niveau

Niveau	Max Rangs	Niveau	Max Rangs	Niveau	Max Rangs
1	6	**11**	36	**21**	66
2	9	**12**	39	**22**	69
3	12	**13**	42	**23**	72
4	15	**14**	45	**24**	75
5	18	**15**	48	**25**	78
6	21	**16**	51	**26**	81
7	24	**17**	54	**27**	84
8	27	**18**	57	**28**	87
9	30	**19**	60	**29**	90
10	33	**20**	63	**30**	93

Niveau = Niveau du personnage.

Max Rangs = Nombre maximum de Rangs pour ce niveau.

Progression du bonus conféré par les Rangs

Un Rang de Compétence représente une progression par étapes dans une Compétence et donc un bonus lors de son utilisation.

Par contre, le bonus obtenu à chaque Rang diminue au fur et à mesure que le nombre de Rangs augmente. La progression standard des bonus liés aux Rangs de Compétence est de :

–25 • +5 • +2 • +1 →

–25 pour zéro Rang : Ce modificateur représente le malus qu'un personnage reçoit lorsqu'il tente d'utiliser une Compétence dans laquelle il n'a aucun Rang. Les bonus de Caractéristiques et autres bonus spéciaux s'appliquent normalement pour ces Compétences. Un personnage ne peut pas essayer de jeter un sort dans lequel il ou elle n'a pas de Rang.

+5 pour les Rangs 1 à 10 : pour chacun des dix premiers Rangs qu'un personnage possède, il obtient +5 par Rang à son bonus de Compétence.

+2 pour les Rangs 11 à 20 : pour chacun des Rangs entre 11 et 20, le personnage obtient +2 par Rang à son bonus de Compétence.

+1 pour les Rangs 21 et + : pour chacun des Rangs au-delà du vingtième, le personnage obtient +1 par Rang à son bonus de Compétence.

Table – Bonus de Compétence en fonction du nombre de Rangs

Nombre de Rangs	Bonus	Nombre de Rangs	Bonus	Nombre de Rangs	Bonus
0	-25	**11**	+52	**22**	+72
1	+5	**12**	+54	**23**	+73
2	+10	**13**	+56	**24**	+74
3	+15	**14**	+58	**25**	+75
4	+20	**15**	+60	**26**	+76
5	+25	**16**	+62	**27**	+77
6	+30	**17**	+64	**28**	+78
7	+35	**18**	+66	**29**	+79
8	+40	**19**	+68	**30**	+80
9	+45	**20**	+70	**31**	+81
10	+50	**21**	+71	**+1 Rang**	+1 bonus

Acquisition de nouveaux Talents

Certains Talents ne peuvent être choisis qu'à la création du personnage (Talents Innés), alors que d'autres peuvent être appris lors de n'importe quel passages de niveaux. D'autres Talents, enfin, sont liés à la Race choisie par le joueur pour son personnage et ne peuvent être achetés (Talents Raciaux). Les Traditions s'acquièrent le plus souvent en cours de jeu : il faut y avoir accès, en remplir les pré-requis et prendre le temps de la formation (voir le chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu).

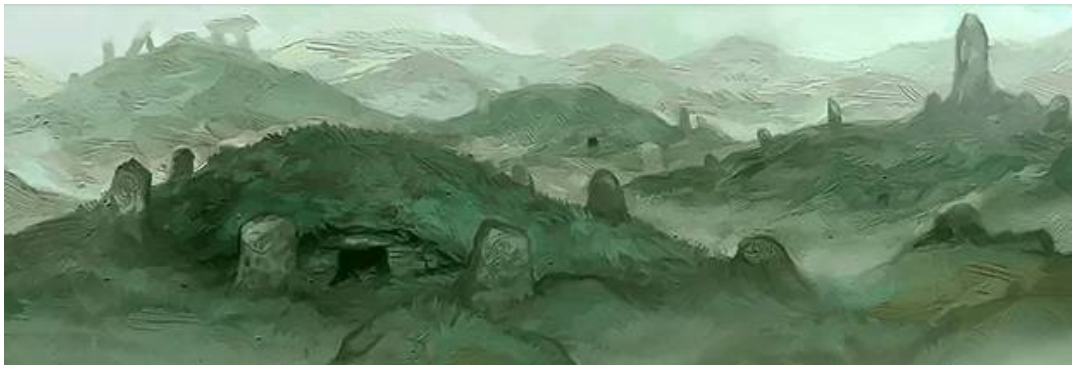
Talents et jeu de rôles

La description des talents n'aborde que leurs effets en terme de règles. Le joueur et le MJ devront trouver une justification à l'acquisition d'un nouveau Talent, en accord avec l'univers de jeu, afin de savoir comment le personnage se réveille un matin avec de nouvelles capacités extra-ordinaires. Le plus simple est la rencontre avec un maître dans le domaine qui va accepter d'entraîner le personnage pout les Talents simples. Mais il peut aussi s'agir d'une vision, d'une illumination suite à l'appel au Pouvoir d'un des Valar, voire d'un choc émotionnel qui déclencherait de nouveaux pouvoirs extraordinaires. Laissez parler votre imagination, le temps investi en vaut la chandelle. Les personnages de votre campagne seront plus solides en sachant d'où leur viennent leurs pouvoirs.

Les Traditions vont au bout de cette idée : la rencontre, le maître et le temps passé à apprendre font partie de la règle. Un personnage ne se réveille pas un matin Rôdeur du Nord.

> ***Note pour le joueur*** *: Quand il achète des talents après le début du jeu, le joueur doit conculter le MJ pour obtenir son accord, et éventuellement attendre que le MJ puisse incorporer au scénario les conditions d'acquisition du Talent. Pour faciliter les choses, le joueur peut donner au MJ des indications ou des idées pour chaque Talent. Les conditions d'acquisition du Talent se déroulent au mieux durant le temps passé à s'entraîner ou entre deux sessions du scénario principal.*
>
> ***Note pour le MJ*** *: Le MJ doit préparer l'acquisition du Talent afin qu'elle ait lieu si possible lors du passage de niveau.*
>
> ***Exemple*** *: Tellan vient de gagner un niveau et achète le talent « Familier ». Tellan a proposé l'idée que son personnage trouve le familier en aidant une quelconque créature féerique en détresse. Le MJ aime bien l'idée et l'incorpore au jeu, en faisant en sorte que le personnage de Tellan soit le seul du groupe à entendre les cris d'appel à l'aide d'un farfadet quand ils traversent une forêt. Le personnage de Tellan suit les appels et tue un gobelin qui avait capturé un farfadet. En retour, le farfadet offre au personnage un animal qui lui sera lié, un familier. Ainsi le personnage de Tellan n'a pas le familier aussitôt que le jeu a repris, mais il l'aura peu de temps après et avant que le groupe n'ait une autre aventure.*

Même si le joueur n'est pas limité dans le nombre de Talents qu'il peut acquérir, certains peuvent déséquilibrer le style de jeu que le MJ veut mettre en place. Le joueur doit donc toujours obtenir l'accord du MJ avant d'acheter un Talent.



Professions multiples

HARP | TdM autorise les personnages à choisir de nouvelles Professions en prenant de l'expérience. Au moment où son personnage gagne un niveau, le joueur peut acheter le talent « Profession Additionnelle » (voir chapitre 08 · Talents), qui l'autorise à ajouter un niveau d'une nouvelle Profession à son niveau global. Le niveau global d'un personnage est égal à la somme des niveaux qu'il possède dans chacune de ses Professions.

Quand un personnage obtient suffisamment d'expérience pour progresser d'un niveau, il peut choir librement d'augmenter le niveau d'une des Professions qu'il a déjà, ou en acquérir une nouvelle, en achetant de nouveau le talent Profession Additionnelle. Un personnage ne peut choisir qu'une seule nouvelle Profession à chaque passage de niveau.

Les personnages ne reçoivent pas un nombre de Points de Développement doublé lors d'un changement de Profession.

> ***Règle importante*** *: Le personnage ne choisit et ne gagne qu'une et une seule capacité de la nouvelle Profession. L'accès aux listes de sorts est considéré comme une capacité. Il ne gagne pas les capacités de son ancienne Profession qu'il aurait dû avoir pour ce niveau.*

> ***Exemple 1*** *: Tellan est un Mage de niveau 3. En atteignant le niveau 4, Tellan décide d'apprendre quelques compétences martiales et acquiert ainsi un niveau de Guerrier. Le joueur de Tellan paie les PdD pour le talent « Profession Additionnelle » et note que Tellan est désormais Mage 3 / Guerrier 1. D'un point de vue global, Tellan est un personnage de 4ème niveau. Lorsque Tellan obtiendra suffisamment d'XP pour atteindre le niveau 5, il pourra augmenter son niveau de Mage, augmenter son niveau de Guerrier ou ajouter une nouvelle Profession. Après réflexion et appréciation de ses prouesses martiales, Tellan décide d'augmenter son niveau de Guerrier. Le joueur de Tellan note ainsi sur la feuille de personnage que Tellan est désormais un Mage 3 / Guerrier 2.*

> ***Règle importante*** *: Certaines capacités de Profession ne sont acquises que lorsque le personnage obtient un niveau donné dans la Profession considérée.*

> ***Exemple 2*** *: Zurgha (Guerrière 3 / Voleuse 1) a obtenu suffisamment d'expérience pour gagner un niveau supplémentaire. Avant de choisir quelle Profession augmenter, le joueur de Zurgha relit les Capacités Professionnelles des Guerriers. Notant qu'elle obtiendra un bonus de compétence de +10 dans l'arme de son choix en atteignant le niveau 5, elle décide de progresser en tant que Guerrière. Elle sera donc un personnage de niveau 5 : (Guerrière 4 / Voleuse 1). Malheureusement pour elle, le MJ interrompt sa rêverie en pointant le fait que son niveau de Guerrière n'est que de 4 et que le bonus de la Capacité de Profession restera encore hors de portée pour encore au moins un niveau supplémentaire, jusqu'à ce que son nombre total de niveaux de Guerrière soit de 5.*
>
> ***Nota bene*** *: Si le personnage possède plusieurs Professions, le bonus maximum que les différentes capacités de Profession peuvent apporter à une compétence donnée est de +30.*

Progression des personnages à Professions multiples

> ***Règle importante*** *: Un personnage avec plusieurs Professions ne peut acheter des rangs de compétence dans des sorts appartenant à une Sphère spécifique qu'en progressant d'un niveau dans la Profession associée à cette Sphère. Toutes les capacités basées sur le niveau dépendent du niveau de la Profession associée et non pas du niveau global.*

> ***Exemple 3*** *: Felzan est un magicien niveau 3. Quand il atteint le niveau 4, il décide d'apprendre le métier des armes et devient Guerrier. Le Joueur de Felzan paie le talent « Profession Additionnelle » et Felzan devient ainsi un Mage 3 / Guerrier 1 avec un niveau global de 4. Durant cette montée de niveau, il ne peut pas acheter de Rangs dans ses Compétences de Sorts de Mage. Une fois le niveau 5 atteint il peut, augmenter son niveau de Mage ou de Guerrier, ou prendre une nouvelle Profession. Felzan choisit d'augmenter son niveau de Guerrier, devenant Mage 3 / Guerrier 2.*

11 · À l'Aventure !



Bien, votre personnage est maintenant créé, mais comment fait-il pour trouver l'antre d'un dragon, crocheter une serrure, se balancer à un lustre ou encore attaquer un troll ?

A moins que vous n'ayez créé un personnage complètement atypique, le système de règles HARP | TdM assume qu'il puisse agir et interagir avec d'autres personnages, marcher, parler, commander un repas dans une auberge ou discuter du prix d'un objet dans une échoppe. Les Compétences d'un personnage définissent ce qu'il peut faire au-delà de ce que tout un chacun est capable d'accomplir, les domaines dans lesquels il a suivi une formation, un entraînement et qui feront de lui un héros légendaire.

Votre personnage peut même tenter d'effectuer des actions mettant en œuvre des Compétences qu'il n'a pas développées. Par exemple, il peut vouloir tenter de crocheter une serrure, alors qu'il ne possède pas la compétence « Crochetages & Pièges », et néanmoins réussir !

Dans HARP | TdM, la résolution d'une action mettant en jeu les Compétences de votre personnage est simple : le Maître de Jeu vous indique quelle Compétence utiliser pour accomplir l'action souhaitée, vous jetez les dés, vous ajoutez le Bonus Total de Compétence correspondant, et vous annoncez le résultat au MJ. Ceci s'appelle tirer un Jet de Compétence. Le MJ compare le résultat à la difficulté de l'action et vous annonce si l'action est réussie, ratée ou partiellement réussie.

Ceci ne signifie pas que le MJ va vous demander un Jet de Compétence pour chaque action de votre personnage. Il ne vous fera effectuer un tirage que lorsque votre personnage fait face à des situations dont le résultat peut avoir une importance certaine pour la suite du scénario, ou pour sa survie. Par exemple, si un échec devait entraîner des blessures, ou une mort, une arrestation, une découverte ou tout autre effet notable sur les événements de la partie, un jet devra être fait.

Exemples d'actions qui nécessitent un Jet de Compétence

Se tortiller au bout d'une corde sous une pluie de flèches.
Se balancer sur un pont de cordes au-dessus d'un cours d'eau infestée de crocodiles affamés.
Tenter de forcer une porte bloquée dans une pièce qui se remplit rapidement d'eau.
Maîtriser une monture en train de paniquer.
Tenter de traverser un précipice en s'agrippant à une corde.
Tenter de duper un troll en lui faisant croire que vous n'êtes pas comestible, ou que votre chair est venimeuse.
Plonger au milieu de la rue pour sauver un passant d'un chariot fou déboulant au galop.



Exécuter une manœuvre

Manœuvre : à chaque fois qu'un personnage entreprend une action qui entraîne un risque, qui requiert de la concentration ou du style alors qu'il est sous pression, on dit qu'il effectue une Manœuvre, résolue par un jet de dés.

Un Jet de Compétence est une manœuvre résolue par le tirage d'un dé de pourcentage (Jet Sans Limite, voir plus bas) qui sert à déterminer si l'action est réussie ou si elle échoue. Le résultat du jet de dés est ajouté au Bonus Total de la Compétence correspondante et les modificateurs de situation sont ajoutés ou soustraits au résultat obtenu par le MJ pour obtenir le score final de la Manœuvre. Le score final est recherché dans la colonne appropriée de la Table des Manœuvres, ce qui permettra de déterminer la réussite ou l'échec de l'action tentée.

De manière générale, si le score final est supérieur ou égal à 100 (100 et plus), la manœuvre est accomplie avec succès.

Exemple de manœuvre

Dans sa hâte (et son insatiable soif de richesse), Jurgis – un Rogue – trébuche accidentellement et déclenche un piège, qui non seulement bloque la porte de la pièce dans laquelle il se trouve, mais déclenche aussi un mécanisme qui commence à inonder la pièce d'eau glacée… Heureusement pour lui, il possède 6 Rangs dans la Compétence « Crochetages & Pièges », ce qui lui confère un bonus de +30 au Jet de Compétence. Avec un bonus de caractéristique de +6 dû à son score d'Intuition et un bonus de +9 dû à son score d'Agilité, ainsi qu'un bonus donné par son équipement de haute qualité (+10 non magique), Jurgis possède un Bonus Total de Compétence de +55 (30 + 9 + 6 + 10). Ce bonus va lui être plutôt indispensable pour ouvrir la porte avant de périr noyé dans cette tombe humide.

Le MJ vérifie que la Compétence « Crochetages & Pièges » se résout bien de façon « Tout ou Rien » ; donc, soit Jurgis parvient à ouvrir la porte, soit il devra affronter une mort certaine ! En termes de jeu, cela signifie que le personnage va devoir obtenir un résultat de 100 ou plus pour réussir. Le MJ décide que la précarité de la situation de Jurgis nécessite quelques modificateurs additionnels. Après quelques rapides vérifications, il prend en compte les éléments suivants : la serrure est assez classique, elle serait donc « Facile » à crocheter pour Jurgis. Le MJ décide d'un modificateur de situation positif de +20.

Le niveau de l'eau monte rapidement, elle arrive déjà aux chevilles de Jurgis. Comme cette situation met une grosse pression sur Jurgis, le MJ décide d'un second modificateur, négatif cette fois, de -10.

Les dés en mains, le joueur retient son souffle et obtient un 38 ! En additionnant ce jet de dés à son Bonus Total de Compétence (+55), il annonce un résultat de 93 au MJ.

En prenant en compte les modificateurs de situation, Le MJ prend en compte le bonus de +10 (20 + [-10]) qu'il vient d'estimer, et le rajoute au score annoncé par le joueur, pour un score final de 103.

Cela est juste suffisant pour que Jurgis réussisse son action : alors que l'eau lui arrive maintenant à la poitrine, la porte s'ouvre brusquement et l'eau se répand avec fracas dans le couloir. Jurgis se retrouve étalé sur le sol, trempé et encore tremblant, mais un sourire ne tarde pas à apparaître sur son visage.

Utiliser une Compétence sans entraînement

Une Compétence sans entraînement est une Compétence dans laquelle le personnage ne possède aucun rang. Le modificateur standard pour utiliser une Compétence sans entraînement est de –25.

Dans l'exemple précédent, Jurgis aurait pu tenter de crocheter le mécanisme même s'il ne possédait pas de rangs dans la Compétence « Crochetages & Pièges », il aurait simplement eu à prendre en compte un malus de -25 pour effectuer sa manœuvre, au lieu du bonus de +30 dû à ses 6 rangs.



Conventions pour les tirages de dés

La totalité des mécanismes de jeu de HARP | TdM est résolue grâce au tirage de deux simples dés à dix faces. Lorsqu'on les jette ensemble, la combinaison est habituellement appelée un tirage de pourcentage. Cette section détaille les conventions spécifiques et les termes utilisés pour les tirages de dés pour HARP | TdM.

Tirage de pourcentage

La plupart des tirages de dés dans HARP | TdM sont des tirages de pourcentage (indiqués de la façon suivante : 1d100). Pour obtenir un résultat aléatoire de 1 à 100, tirez deux dés à 10 faces (de préférence de couleurs différentes), et regardez le résultat du premier dé, qui comptera pour les dizaines, puis le second dé, qui comptera pour les unités. Assurez-vous d'avoir annoncé lequel des deux dés est le dé des dizaines avant de tirer. Un résultat de « 0 » sur les deux dés («0 0 ») est compté comme « 100 ».

> ***Exemple*** *: Un joueur effectue un tirage de pourcentage. Le dé désigné comme étant le dé des dizaines sort un 4, celui des unités un 7. Le résultat du tirage est 47.*

Le Jet Sans Limite

Le Jet Sans Limite est un tirage plus ouvert, dans lequel les scores extrêmes entraînent des résultats explosifs. On tire deux dés à dix faces et on calcule le résultat de la même façon que pour le tirage de pourcentage.

Si le score obtenu sur les dés est de 96 à 100, les dés sont jetés à nouveau, et le résultat est additionné au premier jet. Si le deuxième tirage est à nouveau de 96 à 100, un troisième tirage est effectué et ajouté aux deux premiers, et ainsi de suite jusqu'à ce que le tirage ne soit plus compris entre 96 à 100. La somme de tous ces tirages devient le résultat final du Jet Sans Limite. Les Jets Sans Limite permettent d'avoir une chance d'obtenir des exploits particulièrement spectaculaires.

> ***Exemple*** *: Kiara est perdue après avoir été pourchassée par une bande d'orques en maraude, qui l'a séparée de son groupe. Durant sa course effrénée, elle s'est tordu la cheville. De nuit, et en boitillant sous la douleur, Kiara se met à la recherche d'une herbe qui l'aiderait à mieux supporter la douleur. Le MJ demande au joueur de Kiara d'effectuer un Jet de Compétence en « Herbalisme » avec un Jet Sans Limite. Malheureusement, elle se trouve en territoire inconnu, et la difficulté est donc très importante.*
>
> *Prenant ses dés, le joueur tire un 97 ! Il peut donc effectuer un second tirage. Il tire un 56. Le résultat final du Jet Sans Limite est donc de 153 ! Après avoir ajouté son Bonus Total de Compétence en « Herbalisme », le joueur communique le résultat au MJ. Celui-ci, après avoir pris en compte les modificateurs liés à la situation (nuit, stress, personnage blessé, zone inconnue, etc.) avait obtenu un malus de –60 pour cette Manœuvre. Grâce à un Jet exceptionnel, le MJ annonce que Kiara trouve non seulement l'herbe recherchée, mais qu'en plus celle-ci est parfaitement fraîche et en quantité suffisante pour en conserver au cas où un de ses camarades serait lui aussi blessé.*
>
> *Règle importante : Tous les Jets d'Attaque sont des Jets Sans Limite. Tous les Jets de Critiques sont des Tirages de Pourcentage. Tous les Jets de Compétence sont des Jets Sans Limite, sauf quand précisé autrement dans la description de la Compétence.*

Les Maladresses

Le personnage commet une Maladresse en effectuant une Manœuvre lorsque le joueur obtient un score de 01, 02, 03 ou 04 sur le « tirage sec » des deux dés, avant de prendre en compte les bonus ou autres modificateurs.

En combat, la Zone de Maladresse est spécifique pour chaque arme.

Si le joueur obtient une Maladresse, l'action échoue automatiquement.

Il faut alors effectuer un tirage sur la Table des Maladresses. C'est un tirage de pourcentage (non ouvert, tirage sec) sans aucun modificateur ou bonus (sauf indication très spécifique pour certains objets magiques ou talents spéciaux).

Après avoir sélectionné la Table de Maladresses appropriée, le MJ cherche le résultat correspondant au tirage de Maladresse effectué par le joueur et lui indique les événements particuliers qui se produisent suite à cet échec.

> ***Nota bene*** *: La Maladresse doit être adaptée à la situation par le MJ. Elle ne doit pas être mortelle si la situation n'est pas critique. La Table des Maladresses se trouve dans le Manuel du MJ.*



Les difficultés

Certaines circonstances peuvent augmenter ou diminuer la difficulté d'une manœuvre. Une action de base, tel que marcher, est considérée comme « Banale » et ne demande pas de jet de dés. Toutefois, si le passage n'est plus qu'une poutre de 10 centimètres de large, la Manœuvre devient tout d'un coup « Extrêmement Difficile ». La difficulté

pourrait même devenir beaucoup plus importante s'il fallait combattre des adversaires en même temps qu'essayer de garder son équilibre. Les tirages de dés ne sont utiles que lorsque l'action en cours pourrait avoir un impact sur la suite de l'aventure. Les actions de difficulté « Banale » et « Routine » ne requièrent en général pas de jets de dés, sauf si cela pimente l'aventure d'une façon ou d'une autre.

La liste suivante fournit un moyen de jauger des différents degrés de difficulté d'une action. Comme déjà mentionné, certaines circonstances peuvent venir modifier la difficulté de base d'une action : certaines actions sont plus faciles à réaliser si l'on a du temps, d'autres sont plus aisées si l'on possède le matériel approprié, etc. Le MJ a toute latitude pour ajouter un modificateur positif à une action, notamment lorsque le joueur semble avoir maîtrisé l'ensemble des paramètres et qu'il fournit une description vivante des actes de son personnage.

Table – Degrés de Difficulté

Degrés de Difficulté	Définition
Banale	Tellement simple qu'il n'y a pas besoin de tirer de dés. Une simple conversation ou une promenade dans la rue sont de bons exemples.
Routine (+60)	N'importe qui pourrait accomplir une manœuvre de ce type, avec du temps et un peu de chance.
Très Facile (+40)	Un débutant peut accomplir la manœuvre avec peu de difficulté.
Facile (+20)	Avec suffisamment de temps, un apprenti pourrait accomplir la manœuvre.
Moyenne (+0)	La difficulté moyenne inhérente à toute situation. A utiliser pour évaluer la majorité des Difficultés pour une Compétence.
Difficile (–20)	Ce niveau de difficulté exige du personnage un minimum d'expertise pour accomplir la manœuvre.
Très Difficile (–40)	Même un expert a besoin de temps pour accomplir avec succès ce type de manœuvres, et il n'est pas sûr de réussir à chaque fois.
Extrêmement Difficile (–60)	Seul un expert aux Compétences inégalées, ou quelqu'un avec une chance incroyable pourrait accomplir des manœuvres de cette difficulté.
Pure folie (–80)	Les manœuvres de ce niveau de difficulté sont à la limite des capacités humaines normales. Une bonne idée est de se référer au Livre des Records pour avoir quelques idées.
Absurde (–100)	Ces manœuvres sont un rang au-dessus des possibilités normales de la plupart des humains. Réussir une manœuvre de cette Difficulté reste un acte de mythique digne d'entrer dans les légendes.

Utilisation de la Table des Manœuvres

La table des Manœuvres est utilisée pour résoudre les situations suivantes :

Tous les Jets de Compétences.
Tous les Jets de Résistance.
Tous les Jets d'Incantation de sorts.
Comme les Manœuvres couvrent une grande variété de situations, HARP | TdM fournit plusieurs façons de résoudre les actions des joueurs ou celles du MJ. Suivant la méthode de résolution utilisée, vous prendrez en compte la colonne « Pourcentage », la colonne « Bonus », ou la colonne « JR » (Jets de Résistance).



Table – Table des Manœuvres

Résultat du Jet	Pourcentage	Bonus	JR	Utilitaire
-51 et en dessous	Raté-	–70	Raté*	Raté-
–50 ⇒ –31	Raté-	–65	Raté*	Raté-
–30 ⇒ –10	Raté-	–60	Raté*	Raté-
–10 ⇒ –01	Raté-	–55	Raté*	Raté-
0 ⇒ 10	Raté-	–50	Raté*	Raté-
11 ⇒ 20	10%	–45	65	Raté
21 ⇒ 30	20%	–40	70	Raté
31 ⇒ 40	30%	–35	75	Raté
41 ⇒ 50	40%	–30	80	Raté
51 ⇒ 60	50%	–25	85	Raté
61 ⇒ 70	60%	–20	90	Raté
71 ⇒ 80	70%	–15	95	Normal
81 ⇒ 90	80%	–10	100	Normal
91 ⇒ 100	90%	–5	110	Normal
101 ⇒ 110	100%	+5	120	Normal
111 ⇒ 130	110%	+10	130	Normal
131 ⇒ 150	120%	+20	140	Normal
151 ⇒ 170	130%	+30	160	Double
171 ⇒ 200	140%	+40	180	Double
201 ⇒ 230	150%	+50	200	Double x2
231 ⇒ 260	160%	+60	220	Double x2
261 ⇒ 300	170%	+70	240	Triple
301 et+	180%	+80	260	Triple

* **Maladresse possible** : Les Maladresses ne sont prises en compte que sur des tirages de dés de 01 à 04, sauf pour les armes qui possèdent chacune un Score de Maladresse spécifique. Dans les cas où le tirage est supérieur à 04, mais où ce sont les modificateurs qui diminuent le score final, on ne considère pas qu'il s'agit d'une Maladresse.

Résolution « Tout-ou-rien »

La méthode de résolution la plus évidente, « Tout-ou-rien » requiert un Jet Sans Limite qui est ensuite modifié par tous les bonus liés au nombre de Rangs, aux Caractéristiques, aux objets, et prenant en compte des modificateurs de situation, ainsi que tous les malus inhérents à la difficulté de réalisation de l'action. Le personnage réussit son action si le résultat final est de 100 ou plus.

Des exemples de Manœuvres « Tout-ou-rien » incluent crocheter une serrure simple, sauter une crevasse, faire un saut périlleux par-dessus le dos d'un cheval ou appliquer un bandage.

> ***Option pour le MJ : « Raté-de-peu »***. *Parfois, un personnage qui tente une manœuvre « Tout-ou-rien » peut s'approcher d'un résultat réussi, mais sans l'atteindre. Dans ces cas, le MJ peut laisser le personnage essayer à nouveau le round suivant, avec un bonus de +20 pour le second tirage. La marge d'échec du premier tirage ne doit en général pas dépasser 10 pour autoriser un second tirage.*
>
> ***Exemple*** *: Le joueur annonce que son personnage va tenter de crocheter la serrure de la porte qui barre le chemin du groupe. Son tirage, auquel il rajoute tous les modificateurs, donne un total de 94, pas assez pour réussir la manœuvre. Le MJ décide que les circonstances l'autorisent à considérer ce tirage comme « Raté de peu » et que le joueur peut effectuer un nouveau tirage le round suivant, et lui octroie un bonus de +20 sur ce second tirage.*
>
> ***Option pour le MJ : « Attention-au-66 »***. *Un « tirage sec » de 66 a une signification spéciale et signifie que quelque chose d'inhabituel vient d'arriver au personnage. Cela peut être bon ou mauvais, en fonction du succès ou de l'échec de la manœuvre effectuée par le personnage. Les résultats d'un tel événement sont laissés à l'appréciation du MJ.*
>
> *Si un joueur fait un tirage sec de 66 (en direct sur les dés, avant tout modificateur), et si la manœuvre en cours échoue, quelque chose de mauvais se produit. Quelques idées : la corde de l'arc casse, le personnage glisse sur la seule plaque de boue à 50 kilomètres à la ronde, la peau du mage devient soudainement bleue pour quelques heures, ou devient légèrement fluorescente. Les résultats devraient certes être ennuyant pour le personnage, mais sans être permanents ou trop handicapant.*
>
> *Si le joueur fait un tirage sec de 66 et que la manœuvre est un succès, alors le personnage réussit l'action de manière inhabituelle ou spectaculaire. Un exemple pourrait être que son tir rate sa cible, mais ricoche plusieurs fois avant de toucher une autre cible ou que quelque chose de mauvais semble se passer qui deviendra en fait positif, tel qu'une trappe qui se déclenche, mais se coince, révélant son existence et permettant au groupe de l'éviter aisément. Comme au-dessus, le résultat devrait être quelque chose d'intéressant, un bénéfice à court terme, sans procurer un trop grand avantage.*



Résolution par « Pourcentage »

Cette méthode est à utiliser pour les manœuvres complexes ou particulièrement longues. En conséquence, les valeurs listées dans cette colonne sont le plus souvent utilisées pour déterminer quelle fraction ou pourcentage de l'activité a été effectué, plutôt que le succès ou non de l'action. Ces valeurs sont aussi utilisées pour déterminer d'autres pourcentages, tels que le montant reçu (par rapport au prix de base) lors d'une transaction avec marchandage ou bien l'avancement de la fabrication d'un objet lorsque le personnage utilise une Compétence d'Artisanat.

Le joueur tire un Jet Sans Limite en prenant en compte les éventuels modificateurs. Le MJ consulte la table pour savoir quel est le pourcentage de l'action qui a été accompli, de rien à partiel et jusqu'à 100%. Un résultat de 60 indique que 60% de l'action a été accompli. Si, à n'importe quel moment, le score obtenu indique un raté, le processus

est arrêté. S'il s'agit d'une maladresse, les ingrédients éventuels sont en général perdus. Il faudra dans ces deux cas recommencer au début.

> ***Exemple 1*** *: Après de nombreuses aventures durant lesquelles elle a pu aiguiser sa Compétence de crochetage, Nynyve parie effrontément avec un compagnon de guilde, qu'elle peut ouvrir un cadenas à la serrure particulièrement casse-tête plus vite que lui. Le perdant payera à boire à toute la taverne… Avec du temps et de bons outils, les deux Voleurs pourraient aisément ouvrir le cadenas, mais avec la pression de l'enjeu en cours, le MJ décide que le challenge sera résolu avec la méthode par pourcentages. Au premier round, le joueur tire son Jet Sans Limite, ajuste le score obtenu, pour arriver à un total de 46. Le MJ consulte la table, et annonce que Nynyve a accompli 40% de la tâche. L'autre voleur obtient un total ridicule de 29, et malheureusement pour sa bourse, n'a avancé que de 20% le premier round. Le round suivant, le total obtenu par le joueur de Nynyve est de 40 (avançant le crochetage de 30%), alors que l'autre tire un 03, une maladresse ! Il doit recommencer à zéro. Il semblerait bien qu'avec 70% de l'action effectuée, alors que son adversaire doit recommencer complètement, ce soit son camarade qui va étancher la soif des clients amusés de la taverne.*
>
> ***Exemple 2*** *: Nynyve, non contente d'avoir remporté la première épreuve, a ensuite gagné quelques couverts en argent, visiblement anciens, au cours d'un second challenge. Heureuse d'avoir gagné, mais pas très intéressée par ce butin, elle se décide à le vendre à un marchand. Elle estime la valeur des couverts à 10 couronnes, mais le malandrin n'en propose que 5 en échange. Offensée que le marchand puisse seulement avoir l'idée de marchander pour de si beaux objets, le joueur de Nynyve décide qu'elle va utiliser sa Compétence de Marchandage afin d'améliorer la proposition de l'acheteur. Le joueur tire son Jet Sans Limite, et obtient un total ajusté de 63, soit un résultat de 60% sur la table. Le fieffé bandit n'en démord plus, sa limite est à 6 couronnes, pas un sou de plus. Nynyve, un peu déçue, accepte l'offre et prend ses 6 pièces sur le comptoir.*
>
> ***Exemple 3*** *: Après avoir dû batailler ferme sur le prix des couverts avec Nynyve, le marchand reprend la tâche qu'il essaie d'accomplir depuis plusieurs jours : réparer un ancien instrument de musique dont le vendeur lui a dit qu'il serait de fabrication elfique. Il sait qu'il s'agit d'une réparation difficile, et il a donc décidé de prendre son temps. La réparation est Extrêmement Difficile (–60). Son Bonus Total de Compétence est de 50, prenant en compte son bonus de Compétence, de Caractéristiques et celui de ses outils. Le premier jour, le marchand fait un tirage de 37, pour un total de 27 (37 + 50 – 60 = 27). En consultant la colonne des pourcentages, le MJ note que le travail de réparation est avancé de 20%. Le jour suivant, le marchand tirera à nouveau et avancera de 20%, etc., jusqu'à ce que la restauration soit terminée, ou qu'un échec ne vienne perturber le travail.*

Résolution par « Bonus »

Cette méthode de résolution est principalement utilisée pour résoudre les manœuvres qui impliquent l'utilisation combinée de deux Compétences, telles que Connaissance Générale « Serrures & Pièges » et « Crochetage & Pièges ». Pour ces manœuvres spécifiques, le joueur doit faire un Jet Sans Limite, prenant en compte tous les modificateurs. Le résultat de la colonne bonus est ensuite utilisé comme un modificateur pour la seconde Compétence.

> ***Exemple*** *: Alors qu'elle explore un donjon, Nynyve découvre un piège inhabituel qui lui semble même de conception diabolique. Avant de tenter de désarmer le piège, elle fait une pause pour l'étudier et le comparer à d'autres mécanismes qu'elle a déjà pu rencontrer. Le joueur de Nynyve décide de commencer par utiliser la Compétence de Connaissance Générale « Serrures & Pièges ». Avec un Bonus Total de Compétence de 35 et un tirage de 76, le total est de 111.*

En regardant le résultat sur la table, on constate qu'elle obtiendra un bonus de +10% pour désarmer le piège. Le compagnon d'aventures de Nynyve, Esmeril, la regarde d'une certaine distance. Se rappelant quelques informations qu'il a vues dans un ouvrage traitant de ces ruines, il pense qu'il pourrait se rappeler un élément ou deux qui

pourraient aider Nynyve à éviter de les tuer tous les deux en conséquence de sa curiosité. Le MJ demande au joueur d'Esmeril de faire un Jet de Manœuvre pour déterminer si sa mémoire est suffisante pour se souvenir de détails spécifiques au sujet des ruines. Même avec son Bonus de Compétence de 75 en Connaissance Générale « Civilisations Anciennes », le MJ pénalise Esmeril avec un modificateur de -40, considérant que se rappeler de détails aussi obscurs sur un piège aussi peu commun est une manœuvre « Très Difficile ». Les dés en mains, le joueur d'Esmeril tire un 87, pour un résultat final de 122 (75 + 87 - 40). En regardant le résultat sur la table, on voit qu'il va pouvoir conférer un bonus supplémentaire de +10 à la tentative de désarmement de Nynyve en partageant avec elle ses connaissances.



Jets de Résistance (JR)

Le monde peut s'avérer être un endroit rude, et parfois le combat est la moindre des préoccupations des personnages. Les poisons, les maladies et les sorts peuvent tuer en un coup un personnage ou au moins l'empêcher d'agir. Les Jets de Résistance sont les outils utilisés lorsque le personnage tente de résister à tous ces événements.

HARP | TdM possède quatre catégories de Jets de Résistance :

Résistance du Corps : Ce type de JR est utilisé pour contrer les effets qui affectent le corps ou la santé du personnage.

Résistance de l'Esprit : Ce type de JR est utilisé pour contrer les effets qui affectent l'esprit et le mental du personnage.

Résistance à la Magie : Ce type de JR est utilisé pour contrer les effets magiques qui ne rentrent pas dans les deux précédentes catégories.

Compétence contre Compétence : Ce type de JR est utilisé pour contrer les effets d'une Compétence grâce à une autre Compétence. Dans ce cas, le personnage qui est en train d'effectuer sa manœuvre est considéré comme l'attaquant.

Résolution des Jets de Résistance

Résoudre un Jet de Résistance est un processus en deux étapes. La première étape consiste pour l'attaquant à déterminer le « Nombre Cible ». La seconde consiste à savoir si le personnage défenseur résiste à l'attaque. Si le défenseur obtient un résultat égal ou supérieur au « Nombre Cible », le poison, la maladie ou le sort sont sans effet.

Les différentes méthodes de résolution des JR décrivent plusieurs approches pour définir le « Nombre Cible ».

Jet de Résistance Variable

Il s'agit de la **méthode de résolution de JR la plus courante**, notamment utilisée pour résister à la plupart des sorts d'attaque.

L'attaquant, que ce soit un personnage ou un monstre, tire un Jet Sans Limite et ajoute les modificateurs appropriés à

son attaque. Le MJ consulte la colonne JR de la Table des Manœuvres, afin d'y trouver le « Nombre Cible ».

Pour résister à l'effet, le défenseur doit tirer un JSL, ajouter tous les bonus appropriés au Jet de Résistance demandé, et obtenir un résultat égal ou supérieur au « Nombre Cible » trouvé pour l'attaque.

> ***Exemple*** *: Tellan tombe par hasard sur un Orque alors qu'il essaie de retrouver son chemin dans le donjon qu'il était en train d'explorer avec son groupe. Le joueur décide que son personnage va jeter un sort de « Sommeil » sur l'Orque. Le joueur tire son JSL, y ajoute le BTC pour ce sort et obtient un résultat de 84. Le MJ consulte la colonne JR de la table et constate que le Nombre Cible est 100. Le MJ tire un Jet de Résistance de l'Esprit pour l'Orque (un JSL auquel il ajoute le BTC approprié). Le JR sera réussi si le total est 100 ou plus. Si l'orque réussit son JR, Tellan sera en grand danger.*

Jet de Résistance Statique

Cette méthode est utilisée notamment pour résister à certains **effets d'objets, de pièges ou de poisons**. C'est aussi la plus simple, car il n'y a pas de Jet à effectuer pour l'attaque, le plus souvent parce qu'il n'y a pas de Compétence associée. Cette méthode est repérée par une notation particulière : JR type (xx), où xx est directement le « Nombre Cible » que le défenseur doit atteindre ou dépasser avec son JR.

> ***Exemple*** *: Alors qu'elle explore un donjon, Nynyve découvre un piège inhabituel qui lui semble même de conception diabolique. Elle tente de le désamorcer, et s'aperçoit, un peu tard, que le coffre est en fait protégé par un effet magique. Le MJ lit l'indication, notée : JR Esprit (80). Il demande donc directement un Jet de Résistance de l'Esprit au joueur, et sait que le* ***Nombre Cible*** *est 80.*

Jet de Résistance en Cascade (Statique)

Cette méthode est utilisée principalement pour les **poisons ou certaines maladies**. Cette méthode est repérée par une série de notations particulières, du même type que celle utilisée pour les Jets de Résistance Statiques. Plus le JR du défenseur est bas, plus les effets reçus seront sévères.

Ces Jets de Résistance en Cascade (JRC) listent une suite de Nombres Cibles (NC). La victime effectue son Jet de Résistance et le MJ applique les résultats correspondant au dernier NC atteint.

Exemple

L'attaque d'une arme enduite de poison est notée :

+ JRC (Poison Externe) : – de 60 = Mort en 1d10 rounds · 60 = Niveau C · 80 = Niveau B · 100 = Niveau A · 120 = Pas d'effet.

Résultat du Jet de Résistance	Effet
Résultat inférieur à 60	Mort en 1d10 rounds
Résultat entre 60 et 79	Critique Niveau C (Poison Externe)
Résultat entre 80 et 99	Critique Niveau B (Poison Externe)
Résultat entre 100 et 119	Critique Niveau A (Poison Externe)
Résultat de 120 et +	Pas d'effet

> ***Exemple*** *: Jorn est touché par un Critique d'une arme enduite d'un poison utilisant les règles de Jet de Résistance En Cascade. Le MJ indique les dommages de base de l'attaque, puis demande au joueur un JR de Corps. Le joueur jette un Jet Sans Limite et obtient un score de 47. Jorn possède un BTC en Résistance de Corps de +40 ce qui donne un résultat de 87. Ce résultat atteint le seuil de 80. Jorn subit les dommages correspondant à ce niveau soit un Critique de Niveau «B» sur la table des Poisons Externes. Si Jorn avait obtenu un résultat de 120 ou plus, il n'aurait pas subit de dégât. Si son score avait été de 60 ou moins, il serait mort en 1d10 rounds.*

Jet de Résistance en Cascade (Variable)

Cette méthode est utilisée pour quelques rares sorts complexes. Elle est repérée par une série de notations particulières, sur le même principe que la méthode utilisée pour les JRC Statiques. Plus le JR du défenseur est bas, plus les effets reçus seront sévères.

Pour obtenir le Nombre Cible (NC), le MJ doit trouver dans la colonne des JR de la table des manœuvres le Nombre Cible atteint grâce au Jet d'Incantation du jeteur. Ce Nombre Cible est utilisé pour calculer les différents effets obtenus. La victime tire son Jet de Résistance et le MJ applique les résultats correspondant au dernier niveau atteint.

Exemple

Pour le sort de « Coup de Tonnerre » :

JRC(NC −30) = Cible sourde pour 24 h · JRC(NC −20) = Cible étourdie et sourde pour 5 rounds · JRC(NC −10) = La cible est étourdie · JRC(NC) = La cible est hébétée · JRC(NC +20) = Pas d'effet.



Résolution « Compétence contre Compétence »

Lorsque des Compétences sont utilisées directement en opposition l'une contre l'autre, la mécanique utilisée pour gérer le conflit s'appelle un Jet de Résistance (JR). C'est la méthode utilisée pour connaître les effets de la plupart des sorts d'attaque. C'est aussi la méthode à utiliser si un personnage tente de désarmer son adversaire avec le Style de Combat « Désarmement », pour laquelle le défenseur doit tenter de résister à l'action de l'attaquant grâce à sa Compétence en Maniement d'Armes. D'autres exemples incluent la Manœuvre de « Dissimulation », qui est généralement contrée par un Jet de Perception, ou « Baratin » qui est contré par un Jet de Résistance de l'Esprit.

> ***Exemple*** *: Nynyve et Esmeril sont bêtement tombés nez-à-nez avec une patrouille d'orques, et dans le combat frénétique qui s'en est suivi, Esmeril a été capturé et il est maintenant retenu prisonnier dans une cage en fer, attendant un destin funeste. Se déplaçant aussi silencieusement que possible, Nynyve essaie de passer sous le nez du garde orque afin de tenter de libérer Esmeril. Le MJ lui demande un Jet Sans Limite sur sa Compétence de « Dissimulation ». Le joueur tire ses dés et obtient un total de 127, que le MJ cherche sur la colonne des Jets de Résistance, obtenant un résultat de 130. Le MJ tire alors un JSL de Perception pour l'orque, et obtient un total de 96, insuffisant pour noter la présence de la voleuse. Nynyve passe donc derrière l'orque sans qu'il ne s'en aperçoive, il ne lui reste plus qu'à essayer d'ouvrir la cage et à s'échapper avec son compagnon sans attirer l'attention…*

Jets sur Caractéristique

Les manœuvres basées sur les Caractéristiques sont du type « Tout-ou-rien » et ne prennent en compte qu'un modificateur spécifique basé sur des bonus de Caractéristiques. Par défaut, le Jet Sans Limite est modifié par le bonus d'une Caractéristique (choisie par le MJ) multiplié par quatre.

Dans le cas de Manœuvres basées sur deux Caractéristiques, le MJ prend en compte deux Caractéristiques, telles que la Force et l'Agilité pour action physique, ou l'Intuition et le Raisonnement pour une action mentale. Dans ce cas, on multiplie le bonus de chacune des deux Caractéristiques par deux et on ajoute les deux résultats obtenus pour connaître le bonus final.

> ***Exemple*** *: Un aventurier malheureux se débat, embourbé jusqu'à hauteur de taille dans des sables mouvants, et il s'enfonce rapidement. Le MJ demande au joueur de faire un Jet de Force de difficulté Moyenne. Le joueur tire ses dès, ajoute le bonus de Force de son personnage quatre fois. Le personnage pourra s'en tirer si le total est de 100 ou plus.*

Incantation de sorts

Voir le chapitre 13 · Magie.



Lumière et vision

Les aventures prennent place dans des endroits très variés, et la lumière, ou son absence, peut jouer un rôle important dans le déroulement d'une aventure.

Types de vison

Les personnages possèdent trois types de vision : Vision Normale, Vision de Nuit et Vision Dans le Noir. Chacun de ces types de visions diffère dans ce qu'il permet au personnage de discerner quand la luminosité est insuffisante.

Vision normale

Avec une vision normale, le personnage voit parfaitement de jour. Par une nuit étoilée, le personnage voit clairement jusqu'à une dizaine de mètres. Avec la seule lumière de la pleine lune, le personnage peut voir jusqu'à 20 mètres. En intérieur, le personnage ne voit rien sans éclairage. Avec un éclairage artificiel (torche, sort) il voit clairement jusqu'à la limite de l'illumination, et voit indistinctement (–40 aux jets de Perception) jusqu'à une fois et demi la portée de la lumière.

> ***Exemple** : Si un personnage possédant une vision normale utilise une torche qui illumine jusqu'à 10 mètres autour de lui, il voit clairement jusqu'à 10 mètres, et indistinctement (–40) jusqu'à 15 mètres.*

Vision de nuit

La vision de nuit n'empêche pas le personnage de voir parfaitement de jour. Par une nuit étoilée, le personnage voit clairement jusqu'à une trentaine de mètres. Avec la seule lumière de la pleine lune, le personnage peut voir jusqu'à 150 mètres. En intérieur, le personnage ne voit rien sans éclairage. Avec un éclairage artificiel (torche, sort) il voit clairement jusqu'à deux fois la limite de l'illumination, et voit indistinctement (–40 aux jets de Perception) jusqu'à trois fois la portée de la lumière.

> ***Exemple** : Si un personnage possédant une vision de nuit utilise une torche qui illumine jusqu'à 10 mètres autour de lui, il voit clairement jusqu'à 20 mètres, et indistinctement (–40) jusqu'à 30 mètres.*

Vision dans le noir

La vision dans le noir n'empêche pas le personnage de voir parfaitement de jour. De plus, il peut aussi voir jusqu'à une distance précisée dans le nom de la capacité (vision dans le noir, 20 m) dans une noirceur totale, mais il ne peut pas dans ce cas distinguer les couleurs, tout ce qu'il aperçoit est représenté en teintes grises. Avec un éclairage artificiel (torche, sort) il voit clairement jusqu'à la limite de l'illumination plus la portée de sa vision, et voit indistinctement (–40 aux jets de Perception) jusqu'à deux fois la portée de la lumière plus la portée de sa vision.

> ***Exemple** : Si un personnage possédant une vision dans le noir de 20 mètres de portée utilise une torche qui illumine jusqu'à 10 mètres autour de lui, il voit clairement jusqu'à 30 mètres, et indistinctement (–40) jusqu'à 40 mètres.*



Maladies

Voici quelques exemples de maladies et de leurs effets.

Rhume : La victime souffre d'une forte température, de mal de tête, d'une toux désagréable, d'un nez qui coule, et enfin d'une pénalité de -5 à l'Agilité (due à un malaise général).

Allergie : La victime développe une réaction allergique à une substance spécifique et subit une pénalité de -20 à toutes les manœuvres en présence de cette substance. Le MJ peut choisir dans cette liste : alcool, produit laitier, une herbe/plante spécifique, un animal spécifique, un aliment spécifique.

Variole : La peau de la victime est couverte de petites pustules, qui suintent d'un pus infâme. La victime subit une pénalité de -5 à la Présence.

Fièvre intense : La victime souffre d'une très forte température et elle est sujette à des hallucinations et des accès de démence (10% de chances d'une attaque durant 1d10 minutes par heure). La cible subit une pénalité de -5 en Raisonnement et Intuition.

Lèpre : La victime perd graduellement toute sensation dans ses extrémités (mains, pieds) par arrêt de la circulation sanguine. Chaque jour, elle perd -1 à toutes les manœuvres incluant le sens du toucher. Chaque semaine, une petite partie de son corps tombe (1d10 : 1-2 une dent, 3-6 un orteil, 7-10 un doigt). Si elle perd tous les orteils d'un pied, elle subit un malus cumulatif de -10 à toute manœuvre incluant un déplacement. Si elle perd trois doigts à une main, celle-ci est considérée comme inutilisable.

Hémophilie : Le sang de la victime ne coagule plus correctement. Tous les dommages des saignements sont doublés.

Pneumonie : Les poumons de la victime sont enflammés par une infection. Les effets exacts sont déterminés par un Jet de Résistance en Cascade.

JRC (-de 60) : La victime souffre d'une fièvre intense (-40 à toutes les actions) pour 2d10 heures, puis tombe dans le coma pour la durée du sort. Chaque jour passé dans le coma, un JR de Corps prenant comme base le Nombre Cible original doit être tiré. S'il est raté, la victime meurt.
JRC (60) : La victime souffre d'une fièvre intense (-40 à toutes les actions) pour 2d10 heures, puis tombe dans le coma pour la durée du sort.
JRC (80) : La victime souffre d'une fièvre élevée (-40 à toutes les actions si elle ne se repose pas complètement, -20 à toutes les actions si elle reste couchée au chaud).
JRC (100) : La victime souffre d'une fièvre importante, avec transpiration permanente et vertiges (-20 à toutes les actions).
JRC (120) : Aucun effet.
Peste Noire : La victime est infectée par la peste bubonique. Les effets exacts sont déterminés par un Jet de Résistance en Cascade.

JRC (-de 80) : Comme au-dessus, mais la victime va sombrer dans le coma en 1d10 jours. Chaque jour dans le coma, un JR de Corps prenant comme base le Nombre Cible original doit être tiré. S'il est raté, la victime meurt.
JRC (80) : Comme au-dessus, mais les lésions sont purulentes et du sang coule des pores (1d10 PdV par jour). La victime ne peut plus bouger.
JRC (100) : Comme au-dessus, mais les inflammations et les gonflements sont plus sévères, particulièrement sous les bras et au niveau de l'aine (-30 à toutes les actions). 10% par jour qu'un membre soit immobilisé.
JRC (120) : Au bout d'une journée, la victime souffre d'une éruption cutanée sévère, des gonflements de divers glandes et de la fièvre (-20 à toutes les actions).
JRC (150) : Aucun effet.

Blessures, soins & mort

Durant le déroulement du jeu, il arrivera à votre personnage d'être blessé. Les blessures reçus par le personnage sont cumulés et classifiés selon trois niveaux de sévérité. En additionnant tous les types de dommages, Points de Vie et Critiques, on détermine quel est son niveau de blessure général, afin de pouvoir estimer un temps de guérison par voies naturelles. La liste suivante définit ces trois niveaux de sévérité.

Légèrement blessé : Perte d'au moins 25% des Points de Vie et/ou saignements jusqu'à 5 Points de Vie par round et/ou pénalités jusqu'à –25.

Moyennement blessé : Perte de 26% à 50% des Points de Vie et/ou saignements de 6 à 10 Points de Vie par round et/ou pénalités de –26 à –50 et/ou un os fracturé, un organe, un tendon ou un muscle endommagés.

Gravement blessé : Perte de plus de 50% des Points de Vie et/ou saignements supérieur à 10 Points de Vie par round et/ou pénalités supérieure à –50 et/ou os fracturés multiples, organes, tendons ou muscles endommagés.

Guérison naturelle

Points de Vie : tous les personnages peuvent guérir naturellement en prenant un certain temps de repos. Si le personnage a un bonus de Constitution de 1 ou plus, il guérit de (bonus de Constitution + 1) Points de Vie par 8 heures de repos complet. Si le personnage a un bonus de Constitution de 0 ou moins, il guérit de 1 Point de Vie par 8 heures de repos complet.

Néanmoins, les saignements éventuels doivent être soignés grâce à la Compétence Soins avant que la guérison naturelle puisse commencer.

Autres dommages : commencez par cumuler les blessures reçues par le personnage, et définissez le niveau de sévérité des blessures. Utilisez ensuite la table suivante pour trouver la durée de repos nécessaire à la guérison des blessures.

Pour déterminer cette durée, faites tirer au joueur un tirage de Guérison, basé sur un JSL auquel on additionne le bonus de Constitution multiplié par deux.

Si, durant toute la durée du repos, un autre personnage aide le blessé en utilisant régulièrement la Compétence de Soins, ajoutez le résultat obtenu avec cette compétence sur la colonne bonus de la Table des Manœuvres au tirage de Guérison effectué.

Table – Temps de guérison des blessures

Score	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave
01-15	5 jours	25 jours	45 jours
16-35	4 jours	18 jours	34 jours
36-65	3 jours	12 jours	24 jours
66-90	2 jours	7 jours	15 jours
91-100	1 jour	3 jours	7 jours
101+	4 heures	2 jours	4 jours

Le MJ peut décider qu'il faut attendre que la durée totale de guérison s'écoule avant d'éliminer l'ensemble des pénalités.

Il peut aussi décider d'éliminer une quantité de pénalités équivalente au pourcentage de temps de guérison passé. Dans ce cas, il est tout de même conseillé de gérer le niveau de guérison par jour.

Guérison par magie

Il existe deux formes principales de guérison par magie, les sorts (incluant les potions) et les plantes. Les sorts et les potions soignent les blessures en un round. La durée de guérison par les plantes varie. La description de chacune des herbes donne toutes les informations nécessaires pour traiter chaque cas particulièrement.



Mort

La mort fait partie intégrante de la vie d'un aventurier, en espérant qu'il s'agisse le plus souvent de la mort de ses adversaires. Malheureusement, la mort peut aussi frapper l'aventurier lui-même.

Plusieurs éléments peuvent causer la mort d'un personnage, incluant les dommages spécifiques issus du résultat d'un critique, le choc dû à une perte massive de Points de Vie, la perte de sa vitalité liée à une détérioration de ses caractéristiques (Constitution), l'effet des poisons, des maladies, et de certains sorts.

La cause de mort la plus fréquente est celle obtenue suite aux résultats des critiques. En effet, ceux-ci peuvent provoquer des pertes importantes de Points de Vie en un seul coup, la perte d'un membre ou la destruction d'un organe, et occasionnellement, une mort instantanée.

Le personnage tombe au sol inconscient si son total de Points de Vie restant est inférieur ou égal à zéro. Le personnage pourra guérir naturellement si son total de Points de Vie négatif ne dépasse pas son score de Constitution (on parle bien ici du score de la Caractéristique, pas de son bonus). Le personnage émerge si son total de Points de Vie en cours repasse au dessus de zéro.

Si son total de Points de Vie négatif dépasse son score de Constitution, il est en train de trépasser.

Dans ce cas, le personnage n'en n'a plus pour longtemps à vivre : il ne lui reste plus qu'un nombre de rounds égal à son score de Constitution + 5 avant de mourir. Durant ce dernier round, son âme (esprit, anima, autre en fonction de la campagne en cours), quitte son corps et il meurt.

Certains sorts, tels que «Attachement de l'Âme » peuvent stopper ce processus (il se trouve alors dans un état dit « stabilisé ») et donner du temps pour soigner le personnage et ramener ses Points de Vie en positif.

La Compétence de Soins peut elle aussi permettre de stabiliser un personnage en train de trépasser, il s'agit dans ce cas d'une manœuvre au minimum « Extrêmement Difficile ».

État stabilisé : le personnage qui était en train de trépasser n'est pas encore soigné, il reste en Points de Vie négatifs, mais il peut maintenant être soigné sans que la rapidité d'action n'ait d'importance et il peut même guérir de ses blessures de manière autonome et naturelle. Néanmoins, le personnage restera inconscient tant que les principaux dommages ayant causé son trépas ne seront pas soignés, et que ses Points de Vie ne seront pas au-dessus de zéro.

Détérioration du corps

Dix minutes après que l'âme ait quitté le corps du personnage, celui-ci commence à se détériorer et ses Caractéristiques vont commencer à baisser. Il perdra 1 point de Caractéristique (déterminée au hasard) par minute. Dès qu'une des Caractéristiques atteint le score de zéro, le personnage ne peut plus être ramené à la vie. Il faudra d'abord ramener ses caractéristiques au-dessus de zéro avant d'envisager une résurrection.

12 · Combat



Gloire, fortune et expérience sont souvent acquis grâce à des combats et des conflits. Une bataille victorieuse et bien menée apporte le plus souvent des récompenses extrêmement agréables. Bien que l'on puisse en tirer de grands trophées et tributs, le combat comporte toujours des chances de blessure, de mort, d'emprisonnement ou de perte de ses possessions. Il ne faut jamais entamer un combat sans imaginer les conséquences funestes qu'il pourrait avoir.

> ***Important** : Lisez l'ensemble de ce chapitre pour avoir une vision d'ensemble du système de combat de HARP | TdM. Le style de jeu souhaité impliquant la prise en compte des détails et l'apport de nombreuses possibilités au joueur, le combat ne peut se résumer en quelques lignes.*

Conseils

Voici quelques conseils de joueurs expérimentés qui sont tous d'égale utilité pour vous permettre de sortir victorieux des combats auxquels vous aurez à faire face au cours d'une partie de HARP | TdM.

Ne combattez que lorsque cela est nécessaire ! Un jeu de rôle approprié et une stratégie intelligente vous permettront souvent d'atteindre vos objectifs sans combattre.

Si vous devez malgré tout combattre… Préparez-vous ! Les affrontements sont souvent inopinés, mais cela ne signifie pas que vous ne devez pas être prêt à y faire face ! Vos armes, objets spéciaux, herbes, matériel de soins et toute autre chose dont vous pourriez avoir besoin durant un combat doivent être aisément accessibles, et vous devrez penser à vous servir de tout votre arsenal pour triompher.

Utilisez le terrain et l'environnement à votre avantage. Tous les combattants de corps à corps devraient, dans le meilleur des mondes, aussi être compétents dans une arme de jet.

Préparez à l'avance vos tactiques de combat de groupe et n'hésitez pas à définir quelques stratégies avec vos compagnons d'aventure.



Déroulement d'un round

Un round de combat dans HARP | TdM dure six secondes et se déroule de la façon suivante :

Les joueurs annoncent le type d'action entrepris par leur personnage (bouger et attaquer, jeter un sort, tenter une manœuvre particulière, etc.) afin de pouvoir prendre en compte d'éventuels modificateurs à leur initiative. Ils choisissent leur « Posture Tactique ».
Le MJ décide des actions entreprises par les créatures qu'il contrôle (monstres ou PNJs) et note de la même façon les éventuels modificateurs d'initiative.
Le MJ et les joueurs tirent et notent leur initiative. L'initiative détermine l'ordre dans lequel les différents participants vont interagir dans le round.
Les actions, sorts et manœuvres sont résolus dans l'ordre des initiatives. Au début du tour de chaque participant, la durée des effets est vérifiée et prise en compte si valide.

Actions du round

Le combat dans HARP | TdM est divisé en segments de temps durant lesquels chaque participant agit à son tour. Un round de combat dure six secondes. Durant un round, un personnage effectue une action ou se déplace. Certaines actions complexes ou particulières peuvent prendre plusieurs rounds.

La liste ci-dessous inclut des exemples de durées pour une série d'actions variées. Pour estimer la durée des actions qui ne sont pas listées ci-dessous, c'est le MJ qui décidera de leur durée éventuelle en prenant comme base les exemples donnés ou des éléments basés sur la vie réelle et son expérience.

Table – Durée des actions en combat

Action	Durée en Rounds
Perception de Combat* (–50 au tirage)	0
Combat de mêlée	1
Combat de mêlée + Déplacement réduit	1
Combat de mêlée (–20) + Déplacement MdB	1
Déplacement à des allures supérieures à la Marche	1
Perception rapide (–20 au tirage)	1
Descendre rapidement de cheval	1
Attaque à distance	1
Dégainer une arme	1
Changer d'arme	1
Activer une Défense Ki	1
Se remettre debout (depuis une position couchée)	1
Grimper (de la moitié de son MdB)	1
Crocheter une serrure (voir Compétence)**	-
Désarmer un piège (voir Compétence)	-
Incanter un sort (pour 5 PP)	1
Prendre une herbe préparée*	0
Monter à cheval	1
Recharger une fronde ou un arc	2
Chercher une aire de 1 m x 1 m	4
Recharger une arbalète légère	5
Recharger une arbalète lourde	10

* Peut être utilisé pendant que l'on accomplit une autre action

** Pour des trappes, portes secrètes, etc.



Déterminer l'initiative

Dans un round de combat qui ne dure que six secondes, la plupart des actions se produisent dans un intervalle très réduit. HARP | TdM utilise un système d'initiative pour aider le MJ à suivre l'ordre dans lequel se produisent les actions entreprises par les personnages, les monstres, et / ou les PNJs durant un round de combat.

Chaque joueur tire un Jet d'Initiative pour déterminer qui va agir en premier. Le MJ doit aussi tirer un Jet d'Initiative pour chacun des monstres ou autres opposants. Le Jet d'Initiative est tiré avec un simple dé à 10 faces, auquel on ajoute son bonus de Rapidité et d'Intuition, ainsi que les éventuels modificateurs de situation. Le personnage avec le

plus haut total agit en premier, puis le deuxième score le plus haut agit à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait eu l'occasion d'agir.

Avec ce système, les joueurs doivent tirer une nouvelle initiative chaque round pour prendre en compte les situations changeantes que l'on rencontre durant un combat, telles que des participants entrant dans le combat ou le quittant, les pénalités ou blessures reçues, ou même des effets magiques. Chacun de ces cas particuliers peut altérer l'ordre dans lequel les personnages prennent leurs actions.

> ***Conseil au MJ pour suivre l'ordre des initiatives*** *: Garder et mémoriser l'ordre des initiatives peut parfois être complexe. Dans ce cas, des cartes indexées peuvent s'avérer une aide d'une valeur inestimable. Gardez une carte pour chaque personnage ainsi qu'une carte pour chaque participant au combat. Lorsque l'ordre de l'initiative est déterminé, placez simplement les cartes en face de vous, dans l'ordre des initiatives, de la plus élevée à la plus faible.*
>
> *Prenez chaque carte dans l'ordre, demandez au joueur correspondant d'annoncer son action, puis placez sa carte sous la pile une fois que son action est terminée. Quand la première carte de la pile se retrouve sur le dessus, le round est terminé.*

Modificateurs à l'initiative

Les circonstances et les situations peuvent modifier l'initiative du personnage. La table suivante fournit les modificateurs à l'initiative pour un certain nombre de situations communes. Il est possible d'être sous le coup de plusieurs modificateurs simultanément, et dans ce cas, les modificateurs s'accumulent.

Table – Modificateurs à l'initiative

Condition particulières	Modificateur
Arme non prête (premier round uniquement)	–10
Arme d'Hast (en arrivant au contact)	+10
Arme d'Hast (une fois au contact)	–10
Surpris (premier round uniquement)	–20
Faiblement Encombré	–5
Moyennement Encombré	–10
Lourdement Encombré	–15
Blessé gravement	–25

Actions modifiant l'ordre d'initiative

Les joueurs (de même que les personnages ou créatures joués par le MJ) peuvent souhaiter accomplir des actions spéciales modifiant l'ordre des initiatives. Ceci permet, par exemple, d'attendre qu'une action se produise pour commencer à agir, ou bien de tenter d'agir de concert avec un de ses partenaires.

Voici deux principes qui devraient permettre de gérer la majorité des situations. Si une action modifiant l'initiative n'est pas couverte par ces deux cas, il est conseillé au MJ de faire agir le personnage en dernier dans le round.

Attente

Cette option est la plus simple à gérer : le personnage tire son Jet d'Initiative, et lorsque son tour arrive, déclare qu'il attend. S'il attend une action d'un de ses partenaires, il peut agir en même temps que lui, ou juste après. S'il attend une situation impliquant un adversaire, il agira après lui. Après que son tour d'initiative soit passé et à la fin du tour de jeu d'un des participants au combat, le joueur annonce qu'il souhaite agir. Le MJ peut prendre quelques secondes

pour analyser la situation et accorder le tour au joueur, qui joue alors normalement. En cas de situation conflictuelle, le joueur agit en dernier dans le round.

> ***Exemple*** *: Khardak souhaite avancer de concert avec son partenaire, Corak, afin de former une ligne de défense dans un couloir pour bloquer une troupe d'orques en approche. Le joueur annonce à son initiative que le personnage attend. Lorsqu'arrive le tour de son partenaire, les deux personnages avancent en même temps et bloquent le passage.*
>
> *Rappel : Un round dans HARP | TdM dure six secondes… Dans la fureur d'un combat, il n'est pas possible de coordonner à la seconde près toutes les actions d'un groupe. Ne laissez pas les joueurs vous persuader du contraire.*



Interception

Cette option peut s'avérer complexe à gérer et demandera souvent un arbitrage du MJ, prenant en compte l'aspect « raisonnable » ou non de la proposition du joueur, ainsi que l'issue de la situation.

Dans ce cas, le personnage déclare donc qu'il tente d'intercepter, d'interrompre, une action effectuée par un de ses partenaires ou par un des adversaires. A son tour d'initiative, le joueur doit décrire quelle action il tente d'interrompre. Il peut alors se déplacer de son MdB et noter la pénalité correspondante, qui sera effective jusqu'à son prochain tour. L'action qu'il envisage d'effectuer ne doit, elle, pas comporter de mouvement équivalent à plus d'un pas, et doit se produire après l'initiative du personnage, mais avant la fin du round.

Si cette action se produit, le personnage peut tenter de l'intercepter, de l'interrompre, en prenant son tour AVANT que l'action ne soit terminée. Il peut ainsi bloquer le passage d'un autre personnage, surgir devant un adversaire au moment où celui-ci passe devant lui, etc. Cela implique évidemment que le MJ décrive plus ou moins l'action de l'adversaire avant de commencer à la résoudre…

Le MJ, suivant la situation, décidera si les deux actions (celle demandée par le joueur et celle entreprise par l'adversaire) sont simultanées ou si l'une se produit logiquement avant l'autre. Enfin, il appartient au MJ de déterminer si l'interruption a un effet particulier ou pas : en effet, si un joueur souhaite que son personnage empêche un adversaire d'arriver au contact du mage qu'il tente de protéger, rien n'empêche l'adversaire de continuer son action malgré tout, ou d'anticiper la manœuvre et de tenter alors une feinte…

Enfin, il faut se rappeler que le joueur doit annoncer sa tentative d'interception à son initiative, et que l'action attendue doit se produire entre le moment de l'annonce et la fin du round. Si ce n'est pas le cas, le personnage a attendu en vain, et peut se préparer à éventuellement changer de tactique le round suivant ou à poursuivre sur son intention. Dans ce cas, il a automatiquement l'initiative le round suivant, n'ayant «rien» fait le round précédent. Dans le cas où il souhaite passer à autre chose, il a perdu son action potentielle pour le round, passé à attendre un événement qui ne s'est pas produit.

> ***Exemple 1*** *: Sindaloriel, le Voleur, se dissimule dans l'encoignure du couloir où il sait que doit passer sa victime du jour. Le joueur annonce que le personnage souhaite intercepter la prochaine personne passant dans le couloir, surgir du noir, et porter un coup. Le MJ lui fait tirer un Jet de Dissimulation à l'avance, le note, et annonce que le personnage commence à attendre… Quelques minutes plus tard, des pas se font entendre dans le couloir. Le MJ tire une Perception de Combat (Jet de Perception à -50) pour le PNJ, lui donnant un modificateur supplémentaire en fonction du fait qu'il soit en alerte ou pas. Le MJ annonce que les pas continuent à approcher sans se ralentir, et qu'à l'instant où ils arrivent à son niveau, le personnage peut prendre son action. Sindaloriel fait un pas, et tente de frapper son adversaire par surprise. S'il souhaite en plus tenter une Embuscade, le MJ doit maintenant lui demander d'effectuer un Jet de Manœuvre approprié. Libre au MJ d'avoir décidé à l'avance que la personne qui arrive n'est pas la bonne, qu'elle s'attendait à l'attaque et qu'elle est en fait prête à riposter, ou bien que l'attaque se déroule comme prévu, mais que le PNJ s'écroule en hurlant, alertant toute la maisonnée…*
>
> ***Exemple 2*** *: Khardak souhaite protéger le Mage du groupe d'un orque monstrueux, visiblement en train de charger sur une vingtaine de mètres en direction de son compagnon. Elle est positionnée derrière le Mage. Elle annonce que si l'orque arrive à moins de deux mètres du Mage, elle surgira et tentera de prendre les coups à sa place. Au round pendant lequel l'orque doit finir sa charge, elle surgit devant le Mage, et lève son arme en position de parade… Reste à savoir si l'orque va venir s'empaler sur l'arme de Khardak, décider de la prendre comme cible, ou stopper net son action et décider de changer de cible le round suivant en se dirigeant en direction de l'archer du groupe, qui n'est pas si loin que cela… Comme vous le voyez, ce genre de situation peut être complexe à gérer pour le MJ…*
>
> *Rappel : un round dans HARP | TdM dure six secondes…*



Surprise

Lorsque deux groupes se rencontrent de façon inattendue, le MJ doit déterminer si l'un d'entre eux est surpris. Le personnage avec le meilleur BTC en Perception effectue un Jet de Manœuvre, alors que le MJ effectue un tirage similaire pour le groupe d'opposants. Le jet le plus élevé l'emporte. Le groupe surpris reçoit un malus de –20 à son initiative pour le premier round. En cas d'égalité, aucun des deux groupes n'est surpris.

Si un groupe tente de surprendre l'autre, le MJ fait tirer au groupe qui peut être surpris un Jet de Perception comme décrit ci-dessus, après avoir déterminé un niveau de difficulté approprié à la situation pour la manœuvre. Un jet préliminaire peut être nécessaire pour établir la qualité de l'embuscade, et le MJ peut par exemple avoir besoin de valider une approche silencieuse par un Jet de Dissimulation, ou tout autre Jet de Manœuvre qu'il juge nécessaire.



Comment porter une attaque ?

Porter une attaque à son adversaire dans HARP | TdM implique de suivre une routine simple. Chacune des étapes sera détaillée et développée au cours de ce chapitre :

• Calculez votre Bonus Offensif (BO).

Chaque attaque de votre personnage possède un Bonus Offensif (BO) différent. Il est bon de noter le score du BO de l'attaque en cours au début d'un combat pour éviter de perdre du temps. Les divers modificateurs au BO seront décrits ci-après.

• Tirez un Jet Sans Limite (JSL).

Vérifiez que le tirage initial n'est pas dans la Zone de Maladresse de l'arme. Si votre tirage initial est supérieur ou égal à 96, tirez à nouveau (voir les régles pour les Jet Sans Limite).

• Ajoutez le Bonus Offensif au Jet Sans Limite pour obtenir votre Jet d'Attaque.

Annoncez votre Jet d'Attaque au MJ.

• Le MJ retranche le Score de Défense de la cible à votre Jet d'Attaque.

Le Score de Défense est principalement basé sur le Bonus Défensif (BD) de la cible.

• Si le résultat est de 1 ou plus, l'attaque porte.

Le MJ consulte la Table d'Attaque appropriée et note les dommages. Les dommages peuvent être des Points de Vie, ou des Points de Vie et une lettre. Une lettre indique que l'attaque a généré un Coup Critique.

• Si le résultat sur la Table d'Attaque indique un Critique :

Le MJ vous demande un Jet de Critique, un simple d100. Les Coups Critiques sont des dommages supplémentaires, incluant des effets tels que le Saignement ou l'Étourdissement, voire une mort immédiate. Les Critiques sont plus faibles si la cible est protégée par une armure. Le MJ prend en compte les dommages supplémentaires et passe à l'échange suivant.

> ***Exemple simplifié*** *: Vous jouez Dafur, un Guerrier Nain. Dafur est en mêlée avec un Orque, et vous indiquez que Dafur va porter une attaque avec sa hache. Vous tirez un Jet Sans Limite (vous obtenez un score de 55), consultez la feuille de votre personnage et constatez que son Bonus Offensif à la Hache est de +80. Vous annoncez un Jet d'Attaque à la Hache de 135 (55 + 80). Le MJ consulte ses notes, et trouve un Bonus Défensif de +45 pour l'Orque. L'attaque porte avec un résultat de 90 (135 - 45). Sur la table d'Attaque appropriée, le MJ trouve, pour un résultat de 90, les dommages indiqués sous la forme « 12B ». Il note donc les 12 Points de Vie, puis vous demande un Jet de Critique pour des dommages supplémentaires. Ce combat semble bien engagé…*



Attaque - Jet Sans Limite

Le Jet Sans Limite est la base d'une attaque. Deux types de tirage sont à considérer avec attention :

Chaque arme possède une Zone de Maladresse spécifique. Si votre tirage de dés est égal ou inférieur à ce nombre, l'attaque s'arrête immédiatement, elle n'a aucun effet sur la cible et le MJ vous demandera un jet sur la Table des Maladresses.
Si votre tirage de dés est supérieur ou égal à 96, on parle alors d'un Jet Ouvert et vous pouvez retirer les dés et additionner les tirages (voir les régles pour les Jet Sans Limite).

Attaque - Maladresse

Chaque arme comporte dans sa description l'indication d'une Zone de Maladresse. Si le jet de dés (le score obtenu sur les dés) effectué pour porter une attaque est dans cette zone, l'attaque est automatiquement ratée et il faut effectuer un jet sec (d100 sans modificateur) sur la Table des Maladresses de Combat.

Attaque - Bonus Offensif

Le Bonus Offensif définit la puissance de l'attaque. L'efficacité au combat d'un personnage est basée sur le développement de Compétences de combat. Pour combattre efficacement, il faut apprendre et développer la Compétence de Maniement d'Arme associée à l'arme choisie. Les armes similaires sont classées en Groupes d'armes, chaque groupe correspondant à une Compétence de Maniement d'Arme à utiliser.

Certains Styles de Combat requièrent l'utilisation de Compétences différentes et le précisent dans leur description.

Le Bonus Offensif est basé **sur le BTC de la Compétence de Maniement d'Arme utilisée** auquel on ajoute les bonus suivants :

Bonus liés à des Talents : ou à des Capacités de la Profession du personnage, ou à des Sorts. En général indiqués sous la forme *(+10 au BO)*.
Modificateur au BO de l'arme : indiqué dans la description de l'arme, correspond à un bonus-malus relatif des différentes armes utilisant la même Table d'Attaque.
Bonus de l'arme : bonus potentiel lié à la magie *(Épée +10)* de l'arme, au matériau dont elle est composée *(Épée en Adamantine +35 au BO)* ou à sa qualité de fabrication *(Arme de Qualité +5 au BO)*.
Bonus de position : bonus potentiel obtenu grâce à un avantage de position par rapport à l'adversaire, comme être dans son dos. Voir la table ci-dessous pour les détails.
Bonus spéciaux : bonus potentiels obtenus grâce à un sort augmentant, par exemple, une des Caractéristiques de Force ou d'Agilité.
Malus spéciaux : malus potentiels liés à une pénalité reçue suite à un Critique ou aux effets d'un sort.
Ajustements de Posture : Voir la section « Postures de Combat ».

Attaque - Bonus de Position

La table suivante liste quelques uns des bonus de position et des modificateurs spéciaux que le MJ peut appliquer au BO de l'attaquant lors d'un combat.

Table – Bonus de position

Situation de la cible	Bonus BO
La cible est attaquée de flanc (1)	+15
La cible est attaquée de dos (1)	+35
La cible n'est pas au courant de l'attaque	+20
La cible est étourdie (2)	+20
La cible est au sol (2)	+40

(1) un seul de ces deux bonus peut être appliqué lors d'une même attaque.

(2) un seul de ces deux bonus peut être appliqué lors d'une même attaque.

Attaque - Modificateurs

Les conditions dans lesquelles se déroule le combat peuvent amener le MJ à donner un modificateur global à toutes les attaques lors d'un combat. C'est le cas s'il y a un brouillard épais, si le terrain est difficile, l'éclairage mauvais, dans un environnement particulier, etc. Les joueurs doivent noter ce modificateur et le prendre en compte pour toutes les attaques du combat.



Attaque - Jet d'Attaque

Ajoutez le **Bonus Offensif** final au score obtenu sur le tirage de votre **Jet Sans Limite** pour obtenir votre **Jet d'Attaque**. Annoncez-le au MJ.

Le MJ retranche le **Score de Défense** de la cible au **Jet d'Attaque**. Si le **résultat est de 1 ou plus**, l'attaque porte. Le MJ consulte alors la table d'Attaque appropriée pour y trouver les dommages correspondant au résultat.

Attaque - Tables d'Attaques

La Table d'Attaque à utiliser est précisée dans la description de chacune des armes.

Les Tables d'Attaques comportent plusieurs colonnes correspondant au **Type d'Armure porté par la cible** (Type 1 à Type 10). Les résultats diffèrent suivant la protection offerte par l'armure, les armures de Type 1 (Tissu) étant les moins protectrices alors qu'une armure de Type 10 (Plates) limitera grandement les dommages.

Chaque table comporte une autre indication, une limite dans le résultat possible **en fonction de la Taille de l'attaque**. La Taille de l'attaque est précisée dans la description de chacune des armes. Certains sorts ou effets permettent de changer la taille des attaques, mais ils sont toujours pris en compte avant la déclaration de l'attaque. Si le résultat de l'attaque est supérieur à la limite fixée par la Taille, ou si le résultat d'une attaque de Taille Grande dépasse 150, on prend le dernier résultat avant la limite et le surplus est perdu.

> ***Règle optionnelle** : Le MJ peut décider au début de sa campagne que les attaques pour lesquelles le joueur a tiré un Jet Ouvert (96 et +) ne sont pas limitées par leur Taille, ou que le surplus obtenu est utilisé comme une seconde attaque. Cette option complexifiant encore le système et le rendant encore plus mortel, nous ne pensons pas qu'elle soit indispensable.*

Les dommages indiqués sur la Table d'Attaque peuvent être :

Un simple nombre qui indique le nombre de **Points de Vie** infligés à la cible. Ce nombre est retiré du total de Points de Vie de la cible, pouvant l'amener à l'inconscience (0 Point de Vie).
Un **nombre et une lettre**. Dans ce cas, le nombre correspond aux Points de Vie infligés à la cible et la lettre correspond au niveau du coup Critique infligé.

Attaque - Tables de Critiques

Si l'attaque touche et génère un Critique, le MJ trouve sur la Table d'Attaque une **lettre (de A à E) indiquant le Niveau du Critique**. Pour chaque Table d'Attaque, la Table de Critiques à utiliser par défaut est précisée. Il existe évidemment des cas où un pouvoir demandera d'utiliser une Table d'Attaque avec une autre Table de Critiques, spécifiée dans la description du pouvoir.

Une Table de Critiques comporte **5 colonnes correspondant aux 5 Niveaux de Critiques**. Le MJ cherche le résultat en croisant le tirage du joueur et la bonne colonne. Le tirage du jet de Critique est effectué par le joueur avec un simple d100 sans aucun modificateur et sans Jet Ouvert.

Chaque entrée d'une Table de Critiques possède deux parties : la description de l'attaque particulière, puis l'effet du critique.

La description est uniquement là pour accroître l'effet dramatique et le MJ doit se sentir libre de la modifier pour mieux refléter la situation en cours. Par exemple, si l'adversaire s'avère être un sanglier sauvage, et que la description mentionne que le bras portant le bouclier est brisé sous le choc, le MJ devra interpréter ce résultat en décrivant qu'une des pattes de la créature se brise à la place. Le sens commun doit prévaloir, n'hésitez pas à vous amuser en changeant les descriptions ou en créant les vôtres.

La seconde partie de l'entrée décrit les effets du Critique sur la cible, ils sont détaillés dans la section suivante.

Dommages subis sur un Critique

Les attaques de base font perdre des Points de Vie, les Critiques peuvent avoir des effets bien plus subtils et désagréables. Voici détaillés les résultats possibles d'un Critique, influant par leurs effets sur l'état du personnage.

Points de Vie : ces dommages sont ajoutés à ceux obtenus lors du tirage sur la Table d'Attaque et la somme est retirée du total de Points de Vie de la cible. Ceci représente à la fois les dommages mineurs, les entailles, les contusions, mais aussi la fatigue inhérente au combat. Vous noterez qu'il arrive parfois que les effets soient à la fois « Mort Instantanée » plus des PdV. Ces dommages en Points de Vie doivent être notés, et devront être soignés si le personnage devait être ramené à la vie. Voir le chapitre 11 · À l'Aventure ! – Blessures, soins & mort.
Pénalités : certaines blessures handicapent gravement le personnage dans tous ses mouvements et l'empêchent d'effectuer normalement toute action physique. Elles sont notées dans les résultats des Tables de Critiques sous la forme « Pénalité (–20) ». Si un personnage reçoit un critique comportant une pénalité, cette pénalité est appliquée à **tous ses Jets de Manœuvres qui ont comme bonus la Force, l'Agilité ou la Rapidité**. Rappelons que le BD n'est pas le résultat d'un Jet de Manœuvre, et donc il ne subit pas cette pénalité. Les pénalités représentent avant tout la fatigue ressentie par le personnage, mais aussi la douleur et le choc des coups reçus.

Étourdi : si un personnage est étourdi, **il ne peut pas attaquer**, mais il peut encore **parer**. Cette parade est gérée comme une « Parade Totale ». Toute action incluant un mouvement ou demandant de la concentration est effectuée avec un **malus de –50** au Jet de Manœuvre. Les actions qui ne nécessitent pas de Jet de Manœuvre (telles que l'absorption d'une herbe ou le Bonus Défensif) ne subissent pas de pénalité. Les Jets de Résistance sont effectués normalement. Lorsque l'on est étourdi, on ne peut plus se déplacer que de la **moitié de son MdB** (Mouvement de Base). Lorsque le personnage reçoit un résultat de critique indiquant qu'il est étourdi pour un round ou plus, il peut immédiatement tenter un **Jet de Résistance de Corps pour éviter d'être étourdi**. La difficulté est de 150 pour un round d'étourdissement, +5 par round supplémentaire, soit 155 pour deux rounds, 160 pour trois rounds, etc. Si le jet est réussi, le personnage n'est plus étourdi. Le Jet de Résistance peut être tenté de nouveau au début de l'action du personnage les rounds suivants, tant que la durée de l'étourdissement n'est pas écoulée, et en prenant à chaque fois en compte le nombre de rounds restant pour fixer la difficulté.

> ***Exemple*** *: Le personnage reçoit un étourdissement d'une durée de trois rounds, il effectue immédiatement un Jet de Résistance de Corps (160). S'il rate ce premier Jet, il reste étourdi et le Jet qu'il devra tirer au début de sa prochaine action aura une difficulté de 155.*

> ***Rappel*** *: Le Jet de Résistance effectué pour éviter d'être étourdi ne prend pas en compte le malus de –50.*

> ***Rappel*** *: La base de BO utilisé pour la parade est affecté par le malus de –50.*

Saignement : ceci représente un dommage continu pour le personnage, correspondant à une blessure ouverte, un début de perte de conscience ou une tétanisation progressive. Cette blessure peut être apparente, mais il peut aussi s'agir d'une hémorragie interne. Le personnage **perd le nombre de Points de Vie indiqué pour le saignement** au début de son tour d'action suivant celui de la blessure. Les saignements sont cumulatifs, c'est-à-dire que si le personnage reçoit une première blessure avec un saignement de trois PdV par round, puis une seconde avec un saignement de 5 PdV par round, il perdra 8 PdV au début de chacune de ses actions des rounds suivants. Les niveaux de blessures liés aux saignements sont précisés dans le chapitre 11 · À l'Aventure ! – Blessures, soins & mort.
Parade Obligatoire : La cible est partiellement incapacitée et ne peut accomplir d'autres actions que parer pendant le nombre de rounds indiqué. Tout effet magique ou lié à l'utilisation des Plantes qui réduit les pénalités stoppe cet effet.
Parade Interdite : La cible ne peut pas parer pendant le nombre de rounds indiqué. Cet effet terrible est un premier signe de dégradation importante de l'état du combattant. Tout effet magique ou lié à l'utilisation des Plantes qui réduit les pénalités stoppe cet effet.
Mort : le personnage chute immédiatement au sol, ne peut plus agir d'aucune manière que ce soit, et tombe inconscient. La durée éventuelle indiquée donne le nombre de rounds qui s'écouleront avant que son état ne passe à « En train de Trépasser ». Voir le chapitre 11 · À l'Aventure ! – Blessures, soins & mort.
Effets cumulés : tous les effets des critiques sont cumulatifs, les malus dus à l'étourdissement s'ajoutent, par exemple, à ceux issus des pénalités. L'ensemble des dommages est pris en compte pour déterminer l'état physique du personnage à l'issue d'un combat et calculer son temps de guérison.

Critique Additionnel

Certaines armes magiques ou fabriquées avec des matériaux spéciaux délivrent un Critique Additionnel indiqué par la formule : *Critique Additionnel de Froid*.

Le Critique Additionnel utilise la même sévérité que le Critique obtenu sur l'attaque. Le joueur doit donc tirer en plus du Critique normal un jet sur la table indiquée dans l'intitulé du Critique Additionnel.

Si l'attaque initiale ne génère pas de Critique, elle ne génère pas non plus de Critique Additionnel.

> ***Exemple*** *: Le personnage utilise une lame magique possédant le pouvoir de « Tueuse d'Orques », considéré comme un Critique Additionnel « Tueur ». Le joueur tire un Jet d'Attaque qui lui permet de toucher l'adversaire avec un Critique de niveau B. Il tirera donc un premier Jet de Critique sur la colonne B de la table des critiques de type « Tranchant », puis un second Jet de Critique sur la colonne B de la tables des critiques de type « Tueur ».*

Si le Critique Additionnel comporte une indication de niveau : *Critique Additionnel de Froid «A »*, tirez en plus du Critique normal un jet sur la table du Critique Additionnel, du niveau indiqué.



Défense

Bonus Défensif

Les personnages possèdent un Bonus Défensif (BD) qui est le résultat de plusieurs facteurs, qui pour la plupart, n'évoluent pas en cours de combat. Le Bonus Défensif de la cible est soustrait du Jet d'Attaque de l'attaquant pour déterminer le résultat d'une attaque. Le type d'armure porté modifie ensuite l'importance des dommages infligés.

> ***Note importante*** *: le Bonus Défensif n'étant pas lié à un jet de dés, il ne constitue pas une manœuvre. Les malus et autres pénalités qui affectent les manœuvres n'affectent donc pas le BD. Certains effets affectent toutefois le bonus de Rapidité inclus dans le BD, voir ci-après.*

Les éléments suivants sont **combinés** pour obtenir le **Bonus Défensif** du personnage :

Bonus Défensif de l'Armure : l'armure portée par le personnage lui confère un bonus défensif. Chaque type d'armure apporte un bonus différent. Voir la section « Les Armures » pour plus de détails.
Bonus de magie ou de qualité de l'Armure : l'armure peut posséder des bonus magiques ou de qualité sur la protection qu'elle offre à son porteur.
Bonus de Rapidité x2 : la valeur du bonus de la Caractéristique de Rapidité, multiplié par deux. Ce bonus peut être réduit jusqu'à zéro, mais pas en-dessous, par la Pénalité de Manœuvre de l'armure portée.
Bonus Défensif du Bouclier : lorsqu'un personnage porte un bouclier, il est plus difficile de lui porter un coup. Chaque type de bouclier apporte un bonus différent, variable suivant que le personnage soit entraîné à manipuler un bouclier ou non. Voir la section « Les Boucliers » pour plus de détails.
Bonus de magie ou de qualité du Bouclier : le bouclier peut posséder des bonus magiques ou de qualité sur la protection qu'il offre à son porteur.
Bonus liés à des Talents : tout Bonus Défensif apporté par un Talent spécifique.
Tous les bonus listés ci-dessus sont combinés pour calculer le BD du personnage. Notez qu'il est possible d'avoir plusieurs bonus d'une même catégorie.

Défense - Position à couvert

Un personnage peut prendre avantage d'une position à couvert lorsqu'un élément pouvant offrir un abri est présent sur la scène du combat. Une position à demi couvert signifie que le personnage est abrité à plus de 50%, à couvert total, que plus de 80% de son corps est dissimulé par l'obstacle.

Un **abri vulnérable** est défini comme un élément qui gêne l'attaquant, mais n'est pas suffisant pour absorber un coup. Quelques exemples simples : un buisson, un rideau, un drap étendu, etc.

Le personnage obtient un **abri résistant** lorsqu'il se protège derrière un élément du décor qui ne peut pas être traversé par la majorité des attaques. Quelques exemples simples : une table retournée, un muret, une porte entrebâillée, etc.

Table – Modificateurs de position à couvert

Types d'abri	Modificateurs au BD de la cible
Abri vulnérable demi*	+20
Abri vulnérable total*	+40
Abri résistant demi*	+50
Abri résistant total*	+100

* = Un seul type d'abri peut être utilisé à un instant donné.



Défense - Score de Défense

Le **Score de Défense** est basé sur le **Bonus Défensif ajusté** avec la Posture Tactique et les autres bonus qui peuvent évoluer au cours du combat.

Ajustements de Posture : Voir la section « Postures de Combat ».
Bonus de position à couvert : tout bonus qu'un personnage peut obtenir en prenant avantage d'une éventuelle position à couvert. Voir la section « Position à couvert ».
Bonus spécial : tous les autres modificateurs temporaires au Bonus Défensif, comme ceux négatifs reçus suite à des sorts, ou suite à utilisation d'Actions de Combat spécifiques.

Postures de Combat

Nous avons vu dans la section sur l'Initiative que les personnages peuvent choisir une Posture Tactique différente à chaque round de combat. C'est un des éléments de base de la tactique martiale. De quoi s'agit-il ? Le personnage peut, à son initiative, décider d'attaquer à tout va, utilisant tout son Bonus Offensif pour frapper, ou rester sur la réserve, utilisant une partie de son énergie à se défendre.

Le mécanisme utilisé est celui décrit dans **l'Action Simple de Combat appelée « Parade »**. Cette action est fondamentale, et il ne faut pas hésiter à ajuster la Posture de son personnage en fonction des évènements de l'affrontement en cours.

> ***Conseil pour survivre à un combat !*** *Deux des actions les plus utiles parmi les Actions de Combat dans HARP | TdM sont la Parade et la Parade Totale. Perdre du BO pour augmenter son BD peut faire la différence entre la vie et la mort pour un personnage ! Les règles de HARP | TdM assument que tous les personnages parent d'une manière ou d'une autre. Consultez la section sur les Actions de Combat pour comprendre comment utiliser au mieux ces deux actions.*

Conditions Spéciales

Le combat est un environnement chaotique. Le climat, la visibilité, le terrain, et toute sorte d'éléments aléatoires peuvent affecter l'issue d'une bataille. Il est impossible d'anticiper toutes les conditions variables qui peuvent survenir lors d'un combat, mais le MJ possède des informations lui permettant de gérer des situations de visibilité limitée, de combat en aveugle ainsi que des modificateurs liés à l'environnement.



Attaques à distance

Les personnages qui utilisent des attaques à distance (correspondant aux Groupes d'Armes suivants : Arbalètes, Arcs, Armes de Jet, Frondes et Armes Lancées) possèdent un avantage évident en pouvant cibler leurs adversaires d'une certaine distance, sans pouvoir recevoir d'attaques en retour. La situation devient plus désavantageuse dès que l'adversaire se rapproche suffisamment pour se trouver en position de retourner une attaque de mêlée et d'empêcher ou au moins de gêner le tireur.

Si un adversaire arrive au contact et essaie de gêner le tireur, la situation se gâte : que ce soit en utilisant une arme de mêlée pour frapper sur l'arme ou la pousser de côté, ou juste en repoussant l'arme avec les mains, cet adversaire peut interrompre le tir.

Être attaqué au contact par un adversaire utilisant son arme à cet effet, alors que l'on tire avec un arc ou une fronde, génère un malus de -100 à l'attaque, même si l'attaque portée rate. Il faut, bien entendu, que l'adversaire en mêlée soit au contact, mais aussi qu'il puisse agir avant que le tireur ne prenne son tour, c'est-à-dire qu'il doit avoir une initiative plus élevée.

Si l'adversaire n'utilise pas son arme, mais tente juste de repousser le tireur ou son arme avec les mains, il doit tirer un Jet de Bagarre ou un JSL avec un simple ajustement de Force + Agilité s'il n'est pas compétent dans ce domaine. Le résultat est recherché sur la Table des Manœuvres, résolution par pourcentage. La valeur trouvée est utilisée comme

modificateur négatif à l'attaque du tireur. Si l'attaque est portée grâce à la Compétence de Bagarre, elle fait en plus ses dommages normaux.

Tirer dans la mêlée

Tirer dans une mêlée avec un arc, une fronde ou une arbalète est plutôt risqué. Si la position de la cible par rapport au tireur indique clairement qu'elle puisse être cachée derrière d'autres participants à la mêlée, le MJ peut décider de donner un bonus de position à couvert à la cible.

Si le tireur rate sa cible alors qu'il tire en direction de la mêlée, le tireur tire à nouveau pour chaque personnage ou créature se trouvant entre lui et sa cible, ou en ligne droite derrière celle-ci. Les personnages se déplaçant lors des combats, on considère que toute créature à moins d'un mètre de la cible est une victime potentielle pour une « balle perdue ». Une fois que le projectile a atteint une cible, il arrête bien entendu sa course.



Actions de combat

Dans le chaos de la mêlée, les personnages sont concentrés sur le fait de porter des attaques qui atteignent leurs cibles pour leur faire des dommages. Il existe toutefois un grand nombre d'autres actions stratégiques ou tactiques qu'un personnage peut effectuer durant un combat : **se déplacer, parer, esquiver, charger, faire un croc-en-jambe à un adversaire, bloquer l'arme d'un autre**… Les maîtriser influe grandement sur les chances qu'a un groupe de sortir vainqueur d'un affrontement.

Les options offertes aux combattants sont très nombreuses et elles sont nommées les Actions de Combat.

Les actions de combat de base sont utilisables sans entraînement particulier par tout participant à une mêlée. Celles qui sont décrites ci-dessous sont les plus courantes et fournissent aussi des exemples sur lesquels le MJ peut s'appuyer pour jauger d'autres actions inventées sur le moment par le joueur.

Actions de Combat Avancées

Il existe aussi des **Actions de Combat Avancées**, qui peuvent être utilisées par des combattants entraînés à prendre en compte les différents aspects du combat en mêlée.

Lire le chapitre 12.1 · Actions de Combat Avancées.

Charge

Cette action combine le mouvement et l'attaque : le personnage court en direction de son adversaire en ligne droite et porte un coup en fin de course.

Les personnages qui tentent une charge ne subissent pas la pénalité standard pour les attaques en mouvement. Le personnage doit déclarer une Charge et doit être capable de se déplacer en ligne droite vers son ennemi. Si le

mouvement en charge du personnage est gêné par des obstacles qu'il est obligé de contourner, ne tenez compte que du mouvement après la dernière ligne droite. Une charge nécessite de parcourir au moins 3 m en Course pour atteindre son adversaire et le déplacement maximum est le MdB x2. Le bonus lié à une charge est de +20 en BO et de -20 en BD. Une charge se termine toujours lorsque les 2 opposants se retrouvent face à face.

> *Nota bene : Si la cible de la charge est équipée d'une lance ou d'une arme d'Hast, et qu'elle est au courant de cette charge, elle a droit à une attaque gratuite, avant que l'attaque de la charge ne soit portée.*

Déplacement

En un round de combat, on peut se déplacer à son MdB sans pénalité. On peut aussi se déplacer en allure « Course » (MdB x1,5), mais on encourt une pénalité de -20 à toutes ses manœuvres. Les allures supérieures à la « Course » ne peuvent pas être utilisées lors d'un combat, sauf cas particulier (par exemple, si l'on se trouve loin du combat, à l'appréciation du MJ).

Déplacement & Attaque

Cette action de combat permet à un personnage de se déplacer et d'attaquer dans un même round.

Le personnage reçoit un malus de –20 à son BO s'il se déplace dans le round.

(La version « officielle » est un malus de xx par mètre de déplacement, elle a été abandonnée car trop complexe).

Désengagement

Cette action de combat est destinée à permettre à un personnage de quitter la mêlée avec un adversaire en combat, et ceci, sans subir d'attaque en retour.

Cette action nécessite 2 rounds. Pendant le premier tour, le personnage ne peut pas attaquer et doit parer en utilisant au moins 50% de son BO (traitez cette action comme une Parade Complète). S'il ne prend pas de dommage de son adversaire, il aura automatiquement l'initiative au prochain round et pourra s'éloigner d'une distance égale à son MdB (dans une direction opposée à son adversaire) sans subir de représailles. Le personnage qui quitte le combat ne peut pas frapper son adversaire en même temps qu'il s'éloigne.

> ***Nota bene** : Ceci n'est pas la seule solution pour se désengager d'un combat. D'autres méthodes et/ou compétences peuvent être utilisées pour cela.*

Esquive

Cette action permet à un personnage d'esquiver les attaques en se concentrant sur des manœuvres d'évitement (faire un pas de côté, se baisser, sauter, etc.)

Quand le personnage déclare une action d'Esquive, le joueur effectue un Jet d'Agilité (ou un Jet d'Acrobatie) en consultant le résultat dans la colonne « Bonus » de la Table des Manœuvres. Le personnage reçoit un bonus de (50 + le résultat obtenu) à son BD. Si le résultat du jet de manœuvre indique un résultat négatif, le résultat est considéré comme nul et on ajoute seulement un bonus de +50 au BD du personnage pour le round.

Les effets de cette action sont valables jusqu'au début de l'action suivante, au prochain round.

Esquive Instinctive

Cette action permet à un personnage d'esquiver les attaques en se concentrant sur des manœuvres d'évitement.

Cette action est utilisable à n'importe quel moment. Si le personnage n'a pas encore effectué l'action choisie pour le round en cours, il peut décider de la remplacer par celle-ci. S'il a déjà accompli son action, il peut, en cas d'urgence, exécuter cette action, mais cela annulera toute possibilité d'action lors du round suivant.

Quand une Esquive Instinctive est déclarée, le joueur effectue un Jet d'Agilité x4 (ou un Jet d'Acrobatie) en consultant le résultat dans la colonne « Bonus » de la Table des Manœuvres. Le personnage reçoit un bonus de (25 + le résultat obtenu) à son BD. Si le résultat du jet de manœuvre indique un résultat négatif, le résultat est considéré comme nul et on ajoute seulement un bonus de +25 au BD du personnage pour le round.

Parade

Cette action permet à un personnage de parer les attaques d'un adversaire en mêlée, en utilisant son arme pour dévier les coups portés par son adversaire. Il faut donc déclarer une action d'attaque de mêlée (pas d'attaque à distance ou d'incantation de sorts) et avoir une arme de mêlée en mains pour pouvoir effectuer une Parade.

Afin de parer les coups, le personnage va allouer une partie de son potentiel offensif (BO) à sa défense (BD). Il déclare à son initiative qu'il se met dans une posture défensive de parade, et indique le nombre de points de BO qu'il met en défense (les joueurs sont encouragés à mettre un compte rond, 10, 20, 30, etc. pour accélérer les calculs). Il retranchera pour le round le nombre annoncé de son BO, et l'ajoutera à son BD.

La Parade s'applique à toutes les attaques de mêlée provenant d'un seul et même adversaire. La parade est prise en compte du début de l'action du personnage au round où il l'annonce, jusqu'au début de son action suivante, au prochain round.

Les personnages qui allouent tout leur BO à leur BD tentent une Parade Totale (voir l'action du même nom).

Pour parer les attaques de plusieurs adversaires, il faut déclarer une action de Parades Multiples.

La parade des missiles est possible, mais il s'agit d'une Action Avancée.

Parade Totale

Cette action permet à un personnage de parer les attaques d'un adversaire en mêlée, en utilisant son arme pour dévier les coups portés par son adversaire. Toutes les restrictions décrites pour la Parade s'appliquent à la Parade Totale.

Cette manœuvre de défense totale permet de placer tout son potentiel offensif (BO) en défense (BD) avec un bonus de +10 contre toutes les attaques de mêlée provenant d'un seul adversaire pour le round en cours (voir également « Parade »). Pour utiliser avec succès l'option de Parade Totale, le personnage doit jeter un simple JSL.

Si le résultat est inférieur ou égal à la zone de maladresse critique de l'arme utilisée, une Maladresse est obtenue, le personnage ne pare pas le coup et ne gagne pas le bonus de +10.

Si le résultat est supérieur à la zone de maladresse critique de l'arme utilisée et inférieur à 96, la Parade Totale est réussie sans effet particulier.

Si le résultat du jet de dés est supérieur à 96, un autre jet est fait et ajouté au premier. Le total des 2 jets est traité comme une attaque contre l'adversaire : l'adversaire est venu s'empaler sur votre arme. Dans ce cas particulier, le bénéfice de la Parade Totale est un retournement de situation permettant de frapper non intentionnellement son opposant !

Les armes de mêlée

Dans HARP | TdM, les armes infligent différents types de dommages, et certaines armes sont plus efficaces que d'autres. Dans la Table – Liste des Armes ci-dessous figurent les informations capitales permettant au joueur de

sélectionner l'arme la plus appropriée au style de son personnage.

Table d'Attaque : indique quelle sera la Table d'Attaque à utiliser pour gérer les attaques portées avec cette arme. Il existe 10 Tables d'Attaques différentes : Masses 1m (à une main), Arcs, Arbalètes, Filets/Lasso, Lames 2m (à deux mains), Lames 1m, Pointes, Hast, Lames Courtes et Masses 2m. Les tables A.M. (Arts Martiaux) - Coups, A.M. - Balayages et Lutte sont utilisées pour le combat à mains nues. Les monstres et autres créatures utilisent leurs propres Tables d'Attaques pour porter des coups de griffes ou des attaques de bélier.
Taille de l'Attaque : La description de chaque arme indique la Taille de l'Attaque portée, qui limite les dommages infligés. Le plus souvent, les attaques avec des armes sont de taille petite ou moyenne. Chaque Table d'Attaque comporte des limites correspondant à chacune des tailles d'attaque.
Groupe d'Armes : Le Groupe auquel appartient l'arme. Pour apprendre à combattre, les combattants travaillent par groupe d'armes, et non pas avec chaque arme séparément. Se reporter au chapitre 07 · Compétences – Maniement d'Armes pour les détails. Le chapitre 09.1 · Armes & Armures donne la description, le prix et le poids de chaque arme.
Modificateur BO : bien qu'elles puissent utiliser la même Table d'Attaque, certaines armes sont plus efficaces que d'autres. La description de chaque arme indique un éventuel modificateur à appliquer lors du calcul du BO lorsque l'on utilise cette arme. Comme ce bonus ne varie pas sur la durée d'un combat, il peut être intégré à l'avance dans le Bonus Offensif.
Zone de maladresse : Voir section sur les Maladresses.

Table – Liste des armes de mêlée

Arme	Table d'Attaque / Taille	Groupe d'armes	Mod. BO	Mal.
Armes d'hast	Hast (Grande)	Armes d'Hast (2m)	–10	01–06
Bâton de combat	Masses 2m (Moyenne)	Grands Bâtons (2m)	–5	01–03
Ceste	Masses 1m (Petite)	Pugilat (1m)	–15	01–02
Chat–à–neuf–queues	Filets/Lassos (Moyenne)	Chaînes (1m)	–10	01–07
Cimeterre	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–5	01–03
Cimeterre orque	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–10	01–03
Cimeterre Uruk–haï	Lames 2m (Grande)	Grandes Lames (2m)	–5	01–04
Couteau (Mêlée)	Lames 1m (Petite)	Lames Courtes (1m)	–15	01–02
Coutelas	Lames 1m (Moyenne)	Lames Courtes (1m)	–10	01–02
Crochet	Pointes (Petite)	Pugilat (1m)	–20	01–04
Dague (Mêlée)	Lames 1m (Moyenne)	Lames Courtes (1m)	–5	01–02
Dague de parade / Saï	Lames 1m (Moyenne)	Lames de Bretteurs (1m)	–20	01–05
Dir–mac †	Lames 1m (Moyenne)	Lames Courtes (1m)	–5	01–02
Épée à 2 mains	Lames 2m (Grande)	Grandes Lames (2m)	0	01–05
Épée bâtarde (1m)	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–10	01–04
Épée bâtarde (2m)	Lames 2m (Grande)	Grandes Lames (2m)	–10	01–05
Épée courte	Lames 1m (Moyenne)	Lames Courtes (1m)	–5	01–02
Épée large	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–5	01–03
Épée longue	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	0	01–04
Épée orque	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–5	01–05
Épieu / Javelot (Mêlée)	Hast (Moyenne)	Armes d'Hast (2m)	–10	01–04
Étoile du matin / Morgenstern	Masses 1m (Grande)	Masses (1m)	0	01–04
Farit–hivago †	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	0	01–03
Fauchon / Falchion	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–5	01–05
Faucille	Lames 1m (Petite)	Lames Courtes (1m)	–15	01–05
Filet de gladiateur	Filets/Lassos (Grande)	Grandes Chaînes (2m)	–10	01–07
Fléau	Filets/Lassos (Grande)	Chaînes (1m)	–10	01–07
Fouet	Filets/Lassos (Petite)	Chaînes (1m)	–20	01–06
Gir–mahta †	Lames 2m (Grande)	Grandes Lames (2m)	0	01–05
Gourdin	Masses 1m (Moyenne)	Pugilat (1m)	–10	01–02
Hache de batailles	Lames 2m (Grande)	Grandes Haches (2m)	0	01–05
Hache de guerre	Lames 1m (Grande)	Haches (1m)	–5	01–05
Hachette / Hache de Jet (Mêlée)	Lames 1m (Moyenne)	Haches (1m)	–5	01–04
Hachoir orque	Lames 1m (Moyenne)	Lames Courtes (1m)	–15	01–02
Harpon (Mêlée)	Hast (Moyenne)	Armes d'Hast (2m)	–15	01–04
Jo	Masses 2m (Moyenne)	Grands Bâtons (2m)	–5	01–03
Kolran	Lames 1m (Petite)	Lames de Bretteurs (1m)	–5	01–04
Lance / Lance de joute	Hast (Grande)	Armes d'Hast (2m)	0	01–05
Lasso	Filets/Lassos (Moyenne)	Grandes Chaînes (2m)	–20	01–07
Mahta–mac †	Hast (Grande)	Armes d'Hast (2m)	0	01–04
Main–Gauche	Lames 1m (Moyenne)	Lames de Bretteurs (1m)	–20	01–04

Arme	Table d'Attaque / Taille	Groupe d'armes	Mod. BO	Mal.
Marteau à 2 mains / Maul	Masses 2m (Grande)	Grandes Masses (2m)	0	01–04
Marteau de guerre / Épieu de guerre	Masses 1m (Grande)	Masses (1m)	0	01–04
Masse d'arme	Masses 1m (Grande)	Masses (1m)	–5	01–02
Masse de cavalier	Masses 1m (Grande)	Masses (1m)	0	01–02
Matraque	Masses 1m (Minuscule)	Pugilat (1m)	–5	01–02
Pic de cavalier	Masses 1m (Moyenne)	Masses (1m)	0	01–04
Rapière	Pointes (Moyenne)	Lames de Bretteurs (1m)	–10	01–04
Sabre	Lames 1m (Grande)	Lames Longues (1m)	–10	01–03
Stylet	Lames 1m (Petite)	Lames Courtes (1m)	–15	01–02
Ti–kiri	Lames 1m (Petite)	Lames Courtes (1m)	0	01–04
Trident	Hast (Moyenne)	Armes d'Hast (2m)	–5	01–04
Turya–raka †	Lames 1m (Petite)	Grandes Chaînes (2m)	–20	01–07

Mal. = Zone de Maladresse.

(†) Ces armes ne peuvent pas être achetées n'importe où. Voir le chapitre 09.1 · Armes & Armures pour plus de détails.



Les armes de jet

Table – Liste des armes de jet

Arme	Table d'Attaque / Taille	Groupe d'armes	Mod. BO	Mal.
Arbalète de poing	Arbalètes (Petite)	Arbalètes (1m)	–5	01–05
Arbalète légère	Arbalètes (Moyenne)	Arbalètes (2m)	–5	01–03
Arbalète lourde	Arbalètes (Grande)	Arbalètes (2m)	–10	01–05
Arc composite court	Arcs (Moyenne)	Arcs (2m)	0	01–04
Arc composite long	Arcs (Grande)	Arcs (2m)	0	01–05
Arc court	Arcs (Moyenne)	Arcs (2m)	–10	01–04
Arc d'Acier Númenóréen †	Arcs (Grande)	Arcs (2m)	+5	01–03
Arc long	Arcs (Grande)	Arcs (2m)	–10	01–05
Bolas	Filets/Lassos (Moyenne)	Armes Lancées (1m)	–10	01–07
Boomerang	Masses 1m (Petite)	Armes Lancées (1m)	–10	01–04
Cormal	Lames 1m (Petite)	Armes Lancées (1m)	–10	01–05
Couteau (Lancé)	Lames 1m (Petite)	Armes Lancées (1m)	–15	01–02
Cuilith †	Arcs (Grande)	Arcs (2m)	+5	01–04
Dague (Lancé)	Lames 1m (Moyenne)	Armes Lancées (1m)	–5	01–02
Épieu / Javelot (Lancé)	Hast (Moyenne)	Armes Lancées (1m)	–10	01–04
Erincu' †	Arcs (Moyenne)	Arcs (2m)	+5	01–04
Fléchette	Pointes (Minuscule)	Armes Lancées (1m)	0	01–05
Fronde	Masses 1m (Petite)	Armes à projectiles (2m)	–10	01–05
Hachette / Hache de Jet (Lancé)	Lames 1m (Moyenne)	Armes Lancées (1m)	–5	01–04
Harpon (Lancé)	Hast (Moyenne)	Armes Lancées (1m)	–15	01–04
Sarbacane	Pointes (Minuscule)	Armes de Jet (1m)	–10	01–05

Mal. = Zone de Maladresse.

(†) Ces armes ne peuvent pas être achetées n'importe où. Voir le chapitre 09.1 · Armes & Armures pour plus de détails.

HARP | TdM inclut de nombreuses armes de jet qu'un personnage peut utiliser lors d'un combat. Ces armes possède quelques données additionnelles par rapport aux armes de contact.

Portée maximum : Définit la distance de tir maximale de l'arme.
Incrément de Portée (IP) : La portée maximale d'une arme est divisée en 10 Incréments de Portée. Un modificateur cumulatif de -10 est appliqué au Bonus Offensif pour chaque Incrément de Portée séparant le tireur de sa cible : -10 au BO pour chaque IP de 1 à 5 IP, -20 au BO pour chaque IP de 6 à 10 IP.
Portée A-Bout-Portant : Si le tireur se trouve à cette portée, il gagne un modificateur spécifique au Bonus Offensif avec certaines armes.
Modificateur A-Bout-Portant : Modificateur au Bonus Offensif à appliquer lorsque le tireur se trouve en portée «A-Bout-Portant».

> ***Exemple*** *: Gaderian utilise un arc court avec un Incrément de Portée de 10 mètres. Voici les différents modificateurs qu'il appliquera en fonction de la portée de sa cible.*
>
> *Règle importante :* ***Portée minimum*** *: le tireur doit se trouver à une distance minimum de sa cible égale à 2 mètres pour que son attaque à distance soit efficace.*

Table – Portée des armes de jet

Arme	Portée maximum	Incréments de Portée	Portée «A-Bout-Portant»	Modificateur «A-Bout-Portant»
Arbalète de poing	80 m	8 m	2 à 4 m	+20
Arbalète légère	150 m	15 m	2 à 8 m	+25
Arbalète lourde	200 m	20 m	2 à 10 m	+35
Arc composite court	150 m	15 m	2 à 8 m	+25
Arc composite long	200 m	20 m	2 à 8 m	+25
Arc court	100 m	10 m	2 à 5 m	+10
Arc long	240 m	24 m	2 à 12 m	+10
Arc d'Acier Númenóréen	300 m	30 m	2 à 12 m	+25
Cuilith	280 m	28 m	2 à 12 m	+25
Erincu'	180 m	18 m	2 à 8 m	+30
Bolas	120 m	12 m	—	—
Boomerang	100 m	10 m	—	—
Cormal	50 m	5 m	—	—
Couteau	20 m	2 m	—	—
Dague	30 m	3 m	—	—
Épieu / Javelot	40 m	4 m	—	—
Filet de gladiateur	20 m	2 m	—	—
Fléchette	20 m	2 m	—	—
Fronde	40 m	4 m	—	—
Hachette / Hache de Jet	20 m	2 m	—	—
Harpon	20 m	2 m	—	—
Lasso	10 m	1 m	—	—
Sarbacane	30 m	3 m	—	—
Turya–raka	5 m	1 m	—	—



Les armures

Une bonne armure est un élément de survie vital pour tout personnage se trouvant régulièrement au corps-à-corps. L'armure et le bouclier protègent leur porteur des coups en absorbant une partie de l'impact des coups qui portent.

Historiquement, l'armure a toujours été le fruit d'un compromis entre protection et manœuvrabilité, limité par la technologie et les matériaux disponibles. Les armures les plus lourdes offrent la meilleure protection, mais elles limitent les mouvements et son très lourdes. Bien qu'un combattant entraîné à porter une armure de plates puisse

envisager de faire un roulé-boulé, il restera dans tous les cas moins agile qu'un autre combattant en armure de cuir, et certainement bien moins discret.

Une autre considération à prendre en compte dans le choix d'une armure est la pénalité à l'incantation des sorts qu'elle impose. Dans HARP | TdM, il n'existe pas de réelle restriction à l'armure qu'un personnage puisse porter, mais il sera clairement difficile à un acrobate de porter une armure lourde tout en continuant à effectuer des sauts périlleux, de même qu'un mage aura beaucoup de mal à jeter un sort habillé des pieds à la tête en côtes de mailles. Les combattants de bas niveau devront faire face à un choix difficile entre protection et manœuvrabilité, alors qu'un guerrier de haut niveau pourra s'offrir et porter avec un minimum de pénalités une armure lourde.

HARP | TdM fournit encore une option supplémentaire : au cours des âges, les forgerons de la Terre du Milieu ont développé de fabuleux matériaux spéciaux, permettant de réduire les pénalités de mouvement ou les pénalités d'incantation des armures les plus lourdes. Les matériaux les plus exceptionnels pourraient même réduire les deux types de pénalités de manière importante. Les grands héros portent souvent des épées légendaires, mais le combattant expérimenté n'oubliera pas de mentionner l'armure qui leur a permis de survivre au cours leurs combats épiques.

Les armures dans HARP | TdM sont réparties dans 10 catégories. La description précise de chaque type d'armure est donnée dans le chapitre 09.1 · Armes & Armures. Chaque type d'armure définit de manière globale le Bonus Défensif, la Pénalité d'Incantation et la Pénalité de Manœuvre. Les différences entre les armures d'une même catégorie sont considérées comme cosmétiques et n'ont donc pas d'impact sur les statistiques liées au combat.

Type : les 10 types d'armures pris en compte dans HARP | TdM. Ces 10 types permettent de classifier les armures par grandes familles et ils ont un impact important en termes de combat : en effet, chaque Table d'Attaque comporte 10 colonnes, correspondant aux 10 types d'armures. Pour chacune de ces colonnes, les dommages ainsi que les niveaux de critiques sont différents, de plus en plus faibles en fonction de la protection fournie par l'armure portée.
Nom : les types d'armures basiques correspondant à un Type. Le chapitre 09.1 · Armes & Armures décrit quelques armures particulières, mais elles partagent des données communes. Les armures spécifiques à chaque culture ou chaque race de la Terre du Milieu procurent des modificateurs différents donnés dans cette table.
Bonus Défensif : chaque type d'armure confère un Bonus Défensif différent, à prendre en compte lors du calcul du BD final.
Pénalités de Manœuvre : la Pénalité de Manœuvre maximum et minimum associée à chaque type d'armure. La pénalité maximum est à utiliser pour un personnage qui n'a pas d'entraînement dans la Compétence « Armures ». Cette pénalité est à appliquer à tous les Jets de Manœuvre pour les Compétences ayant comme bonus l'Agilité ou la Rapidité. (Rappel : le BD n'est pas une manœuvre). Un bonus éventuel dans la Compétence « Armures » permet de diminuer cette pénalité, de la valeur du BTC de la Compétence. Cette diminution ne peut réduire la pénalité en dessous de la Pénalité de Manœuvre Minimum. Certains matériaux spéciaux permettent de fabriquer des armures avec une Pénalité de Manœuvre réduite.
Pénalité d'Incantation : exprimée en PP, elle augmente d'autant le coût de tout sort lancé en portant l'armure, ce qui entraîne une pénalité de -5 par PP supplémentaire sur le Jet de Lancement de sort (voir 13 · Magie – Pénalités liées au port d'une armure). Certains matériaux spéciaux permettent de fabriquer des armures avec une Pénalité d'Incantation réduite.

Table – Liste des Armures

Types	Nom	Bon. Déf.	PM Max	PM Min	Pén. Inc.
Type 1	**Tissu**	5	0	0	0
Type 2	**Tissu épais / Fourrure**	5	-15	0	0
Type 3	**Cuir souple**	10	-20	0	+2 PP
Type 4	**Cuir rigide**	15	-40	-5	+3 PP
Type 5	**Cuir clouté**	15	-50	-10	+5 PP
Type 6	**Écailles métalliques / Jaseran**	20	-60	-15	+5 PP
	Brigandine	20	-55	-15	+5 PP
	Écailles orque	20	-70	-15	+6 PP
Type 7	**Haubert de mailles**	20	-70	-15	+6 PP
Type 8	**Cotte de mailles**	25	-70	-20	+6 PP
	Cotte de mailles orque	25	-80	-20	+8 PP
	Cotte de mailles naine	30	-70	-10	+8 PP
	Cotte de mailles elfique	35	-20	0	+4 PP
Type 9	**Mailles et plates**	30	-100	-20	+8 PP
	Haubert orque	25	-100	-25	+8 PP
Type 10	**Plates / Plates de bataille**	35	-100	-20	+10 PP
	Plates naine	40	-100	-20	+10 PP
	Plates flûtée elfique	50	-80	-15	+8 PP

Ajustement d'une armure

Lorsqu'un personnage trouve une armure dans un trésor ou la récupère sur le corps d'un ennemi tombé au combat, elle ne sera en général pas ajustée à son gabarit particulier ; elle sera soit trop grande, soit trop serrée, ou encore avec des bras trop longs, etc. Une armure doit donc être ajustée par un spécialiste. Tant qu'elle n'est pas ajustée, l'armure ne procure que la moitié de son Bonus Défensif et ses Pénalités de Manœuvre sont doublées.

Un fabricant d'armure mettra une demi-journée par niveau du type (une demi-journée pour une armure de type 1, 5 jours pour une armure de plates) pour ajuster une armure à son porteur, avec un ou deux essayages durant cette période. La difficulté de la manœuvre de réparation est de 101, avec modificateur de -10 par niveau du type (111 pour une Type armure de Type 1, 201 pour une armure de Type 10). Le coût est le plus souvent équivalent à 10% du coût total de l'armure. Des matériaux très spéciaux ou de grands enchantements peuvent amener le MJ à modifier ces paramètres et à entraîner l'heureux nouveau propriétaire vers de nouvelles aventures pour dénicher un artisan capable d'ajuster une armure si puissante…



Les boucliers

Le bouclier est l'accessoire porté par la majorité des combattants sur un champ de bataille. Le plus souvent accroché à l'avant-bras, il sert à dévier les coups et à se protéger contre les armes de jet. Ne pas en porter signifie que l'on utilise une arme de jet, une arme à deux mains ou que l'on est monté à cheval, quoi que dans ce cas, les Rohannais par exemple, portent souvent un petit bouclier rond au côté. Encombrant, lourd, quasi inefficace si on ne sait pas s'en servir, le bouclier est dédaigné par la plupart des non-combattants.

Le chapitre 09.1 · Armes & Armures décrit les différents types de boucliers, la table suivante donne leurs statistiques de jeu. Lors d'un combat dans HARP | TdM, le bouclier confère un bonus au BD de celui qui le porte. Ce bonus est différent suivant que le combattant est entraîné au port du bouclier ou pas.

Type de bouclier : le type général du bouclier. Les boucliers spécifiques à certaines races ou cultures font référence à ces types généraux.
Non Entraîné : bonus au BD pour les personnages n'ayant pas d'entraînement dans l'utilisation des boucliers.
Entraîné : bonus au BD pour les personnages entraînés dans l'utilisation des boucliers (possèdent le Talent : Entraînement au Bouclier).

Table – Liste des boucliers

Type de bouclier	Non Entraîné	Entraîné
Pavois	+15	+30
Écu	+10	+20
Bouclier Rond	+10	+15
Rondache	+5	+15
Targe	+0	+10
Main Gauche	+0	+10
Sai	+0	+10
Objets Divers	+0 à +15	+10 à +20

Pavois : Le pavois protège contre 3 attaques portées de front ou de côté. Il n'est pas possible de tenir d'autres objets dans la main qui tient ce bouclier. On peut se dissimuler derrière en le posant au sol et l'on bénéficie alors d'une position à couvert, au détriment d'une mobilité nulle.

Écu : L'écu protège contre 2 attaques portées de front ou de côté. Il n'est pas possible de tenir d'autres objets dans la main qui tient ce bouclier.

Bouclier rond : Le bouclier rond protège contre 2 attaques portées de front ou de côté. Il n'est pas possible de tenir d'autres objets dans la main qui tient ce bouclier.

Rondache : La rondache protège contre deux attaques frontales. Il est possible de tenir d'autres objets dans la main qui tient la rondache (comme une torche), mais pas d'utiliser une arme.

Targe : La targe protège contre une seule attaque frontale. Il est possible de tenir des armes de jet à deux mains avec une targe, mais pas d'utiliser une arme de mêlée. La targe peut donc être utilisée sans inconvénient par des archers ou des arbalétriers.

Les armes secondaires utilisées conjointement avec une arme principale, telles que le Sai et la Main-Gauche, ne procurent leur bonus au DB que lorsqu'elles sont utilisées dans une posture défensive, jamais lorsque l'on porte une attaque avec elles.

Des objets divers trouvés sur le champ de bataille ou dans une taverne peuvent aussi servir de boucliers. On imagine un guerrier surpris dans une rixe prenant une chaise pour se protéger, ou un combattant bricolant un bouclier sur le champ de bataille, le sien ayant été perdu ou brisé. Le MJ a tout loisir de fixer le bonus exact fourni par ces boucliers de fortune, en fonction de leur adéquation à la fonction et de la qualité de leur fabrication ou encore de la résistance des matériaux les composant.

12.1 · Actions de Combat Avancées



Les différentes Actions de Combat

Actions de Combat de base

Les Actions de Combat de base que tout combattant doit connaître sont décrites dans le chapitre 12 · Combat – Actions de combat.

Actions Avancées

Les Actions de Combat avancées peuvent être utilisées par des combattants entraînés à prendre en compte les différents aspects du combat en mêlée. Elles n'ont pas de prérequis particulier.

Actions d'Expert

Les Actions de Combat d'Expert sont accessibles à tout personnage qui possède **20 Rangs** ou plus dans la Compétence de Maniement de l'Arme utilisée.

Actions de Maître d'Armes

Les Actions de Combat de Maître d'Armes sont accessibles à tout personnage qui possède **40 Rangs** ou plus dans la Compétence de Maniement de l'Arme utilisée. Le personnage doit aussi avoir sélectionné cette Compétence pour le Talent Spécialisation dans une Compétence ou pour le bonus offert par la Capacité Spéciale du Guerrier ou du Guerrier-Mage.

Actions Légendaires

Les Actions de Combat Légendaires sont accessibles à tout personnage qui possède **60 Rangs** ou plus dans la Compétence de Maniement de l'Arme utilisée. Le personnage doit aussi avoir sélectionné cette Compétence pour le Talent Spécialisation dans une Compétence ou pour le bonus offert par la Capacité Spéciale du Guerrier ou du Guerrier-Mage.



Actions Avancées

Blocage d'Arme

Pour bloquer l'arme de son adversaire, le personnage tire un Jet d'Attaque sur la colonne Jet de Résistance de la Table des Manœuvres pour trouver le « Nombre Cible » à atteindre. L'adversaire doit atteindre cette valeur en effectuant un Jet d'Attaque, en bénéficiant d'un bonus de +20. Si l'adversaire rate son jet, son arme est bloquée. Chaque round, le défenseur peut tenter de se libérer en gagnant un Jet de Force contre Jet de Force. Le personnage qui a bloqué l'arme ne peut pas attaquer tant que le blocage est effectif. Pendant la durée du blocage les personnages ont un malus de –10 à leurs initiatives respectives.

Charge Montée

Cette manœuvre spéciale combine un mouvement avec une attaque, avec des résultats très efficaces. Les pénalités habituelles liées au déplacement en combat ne sont pas prises en compte. Le personnage doit déclarer une Charge Montée à son initiative et être capable de se déplacer en ligne droite vers sa cible. Si le mouvement doit inclure des changements de direction, ne compter que la dernière partie en ligne droite. Le personnage doit effectuer au moins 3 m de charge. Chaque mètre de déplacement ajoute un modificateur de +3 au BO, et de –2 au BD (maximum +50 BO, –25 BD). L'élan de l'action peut être gagné sur plusieurs rounds et la distance complète de la charge est prise en compte.

> ***Rappel*** *: Attaquer depuis le dos d'une monture génère un malus de –80 BO pour une créature terrestre, et de –160 BO pour une créature volante. Le Style de Combat « Combat Monté » permet de réduire cette pénalité.*

Si l'attaque porte, la Taille de l'attaque augmente d'un niveau (une attaque de Taille Moyenne devient une attaque de Taille Grande). La vitesse de la monture n'est pas limitée, et peut aller jusqu'à Ruée (x3). Le personnage peut décider d'arrêter sa charge quand il le décide, perdant à cet instant les modificateurs associés.

> ***Exemple** : Mahalla chevauche dans la campagne quand elle voit deux Orques en train d'attaquer un paysan. **Round 1** : Mahalla est à 50 m. Elle dégaine son cimeterre et déclare une charge montée à son initiative. Son cheval possède un Mouvement de Base de 10, donc elle peut galoper 30 m par round (10 (MdB) x 3 (Allure) = 30 m). **Round 2** : Elle est à 20 m des Orques et décide de poursuivre sa charge. Le MJ décide que l'Orque va s'arrêter et attendre la charge. A son initiative, elle conclut son mouvement et s'apprête à porter son attaque, quand le MJ lui annonce qu'elle va d'abord devoir subir l'attaque de l'Orque. L'orque frappe et prend en compte le BD réduit de –25 de Mahalla, mais rate son coup et Mahalla peut résoudre son attaque. Elle reçoit un bonus de +50 à son BO et augmente la taille de son attaque de Grande à Très Grande. (Ne pas oublier de prendre en compte le malus éventuel de Combat Monté). Elle pourra, si elle le souhaite, continuer son mouvement ou s'arrêter prêt du corps de l'Orque…*

Coup de Bouclier

Un personnage équipé d'un bouclier peut, en cas d'urgence, utiliser son bouclier comme une arme. Dans ce cas, tirer un Jet d'Attaque prenant comme BO le Bonus Défensif du bouclier. Malheureusement, effectuer cette action annule le Bonus Défensif du bouclier pour le round. Seuls les personnages entraînés au bouclier (possédant le Talent « Maîtrise du Bouclier ») peuvent envisager cette action. Cette attaque remplace l'attaque du round pour le personnage.

Coup de Pommeau

Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'avec des armes comportant un manche court, comme les épées, les masses et les haches. En attaquant votre adversaire avec le pommeau de votre arme, vous obtiendrez un Critique « Écrasant » de Taille Très Petite. Cette action est utile si vous souhaitez mettre à terre votre adversaire sans trop le blesser, ou si vous n'avez pas la place de faire virevolter votre lame.

Coup en Force

Cette action peut être effectuée avec n'importe quelle arme de mêlée. Le personnage subit un malus de –20 à ses attaques pour le round et si l'attaque est réussie, il obtient un critique de niveau supérieur : un Critique A devient un Critique B, un Critique C un D, etc. Si l'attaque porte mais ne donne pas de Critique, tirer un Critique A. Si l'attaque donne un Critique E, pas de modification.



Coup Retenu

Parfois, un personnage veut frapper son adversaire sans utiliser toute sa force pour le blesser. Cette action reçoit un –20 au Jet d'Attaque. Si le résultat de l'attaque indique un Critique, l'attaquant peut choisir un niveau de Critique inférieur à celui indiqué par le jet ou de ne pas infliger de Critique du tout.

Croc-en-jambe

Si le personnage essaie de faire chuter un adversaire, il peut tirer un Jet de Force + Agilité sur la colonne JR de la Table des Manœuvres auquel le « défenseur » résiste grâce à un Jet d'Agilité, ou un Jet de Force + Agilité. Un échec indique que l'ennemi chute et qu'il est au sol jusqu'à sa prochaine action.

> ***Règle importante*** *: Cette action peut devenir difficile à arbitrer face à des quadrupèdes ou avec des opposants de tailles très différentes. Dans ce cas, plutôt que de proposer des règles complexes, nous proposons au MJ de servir de son bon sens ou d'un bon vieux Jet d'Attaque contre Jet d'Attaque, qui ont l'avantage de déjà prendre en compte pas mal de paramètres de taille.*

Désarmement

Pour désarmer son adversaire, le personnage tire un Jet d'Attaque sur la colonne Jet de Résistance de la Table des Manœuvres pour trouver le « Nombre Cible » à atteindre. L'adversaire doit atteindre cette valeur en effectuant un Jet d'Attaque, en bénéficiant d'un bonus de +20. Si l'adversaire rate son jet, il perd son arme qui tombe au sol à 3 mètres de là, dans la direction souhaitée par le personnage qui effectue la manœuvre de désarmement. Si cette manœuvre échoue, le personnage qui effectue la manœuvre de désarmement doit effectuer un Jet de Maladresse.

> ***Règle importante*** *: Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'avec les armes de mêlée, mais pas avec les projectiles ni les armes à distance.* ***Exemple*** *: Nynyve tente de désarmer un semi-orque. Son BO est de 75 et elle effectue un jet de 50, pour un total de 125. En lisant la colonne JR de la Table des Manœuvres, le MJ constate qu'il faut obtenir un total de 130 pour y résister. Il tire alors un Jet d'Attaque pour le semi-orque, qui doit obtenir un total de 110 (il bénéficie d'un bonus de +20) pour ne pas être désarmé.*

Feinte de Désengagement

Cette Action est utilisée pour tenter de perturber l'ennemi en simulant une fuite, pour en fait offrir une ouverture à l'attaque suivante du personnage. Le personnage débute son action comme un « Désengagement », par une Parade. Au début du second round, au lieu de s'enfuir, il effectue un tirage sur la colonne « Bonus » de la Table des Manœuvres en utilisant son BO (ou son BTC en « Baratin », voire en « Tours de Passe-Passe »). La cible tente de voir au travers de la feinte en réussissant un Jet de Résistance d'Esprit. Si le JR est raté, la cible mord à l'hameçon et le personnage peut l'attaquer le round suivant avec un bonus de +20 BO. Si la cible réussit son JR, le personnage s'éloigne sans porter d'attaque.

Frappe avec le plat de la lame

Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'avec des armes comportant une lame, comme les épées et les haches. En touchant votre adversaire avec le plat de votre lame, vous obtiendrez un critique de type Frappe (au lieu de Tranchant). Cette action se résout avec un malus de –10 au BO.

Maintien de Position

Il se peut qu'un personnage souhaite tout simplement empêcher un adversaire de passer, bloquant la progression de l'ennemi sans lui faire de dommages. Un personnage ne peut bloquer le mouvement d'un adversaire que s'il manipule une arme plus grande que celle de son ennemi. Les armes d'Hast et les Lances reçoivent un bonus de +20 pour cette Manœuvre. Le personnage doit faire un Jet d'Attaque avec l'arme utilisée, et consulter la colonne des JR de la Table

des Manœuvres pour déterminer la valeur à laquelle l'ennemie doit résister. L'adversaire a 3 options pour résister et passer outre le blocage :

Déviation d'arme et attaque : L'adversaire doit faire un jet de manœuvre modifié par tout ou partie de son BO, pour tenter de dépasser le « Nombre Cible » obtenu par le bloqueur. Une réussite à ce jet permet à l'adversaire d'attaquer en utilisant ce qui lui restera de BO.

Roulé-boulé : L'adversaire tire un Jet de Rapidité + Agilité (ou son BTC en Acrobatie) dans le but de dépasser le « Nombre Cible » obtenu par le bloqueur. Une réussite signifie que l'adversaire peut passer outre le blocage en faisant une sorte de roulé-boulé.

Passage en Force : Pour cette manœuvre, l'adversaire tire un Jet de Force + Constitution (ou son BTC en Acrobatie) en divisant le bonus ajouté au Jet Sans Limite par 2, dans le but de dépasser le « Nombre Cible » obtenu par le bloqueur. Une réussite signifie que l'adversaire peut passer outre le blocage et porter une attaque avec la moitié de son BO.

> ***Nota bene*** *: Ce type de manœuvre peut aussi être résolu avec l'initiateur de l'action qui tire un Jet d'Attaque sur la colonne JR de la Table des Manœuvres auquel le « défenseur » résiste grâce à un Jet d'Attaque lui aussi. Ceci représente un affrontement pur des capacités de combat des deux opposants.*

Parade Totale avec Bouclier

Un personnage équipé d'un bouclier et possédant le Talent « Maîtrise du Bouclier » peut, lorsqu'il est en Parade Totale, maximiser l'utilisation du Bouclier en se cachant derrière, ou comme disent certains Maîtres d'Armes, en augmentant ses chances de survie. Dans ce cas, le bonus fourni par le bouclier est doublé (BD du bouclier x 2). Une bonne base pour tenir sa position face à un adversaire bien plus puissant.

Parades Multiples

Cette Action peut être accomplie avec n'importe quel type d'arme de mêlée. Le personnage doit diviser son BO entre plusieurs parades. Il pourra parer plus d'une attaque par round pour chaque portion de 10 rangs dans sa compétence en armes. Quant un personnage tente cette action, il ne peut attaquer ou riposter dans ce round. Pour chaque parade le personnage doit assigner une portion de son BO, qui sera ajoutée à son BD, contre un assaillant. Le personnage doit faire un simple JSL pour chaque parade. Si le résultat tombe dans la zone des maladresses de l'arme, l'action est annulée pour le round. Si le résultat est supérieur à 96, relancez les dés, faite comme si chaque jet était une attaque (sans modificateur) contre le personnage dont les attaques sont parées. Ceci signifie que le personnage ne peut faire de parade pour le reste du round.



Actions d'Expert

Balayage au Bâton

Cette Action est utilisable avec toute arme des groupes d'armes Armes et Grands Bâtons. Le personnage accepte un malus de –20 au BO et peut générer un éventuel Critique de type Arts Martiaux – Balayages (Mb) à la place du Critique normal de l'arme.

Blocage Martial

Cette Action est normalement utilisée avec l'arme secondaire d'un personnage qui utilise le Style de Combat « Combo à Deux Armes ». Après avoir bloqué l'arme de son adversaire avec « Blocage d'Arme », le personnage peut encore attaquer avec son arme principale.

Coup Inversé

Cette Action peut être utilisée avec toute arme de mêlée. Le personnage subit un malus de –20 au BO pour le round. Il peut alors attaquer ou parer un adversaire qui le frappe dans le dos (qui reçoit le bonus attaque de dos ou de flanc). Il n'a pas à tourner le dos à l'adversaire qui se trouve devant lui.

Double Lame

Cette Action permet de porter deux attaques successives avec une arme tranchante. Quand il utilise cette Action de Combat, le personnage ne peut utiliser aucune forme de parade. Le personnage subit une pénalité de –30 BO pour le round. Le personnage partage son BO entre les deux attaques. Si sa première attaque porte, il peut tenter de toucher avec la seconde.

Négation de Bouclier (Mineur)

Cette Action est utilisable avec toute arme des groupes d'armes Chaînes et Grandes Chaînes. En acceptant un malus de –10 au BO et une diminution d'un niveau de la Taille de son attaque, le personnage peut tenter d'entourer son arme autour du bouclier de son adversaire lors d'une attaque, annulant jusqu'à 20 points du BD conférés par le bouclier.

Parade de Projectile

Cette Action peut être utilisée avec toute arme de mêlée. Le personnage peut utiliser son arme pour tenter de parer un projectile tel qu'une flèche ou un carreau d'arbalète. Pour chaque tranche de 5 BO investi dans la Parade de Projectile, le personnage gagne un bonus de +1 au BD. Le personnage peut parer un projectile par tranche de 20 Rangs dans la Compétence de Maniement d'Arme. Dans ce cas, il doit diviser le BD obtenu par la parade entre chaque attaque parée. Le personnage ne peut pas parer de projectile s'il est engagé en mêlée.

Recevoir une Charge

Cette Action peut être utilisée avec toute arme d'hast. Le personnage positionne son arme de telle façon qu'un adversaire qui le charge va subir une attaque violente avant l'impact (+20 OB, l'arme génère une attaque d'une Taille supérieure).



Actions de Maître d'Armes

Assaut Virevoltant

Cette Action est utilisable avec toute arme tranchante. Le personnage peut attaquer plusieurs adversaires en face du personnage (arc de 180°). Utiliser un Jet d'Attaque par opposant. Toutes les attaques reçoivent un malus de base de –40 au BO. Chaque attaque après la première reçoit un malus cumulatif de –10. Donc la 1ère est à –40, la 2ème est à –50, la 3ème est à –60, etc.

Désarmement à Distance

Cette Action est utilisable avec les armes à projectiles type arc ou arbalète. Le personnage accepte un malus de –30 au BO. Il tire un Jet d'Attaque contre la cible. Le personnage tire un Jet d'Attaque sur la colonne Jet de Résistance de la Table des Manœuvres pour trouver le « Nombre Cible » à atteindre. L'adversaire doit atteindre cette valeur en effectuant un Jet de Force ou laisser tomber son arme. Si le personnage a obtenu 96 ou plus sur son Jet Sans Limite, il peut utiliser son tirage pour porter en plus une attaque normale.

Frappe Allègre

Cette Action est utilisable avec toute arme de mêlée ou à distance. Pour chaque malus de –5 accepté sur son BO, le personnage gagne +1 à son Initiative pour le round (à annoncer lors de la phase d'initiative).

Frappe Double

Cette Action est utilisable avec toute arme. Le personnage peut attaquer deux adversaires avec un coup. La première attaque est portée avec un malus de –20 BO, la seconde avec un malus de –40 BO (un seul Jet d'Attaque). Les deux cibles doivent être en face du personnage (arc de 120°) et ne pas être sujettes à un malus de position de côté ou de dos.

Négation de Bouclier (Majeur)

Cette Action est utilisable avec toute arme des groupes d'armes Chaînes et Grandes Chaînes. En acceptant un malus de –20 au BO et une diminution d'un niveau de la Taille de son attaque, le personnage peut tenter d'entourer son arme autour du bouclier de son adversaire lors d'une attaque, annulant jusqu'à 40 points du BD conférés par le bouclier.



Actions Légendaires

Attaque en Trombe

Cette Action est utilisable avec toute arme de mêlée de 60 cm de long minimum. Le personnage subit une pénalité de –50 BO pour le round. Il tire un Jet d'Attaque unique. Ce jet est utilisé contre chaque adversaire à moins de 1,50 m du personnage.

Balayage d'Acier

Cette Action est utilisable avec toute arme des groupes d'armes Armes et Grands Bâtons. Le personnage accepte un malus de –50 au BO et peut attaquer tous les adversaires à moins de 1,50 m de lui, générant un éventuel Critique de type Arts Martiaux – Balayages (Mb) à la place du Critique normal de l'arme. Tirer un seul Jet d'Attaque utilisé ensuite contre chaque adversaire.

Triple Lame

Cette Action permet de porter trois attaques successives avec une arme tranchante. Quand il utilise cette Action de Combat, le personnage ne peut utiliser aucune forme de parade. Le personnage subit une pénalité de –30 BO pour le round. Le personnage partage son BO entre les trois attaques. Si sa première attaque porte, il peut tenter de toucher avec la deuxième. Si la deuxième porte, il peut tenter la troisième.

12.2 · Tables d'Attaques



Vous trouverez ci-après les 26 Tables d'Attaques spécifiques au système de combat de HARP|TdM.
Plus d'information sur les Tables d'Attaques dans le chapitre 12 · Combat.

Combat

Combat · **Arbalètes**
Combat · **Arcs**
Combat · **Armes d'Hast**
Combat · **Bagarre**
Combat · **Filets / Lassos**
Combat · **Lames à 1 Main**
Combat · **Lames à 2 mains**
Combat · **Lames Courtes**
Combat · **Masses à 1 Main**
Combat · **Masses à 2 mains**
Combat · **Pointes**

Arts Martiaux

Arts Martiaux · **Balayages**
Arts Martiaux · **Coups**

Monstres

Attaques des Monstres · **Becs / Pinces**
Attaques des Monstres · **Bélier / Poussée**
Attaques des Monstres · **Broyage / Chute**
Attaques des Monstres · **Cornes / Défenses**

Attaques des Monstres · **Griffes**

Attaques des Monstres · **Morsures**

Attaques des Monstres · **Piétinement**

Attaques des Monstres · **Piqûres**

Magie

Attaques de magie · **Acide**

Attaques de magie · **Chaleur**

Attaques de magie · **Électricité**

Attaques de magie · **Froid**

Attaques de magie · **Impact**

Combat · Arbalètes

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20-24	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3
25-29	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4
30-34	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4
35-39	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5
40-44	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6
45-49	10	10	10	9	9	8	8	7	7	6
50-54	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7
55-59	13A	12	12	11	11	10	10	9	8	8
60-64	14A	14A	13	12	12	11	10	10	9	8
65-69	15A	15A	14A	13	13	12	11	11	10	9
70-74	16A	16A	15A	14A	14	13	12	11	10	10
75-79	17B	17A	16A	15A	15A	14	13	12	11	10
80-84	19B	18B	17A	17A	15A	14A	14	13	12	11
85-89	20B	19B	18B	18A	16A	15A	15A	14	13	11
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21C	20B	19B	19B	17A	16A	16A	14A	13	12
95-99	22C	21C	20B	20B	18B	17A	17A	15A	14A	13
100-104	23C	23C	21C	21B	19B	18B	17A	16A	15A	13A
105-109	24D	24C	22C	22C	20B	19B	18B	17A	15A	14A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26D	25D	23C	23C	21C	20B	19B	18B	16A	15A
115-119	27D	26D	25D	24C	22C	21C	20B	18B	17B	15A
120-124	28E	27D	26D	25D	23C	22C	21C	19B	18B	16B
125-129	29E	28E	27D	26D	24D	23C	22C	20C	18B	17B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	28E	27D	25D	23D	23C	21C	19C	17B
135-139	31E	31E	29E	28E	26D	24D	23D	22C	20C	18C
140-144	33E	32E	30E	29E	27E	25D	24D	22D	21C	19C
145-149	34E	33E	31E	30E	28E	26E	25D	23D	21D	19C
150	35E	34E	32E	31E	29E	27E	26E	24D	22D	20D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Arcs

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
20-24	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
25-29	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3
30-34	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4
35-39	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4
40-44	8	8	8	7	7	6	6	6	5	5
45-49	9	9	8	8	7	7	7	6	6	5
50-54	10	10	9	9	8	8	8	7	6	6
55-59	11	11	10	10	9	9	8	8	7	6
60-64	12	12	11	10	10	9	9	8	7	7
65-69	13A	13	12	11	11	10	10	9	8	7
70-74	14A	14A	13	12	11	11	10	10	9	8
75-79	15A	15A	14A	13A	12	12	11	10	9	8
80-84	17A	16A	15A	14A	13A	12	12	11	10	9
85-89	18B	17A	16A	15A	14A	13A	13	11	10	9
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	19B	18B	17A	16A	14A	14A	13A	12	11	10
95-99	20B	19B	18B	17B	15A	15A	14A	13A	12	10
100-104	21C	20B	19B	17B	16B	15A	15A	13A	12	11
105-109	22C	21C	20B	18B	17B	16B	15A	14A	13A	11
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	23C	22C	21C	19C	18B	17B	16B	15A	13A	12
115-119	24D	23C	21C	20C	18C	18B	17B	15B	14A	12A
120-124	25D	24D	22C	21C	19C	18C	18B	16B	14A	13A
125-129	26D	25D	23D	22D	20C	19C	18C	17B	15B	13A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	27E	26D	24D	23D	21D	20C	19C	17C	16B	14A
135-139	28E	27E	25D	23D	22D	21D	20C	18C	16B	14B
140-144	29E	28E	26E	24E	22D	21D	21D	19C	17C	15B
145-149	30E	29E	27E	25E	23E	22D	21D	19D	17C	15B
150	31E	30E	28E	26E	24E	23E	22D	20D	18C	16C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Armes d’Hast

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20-24	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3
25-29	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4
30-34	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4
35-39	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5
40-44	9A	9	8	8	8	7	7	7	6	6
45-49	10A	10A	10	9	9	8	8	7	7	6
50-54	12A	11A	11A	10	10	9	9	8	8	7
55-59	13A	12A	12A	11A	11	10	10	9	8	8
60-64	14B	14A	13A	12A	12A	11	10	10	9	8
65-69	15B	15B	14A	13A	13A	12A	11A	11A	10	9
70-74	16B	16B	15B	14A	14A	13A	12A	11A	10A	10
75-79	17C	17B	16B	15B	15A	14A	13A	12A	11A	10A
80-84	19C	18C	17B	17B	15B	14B	14A	13A	12A	11A
85-89	20C	19C	18C	18B	16B	15B	15B	14B	13A	11A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	20C	19C	19C	17B	16B	16B	14B	13B	12B
95-99	22D	21D	20C	20C	18C	17C	17B	15B	14B	13B
100-104	23D	23D	21D	21C	19C	18C	17C	16C	15B	13B
105-109	24E	24D	22D	22D	20C	19C	18C	17C	15C	14C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	23D	23D	21D	20D	19C	18C	16C	15C
115-119	27E	26E	25E	24D	22D	21D	20D	18D	17C	15C
120-124	28E	27E	26E	25E	23D	22D	21D	19D	18D	16D
125-129	29E	28E	27E	26E	24E	23E	22D	20D	18D	17D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	28E	27E	25E	23E	23E	21E	19D	17D
135-139	31E	31E	29E	28E	26E	24E	23E	22E	20E	18E
140-144	33E	32E	30E	29E	27E	25E	24E	22E	21E	19E
145-149	34E	33E	31E	30E	28E	26E	25E	23E	21E	19E
150	35E	34E	32E	31E	29E	27E	26E	24E	22E	20E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Bagarre

A B C D E = Critiques de Bagarre (Ba)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15-19	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
20-24	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
25-29	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1
30-34	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1
35-39	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1
40-44	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1
45-49	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1
50-54	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1
55-59	5	4	4	3	3	3	2	2	1	1
60-64	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1
65-69	6	5	4	4	3	3	3	2	1	1
70-74	6	5	5	4	3	3	3	2	1	1
75-79	6	5	5	4	3	3	3	2	1	1
80-84	7	6	5	5	4	4	3	3	2	1
85-89	7A	6A	5	5	4	4	3	3	2	1
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	7A	6A	6	5	4	4	3	3	2	1
95-99	8A	7A	6A	5	4	4	3	3	2	1
100-104	8A	7A	6A	6	4	4	4	3	2	1
105-109	9B	7B	7A	6A	4A	4	4	3	2	1
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	9B	8B	7A	6A	5A	5	4	3	2	1
115-119	9B	8B	7B	6A	5A	5A	4	3	2	1
120-124	10C	8C	7B	7A	5A	5A	4	3	2	1
125-129	10C	8C	8B	7B	5B	5A	4A	3	2	1
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	10C	9C	8C	7B	5B	5A	4A	4A	2	1
135-139	11D	9D	8C	7B	5B	5B	5A	4A	2	1
140-144	11D	9D	8C	8C	6C	6B	5A	4A	2A	1
145-149	12D	10D	9D	8C	6C	6B	5B	4A	2A	1
150	12E	10E	9D	8C	6C	6C	5B	4B	2A	1A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Filets / Lassos

A B C D E = Critiques de Restreinte (Re)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15-19	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
20-24	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
25-29	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1
30-34	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
35-39	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
40-44	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2
45-49	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2
50-54	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2
55-59	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2
60-64	6	5	5	4	4	4	3	3	3	2
65-69	6A	6	5	5	4	4	3	3	3	2
70-74	6A	6A	5	5	5	4	4	3	3	2
75-79	7A	6A	6A	5	5	4	4	3	3	2
80-84	7A	7A	6A	6A	5	5	4	4	3	3
85-89	8B	7A	7A	6A	5A	5	4	4	3	3
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	8B	7B	7A	6A	6A	5A	5	4	3	3
95-99	8B	8B	7B	7A	6A	5A	5A	4	3	3
100-104	9C	8B	8B	7B	6A	6A	5A	4A	4	3
105-109	9C	9C	8B	7B	7B	6A	5A	4A	4	3
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	10C	9C	8C	8B	7B	6B	5A	5A	4	3
115-119	10D	9C	9C	8C	7B	6B	6B	5A	4	3
120-124	11D	10D	9C	8C	7C	7B	6B	5B	4A	3
125-129	11D	10D	9D	8C	8C	7C	6B	5B	4A	3
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	11E	10D	10D	9D	8C	7C	6C	5B	4A	4A
135-139	12E	11E	10D	9D	8D	7C	6C	5C	5A	4A
140-144	12E	11E	10E	9D	8D	8D	7C	6C	5B	4A
145-149	13E	12E	11E	10E	9D	8D	7D	6C	5B	4A
150	13E	12E	11E	10E	9E	8D	7D	6D	5B	4B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Lames à 1 Main

A B C D E = Critiques Tranchant (Tr)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
15-19	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
20-24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
25-29	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2
30-34	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3
35-39	6	6	6	6	5	5	4	4	3	3
40-44	7	7	6	6	6	5	5	5	4	3
45-49	8A	8	7	7	7	6	5	5	4	4
50-54	8A	8A	8A	8	7	7	6	6	5	4
55-59	9A	9A	9A	9A	8	7	7	6	5	4
60-64	10A	10A	9A	9A	9A	8A	7A	7	6	5
65-69	11B	11A	10A	10A	9A	8A	8A	7	6	5
70-74	12B	12B	11B	11A	10A	9A	8A	8A	6	5
75-79	13B	13B	12B	12B	11A	10A	9A	8A	7A	6
80-84	13C	13B	12B	12B	11B	10B	9B	9A	7A	6
85-89	14C	14C	13C	13B	12B	11B	10B	9A	8A	7
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	15C	15C	14C	14C	13B	12B	10B	10B	8A	7A
95-99	16D	16C	15C	15C	13C	12C	11C	10B	8B	7A
100-104	17D	17D	15D	15C	14C	13C	11C	11B	9B	8A
105-109	18D	18D	16D	16D	15C	13C	12C	11C	9B	8A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	18E	18D	17D	17D	15D	14D	13D	12C	10C	8B
115-119	19E	19E	18E	18D	16D	15D	13D	12C	10C	9B
120-124	20E	20E	18E	18E	17D	15D	14D	13D	11C	9B
125-129	21E	21E	19E	19E	18E	16E	14E	13D	11D	9C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	22E	22E	20E	20E	18E	17E	15E	14D	11D	10C
135-139	23E	23E	21E	21E	19E	17E	15E	14E	12D	10C
140-144	23E	23E	21E	21E	20E	18E	16E	15E	12E	10D
145-149	24E	24E	22E	22E	20E	18E	16E	15E	13E	11D
150	25E	25E	23E	23E	21E	19E	17E	16E	13E	11D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Lames à 2 mains

A B C D E = Critiques Tranchant (Tr)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
20-24	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3
25-29	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4
30-34	7	7	7	6	6	6	6	5	5	4
35-39	8	8	8	7	7	7	7	6	6	5
40-44	9A	9A	9	8	8	8	8	7	6	6
45-49	10A	10A	10A	10	9	10	9	8	7	6
50-54	12A	12A	11A	11A	10A	11	10	9	8	7
55-59	13A	13A	12A	12A	11A	12A	11	10	9	8
60-64	14B	14B	14A	13A	12A	13A	12A	10A	9	8
65-69	15B	15B	15B	14A	13A	14A	13A	11A	10A	9
70-74	16B	16B	16B	15B	14B	15A	14A	12A	11A	10
75-79	17C	17C	17B	16B	15B	16B	15A	13A	12A	10A
80-84	19C	19C	18C	17B	16B	17B	15B	14B	12A	11A
85-89	20C	20C	19C	18C	17C	18B	16B	15B	13B	11A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	21D	20C	19C	18C	19C	17B	16B	14B	12A
95-99	22D	22D	21D	20C	19C	20C	18C	17C	15B	13B
100-104	23D	23D	23D	21D	20D	21C	19C	17C	15C	13B
105-109	24E	24E	24D	22D	21D	22D	20C	18C	16C	14B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	26E	25E	23D	22D	23D	21D	19D	17C	15C
115-119	27E	27E	26E	25E	23E	25D	22D	20D	18D	15C
120-124	28E	28E	27E	26E	24E	26E	23D	21D	18D	16C
125-129	29E	29E	28E	27E	25E	27E	24E	22E	19D	17D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	30E	29E	28E	26E	28E	25E	23E	20E	17D
135-139	31E	31E	31E	29E	27E	29E	26E	23E	21E	18D
140-144	33E	33E	32E	30E	28E	30E	27E	24E	21E	19E
145-149	34E	34E	33E	31E	29E	31E	28E	25E	22E	19E
150	35E	35E	34E	32E	30E	32E	29E	26E	23E	20E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Lames Courtes

A B C D E = Critiques Tranchant (Tr)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15-19	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
20-24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25-29	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
30-34	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
35-39	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2
40-44	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2
45-49	5	5	5	5	4	4	4	3	3	2
50-54	5A	5	5	5	5	4	4	4	3	3
55-59	6A	6A	5A	5	5	5	4	4	3	3
60-64	6A	6A	6A	6A	6	5	5	4	4	3
65-69	7A	7A	6A	6A	6A	6A	5A	5	4	3
70-74	7B	7A	7A	7A	6A	6A	5A	5	4	3
75-79	8B	8B	7B	7A	7A	6A	6A	5A	4	3
80-84	8B	8B	8B	8B	7A	7A	6A	6A	5A	4
85-89	9C	9B	8B	8B	8B	7B	7B	6A	5A	4
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	9C	9C	9C	9B	8B	7B	7B	6A	5A	4
95-99	10C	10C	9C	9C	8B	8B	7B	7B	5A	4A
100-104	10D	10C	10C	10C	9C	8C	8C	7B	6B	4A
105-109	11D	11D	10D	10C	9C	9C	8C	7B	6B	4A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	11D	11D	10D	10D	10C	9C	8C	8C	6B	5A
115-119	12E	12D	11D	11D	10D	9D	9D	8C	6C	5B
120-124	12E	12E	11E	11D	11D	10D	9D	8C	7C	5B
125-129	13E	13E	12E	12E	11D	10D	9D	8D	7C	5B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	13E	13E	12E	12E	11E	10E	10E	9D	7D	5C
135-139	14E	14E	13E	13E	12E	11E	10E	9D	7D	5C
140-144	14E	14E	13E	13E	12E	11E	10E	9E	8D	6C
145-149	15E	15E	14E	14E	13E	12E	11E	10E	8E	6D
150	15E	15E	14E	14E	13E	12E	11E	10E	8E	6D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Masses à 1 Main

A B C D E = Critiques Écrasant (Ec)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
15-19	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
20-24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
25-29	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
30-34	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3
35-39	6	6	5	5	5	5	4	4	4	3
40-44	7	6	6	6	5	5	5	5	4	4
45-49	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4
50-54	8A	8	8	7	7	6	6	6	5	5
55-59	9A	9A	8	8	7	7	7	6	5	5
60-64	10A	9A	9A	8	8	7	7	7	6	6
65-69	11A	10A	10A	9A	8A	8A	8	7	6	6
70-74	11B	11A	10A	10A	9A	9A	8A	8	7	6
75-79	12B	12B	11A	10A	10A	9A	9A	8A	7A	7
80-84	13B	12B	12B	11A	10A	10A	9A	9A	8A	7A
85-89	14C	13B	13B	11B	11B	10B	10A	9A	8A	8A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	14C	14C	13B	12B	12B	11B	10B	10A	9A	8A
95-99	15C	15C	14C	13B	12B	12B	11B	10B	9B	8A
100-104	16D	15C	15C	13C	13C	12C	11B	11B	10B	9B
105-109	17D	16D	15C	14C	13C	13C	12C	11B	10B	9B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	18D	17D	16D	15C	14C	13C	13C	12C	10C	10B
115-119	18E	18D	17D	15D	15D	14D	13C	12C	11C	10C
120-124	19E	18E	18D	16D	15D	14D	14D	13C	11C	11C
125-129	20E	19E	18E	17D	16D	15D	14D	13D	12D	11C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	21E	20E	19E	17E	17E	16E	15D	14D	12D	11D
135-139	22E	21E	20E	18E	17E	16E	15E	14D	13D	12D
140-144	22E	21E	21E	19E	18E	17E	16E	15E	13E	12D
145-149	23E	22E	21E	19E	18E	17E	16E	15E	14E	13E
150	24E	23E	22E	20E	19E	18E	17E	16E	14E	13E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Masses à 2 mains

A B C D E = Critiques Écrasant (Ec)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20-24	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3
25-29	6	6	5	5	5	5	5	5	4	4
30-34	7	7	7	6	6	6	6	6	5	5
35-39	8	8	8	7	7	7	7	7	6	6
40-44	9A	9A	9	8	8	8	8	8	7	7
45-49	10A	10A	10A	10	9	9	9	8	8	7
50-54	12A	12A	11A	11A	10A	10A	10A	9	9	8
55-59	13A	13A	12A	12A	11A	11A	11A	10	10	9
60-64	14B	14B	13A	13A	12A	12A	12A	11A	10	10
65-69	15B	15B	14B	14A	13A	13A	13A	12A	11	11
70-74	16B	16B	15B	15B	14B	14B	14B	13A	12A	11
75-79	17C	17C	16B	16B	15B	15B	15B	14A	13A	12A
80-84	19C	19C	18C	17B	17B	16B	16B	15B	14A	13A
85-89	20C	20C	19C	18C	18C	17C	17C	16B	15A	14A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	21D	20C	19C	19C	18C	18C	17B	16B	14A
95-99	22D	22D	21D	20C	20C	19C	19C	18C	17B	15B
100-104	23D	23D	22D	21D	21D	20D	20D	19C	17B	16B
105-109	24E	24E	23D	22D	22D	21D	21D	20C	18C	17B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	26E	24E	23D	23D	22D	22D	21D	19C	18C
115-119	27E	27E	25E	25E	24E	23E	23E	21D	20C	18C
120-124	28E	28E	26E	26E	25E	24E	24E	22D	21D	19C
125-129	29E	29E	27E	27E	26E	25E	25E	23E	22D	20D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	30E	29E	28E	27E	26E	26E	24E	23D	21D
135-139	31E	31E	30E	29E	28E	27E	27E	25E	23E	22D
140-144	33E	33E	31E	30E	29E	28E	28E	26E	24E	22E
145-149	34E	34E	32E	31E	30E	29E	29E	27E	25E	23E
150	35E	35E	33E	32E	31E	30E	30E	28E	26E	24E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Combat · Pointes

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20-24	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3
25-29	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4
30-34	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4
35-39	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5
40-44	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6
45-49	10A	10A	10	9	9	8	8	7	7	6
50-54	12A	11A	11A	10	10	9	9	8	8	7
55-59	13A	12A	12A	11A	11	10	10	9	8	8
60-64	14A	14A	13A	12A	12A	11	10	10	9	8
65-69	15B	15B	14A	13A	13A	12A	11	11	10	9
70-74	16B	16B	15B	14A	14A	13A	12A	11	10	10
75-79	17B	17B	16B	15B	15A	14A	13A	12	11	10
80-84	19C	18C	17B	17B	15B	14A	14A	13A	12	11
85-89	20C	19C	18C	18B	16B	15B	15A	14A	13	11
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21C	20C	19C	19C	17B	16B	16B	14A	13A	12
95-99	22D	21D	20C	20C	18C	17B	17B	15A	14A	13A
100-104	23D	23D	21D	21C	19C	18C	17B	16B	15A	13A
105-109	24D	24D	22D	22D	20C	19C	18C	17B	15A	14A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	23D	23D	21D	20C	19C	18B	16B	15A
115-119	27E	26E	25E	24D	22D	21D	20C	18C	17B	15B
120-124	28E	27E	26E	25E	23D	22D	21D	19C	18B	16B
125-129	29E	28E	27E	26E	24E	23D	22D	20C	18C	17B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	28E	27E	25E	23E	23D	21D	19C	17C
135-139	31E	31E	29E	28E	26E	24E	23E	22D	20C	18C
140-144	33E	32E	30E	29E	27E	25E	24E	22D	21D	19C
145-149	34E	33E	31E	30E	28E	26E	25E	23E	21D	19D
150	35E	34E	32E	31E	29E	27E	26E	24E	22D	20D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Arts Martiaux · Balayages

A B C D E = Critiques d'Arts Martiaux · Balayages (Mb)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15-19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20-24	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1A
25-29	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1A
30-34	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1A
35-39	2	2	2	2	2	1	1	1	1A	1A
40-44	3	2	2	2	2	1	1	1	1A	1B
45-49	3	3	2	2	2	2A	1	1A	1A	1B
50-54	3	3	3	2	2	2A	1	1A	1A	1B
55-59	3	3	3	2A	2	2A	1	1A	1B	1C
60-64	4	3	3	3A	2	2A	1A	1A	1B	1C
65-69	4	3	3	3A	2	2B	1A	1B	1B	1C
70-74	4	4	3A	3A	2A	2B	1A	1B	1C	1D
75-79	4	4	3A	3B	2A	2B	1A	1B	1C	1D
80-84	5A	4A	4A	3B	3A	2C	2B	1C	1C	1D
85-89	5A	4A	4A	3B	3A	2C	2B	1C	1D	1E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	5A	5A	4B	3C	3B	2C	2B	1C	1D	1E
95-99	5A	5A	4B	3C	3B	2D	2C	1D	1D	1E
100-104	6B	5B	4B	4C	3B	2D	2C	1D	1E	1E
105-109	6B	5B	4C	4D	3C	2D	2C	1D	1E	1E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	6B	5B	5C	4D	3C	2E	2D	1E	1E	1E
115-119	6C	6C	5C	4D	3C	3E	2D	1E	1E	1E
120-124	7C	6C	5D	4E	3D	3E	2D	1E	1E	1E
125-129	7C	6C	5D	4E	3D	3E	2E	1E	1E	1E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	7D	6D	5D	4E	4D	3E	2E	1E	1E	1E
135-139	7D	6D	5E	5E	4E	3E	2E	1E	1E	1E
140-144	8D	7D	6E	5E	4E	3E	2E	1E	1E	1E
145-149	8E	7E	6E	5E	4E	3E	2E	1E	1E	1E
150	8E	7E	6E	5E	4E	3E	2E	1E	1E	1E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Arts Martiaux · Coups

A B C D E = Critiques d'Arts Martiaux · Coups (Mc)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15-19	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
20-24	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
25-29	3A	3A	3	2	2	2	2	2	1	1
30-34	3A	3A	3	3	2	2	2	2	2	1
35-39	4A	4A	3	3	3	2	2	2	2	1
40-44	4A	4A	4A	3	3	3	3	2	2	1
45-49	5B	5B	4A	4	3	3	3	2	2	1
50-54	5B	5B	4A	4A	3	3	3	3	2	1
55-59	6B	5B	5A	4A	4	3	3	3	2	1
60-64	6C	6C	5B	5A	4A	4	4	3	2	1
65-69	7C	6C	6B	5A	4A	4	4	3	2	1
70-74	7C	7C	6B	5B	5A	4A	4	3	2	1
75-79	8D	7D	6C	6B	5A	4A	4	3	2	1
80-84	8D	8D	7C	6B	5B	5A	5	4	3	2
85-89	9D	8D	7C	7C	5B	5A	5A	4	3	2
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	9E	9E	7D	7C	6B	5B	5A	4	3	2
95-99	10E	9E	8D	7C	6C	5B	5A	4	3	2
100-104	10E	10E	8D	8D	6C	6B	6A	4	3	2
105-109	11E	10E	9E	8D	7C	6C	6B	4A	3	2
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	11E	10E	9E	8D	7D	6C	6B	5A	3	2
115-119	12E	11E	9E	9E	7D	6C	6B	5A	3	2
120-124	12E	11E	10E	9E	7D	7D	7C	5A	3A	2
125-129	13E	12E	10E	9E	8E	7D	7C	5B	3A	2
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	13E	12E	10E	10E	8E	7D	7C	5B	4A	2
135-139	14E	13E	11E	10E	8E	7E	7D	5B	4A	2A
140-144	14E	13E	11E	10E	8E	8E	8D	6C	4B	2A
145-149	15E	14E	12E	11E	9E	8E	8D	6C	4B	2A
150	15E	14E	12E	11E	9E	8E	8E	6C	4B	2A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Becs / Pinces

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
15-19	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
20-24	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
25-29	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2
30-34	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3
35-39	6A	6A	5	5	5	5	4	4	3	3
40-44	7A	7A	6	6	6	5	5	4	4	3
45-49	8A	7A	7A	6A	6	6	5	5	4	3
50-54	8A	8A	8A	7A	7A	6	6	5	4	4
55-59	9B	9B	8A	8A	8A	7	6	6	5	4
60-64	10B	10B	9A	8A	8A	7	7	6	5	4
65-69	11B	11B	10B	9B	9A	8A	7	7	6	5
70-74	12C	11C	10B	10B	10B	9A	8	7	6	5
75-79	13C	12C	11B	10B	10B	9A	8	8	6	5
80-84	13C	13C	12C	11C	11B	10A	9A	8	7	6
85-89	14D	14D	13C	11C	11C	10B	9A	9	7	6
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	15D	14D	13C	12C	12C	11B	10A	9A	7	6
95-99	16D	15D	14D	13D	13C	12B	10A	10A	8	7
100-104	17E	16E	15D	13D	13D	12C	11B	10A	8	7
105-109	18E	17E	15D	14D	14D	13C	11B	11A	9A	7
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	18E	18E	16E	15E	15D	13C	12B	11B	9A	8
115-119	19E	18E	17E	15E	15E	14D	12C	12B	9A	8
120-124	20E	19E	18E	16E	16E	14D	13C	12B	10A	8A
125-129	21E	20E	18E	17E	17E	15D	13C	13C	10B	8A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	22E	21E	19E	17E	17E	16E	14D	13C	10B	9A
135-139	23E	22E	20E	18E	18E	16E	14D	14C	11B	9A
140-144	23E	22E	21E	19E	19E	17E	15D	14D	11C	9B
145-149	24E	23E	21E	19E	19E	17E	15E	15D	12C	10B
150	25E	24E	22E	20E	20E	18E	16E	15D	12C	10B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Bélier / Poussée

A B C D E = Critiques de Magie · Impact (Im)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20-24	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3
25-29	6	6	5	5	5	5	5	5	4	4
30-34	7	7	7	6	6	6	6	6	5	5
35-39	8	8	8	7	7	7	7	7	6	6
40-44	9	9	9	8	8	8	8	8	7	7
45-49	10	10	10	10	9	9	9	8	8	7
50-54	12	12	11	11	10	10	10	9	9	8
55-59	13	13	12	12	11	11	11	10	10	9
60-64	14	14	13	13	12	12	12	11	10	10
65-69	15A	15A	14	14	13	13	13	12	11	11
70-74	16A	16A	15A	15A	14	14	14	13	12	11
75-79	17A	17A	16A	16A	15A	15	15	14	13	12
80-84	19A	19A	18A	17A	17A	16	16	15	14	13
85-89	20B	20B	19A	18A	18A	17A	17A	16	15	14
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21B	21B	20B	19B	19A	18A	18A	17A	16	14
95-99	22B	22B	21B	20B	20B	19A	19A	18A	17	15
100-104	23C	23C	22B	21B	21B	20A	20A	19A	17A	16
105-109	24C	24C	23C	22C	22B	21B	21B	20A	18A	17
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26C	26C	24C	23C	23C	22B	22B	21B	19A	18A
115-119	27D	27D	25C	25C	24C	23B	23B	21B	20A	18A
120-124	28D	28D	26D	26D	25C	24C	24C	22B	21B	19A
125-129	29D	29D	27D	27D	26D	25C	25C	23C	22B	20A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	30E	29D	28D	27D	26C	26C	24C	23B	21B
135-139	31E	31E	30E	29E	28D	27D	27D	25C	23C	22B
140-144	33E	33E	31E	30E	29E	28D	28D	26D	24C	22B
145-149	34E	34E	32E	31E	30E	29D	29D	27D	25C	23C
150	35E	35E	33E	32E	31E	30E	30E	28D	26D	24C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Broyage / Chute

A B C D E = Critiques Écrasant (Ec)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15-19	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
20-24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
25-29	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
30-34	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3
35-39	6A	6A	6	5	5	5	5	5	4	4
40-44	7A	7A	7A	6	6	6	5	5	5	4
45-49	8A	8A	7A	7A	7	6	6	6	5	5
50-54	8A	8A	8A	8A	8A	7	7	6	6	5
55-59	9B	9B	9A	8A	8A	8A	7	7	6	5
60-64	10B	10B	10B	9A	9A	8A	8A	7	7	6
65-69	11B	11B	11B	10B	10A	9A	8A	8A	7	6
70-74	12C	12C	11B	10B	10B	10A	9A	9A	8A	7
75-79	13C	13C	12C	11B	11B	10B	10A	9A	8A	7A
80-84	13C	13C	13C	12C	12B	11B	10B	10A	9A	8A
85-89	14D	14D	14C	13C	13C	11B	11B	10B	9A	8A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	15D	15D	14D	13C	13C	12C	12B	11B	10B	9A
95-99	16D	16D	15D	14D	14C	13C	12C	12B	10B	9B
100-104	17E	17E	16D	15D	15D	13C	13C	12C	11B	10B
105-109	18E	18E	17E	15D	15D	14D	13C	13C	11C	10B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	18E	18E	18E	16E	16D	15D	14D	13C	12C	10C
115-119	19E	19E	18E	17E	17E	15D	15D	14D	12C	11C
120-124	20E	20E	19E	18E	18E	16E	15D	14D	13D	11C
125-129	21E	21E	20E	18E	18E	17E	16E	15D	13D	12D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	22E	22E	21E	19E	19E	17E	17E	16E	14D	12D
135-139	23E	23E	22E	20E	20E	18E	17E	16E	14E	13D
140-144	23E	23E	22E	21E	21E	19E	18E	17E	15E	13E
145-149	24E	24E	23E	21E	21E	19E	18E	17E	15E	14E
150	25E	25E	24E	22E	22E	20E	19E	18E	16E	14E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Cornes / Défenses

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
15-19	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
20-24	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
25-29	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2
30-34	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3
35-39	6	6	6	5	5	5	4	4	3	3
40-44	7	6	6	6	5	5	4	4	4	3
45-49	7	7	7	7	6	6	5	5	4	3
50-54	8	8	8	7	7	7	5	5	4	4
55-59	9A	9A	9	8	7	7	6	5	5	4
60-64	10A	9A	9A	9	8	8	6	6	5	4
65-69	11A	10A	10A	9A	8A	8	7	6	6	5
70-74	11A	11A	11A	10A	9A	9A	7	7	6	5
75-79	12B	12B	12A	11A	10A	10A	8A	7	6	5
80-84	13B	12B	12B	11A	10A	10A	8A	8A	7	6
85-89	14B	13B	13B	12B	11B	11A	9A	8A	7A	6
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	14C	14C	14B	13B	12B	12B	9A	9A	7A	6A
95-99	15C	15C	15C	13B	12B	12B	10B	9A	8A	7A
100-104	16C	15C	15C	14C	13C	13B	10B	10B	8A	7A
105-109	17D	16D	16C	15C	13C	13C	11B	10B	9B	7A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	18D	17D	17D	15C	14C	14C	11C	10B	9B	8B
115-119	18D	18D	18D	16D	15D	15C	12C	11C	9B	8B
120-124	19E	18E	18D	17D	15D	15D	12C	11C	10C	8B
125-129	20E	19E	19E	18D	16D	16D	13D	12C	10C	8C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	21E	20E	20E	18E	17E	17D	13D	12D	10C	9C
135-139	22E	21E	21E	19E	17E	17E	14D	13D	11D	9C
140-144	22E	21E	21E	20E	18E	18E	14E	13D	11D	9D
145-149	23E	22E	22E	20E	18E	18E	15E	14E	12D	10D
150	24E	23E	23E	21E	19E	19E	15E	14E	12E	10D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Griffes

A B C D E = Critiques Tranchant (Tr)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
15-19	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
20-24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
25-29	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2
30-34	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3
35-39	6	6	6	6	5	5	4	4	3	3
40-44	7	7	6	6	6	5	5	5	4	3
45-49	8	8	7	7	7	6	5	5	4	4
50-54	8	8	8	8	7	7	6	6	5	4
55-59	9A	9A	9	9	8	7	7	6	5	4
60-64	10A	10A	9A	9	9	8	7	7	6	5
65-69	11A	11A	10A	10A	9	8	8	7	6	5
70-74	12A	12A	11A	11A	10A	9	8	8	6	5
75-79	13B	13B	12A	12A	11A	10A	9	8	7	6
80-84	13B	13B	12B	12A	11A	10A	9	9	7	6
85-89	14B	14B	13B	13B	12A	11A	10A	9	8	7
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	15C	15C	14B	14B	13B	12A	10A	10	8	7
95-99	16C	16C	15C	15B	13B	12B	11A	10A	8	7
100-104	17C	17C	15C	15C	14B	13B	11A	11A	9A	8
105-109	18D	18D	16C	16C	15C	13B	12B	11A	9A	8A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	18D	18D	17D	17C	15C	14C	13B	12A	10A	8A
115-119	19D	19D	18D	18D	16C	15C	13B	12B	10A	9A
120-124	20E	20E	18D	18D	17D	15C	14C	13B	11B	9A
125-129	21E	21E	19E	19D	18D	16D	14C	13B	11B	9B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	22E	22E	20E	20E	18D	17D	15C	14C	11B	10B
135-139	23E	23E	21E	21E	19E	17D	15D	14C	12C	10B
140-144	23E	23E	21E	21E	20E	18E	16D	15C	12C	10C
145-149	24E	24E	22E	22E	20E	18E	16D	15D	13C	11C
150	25E	25E	23E	23E	21E	19E	17E	16D	13D	11C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Morsures

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20-24	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3
25-29	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4
30-34	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4
35-39	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5
40-44	9A	9A	8	8	8	7	7	7	6	6
45-49	10A	10A	10A	9	9	8	8	7	7	6
50-54	12A	11A	11A	10A	10	9	9	8	8	7
55-59	13A	12A	12A	11A	11A	10	10A	9	8	8
60-64	14B	14B	13A	12A	12A	11A	10A	10A	9	8
65-69	15B	15B	14B	13A	13A	12A	11A	11A	10A	9
70-74	16B	16B	15B	14B	14A	13A	12A	11A	10A	10A
75-79	17C	17C	16B	15B	15B	14A	13B	12A	11A	10A
80-84	19C	18C	17C	17B	15B	14B	14B	13B	12A	11A
85-89	20C	19C	18C	18C	16B	15B	15B	14B	13B	11A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	20D	19C	19C	17C	16B	16C	14B	13B	12B
95-99	22D	21D	20D	20C	18C	17C	17C	15C	14B	13B
100-104	23D	23D	21D	21D	19C	18C	17C	16C	15C	13B
105-109	24E	24E	22D	22D	20D	19C	18D	17C	15C	14C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	23E	23D	21D	20D	19D	18D	16C	15C
115-119	27E	26E	25E	24E	22D	21D	20D	18D	17D	15C
120-124	28E	27E	26E	25E	23E	22D	21E	19D	18D	16D
125-129	29E	28E	27E	26E	24E	23E	22E	20E	18D	17D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	28E	27E	25E	23E	23E	21E	19E	17D
135-139	31E	31E	29E	28E	26E	24E	23E	22E	20E	18E
140-144	33E	32E	30E	29E	27E	25E	24E	22E	21E	19E
145-149	34E	33E	31E	30E	28E	26E	25E	23E	21E	19E
150	35E	34E	32E	31E	29E	27E	26E	24E	22E	20E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Piétinement

A B C D E = Critiques Écrasant (Ec)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15-19	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
20-24	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2
25-29	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3
30-34	6	6	6	6	5	5	5	4	4	3
35-39	7	7	7	7	6	6	6	5	4	3
40-44	8	8	8	8	6	7	7	6	5	4
45-49	10A	10A	9	8	7	8	8	6	5	4
50-54	11A	11A	10A	9	8	8	8	7	6	5
55-59	12A	12A	11A	10A	9A	9	9	8	6	5
60-64	13A	13A	12A	11A	9A	10A	10A	8	7	6
65-69	14B	14B	13A	12A	10A	11A	11A	9A	7	6
70-74	15B	15B	14B	13A	11A	12A	12A	10A	8	6
75-79	16B	16B	15B	14B	12B	13A	13A	10A	8A	7
80-84	17C	17C	17B	15B	12B	13B	13B	11A	9A	7
85-89	18C	18C	18C	16B	13B	14B	14B	11B	9A	8A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	19C	19C	19C	17C	14C	15B	15B	12B	10A	8A
95-99	20D	20D	20C	18C	15C	16C	16C	13B	10B	8A
100-104	21D	21D	21D	19C	15C	17C	17C	13C	11B	9A
105-109	22D	22D	22D	20D	16D	18C	18C	14C	11B	9B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	23E	23E	23D	21D	17D	18D	18D	15C	12C	10B
115-119	25E	25E	24E	21D	18D	19D	19D	15D	12C	10B
120-124	26E	26E	25E	22E	18E	20D	20D	16D	13C	11C
125-129	27E	27E	26E	23E	19E	21E	21E	17D	13D	11C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	28E	28E	27E	24E	20E	22E	22E	17E	14D	11C
135-139	29E	29E	28E	25E	21E	23E	23E	18E	14D	12D
140-144	30E	30E	29E	26E	21E	23E	23E	19E	15E	12D
145-149	31E	31E	30E	27E	22E	24E	24E	19E	15E	13D
150	32E	32E	31E	28E	23E	25E	25E	20E	16E	13E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques des Monstres · Piqûres

A B C D E = Critiques Perforant (Pe)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15-19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20-24	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
25-29	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
30-34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
35-39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
40-44	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1
45-49	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1
50-54	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1
55-59	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1
60-64	4	4	4	3	3	3	3	2	2	1
65-69	4	4	4	3	3	3	3	2	2	1
70-74	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1
75-79	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1
80-84	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2
85-89	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	5	5	5	5	4	4	3	3	3	2
95-99	5	5	5	5	4	4	3	3	3	2
100-104	6	6	6	5	4	4	4	3	3	2
105-109	6A	6	6	5	4	4	4	3	3	2
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	6A	6A	6	5	5	5	4	3	3	2
115-119	6A	6A	6A	6	5	5	4	3	3	2
120-124	7A	7A	7A	6A	5	5	4	3	3	2
125-129	7B	7A	7A	6A	5A	5	4	3	3	2
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	7B	7B	7A	6A	5A	5A	4A	4	4	2
135-139	7B	7B	7B	6A	5A	5A	5A	4	4	2
140-144	8C	8B	8B	7B	6A	6A	5A	4A	4	2
145-149	8C	8C	8B	7B	6B	6A	5A	4A	4A	2
150	8C	8C	8C	7B	6B	6B	5B	4A	4A	2A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques de magie · Acide

A B C D E = Critiques de Magie · Acide (Ac)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
20-24	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3
25-29	6	6	5	5	5	5	5	4	4	4
30-34	7A	7A	6	6A	6	6	5	5	5	5
35-39	8A	8A	7A	7A	7	7A	6A	6	6	5
40-44	9A	9A	8A	8A	8A	8A	7A	7A	7	6
45-49	10A	10A	10A	9A	9A	8A	8A	8A	7A	7
50-54	12B	11B	11A	10B	10A	9A	9A	9A	8A	8A
55-59	13B	12B	12B	11B	11A	10B	10B	10A	9A	8A
60-64	14B	14B	13B	12B	12B	11B	11B	10B	10A	9A
65-69	15C	15C	14B	13C	13B	12B	12B	11B	11B	10A
70-74	16C	16C	15C	14C	14B	13C	13C	12B	11B	10B
75-79	17C	17C	16C	15C	15C	14C	14C	13C	12B	11B
80-84	19D	18D	17C	17D	16C	15C	14C	14C	13C	12B
85-89	20D	19D	18D	18D	17C	16D	15D	15C	14C	13C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	20D	19D	19D	18D	17D	16D	16D	14C	13C
95-99	22E	21E	20D	20E	19D	18D	17D	17D	15D	14C
100-104	23E	23E	21E	21E	20D	19E	18E	17D	16D	15D
105-109	24E	24E	22E	22E	21E	20E	19E	18E	17D	15D
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	23E	23E	22E	21E	20E	19E	18E	16D
115-119	27E	26E	25E	24E	23E	21E	21E	20E	18E	17E
120-124	28E	27E	26E	25E	24E	22E	22E	21E	19E	18E
125-129	29E	28E	27E	26E	25E	23E	23E	22E	20E	18E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	28E	27E	26E	24E	23E	23E	21E	19E
135-139	31E	31E	29E	28E	27E	25E	24E	23E	22E	20E
140-144	33E	32E	30E	29E	28E	26E	25E	24E	22E	21E
145-149	34E	33E	31E	30E	29E	27E	26E	25E	23E	21E
150	35E	34E	32E	31E	30E	28E	27E	26E	24E	22E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques de magie · Chaleur

A B C D E = Critiques de Magie · Chaleur (Ch)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20-24	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3
25-29	6	6	5	5	5	5	5	5	4	4
30-34	7A	7A	7	6	6	6	6	5	5	5
35-39	8A	8A	8	7A	7	7A	7A	6	6	6
40-44	9A	9A	9	8A	8	8A	8A	7A	7	6
45-49	10A	10A	10A	10A	9A	10A	10A	8A	8A	7A
50-54	12B	11B	11A	11A	10A	11A	11A	9A	8A	8A
55-59	13B	12B	12A	12B	11A	12B	12B	10B	9A	9A
60-64	14B	14B	13A	13B	12A	13B	13B	11B	10B	9B
65-69	15C	15C	14B	14B	13B	14B	14B	12B	11B	10B
70-74	16C	16C	15B	15C	14B	15C	15C	13C	12B	11B
75-79	17C	17C	16B	16C	15B	16C	16C	14C	13C	12C
80-84	19D	18D	18C	17C	15C	17C	17C	14C	13C	12C
85-89	20D	19D	19C	18D	16C	18D	18D	15D	14C	13C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	20D	20C	19D	17C	19D	19D	16D	15D	14D
95-99	22E	21E	21D	20D	18D	20D	20D	17D	16D	15D
100-104	23E	23E	22D	21E	19D	21E	21E	18E	17D	15D
105-109	24E	24E	23D	22E	20D	22E	22E	19E	18E	16E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	24E	23E	21E	23E	23E	20E	18E	17E
115-119	27E	26E	25E	25E	22E	25E	25E	21E	19E	18E
120-124	28E	27E	26E	26E	23E	26E	26E	22E	20E	18E
125-129	29E	28E	27E	27E	24E	27E	27E	23E	21E	19E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	29E	28E	25E	28E	28E	23E	22E	20E
135-139	31E	31E	30E	29E	26E	29E	29E	24E	23E	21E
140-144	33E	32E	31E	30E	27E	30E	30E	25E	23E	21E
145-149	34E	33E	32E	31E	28E	31E	31E	26E	24E	22E
150	35E	34E	33E	32E	29E	32E	32E	27E	25E	23E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques de magie · Électricité

A B C D E = Critiques de Magie · Électricité (El)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20-24	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3
25-29	6	6	5	5	4	5	5	5	4	4
30-34	7A	7A	7	5	5	6	6	6	5	5
35-39	8A	8A	8A	6	6A	7	7A	7	6	6
40-44	9A	9A	9A	7A	7A	8A	8A	8A	7A	7A
45-49	10A	10A	10A	8A	8A	9A	9A	8A	8A	8A
50-54	12B	11B	11A	9A	8A	10A	10A	9A	9A	8A
55-59	13B	12B	12B	10A	9B	11A	11B	10A	10A	9A
60-64	14B	14B	13B	11B	10B	12B	12B	11B	10B	10B
65-69	15C	15C	14B	12B	11B	13B	13B	12B	11B	11B
70-74	16C	16C	15C	13B	12C	14B	14C	13B	12B	12B
75-79	17C	17C	16C	14C	13C	15C	15C	14C	13C	13C
80-84	19D	18D	18C	14C	13C	16C	15C	15C	14C	13C
85-89	20D	19D	19D	15C	14D	17C	16D	16C	15C	14C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	20D	20D	16D	15D	18D	17D	17D	16D	15D
95-99	22E	21E	21D	17D	16D	19D	18D	18D	17D	16D
100-104	23E	23E	22E	18D	17E	20D	19E	19D	17D	17D
105-109	24E	24E	23E	19E	18E	21E	20E	20E	18E	18E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	24E	20E	18E	22E	21E	21E	19E	18E
115-119	27E	26E	25E	21E	19E	23E	22E	21E	20E	19E
120-124	28E	27E	26E	22E	20E	24E	23E	22E	21E	20E
125-129	29E	28E	27E	23E	21E	25E	24E	23E	22E	21E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	29E	23E	22E	26E	25E	24E	23E	22E
135-139	31E	31E	30E	24E	23E	27E	26E	25E	23E	23E
140-144	33E	32E	31E	25E	23E	28E	27E	26E	24E	23E
145-149	34E	33E	32E	26E	24E	29E	28E	27E	25E	24E
150	35E	34E	33E	27E	25E	30E	29E	28E	26E	25E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques de magie · Froid

A B C D E = Critiques de Magie · Froid (Fr)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20-24	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3
25-29	6	6	5	5	5	5	5	5	4	4
30-34	7A	7	6	6	6	6	6	6	5	5
35-39	8A	8A	7	7A	7	7	7	7	6	6
40-44	9A	9A	8A	8A	8A	8A	8	8	7	7
45-49	10A	10A	10A	10A	10A	9A	9A	8	8	7
50-54	12B	11A	11A	11A	11A	10A	10A	9A	9	8
55-59	13B	12B	12A	12B	12A	11A	11A	10A	10A	9
60-64	14B	14B	13B	13B	13B	12B	12A	11A	10A	10A
65-69	15C	15B	14B	14B	14B	13B	13B	12A	11A	11A
70-74	16C	16C	15B	15C	15B	14B	14B	13B	12A	11A
75-79	17C	17C	16C	16C	16C	15C	15B	14B	13B	12A
80-84	19D	18C	17C	17C	17C	17C	16C	15B	14B	13B
85-89	20D	19D	18C	18D	18C	18C	17C	16C	15B	14B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	21D	20D	19D	19D	19D	19D	18C	17C	16C	14B
95-99	22E	21D	20D	20D	20D	20D	19D	18C	17C	15C
100-104	23E	23E	21D	21E	21D	21D	20D	19D	17C	16C
105-109	24E	24E	22E	22E	22E	22E	21D	20D	18D	17C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	26E	25E	23E	23E	23E	23E	22E	21D	19D	18D
115-119	27E	26E	25E	25E	25E	24E	23E	21E	20D	18D
120-124	28E	27E	26E	26E	26E	25E	24E	22E	21E	19D
125-129	29E	28E	27E	27E	27E	26E	25E	23E	22E	20E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	30E	29E	28E	28E	28E	27E	26E	24E	23E	21E
135-139	31E	31E	29E	29E	29E	28E	27E	25E	23E	22E
140-144	33E	32E	30E	30E	30E	29E	28E	26E	24E	22E
145-149	34E	33E	31E	31E	31E	30E	29E	27E	25E	23E
150	35E	34E	32E	32E	32E	31E	30E	28E	26E	24E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

Attaques de magie · Impact

A B C D E = Critiques de Magie · Impact (Im)

Résultat	Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Type 5	Type 6	Type 7	Type 8	Type 9	Type 10
00-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10-14	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
15-19	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
20-24	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2
25-29	5	5	4	4	4	3	3	3	3	2
30-34	6A	6A	5	5	5	4	4	3	3	3
35-39	7A	7A	6	6	5	5	4	4	3	3
40-44	8A	8A	7A	7	6	5	5	4	4	3
45-49	9A	8A	8A	7	7A	6	5	5	4	4
50-54	10B	9B	9A	8A	8A	7	6A	5	5	4
55-59	11B	10B	10A	9A	8A	7	7A	6	5	4
60-64	12B	11B	10B	10A	9A	8A	7A	6A	6	5
65-69	13C	12C	11B	11A	10B	8A	8A	7A	6	5
70-74	14C	13C	12B	11B	10B	9A	8B	7A	6A	5
75-79	15C	14C	13C	12B	11B	10A	9B	8A	7A	6
80-84	16D	15D	14C	13B	12C	10B	9B	8B	7A	6A
85-89	17D	16D	15C	14C	13C	11B	10C	9B	8A	7A
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Très Petite										
90-94	18D	17D	16D	14C	13C	12B	10C	9B	8B	7A
95-99	19E	18E	17D	15C	14D	12C	11C	10C	8B	7A
100-104	20E	19E	17D	16D	15D	13C	11D	10C	9B	8B
105-109	21E	20E	18E	17D	15D	13C	12D	11C	9C	8B
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Petite										
110-114	22E	21E	19E	18D	16E	14D	13D	11D	10C	8B
115-119	23E	21E	20E	18E	17E	15D	13E	12D	10C	9C
120-124	24E	22E	21E	19E	18E	15D	14E	12D	11D	9C
125-129	25E	23E	22E	20E	18E	16E	14E	13E	11D	9C
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Moyenne										
130-134	26E	24E	23E	21E	19E	17E	15E	13E	11D	10D
135-139	27E	25E	23E	22E	20E	17E	15E	14E	12E	10D
140-144	28E	26E	24E	22E	21E	18E	16E	14E	12E	10D
145-149	29E	27E	25E	23E	21E	18E	16E	15E	13E	11E
150	30E	28E	26E	24E	22E	19E	17E	15E	13E	11E
↑ Maximum pour les attaques de Taille : Grande										

12.3 · Tables de Critiques



Vous trouverez ci-après les 15 Tables de Critiques spécifiques au système de combat de HARP|TdM.
La légende permettant de lire les résultats abrégés des critiques se trouve en bas de chacune des pages.
Plus d'information sur les critiques dans le chapitre 12 · Combat.

Combat

Critiques **Écrasant (Ec)**
Critiques **Perforant (Pe)**
Critiques **Tranchant (Tr)**
Critiques de **Restreinte (Re)**
Critiques de **Bagarre (Ba)**

Arts Martiaux

Critiques d'Arts Martiaux · **Balayages (Mb)**
Critiques d'Arts Martiaux · **Coups (Mc)**

Magie

Critiques de Magie · **Acide (Ac)**
Critiques de Magie · **Chaleur (Ch)**
Critiques de Magie · **Électricité (El)**
Critiques de Magie · **Froid (Fr)**
Critiques de Magie · **Impact (Im)**

Critiques Additionnels

Critiques Additionnels · **Poison Externe (Px)**
Critiques Additionnels · **Poison Interne (Pi)**

Critiques Écrasant (Ec)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Zap. PdV 1	Apprenez à tenir votre arme. PdV 2	Smash ! PdV 5	Joli coup ! PdV 10	Euh… PdV 15
06-10	Humm. PdV 2	Eraflure sur le bras. PdV 3	Un joli coup dans les côtes. PdV 6	Votre attaque porte. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Coup oblique. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16
11-15	Coup oblique. La cible recule. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Coup oblique, ça ripe. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Attaque sur le côté. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Une attaque sur le bras. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Par 1	La cible essaie de s'ancrer au sol mais recule tout de même de quelques centimètres. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Par 1
16-20	Allez, encore un effort. PdV 3 · Par 1	Bam, dans les cotes ! PdV 5 · Par 1	Vous lui écrasez l'os de la hanche. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Par 1	Votre attaque au niveau du torse lui fêle quelques côtes. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	Beau coup au thorax, la cible laisse échapper un souffle rauque. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	Coup sur le bras. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	Coup sur la jambe. PdV 6	Vous lui fêlez une côte. PdV 9	Un gros tampon sur la hanche. PdV 14 · Pén –5 · NoP 1	La cible n'est pas loin de vaciller. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –10
36-45	Contusion au mollet. Dommage. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Attaque au mollet. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Sévère attaque au mollet. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5	La cible reçoit un gros coup sur le mollet. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –10	Crac ! Et un fémur… C'est ce que vous faites de mieux. Fracture mineure. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 21 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 3
46-50	Coup dans le dos. PdV 6 · Par 1	Coup dans le dos. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Votre attaque rebondit sur son épaule. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Pén –5 · NoP 1	Attaque violente sur le dos de la cible. PdV 17 · Pén –10 · Etd 1 · NoP 1	Le souffle coupé, la cible recule et vacille. La cible est étourdie et incapable de parer le rnd prochain. PdV 22 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 5
51-55	Coup au torse. Il se plie en deux en expirant lourdement. La cible a une cote fêlée. PdV 6 · Pén –5 · Par 1	Coup sur le torse. PdV 9 · Pén –5 · NoP 3	Un coup violent qui frappe la cible dans le plexus. PdV 13 · Pén –10 · Etd 1	Superbe pain sur le torse. Quelques craquements d'os se font entendre. La cible a deux côtes cassées. PdV 18 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 2	En essayant de résister à vos assauts, la cible se tord la cheville en reculant. Entorse à la cheville. PdV 23 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 8
56-60	Attaque sur la cuisse de la cible. Elle grimace. PdV 7 · Pén –5 · Par 1	Coup sur la cuisse, la cible est meurtrie. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1	Vous passez sa défense en le touchant à la cuisse. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 1 · Par 1	Belle attaque sur le haut de la cuisse. La cible rugit et semble particulièrement énervée. PdV 19 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 2	Une patate dans le plexus. Vous lui coupez le souffle. Ca mériterait presque une petite danse ! Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 24 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 5
61-65	Coup à l'avant-bras de la cible. Vous l'envoyez balader sur le	Coup sur l'avant-bras. PdV 11 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 2	Votre coup sur son avant-bras le désarme, et il se plie de douleur. Tentative de	Un gnon violent sur l'avant-bras fait grimacer la cible, qui va passer quelques secondes à s'en	La cible essaie d'interposer son arme sur un coup surpuissant. Raté !

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	côté. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10		désarmement. PdV 15 · Pén –15 · Etd 2	remettre. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Pén –20 · Par 1	La cible laisse tomber son arme. PdV 25 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 8 · NoP 1
66	L'épaule qui tient le bouclier est brisée. Le bras de la cible est inutilisable. PdV 9 · Pén –10 · Etd 2	Le coude du bras qui tient l'arme est brisé. Le bras de la cible est inutilisable. La cible laisse tomber son arme. PdV 12 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 2 · NoP 3	Ce revers ultra violent lui brise à moitié le genou. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 16 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	Votre coup extraordinaire écrase la moitié droite du crâne de la cible. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –40 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 1	Votre coup s'écrase sur le dessus de son crâne. Le bruit est dégoutant. Ca gicle de partout. La cible meurt instantanément. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –30 · Mort instant.
67-70	Coup en haut du torse. La cibla a du mal à reprendre son souffle. PdV 10 · Etd 1 · NoP 1	Blessure sur le haut du torse. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 2	Vous lui coupez le souffle d'un coup direct au sternum. PdV 17 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 2	Une grosse bouffe atterrit sur l'épaule de la cible. Quelques bouts de chair volent, du sang gicle… Fracture légère de l'épaule. PdV 22 · Pén –25 · Etd 4 · Sgt 5	En se protégeant avec son bouclier ou son bras libre, la cible voit votre coup s'abattre sur son épaule. Fracture de l'épaule qui tient le bouclier. Bras inutilisable. PdV 27 · Pén –40 · Etd 6 · Sgt 15
71-75	Coup en bas de la jambe. Gros hématome. PdV 10 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 1	Vous lui portez une sévère contusion au mollet. PdV 14 · Pén –10 · Etd 2 · Sgt 3	Cette attaque décisive au genou fait vaciller la cible. Son os craque, elle est affaiblie pour le reste du combat. PdV 18 · Pén –25 · Etd 2 · Sgt 6 · NoP 2	Votre coup atteint la cible à la jambe. Celle-ci craque et prend un angle étrange. La cible met un genou à terre. Fracture de la jambe. PdV 23 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 8	Quel beau bruit d'os brisés ! Vous l'avez attrapé par le coté, cette fois. La cible tombe à genoux. Fracture de la hanche. PdV 28 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 12
76-80	Coup sur le bras qui tient le bouclier. Si la cible a un bouclier, il est cassé. Sinon, son bras est cassé et inutilisable. PdV 11 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 2	Coup violent sur le bras qui tient le bouclier, l'articulation est brisée. Le bras de la cible est inutilisable. PdV 15 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 4 · Par 1	Votre coup explose le bras qui tient l'arme. Une sale blessure qui saigne abondamment et qui risque fort de sceller son destin. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4 · NoP 1	Vous lui arrachez à moitié le bras. La cible tient toujours son arme, mais semble incapable de l'utiliser correctement. Elle vous jette un regard vide. Dégâts importants au niveau des tendons. PdV 24 · Pén –30 · Etd 6	Ce coup surpuissant l'a surpris. Dommage, son bras est cassé, maintenant. Dégâts importants au niveau des tendons du coude. Bras inutilisable. PdV 29 · Pén –35 · Etd 10 · Sgt 10 · Mort 8
81-85	Attaque sur le flanc. Ça lui apprendra à faire des pas chassés. PdV 12 · Pén –20 · Etd 2 · NoP 2	Attaque sur le flanc de la cible. La cible a quelques cotes brisées. PdV 16 · Pén –15 · Etd 2 · Sgt 4	Vlan, dans les côtes. Le souffle coupé, la cible chancelle. La cible a 3 côtes brisées. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 3	Vous touchez lourdement au flanc, coupant le souffle de la cible, qui recule d'un pas sous le choc avant de s'écrouler. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7 · Sgt 10	Alors que la cible reculait sous l'impact de vos coups, vous lui attrapez le genou. C'est malin, ça fait un drôle d'angle maintenant, et on voit l'os pointer. La cible meurt après 12 rounds d'hémorragie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 3
86-90	Coup porté au dos de la cible. Elle se mord la langue sous l'impact.	Un coup violent sur l'épaule met la cible à terre et lui aplatit quelques	Votre arme claque sur son dos. Vous entendez le doux bruit des muscles écrasés et des os qui se brisent.	L'arme s'abat sur le cou de la cible, pulvérisant la colonne vertébrale. La cible s'écroule. La cible meurt après 10	La cible n'a pas bien apprécié votre coup, le prend en pleine poire et d'après vous, c'est bien le cou qui a fait le plus

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	Dommage aux muscles et aux cartilages. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 3	tendons. PdV 17 · Pén –25 · Etd 4	La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 8	rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	de bruit en se brisant. La cible meurt après 9 rounds d'asphyxie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 12
91-95	Slam, dans le pif ! Le nez de la cible est cassé sous le choc. Nez cassé. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	Coup sur le haut du crâne. Si la cible n'a pas de casque, elle est dans le coma pour 3 semaines. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Le bruit sec après l'impact ne laisse pas de doute : vous lui avez cassé la jambe et tranché une artère. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	Votre cou explose le bras (coté bouclier) de la cible. La vision de ces artères ouvertes d'où giclent de grands flots de sang vous indispose légèrement. La cible s'écroule. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Ce coup dans le dos l'envoie voler en l'air. Des os explosent à proximité des organes vitaux. La cible tombe. C'est triste, non ? La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 5
96-99	Crush, de haut en bas, vous lui écrasez le crâne. Si la cible n'a pas de casque, elle est morte. Si elle en a un, elle est à terre et étourdie pour 6 rounds. PdV 14 · Pén –20 · Etd 6 · Sgt 3	Explosion de la cage thoracique, quelques cotes pénètrent dans le cœur. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 5	La cible se plie en deux et bascule vers l'avant : votre coup dévastateur a détruit une grande partie des organes proches de l'estomac. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	Vous lui défoncez littéralement la cage thoracique. C'est sale. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	Votre attaque attrape la cible au menton sur un coup montant. Son crâne se brise. La cible meurt après 2 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 2
100	Coup dans la mâchoire. Des bouts d'os remontent jusqu'au cerveau. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	Un coup à l'arrière du crâne paralyse la cible à partir des épaules. On peut dire qu'elle est plutôt étourdie. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	Ce formidable coup sur la tête lui brise les os du crâne. La cible s'écroule, la face écrasée. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	Blam ! Eventré ! La cible se plie en deux avant de tomber lentement au sol. Joli coup ! La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	L'ouverture parfaite ! Vous lui arrachez la moitié du thorax, les organes vitaux sont… touchés. C'est vous qui avez fait ça ? La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques Perforant (Pe)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Coup oblique décevant. PdV 1	L'adversaire évite en grande partie l'attaque. PdV 2	Vous êtes sûr d'utiliser le bout pointu ? PdV 5	Une petite goutte de sang sur la joue de la cible. Elle n'est pas déstabilisée, mais ça vous inspire. PdV 10	Une éraflure sur le côté de la tête commence à saigner. PdV 15
06-10	Votre pique rebondit. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 2	Ce coup oblique touche les côtes mais ne pénètre pas. PdV 3	Une attaque qui aurait pu être décisive si vous aviez pu assurer votre prise au moment de l'impact. PdV 6	L'épaule de l'adversaire commence à saigner. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Par 1	Votre pointe transperce la peau, arrêtée par les côtes. Vous en profitez pour lui laisser une petite signature ? Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · NoP 1
11-15	Votre coup latéral à l'abdomen déchire ses vêtements, mais pas grand-chose d'autre. PdV 3	Touché à l'abdomen, l'adversaire commence à perdre du sang. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4 · Par 1	Estafilade à la cuisse qui saigne un peu. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Déchirure à l'abdomen. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12	Coup oblique à l'aine. Ça fait mal. PdV 17
16-20	L'adversaire évite la majeure partie de l'attaque, à en perdre son équilibre. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3 · Par 1	On commence à perforer, on obtient quelques giclées de ce fluide rouge poisseux. PdV 5	Blessure superficielle à la jambe. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8	L'ennemi a une déchirure sur la jambe. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	Estocade au genou. Il saigne. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5
21-35	Sa blessure à l'avant-bras ennuie la cible. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	Déchirure sur le bras de la cible, un saignement commence. PdV 6 · Sgt 1	Eraflure sur le dos de la main, ouvre une entaille. Bien joué ! PdV 9 · Par 1	Son poignet encaisse l'impact, mais accompagne le coup, donc les dommages sont réduits. PdV 14 · Pén –5 · Par 1	Une fente vers le coude. Vous le piquez. Tout son bras est comme électrisé. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · NoP 1
36-45	Votre pointe ripe sur la pommette, ça commence à saigner. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5 · Sgt 1	La pointe glisse sur le côté du crâne, déclenchant un flot de sang. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Votre pointe arrache la peau le long de la mâchoire. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5	Votre botte ne lui touche que l'oreille. Dommage, pas loin. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · NoP 1	Votre attaque au coude fait reculer l'adversaire. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –10 · Sgt 1
46-50	Votre pointe déchire les pectoraux, rebondit sur les os. PdV 6	Ca glisse sur les côtes, ouvrant une plaie douloureuse. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Un coup à l'épaule qui fait gicler du sang. Vous vous sentez inspiré. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Pén –5 · Par 1	Oups, ça pisse le sang ici, essayez de ne pas tacher vos vêtements. PdV 17 · Sgt 1	Vous déchirez quelques muscles, mais la fin de votre poussée est amortie par les côtes. Vous ferez mieux la prochaine fois. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 22 · Etd 1 · Sgt 2
51-55	Un coup qui pénètre le haut de l'aine, mais rate les organes vitaux. Beau saignement, par contre. Joli coup !	Le coup porte bizarrement à plat, ne pénètre pas, mais cause une grande douleur. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque.	La pointe pénètre juste au-dessus du pelvis, déchirant un muscle. PdV 13 · Pén –5 · Sgt 1 · NoP 1	Vous lui faites un second nombril. PdV 18 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 2	Grande estafilade à l'aine. Quel triomphe ! PdV 23 · Pén –15 · Sgt 3

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 6 · Pén –5 · Sgt 1 · NoP 1	PdV 9 · Pén –5 · NoP 1			
56-60	La pointe déchire le muscle au-dessus du genou. PdV 7	La pointe s'enfonce de quelques centimètres dans la cuisse. PdV 10 · Pén –5 · Sgt 1	Wow, ça doit être une artère ou un truc comme ça. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –10 · Etd 1	Vous lui embrochez le genou, l'articulation est brisée, ça gicle. Rotule brisée. PdV 19 · Pén –20 · Sgt 3	Le coup transperce la jambe, déchirant quelques muscles au passage. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 24 · Pén –20 · Sgt 5 · Par 1
61-65	Votre pointe lui casse un doigt avant de s'enfoncer dans la paume. Vous causez une forte douleur à votre adversaire. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –5 · Sgt 1 · NoP 1	Vous perforez au niveau du coude, endommageant les cartilages, faisant couler du sang et un cri de douleur. Vous vous sentez triomphant. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –5 · Etd 1	Estocade profonde dans l'épaule déchire un muscle. PdV 15 · Pén –15	Votre coup sur la main fait craquer quelques os, du sang coule. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Pén –15 · Sgt 3	La pointe passe entre les os de l'avant-bras, transperce la peau et touche des muscles. PdV 25 · Pén –25 · Etd 1 · Sgt 6 · NoP 1
66	La brutalité de l'impact permet à la pointe de briser le pelvis de la cible. PdV 9 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 2	Une incision profonde à l'aine crée un flot de sang. PdV 12 · Pén –10 · Etd 2 · Sgt 2	Une plaie profonde à l'aine, la vessie est touchée. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 16 · Pén –20 · Etd 3 · Par 2	Ah, c'est là les intestins ? La cible se tient le bide comme elle peut, le regard angoissé. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –30 · Etd 2 · Sgt 5 · NoP 2	Un rein transpercé, ça peut passer. Mais quand le second s'arrête de fonctionner sans raison, la cible s'écroule. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 26 · Pén –30 · Sgt 7 · Mort 6
67-70	Le coup transperce le pied et endommage les tendons. Dommage aux tendons. PdV 10 · Pén –5 · Sgt 2	Coup au pied tranche un orteil. Orteil tranché. PdV 13 · Etd 1 · Sgt 3	Choc à la rotule. Crac. Cette articulation est en purée. PdV 17 · Pén –10 · Etd 2	Votre pointe touche au niveau de la hanche, du cartilage vole en éclat. PdV 22 · Pén –25 · Sgt 4 · Par 1	Vous lui plantez votre pointe dans la cheville. L'articulation est touchée, une giclée de sang touche le sol. Dégâts importants à la cheville. PdV 27 · Pén –35 · Etd 5 · Sgt 8
71-75	La pique brise une cote et pénètre le torse, sans toucher d'organes vitaux. Côte cassée. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1	La pointe passe au-dessus de la clavicule, pénètre dans le cou et y déchire quelques muscles. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 3	L'adversaire est transpercé entre deux côtes, qui volent en éclat sous l'impact. PdV 18 · Pén –5 · Etd 4 · Sgt 5	Le coup rebondit sur la clavicule, mais touche une artère. Il va souffrir. PdV 23 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 6	Votre passe lui pète deux ou trois côtes, qui lui explosent quelques veines et vaisseaux sanguins. Côtes cassées. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · NoP 1
76-80	La pointe entaille le crane de la cible, arrachant presque son oreille. Oreille entamée. PdV 11 · Pén –5 · Etd 2 · Sgt 1	Piqure profonde au niveau du dos, la colonne vertébrale est touchée, provoquant un choc électrique. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –10 · Etd 3	Votre pointe transperce la joue, la cible crache du sang. La cible ne peut pas parler tant que le saignement n'est pas soigné. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5	Estocade au cou. Des nerfs et des tendons sont tranchés. Dégâts importants au niveau des tendons. PdV 24 · Pén –35 · Sgt 7	Votre coup à l'œil le laisse avec le globe qui pendouille. Ça fait du bien au moral. Blessure majeure à un œil. Vision réduite tant que pas soigné. PdV 29 · Pén –40 · Etd 10 · Sgt 15

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
81-85	La pointe rentre entière dans l'avant-bras, déchirant des muscles. La cible laisse tomber ce qu'elle tient dans cette main. PdV 12 · Pén –15 · Sgt 2	Blessure profonde à l'épaule, du cartilage éclate. PdV 16 · Etd 3	La pointe perce le bras de part en part et du sang gicle de chaque côté. PdV 21 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 6	Votre coup sur la main lui tranche un doigt. Ca gicle. Un doigt perdu. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 25 · Pén –35 · Etd 7 · Sgt 8 · NoP 1	Votre pointe rentre bizarrement par l'épaule pour atteindre des organes vitaux. C'est quand il s'écroule en crachant du sang que vous êtes sûr d'avoir porté une attaque fatale. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 10
86-90	Votre botte déchire des muscles de la jambe. Le déplacement de la cible est réduit de moitié. Déplacement réduit. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3	Slash ! Le coup transperce la jambe, déchirant quelques muscles et ressort de l'autre coté, la pointe couverte de sang. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Pén –15 · Sgt 4	L'attaque pique la cheville et s'enfonce profondément. Dommages importants des muscles, des tendons et des os. Ah, du sang, aussi. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –25 · Etd 6 · Sgt 7	La pointe rentre jusqu'à toucher des os. Une hémorragie interne va l'emporter en 20 rounds. La cible meurt après 20 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 20	Vous lui rentrez votre pointe dans la jambe. Artère tranchée. Il hurle en titubant. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 6
91-95	La pointe rentre dans l'aine. Un coup qui inspire une certaine majesté. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3	Estocade à l'estomac, l'organe est transpercé. Est-ce la fin ? On s'en approche, sans doute. PdV 18 · Pén –20 · Sgt 5 · Par 2	Votre botte est parfaitement réalisée et transperce l'abdomen, dans la région de l'estomac. La cible s'écroule. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	La botte perce son flanc, rentrant jusqu'aux intestins. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Une large plaie béante au niveau de l'abdomen. Vous l'avez ouvert en deux. Il s'écroule. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 4
96-99	Votre frappe passe entre les cotes et perce le poumon. La cible crache du sang en hurlant de douleur. PdV 14 · Pén –20 · Sgt 3	Un coup violent pénètre et transperce le poumon, qui se remplit de sang, tuant l'adversaire en 12 rounds. La cible meurt après 12 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –20 · Mort 12	L'attaque perce une côte. Alors que l'adversaire pense s'en sortir, votre pointe lui rentre des os brisés dans le cœur quand vous la tournéez dans la blessure. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	Ouch, c'était rapide, et ça transperce le cœur. Il est mort, c'était clair et net. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	Transpercés, le cœur et le poumon laissent échapper des flots de sang. Difficile de savoir s'il n'est pas mort noyé. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 3
100	Ah, c'est rentré dans le crâne ! Il titube, il perd connaissance, il s'écroule. La cible meurt instantanément. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 3 · Mort 3	Une botte à la gorge amène l'adversaire à s'étouffer dans son sang. Il titube et s'écroule. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Mort 3	Votre pointe transperce la colonne vertébrale. Le cœur s'arrête. La cible meurt. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	La pointe rentre dans l'œil et ressort de l'autre côté du crâne. Il va encore falloir nettoyer ces satanés morceaux de cerveau. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	Une pointe qui entre par la bouche et qui ressort sur l'arrière du crâne, ça fait mal ? Il n'a pas l'air de pouvoir vous répondre. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques Tranchant (Tr)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Allez, c'est une arme tranchante, pas un napperon en dentelle ! PdV 1	Ah, ça y est, vous l'avez blessé. Ah, non… PdV 2	Le tintamarre des lames qui s'entrechoquent vous assourdit. PdV 5	Petite écorchure à la cuisse. PdV 10	Joli coup… Enfin, presque. PdV 15
06-10	Quoi ? Il va falloir affuter ce truc, ça n'a même pas coupé sa tunique. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 2	Cette fois, il senti le fer de votre lame. Non pas que ça l'ait le moins du monde impressionné. PdV 3	Il faut y mettre un peu de motivation, celle-là parvient à peine à égratigner la cible. PdV 6	Ce coup semblait dangereux, mais finit en simple entaille. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Votre adversaire vacille sous la charge et prend une éraflure au cou, sans toucher d'artère vitale. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Par 1
11-15	La bruit que vous faites est assourdissant, il va juste falloir penser à blesser votre adversaire. PdV 3	Zap ! Vous avez passé son armure, mais ce truc est vraiment solide. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	La cible tente de se reculer pour éviter vos coups, mais se fait lacérer le bout du nez. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7 · NoP 1	La cible sent la lame passer près de sa joue. Belle estafilade à l'épaule. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Par 1	L'adversaire est ouvert au niveau des côtes, ça fait mal. PdV 17
16-20	Une belle attaque, qui ne touche qu'un mollet. Dommage. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Un beau coup à l'épaule le fait tressaillir. PdV 5	Un des os de sa cage thoracique dévie le coup de quelques centimètres. Une simple coupure. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8	Vous l'entaillez à l'abdomen. Enfin, une petite déchirure, pas plus. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	L'adversaire évite maladroitement une attaque au bas-ventre, vous ne portez qu'un petit coup. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · Par 2
21-35	La force de votre coup lui renvoie sa parade en pleine face. Ca va lui faire une belle estafilade. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · NoP 1	Votre lame tourne dans votre main, mais vous arrivez à porter un coup peu académique entre les jambes de la cible. PdV 6 · Par 1	Vous éraflez son ventre. La cible gémit. PdV 9	Belle coupure à la main qui tient l'arme. Ça doit être gênant, non ? PdV 14 · Pén –5 · Par 2	Le tranchant de votre lame glisse le long de sa jambe, quelques muscles touchés. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –15
36-45	Le pas en arrière que vous avez dû prendre transforme ce beau fouetté en pauvre coup au visage. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Vous lui entaillez la cuisse et vous arrivez à reculer avant qu'il ne réagisse. Oups, il saigne. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7 · NoP 1	Il faut frapper de manière péremptoire, c'est ça. Jolie balafre sur la cuisse de la cible. Ca saigne. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5 · Par 1	Votre dernière série de coups est assez disgracieuse, mais sa puissance amène quasiment la cible au sol. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –10 · NoP 1	La large coupure au-dessus du coude semble plutôt mauvaise. L'adversaire recule sous le coup. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –20 · Sgt 1
46-50	Un joli coup au thorax fait craquer quelques cotes. PdV 6	Ce coup violent à l'épaule a atteint l'os, une belle entaille. PdV 8 · Pén –5	Une frappe claire au niveau du torse. Quelques os volent au niveau des côtes. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Pén –10	Vous trouvez une petite ouverture et votre lame finit plantée dans son épaule. PdV 17 · Etd 1 · Sgt 1	Votre estocade touche la tempe, rebondit sur l'os du crane, laissant une profonde entaille qui saigne beaucoup. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 22 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 4 · NoP 1
51-55	Un méchant coup sur l'avant-bras fait	Si vous continuez à lui entailler le bras à	La cible recule bizarrement, vous	Votre lame s'abat et provoque une belle	Large incision sous les cotes, votre coup

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	voler un peu de peau. Ca saigne. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 6 · Pén –5 · Par 1	chaque attaque, il pourrait se décourager. PdV 9 · Pén –5 · Sgt 1	donnant une ouverture imprévue. Vous lui lacérez la fesse droite. PdV 13 · Etd 1 · Sgt 1 · NoP 1	entaille à l'avant-bras, assez profonde pour qu'on voit l'os. Ca va laisser des traces. La cible a deux côtes cassées. PdV 18 · Pén –15 · Par 1	crée un flot de sang qui vous vaudrait des hourras dans une arène. PdV 23 · Pén –25 · Sgt 8 · Par 1
56-60	Votre attaque en haut puis en bas a ouvert sa défense. Vous le plantez dans la cuisse droite. PdV 7 · Sgt 1 · NoP 1	La cible arrive à bloquer votre attaque de coté, mais vous arrivez à bien lui trancher la main. PdV 10 · Pén –5 · Etd 1 · Sgt 1 · Par 1	En bloquant votre coup de côté, la cible prend votre lame sur la main, que vous entaillez profondément. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Sgt 2	Le grand moulinet finit sur le pied de la cible, l'entame profondément et la fait tituber. PdV 19 · Pén –20 · Sgt 3	Une large entaille qui va des cotes au bas-ventre. Une vraie fontaine de sang s'écoule. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 24 · Pén –20 · Sgt 7
61-65	La cible arrive à bloquer votre coup puissant, mais pas la contre-attaque. Une belle coupure à l'épaule. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Un coup vers le bas lui entaille profondément le genou. Il va vraiment avoir besoin de soins pour s'en sortir. PdV 11 · Pén –10 · Sgt 2	Le sang afflue au visage de la cible après le coup au front que vous venez de lui porter. Une belle balafre en perspective. Tentative de désarmement. PdV 15 · Pén –15 · Sgt 3 · Par 2	La puissance de votre estocade essouffle votre adversaire. Le coup lacère la chair de son abdomen. Il titube. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Sgt 6 · NoP 2	Blessure profonde sur la rotule. Crunch ! Le bruit semble indiquer que des os ont cédé. Fracture à la jambe. PdV 25 · Pén –35 · Etd 6 · Sgt 2
66	En cherchant à passer son bouclier, vous arrivez à trancher une belle lanière de cuir sur son bras. PdV 9 · Pén –10 · Sgt 3	Ah, un peu court. A quelques centimètres près, ça rentrait dans le cœur. La profonde entaille saigne abondament. Le bras de la cible est inutilisable. La cible laisse tomber son arme. PdV 12 · Pén –15 · Etd 5 · Sgt 3 · NoP 2	Votre coup abat la cible pour 6 heures d'inconscience si elle porte un casque. Si ce n'est pas le cas, elle meurt instantanément. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 16 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 5	Cette attaque rapide l'a pris au dépourvu. Plusieurs doigts de la main de l'arme sont gravement entaillés. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –35 · Sgt 5	Vous trouvez la brèche ! Votre coup violent lui tranche le bras. La cible s'écroule avec de grands jets de sang. PdV 26 · Pén –30 · Sgt 10 · Mort 6
67-70	Ce coup à la face a failli lui trancher la gorge. La cible va avoir du mal à serrer sa cravate demain. PdV 10 · Etd 1 · Sgt 1	Votre passe au niveau du bras qui porte le bouclier a entamé la chair jusqu'à l'os. PdV 13 · Pén –10 · Sgt 4 · Par 1	Votre coup arrache plus qu'il ne coupe l'avant-bras tenant le bouclier. Il va falloir affuter votre hachoir. PdV 17 · Sgt 3	Vous montrez que votre lame est affutée en ouvrant une entaille profonde comme un trait de scalpel. Fracture légère de l'épaule. PdV 22	Votre lame laisse une trace sanglante sur son bras, tranchant veines, muscles et tendons. Un coup qui vous mène à la victoire. Dégâts importants au bras. PdV 27 · Pén –30 · Sgt 10
71-75	En haut. En bas. A droite. Slash ! Un genou en moins. Dommage aux muscles et aux cartilages. PdV 10 · Sgt 1	La pluie de petites attaques rapides que vous venez de lui porter laisse votre adversaire couvert d'entailles aux bras et à l'abdomen. PdV 14 · Etd 5	La lame déchire des muscles et arrache des tendons de la jambe gauche de votre cible. Ce n'est pas beau à voir. PdV 18 · Pén –20 · Etd 3 · Par 2	Vous décollez une escalope épaisse de son épaule, une vilaine blessure. Fracture de la jambe. PdV 23 · Pén –35 · Sgt 3	Une bonne mornifle dans le bas-ventre, il n'y a que ça de vrai ! Ses soirées pourraient devenir longues. Il s'écroule en gémissant. Dégâts importants aux organes génitaux. PdV 28 · Pén –40 · Etd 3

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
76-80	Vous arrivez à le forcer à ouvrir sa garde sur cet échange rapide. Une belle entaille à l'abdomen. PdV 11 · Pén –15	Le coup en force rate le crane mais perfore profondément le dessus de l'épaule jusqu'à la clavicule. Le bras de la cible est inutilisable. PdV 15 · Pén –15 · Sgt 5	Vous tranchez jusqu'à l'os au niveau de la hanche. La cible semble très gênée dans ses mouvements. PdV 19 · Pén –30 · Sgt 5	Un coup puissant lui tranche la jambe gauche. La cible titube et vacille, avant de mettre un genou à terre. Dégâts importants au niveau des tendons. PdV 24 · Sgt 10	Une coupure au pied, c'est toujours humiliant. En plus, celle-là génère un flot de sang, il va falloir assumer. Plaie importante au pied. PdV 29 · Pén –25 · Sgt 12
81-85	Vous lui montrez que votre lame est aussi aiguisée qu'un scalpel en l'ouvrant largement sur le torse. PdV 12 · Pén –10 · Sgt 2	On va vous appeler le coupe grorge après ce coup. Etonnant que la tête soit encore accrochée. La cible a quelques cotes brisées. PdV 16 · Pén –20 · Etd 2	Le coup découpe largement l'abdomen de la cible, qui met un genou au sol. La cible a 3 côtes brisées. PdV 21 · Pén –25 · Etd 6	Cling ! Le coup atterrit sur le casque et le fend sur le côté. Le craquement est terrifiant. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 25 · Pén –40 · Etd 7 · Sgt 10	Belle botte à montrer dans les écoles. Le cou est presque tranché. La cible s'écroule. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 8 · Mort 10
86-90	Votre attaque semblait désespérée, mais votre lame rentre par son épaule pour ressortir au niveau du torse. Dommage aux muscles et aux cartilages. PdV 13 · Sgt 2	Vous lui avez tranché la jambe juste au-dessus du genou. Cela vous laisse à bout de souffle. Mais au moins, il est au sol, un genou à terre. PdV 17 · Pén –15 · Sgt 4 · NoP 2	Vous désarmez littéralement la cible : la main qui tenait l'arme tombe au sol. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Sgt 8	Votre lame s'enfonce dans l'abdomen. Encore. Et encore. Il va falloir faire un effort pour la retirer. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	Attaque, feinte, contre-attaque. Et hop, une beigne sur l'oreille, la lame rentre dans le crane. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 9 · Mort 6
91-95	Vos coups furieux le laissent hagard. Il ne sait plus comment parer vos attaques. Tiens, il a perdu une oreille. Oreille perdue. PdV 13 · Pén –15 · NoP 1	Un assaut terrifiant par le haut de la tête détruit son casque et entame gravement son cuir chevelu. La cible s'écroule en hurlant au sol. Si la cible n'a pas de casque, elle est dans le coma pour 3 semaines. PdV 18 · Etd 5 · Sgt 5	L'acier tranche net le bras de la cible. C'est moche. La cible tombe au sol et gémit en tentant d'arrêter le flot de sang. C'est très moche. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 6	La lame glisse entre les cotes, vous ratez de peu le cœur et les poumons, mais vu le flot de sang, vous avez tranché des artères majeures. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Votre coup semble faible, mais l'adversaire s'interpose maladroitement et vouslui tranchez la main. Flot de sang. Il s'écroule. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 12 · Mort 4
96-99	Votre lame se dirigeait droit vers son cou lorsqu'i s'est baissé, le laissant avec juste une grosse entaille au nez. Il saigne, le bougre ! PdV 14 · Pén –15 · Sgt 2 · Par 1	Un coup cinglant parfait laisse la cible au sol, tenant son abdomen ouvert à deux mains. Attention, ça coule ! La cible meurt après 5 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –20 · Sgt 5 · Mort 5	D'un joli coup en finesse, votre lame entre par le nez pour ressortir par l'arrière du crâne. La cible meurt en 4 rnds. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Sgt 8 · Mort 4	Une ouverture parfaite. Votre lame pénètre profondément sous le bras. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 2	Une large volée entaille largement les deux jambes. Il vacille, titube, tombe, et meurt. La cible meurt instantanément. PdV 34 · Pén –50 · Sgt 14 · Mort instant.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
100	Comme on l'enseigne à l'école : un coup de haut en bas dans la carotide. La cible s'écroule, flasque. La cible meurt instantanément. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	Dans un mouvement circulaire, vous lui coupez la tête. Elle roule au sol dans un bruit mat. Vous pouvez poursuivre votre mouvement et porter une autre attaque à une cible à moins de 2 mètres de vous. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	La cible vient s'empaler sur votre coup de maitre. La lame traverse. Le cœur est détruit. La cible tombe au sol, morte. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	Vous rentrez parfaitement dans sa défense. La lame rentre jusqu'à la garde dans la gorge. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	Ah, ça c'est un coup de maitre qui lui ouvre le ventre. Les organes tombent au sol. Votre adversaire aussi. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Restreinte (Re)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Une prise un peu faible. PdV 1	La seule prise que vous trouvez est au menton, et en plus ça ne dure pas. PdV 2	Cette petite claque au niveau du cou ne peut pas être appelée une prise. PdV 5	Euh, l'oreille, c'est considéré comme une prise ? PdV 10	Tirer les cheveux n'est pas très élégant, mais, bon, on attrape ce que l'on peut. PdV 15
06-10	Allez, on s'accroche ! Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 2	Vous l'attrapez au torse, mais ne pouvez pas maintenir votre prise. PdV 3 · Par 1	Cette prise faible au niveau du torse vous rappelle votre dernier rendez-vous amoureux. PdV 6 · Par 1	Prise faible au torse, mais l'adversaire est déséquilibré. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Vous arrivez à lui fêler une côte avec cette prise explosive, mais il arrive à se libérer. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Par 1
11-15	Coup oblique. On se chauffe. PdV 3 · Par 1	Vous arrivez à une prise faible autour du ventre. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Vous n'avez pas obtenu une vraie prise, plutôt un truc approprié pour la danse. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Vous avez presque attrapé ses jambes, vous tenez son abdomen. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · NoP 1	Vous arrivez à une prise à moitié efficace au torse. PdV 17
16-20	L'adversaire n'est pas bloqué. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Vous lui attrapez une jambe. PdV 5	Prise rapide d'une de ses jambes, vous l'attirez à vous. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8	Vous obtenez une prise bien méritée au niveau de sa cheville. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13 · NoP 1	Vous lui tenez les deux jambes avec les mains. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	Vous bloquez sa hanche. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	Votre routine vous permet de le tirer d'un coup sec sur le bras. PdV 6 · Par 1	Vous lui attrapez le bras, et il trébuche en essayant de se libérer. PdV 9 · Pén –5 · Par 1	Vous le tirez vers vous par le bras, il arrive à se libérer en se déchirant quelques muscles. PdV 14 · Pén –5 · Par 1	Vous lui arrachez à moitié le bras avec cette secousse violente sur le poignet. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –5 · Par 1
36-45	Coup au fessier. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Vous le tenez par le cou, et vous vous libérez de toute prise qu'il a sur vous. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7 · Pén –5	Prise au cou moyenne, vous l'asphyxiez quelques secondes. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11	Vous assurez une prise douloureuse au niveau du crâne. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –5 · Etd 1	Prise à la tête. Il ne reste plus qu'à poursuivre par quelque chose de plus létal. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1
46-50	Coup à la hanche. PdV 6 · Pén –5	La prise se transforme en un coude tordu. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 8 · Pén –10 · Par 1	Les contusions au torse lui montrent qui est le chef. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Etd 1 · Par 1	Cette prise semble bonne, mais ne soyez pas trop confiant. PdV 17 · Pén –10 · NoP 1	Ces côtes craquent sous la compression, il lâche toute prise qu'il pouvait avoir. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 22 · Pén –15
51-55	Vous le déséquilibrez en le poussant sur le haut du corps. Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 6 · Pén –5 · Par 1	Vous serrez son abdomen jusqu'à le faire hoqueter. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 9 · Pén –5 · Etd 1	Cette pression solide à l'abdomen va surement laisser des marques. PdV 13	Ah, ça ce n'est pas très correct ! PdV 18 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 1	Excellente prise autour de son torse. PdV 23 · Pén –20 · Sgt 1

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
56-60	Prise oblique, vous l'attrapez dans le dos. Pas encore décisif. PdV 7 · Pén –5 · Etd 1	L'adversaire vous échappe presque, mais vous arrivez à lui attraper la cuisse. PdV 10 · NoP 1	Les muscles de sa cuisse sont déchirés quand vous lui bloquez la jambe. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Sgt 1 · Par 1	Cette prise à la cheville ne le fait pas trembler, mais il pourrait le regretter. PdV 19 · Pén –15 · NoP 1	Les deux jambes, c'est fait ! Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 24 · Pén –25 · NoP 1
61-65	Vous le tenez à l'épaule, un peu plus et vous lui faisiez mal. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10 · NoP 1	Votre prise à l'épaule lui tire le bras au-dessus de la tête, déchirant quelques muscles au passage. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –10 · Sgt 1	Ce vieux truc de lutte a encore marché, vous lui tordez horriblement le bras. PdV 15 · Pén –20	Vous prenez contrôle de l'affrontement avec une prise solide au bras. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Pén –20 · Etd 3	Bonne prise au bras, la torsion commence. PdV 25 · Pén –30 · Etd 3
66	Vous attrapez le bras qui tient l'arme et le désarmez. L'adversaire est désarmé. PdV 9 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 1 · NoP 1	Vous le plaquez au torse, il est débordé. PdV 12 · Pén –10	Cette prise fer au niveau du torse le met à votre merci. Vous pouvez vous déplacer de 2 m dans la direction que vous souhaitez. PdV 16 · Pén –25 · Etd 2 · NoP 2	Cette pression écrasante lui endommage des organes internes. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 5	Faute ! Faute ! C'est interdit ! Vous vous rappelez pourquoi quand vous sentez sa rate éclater. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 26 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 3
67-70	Coup au plexus. L'adversaire évite la prise mais devra parer. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 10 · Pén –10 · Etd 2 · Par 2	Vous avez une prise ferme autour des hanches. PdV 13 · Etd 2 · NoP 2	Vous lui attrapez la jambe, vous la tournez au niveau du genou. L'articulation cède sous la pression. Ligaments cassés au genou. PdV 17 · Pén –20 · Sgt 2	Vous lui attrapez les deux jambes, et le déséquilibrez. PdV 22 · Pén –20 · Etd 4	Il va avoir du mal à se sortir de cette clé, il a presque perdu connaissance. PdV 27 · Pén –35 · Etd 2
71-75	Vous assurez une prise au milieu du corps. Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 10 · Pén –10	Une côte craque avec un bruit sec comme vous lui écrasez le torse. Côte cassée. PdV 14 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 3	Pression au niveau du torse, sans doute quelques hématomes. PdV 18 · Pén –25 · Etd 3	Ce plaquage puissant envoie l'adversaire au sol. PdV 23 · Pén –35 · Etd 3	Magnifique technique, une superbe prise avec les jambes, il est tout rouge. PdV 28 · Pén –40 · Etd 5
76-80	Il est pris par le bras, vous avez l'avantage. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –15 · Etd 2	Cette prise par le cou qui lui arrache les cheveux au passage n'est pas très académique. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 5	En essayant d'éviter votre feinte, il se jette sur votre attaque. PdV 19 · Etd 3 · Sgt 5	Cette prise puissante après un plaquage percutant rend votre adversaire vulnérable. PdV 24 · Pén –35 · Sgt 10	Vous allez l'appeler comment cette prise-là ? « Je lui tire les cheveux comme une fille, et je lui arrache la moitié du cuir chevelu » ? PdV 29 · Pén –45 · Etd 8
81-85	Vous assurez une clé à la jambe. Il est en déséquilibre. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –15	Clé brutale à l'épaule qui doit pincer un nerf. PdV 16 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 2	Après lui avoir attrapé le poignet, vous arrivez à lui tirer violemment sur le bras, ça craque. PdV 21 · Etd 5	La prise des deux bras simultanément est originale, et vous donne un bon contrôle. La cible lache ce qu'elle a en mains.	Il se libère de cette clé au bras en s'arrachant la peau et se déchirant de nombreux muscles. PdV 31 · Pén –50 · Etd 10 · Sgt 15

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
				PdV 25 · Pén –40 · Etd 7	
86-90	Clé puissante sur le bras qui tient le bouclier. Pas de bouclier round prochain. Si pas de bouclier, bras secondaire immobilisé. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2	Vous arrivez à lui tirer un pied, à le ramener en arrière vers son dos, des muscles se déchirent. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Pén –20 · Etd 4 · Par 4	Vous lui tordez la jambe vers l'arrière, il tombe et son articulation est endommagée. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 8	Il ne pourra pas se libérer de cet étranglement. Vous avez juste à tenir la prise. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Mort 5	Plaquer aux jambes, soulever, projeter au sol la tête la première. Crac. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Mort 6
91-95	Vous lui tenez les jambes, il tombe mal. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 3	Vous serrez tellement fort que vous lui écrasez les reins. Il va pisser du sang pendant une semaine. Dommages importants au niveau des reins. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Après votre plaquage aux jambes, l'adversaire sous votre contrôle. Il ne peut s'échapper tant que vous vous concentrez. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Mort 3	Après cette prise à l'abdomen, il commence à vomir du sang, la fin est proche. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Mort 4	Comme quoi on peut rater un étranglement et finir par lui arracher la mâchoire. Par contre, c'est moche. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Mort 6
96-99	Ca c'est la clé finale à la gorge. Vous le tenez et pouvez le maintenir au sol à votre avantage. Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –20 · Etd 2 · Par 2	Cette pression implacable sur son torse le prive d'oxygène. Définitivement. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –25 · Mort 6	Il perd conscience après cet étranglement. Si vous le maintenez, il va y passer. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Mort 4	Plus de force que de finesse, mais il chute et se brise la nuque. La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Mort instant.	Vous lui avez broyé le torse, des os brisés pénètrent dans ses poumons et son cœur. Du sang coule de sa bouche. Ah non, pas seulement. La cible meurt instantanément. PdV 34 · Pén –50 · Mort instant.
100	Après une prise aux jambes, vous le basculez et il tombe lourdement sur le dos, le souffle coupé. Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Etd 4 · NoP 4	Cet étranglement est puissant, sa glotte est écrasée dans un bruit désespérant. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Mort 3	Cette prise autour du cou vous permet de lui briser la nuque en un instant. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Mort instant.	Une clé puissante au cou lui brise la nuque, sa tête pend avec un angle improbable. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	L'enchaînement parfait : prise au cou, clé, nuque brisée sur le coup. Mauvais joueur, il n'a pas l'air de vouloir faire une seconde prise. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds

Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Bagarre (Ba)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Plutôt faible. Vous vieillissez. PdV 1	Plutôt faible, non ? PdV 2	Bah… PdV 5	Woosh… PdV 10	Coup faible. S'il pense que c'est ce que vous pouvez faire de mieux, vous avez une chance. PdV 15
06-10	Vous le touchez au visage. Enfin, juste. PdV 2	Ca touche, sans plus. PdV 3	Ca passe. PdV 6 · Par 1	Du vent ! Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Fait différemment, ça serait mieux. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Par 1
11-15	Vous le repoussez avec votre coup. Vous avez l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Un coup qui ripe sur le côté, bof. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Coup faible. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Touché ! Dans le dos. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · NoP 1	Vous bloquez une de ses tentatives pour vous offrir une ouverture. PdV 17
16-20	L'adversaire doit faire un pas de côté pour éviter votre coup. Vous avez l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3 · Par 1	Coup oblique sur la hanche. PdV 5	Attaque sur le coté, qui porte sans plus. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8	Votre coup de coude dans les côtes le fait tituber. Il est déséquilibré. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13 · NoP 1	Ce coup donné à genou dans le foie est étonnant, et presque intéressant. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	Bien vu mais faible. PdV 4 · Par 1	L'adversaire est déséquilibré. PdV 6 · Par 1	Coup au torse. PdV 9 · Pén –5 · Par 1	Vous le faites presque tomber. Il chancelle sur un mètre ou deux avant de se reprendre. PdV 14 · Pén –5 · Par 1	Vous visiez l'abdomen, et vous lui faites péter les côtes. Comme quoi… Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –5 · Par 1
36-45	Petit pain dans le foie. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Une attaque qui porte sans être fatale. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7 · Pén –5	Une belle taloche sur la cuisse. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11	Vous vous baissez et trouvez une ouverture pour un pain dans la cuisse. Il va avoir un gros hématome. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –5 · Etd 1	Coup oblique dans la cuisse, assez puissant pour le faire grimacer. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1
46-50	Petit coup oblique dans le dos. Vous avez l'initiative. PdV 6 · Pén –5	Coup puissant dans le dos, la cible doit parer. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 8 · Pén –10 · Par 1	Ramponneau dans le dos. Ce n'est pas très fair-play, mais l'adversaire chancelle. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Etd 1 · Par 1	Vous arrivez à le déséquilibrer et lui portez un coup vicieux dans le dos. Il chancelle. PdV 17 · Pén –10 · NoP 1	Bim ! Ce gros pain dans le buffet lui coupe le souffle. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 22 · Pén –15
51-55	Votre frappe atterrit sur son torse. L'adversaire bondit en arrière pour amortir le choc. Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque.	Beau coup qui fait reculer l'adversaire. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 9 · Pén –5 · Etd 1	Gros marron dans le bide. La cible vacille sous le coup, souffle coupé. PdV 13	Votre gros gnon dans le bide lui coupe le souffle. Son regard est un peu vitreux. PdV 18 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 1	Coup de coude dans le sternum, vraiment, c'est écrit où ? PdV 23 · Pén –20 · Etd 1

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	PdV 6 · Pén –5 · Par 1				
56-60	Il vous attaque avec le pied, et vous arrivez à lui mettre un coup au passage. PdV 7 · Pén –5 · Etd 1	Coup sur la cuisse égratigne l'adversaire. PdV 10 · NoP 1	Un coup qui porte sur le mollet, ça craque. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Sgt 1 · Par 1	Un beau tampon sur la cuisse le fait grimacer de douleur. PdV 19 · Pén –15 · NoP 1	Sans savoir ce qu'est un balayage ou une projection, vous venez d'en faire un parfait. Votre adversaire est étalé au sol. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 24 · Pén –25 · NoP 1
61-65	Une bonne droite dans le biceps, qui est meurtri. Vous êtes un peu cruel, non ? Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10 · NoP 1	Coup à l'avant-bras qui pourrait désarmer la cible. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –10 · Sgt 1	Cette attaque à l'épaule surprend la cible qui en perd son arme. La cible laisse tomber son arme au sol. PdV 15 · Pén –20	Superbe manchette sur l'avant-bras. Il laisse tomber ce qu'il tient en main. La cible laisse tomber son arme au sol. PdV 20 · Pén –20 · Etd 3	Gros coup d'épaule, enchainé avec un bourre-pif dans la face. Joli ! PdV 25 · Pén –30 · Etd 3
66	Vous arrivez à lui attraper le bras qui tient l'arme. Il perd son arme. Il fait un tour sur lui-même pour se libérer. L'adversaire est désarmé. PdV 9 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 1 · NoP 1	Attaque au coude rend le bras de la cible inutilisable pendant quelques minutes. Elle laisse tomber son arme et chancelle. La cible laisse tomber son arme au sol. PdV 12 · Pén –10 · Etd 1	Une sorte de balayage au niveau du genou. La rotule craque. La cible chute. Genou brisé. PdV 16 · Pén –25 · Etd 2 · NoP 2	On appelle ça une fourchette, non ? Les doigts dans les yeux, ça n'est pas très noble, mais qu'est-ce que ça fait mal… La cible est aveuglée. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 5	Votre uppercut était si puissant qu'il lui a pulvérisé l'os de la mâchoire. Et vous découvrez que ces tous petits bouts d'os pénétrant dans le cerveau, ça tue. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 26 · Pén –50 · Mort 3
67-70	Patate dans l'abdomen. Il se plie en deux en crachotant. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 10 · Pén –10 · Etd 2 · Par 2	Votre coup au plexus lui coupe le souffle. Confus, étourdi, il a du mal à récupérer. PdV 13 · Etd 2 · NoP 2	Énorme pain dans les côtes. Vous entendez quelques craquements qui vous font frémir… de joie. Sur la bonne voie. Côtes cassées. PdV 17 · Pén –20 · Sgt 2	On a le droit aux coups de genou dans le bide ? Ah, oui, c'est vrai, il n'y a pas de règles… Clavicule cassée. PdV 22 · Pén –20 · Etd 4	Vous arrivez à le balancer tellement fort contre un truc dur qu'il en tombe. Crac, crac, chantonne sa clavicule. Petite fracture de la clavicule. PdV 27 · Pén –35 · Etd 2
71-75	Coup de genou qui rate de peu les parties intimes mais ne manque pas de le faire hoqueter. Il ne vous aime pas. Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 10 · Pén –10	Votre coup lui éclate le mollet. Il va avoir du mal à utiliser cette jambe dans ses appuis. Il semble étourdi. PdV 14 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 3	Votre baffe emporte la jambe de la cible, qui fait un pitoyable soleil avant de s'écraser lourdement au sol. PdV 18 · Pén –25 · Etd 3	Au moment où vous lui frappez la jambe, il tombe, vous poussez vers le bas et l'obligez à amortir sa chute avec son coude. Crack ! Fracture de la jambe. PdV 23 · Pén –35 · Etd 3	Vous lui avez bien déboité le genou, comment fait-il pour tenir encore debout ? Hématome à la cuisse. PdV 28 · Pén –40 · Etd 5
76-80	Uppercut au menton, trop faible pour le mettre KO mais	Le bras de la cible est ouvert. Le sang gicle. Si la cible utilise un bouclier ou une	Un superbe tampon sur le bras. Crouich ! Le bras prend un angle bizarre. Vous lui avez	Grosse manchette sur le bras qui tient l'arme. Poignet fracturé, sa main est	Coup au plexus, il écarte le bras, une manchette vicieuse, et vous lui pétez le radius.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	assez pour l'énerver. Pas de bouclier round prochain. Si pas de bouclier, bras secondaire immobilisé. PdV 11 · Pén –15 · Etd 2	seconde arme, elle subira un malus de -30 à ses manœuvres de parade. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. Malus de -30 aux maneuvres de parade pour la cible. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 5	fait un second coude… Fracture au bras PdV 19 · Etd 3 · Sgt 5	inutilisable. La cible laisse tomber son arme au sol. PdV 24 · Pén –35 · Sgt 10	Ou le cubitus. Enfin, l'os, quoi. Pas mal. La cible laisse tomber son arme au sol. La cible met un genou à terre. PdV 29 · Pén –45 · Etd 8
81-85	Superbe manchette sur le bras. S'il a une arme, il est désarmé. Il hurle, sans doute une fracture. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –15 · NoP 1	Une grosse bouffe dans les côtes. Il recule d'1 mètre en chancelant. La cible recule d'1 mètre. PdV 16 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 2	Votre attaque de côté porte mieux qu'espéré. Vous lui lacérez le bras au passage. Il recule et titube sous le choc. La cible laisse tomber ce qu'elle porte dans la main gauche. PdV 21 · Etd 5	Pif ! Droite au menton. Paf ! Uppercut. Patron, l'addition ! Cheville cassée. PdV 25 · Pén –40 · Etd 7	Il se baisse, vous voyez l'ouverture et vous lui assénez un coup de genou dans la clavicule. Clavicule cassée, dommages importants des vaisseaux alentour. PdV 31 · Pén –50 · Etd 10 · Sgt 15
86-90	Un direct, suivi d'un autre coup au visage. Cette avalanche de coups le laisse essoufflé et déboussolé. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2	Un gros coup à la mâchoire. Il recule, titube, tombe à la renverse. Ça devrait aller à partir de maintenant. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Pén –20 · Etd 4 · Par 4	Un coup précis dans les reins. Il hurle, se tord de douleur, puis se met à cracher du sang. Bien fait ! La cible laisse tomber son arme au sol. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 8	Ce coup sur la glotte est venu de nulle part. Il en perd la respiration. Pour longtemps. Très longtemps. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Mort 5	Cette droite à l'abdomen était magique ! On reparlera longtemps de cette rate éclatée, de ce foie pulvérisé… Enfin, pas votre adversaire, il est mort. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Mort 6
91-95	Coup de boule sur le pif. Raté, vous atteignez les gencives. Il crache une dent ou deux. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 3	Ah, il va avoir du mal à prêter cette oreille là… Elle est toute bleue et pendouille à moitié. Ça doit faire mal. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Cet espèce de plaquage le fait reculer de quelques pas en arrière sous le choc, mais cet enfoncement du poitrail devrait l'inquiéter davantage. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Mort 10	Cet incroyable direct lui brise la mâchoire. Il restera définitivement bouche bée s'il s'en remet un jour. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 4	Genou droit dans le dos, il se tord de douleur, votre genou gauche ravage ses reins, ses côtes et ses poumons. Tout ça finit dans le mauvais ordre. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Mort 3
96-99	Grosse châtaigne dans le plexus solaire. Il vomit en mettant genou à terre. Vous avez pitié ? Vous avez l'initiative le round prochain. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –20 · Etd 2 · Par 2	Vous avez touché le foie ou un truc comme ça. Il se plie en deux, tombe à genou, crache du sang et n'a pas l'air de pouvoir se relever. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –25 · Mort 6	Coup à la mâchoire. Coup au foie. Coup au plexus. Vous le finissez à la pointe de la mâchoire. Ça craque. Circulez, y'a plus rien à voir. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Mort 6	Swing, swing, swing… Quand on en prend trois de suite dans le buffet, on quitte la scène sans fanfare ni trompette. La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Mort instant.	L'attaque porte durement à la pointe de la mâchoire, vous entendez un craquement au niveau du cou. Il gigote bizarrement pendant quelques secondes avant de La cible meurt instantanément. PdV 34 · Pén –50 · Mort instant.
100	Coup de coude dans la tronche, puis direct au	L'attaque porte tellement durement à la pointe de la	C'est le coup de genou dans le thorax qui lui explose des côtes ou le	Ce coup de boule au visage lui enfonce le nez et la mâchoire	Cette droite au menton l'a tellement pris par surprise qu'il reste la

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	menton. Un craquement d'os accompagne sa chute au sol. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	mâchoire que vous entendez un craquement au niveau du coup. Il gigote bizarrement pendant quelques secondes avant de s'écrouler. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Mort 3	pain dans l'œil qui le laisse pantelant et hagard, hein ? Il va avoir du mal à répondre… La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Mort instant.	dans le crâne. Il crache du sang sans utiliser sa bouche. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	tête tournée et toute penchée sur le côté. Quelque part, vous vous faites peur. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques d’Arts Martiaux · Balayages (Mb)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Belle acrobatie, mais ça ne fait pas de dommages. PdV 1	On a cru pendant un moment que vous cherchiez à vous balayer tout seul. Heureusement, vous avez aussi raté ça. PdV 2	Attaque intelligente qui permet de découvrir l'étiquette du tailleur du vêtement de la cible. PdV 5	Vous n'êtes pas censé être bon dans votre art ? PdV 10	Votre attaque avait l'air menaçante, mais elle n'a pas eu d'effet. PdV 15
06-10	C'est comme ça qu'on déchire son pantalon en ratant une opportunité. PdV 2	Pas beaucoup plus qu'un accrochage faiblard. PdV 3	Vous arrivez à porter un petit coup après avoir raté votre balayage. PdV 6	On a l'impression que vous êtes à l'entrainement, alors que votre adversaire a l'air sérieux, lui. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Votre genou frappe sa cuisse, il est déséquilibré. Vous avez l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16
11-15	Vous prenez une position avantageuse. Initiative le round prochain. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Votre tentative de projection est évitée, mais vous gagnez l'initiative le round prochain. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Votre rapidité perturbe votre adversaire. Il arrive à répondre, mais trop lentement. Vous avez l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	L'adversaire fait un pas de côté pour éviter votre assaut, et assure une défense déterminée. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Par 1	Baser votre prise sur un vêtement qui se déchire n'était pas une bonne idée. Vous ratez une bonne ouverture. PdV 17 · Par 1
16-20	Votre passe oblige l'adversaire à se cacher derrière son arme. PdV 3 · Par 1	Votre adversaire est ébloui par votre forme. Il cherche visiblement à éviter vos assauts. PdV 5 · Par 1	Il a réussi à se déséquilibrer tout seul en cherchant à éviter le fauchage. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Par 1	Votre attaque le surprend, il se blesse tout seul. Vous souriez. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	Un fauchage un peu mou, qui vous fournit une ouverture à exploiter. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	L'adversaire est poussé en arrière par votre attaque. Il a besoin de temps pour récupérer. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	Vous assurez votre prise au point de faire suffoquer la cible. Il arrive néanmoins à se dégager. PdV 6	Joli coup qui aurait dû être un balayage. Votre adversaire est apathique pendant un moment avant de récupérer. PdV 9	Votre balayage le fait chuter. Il tombe sur un genou et arrive difficilement à se remettre debout. PdV 14 · Pén –5 · NoP 1	Vous fauchez l'adversaire. Il met du temps à retrouver son équilibre. Vous récupérez et vous préparez pour une opportunité. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –10
36-45	Les balayages sont censés être plus qu'un petit coup menaçant. L'adversaire recule. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Votre fauchage lui meurtrit la jambe. La cible s'en tire en boitillant. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Balayage de la jambe. Il essaie d'éviter en sautillant, mais vous lui attrapez la jambe, qui est meurtrie. Vous avez l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5	Vous lui fauchez le mollet. Il ne tombe pas, mais la douleur est intense. Vous venez d'inventer un nouveau coup. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –10	Votre balayage le met à genou. Il arrive à se remettre debout avec douleur. Si vous arriviez à remettre un coup sur cette ecchymose…. Fracture mineure. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 21 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 3
46-50	Il saute pour éviter votre assaut. Il arrivera sans doute à riposter. PdV 6 · Par 1	Votre balayage le touche sur le côté. Il récupère à distance. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Vous enclenchez une projection, mais il ne chute pas nettement. Vous avez une ouverture pour l'attaque suivante. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque.	Vous le balayez, mais il arrive à retomber miraculeusement sur ses pieds. PdV 17 · Pén –10 · Etd 1 · NoP 1	Vous avez presque réussi à le désarmer. Il doit se pencher pour ne pas perdre son arme. Vous avez l'avantage. La cible est étourdie et incapable de parer le rnd prochain.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
			PdV 12 · Pén –5 · NoP 1		PdV 22 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 5
51-55	L'adversaire doit reculer pour éviter l'attaque. La cible a une cote fêlée. PdV 6 · Pén –5 · Par 1	Votre projection envoie du vent, mais ne parvient pas à faire chuter votre adversaire. PdV 9 · Pén –5 · NoP 3	Bonne prise, vous l'envoyez balader. Vous n'arrivez à enchainer, mais qui est parfait ? PdV 13 · Pén –10 · Etd 1	Vous avancez et assurez une prise forte. Des côtes craquent sur l'impact, mais vous n'arrivez pas à le faire chuter. La cible a deux côtes cassées. PdV 18 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 2	Vous faites trébucher votre adversaire à 1,50 m. Il n'est pas au sol, mais vous sentez que c'est possible. Entorse à la cheville. PdV 23 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 8
56-60	Vous tentez une projection, mais il arrive à rompre votre prise. Il perd son équilibre. PdV 7 · Pén –5 · Par 1	Votre prise attrape la main de l'adversaire et vous lui tordez un doigt. Il parvient à tenir son arme. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1	Vous passez sa garde. Vous faites mouche et vous aurez une ouverture le round suivant. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 1 · Par 1	Le fauchage le fait presque chuter, mais il a dû baisser sa garde pour éviter de tomber. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 2	Votre balayage est efficace. L'adversaire titube. Comment il fait pour ne pas tomber reste un mystère. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 24 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 5
61-65	Vous avez réussi une projection, mais il se relève en un éclair. Vous n'avez pas le temps d'enchainer. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10	Vous prenez le bras qui tient l'arme, et vous le tirez et le tordez violemment. Il se libère mais il est fortement endolori. PdV 11 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 2	Votre tentative de balayage aboutit à une prise au bras. Il est désarmé. Bizarrement, son bras est encore accroché. Tentative de désarmement. PdV 15 · Pén –15 · Etd 2	Vous tentez une projection. Il évite l'attaque principale, mais vous arrivez à voler son arme quand il tente de parer avec. Tentative de désarmement. PdV 20 · Pén –20 · Par 1	Une excellente projection envoie valser l'adversaire qui retombe sur son bras. Il est désarmé. Ça va devenir amusant. La cible laisse tomber son arme. PdV 25 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 8 · NoP 1
66	Le fauchage envoie la cible au sol, où elle se disloque l'épaule. Le bras de la cible est inutilisable. PdV 9 · Pén –10 · Etd 2	Superbe projection ! La cible est clouée au sol, la face à terre, et vous avez une clé au bras. La cible est désarmée et immobilisée. La cible est désarmée et immobilisée. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 2 · NoP 3	Vous balayez les deux jambes, il tombe sur les genoux. Et se les brise. Il tombe face en avant, sans défense. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 16 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	Vous utilisez tout votre corps pour soulever votre adversaire et le projeter au sol. Il atterrit sur le crâne. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –40 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 1	Cette projection d'épaule parfaite l'envoie voler en l'air. Il atterrit où vous le souhaitez à 3 m de là, sur le crâne. La cible meurt instantanément. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –30 · Mort instant.
67-70	C'était bien parti, mais le résultat est décevant. L'adversaire est déséquilibré. PdV 10 · Etd 1 · NoP 1	Bonne projection. L'adversaire a toujours une seconde de retard sur vos attaques. Vous avez l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 2	Coup oblique au visage. Vous le touchez aux côtes au retour. Il est repoussé d'un mètre en arrière. PdV 17 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 2	Avec vous, tout est simple ! Vous le projetez sur l'épaule, il se brise la clavicule. Le bras est inutilisable. Fracture de la clavicule. PdV 22 · Pén –25 · Etd 4 · Sgt 5	Il atterrit mal. Pas de chance, le bras qui tient l'arme fait un drôle d'angle et un bruit désolant. Fracture de l'épaule qui tient le bouclier. Bras inutilisable. PdV 27 · Pén –40 · Etd 6 · Sgt 15
71-75	La chute lui endolorit la cuisse. Il arrive à se remettre debout rapidement.	La cible chute après le fauchage et se déchire quelques ligaments. Elle se relève difficilement. PdV 14 · Pén –10 · Etd 2 · Sgt 3	Vous le fauchez, attrapez sa jambe pour l'empêcher de se libérer. Il se déchire un muscle en tentant de se libérer.	Vous fauchez une de ses jambes tellement puissamment qu'elle est fracturée. Il roule pour éviter que vous ne portiez un coup sur sa jambe blessée.	Vous le projetez parfaitement. Il retombe sur la hanche, qui se brise. Vous poursuivez par un coup sur la fracture pour un avantage net.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	PdV 10 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 1		PdV 18 · Pén –25 · Etd 2 · Sgt 6 · NoP 2	Fracture de la jambe. PdV 23 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 8	Fracture de la hanche. PdV 28 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 12
76-80	La cible tombe sur l'épaule. Sans doute un os brisé. Si la cible a un bouclier, il est cassé. Sinon, son bras est cassé et inutilisable. PdV 11 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 2	La cible amortit sa lourde chute avec la main qui tient l'arme. Il se foule deux doigts. La main de la cible est inutilisable. PdV 15 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 4 · Par 1	Vous le fauchez et essayez de le projeter au sol. Il vous repousse, mais atterrit sur le bras qui tient l'arme. Son épaule est disloquée. La cible a l'épaule disloquée. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4 · NoP 1	Vous le projetez tellement fort qu'il atterrit sur le dos en se cassant l'omoplate. Omoplate fracturé. PdV 24 · Pén –30 · Etd 6	Ce balayage flamboyant le fait tomber à la renverse. Il titube sur quelques mètres, et tombe sur le coude, qui se brise. Fracture du coude. Bras inutilisable. PdV 29 · Pén –35 · Etd 10 · Sgt 10
81-85	Le fauchage fait chuter la cible, vous êtes en bonne position pour le coup suivant. PdV 12 · Pén –20 · Etd 2 · NoP 2	En tentant d'éviter le fauchage, il se retrouve dos à vous. Vous pouvez bénéficier de ce bonus de position le round prochain. La cible a quelques cotes brisées. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 16 · Pén –15 · Etd 2 · Sgt 4	Votre balayage le secoue. Vous avez une ouverture pour prendre une excellente position, sans qu'il ne s'en rende compte. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 3	Votre prise pour le projeter atterrit sur la main qui tient l'arme. Vous lui tordez les tendons et les muscles du poignet. Il laisse tomber son arme, son bras est inutilisable. La cible laisse tomber son arme. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7 · Sgt 10	Cette prise étrange ressemble à un plaquage. Vous le portez sur quelques mètres avant de le projeter au sol sur la face. Il arrive à hurler alors que les os de sa mâchoire lui écrasent le La cible meurt après 12 rounds d'hémorragie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 12
86-90	L'adversaire tombe lourdement sur le dos. Il fait un roulé-boulé et se relève. Quelques muscles froissés. Dommage aux muscles et aux cartilages. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 3	Il atterrit sur le dos. Il commence à se demander s'il n'est pas en danger. L'impact lui a déchiré quelques tendons et on a entendu quelques craquements osseux. PdV 17 · Pén –25 · Etd 4	Balayage aux jambes, il chute lourdement. Il va s'en rappeler longtemps, avec sa vertèbre fêlée. La cible est au sol. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 8	Vous le projetez au sol. Vous l'immobilisez avec une clé au cou. Il va avoir du mal à trouver une idée pour en sortir. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	Vous le projetez sur l'ennemi le plus proche. Il s'empale sur son arme. L'autre est projeté au sol et confus. La cible meurt après 9 rounds d'asphyxie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 9
91-95	Il se brise le nez en tombant sur la face. Il est au sol, confus. Nez cassé. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	Dans la chute, il se brise quelques côtes et il est désarmé. Il essaie de se redresser, mais se retrouve dans la mauvaise direction. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Il est fauché, il tombe, vous arrivez à trouver une clé qui vous assure de pouvoir lui briser la nuque le round prochain. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	Votre projection le balance contre une surface dure. Il est KO. Vous pouvez porter le coup fatal quand vous le souhaitez. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Ouverture. Prise. Balayage. Projection au sol tête la première. Comme dans les livres. On mentionne toutefois rarement le petit craquement des vertèbres. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 6
96-99	Cette projection l'envoie au sol sur le crâne. S'il ne porte pas de casque, il est étourdi. Si la cible n'a pas de casque, elle est à terre et étourdie pour 6 rounds.	En une seule attaque, vous le désarmez, le faites tomber, et lui portez un coup. Attention, vous n'êtes pas encore un dragon ! La cible meurt après 5 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque.	Ah, c'est donc ça une projection sur laquelle la victime finit la tête la première contre un truc très dur ? La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	Votre assaut lui casse quelques côtes. Vous le projetez au sol, et il semble s'empaler sur ses côtes cassées. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	Vous l'attrapez fermement, balayez ses jambes tellement fort que vous avez dû lui briser un os. Difficile à savoir, il est tombé sur le crâne et s'est brisé le cou. La cible meurt après 2 rounds d'agonie.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	PdV 14 · Pén –20 · Etd 6 · Sgt 3	PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 5			PdV 34 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 2
100	Balayage tape-à-l'œil. La cible est au sol, et vous avez une clé contrôlée. Vous pouvez le finir ou continuer à le maintenir. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	Cette projection fabuleuse l'envoie voler. Son cou se brise à l'impact, et il meurt après avoir roulé sur plusieurs mètres. Les autres adversaires vous regardent et marquent un temps d'arrêt. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	Vous le projetez au sol en maintenant vos jambes sous son dos, lui brisant la colonne vertébrale. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	L'adversaire avance vers vous menaçant. Un plaquage destructeur au niveau du bassin lui brise le dos sur la chute. Il est paralysé. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	Cette double projection est inédite. Il finit écrasé contre le sol, dans une pose dérangeante. La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques d’Arts Martiaux · Coups (Mc)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Ce coup n'a pas toute sa puissance. PdV 1	C'est joli. Vous avez aussi celui qui fait mal ? PdV 2	Votre coup détourné fait un bruit bizarre. PdV 5	Vous impressionnez avec votre forme physique. Pourquoi ne pas essayer avec votre prouesse au combat ? PdV 10	Comment peut-on rater un coup aussi simple ? PdV 15
06-10	Cette attaque ralentit jusqu'à une simple tape. PdV 2	Votre Maître est désespéré. PdV 3	Pas si puissant que ça. PdV 6	L'adversaire fait un pas de côté pour éviter l'attaque. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Votre coup est dévié sur le côté mais lui inspire le respect. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16
11-15	Vous manœuvrez pour prendre une meilleure position. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Coup de pied circulaire à l'épaule. Il fait un pas en arrière et vous laisse l'initiative. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Percutant ! L'adversaire recule. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Coup au foie. Il titube. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Par 1	Vous tentez de le déséquilibrer avec un coup avant de porter une attaque fatale. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Par 1
16-20	Vous prenez l'ouverture pour un coup de main sur son côté. PdV 3 · Par 1	Joli coup, comme à l'entrainement. PdV 5 · Par 1	Coup puissant. Votre adversaire va devoir se déchainer pour éviter votre prochaine attaque. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Par 1	L'adversaire parvient à parer votre attaque. Il recule pour récupérer de votre assaut. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	Double coup de poing vif dans les côtes. Crac ! Des côtes sont fracturées. Fracture des côtes. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	Coup léger mais bien placé. Vous avez une ouverture pour votre prochaine attaque. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	Coup puissant mais peu précis, force néanmoins l'adversaire à se défendre énergiquement. PdV 6	Vous l'attrapez, lui assénez un coup de genou dans les côtes. Votre coup est tellement fort que vous en lâchez votre prise. PdV 9	Le coup au torse était classique, le coup de boule au visage un peu moins. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –5 · NoP 1	Coup de côté dans les reins. Grosse contusion musculaire. Il n'a rien vu venir et il a très mal. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –10
36-45	Attaque moyenne au torse. Il devine votre enchainement et se prépare à le bloquer. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Coup de genou au torse. Il fait un drôle de bruit à l'impact. Il bloque en partie et essaie de récupérer. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Cette feinte subtile vous permet de trouver une ouverture dans la garde de l'adversaire. Votre attaque est claire et rapide. Grosse contusion au torse. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5	Coup de coude dans les côtes. L'adversaire tombe vers l'avant sur un genou à vos pieds. Il baisse sa garde. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –10	Ce coup est solide. L'adversaire se tourne pour l'amortir, ce qui vous donnera une ouverture le round prochain. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 21 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 3
46-50	L'adversaire est perplexe. Il se recule pour parer votre prochaine attaque. PdV 6 · Par 1	Coup de poing oblique au visage. Des effets raisonnables pour un effort mesuré. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Pas chassé latéral, vous le frappez sur le côté. Il trébuche vers l'avant et baisse sa garde. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –5 · NoP 1	Bon coup au thorax. L'impact perturbe votre adversaire. Il a des côtes cassées. Il vous hait. Fracture des côtes. PdV 17 · Pén –10 · Etd 1 · NoP 1	Classique : feinte, il pare lentement, ouvre sa garde, et vous pouvez trouver l'ouverture pour le marteler au thorax. PdV 22 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 5
51-55	Votre coup lui fait plier la hanche dans une direction inhabituelle. Il est	Coup de poing rapproché au foie, qui envoie l'adversaire bouler	Blocage haut, blocage en croix, enchainé avec un coup de pied direct	Coup d'école sur le haut de la cuisse. L'ecchymose sera profonde. L'adversaire	Coup détonnant à la hanche. L'adversaire perd l'équilibre et doit lutter pour rester

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	déséquilibré. La cible a une cote fêlée. PdV 6 · Pén –5 · Par 1	sur la gauche. Il doit batailler pour se remettre face à vous. PdV 9 · Pén –5 · NoP 3	qui passe la défense de votre adversaire. PdV 13 · Pén –10 · Etd 1	ne tombe pas. PdV 18 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 2	debout. PdV 23 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 8
56-60	Coup de poing au torse. Une bonne patate. Votre adversaire est secoué. PdV 7 · Pén –5 · Par 1	Boom ! Coup de pied direct à l'estomac. Il en régurgite son repas. C'est sale. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1	Coup de pied balayant envoie l'adversaire valser à 3 mètres. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 1 · Par 1	Coup de pied en crochet dans son dos. L'adversaire envisage de fuir avant de se raviser. PdV 19 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 2	Votre coup de pied aérien à l'épaule déséquilibre l'adversaire. Il titube et reste sans défense. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 24 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 5
61-65	Ce coup sur le pied de l'adversaire n'est pas arrivé où il était prévu, mais il touche. Contusions au pied. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10	Coup de pied percutant sur le genou. Il trébuche mais ne tombe pas. Vous pouvez avancer pour prendre un avantage. PdV 11 · Pén –10 · Etd 1 · Sgt 2	Coup brutal sur le haut de la jambe. L'ecchymose sera profonde. La douleur est telle que votre adversaire a du mal à tenir debout. PdV 15 · Pén –15 · Etd 2	Votre coup lui touche un nerf sur le haut de la jambe. Il n'a pas mal, mais sa jambe est engourdie. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Pén –20 · Par 1	Vous arrivez à attraper le bras de l'arme, à le frapper pour désarmer, et ça a marché. Classique. La cible laisse tomber son arme. PdV 25 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 8 · NoP 1
66	Cette attaque du pied au talon d'Achille fait tomber votre adversaire. Il reprend son équilibre mais la douleur est forte. Le pied de la cible est inutilisable. PdV 9 · Pén –10 · Etd 2	Votre coup de poing direct au visage le frappe au front. Le choc lui détruit la mâchoire et lui explose le nez. Il va avoir du mal à macher. Fractures à la machoire et au nez. PdV 12 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 2 · NoP 3	Attaque de la main en sabre brise le bras qui tient l'arme, qui est inutilisable. Vous enchainez avec un coup direct au plexus qui sonne votre adversaire. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 16 · Pén –20 · Etd 5 · NoP 3	Vous réussissez à vous saisir du bras de l'arme, vous le frappez, le disloquez, et le cassez. Vous utilisez cet avantage pour lui porter un direct au visage. Il tombe. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –40 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 1	Un coup rare, les deux paumes à plat sur les oreilles. Ça claque, l'adversaire est sourd et perd l'équilibre. La cible meurt instantanément. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –30 · Mort instant.
67-70	Cette attaque en sabre de la main touche le côté de la cible. L'effet est excellent. PdV 10 · Etd 1 · NoP 1	Attaque du coude dans le torse enchainée d'une attaque en marteau dans les côtes. Il est confus. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 2	Attaque avec le revers du poing sur l'avant-bras de l'arme. Bras cassé. PdV 17 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 2	Rafale de coups de poings à deux phalanges dans le buffet, il ne peut plus respirer. PdV 22 · Pén –25 · Etd 4 · Sgt 5	Cet enchainement coup de coude au plexus suivi d'un retour de poing au visage le stupéfie. PdV 27 · Pén –40 · Etd 6 · Sgt 15
71-75	Attaque de la main en sabre suivie d'un coup en marteau sur l'avant-bras. Tentative de désarmement. PdV 10 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 1	Attaque en marteau sur le bras de l'arme. Les contusions sont profondes. L'adversaire arrive à s'accrocher à son arme. PdV 14 · Pén –10 · Etd 2 · Sgt 3	Coup de pied en crochet sur l'arrière de la jambe. L'adversaire lutte pour ne pas tomber. Sa défense est ébranlée. PdV 18 · Pén –25 · Etd 2 · Sgt 6 · NoP 2	Double coup de poings dans l'omoplate. L'os est cassé. L'adversaire baisse sa garde. Il a du mal à simplement tenir son arme. Fracture de la clavicule. PdV 23 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 8	Coup de pied en crochet dans le dos. Vous lui détruisez la hanche. Il hurle de douleur. Fracture de la hanche. PdV 28 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 12
76-80	Coup de pied balayant au visage. L'adversaire évite une partie du coup. Si la cible a un	Coup du pied balayant à l'arrière du genou. Les tendons sont endommagés et	Vous transformez un blocage en un coup sur le bras qui tient l'arme. L'adversaire est désarmé. Votre	Double coup de pied direct sur la rotule, une fois par devant, une fois sur l'arrière de l'articulation. Des	Ce coup de pied direct dans les parties n'était qu'un hors d'œuvre. Vous enchainez avec un coup de genou dans la

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	bouclier, il est cassé. Sinon, son bras est cassé et inutilisable. PdV 11 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 2	déséquilibre l'adversaire. Le genou de la cible est inutilisable. PdV 15 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 4 · Par 1	coup a détruit les cartilages. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4 · NoP 1	tendons et des cartilages sont abimés, cela devrait aller pour la suite du Dégâts importants au niveau des tendons. PdV 24 · Pén –30 · Etd 6	face de l'adversaire plié en deux. Il va avoir du mal à se moucher vec son nez enfoncé dans le crâne. La cible meurt après 8 rounds d'agonie. PdV 29 · Pén –35 · Etd 10 · Sgt 10 · Mort 8
81-85	Coup de pied en crochet sur le bras. Tentative de désarmement. PdV 12 · Pén –20 · Etd 2 · NoP 2	Votre coup de poing à deux phalanges frappe son bras et envoie son arme voler à 1 mètre. La cible a quelques cotes brisées. PdV 16 · Pén –15 · Etd 2 · Sgt 4	Votre coup de pied arrière du talon brise les os du pied de votre adversaire. Il a du mal à tenir debout. Son pied est moche. La cible a des fractures au niveau de la jambe. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 3	Cette avalanche de coups du genou au niveau de la jambe porte ses fruits, sa jambe est cassée au-dessus de la rotule. Il s'affaisse. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7 · Sgt 10	Ce coup circulaire aérien est superbe. Vous le finissez d'un coup violent derrière la tête pendant qu'il tombe au sol. La cible meurt après 3 rounds d'hémorragie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 3
86-90	Votre coup de pied sauté percutant dans le dos de l'adversaire le projette au sol. Il est secoué et tente de se relever. Dommage aux muscles et aux cartilages. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 3	Ce coup de pied circulaire envoie l'adversaire sur le dos. Vous lui écrasez des tendons et froissez quelques muscles. PdV 17 · Pén –25 · Etd 4	Coup très puissant au contact sur le bas de la jambe rompt le tendon d'Achille de l'adversaire. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 8	Votre coup de poing ouvert sur la pomme d'Adam lui rompt la trachée artère. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	Coup de pied en croissant à la pomme d'Adam. Suivi du même au visage. Vous l'achevez par un coup de pied écrasant sur le crâne pendant sa chute. La cible meurt après 12 rounds d'asphyxie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 12
91-95	Ce coup de pied arrière touche un nerf de la jambe. Sa jambe tressaille. Il ne tombe pas mais reste plié en deux de douleur. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	Ce superbe coup de pied écrasant lui détruit la rotule. Il met un genou à terre en jurant. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Coup de pied circulaire aérien dans le dos de la cible. Vous le faites tomber, désarmé, et dans la mouise. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	Cette attaque aux yeux avec deux doigts n'est pas la plus sympathique. Il est aveuglé et tombe comme une loque. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Ce premier coup direct à l'abdomen lui explose la rate. Vous en enchainez encore quelques-uns jusqu'à ce qu'il vomisse du sang. Il tombe. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 5
96-99	Blocage avec le coup de poing, que vous enchainez avec un coup de pied de côté qui renverse votre adversaire. Il est touché et perd son orientation. PdV 14 · Pén –20 · Etd 6 · Sgt 3	Votre coup de pied circulaire le renverse et lui fracture la clavicule. Et la mâchoire. Et la nuque. Rideau ! La cible meurt après 5 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 5	Coup de genou direct au plexus solaire. Des trucs craquent à l'intérieur. Il titube en arrière sur 3 mètres. Il chute durement. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	Ce coup circulaire aérien est superbe. Vous le finissez d'un coup violent derrière la tête pendant qu'il tombe au sol. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	Double coup de la paume ouverte sur le nez. Vous enchainez par des poings fermés au visage, des fragments d'os éclatent et rentrent dans le cerveau. Les effets sont rapides. La cible meurt après 2 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 2
100	Coup de pied en croissant au cou. Quelque chose craque dans sa nuque. Il n'a pas le temps de bouger avant que votre	Cette attaque de la main en marteau suivie d'un kick dans le dos le laissera paralysé. La cible meurt après 4 rounds d'agonie.	Votre coup de pied aérien projette l'adversaire au sol, ce coup de talon au visage était un chef d'œuvre. La cible meurt	Quel coup de poing direct au sternum ! Vous lui explosez la cage thoracique et lui brisez le cœur. On a toujours du mal à se remettre d'une peine	Vous arrivez à lui prendre son arme, à le frapper avec, puis à lui briser le cou avec une prise à deux mains parfaite, avant de le projeter à deux mètres

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	coup final ne le fasse tomber au sol. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	d'amour. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	de là. On dira dans la chanson écrite pour vous que vous l'avez tué plusieurs fois. La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Magie · Acide (Ac)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Juste une goutte… PdV 1	Juste une goutte… PdV 2	Juste une goutte… PdV 5	Juste une goutte… PdV 10	Juste une goutte… PdV 15
06-10	Ca pique ? Euh, non… PdV 2	Ça pique ? Euh, non… PdV 3	Ça pique ? Euh, non… PdV 6	Ça pique ? Euh, non… Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Ça pique ? Euh, non… Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16
11-15	Oh, ça faisait peur et puis en final… Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Oh, ça faisait peur et puis en final… Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Oh, ça faisait peur et puis en final… Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Oh, ça faisait peur et puis en final… Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Par 1	Oh, ça faisait peur et puis en final… Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Par 1
16-20	Quelques éclaboussures. PdV 3 · Par 1	Quelques éclaboussures. PdV 5 · Par 1	Quelques éclaboussures. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Par 1	Quelques éclaboussures. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	Quelques éclaboussures. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	Splash ! Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	Splash ! PdV 6	Splash ! PdV 9	Splash ! PdV 14 · Pén –5 · NoP 1	Splash ! Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –10 · Etd 1
36-45	La cible cherche à se protéger de cette attaque faible. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	La cible cherche à se protéger de cette attaque faible. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	La cible cherche à se protéger de cette attaque faible. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5	La cible cherche à se protéger de cette attaque faible. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –10 · Etd 1	La cible cherche à se protéger de cette attaque faible. Fracture mineure. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 21 · Pén –15 · Etd 1
46-50	Légères brûlures. PdV 6 · Par 1	Légères brûlures. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Légères brûlures. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Pén –5 · Etd 1 · NoP 1	Légères brûlures. PdV 17 · Pén –10 · Etd 1 · NoP 1	Légères brûlures. La cible est étourdie et incapable de parer le rnd prochain. PdV 22 · Pén –20 · Etd 2 · NoP 1
51-55	Ca fait pschitt, mais ça pique un peu quand même. PdV 6 · Pén –5 · Par 1	Ca fait pschitt, mais ça pique un peu quand même. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 9 · Pén –5 · Etd 1 · NoP 3	Ca fait pschitt, mais ça pique un peu quand même. PdV 13 · Pén –10 · Etd 1	Ca fait pschitt, mais ça pique un peu quand même. PdV 18 · Pén –15 · Etd 1	Ca fait pschitt, mais ça pique un peu quand même. PdV 23 · Pén –20 · Etd 4
56-60	La cible se jette en arrière pour éviter les jets d'acide. PdV 7 · Pén –5 · Par 1	La cible se jette en arrière pour éviter les jets d'acide. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1	La cible se jette en arrière pour éviter les jets d'acide. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1	La cible se jette en arrière pour éviter les jets d'acide. PdV 19 · Pén –20 · Etd 2	La cible se jette en arrière pour éviter les jets d'acide. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 24 · Pén –20 · Etd 3
61-65	Une belle giclée sur le thorax, il va falloir changer de chemise. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10	Une belle giclée sur le thorax, il va falloir changer de chemise. PdV 11 · Pén –10 · Etd 1	Une belle giclée sur le thorax, il va falloir changer de chemise. Tentative de désarmement. PdV 15 · Pén –15 · Etd 2	Une belle giclée sur le thorax, il va falloir changer de chemise. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Pén –20 · Par 1	Une belle giclée sur le thorax, il va falloir changer de chemise. PdV 25 · Pén –20 · Etd 5 · NoP 1
66	L'explosion acide fait hurler la cible. La cible jette au sol ce qu'elle tient en	L'explosion acide fait hurler la cible. PdV 12 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	L'explosion acide fait hurler la cible. La cible tombe au sol, étourdie.	L'explosion acide fait hurler la cible. La cible tombe au sol, étourdie.	L'explosion acide fait hurler la cible. La cible meurt instantanément.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	mains. PdV 9 · Pén –15 · Etd 2		PdV 16 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	PdV 21 · Pén –40 · Etd 5 · NoP 1	Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –30 · Mort instant.
67-70	En se tournant pour éviter l'acide, la cible vous offre une belle opportunité. PdV 10 · NoP 1	En se tournant pour éviter l'acide, la cible vous offre une belle opportunité. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 2	En se tournant pour éviter l'acide, la cible vous offre une belle opportunité. PdV 17 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 2	En se tournant pour éviter l'acide, la cible vous offre une belle opportunité. PdV 22 · Pén –25 · Etd 4	En se tournant pour éviter l'acide, la cible vous offre une belle opportunité. PdV 27 · Pén –40 · Etd 6
71-75	Ça pète de tous les côtés. PdV 10 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 1	Ça pète de tous les côtés. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 14 · Pén –10 · Etd 2	Ça pète de tous les côtés. PdV 18 · Pén –25 · Etd 2 · NoP 2	Ça pète de tous les côtés. PdV 23 · Pén –25 · Etd 5	Ça pète de tous les côtés. PdV 28 · Pén –30 · Etd 7
76-80	En plein dans le bide. PdV 11 · Pén –15 · Etd 3	En plein dans le bide. PdV 15 · Pén –15 · Etd 1 · Par 1	En plein dans le bide. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4 · NoP 1	En plein dans le bide. PdV 24 · Pén –30 · Etd 6	En plein dans le bide. La cible meurt après 10 rounds d'asphyxie. PdV 29 · Pén –35 · Mort 10
81-85	La cible se retourne et en prend plein le dos. PdV 12 · Pén –20 · NoP 2	La cible se retourne et en prend plein le dos. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 16 · Pén –15 · Etd 2	La cible se retourne et en prend plein le dos. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5 · NoP 3	La cible se retourne et en prend plein le dos. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7	La cible se retourne et en prend plein le dos. La cible meurt après 8 rounds d'asphyxie. PdV 31 · Pén –50 · Mort 8
86-90	L'explosion le fait tomber à la renverse. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 3	L'explosion le fait tomber à la renverse. PdV 17 · Pén –25 · Etd 4	L'explosion le fait tomber à la renverse. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6	L'explosion le fait tomber à la renverse. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Mort 10	L'explosion le fait tomber à la renverse. La cible meurt après 6 rounds d'asphyxie. PdV 32 · Pén –50 · Mort 6
91-95	L'acide explose au niveau de la hanche. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	L'acide explose au niveau de la hanche. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5	L'acide explose au niveau de la hanche. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Mort 6	L'acide explose au niveau de la hanche. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Mort 9	L'acide explose au niveau de la hanche. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Mort 5
96-99	Le nuage d'acide explose au niveau du cou. PdV 14 · Pén –20 · Etd 4	Le nuage d'acide explose au niveau du cou. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –25 · Mort 5	Le nuage d'acide explose au niveau du cou. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Mort 4	Le nuage d'acide explose au niveau du cou. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Mort 3	Le nuage d'acide explose au niveau du cou. La cible meurt après 2 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Mort 2
100	Déflagration au niveau de la tête de la cible. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Mort 6	Déflagration au niveau de la tête de la cible. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Mort 4	Déflagration au niveau de la tête de la cible. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Mort instant.	Déflagration au niveau de la tête de la cible. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	Déflagration au niveau de la tête de la cible. La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Magie · Chaleur (Ch)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Ah, un souffle d'air chaud… PdV 1	La cible prendra une bière fraiche, c'est vous qui régalez ? PdV 2	Ca sent un peu les cheveux grillés. PdV 5	Légère brûlure à la pommette. PdV 10	Ses habits roussissent. Les puissances sont avec lui. Il reste contemplatif. PdV 15
06-10	Woush ! Ce courant d'air chaud ne devrait pas trop impressionner votre adversaire. PdV 2	Votre adversaire contemple pensivement son entre-jambe qui a pris un coup de chaud. PdV 3	La cible évite les flammes et ne reçoit qu'une égratignure. PdV 6	La cible évite la détonation mais pas la fumée. Elle s'étouffe à moitié. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 11	Ouch, bien visé mais en final les dommages sont faibles. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16
11-15	Un bon petit souffle chaud. Mieux que rien, on continue. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Une douleur à la hanche lui fait perdre l'équilibre. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	L'adversaire recule, échappant au blast principal. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Grosse cloque au talon, ça ne va pas être facile de mettre des bottes dans les jours qui viennent. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Par 1	Il pensait s'en tirer, mais il s'est fait attraper la jambe. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Par 1
16-20	Bon coup, un bon petit échauffement. PdV 3 · Par 1	Ce n'est pas malin d'utiliser son bras pour éviter des flammes, ça brule ! PdV 5 · Par 1	Les flammes enveloppent le bas du corps de la cible, mais se dissipent rapidement. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Par 1	La main de la cible est entourée de flammes, créant une sorte de bracelet de cloques. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	Une chaleur intense au bras oblige la cible à jeter ce qu'elle tient dans les mains. La cible laisse tomber son arme. PdV 18 · Pén –5 · NoP 1
21-35	Votre attaque au torse le fait chanceler. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	La cible inspire de l'air brulant, s'étouffe à moitié et vomit. PdV 6	La cible est brûlée à la main. PdV 9	Des cloques sur le cou le gêneront pour parler pendant quelques jours. PdV 14 · Pén –5 · NoP 1	La brûlure au visage pousse la cible à pleurer et à arrêter de combattre pour se protéger. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –10
36-45	Une bonne flambée au cuissot. Votre adversaire note votre présence. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Bel impact au genou, il recule sous le choc. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7	Incendie au niveau du torse, l'armure fond un peu et il y a de la peau cramée. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11 · Pén –5	La cible se protège en levant le bras, et se fait brûler sur tout le dessous. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –10	La déflagration sur le haut du torse lui cause une douleur intense, mais pas de dommages sérieux. PdV 21 · Pén –15 · Sgt 3
46-50	La cible est légèrement brulée. Pas impressionnant, mais ça chauffe quand même. PdV 6 · Par 1	Pris dans les flammes, il titube. C'est quoi cette odeur ? PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Une bonne cuisson au niveau de l'estomac. Pas sûr que la cible apprécie votre cuisine. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 12 · Pén –5	Une chaleur torride rend tout déplacement difficile. PdV 17 · Pén –10 · NoP 1	Habits en feu ! La cible doit passer un round à éteindre les flammes ou prendre complètement feu. La cible est au sol et incapable de parer le rnd prochain. PdV 22 · Pén –20 · Sgt 5 · NoP 1
51-55	Ca fume ! Ouch… Il aura des belles cloques demain, s'il survit. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 6 · Pén –5	La douleur doit être insoutenable. Il va mettre du temps à retrouver sa respiration. PdV 9 · Pén –5 · NoP 1	De la peau cramée tombe au sol. En plus, ça saigne. PdV 13 · Pén –10 · Sgt 1	La cible se tourne pour éviter la détonation, mais se retrouve avec une jambe bien brûlée. La cible a deux côtes cassées.	La cible se jette au sol frénétiquement pour éviter sa destruction. PdV 23 · Pén –20 · Sgt 8

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
				PdV 18 · Pén –15 · Sgt 2	
56-60	Début d'incendie chez votre cible. Il est surpris d'être encore là le round suivant. PdV 7 · Pén –5 · Par 1	Il est pris dans l'explosion, sa peau cloque, il panique un peu. PdV 10 · Pén –10 · Par 1	Deux doigts brûlés sur une de ses mains. De la peau calcinée tombe. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 1 · Par 1	Grosse brûlure à l'avant-bras, la cible a de la chance qu'aucune artère ne soit touchée. PdV 19 · Pén –20 · Etd 1 · Sgt 2	La majeure partie de son avant-bras est brûlée, ne laissant qu'une immense douleur en souvenir. La cible laisse tomber son arme. PdV 24 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 5
61-65	Il va falloir que votre adversaire fasse preuve de plus d'ardeur pour s'en sortir. Enfin, façon de parler. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –10	Ah, c'est marrant, ses bottes prennent feu, on voit ses doigts de pied tout cramés… PdV 11 · Pén –10 · Sgt 1	La cible se jette de côté pour éviter l'explosion mais ça ne lui réussit pas. Ca lui rappellera de ne plus recommencer. PdV 15 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 2	L'épaule de la cible grésille comme un bon bacon dans une poêle. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 20 · Pén –20 · Par 1	Les flammes lui prennent les membres supérieurs, en essayant de les éteindre il n'arrive qu'à projeter des morceaux de peau noircie. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 25 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 8 · NoP 1
66	Le choc pousse la cible à lâcher son arme. S'il porte une armure, elle devra être réparée. Le bras de la cible est inutilisable. PdV 9 · Pén –20 · Sgt 1	Il a bien essayé d'éviter les flammes, mais il n'a pu éviter de se faire calciner l'avant-bras. De la peau tombe, c'est moche. Le bras de la cible est brûlé. La cible laisse tomber son arme. PdV 12 · Pén –20 · Etd 3 · Sgt 2 · NoP 3	Gros impact à l'abdomen, les muscles calcinés révèlent des trucs intestinaux. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 16 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 3	Les flammes entourent la cible et le consument des pieds à la tête. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 21 · Pén –40 · Etd 5 · Sgt 5 · NoP 1	La conflagration est intense dans son dos, la cible s'écroule. La cible meurt instantanément. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –30 · Mort instant.
67-70	Il trébuche en évitant les flammes, tombe et s'en sort avec une grosse brulure à la jambe. PdV 10	Il n'a pas du prêter une oreille attentive à vos insultes, et maintenant elle est toute noire, enfin, ce qu'il en reste. Oreille endommagée jusqu'au prochain soin ou repos important. PdV 13 · Pén –15 · Etd 1 · Par 1	Cheville grillée, ça sent l'os cramé. PdV 17 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 1	Brûlure au pied qui carbonise la chair du genou, exposant l'os. Grave brûlure. PdV 22 · Pén –25 · Etd 4 · Sgt 5	La brûlure à la cuisse est assez profonde pour révéler l'os. PdV 27 · Pén –40 · Etd 6 · Sgt 15
71-75	Vous touchez au visage. La cible est aveuglée par la fumée, le problème c'est qu'elle vient de ses cheveux. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 10 · Pén –15 · NoP 1	Son torse est grillé, couvert de cloques et de lambeaux de chair. PdV 14 · Pén –10 · Etd 2 · Sgt 2	Il se met de côté, mais il arrive juste à se faire brûler assez de peau pour laisser apparaitre des os. PdV 18 · Pén –25 · Etd 2 · Sgt 6	La brûlure va de la hanche au-dessous du bras. Si la cible porte une armure de métal, celle-ci lui cause 5 PdV / round jusqu'à ce qu'elle soit retirée. PdV 23 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 8	Les flammes dessinent sur son torse une forme ressemblant à un crane. PdV 28 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 12
76-80	Ses habits flambent. Ses oreilles claquent sous la détonation.	Son bras est calciné, ses vêtements	Rôtisserie au coude, ça fume, la cible lâche son arme.	Presque tous les cheveux de la cible brûlent, laissant son	La combustion au niveau de la tête est assez importante

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	La cible est assourdie pour un round. PdV 11 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 2	prennent feu, il laisse tomber son arme. Si la cible porte une armure, elle est endommagée. PdV 15 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 3 · NoP 1	La cible laisse tomber son arme. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4 · NoP 1	visage brûlé plein de cloques. Dégâts importants au niveau du visage. PdV 24 · Pén –30 · Etd 6	pour que l'on puisse commencer à voir le crane. PdV 29 · Pén –35 · Etd 10 · Sgt 10 · Mort 8
81-85	Une bonne côtelette cramée, ça vous dit ? Il fume, ça sent le muscle et le tendon cramé. PdV 12 · Pén –20 · Etd 1 · NoP 1	Son crane a pris l'impact. Il essaie d'éteindre les flammes en paniquant. PdV 16 · Pén –15 · Etd 3 · Sgt 4	Franchement, toute cette peau qui se détache de la jambe, c'est moche. Gros dégâts sur la jambe. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Le sang bout dans tout son avant-bras. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7 · Sgt 10	Son bras est totalement incinéré, laissant la cible hurlante au sol en train d'agoniser. La cible meurt après 12 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 12
86-90	Sa jambe prend feu. Il souffrira de brulures importantes pendant de nombreuses semaines. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2	Un os apparait sous la chair calcinée et les tissus grillés, ça sent le roussi… PdV 17 · Pén –25 · Etd 4	La cible commence à s'enflammer, rejouant la scène de la torche humaine avec brio. La cible met un genou à terre. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 8	Sa jambe prend littéralement feu. Les flammes ne peuvent pas être étouffées rapidement et la cible meurt après une longue agonie. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	Son tronc est calciné. La cible tombe inconsciente au sol. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 9
91-95	La cible s'embrase, c'est assez joli à voir. Ou pas. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3 · NoP 1	La peau de la jambe craque, se couvre de cloques, commence à tomber. Beurk. Grosse brûlure à la jambe. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5	Se retourner lorsqu'arrive la tornade de flammes n'était pas une bonne idée, il a dépassé l'état du coup de soleil en exposant sa colonne vertébrale. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	Ses intestins explosent, arrosant tous ceux qui se trouvent à moins d'un mètre. C'est dégueulasse. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Sa jambe brûlée tombe au sol, et ses prières pour achever ses souffrances seront exaucées dans quelques secondes. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 6
96-99	Le souffle de l'explosion fait tomber la cible au sol dans un crépitement joyeux. PdV 14 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 3	Ses côtes sont visibles alors que les flammes s'étendent sur tout son corps. L'odeur de la chair grillée est désagréable. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 5	A force de trop réfléchir, son crane a explosé, mais c'est peut être aussi dû à votre attaque. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	Ah, le torse sans peau, c'est pas beau. Il trouve le moyen de pousser un dernier râle. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	Les flammes embrasent son torse, le cœur et les poumons sont détruits. La cible meurt après 2 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 2

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
100	Une nuée ardente entoure la cible au niveau du crâne. Si elle porte un casque, elle brule (saignements). Si elle ne porte pas de casque, elle se consumme. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	Un des yeux de la cible sort de son orbite, alors que sa langue carbonisée pendouille hors de sa bouche. Au moins, il ne criera pas trop. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	L'impact brulant fait exploser la cage thoracique, révélant des organes internes encore palpitants, c'est normal que ce soit tout noir ? La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	C'est marrant, son cou explose littéralement, et sa tête (enfin, ce qui en reste) tombe au sol. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	C'est cuit ! Ça coule par les orbites et les oreilles… La cible meurt instantanément. Ajoutez +25 à votre prochaine attaque. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Magie · Électricité (El)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Ses cheveux se dressent sur sa tête au moment d'absorber la décharge. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 1	Quelques étincelles et une odeur d'ozone entourent la cible. PdV 2 · Par 1	Le cœur de la cible s'arrête une seconde au moment où le courant passe dans son corps. PdV 5	L'étincelle touche la cible aux côtes. PdV 10	La peau de sa joue est brûlée par l'arc de courant. PdV 15
06-10	Un choc moyen à l'aine n'a pas trop l'air de satisfaire la cible. PdV 2	Ses muscles abdominaux se contractent, sans plus. PdV 3	La cible tressaille pendant que l'énergie passe de son tronc jusqu'à ses jambes. PdV 6 · Par 1	Cet arc à l'aine semble douloureux. PdV 11	L'explosion l'attrape à mi-poitrine, jetant la cible au sol. PdV 16 · Par 1
11-15	Du courant circule sur la jambe de la cible. PdV 3	La puissance fait un arc depuis son genou. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4 · Par 1	L'arc électrique se forme entre les jambes de la cible avant de s'écouler vers le sol. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 7	Ses jambes tressaillent alors que les éclairs les parcourent. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12	Ses cheveux se dressent sur sa tête alors que l'électricité pénètre par son ventre. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 17
16-20	Un zap à l'épaule lui donne des contractions musculaires et lui fait lâcher ce qu'elle tient. La cible laisse tomber son arme. PdV 3	La force lui cause de légères brûlures au biceps quand elle remonte vers son bras. PdV 5	Le choc frappe le bras de la cible. Elle tressaute vers l'arrière. PdV 8	L'électricité qui lui parcoure les membres de haut en bas pousse la cible à se jeter en arrière, sans causer beaucoup de dommages. PdV 13	Les étincelles parcourent son bras droit, endommageant ses artères. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 18 · Pén –5
21-35	Un arc électrique saute vers le menton de la cible, laissant une petite brûlure alors qu'elle parcourt son corps. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4	Un arc de courant lui parcourt la mâchoire, causant quelques dommages nerveux sur un des côtés de son visage. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 6	L'éclair le touche à la tête, enflammant ses cheveux un instant et lui brûlant le scalp, pendant qu'il réprime des spasmes. PdV 9 · Par 1	La charge soudaine au niveau du crane provoque une vive réaction, mais pas d'effet majeur. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –5 · Par 1	Le zap l'atteint au menton, les secousses lui font tendre le cou, ses muscles crépitent. PdV 19 · Pén –10 · Par 2
36-45	La peau du torse brûle un peu quand un arc électrique rebondit vers le sol. PdV 5	Un éclair d'électricité lui rappelle qu'il vit dans un monde merveilleux d'enchantements magiques. PdV 7	Détonation au torse qui lui fait accélérer ses battements de cœur alors que l'énergie s'écoule jusqu'à ses pieds. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –5	Le craquement entendu n'était pas dû à la décharge : en se recroquevillant violemment, la cible s'est cassé une côte. La cible a une côte fêlée. PdV 16 · Pén –10	La cible est touchée juste sous l'épaule et elle est projetée vers l'avant comme touchée par une boule de bowling. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 21 · Pén –10 · Etd 1
46-50	La cible tourne sur elle-même après un éclat au niveau des intestins, la puissance lui brûle les muscles à ce niveau. Ajoutez +10 à votre	Un arc le parcourt du bassin jusqu'en bas de la jambe, son corps est agité de spasmes. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	La puissance semble pénétrer au niveau du ventre, et lui nouer les intestins dans une convulsion violente. PdV 12 · Pén –10	La puissance lui parcoure le torse, les muscles semblent se déchirer comme ils se contractent douloureusement. Vous avez l'initiative le round prochain.	L'arc électrique le touche au pelvis, puis descend jusqu'aux pieds, amochant les nerfs de ses jambes. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 22 · Pén –15

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	prochaine attaque. PdV 6			PdV 17 · Pén –5 · Etd 1 · Par 1	
51-55	Un gros zap cause des dommages profonds au niveau de la cuisse. PdV 6 · Pén –5	L'arc électrique descend le long de ses jambes, il perd le contrôle quelques instants. PdV 9 · Pén –10 · Par 1	L'arc électrique se forme entre les jambes de la cible. Ses muscles se tendent dans une intense douleur. La cible se déplace à moitié MdB jusqu'à ce que la blessure soit soignée. PdV 13 · Pén –15 · Par 1	Sa cheville gigote nerveusement sous la décharge, il est pris de violents spasmes et se roule au sol. La cible met un genou à terre. PdV 18 · Pén –10 · Etd 1	Un assaut au niveau de la hanche envoie une douleur profonde dans tous les cartilages de l'articulation. PdV 23 · Pén –10 · NoP 1
56-60	L'électricité entre par le bras, mais fait tressauter le bras comme elle se dirige vers la terre. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 7 · Par 1	La force est en lui, passant par son bras, endommageant les muscles et l'obligeant à lâcher ce qu'il tient. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 10 · Pén –5 · Etd 1	Sa main se crispe tellement fort qu'on entend ses tendons craquer. La main de la cible est inutilisable pendant 10 rounds. PdV 14 · Pén –5 · Etd 2 · NoP 1	Un arc électrique bleu lui parcoure le bras, lui brûlant la peau. La cible laisse tomber son arme. PdV 19 · Pén –15 · Etd 2	Son bras droit gigote comme le courant le parcourt, son système nerveux est touché, son bras pendouille bêtement. La cible laisse tomber son arme. PdV 24 · Pén –20 · Sgt 1 · Par 2
61-65	La puissance brûle son épaule en profondeur, endommageant tout le cartilage. PdV 8 · Pén –5 · Etd 1	Un choc au poignet remonte le long du bras, disloquant son système nerveux. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Par 1	La décharge le fouette au niveau des bras, qui se contractent un instant. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 15 · Etd 2 · Sgt 1 · NoP 1	La cible est projetée au sol par l'arc qui lui traverse le bras jusqu'à l'épaule. C'est plutôt spectaculaire ! Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 20 · Pén –10 · Etd 3 · Sgt 1	Les mains de la cible sont carbonisées par l'énergie électrique. Dommages importants aux mains. PdV 25 · Pén –15 · Sgt 5
66	La cible prend le choc en plein nombril. Des spasmes déchirent ses muscles dans tout le ventre. La cible tombe au sol, étourdie. PdV 9 · Pén –20 · Etd 2 · NoP 1	Un zap au niveau du pelvis contracte tout son système nerveux, avant de descendre jusqu'au sol. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –20 · Etd 5	La foudre le frappe à la hanche, comme un coup d'éclair. Les brûlures sont intenses. La cible chute en hurlant. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 2	Les effets n'ont pas l'air si importants que ça quand l'arc traverse son estomac, mais il semblerait que les dommages au foie soient importants. PdV 21 · Pén –40 · Etd 7 · Sgt 6 · NoP 1	L'éclair l'atteint à l'aine, puis remonte vers l'estomac. De graves dommages internes aux intestins vont faucher la cible en quelques rounds. La cible meurt après 5 rounds d'hémorragie interne. PdV 26 · Pén –30 · Sgt 10 · Mort 5
67-70	Le genou de la cible tourne sous l'assaut d'un arc sauvage. Il continue presqu'à cloche pied. PdV 10 · Pén –15	La puissance lui grille deux orteils en descendant vers le sol. Dégâts importants à deux orteils. PdV 13 · Etd 2 · Sgt 1	La foudre s'abat sur son épaule et crépite jusqu'à ses pieds. Les tendons de ses chevilles en fument encore… PdV 17 · Pén –10 · Sgt 3	Les soubresauts de sa jambe sont si violents qu'il se tord la cheville, sans doute une grosse entorse. Entorse à la cheville. PdV 22 · Pén –20 · Sgt 4 · Par 2	Ses cuisses sont entourées d'étincelles, puis d'une sorte d'explosion. Il est gravement brûlé, jeté au sol. Brulures importantes aux jambes. PdV 27 · Pén –35 · NoP 1
71-75	Son système nerveux est presque saturé au moment où l'arc le frappe en	Un arc de puissance lui traverse le torse, lui brisant une côte à plusieurs endroits.	L'explosion en plein sternum le fait danser de manière ridicule	La foudre le frappe sous les bras et redescend vers les pieds, endommageant des	Coup direct au niveau du thorax, son cœur cesse de battre pendant un instant. Il

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	plein torse. PdV 10 · Pén –10 · Sgt 1	La cible a 1 côte brisée. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 2	avec de grands spasmes. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Etd 3	muscles qui doivent sans doute servir à quelque chose, puisqu'il laisse tomber ce qu'il tient. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 23 · Pén –25 · Sgt 6 · NoP 1	va avoir du mal à s'en remettre. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 15
76-80	Le choc à la tête le renverse, son crâne est salement amoché. PdV 11 · Etd 2	Il prend une décharge au niveau de l'œil, qui lui cause des dommages dans un flash bleu. PdV 15 · Etd 3 · NoP 1	Son oreille est comme fondue par l'énergie, qui s'étend jusqu'à l'oreille interne. C'est sans doute cela qui lui permet de ne pas avoir le cerveau grillé. Dommages importants à l'oreille. PdV 19 · Pén –15 · Sgt 4	La cible a l'air de souffrir de cette décharge électrique en pleine face, elle fait des grimaces rigolotes. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 24 · Pén –30 · Etd 5 · Sgt 8	Des flammèches lui entourent le crâne, ses cheveux s'embrasent, et sa mâchoire craque. PdV 29 · Pén –50 · Etd 10 · Sgt 5
81-85	L'arc électrique fourche et lui parcourt les deux mains. Les muscles de ses mains font des contractions bizarres. Ca doit faire mal. Dégâts importants au niveau des mains. PdV 12 · Pén –10 · Sgt 2 · Par 1	La charge s'insinue profondément dans son bras, endommageant les tendons. La cible met un genou à tour, lâchant ce qu'elle tient. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 16 · Pén –15 · Sgt 3	L'arc électrique le touche au bras, qui prend une hyper-extension étonnante. L'os de l'avant-bras cède. Fracture de l'avant-bras. PdV 21 · Pén –20 · Sgt 6	Cette bonne charge au niveau du bras semble avoir cuit subitement les muscles en dessous de la peau. Ca ne sent pas bon, dans tous les sens du terme. Dégâts importants au niveau des muscles du bras. PdV 26 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 10	L'arc électrique le touche au bras, avant de lui parcourir le corps. Sur son chemin, il touche le cœur et semble le paralyser. La cible meurt après 10 rounds de paralysie. PdV 31 · Pén –40 · Mort 10
86-90	Le flux de puissance électrique lui font crisper ses muscles tellement forts qu'ils en font craquer les muscles de la hanche. PdV 13 · Etd 2	Un éclair électrique lui traverse le pied, brûlant la chair. Plaie importante au pied. PdV 17 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 2	L'éclair fait exploser son genou, la cible chancelle en titubant. Jambe inutilisable. PdV 22 · Pén –20 · Etd 6 · Sgt 8	L'électricité l'agite de soubresauts, ses jambes le lâchent et il tombe au sol. Il essaie pitoyablement de se relever pendant plusieurs rounds, mais son cœur lâche à ce moment-là. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –35 · Mort 10	Les spasmes générés par l'éclair lui contractent les tendons de la jambe. La douleur résonne dans tout son corps, et submerge son système nerveux. La cible meurt après 8 rounds de terrible douleur. PdV 32 · Pén –45 · Mort 8
91-95	L'électricité lui parcourt l'abdomen, son estomac est parcouru d'un choc intense. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 1	La puissance explose au niveau de son pelvis, faisant tomber la cible à la renverse et endommageant son système nerveux. PdV 18 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 4 · NoP 1	La cible tressaille pendant que l'énergie traverse son torse. La cible meurt après 12 rounds de paralysie. PdV 23 · Pén –25 · Mort 12	La décharge électrique l'atteint à l'aine, et a l'air de se balader dans tout son système nerveux. Son regard est vitreux au moment où il s'écroule au sol. La cible meurt après 8 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –35 · Mort 8	La puissance le fauche en plein ventre. Il y a des organes au niveau de l'abdomen ? Il s'écroule en fumant. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –40 · Mort 6
96-99	La cible ne peut rester debout après un coup direct au torse. Les spasmes lui font exploser	Les côtes qui explosent percent un poumon. La cible essaie de retrouver son souffle, mais	L'arc manque le cœur de peu. La cible, hagarde, jette ce qu'elle tient en main,	La cible s'écroule au sol et se tord de tous les côtés comme un poisson à l'air libre. Son cœur lâche peu après.	L'arc électrique pénètre au niveau du torse, ses poumons et son cœur ne sont plus que des cendres

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	deux côtes. La cible a 2 côtes cassées. PdV 14 · Pén –15 · Etd 1 · Sgt 3 · Par 1	c'était son dernier. La cible meurt après 6 rounds d'asphyxie. PdV 19 · Pén –20 · Sgt 5 · Mort 6	tentant de reprendre son souffle, ce qu'elle n'arrive pas à faire. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –25 · Mort 9	La cible meurt après 5 rounds de terrible douleur. PdV 29 · Pén –40 · Mort 5	fumantes. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –45 · Mort 3
100	Un arc à la base du crâne parcourt son épine dorsale, le laissant paralysé au sol. PdV 15 · Pén –20 · Etd 4 · Sgt 3 · NoP 3	L'impact électrique lui explose le crâne, laissant l'intérieur tout cramé. Il tire la langue, mais elle est toute noire et elle fume. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –20 · Sgt 5 · Mort 3	La cible luit d'une jolie teinte bleutée alors que l'arc électrique passe par son crâne. Cette électrocution stoppe son cœur, elle meurt. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. Ses objets continuent à luire pendant quelques heures. PdV 25 · Pén –25 · Mort 3	Cette attaque à la tête est dévastatrice. S'il avait encore des yeux et une bouche, son expression serait sans doute intéressante. Quelqu'un a un cerveau de rechange ? La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	Son cerveau grille ! Ah, tout ce courant qui passe par le crâne, ça ne fait jamais du bien. C'est quoi qui coule par ce qui reste de ses oreilles ? La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Magie · Froid (Fr)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Ce petit frimas n'impressionne pas votre adversaire. PdV 1	Une petite plaque de froid reflète la lumière sur son torse. C'est chou ! PdV 2	L'adversaire expérimente la morsure du froid. PdV 5	On avait dit pas la figure avec les boules de neige ! PdV 10	Un petit impact bien rond au niveau de la poitrine. Rien de plus. PdV 15
06-10	Mieux que rien ! Continuez ! Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 2	La déflagration frigide se produit au niveau du pelvis. PdV 3	Un petit morceau de sa peau gèle au niveau de la hanche. PdV 6	La cible tressaille sous la froidure. PdV 11	Ce petit frimas au niveau du pelvis lui fait penser que ça aurait pu être grave. PdV 16
11-15	Un léger engourdissement au genou ennuie la cible. PdV 3	Un petit morceau de sa peau gèle au niveau de son genou. PdV 4	Soudainement, son pied gelé lui fait perdre l'équilibre. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 7	Les jambes de la cible sont gelées par cette attaque polaire. PdV 12 · Par 1	Ah, et un doigt de pied, gelé, un ! Un doigt de pied gelé. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 17 · Par 1
16-20	La cible se dérobe de la touche glaciale, c'est presque un échec. PdV 3	La glace crépite alors qu'elle descend le long de son bras en le paralysant. La cible laisse tomber son arme. PdV 5 · NoP 1	La cible saute en arrière au moment où la glace explose sur ses mains. Vous l'avez fait flancher, d'un mètre. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Par 1	La peau de sa main est blanche, comme si elle était gelée. PdV 13	Le haut du bras absorbe la majeure partie du choc, laissant une grosse zone gelée. La cible laisse tomber son arme. PdV 18 · Pén –5 · Par 1
21-35	L'oreille de la cible blanchit lorsque la morsure du froid la ronge comme un loup d'hiver affamé, comme on dit chez nous. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 4	Le froid engourdit tout un côté de son visage. PdV 6	Le froid lui parcourt le crâne, son scalp est gelé. Des plaques de cheveux tombent au sol. D'un autre côté, il n'est pas prêt de pouvoir aller chez le coiffeur. PdV 9	Ca lui fait comme une sorte de barbe, cette glace sur son visage. Il va avoir du mal à mâcher les jours prochains. PdV 14 · Pén –5 · Par 1	Le froid lui explose le visage, faisant apparaitre une peau craquelée. PdV 19 · Pén –15
36-45	Une tâche glacée douloureuse se forme sur ses côtes. PdV 5	La déflagration givrée le frappe au torse, laissant une zone congelée. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 7	Sa peau s'écaille au niveau de l'engelure qui vient d'apparaitre sur son bras. Engelures au bras. PdV 11 · Pén –5	La déflagration de froid fait exploser une côte. Une côte cassée. PdV 16 · Pén –10	Le froid déclenche des spasmes qui l'empêchent de prendre sa respiration. PdV 21 · Pén –20 · NoP 1
46-50	La déflagration touche la cible au niveau du foie, sa peau est gelée. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 6	Cette zone d'engelures au niveau du pelvis semble très douloureuse. Déjà que ça le gène pour marcher… Engelures au pelvis. PdV 8 · Pén –5 · Par 1	Le froid piquant à l'aine lui gèle de grands lambeaux de peau, une pointe de douleur intense lui parcourt l'échine. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –10 · Par 1	La cible grelotte incontrôlablement, et laisse tomber ce qu'elle tient. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. La cible laisse tomber son arme. PdV 17 · Pén –5 · NoP 1	La brise frigide met à rude épreuve toute son épine dorsale, la cible est dévastée. PdV 22 · Pén –15 · Etd 1 · Par 1
51-55	Le givre descend de sa cuisse pour couvrir toute sa jambe. PdV 6 · Pén –5	Le froid étreint sa cheville, ne causant que des engelures mineures, mais envoyant d'insupportables éclats de douleur. Engelures à la	Tout son pied est gelé, et reste collé au sol quelques instants. Engelures au pied. PdV 13 · Pén –10	Ses jambes sont tellement raidies par le froid qu'il trébuche. Il se déchire sans doute quelques muscles de la jambe. Blessures musculaires aux jambes.	Le froid lui engourdit tellement les jambes qu'il flagelle en arrière. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 23 · Pén –20 · Etd 2

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
		cheville. PdV 9 · Pén –10		PdV 18 · Pén –15 · Etd 1	
56-60	La cible a les doigts gelés, elle laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber son arme. PdV 7 · Pén –10 · NoP 1	La morsure du froid atteint les doigts avant de remonter dans le biceps. La cible se recroqueville sous la souffrance. La cible laisse tomber son arme. PdV 10 · Pén –10 · NoP 1	Le froid lui enveloppe le bras, le paralyse et la baisse de pression sanguine perturbe tout son corps. La cible laisse tomber son arme. PdV 14 · Pén –15 · Etd 1 · NoP 1	Les gelures de son bras sont tellement intenses qu'il en pleure. La cible laisse tomber son arme. PdV 19 · Pén –15 · Etd 3 · NoP 1	Le froid claque sur son poignet. Ca craque. La peine est intolérable. La cible laisse tomber son arme. PdV 24 · Pén –30 · Etd 3 · NoP 1
61-65	Vous lui réservez un accueil glacial. Brrr ! PdV 8 · Pén –5	La froidure le long de son bras lui fait convulser ses muscles, la cible pleure et la douleur lui envoie un signal de détresse. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –15 · Etd 1 · Par 1	Le froid lui prend la main. En parlant de grip, il lâche ce qu'il tient. La cible laisse tomber son arme. PdV 15 · Pén –10 · Etd 1 · NoP 1	L'avant-bras de la cible est congelé de l'épaule au coude. Engelures au bras. PdV 20 · Pén –20 · Etd 4 · Par 2	Les engelures vont de sa paume à son coude. Engelures au bras. PdV 25 · Pén –40 · Etd 5 · Par 1
66	Le froid mord profondément, causant des dommages au foie. Il tombe au sol. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 9 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 1	L'explosion de glace lui percute l'aine, y causant de massives engelures. Engelures à l'aine. PdV 12 · Pén –25 · Etd 2 · NoP 1	Le froid se forme au niveau de l'abdomen, et la cible se plie en deux sous la douleur. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 16 · Pén –25 · Etd 4 · Par 1	Le froid explose au niveau de son torse. Il reste hagard quelques instants. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –40 · Etd 5 · NoP 1	Le froid intense qui recouvre toute la cible interrompt son cycle biologique. On ferme ! La cible meurt instantanément. PdV 26 · Pén –50 · Mort instant.
67-70	De larges lambeaux de peau sont gelés, affectant les muscles de la cuisse à certains endroits. Engelures à la cuisse. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1	Le froid lui engourdit le pied. Cette perte de sensation lui coûte son équilibre. La cible met un genou à terre. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3	Sa cuisse est gelée, il tombe à genoux en grimaçant de douleur. PdV 17 · Pén –15 · Etd 2 · NoP 1	Ce genou gelé qui craque à chaque pas est insupportable. PdV 22 · Pén –30 · Etd 4	Son pied se met à gicler du sang alors que sa peau se craquelle. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 27 · Pén –40 · Etd 7
71-75	La froidure lui grille le torse. PdV 10 · Pén –5 · Etd 2	La masse de froid explose sur son torse, lui coupant le souffle. La cible tombe au sol, cherchant à reprendre sa respiration. PdV 14 · Pén –20 · Etd 2	La froidure enserre de ses griffes la poitrine de la cible. Ça sent la grosse engelure. Engelures au torse. PdV 18 · Pén –20 · Etd 3	Son torse est recouvert de glace, l'empêchant de respirer en plus de le geler profondément. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 23 · Pén –30 · Etd 4 · NoP 1	Le froid s'empare de son torse, brûlant sa peau et ses poumons. La cible crache du sang. Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 28 · Pén –40 · Etd 9 · NoP 1
76-80	Le froid polaire engourdit sa jambe, rendant tout mouvement douloureux. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 11 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1	Son crâne est couvert de glace. Son nez est gelé, son cerveau un peu engourdi. PdV 15 · Pén –25 · Etd 4	Bing, dans le crâne, la grosse patate de glace ! Ah, son oreille gelée tombe au sol. Dommages sérieux à une oreille. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4	La gelure lui prend tout le côté droit du visage, son œil est touché et la peau de sa joue craquèle. Aveugle d'un œil jusqu'aux soins. PdV 24 · Pén –35 · Etd 5	Son crâne est glacé, son nez, ses oreilles et son menton sont gelés. Engelures au visage. -50 à toutes les manœuvres de Perception. PdV 29 · Pén –45 · Etd 10
81-85	La cible lève son bras pour protéger son visage de la glace.	Son bras est couvert de glace de la main à l'épaule.	Son bras congelé instantanément en plein mouvement fait	Le froid lui envahit le bras, le choc est tellement violent qu'il	Son bras est gelé et inutilisable. La froidure s'étend à

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	Elle sauve son visage, mais son bras est congelé. PdV 12 · Pén –15 · Etd 2 · Par 1	La cible laisse tomber son arme. PdV 16 · Pén –25 · Etd 4 · NoP 1	un bruit de craquement bizarre, de chair congelée qui claque. La cible laisse tomber son arme. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5 · NoP 1	en perd presque connaissance. La cible laisse tomber son arme. PdV 26 · Pén –40 · Etd 7 · NoP 1	tout son corps, il s'écroule. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Mort 10
86-90	Les engelures couvrent sa jambe. Engelures à la jambe. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3	Son pied est gelé. Comme, complètement gelé. Deux doigts de pied explosent. Deux doigts de pied en moins. PdV 17 · Pén –20 · Etd 5	Sa jambe gelée le gêne un peu. C'est surtout ce bruit d'os qui craque à chaque fois qu'il s'appuie dessus qui est désagréable. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6 · Par 1	Ses jambes sont prises par le froid. Le gel atteint le reste du corps en quelques instants. La cible meurt après 10 rounds de paralysie. PdV 27 · Pén –40 · Mort 10	Magnifique statue glacée — parfaitement préservée, mais bien morte. La cible meurt après 7 rounds de paralysie. PdV 32 · Pén –50 · Mort 7
91-95	Son abdomen congelé lui cause des spasmes, il se plie en deux. PdV 13 · Pén –10 · Etd 4 · NoP 1	Une gelure au pelvis, c'est toujours drôle, tant que ça arrive aux autres. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5	Le froid est tellement intense au niveau de son estomac qu'il se plie en deux sous la douleur. Ah, non, il se couche en fait. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Mort 5	Cette déflagration au niveau du pelvis gèle tous les organes dans la zone. Il est choqué. Il en tombe au sol, mourant. La cible meurt après 8 rounds de paralysie. PdV 28 · Pén –40 · Mort 8	La cible est instantanément congelée et éclate en 1000 morceaux. Oups, vous avez failli être touché par un bout de bras ! La cible meurt instantanément. PdV 33 · Pén –50 · Mort instant.
96-99	Le froid lui glace les poumons, causant des dommages internes. PdV 14 · Pén –20 · Etd 4	C'est difficile de dire où il a été touché spécifiquement, il est couvert de glace. Sa température interne chute dramatiquement. Lui aussi, tiens ! La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 19 · Pén –25 · Mort 3	Fallait mettre un bonnet ! Cette erreur grossière est payée cash. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Mort 3	En plein thorax ! Son cœur s'arrête de battre, congelé. La cible meurt après 6 rounds de paralysie. PdV 29 · Pén –40 · Mort 6	Le cœur et les poumons sont gelés ; la cible meurt du choc et de la suffocation. La cible meurt après 1 round de paralysie. PdV 34 · Pén –50 · Mort 1
100	De la glace se forme dans ses vaisseaux, stoppant l'irrigation du cerveau. La cible meurt instantanément. PdV 15 · Pén –20 · Mort instant.	Cette déflagration à la glotte l'empêche de respirer. Fâché, il en meurt en râlant pathétiquement. La cible meurt instantanément. PdV 20 · Pén –25 · Mort instant.	La cible se convulse, et pousse son dernier souffle au moment où les artères de son cou cèdent. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Mort instant.	Le sang qui coule de tous les orifices de son crâne gèle instantanément. Pas grave, sa tête explose sur le sol quand il s'écroule. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	La tête de l'adversaire est congelée ; le crâne et le cerveau sont friables et sans vie. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds

NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques de Magie · Impact (Im)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Un petit coup au torse. PdV 1	Vous auriez aussi bien pu lui jeter un caillou, non ? PdV 2	Ah, vous avez son attention, mais c'est à peu près tout. PdV 5	Le coup dans la poitrine lui fait perdre le souffle. PdV 10 · Par 1	Ce coup au torse laissera une trace. PdV 15
06-10	Comme une grosse claque dans le bide PdV 2 · Par 1	Le coup a perdu de sa force avant même de toucher la cible. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 3	Une attaque à l'abdomen lui endolorit quelques muscles. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 6	L'impact à l'aine le dérange un peu. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 11	La cible a le souffle coupé par ce coup à l'estomac. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 16 · NoP 1
11-15	Un camouflet piquant à la jambe booste votre confiance. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 3	Le son de l'impact claquant sur sa jambe vous remplit de fierté. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 4 · Par 1	Ca va laisser une marque, mais rien de plus. PdV 7 · Par 1	Cette attaque un peu faiblarde le prend par surprise. PdV 12 · Par 1	Le tibia de la cible prend un sacré coup, mais ne craque pas. PdV 17
16-20	Le bras de la cible est touché. La cible jette ce qu'elle tient. Vous vous sentez supérieur. La cible laisse tomber son arme. PdV 3	Le bras plie vers l'arrière, causant une douleur musculaire certaine. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 5	Coup précis sur la main. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 8	La cible tourne presque sur elle-même quand vous l'attrapez à un bras. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 13	La force du coup lui éclate un os dans le bras. Un os du bras cassé. La cible laisse tomber son arme. PdV 18 · Pén –5
21-35	La tête de la cible claque vers l'arrière, sèchement. PdV 4	L'agression au niveau de la tête lui étire le cou, froissant un muscle. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 6	Estocade au niveau du cou, il s'étouffe puis vomit. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 9 · NoP 1	Ce coup sur le crâne vous permet presque d'entendre les cloches. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –5	Ce coup à la gorge a l'air pénible, s'il pouvait encore parler il vous expliquerait. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 19 · Pén –10 · Etd 1 · Par 1
36-45	La cible prend le choc dans le torse. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 5 · Par 1	L'attaque porte solidement, repoussant lourdement la cible. PdV 7 · Par 1	L'impact ébranle la cible. Ça ne fait pas grand-chose, mais elle devrait s'en souvenir. PdV 11 · Pén –5	Comme un coup de poing en plein bide, ses pieds quittent le sol et il a le souffle coupé. PdV 16 · Etd 1 · Par 1	Le coup l'envoie valser à quelques pas. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –15 · Etd 2
46-50	Attaque au pelvis qui pique l'adversaire. Un beau coup pour pas cher. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 6	La force le percute au niveau de la hanche, on entend le bruit de ce qui doit être une fêlure. Hanche fêlée. PdV 8 · Pén –5	Bam, dans les tripes ! Ses yeux roulent, il est hagard. Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 12 · Pén –5 · Etd 1 · Par 1	Ce coup à l'aine le fait pleurer. Il semblerait qu'il vous prenne comme cible pour le reste du combat. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 17 · Pén –10 · Etd 1	Le choc l'atteint à l'aine et il tombe, plié en deux. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 22 · Pén –10 · Etd 3 · NoP 1
51-55	La force du coup balaie sa jambe vers l'arrière, il trébuche. PdV 6 · Pén –5 · Par 2	Son genou donne l'impression de tourner sous l'impact, mais se remet en place miraculeusement. PdV 9 · Pén –5 · Etd 1	Le coup le soulève littéralement de terre. Il se récupère sans chuter au sol, mais de justesse. PdV 13 · Pén –10 · Etd 2	Un coup douloureux qui lui laboure les cuisses. PdV 18 · Pén –15 · Etd 3	Ce coup à la jambe le fait sourire. Ah non, c'est une grimace. Et il hurle de douleur maintenant. PdV 23 · Pén –30 · Etd 4 · Par 2
56-60	La poignet prend le gros du coup, c'est sans doute	La cible tente de parer le coup avec son bras, mais la poussée le lui	C'est l'épaule de la cible qui encaisse le choc, son torse vrille	L'attaque franche à l'épaule lui fait perdre l'équilibre, il tombe.	La cible prend l'assaut sur la main. Elle saigne

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	une fêlure. PdV 7 · Etd 1 · NoP 1	renvoie dans la figure, c'est rigolo… Ajoutez +5 à votre prochaine attaque. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1	sous l'impact, mais vous n'entendez pas les doux craquements attendus. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 14 · Pén –5 · Etd 2 · Par 1	Dans sa chute, il se retourne un doigt. Doigt retourné. PdV 19 · Pén –10 · Par 2	abondamment, la peau pendouille, des machins sont visibles en-dessous. Dommages importants à la main. La cible laisse tomber son arme. PdV 24 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 5
61-65	La cible lève son bras pour parer le coup. Son bras est touché, et sous l'impact, il est déséquilibré. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 8 · Pén –5 · Etd 2 · Par 2	L'attentat sur son bras déchire un muscle. Dommage à un muscle du bras. PdV 11 · Pén –10 · Etd 2 · NoP 1	Son bras est broyé contre son torse, manquant de le déséquilibrer. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 15 · Pén –15 · NoP 1	Estocade au niveau du cou, il s'étouffe puis vomit. PdV 20 · Pén –20 · Etd 2 · Sgt 1	Son coude se plie bizarrement sous l'impact du coup qui le projette au sol. Ça va être plus dur de faire des moulinets, maintenant. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 25 · Pén –30 · Etd 7 · Sgt 8
66	Lourde agression au foie, la cible a un spasme pathétique sous le choc, elle titube. PdV 9 · Pén –10 · Etd 1	Un des muscles de l'aine est écrasé, il saigne à la cuisse, comme s'il avait reçu un coup de marteau. PdV 12 · Pén –5 · Etd 3 · Par 2	Coup direct à l'aine, il va se rappeler de vous en allant aux toilettes pendant quelques jours. PdV 16 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 3	Ce coup dans le buffet lui retourne les intestins, il n'a pas l'air dans son assiette. Ajoutez +10 à votre prochaine attaque. PdV 21 · Pén –40 · Etd 4 · Sgt 4 · NoP 1	Ce coup aux reins le jette au sol. Cette main tendue serait presque touchante. Le torrent de sang qui s'échappe de sa bouche n'indique rien de bon. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 26 · Pén –50 · Mort 5
67-70	La déflagration le touche à la cuisse, un muscle touché sans doute. PdV 10 · Etd 2	La force de l'attaque manque de lui arracher la jambe, mais non, elle est bien accrochée. PdV 13 · Pén –10 · Etd 2 · Sgt 1	Joli choc au genou. Il serre les dents et poursuit, mais avec moins de confiance. PdV 17 · Pén –15 · Sgt 2	La cheville de la cible se tord sous le choc, sans doute brisée. Cheville cassée. PdV 22 · Pén –25 · Etd 5 · Sgt 2	Strike ! Et une rotule, une ! Rotule cassée. PdV 27 · Pén –35 · Etd 8 · Sgt 10
71-75	La cible expulse tout l'air de ses poumons sous l'impact au torse, qui résonne dans tout son corps. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 10 · Pén –20 · Sgt 1 · NoP 1	Pan, dans les côtes. La cible a du mal à respirer. Deux côtes cassées. PdV 14 · Pén –15 · Etd 4	L'impact lui défonce le torse, ça saigne un peu. Le bruit, c'était des côtes cassées ? Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 18 · Pén –20 · Etd 3 · Par 1	L'impact au torse lui casse deux côtes et l'envoie valser au sol. Deux côtes cassées. PdV 23 · Pén –30 · Etd 6 · Sgt 6 · Par 2	Avec ses quatre côtes cassées sous le choc, la cible reconsidère ses options. Quatre côtes cassées. PdV 28 · Pén –40 · Etd 9 · Sgt 12
76-80	Les dents de la cible sont ébranlées au moment où l'attaque au niveau de la joue lui disloque la mâchoire. PdV 11 · Etd 3	Une patate au visage lui casse le cartilage du nez, il titube. PdV 15 · Pén –10 · Sgt 3 · NoP 1	Il le prend en pleine poire et tombe au sol. Vous avez l'initiative le round prochain. PdV 19 · Pén –15 · Etd 4 · Sgt 5	Pan, dans ta face ! Il voit trouble pendant quelques minutes. Ajoutez +15 à votre prochaine attaque. PdV 24 · Pén –30 · Etd 5 · Sgt 8 · NoP 1	L'impact jette la cible au sol, elle atterrit bizarrement sur le crâne. Une nouvelle tactique ? Ajoutez +20 à votre prochaine attaque. PdV 29 · Pén –50 · Etd 10 · Sgt 15
81-85	Il intercepte de la main, et se casse deux doigts dans	Choc sur la main qui le laisse avec un doigt retourné, ça a dû tirer	Le coup lui brise un doigt, ça a l'air de l'énerver.	Cet impact que la cible tente d'arrêter avec son bras l'envoie	Son bras est broyé par l'attaque. La cible perd connaissance en

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	l'action. La cible a 2 doigts cassés. PdV 12 · Pén –15 · Etd 3	sur les muscles ou autre chose. Un doigt retourné. PdV 16 · Pén –15 · Etd 3	PdV 21 · Pén –20 · Etd 5	au sol, mais le coude absorbe la majeure partie du coup. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7 · Sgt 10	s'écroulant au sol sous le choc. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Mort 10
86-90	Son genou prend le coup. Sa jambe tourne bizarrement sous la force du coup, il y a des trucs qui s'arrachent au niveau de l'articulation. Dommages importants au genou. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3	La cible est jetée à terre par l'assaut, ça craque au niveau de la hanche. PdV 17 · Pén –15 · Etd 4	Touché au tibia, il titube en cherchant des béquilles. PdV 22 · Pén –25 · Etd 6 · Sgt 8	La cible est jetée au sol, se relève en pesant s'en tirer sans trop de mal, mais ce truc qui coule de la plaie ouverte de son crâne ne dit rien de bon. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Mort 10	Sa jambe est emportée par l'impact. Il tombe et meurt. Une simple coïncidence ? La cible meurt après 8 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Mort 8
91-95	Les tendons de sa cheville lâchent sous cette application excessive de la force. Entorse à la cheville. PdV 13 · Etd 4 · Sgt 3	Coup violent dans le buffet, l'air dans ses poumons s'échappe, il vomit. Ça ne va pas fort, quoi. PdV 18 · Pén –20 · Etd 5 · Sgt 4	Fallait pas se retourner ! L'impact atteint les reins. Il pourrait devenir dangereux s'il ne s'écroulait pas au sol. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Mort 10	Le coup direct à l'aine projette la cible en arrière, ça saigne de partout. La cible meurt après 8 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Mort 8	La force lui explose des trucs au niveau du ventre, les reins, le foie, tout ça quoi. Ne se rappelant plus ses cours d'anatomie, la cible préfère décéder. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. PdV 33 · Pén –50 · Mort 6
96-99	La force de l'estocade lui coupe le souffle et lui casse quelques côtes au passage. La cible a 2 côtes cassées. PdV 14 · Pén –20 · Etd 4	L'estocade est portée au niveau du dos, cela semble le paralyser au niveau des jambes. Ah non, en fait, il succombe. La cible meurt après 10 rounds de paralysie. PdV 19 · Pén –25 · Mort 10	La force qui l'envoie voler en arrière l'a touché en plein sternum. Son cœur s'affole et ne retrouvera jamais son rythme. La cible meurt après 5 rounds d'asphyxie. PdV 24 · Pén –30 · Mort 5	Enorme impact dans le dos, il se laisse glisser mollement au sol, comme paralysé. Ah, ben non, il est mort en fait. Quel acteur ! La cible meurt après 6 rounds de paralysie. PdV 29 · Pén –40 · Mort 6	Le torse implose sous le choc. L'intérieur semble liquide, il ne devrait pas y avoir des organes, là-dedans ? La cible meurt après 3 rounds d'hémorragie interne. PdV 34 · Pén –50 · Mort 3
100	Il danse de joie ? Non, il est touché à la colonne vertébrale et s'agite dans des spasmes erratiques. Ah ben tiens, il est tombé au sol en bavant. Ah, il ne bouge plus… PdV 15 · Pén –20 · Mort instant.	Fauché en plein vol d'un choc incroyable à la tête. Sang qui coule de la bouche, du nez et puis des yeux. C'est quand il s'étouffe dans son vomi que vous vous dites que c'est fait. La cible meurt instantanément. PdV 20 · Pén –25 · Mort instant.	Crac ! Ah, ça doit être le cou. Sa tête fait effectivement un angle bizarre alors qu'il git au sol. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Mort instant.	L'impact l'atteint au menton, qu'il emporte avec d'autres bouts du crâne au travers de son cerveau. Au revoir ! La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	La force du coup lui fait exploser le crâne. Y'en a partout. Beurk ! La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres

Etd = Nombre de rounds d’étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques Additionnels · Poison Externe (Px)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	La cible a l'air d'aller bien. PdV 1	La cible a l'air d'aller bien. PdV 2	La cible a l'air d'aller bien. PdV 5	La cible a l'air d'aller bien. PdV 10	La cible a l'air d'aller bien. PdV 15
06-10	Ca gratouille ? PdV 2	Ca gratouille ? PdV 3	Ca gratouille ? PdV 6	Ca gratouille ? PdV 11	Ca gratouille ? PdV 16
11-15	La cible semble incommodée. PdV 3	La cible semble incommodée. PdV 4	La cible semble incommodée. PdV 7	La cible semble incommodée. PdV 12	La cible semble incommodée. PdV 17
16-20	La cible transpire et tremblote. PdV 3	La cible transpire et tremblote. PdV 5	La cible transpire et tremblote. PdV 8	La cible transpire et tremblote. PdV 13	La cible transpire et tremblote. PdV 18 · Pén –5
21-35	L'adversaire est couvert de cloques rouges. PdV 4	L'adversaire est couvert de cloques rouges. PdV 6	L'adversaire est couvert de cloques rouges. PdV 9	L'adversaire est couvert de cloques rouges. PdV 14 · Pén –5	L'adversaire est couvert de cloques rouges. PdV 19 · Pén –10
36-45	La cible crie de douleur PdV 5	La cible crie de douleur PdV 7	La cible crie de douleur PdV 11 · Pén –5	La cible crie de douleur PdV 16 · Pén –10	La cible crie de douleur PdV 20 · Pén –15 · Sgt 3
46-50	La cible crie soudainement sous la douleur, brûlante de douleurs au torse. PdV 6	La cible crie soudainement sous la douleur, brûlante de douleurs au torse. PdV 8 · Pén –5	La cible crie soudainement sous la douleur, brûlante de douleurs au torse. PdV 12 · Pén –5	La cible crie soudainement sous la douleur, brûlante de douleurs au torse. PdV 17 · Pén –10	La cible crie soudainement sous la douleur, brûlante de douleurs au torse. PdV 21 · Pén –20 · Sgt 5
51-55	Une souffrance détonante éclate dans le système nerveux de la victime. PdV 6 · Pén –5	Une souffrance détonante éclate dans le système nerveux de la victime. PdV 9 · Pén –5	Une souffrance détonante éclate dans le système nerveux de la victime. PdV 13 · Pén –10	Une souffrance détonante éclate dans le système nerveux de la victime. PdV 18 · Pén –15 · Sgt 2	Une souffrance détonante éclate dans le système nerveux de la victime. PdV 22 · Pén –20 · Sgt 8
56-60	La cible se plie en deux à cause d'une douleur intense à l'abdomen. PdV 7 · Pén –5	La cible se plie en deux à cause d'une douleur intense à l'abdomen. PdV 10 · Pén –10	La cible se plie en deux à cause d'une douleur intense à l'abdomen. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 1	La cible se plie en deux à cause d'une douleur intense à l'abdomen. PdV 19 · Pén –20 · Sgt 2	La cible se plie en deux à cause d'une douleur intense à l'abdomen. PdV 23 · Pén –20 · Sgt 5
61-65	La cible tressaille à cause d'une douleur insoutenable à la jambe. PdV 8 · Pén –10	La cible tressaille à cause d'une douleur insoutenable à la jambe. PdV 11 · Pén –10 · Sgt 2	La cible tressaille à cause d'une douleur insoutenable à la jambe. PdV 15 · Pén –15 · Sgt 2	La cible tressaille à cause d'une douleur insoutenable à la jambe. PdV 20 · Pén –20 · Sgt 4	La cible tressaille à cause d'une douleur insoutenable à la jambe. PdV 25 · Pén –20 · Sgt 8
66	La cible perd un gros bout de chair et de peau. PdV 9 · Pén –10 · Sgt 1	La cible perd un gros bout de chair et de peau. PdV 12 · Pén –20 · Sgt 2	La cible perd un gros bout de chair et de peau. PdV 16 · Pén –20 · Sgt 3	La cible perd un gros bout de chair et de peau. PdV 21 · Pén –40 · Sgt 5	La cible perd un gros bout de chair et de peau. La cible meurt instantanément. PdV 26 · Pén –30 · Sgt 10 · Mort instant.
67-70	La peau du bras de la cible semble fondre. PdV 10 · Pén –10 · Sgt 1	La peau du bras de la cible semble fondre. PdV 13 · Pén –15 · Sgt 2	La peau du bras de la cible semble fondre. PdV 17 · Pén –20 · Sgt 4	La peau du bras de la cible semble fondre. PdV 22 · Pén –25 · Sgt 5	La peau du bras de la cible semble fondre. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 11
71-75	La peau du torse de la cible semble lépreuse, des morceaux commencent à en	La peau du torse de la cible semble lépreuse, des morceaux commencent à en	La peau du torse de la cible semble lépreuse, des morceaux commencent à en tomber.	La peau du torse de la cible semble lépreuse, des morceaux commencent à en tomber.	La peau du torse de la cible semble lépreuse, des morceaux commencent à en tomber.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	tomber. PdV 10 · Pén –15 · Sgt 2	tomber. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 3	PdV 18 · Pén –25 · Sgt 6	PdV 23 · Pén –25 · Sgt 8	PdV 28 · Pén –30 · Sgt 12
76-80	Le corps de la cible n'est plus qu'une masse de blessures béantes. PdV 11 · Pén –15 · Sgt 2	Le corps de la cible n'est plus qu'une masse de blessures béantes. PdV 15 · Pén –15 · Sgt 4	Le corps de la cible n'est plus qu'une masse de blessures béantes. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5	Le corps de la cible n'est plus qu'une masse de blessures béantes. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 9	Le corps de la cible n'est plus qu'une masse de blessures béantes. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 29 · Pén –35 · Sgt 10 · Mort 10
81-85	La victime se met à hurler, la peau de son visage est comme brûlée. PdV 12 · Pén –20 · Sgt 2	La victime se met à hurler, la peau de son visage est comme brûlée. PdV 16 · Pén –15 · Sgt 4	La victime se met à hurler, la peau de son visage est comme brûlée. PdV 21 · Pén –25 · Sgt 5	La victime se met à hurler, la peau de son visage est comme brûlée. PdV 26 · Pén –35 · Sgt 10	La victime se met à hurler, la peau de son visage est comme brûlée. La cible meurt après 8 rounds d'agonie. PdV 30 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 8
86-90	Le pied et la cheville de la cible semblent se dissoudre. PdV 13 · Pén –15 · Sgt 2	Le pied et la cheville de la cible semblent se dissoudre. PdV 17 · Pén –25 · Sgt 4	Le pied et la cheville de la cible semblent se dissoudre. PdV 22 · Pén –30 · Sgt 8	Le pied et la cheville de la cible semblent se dissoudre. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	Le pied et la cheville de la cible semblent se dissoudre. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 6
91-95	Sa peau de dissout. PdV 13 · Pén –20 · Sgt 3	Sa peau de dissout. PdV 18 · Pén –25 · Sgt 5	Sa peau de dissout. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	Sa peau de dissout. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	Sa peau de dissout. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 5
96-99	La cible est recouverte d'une fumée âcre, ses organes sont détruits. PdV 14 · Pén –20 · Sgt 3	La cible est recouverte d'une fumée âcre, ses organes sont détruits. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 5	La cible est recouverte d'une fumée âcre, ses organes sont détruits. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	La cible est recouverte d'une fumée âcre, ses organes sont détruits. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	La cible est recouverte d'une fumée âcre, ses organes sont détruits. La cible meurt après 2 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 2
100	Tout ce qui reste de l'adversaire sont sa tête et son torse. Il doit être mort. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	Tout ce qui reste de l'adversaire sont sa tête et son torse. Il doit être mort. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	Tout ce qui reste de l'adversaire sont sa tête et son torse. Il doit être mort. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	Tout ce qui reste de l'adversaire sont sa tête et son torse. Il doit être mort. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	Tout ce qui reste de l'adversaire sont sa tête et son torse. Il doit être mort. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques Additionnels · Poison Interne (Pi)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Un mauvais goût dans la bouche ? PdV 1	Un mauvais goût dans la bouche ? PdV 2	Un mauvais goût dans la bouche ? PdV 5	Un mauvais goût dans la bouche ? PdV 10	Un mauvais goût dans la bouche ? PdV 15
06-10	C'est désagréable, ces brûlures d'estomac… PdV 2	C'est désagréable, ces brûlures d'estomac… PdV 3	C'est désagréable, ces brûlures d'estomac… PdV 6	C'est désagréable, ces brûlures d'estomac… PdV 11	C'est désagréable, ces brûlures d'estomac… PdV 16
11-15	La cible verdit autour de la bouche. PdV 3	La cible verdit autour de la bouche. PdV 4	La cible verdit autour de la bouche. PdV 7	La cible verdit autour de la bouche. PdV 12	La cible verdit autour de la bouche. PdV 17
16-20	La cible sait que quelque chose ne va pas. PdV 3	La cible sait que quelque chose ne va pas. PdV 5	La cible sait que quelque chose ne va pas. PdV 8	La cible sait que quelque chose ne va pas. PdV 13	La cible sait que quelque chose ne va pas. PdV 18 · Pén –5
21-35	La cible commence à se comporter de façon erratique. PdV 4	La cible commence à se comporter de façon erratique. PdV 6	La cible commence à se comporter de façon erratique. PdV 9	La cible commence à se comporter de façon erratique. PdV 14 · Pén –5	La cible commence à se comporter de façon erratique. PdV 19 · Pén –10
36-45	C'est joli, cette peau verte, non ? PdV 5	C'est joli, cette peau verte, non ? PdV 7	C'est joli, cette peau verte, non ? PdV 11 · Pén –5	C'est joli, cette peau verte, non ? PdV 16 · Pén –10	C'est joli, cette peau verte, non ? PdV 21 · Pén –15 · Sgt 3
46-50	La cible a une grosse nausée. PdV 6	La cible a une grosse nausée. PdV 8 · Pén –5	La cible a une grosse nausée. PdV 12 · Pén –5	La cible a une grosse nausée. PdV 17 · Pén –10	La cible a une grosse nausée. PdV 22 · Pén –20 · Sgt 5
51-55	La cible vomit. PdV 6 · Pén –5	La cible vomit. PdV 9 · Pén –5	La cible vomit. PdV 13 · Pén –10	La cible vomit. PdV 18 · Pén –15 · Sgt 2	La cible vomit. PdV 23 · Pén –20 · Sgt 8
56-60	L'estomac de la cible est en feu. PdV 7 · Pén –5	L'estomac de la cible est en feu. PdV 10 · Pén –10	L'estomac de la cible est en feu. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 1	L'estomac de la cible est en feu. PdV 19 · Pén –20 · Sgt 2	L'estomac de la cible est en feu. PdV 24 · Pén –20 · Sgt 5
61-65	L'adversaire a des crampes. PdV 8 · Pén –10	L'adversaire a des crampes. PdV 11 · Pén –10 · Sgt 2	L'adversaire a des crampes. PdV 15 · Pén –15 · Sgt 1	L'adversaire a des crampes. PdV 20 · Pén –20 · Sgt 4	L'adversaire a des crampes. PdV 25 · Pén –20 · Sgt 8
66	La cible trébuche en agonisant. PdV 9 · Pén –10	La cible trébuche en agonisant. PdV 12 · Pén –20 · Sgt 2	La cible trébuche en agonisant. PdV 16 · Pén –20 · Sgt 2	La cible trébuche en agonisant. PdV 21 · Pén –40 · Sgt 5	La cible trébuche en agonisant. La cible meurt instantanément. PdV 26 · Pén –30 · Sgt 12 · Mort instant.
67-70	La cible crache du sang. PdV 10 · Pén –10 · Sgt 1	La cible crache du sang. PdV 13 · Pén –15 · Sgt 2	La cible crache du sang. PdV 17 · Pén –20 · Sgt 3	La cible crache du sang. PdV 22 · Pén –25 · Sgt 5	La cible crache du sang. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 15
71-75	L'adversaire développe une hémorragie interne. PdV 10 · Pén –15 · Sgt 1	L'adversaire développe une hémorragie interne. PdV 14 · Pén –10 · Sgt 3	L'adversaire développe une hémorragie interne. PdV 18 · Pén –25 · Sgt 6	L'adversaire développe une hémorragie interne. PdV 23 · Pén –25 · Sgt 8	L'adversaire développe une hémorragie interne. PdV 28 · Pén –30 · Sgt 12
76-80	La cible fait une drôle de tête alors qu'elle commence à saigner de partout. PdV 11 · Pén –15 · Sgt 1	La cible fait une drôle de tête alors qu'elle commence à saigner de partout. PdV 15 · Pén –15 · Sgt 4	La cible fait une drôle de tête alors qu'elle commence à saigner de partout. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5	La cible fait une drôle de tête alors qu'elle commence à saigner de partout. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 9	La cible fait une drôle de tête alors qu'elle commence à saigner de partout. PdV 29 · Pén –35 · Sgt 10
81-85	Il vient de tousser un poumon ?	Il vient de tousser un poumon ?	Il vient de tousser un poumon ?	Il vient de tousser un poumon ?	Il vient de tousser un poumon ?

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
	PdV 12 · Pén –20 · Sgt 2	PdV 16 · Pén –15 · Sgt 4	PdV 21 · Pén –25 · Sgt 5	PdV 26 · Pén –35 · Sgt 10	La cible meurt après 10 rounds d'hémorragie. PdV 31 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 10
86-90	Ses organes semblent se liquéfier de l'intérieur, ça n'a pas l'air d'aller. PdV 13 · Pén –15 · Sgt 2	Ses organes semblent se liquéfier de l'intérieur, ça n'a pas l'air d'aller. PdV 17 · Pén –25 · Sgt 4	Ses organes semblent se liquéfier de l'intérieur, ça n'a pas l'air d'aller. PdV 22 · Pén –30 · Sgt 8	Ses organes semblent se liquéfier de l'intérieur, ça n'a pas l'air d'aller. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 10	Ses organes semblent se liquéfier de l'intérieur, ça n'a pas l'air d'aller. La cible meurt après 8 rounds d'asphyxie. PdV 32 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 8
91-95	La cible s'écroule et se met à hurler au moment où son corps se transforme. Ce n'est pas sale. PdV 13 · Pén –20 · Sgt 3	La cible s'écroule et se met à hurler au moment où son corps se transforme. Ce n'est pas sale. PdV 18 · Pén –25 · Sgt 5	La cible s'écroule et se met à hurler au moment où son corps se transforme. Ce n'est pas sale. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 6	La cible s'écroule et se met à hurler au moment où son corps se transforme. Ce n'est pas sale. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 9	La cible s'écroule et se met à hurler au moment où son corps se transforme. Ce n'est pas sale. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 33 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 6
96-99	La cible chute au sol au moment où son système nerveux se désintègre. PdV 14 · Pén –20 · Sgt 3	La cible chute au sol au moment où son système nerveux se désintègre. La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 19 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 5	La cible chute au sol au moment où son système nerveux se désintègre. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort 4	La cible chute au sol au moment où son système nerveux se désintègre. La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 29 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort 3	La cible chute au sol au moment où son système nerveux se désintègre. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort 4
100	Le poison lui dissout le cerveau. Au moins, il ne ressent pas la douleur… La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. PdV 15 · Pén –20 · Sgt 3 · Mort 6	Le poison lui dissout le cerveau. Au moins, il ne ressent pas la douleur… La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Sgt 5 · Mort 4	Le poison lui dissout le cerveau. Au moins, il ne ressent pas la douleur… La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Sgt 8 · Mort instant.	Le poison lui dissout le cerveau. Au moins, il ne ressent pas la douleur… La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Sgt 10 · Mort instant.	Le poison lui dissout le cerveau. Au moins, il ne ressent pas la douleur… La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Sgt 15 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

Critiques Additionnels · Tueur (Tu)

Afficher la table en plein écran

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
01-05	Une faible lueur entoure la cible. PdV 1	Une faible lueur entoure la cible. PdV 2	Une faible lueur entoure la cible. PdV 5	Une faible lueur entoure la cible. PdV 10	Une faible lueur entoure la cible. PdV 15
06-10	L'adversaire est embarrassé, il a des crampes d'estomac. PdV 2	L'adversaire est embarrassé, il a des crampes d'estomac. PdV 3	L'adversaire est embarrassé, il a des crampes d'estomac. PdV 6	L'adversaire est embarrassé, il a des crampes d'estomac. PdV 11	L'adversaire est embarrassé, il a des crampes d'estomac. PdV 16
11-15	Les os de la cible craquent, mais elle tient bon. PdV 3	Les os de la cible craquent, mais elle tient bon. PdV 4	Les os de la cible craquent, mais elle tient bon. PdV 7	Les os de la cible craquent, mais elle tient bon. PdV 12	Les os de la cible craquent, mais elle tient bon. PdV 17
16-20	Les membres de la cible sont engourdis par la terreur, elle laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 3	Les membres de la cible sont engourdis par la terreur, elle laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 5	Les membres de la cible sont engourdis par la terreur, elle laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 8	Les membres de la cible sont engourdis par la terreur, elle laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 13	Les membres de la cible sont engourdis par la terreur, elle laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 18 · Pén –5
21-35	La bouche de l'adversaire est une source de douleurs intenses, il saigne abondamment des gencives. PdV 4	La bouche de l'adversaire est une source de douleurs intenses, il saigne abondamment des gencives. PdV 6	La bouche de l'adversaire est une source de douleurs intenses, il saigne abondamment des gencives. PdV 9	La bouche de l'adversaire est une source de douleurs intenses, il saigne abondamment des gencives. PdV 14 · Pén –5	La bouche de l'adversaire est une source de douleurs intenses, il saigne abondamment des gencives. PdV 19 · Pén –10
36-45	L'adversaire a l'impression d'avoir avalé un nuage de guêpes. En colère. PdV 5	L'adversaire a l'impression d'avoir avalé un nuage de guêpes. En colère. PdV 7	L'adversaire a l'impression d'avoir avalé un nuage de guêpes. En colère. PdV 11 · Pén –5	L'adversaire a l'impression d'avoir avalé un nuage de guêpes. En colère. PdV 16 · Pén –10	L'adversaire a l'impression d'avoir avalé un nuage de guêpes. En colère. PdV 21 · Pén –15 · Etd 1
46-50	La cible semble encaisser un coup au plexus. Elle se plie de douleur. PdV 6	La cible semble encaisser un coup au plexus. Elle se plie de douleur. PdV 8 · Pén –5	La cible semble encaisser un coup au plexus. Elle se plie de douleur. PdV 12 · Pén –5	La cible semble encaisser un coup au plexus. Elle se plie de douleur. PdV 17 · Pén –10 · Etd 1	La cible semble encaisser un coup au plexus. Elle se plie de douleur. PdV 22 · Pén –20 · Etd 2
51-55	La cible sent une flèche enflammée lui percer la jambe. PdV 6 · Pén –5	La cible sent une flèche enflammée lui percer la jambe. PdV 9 · Pén –5	La cible sent une flèche enflammée lui percer la jambe. PdV 13 · Pén –10 · Etd 1	La cible sent une flèche enflammée lui percer la jambe. PdV 18 · Pén –15 · Etd 1	La cible sent une flèche enflammée lui percer la jambe. PdV 23 · Pén –20 · Etd 4
56-60	L'adversaire perd toute sensibilité dans le bras. Il laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 7 · Pén –5	L'adversaire perd toute sensibilité dans le bras. Il laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1	L'adversaire perd toute sensibilité dans le bras. Il laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 14 · Pén –10 · Etd 1	L'adversaire perd toute sensibilité dans le bras. Il laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 19 · Pén –20 · Etd 2	L'adversaire perd toute sensibilité dans le bras. Il laisse tomber ce qu'elle tient en mains. La cible laisse tomber ce qu'elle tient. PdV 24 · Pén –20 · Etd 5
61-65	Son épaule est en feu, il ne peut retenir un hurlement de douleur. PdV 8 · Pén –10	Son épaule est en feu, il ne peut retenir un hurlement de douleur.	Son épaule est en feu, il ne peut retenir un hurlement de douleur. PdV 15 · Pén –15 · Etd 2	Son épaule est en feu, il ne peut retenir un hurlement de douleur. PdV 20 · Pén –20 · Etd 3	Son épaule est en feu, il ne peut retenir un hurlement de douleur. PdV 25 · Pén –20 · Etd 5

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
		PdV 11 · Pén –10 · Etd 1			
66	Le bas de son abdomen est percé d'une douleur insoutenable. Il reste bouche bée. PdV 9 · Pén –10 · Etd 2	Le bas de son abdomen est percé d'une douleur insoutenable. Il reste bouche bée. PdV 12 · Pén –20 · Etd 2	Le bas de son abdomen est percé d'une douleur insoutenable. Il reste bouche bée. PdV 16 · Pén –20 · Etd 3	Le bas de son abdomen est percé d'une douleur insoutenable. Il reste bouche bée. PdV 21 · Pén –40 · Etd 5	Le bas de son abdomen est percé d'une douleur insoutenable. Il reste bouche bée. La cible meurt instantanément. PdV 26 · Pén –30 · Mort instant.
67-70	Il ne sent plus ses jambes, flageole puis trébuche. PdV 10 · Pén –10 · Etd 1	Il ne sent plus ses jambes, flageole puis trébuche. PdV 13 · Pén –15 · Etd 2	Il ne sent plus ses jambes, flageole puis trébuche. PdV 17 · Pén –20 · Etd 3	Il ne sent plus ses jambes, flageole puis trébuche. PdV 22 · Pén –25 · Etd 4	Il ne sent plus ses jambes, flageole puis tombe inconscient au sol. PdV 27 · Pén –40 · Etd 6
71-75	La cible sent des étincelles lui frapper le torse, générant une douleur intense. Il a du mal à respirer. PdV 10 · Pén –15 · Etd 2	La cible sent des étincelles lui frapper le torse, générant une douleur intense. Il a du mal à respirer. PdV 14 · Pén –10 · Etd 3	La cible sent des étincelles lui frapper le torse, générant une douleur intense. Il a du mal à respirer. PdV 18 · Pén –25 · Etd 4	La cible sent des étincelles lui frapper le torse, générant une douleur intense. Il a du mal à respirer. PdV 23 · Pén –25 · Etd 5	La cible sent des étincelles lui frapper le torse, générant une douleur intense. Il a du mal à respirer. PdV 28 · Pén –30 · Etd 7
76-80	La colonne vertébrale de la cible claque, son système nerveux ne semble plus fonctionner pendant quelques secondes. PdV 11 · Pén –15 · Etd 3	La colonne vertébrale de la cible claque, son système nerveux ne semble plus fonctionner pendant quelques secondes. PdV 15 · Pén –15 · Etd 3	La colonne vertébrale de la cible claque, son système nerveux ne semble plus fonctionner pendant quelques secondes. PdV 19 · Pén –25 · Etd 4	La colonne vertébrale de la cible claque, son système nerveux ne semble plus fonctionner pendant quelques secondes. PdV 24 · Pén –30 · Etd 6	La colonne vertébrale de la cible claque, son système nerveux ne semble plus fonctionner. La cible meurt après 12 rounds d'asphyxie. PdV 29 · Pén –35 · Mort 12
81-85	L'adversaire ne voit plus que des éclairs lumineux qui l'aveuglent. PdV 12 · Pén –20 · Etd 2	L'adversaire ne voit plus que des éclairs lumineux qui l'aveuglent. PdV 16 · Pén –15 · Etd 4	L'adversaire ne voit plus que des éclairs lumineux qui l'aveuglent. PdV 21 · Pén –25 · Etd 5	L'adversaire ne voit plus que des éclairs lumineux qui l'aveuglent. PdV 26 · Pén –35 · Etd 7	Son cœur accélère ses battements, bien au-delà de la chamade, avant de s'arrêter. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 31 · Pén –50 · Mort 10
86-90	Perdre le contrôle de ses intestins en plein combat est toujours gênant. PdV 13 · Pén –15 · Etd 3	Perdre le contrôle de ses intestins en plein combat est toujours gênant. PdV 17 · Pén –25 · Etd 4	Perdre le contrôle de ses intestins en plein combat est toujours gênant. PdV 22 · Pén –30 · Etd 6	Perdre le contrôle de ses intestins en plein combat est toujours gênant. Perdre ses intestins est mortel. La cible meurt après 10 rounds d'agonie. PdV 27 · Pén –40 · Mort 10	Perdre le contrôle de ses intestins en plein combat est toujours gênant. Perdre ses intestins est mortel. La cible meurt après 8 rounds d'agonie. PdV 32 · Pén –50 · Mort 8
91-95	Les veines de son abdomen semblent imploser sous la peau, révélant des muscles en train de se déchirer. PdV 13 · Pén –20 · Etd 3	Les veines de son abdomen semblent imploser sous la peau, révélant des muscles en train de se déchirer. PdV 18 · Pén –25 · Etd 5	Les veines de son abdomen semblent imploser sous la peau, révélant des muscles en train de se déchirer. La cible meurt après 6 rounds d'agonie. PdV 23 · Pén –30 · Mort 6	Les veines de son abdomen semblent imploser sous la peau, révélant des muscles en train de se déchirer. La cible meurt après 9 rounds d'agonie. PdV 28 · Pén –40 · Mort 9	Les veines de son abdomen semblent imploser sous la peau, révélant des muscles en train de se déchirer et de profondes hémorragies. La cible meurt après 6 rounds d'hémorragie.

Score	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	Niveau E
					PdV 33 · Pén –50 · Mort 6
96-99	Des lignes se dessinent sur son torse, tranchant sa peau, laissant la chair à vif et un cœur qui bat encore, mais pour combien de temps ? PdV 14 · Pén –20 · Etd 6	Des lignes se dessinent sur son torse, tranchant sa peau, laissant la chair à vif et un cœur qui bat encore, mais pour combien de temps ? La cible meurt après 5 rounds d'agonie. PdV 19 · Pén –25 · Mort 5	Des lignes se dessinent sur son torse, tranchant sa peau, laissant la chair à vif et un cœur qui bat encore, mais pour combien de temps ? La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 24 · Pén –30 · Mort 4	Des lignes se dessinent sur son torse, tranchant sa peau, laissant la chair à vif et un cœur qui bat encore, mais pour combien de temps ? La cible meurt après 3 rounds d'agonie. PdV 29 · Pén –40 · Mort 3	Des lignes se dessinent sur son torse, tranchant sa peau, laissant la chair à vif et un cœur qui bat encore, mais pour combien de temps ? La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 34 · Pén –50 · Mort 4
100	De petites étincelles tourbillonnent autour de sa tête, lacérant son crane à chaque passage. Ses hurlements diminuent rapidement. La cible meurt après 6 rounds de terrible douleur. PdV 15 · Pén –20 · Mort 6	De petites étincelles tourbillonnent autour de sa tête, lacérant son crane à chaque passage. Ses hurlements diminuent rapidement. La cible meurt après 4 rounds d'agonie. PdV 20 · Pén –25 · Mort 4	De petites étincelles tourbillonnent autour de sa tête, lacérant son crane à chaque passage. Ses hurlements diminuent rapidement. La cible meurt instantanément. PdV 25 · Pén –30 · Mort instant.	De petites étincelles tourbillonnent autour de sa tête, lacérant son crane à chaque passage. Ses hurlements diminuent rapidement. La cible meurt instantanément. PdV 30 · Pén –40 · Mort instant.	De petites étincelles tourbillonnent autour de sa tête, lacérant son crane à chaque passage. Ses hurlements diminuent rapidement. La cible meurt instantanément. PdV 35 · Pén –50 · Mort instant.

Légende de la table de critiques

PdV = Points de Vie
Pén = Pénalité aux manœuvres
Etd = Nombre de rounds d'étourdissement
Sgt = Saignement, x PV par round
Par = La cible doit parer pendant x rounds
NoP = La cible ne peut pas parer pendant x rounds
Mort x = La cible tombe et meurt en x rounds

13 · Magie



La Magie est une énergie qui imprègne le monde de la Terre du Milieu. Ceux qui ont appris à manipuler la magie appellent souvent cette énergie mana. Correctement maîtrisée, la magie peut être utilisée par un personnage pour créer des effets fantastiques et inhabituels, allant de la guérison des blessures à la création de jets de flammes. Quelqu'un sachant comment manipuler correctement la mana peut quasiment produire n'importe quel effet imaginable.

Ceux qui savent manipuler la mana sont appelés jeteurs de sorts par les non-initiés. Leurs manipulations sont appelées des sorts (ou des sortilèges), et l'acte même de manipulation de la mana est appelé jeter (ou lancer) un sort. Pour ceux qui peuvent effectivement jeter des sorts, la magie est connue comme le « Grand Art ».

Manipuler la mana pour lancer un sort n'est pas une opération aisée, même dans le meilleur des cas, et toute erreur peut se révéler extrêmement dangereuse pour le pratiquant. La manipulation de la mana est également affectée par ce que le pratiquant porte sur lui.

Les armures, conçues pour protéger leur porteur contre des dommages, agissent comme des siphons à pouvoir, et elles demandent au jeteur de sorts de dépenser plus de pouvoir pour lancer ses sorts. Plus l'armure est lourde, plus la quantité de mana additionnelle servant à alimenter le sort est élevée.

Il existe plusieurs théories expliquant les raisons de ce mécanisme. Selon l'explication la plus commune, l'armure agit comme une barrière devant être franchie avant de pouvoir insuffler suffisamment d'énergie dans le sort. Il existe d'autres théories, mais il suffit de savoir que si le personnage envisage de porter une armure, ses sorts lui coûteront plus chers à lancer.



Sphères de magie

Tous les sorts ne sont pas accessibles à tous les jeteurs de sorts. HARP | TdM divise les sorts en plusieurs « Sphères » de magie.

Sphère Universelle : les sorts de cette sphère peuvent être appris par tous les jeteurs de sorts.

Sphères de Professions : Sphères accessibles uniquement aux membres d'une Profession, par exemple : Sphère du Magicien, Sphère du Barde, etc.

Chaque profession permettant de jeter des sorts possède sa propre Sphère de magie, contenant des sorts pouvant être appris par tous les membres de cette profession. Un personnage ne peut apprendre que les sorts des sphères auxquelles il a accès par sa profession, en plus de la Sphère Universelle.

Pour apprendre un sort en dehors de la Sphère Universelle et de leur Sphère de Profession, les personnages doivent entamer un entraînement dans la Profession à laquelle appartient ce sort, c'est-à-dire acquérir au moins un niveau et avoir sélectionné la Capacité d'Accès à la Sphère de la Profession. Cette limitation s'applique même si le personnage souhaite n'apprendre qu'un seul sort d'une autre Sphère.

Les Sphères de chacune des Professions représentent donc un entraînement spécialisé et intensif réservé aux membres de cette Profession.

Sources de mana

HARP | TdM donne des indications sur la source de l'énergie utilisée pour alimenter les sorts, la mana, détaillée avec force détails dans le chapitre 13.2 · Théorie & Pratique de la magie.

En quelques mots, la mana est une énergie qui imprègne l'univers et qui circule au travers du monde. Les pratiquants puisent directement ou indirectement dans cette énergie afin d'alimenter et de donner de la puissance magique à leurs sortilèges.

Les érudits des Arts Ésotériques appellent cette puissance le « Feu Éternel », pouvoir dont s'est servi Eru Ilúvatar pour forger le monde. Le mage Istar Gandalf se présente comme un des Serviteurs du Feu Éternel lors de son affrontement avec le Balrog de la Moria. Son statut est particulier, puisqu'il est un Maia magicien, membre de l'Heren Istarion, littéralement « Ordre des Mages » et l'on peut penser que sa connexion avec la mana de la Terre du Milieu est particulièrement directe.

Focalisation de la mana

Les jeteurs de sorts de la Terre du Milieu utilisent différents principes pour focaliser la mana, c'est-à-dire la concentrer et la maîtriser afin de pouvoir fournir de l'énergie magique à leurs incantations.

Les différentes sources de mana et les différents styles de focalisation sont détaillées dans le chapitre 13.2 · Théorie & Pratique de la magie.

Peuples Libres (Hommes & Númenóréens)

Source de Mana : Personnelle + Ambiante
Styles de Focalisation : Corporel + Vocal
Objet de Focalisation : Oui
Les mages humains doivent concentrer leur mana personnelle et la combiner à la mana ambiante. Leur incantation est un processus complexe, incluant des mouvements, des paroles et la possession d'un objet, tel qu'un bâton. En effet, ils doivent avoir en mains un objet, tel qu'un bâton ou une arme, pour focaliser la mana ambiante. Cet Objet de Focalisation est appelé un Focus.

Si le personnage perd son Focus ou se retrouve dans l'impossibilité de l'utiliser pour quelque raison que ce soit, il reçoit un modificateur de -5 à tous ses jets de lancement de sort. Lancer un sort sans son Focus augmente également

les dangers d'une maladresse. En cas de maladresse lors du lancement d'un sort lancé sans Focus, le personnage effectue son jet de maladresse avec un modificateur de +10.

Si le personnage perd son Focus définitivement, pour quelque raison que ce soit, il peut toujours en acquérir un nouveau. Cette acquisition n'est pas forcément aisée, la création d'un Focus nécessitant certaines préparations spécifiques. La préparation d'un Focus est un secret professionnel jalousement gardé.

Le personnage peut acheter un nouveau Focus pour le prix de 10 po plus le coût de l'objet lui-même. Il doit ensuite réussir une Manœuvre de difficulté Moyenne d'Accord avant de pouvoir utiliser l'objet.

Elfes

Source de Mana : Personnelle
Styles de Focalisation : Gestuel + Chanté
Objet de Focalisation : Non
Les Elfes de la Terre du Milieu possèdent en eux une partie infime de la Lumière Originelle. Ils utilisent donc cette source interne et personnelle de mana pour jeter leurs sorts. Leurs incantations sont délicates, de simples gestes de la main accompagnés de chants elfiques, reprenant le plus souvent des syllabes en Quenya.

Nains

Source de Mana : Fixe
Styles de Focalisation : Extatique + Vocal
Objet de Focalisation : Non, mais limité aux Runes
Les Nains, créés par Aulë à partir de la pierre et de la roche de la Terre du Milieu, utilisent des Runes gravées dans la pierre ou sur les métaux qu'ils en extraient pour canaliser et emprisonner la puissance magique de la Terre elle-même. Des mots de pouvoir leur permettent ensuite d'invoquer la puissance magique stockée dans les Runes. La création des Runes s'accompagne de rudes chants en Khuzdul et de transes légères visant à recréer le lien originel avec la Pierre.

Serviteurs de l'Ennemi

Source de Mana : Canalisée
Styles de Focalisation : Corporel + Vocal
Objet de Focalisation : Non
Ceux qui vénèrent les sombres pouvoirs peuvent canaliser le pouvoir ces puissances supérieures pour matérialiser des sortilèges. Une des différences majeures entre les lanceurs de sorts de tradition canalisée et les autres est que les puissances supérieures peuvent choisir de restreindre l'accès du lanceur de sorts à sa source de mana en cas de comportement inapproprié. D'autre part, certains endroits sont plus ou moins propices à une canalisation de pouvoirs supérieurs. L'incantation des Serviteurs de l'Ennemi est le plus souvent accompagnée de vociférations en Noir Parler et de mouvements menaçants.

Shamans

Source de Mana : Ambiante
Styles de Focalisation : Extatique + Chanté
Objet de Focalisation : Non
Les Shamans utilisent les plus infimes parcelles de mana présentes dans chaque brin d'herbe et dans chaque caillou de la Terre du Milieu. Chaque créature vivante et chaque objet de la nature possède une part de mana, bien qu'elle soit beaucoup plus importante dans une grande créature que dans un simple caillou. Ceux qui suivent cette tradition se retrouvent donc rarement dans l'incapacité d'accéder à l'énergie qui est la source de leur pouvoir. Cette focalisation obtenue au travers de la transe et du chant est utilisée par certains shamans ou par des créatures puisant leur force magique de la nature elle-même. Il est dit par certains érudits qu'une utilisation trop intensive de cette mana à un endroit unique pourrait la consommer plus vite qu'elle ne se régénère naturellement.

Autres Peuples Libres

Les Hobbits n'ont jamais manifesté d'intérêt pour la magie et on ne connaît pas de jeteur de sorts Hobbits. Les Ents utilisent certains pouvoirs magiques, voir ci-dessous le détail pour les monstres.

Monstres

Comme décrit dans le chapitre 13.2.3 · Les différents types de magie – Magie du Sang, les monstres ne jettent pas réellement de sorts en concentrant de la mana, ils utilisent des pouvoirs magiques qui leur sont conférés par leur héritage racial, la Magie du Sang. L'utilisation de la Magie du Sang ne requiert pas d'accés spécifique à une source de mana ou de focalisation. Certains monstres possèdent des niveaux dans une Profession de jeteur de sorts, un assemblage complexe dont la gestion est laissée au MJ.

Quel que soit le principe choisi, il ne sert qu'à ajouter de la couleur à l'univers de jeu, et non à restreindre le personnage de quelque manière que ce soit.



Apprentissage des sorts

L'apprentissage des sorts est décrit dans le chapitre 13.2.4 · Études & recherches magiques – Apprentissage des sorts. Cette version est optionnelle. Le MJ peut très bien laisser les joueurs choisir librement les sorts de leurs personnages lors d'une montée de niveau et ne pas gérer les grimoires.

Incantation de sorts

La manipulation de la mana peut avoir des effets difficiles à prévoir et elle peut aussi être potentiellement dangereuse pour celui qui essaie de la maîtriser. Les lanceurs de sorts utilisent des mots et des gestes pour modeler l'énergie magique selon une matrice. Cette matrice est une sorte de maillage tridimensionnel qui représente le sort. Cette matrice est très précise et toute imperfection au cours de sa formation entraîne l'échec du sort ou, pire, une Maladresse.

HARP | TdM traite les sorts comme des Compétences : avec suffisamment de temps et d'entraînement, un initié devient capable de lancer de plus en plus de sorts, et ses sorts deviennent de plus en plus puissants.

Chaque sort doit être appris séparément et certains sorts sont plus complexes que d'autres à incanter. La difficulté pour incanter un sort est représentée par son coût en Points de Pouvoir (PP) : si un sort coûte 5 PP à lancer, le personnage doit disposer de 5 rangs de Compétences dans ce sort particulier pour pouvoir le lancer.

HARP | TdM répartit les sorts en trois catégories : les sorts utilitaires, les sorts d'attaque et les sorts d'énergie.



Jet d'Incantation

Ce jet représente à la fois la réussite et la « puissance » de l'incantation. Il est utilisé pour incanter tous les sorts. Pour jeter un sort, le joueur tire un Jet Sans Limite et, s'il n'obtient pas une maladresse, y ajoute le Bonus Total de Compétence pour le sort en question. Il ajuste ensuite le score obtenu en fonction des paramètres de l'incantation choisie (les ajustements sont détaillés ci-dessous).

Le score final devient le **Jet d'Incantation**, qui sera utilisé pour déterminer la réussite et les effets d'un sort utilitaire, la puissance d'un sort d'attaque, la difficulté à atteindre pour résister aux effets du sort, etc.

Maladresse lors d'une incantation

Si le personnage commet une Maladresse en incantant un sort, le tirage de la Maladresse est modifié par le type de sort qui a été incanté : Utilitaire +0, Élémentaire +10, Attaque +20.

Incanter un sort utilitaire

Des trois catégories de sorts, les sorts utilitaires sont les plus simples à incanter car la cible, s'il en faut une, doit être un bénéficiaire consentant pour que le sort fonctionne. Toute tentative de jeter un sort utilitaire sur une **cible non consentante échoue automatiquement**. Dans ce cas, si le jeteur de sorts tire une maladresse, elle est malgré tout prise en compte normalement.

Le joueur dont le personnage incante un sort utilitaire **tire et ajuste son Jet d'Incantation**. Le joueur consulte la **colonne « Utilitaires » de la Table des Manœuvres** pour y trouver le résultat en fonction du Jet d'Incantation obtenu. Ce résultat peut être un raté, une réussite simple ou une réussite bonifiée pour laquelle certains attributs sont multipliés, choisis par le jeteur de sort (sans coût supplémentaire).

Résultats pour les sorts utilitaires de la Table des Manœuvres du chapitre 11 · À l'Aventure ! :

Raté : le sort n'a aucun effet, les Points de Pouvoir sont perdus mais aucun autre effet néfaste ne se produit.
Normal : le sort fonctionne normalement.
Double : un des attributs du sort est doublé, il est choisi par le jeteur de sort mais sans coût supplémentaire.
Double x2 : comme pour double, mais deux attributs sont doublés, ils sont choisis par le jeteur de sort mais sans coût supplémentaire.
Triple : un des attributs du sort est triplé, il est choisi par le jeteur de sort mais sans coût supplémentaire.

> ***Nota bene*** *: L'attribut fait référence à la portée, la durée, ou le nombre de cibles du sort. Certains attributs, comme « Personnel », « Touché », ou les durées de « – » ne peuvent évidemment pas être doublés et ne peuvent donc pas être sélectionnés.*

> ***Exemple*** *: Dans les couloirs d'un sombre donjon, Tellan se trouve séparé du reste du groupe. Comme il n'était pas le porteur de la torche qui fournissait l'éclairage du groupe, il est en plus dans le noir complet. Le joueur de Tellan décide que son personnage va incanter un sort de « Lumière ». Il tire un JSL, y ajoute son BTC et les autres ajustements pour obtenir un Jet d'Incantation de 90. Il regarde sur la Table des Manœuvres et trouve qu'un score de 90 donne un résultat « Normal ». Le personnage fait quelques gestes, répand dans l'air une pincée de poussière et murmure une phrase ésotérique. Le couloir est maintenant baigné d'une douce lumière blanche qui émane du doigt de Tellan.*

Incanter un sort d'attaque

Les sorts d'attaque sont des manifestations pures d'agression de la cible par la puissance magique du jeteur. Il s'agit donc d'un challenge entre la puissance du mage (Jet d'Incantation du sort) et la résistance de son adversaire (Jet de Résistance).

Incanter un sort d'attaque est un processus qui se déroule en deux étapes :

Le joueur dont le personnage incante un sort d'attaque **tire et ajuste son Jet d'Incantation**. Le sort fonctionne normalement si le résultat est supérieur à la zone de maladresse. Le MJ consulte la **colonne « JR » de la Table des Manœuvres** pour y trouver le résultat en fonction du Jet d'Incantation obtenu. Ce résultat devient le **Nombre Cible**. L'adversaire tire son **Jet de Résistance**. Le type de JR est indiqué dans la description du sort. Si le résultat du JR est égal ou supérieur au Nombre Cible, l'effet du sort a été résisté. Si le résultat est inférieur au nombre cible, la cible subit les dommages indiqués dans la description du sort.

> ***Exemple*** *: Tellan tombe par hasard sur un orque alors qu'il essaie de retrouver son chemin dans le donjon qu'il était en train d'explorer avec son groupe. Le joueur décide que son personnage va jeter un sort de « Sommeil » sur l'orque. Le joueur tire un JSL, y ajoute son BTC et les autres ajustements pour obtenir un Jet d'Incantation de 84. Le MJ consulte la colonne JR de la table et constate que le Nombre Cible sera de 100. Le MJ va donc devoir effectuer un Jet de Résistance de l'Esprit pour l'orque. Le JR sera réussi si le total est 100 ou plus. Si l'orque réussit son JR, Tellan sera en grand danger.*



Incanter un sort d'énergie

Les sorts d'énergie sont la manifestation magique d'un élément ou d'une force qui est ensuite focalisée sous la forme d'un rayon, d'une sphère ou de toute autre forme décrite dans le sort et qui est utilisée pour attaquer la cible. Ces sorts sont gérés comme des attaques physiques, avec un tirage sur une Table d'Attaque en utilisant le Jet d'Incantation comme Bonus Offensif (BO) du jeteur contre le Bonus Défensif (BD) de la cible.

Déterminer les effets d'un sort d'énergie est un processus qui se déroule en deux étapes :

Le joueur dont le personnage incante un sort d'énergie **tire et ajuste son Jet d'Incantation**. Le sort fonctionne normalement si le résultat est supérieur à la zone de maladresse.
Le MJ prend en compte le score obtenu **comme s'il s'agissait d'une attaque de mêlée (Bonus Offensif) à laquelle on soustrait le Bonus Défensif de la cible**. Si le résultat est positif, le MJ cherche le résultat sur la Table d'Attaque indiquée. Si le résultat sur la Table d'Attaque indique un Critique, le jeteur de sort tire un Jet de Critique sur la Table de Critique appropriée. La Table d'Attaque à utiliser ainsi que la Taille de l'attaque sont indiquées dans la description du sort. Si le résultat est négatif, la cible a évité l'effet et ne prend aucun dommage.
Le personnage doit avoir une ligne de visée claire jusqu'au point d'impact. Si le sort génère une aire d'effet et peut affecter plusieurs créatures, on ne tire qu'un Jet d'Incantation, mais on le compare au Bonus Défensif de chacune des cibles.

Il est néanmoins conseillé de simplifier au maximum cette phase et d'effectuer un minimum de jets quand cela n'influe pas de manière dramatique sur le déroulement de l'aventure. Le MJ peut par exemple décider d'affecter les mêmes dommages à tout un groupe de monstres.

> ***Exemple*** *: Tellan rencontre un groupe d'orques alors qu'il avance en direction d'un village éloigné. Le joueur décide que son personnage va jeter un sort de « Cône Élémentaire de Feu » sur les orques. Le joueur tire et ajuste son Jet d'Incantation et obtient comme résultat un Bonus Offensif de 84. Le MJ consulte le Bonus Défensif des cibles qui est de 30. Le MJ soustrait 30 à 84 et obtient un score de 54. Comme le résultat est positif, l'attaque porte. Il consulte la Table d'Attaque de Feu et croise le score de 54 avec la colonne appropriée pour le type d'armure portée par les orques, de Type 4, pour un résultat de 11A. Ceci équivaut à 11 Points de Vie plus un Critique de niveau « A ». Il demande donc au joueur de Tellan un Jet de Critique de niveau « A » sur la Table de Critiques de Chaleur pour chacun des orques dans l'aire d'effet. Chaque orque prendra 11 Points de Vie plus le résultat obtenu sur le Jet de Critique. Le MJ peut décider de simplifier la procédure et appliquer le premier tirage à tous les Orques*

Conditions standard d'incantation d'un sort

Par défaut, HARP | TdM considère qu'un lanceur de sort doit avoir au moins une main libre d'effectuer certains gestes et être capable de prononcer quelques mots d'une voix claire (pas de murmure ni de hurlement). Si le lanceur de sort ne peut pas remplir ces conditions, il ne peut pas lancer de sorts.

Nombre de Rangs pour lancer un sort

Pour lancer un sort, le lanceur de sorts doit avoir autant de Rangs dans la Compétence du sort que de PP investis dans le sort (en incluant toutes les options d'amélioration). Si le lanceur de sort n'a pas assez de Rangs dans la Compétence, il ne peut pas lancer le sort et celui-ci échoue automatiquement.

> ***Exemple*** *: Jorge apprend le sort Création de Mort-Vivant. La version de base du sort nécessite 14 PP pour être lancée. Cela signifie que Jorge doit avoir développé 14 Rangs dans cette Compétence de sort avant de pouvoir tenter de le lancer. Parallèlement, Jorge dispose de 6 Rangs dans le sort Amélioration d'Agilité. C'est suffisant pour lui permettre de lancer le sort, mais pas assez pour l'autoriser à améliorer le sort de manière à lui apporter un bonus supplémentaire de +5 (soit un total de +10). Pour cela, il aura besoin de 7 Rangs dans cette Compétence de sort.*

Pénalités liées au port d'une armure

La description des armures indique que les armures peuvent entraîner une pénalité lors de l'incantation des sorts. Cette pénalité, exprimée en PP, augmente d'autant le nombre de PP requis pour jeter un sort. Comme pour l'amélioration d'un sort, chaque PP supplémentaire entraîne donc une pénalité de -5 sur le Jet de Lancement de sort.



Amélioration des sorts

La plupart des sorts de HARP | TdM peuvent être « améliorés ». Cela signifie qu'il est possible de rajouter des évolutions à la forme basique du sort au moment du lancement. Pour cela, il faut choisir la ou les améliorations à apporter et payer les PP nécessaires à cette modification.

La description de chaque sort indique le coût de base de chaque sort. Elle contient aussi les éventuelles améliorations permettant d'augmenter ou de modifier les effets du sort au moment du lancement du sort. Chacune de ces améliorations possède un coût en PP associé. Ce coût est ajouté au coût de base du sort au moment du lancement. Seules les améliorations listées dans la description d'un sort donné peuvent être utilisées.

L'amélioration d'un sort entraîne une pénalité sur le Jet de Lancement de sort égale à -5 par PP supplémentaire ajouté au coût de base du sort. L'amélioration d'un sort augmente également les dangers de Maladresse. En cas de maladresse lors du lancement d'un sort amélioré, le personnage effectue son jet de Maladresse avec un modificateur de +10.

> ***Exemple 1*** *: Jorge tente de lancer un sort. Ce sort a un coût de base de 3 PP. Jorge décide d'augmenter la portée du sort de 30 mètres, en choisissant pour cela une amélioration qui coûte 2 PP. Ce choix porte le coût du sort à 5 PP. Jorge incante donc le sort avec une pénalité de -10 (–5 x 2 = –10) à son jet de lancement de sort.*
>
> ***Exemple 2*** *: Jorge porte une armure de cuir clouté, tous ses sorts lui coûtent 4 PP de plus, ce qui implique une pénalité de –20 sur le jet de lancement de sort. Ainsi le sort de l'exemple précédent aurait eu un coût de 9 PP (coût de base 3 PP + amélioration 2 PP + armure 4 PP = 9 PP) s'il avait été lancé alors que son jeteur portait une armure de cuir clouté. La pénalité au lancement du sort aurait été de –30 (–10 pour l'amélioration et –20 pour l'armure).*

Temps d'incantation d'un sort

Chaque sort nécessite un certain temps pour être lancé. Plus le sort est complexe, plus il sera long à lancer et plus il coûtera de PP. Il faut un round par fraction de 5 PP utilisées pour le lancement du sort pour incanter. Ceci signifie que les sorts dont le coût est compris entre 1 et 5 PP nécessitent un round de lancement, que ceux dont le coût est entre 6 et 10 PP nécessitent deux rounds, etc.

Le temps nécessaire au lancement d'un sort prend en compte toutes les modifications apportées au coût du sort, comme les améliorations et les PP supplémentaires dus au port d'une armure abordées dans le paragraphe précédent.

Certains sorts sont marqués d'un astérisque dans leur description. Ces sorts sont des sorts instantanés. Un personnage peut lancer un de ces sorts à n'importe quel moment, sauf pendant le lancement d'un autre sort. Le lancement d'un sort instantané peut se faire en plus de l'action normale d'un personnage au cours d'un round. Quel que soit le nombre de PP investis dans un sort instantané, son temps de lancement est inchangé. Un personnage ne peut lancer qu'un seul sort instantané par round.

Incanter plus rapidement

Un personnage peut réduire le temps de lancement d'un sort en acceptant une pénalité de –10 par round de diminution du temps. Ainsi, pour réduire le temps de lancement d'un sort de 3 rounds à 1, le lanceur subit une pénalité supplémentaire de –20 à son jet de lancement de sort. Aucun sort ne peut voir son temps de lancement réduit à moins d'un round. Réduire le temps de lancement d'un sort augmente également les risques de Maladresse. En cas de Maladresse lors du lancement d'un sort accéléré, le personnage effectue son jet de Maladresse avec un modificateur de +10.

Incanter en prenant son temps

Un personnage peut choisir de prendre plus de temps pour lancer son sort que le temps minimal requis. Pour chaque round de lancement en plus du temps normal requis, le lanceur de sort reçoit un bonus de +5 sur son jet de lancement de sort. Il est impossible d'obtenir un bonus supérieur à +30 par ce biais lors du lancement d'un sort.

Récupération des Points de Pouvoir

La Récupération des Points de Pouvoir est précisée dans le chapitre 07 · Compétences – Développement des Points de Pouvoir.



Contresort

La Sphère Universelle comporte un sort instantané appelé Contresort. Il est utilisé pour contrer et annuler complètement un sort en train d'être lancé par un autre lanceur de sort. Contresort doit être incanté pendant la phase d'incantation du sort qu'il affecte.

La gestion d'un Contresort s'effectue en deux étapes :

1. Le jeteur qui souhaite contrer tire le Jet d'Incantation de son Contresort et croise le résultat avec la colonne JR de la Table des Manœuvres. Le résultat devient le Nombre Cible utilisé pour résister au Contresort.
2. Le lanceur de sort visé doit avoir obtenu un score supérieur au Nombre Cible sur le Jet d'Incantation de son sort pour que celui-ci prenne effet normalement. Si ce n'est pas le cas, le sort est contré et tous les PP investis dans son lancement sont dépensés.

Le jeteur du contre doit pouvoir investir autant de PP (+1 PP pour le coût d'incantation) dans son Contresort que le jeteur contré en a investi dans son propre sort.

L'usage de Contresort requiert du lanceur qu'il ait perçu la menace en réussissant au moins une manœuvre de

Perception de Combat.

> ***Exemple*** *: Jorge est engagé dans un duel magique avec Esmeril. Esmeril se prépare à incanter un Éclair Arcanique que Jorge va essayer de contrer. Comme ils sont face à face, la réussite du Jet de Perception de Combat est automatique. Esmeril investit 10 PP dans son sort avec les Améliorations et obtient un Jet d'Incantation de 95. Jorge tire le Jet d'Incantation pour son Contresort, et obtient un score de 105. Il consulte la colonne JR de la Table des Manœuvres et indique que le Nombre Cible est de 120. Le MJ indique à Jorge que le sort peut être contré car Esmeril n'a pas atteint le NC de 120, mais qu'il faut pour cela investir au moins 10 PP supplémentaires dans le Contresort. Comme Jorge possède 15 Rangs dans ce sort, il confirme que le sort est contré. Jorge a dépensé 11 PP, Esmeril 10 PP et le sort a été contré. Le combat continue…*



Incantation de sorts et combat

Que se passe-t-il si un lanceur de sort se retrouve pris au milieu d'un combat et est blessé pendant qu'il incante un sort ? Si l'incantation du sort se termine dans le round pendant lequel le personnage subit des dommages, il se déroule sans problème. Si le lancement du sort s'étend sur plusieurs rounds et que le round de blessure n'est pas le round final de la procédure, le lancement de sort s'interrompt, mais le lanceur de sort ne perd pas les PP afférents.

Résister aux sorts

Tout personnage possède une aura naturelle et unique. Cette aura est parfois appelée l'âme ou l'essence vitale. La vraie nature de l'aura a été le sujet de nombreux débats entre savants depuis des années. Certains ont supposé que l'aura agit comme une sorte de sixième sens magique qui peut différencier la magie hostile de la magie bénéfique, activant ainsi la résistance naturelle en cas de besoin.

Ainsi, le lancement réussi d'un sort ne garantit pas qu'il affectera effectivement la cible. L'aura de celle-ci peut résister au sort, dissipant ainsi les effets du sort. Même les personnages inconscients peuvent résister à une magie hostile utilisée à leur encontre. Certains personnages ont même développé certaines méthodes pour améliorer leurs résistances naturelles (représentées par les différentes compétences de Résistance).

Comme la plupart des sorts utilitaires sont bénéfiques (exemple les sorts de soins), ils peuvent être lancés sur un personnage inconscient pour l'aider, sans que l'aura naturelle du personnage ne résiste. De temps en temps, cependant, un personnage peut souhaiter ne pas être soigné ou ressuscité (par exemple). Même si le personnage est inconscient, le choix revient au joueur. Si le joueur ne veut pas que son personnage bénéficie de l'effet du sort, celui-ci échoue automatiquement.

Objets d'incantation

Ces objets facilitent l'incantation des sorts. Ce sont soit des objets que le jeteur peut tenir en main (baguette, bâton) ou porter sur lui (amulette, anneau, ou même une robe). Il y a deux types d'objets d'incantation, qui peuvent dans certains cas être combinés en un seul.

Additionneur de PP

Réduit le nombre de PP qu'un jeteur doit dépenser de sa réserve pour incanter un sort. Si un sort coûte 5 PP à incanter et que le jeteur possède un Additionneur +1 PP, le jeteur ne dépensera que 4 PP. Le jeteur doit dans tous les cas dépenser au moins un PP. Le nombre de PP fourni dépend du type d'Additionneur, qui varient de +1 à +5 PP. Le jeteur doit réussir une manœuvre d'Accord avec un Additionneur, et ne peut s'accorder qu'une fois par jour (un jeteur ne peut pas utiliser deux Additionneurs différents dans une même journée).

Additionneur de Sorts

Permet au jeteur d'incanter un sort connu une fois par jour sans dépenser de PP. Le sort ne peut pas être amélioré. Tous les autres paramètres de l'incantation sont les mêmes que lors d'une incantation classique, sauf que le jeteur ne dépense pas de PP. Le nombre de sorts dépend du type d'Additionneur (de +1 à +5) : un Additionneur +1 permet de jeter un sort par jour, un Additionneur +5, 5 sorts par jour. Le jeteur doit réussir une manœuvre d'Accord avec un Additionneur, et ne peut s'accorder qu'une fois par jour (un jeteur ne peut pas utiliser deux Additionneurs différents dans une même journée).

Les deux types d'Additionneurs sont créés par le jeteur grâce à des sorts, « Bâton de Mage » pour les Magiciens, Mentalistes et Thaumaturges et « Bâton de l'Animiste » pour les Animistes. Les Thaumaturges peuvent enchanter des Additionneurs « génériques », utilisables par tous les jeteurs de sorts.

Cristaux Runiques

Un Cristal Runique est une pierre précieuse de grande valeur qui est utilisée pour stocker de la mana. Cette mana sert à alimenter des sorts gravés sous forme runique sur la gemme. Il faut déchiffrer une Rune pour l'utiliser. Un personnage peut, dans certaines mesures, rajouter des Runes à un Cristal déjà gravé. Le Cristal se recharge un nombre de fois limité.

Voir le chapitre 13.5.3 · Cristaux Runiques.

13.1 · Sphères de magie



Description des sorts

Nom du sort : Une étoile (*) après le nom du sort indique que le sort est instantané.

Coût en PP : Coût de base du sort en PP.

Portée : Portée de base du sort.

Durée : Indique combien de temps le sort dure. Une durée de « xx temps/rang » signifie que le sort dure xx unités de temps par rang possédé dans la compétence de sort. Si la durée est indiquée sous la forme « (C) », le personnage doit se concentrer pendant toute la durée du sort. Le lanceur reçoit un modificateur de -50 à toute action tentée pendant sa concentration.

Type de sort : Utilitaire/Attaque/Énergie. Certains sorts comportent la mention (Élémentaire) pour indiquer que la résistance à l'élément correspondant peut être prise en compte.

JR : Indique si le sort permet à la cible de tirer un Jet de Résistance ainsi que son type le cas échéant.

Sphère : Indique à quelle(s) sphère(s) le sort appartient.

Description : Décrit les effets de la forme de base du sort.

Améliorations : cette section liste les différentes options d'améliorations possibles du sort, ainsi que le coût en PP associé à chacune d'entre elles.

Personnages Joueurs (Magia)

Sphère Universelle
Sphère des Tours de Magie
Sphère de l'Animiste
Sphère de l'Aventurier
Sphère du Barde
Sphère du Guérisseur
Sphère du Guerrier-Mage
Sphère du Magicien
Sphère du Mentaliste
Sphère du Rôdeur
Sphère du Thaumaturge

Personnages Non-Joueurs (Magia)

Sphère de Haute Magie
Sphère du Maître des Légendes

Personnages Non-Joueurs (Goetia)

Sphère du Nécromant
Sphère du Shaman
Sphère du Sombrelame

Sphères non utilisées

Sphère de l'Élémentaliste
Sphère du Paladin

Sphère Universelle

Atterrissage*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut atterrir sans encombre après n'importe quelle chute de 6 m ou moins. Cette distance est aussi retranchée pour toute chute de plus de 6 m.

Améliorations :

Augmenter la distance de chute (15m) : +3 PP
Augmenter la distance de chute (30 m) : +6 PP
Augmenter la distance de chute (3 m / rang) : +9 PP

Augmentation de la Constitution

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus de Constitution de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation de la Force

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus de Force de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP

Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation de la Présence

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus de Présence de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation de la Rapidité

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus de Rapidité de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation de la Volonté

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus de Volonté de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation de l’Agilité

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus d’Agilité de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation de l’Intuition

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus d’Intuition de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Augmentation du Raisonnement

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

La cible gagne un bonus de Raisonnement de +5 pour la durée du sortilège.

Améliorations :

Augmenter le bonus (pour chaque +5) +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) + 6 PP

Aura

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARPer's Grimoire, HARP Codex

Une aura diffuse apparaît autour de la cible, la faisant luire. Ce sortilège ne crée pas assez de lumière pour voir grâce à elle, mais cette lueur est visible même à la lumière du jour. Le jeteur choisit la couleur de la lumière au moment de l'incantation.

Améliorations :

Augmentation de la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmentation de la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmentation de la lueur (lumière d'une bougie) : +5 PP
Augmentation de la lueur (lumière d'une torche) : +9 PP

Auto-Suffisance

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	9
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex

Fournit au jeteur toute la nourriture dont il a besoin pour une journée complète. La cible n'a besoin d'aucune eau ou nourriture pour la durée. Cependant, une fois la durée écoulée, le jeteur devra consommer le double de la quantité de nourriture et d'eau nécessaire chaque jour pour autant de jours passés sous l'effet de ce sortilège sous peine d'être à -50 pour 2 jours par jour passé sous les effets de ce sort.

Améliorations :

Augmenter la durée (par jour) : +6 PP

Conjecture

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Le jeteur utilise ce sort quand il fait face à un choix pour lequel il n'y a pas ou peu d'information (ex : « Quel est le couloir qui mène à la sortie le plus rapidement possible ? »). Le MJ détermine quel est le bon choix, et augmente les chances de 10% dans ce sens en faveur du jeteur (ex : gauche/droite, 50/50, le MJ décide que droite est la meilleure voie, la Conjecture sera incorrecte de 1 à 40 et correct de 41 à 100). Une fois utilisé, ce sortilège donnera toujours la

même information si les circonstances sont les mêmes ; plusieurs utilisations de ce sort pour la même Conjecture donneront toujours le même résultat.

Améliorations :

Augmenter l'intuition (+25%) : +4 PP

Contresort

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Spécial
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Contresort est utilisé pour contrer et annuler complètement un sort en train d'être lancé par un autre lanceur de sort. Contresort doit être incanté pendant la phase d'incantation du sort qu'il affecte.

La gestion d'un Contresort s'effectue en deux étapes :

Le jeteur qui souhaite contrer tire le Jet d'Incantation de son Contresort et croise le résultat avec la colonne JR de la Table des Manœuvres. Le résultat devient le Nombre Cible utilisé pour résister au Contresort.
Le lanceur de sort visé doit avoir obtenu un score supérieur au Nombre Cible sur le Jet d'Incantation de son sort pour que celui-ci prenne effet normalement. Si ce n'est pas le cas, le sort est contré et tous les PP investis dans son lancement sont dépensés.
Le jeteur du contre doit pouvoir investir autant de PP dans son Contresort que le jeteur contré en a investi dans son propre sort.

L'usage de Contresort requiert du lanceur qu'il ait perçu la menace en réussissant au moins une manœuvre de Perception de Combat.

Améliorations :

Par PP utilisé dans le sortilège devant être contré : +1 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Corde Enchantée

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

Si le jeteur tient une des extrémités d'une corde, il peut la faire se déplacer sur toute sa longueur (dans la portée du sortilège) dans n'importe quelle direction, faire des nœuds ou les délier. La corde peut attaquer un être vivant, l'immobilisant s'il échoue une manœuvre acrobatique ou un test facile d'Agilité. Une personne immobilisée de la sorte peut s'échapper si elle parvient à effectuer une Manœuvre de Contorsion facile.

Améliorations :

Augmenter la portée (par +15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par 3 m de rayon supplémentaire) : +2 PP
Augmenter la difficulté de la Manœuvre d'Esquive (par degré en plus) : +2 PP

Augmenter la difficulté de la Manœuvre de Contorsion (par degré en plus) : +2 PP

Coup de Pouce du Destin

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex

Pour faire fonctionner ce sortilège, le jeteur doit recourir à une méthode de divination (jeter des os, des dés ou autre). Il doit avoir une question spécifique à l'esprit au moment du lancement.

Cette question ne doit avoir que 2 réponses possibles (oui/non, droite/gauche, etc.) Ce sortilège augmentera de 10% les probabilités qu'a la divination de fournir la bonne réponse (le MJ jette 1d100 ; sur 1-40, c'est la mauvaise réponse qui est fournie, sur 41-100, c'est la bonne réponse).

Améliorations :

Augmenter les choix (par choix additionnel) : +3 PP
Augmenter la chance (par bonus de +5% en faveur de la bonne réponse) : +2 PP

Création de Boisson

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex

Ce sortilège permet la création d'un litre d'eau potable dans un récipient approprié dans la portée du sort. Le breuvage créé par ce sort disparaît s'il n'est pas consommé sous 24 heures.

Améliorations :

Augmenter la quantité (par litre) : +3 PP
Créer une boisson spécifique non alcoolisée (au choix du jeteur) : +6 PP
Création d'une boisson spécifique alcoolisée (au choix du jeteur) : +12 PP

Création de Nourriture

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex

Ce sortilège permet la création d'une ration de voyage, équivalente à une journée de nourriture pour une personne.

Même si ce n'est pas très goûteux, c'est au moins nourrissant.

Améliorations :

Création d'un repas simple : +4 PP
Création d'un repas élaboré : +8 PP
Création de repas additionnel (par repas en plus) : +4 PP

Détection de la Magie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut se concentrer pour détecter la présence d'une magie active (par opposition à de la magie dormante ou en attente) dans une aire de 1,50 mètre de rayon. Le jeteur peut changer de zone de détection dans la portée à chaque round. Dans sa version de base, le sort indique uniquement la présence ou non d'un sortilège actif dans la zone étudiée.

Ce sort est unique dans le fait qu'il est possible de l'améliorer une fois lancé. Ainsi, le jeteur peut s'acquitter de la dépense de Points de Pouvoir supplémentaire et effectuer un nouveau test d'Incantation. S'il est réussi, le pouvoir peut être utilisé à l'Amélioration souhaitée. Si ce second jet est raté, le sortilège ne bénéficie pas de l'Amélioration, les Points de Pouvoir sont tout de même dépensés et il fonctionne que dans sa version de base. Pendant le round durant lequel le jeteur souhaite améliorer le sort, il ne peut pas analyser une zone à la recherche de magie.

Améliorations :

Détection de la magie dormante/en attente : +3 PP
Déterminer le sortilège (uniquement le nom du sort) : +4 PP
Déterminer la graduation (indique de quelle manière le sortilège à utilisé ses augmentations) : +6 PP

Détection de la Vie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

Le jeteur doit se concentrer afin de détecter la présence de plantes et de créatures (ex : animaux, montres, humanoïdes) dans une aire de 3 mètres de rayon. Le jeteur peut changer de zone de détection dans la portée à chaque round. Dans sa version de base, le sort indique uniquement s'il y a des plantes animées ou des créatures dans l'aire étudiée.

Améliorations :

Augmenter l'information (indique les espèces de plantes ou des créatures) : +5 PP
Augmenter la portée (par 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par 3m de rayon supplémentaire) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Détection de Signature

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

Le jeteur se concentre pour détecter la signature de n'importe quel sortilège actif. La seule information recueillie est la Profession de celui qui a lancé le sort, pas de qui il s'agit ou n'importe quelle autre information. Chaque jeteur de sort dispose d'une signature unique et il est donc possible de faire la distinction entre la signature d'un jeteur de sort et celle d'un autre sans avoir besoin de faire le moindre jet.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Tracer les sorts : Permet au jeteur de traquer le jeteur d'une signature spécifique détectée par ce sortilège. Pour le jeteur de ce sort, c'est comme suivre une trainée de lumière phosphorescente entre le sortilège et son jeteur. Le pistage de cette trainée se fait en effectuant une manœuvre de Pistage Facile. Pour chaque tranche de 2 heures écoulées entre le lancement du sort et son pistage, la difficulté augmente d'un degré jusqu'à la difficulté maximum d'Absurde.

Détection des sortilèges expirés : Cela permet au jeteur de détecter un sort ayant une durée ayant expirée. Le jeteur peut détecter n'importe quel sort n'étant plus actif dans une aire de 3m de rayon et il peut analyser une autre zone chaque round.

Améliorations :

Augmentation de portée (par 15 m) : +1 PP
Augmentation de durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmentation de durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmentation de durée (1 minute/rang) : +8 PP
Tracer les sorts : +4 PP
Détection des sortilèges expirés (10 minutes/rang) : +5 PP
Augmentation des informations (niveau du jeteur) : +2 PP

Détection des Morts-Vivants

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

Le jeteur peut se concentrer pour détecter la présence de Morts-Vivants dans une aire de 3 mètres de rayon. Le jeteur peut changer de zone de détection dans la portée à chaque round. Dans sa version de base, le sort indique uniquement la présence ou non de Morts-Vivants dans l'aire étudiée.

Améliorations :

Plus d'information (indique le type général des Morts-Vivants) : +5 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/ rang) +4 PP

Augmenter la durée (10 rounds/rang) +6 PP

Détection des Trappes

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut se concentrer pour détecter la présence de n'importe quelle trappe non magique dans une aire de 1,50 mètre de rayon. Le jeteur peut changer de zone de détection dans la portée à chaque round. Dans sa version de base, le sort indique uniquement la présence ou non d'une trappe dans l'aire étudiée.

Plus d'Informations : Indique le type de trappe (par exemple, une fosse avec des piques, un puit, etc.)

Améliorations :

Plus d'Information : +2 PP
Bonus de +50 au Désarmement : +5 PP
Détection des trappes magiques : +4 PP
Augmentation de la portée (par 15 m) : +1 PP
Augmentation de la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Dictée

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARPer's Grimoire

Tant que le jeteur parle, tous ses mots sont instantanément inscrits sur le support qu'il aura désigné, comme du papier, parchemin, mur de pierre, etc. Le MJ devra décider quelle quantité d'encre aura été utilisée durant le processus. Le jeteur doit toucher la surface du matériel d'écriture durant l'incantation.

Ce sortilège peut simplement retranscrire les lettres et les mots d'un des langages connu par le jeteur. Il ne peut dessiner des images ou des schémas.

Améliorations :

Dessiner des images : +5 PP
Lancer le sort pour une autre personne : +4 PP

Dissipation de la Magie

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Spécial
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Dissipe un sort actif sur une cible. Le sort visé doit réussir un Jet de Résistance contre la Dissipation ou être annulé / dissipé.

La gestion d'une Dissipation s'effectue en deux étapes :

Le jeteur qui souhaite dissiper un sort tire le Jet d'Incantation de la Dissipation et croise le résultat avec la colonne JR de la Table des Manœuvres. Le résultat devient le Nombre Cible utilisé pour résister à la Dissipation.
Le MJ doit effectuer un Jet de Résistance particulier, en tirant 1d100 + le nombre de Points de Pouvoir utilisé pour l'incantation multiplié par 5.
Un sortilège ayant été lancé avec une ou plusieurs Améliorations sera donc plus difficile à dissiper qu'un sortilège de base.

La dissipation affecte en premier le sort actif le plus puissant s'il y en a plusieurs sur la cible visée.

***Note** : Si vous n'êtes pas certain du nombre de Points de Pouvoir utilisé pour un effet magique spécifique, utilisez un bonus de +25 pour un effet faible, un bonus de +50 pour un effet standard et un bonus de +75 pour un effet important pour résister à la dissipation.*

Améliorations :

Par PP utilisé pour jeter le sort à dissiper : +1 PP
Augmenter la portée (par + 15 m) : +1 PP

Éclair Arcanique

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Une fois lancé, ce sort projette un éclair d'énergie magique qui frappe automatiquement la cible.

Cet éclair d'énergie provoque 1d10 Points de Vie de dommages à l'adversaire s'il rate son Jet de Résistance.

Force Étourdissante : La cible est étourdie en plus de prendre des dommages.

Améliorations :

Augmenter les dégâts (par tranche de 1d10 PdV – 5d10 PdV max) : +2 PP
Force Étourdissante (par round d'étourdissement) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Étude de Cible

Type	Utilitaire
Durée	1 round
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Ce sort est utilisé en préparation de l'incantation d'autres sorts. Quand il est incanté, il permet au jeteur de mémoriser une personne, un lieu ou un objet. Le jeteur doit étudier cette cible avec un maximum de détails afin de pouvoir l'utiliser comme cible pour d'autres sorts jetés ultérieurement.

Le jeteur ne peut avoir qu'une seule cible mémorisée (ou plus communément appelée « Étudiée ») par rang dans ce sort à un moment donné.

Améliorations :

Effacement de cible (libérer un emplacement pour une autre cible) : +2 PP

Fléchettes Magiques

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex

Ce sortilège permet de créer et de tirer 10 fléchettes contre une seule cible. Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme (BO) pour délivrer l'attaque.

Si l'attaque porte, le jeteur lance 1d10 pour déterminer combien de fléchettes touchent la cible. Chaque fléchette ayant touché inflige 1 Point de Vie à la cible. Pour chaque tranche de 5 Point de Vie infligés, la cible saigne au rythme de 1 Point de Vie / round. Si les fléchettes sont utilisées sur plusieurs cibles, leur nombre total doit être divisé de manière équitable entre toutes les cibles.

Améliorations :

Augmenter le nombre de fléchettes (+10 fléchettes) : +2 PP
Augmenter la taille des fléchettes (+1 PdV / fléchette) : +3 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Forme Floue

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Permet au jeteur d'apparaître Flou, lui conférant un bonus de +10 BD. Le sort confère également un bonus de +5 aux manœuvres de « Dissimulation ».

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter le Flou (par tranche de +5) : +3 PP

Localisation d'un Point de Repère

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARPer's Grimoire

Le jeteur a connaissance de la direction et de la distance qui le séparent d'un Point de Repère créé avec le sort « Création de Point de Repère ». Le jeteur doit sélectionner le Point de Repère qu'il va utiliser au moment où ce sort est jeté.

Le jeteur n'est pas obligatoirement celui qui a jeté le sort « Création de Point de Repère ». Les jeteurs de sorts peuvent se transmettre la connaissance des endroits qu'ils ont repérés.

Conserver l'Orientation : Garder une connaissance constante de la direction et de la distance à son Point de Repère. Ceci peut être très utile lorsque l'on cartographie ou que l'on parcourt un labyrinthe complexe.

Lien Symbolique : Projeter sur une carte qu'il possède sa localisation courante et le Point de Repère choisi, comme deux points lumineux. La carte doit bien évidemment être assez étendue pour permettre de voir les deux points, et elle doit être assez juste dans son échelle pour permettre d'estimer la distance.

Améliorations :

Conserver l'Orientation (Concentration) : +3 PP
Lien Symbolique : +5 PP

Lumière

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Permet de créer un petit globe de lumière centré sur le point touché. Ce globe brille autant qu'une torche et illumine tout dans une zone de 6 m de rayon. Si le point touché est mobile, le sort se déplace en même temps que la cible.

Le jeteur peut faire varier l'intensité lumineuse du maximum possible à un petit point lumineux en un round de concentration.

Améliorations :

Augmenter le rayon (jusqu'à 15 m) : +6 PP
Augmenter le rayon (jusqu'à 30 m) : +12 PP
Lumière Totale (aucune ténèbre magique ne peut exister dans l'aire) : +6 PP
Lumière du Jour Artificielle (fonctionne comme la lumière du jour vis-à-vis de certains morts-vivants) : +6 PP

Lumière Projetée

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Un rayon de lumière (équivalent à une torche électrique) émane du point touché. Il a une portée effective de 6 m. Si le point visé est situé sur un objet mobile, le rayon se déplace avec cet objet.

Améliorations :

Augmentation du rayon (portée effective de 15 m) : +3 PP
Augmentation du rayon (portée effective de 30 m) : +4 PP
Projecteur (portée effective de 150 m) : +7 PP
Balise (Portée effective de 15 Km) : +15 PP

Repousser la Fatigue

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

La cible reste alerte et éveillée pour la durée du sort, ne subissant plus de pénalités liées à la fatigue, l'épuisement ou l'effort. Ce sort ne protège pas du sommeil causé par magie, pas plus qu'il ne permet à un personnage de regagner de l'Endurance ou des Points de Pouvoir.

Améliorations :

Augmenter la durée (par heure supplémentaire) : +5 PP

Repousser la Vermine

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	9
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Repousse tous les insectes normaux et la vermine (souris, rats, écureuils, etc.) dans une aire de 3 m de rayon. Ce sortilège fonctionne également contre les sangsues et autres bestioles effrayantes. Il n'a aucun effet sur les monstres et de ce fait, ne repousse pas les fourmis géantes, ni les rats géants.

Améliorations :

Augmenter la durée (1 jour) : +6 PP

Augmenter la durée (1 semaine) : +8 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Respiration Aquatique

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

La cible gagne la capacité de respirer dans l'eau aussi facilement que si c'était de l'air. Pour toute la durée du sortilège, les poumons de la cible sont capables de respirer à la fois l'air et l'eau. Ce sort ne protège pas contre la pression de l'eau.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Protection contre la pression (la cible peut supporter la pression jusqu'à 30 m de profondeur/rang) : +4 PP

Sceau du Mage

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	11
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Ce sort place un Sceau magique sur n'importe quelle porte, serrure ou autre dispositif qui peut s'ouvrir ou se fermer, l'empêchant de s'ouvrir. Le Sceau du Mage peut seulement être ouvert par le jeteur du Sceau, après quoi il se détruit. Les seules autres manières de passer outre un dispositif qui a été scellé par ce sortilège sont de détruire l'objet ou de dissiper la magie du Sceau.

Améliorations :

Sceau à Mot de Passe (requiert un mot de passe au lieu de la présence du jeteur pour le désactiver) : +4 PP
Ouvertures Multiples (pour chaque ouverture possible du Sceau) : +5 PP

Traction

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut se déplacer sur des surfaces instables (sable, glace, etc.) comme s'il était sur un sol normal. Ceux qui sous l'effet de ce sort ne subissent pas les effets du sort « Nappe Glissante ».

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Transformer la portée de Personnelle en Toucher : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle, au touché) : +4 PP

Transcription

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Permet la transcription magique et précise des textes et images d'une source spécifique vers un support au choix du jeteur. Le sortilège requiert du matériel d'écriture et une surface pour écrire. Le jeteur indique la source à transcrire (qui doit être vue) et doit toucher le matériel d'écriture et la surface de destination durant l'incantation du sortilège.

La transcription est précise à 100% et recopiera mêmes les erreurs d'origine. Le sort sera incapable de recomposer un texte endommagé ou de compléter des lettres manquantes.

Le sortilège sera capable de transcrire une « page » d'origine par round pour la durée du sort.

Le jeteur doit être en mesure de voir l'objet entier à transcrire durant l'incantation, que se soit un livre, les inscriptions d'un obélisque ou même une fresque murale massive.

Les objets, comme les livres, qui sont portés par une autre personne bénéficient d'un Jet de Résistance à la Magie contre ce sort. Le bonus au JR de l'objet correspond à celui de la personne qui le porte.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le rythme de transcription (2 pages/round) : +3 PP
Augmenter le rythme de transcription (5 pages/round) : +6 PP
Augmenter le rythme de transcription (10 pages/round) : +9 PP

Vision Aquatique

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	College of Magics

La cible gagne la capacité de voir clairement jusqu'à une distance de 30 m dans l'eau (même si elle est trouble). Une luminosité faible doit exister pour que ce sortilège puisse fonctionner.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minute/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Augmenter la distance de vision (30 m/rang) : +4 PP
Augmenter la vision (permet de voir à travers la brume, le brouillard ou toute sorte de précipitation) : +4 PP

Voies du Verrouillage

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Universelle
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut verrouiller ou déverrouiller une serrure simple non magique. Ce sortilège n'affecte que les serrures dont le test de « Crochetage & Pièges » est Facile au maximum.

Améliorations :

Augmenter la difficulté (Pour chaque niveau au dessus de Facile) : +2 PP
Augmenter la portée (3 m) : +2 PP

Sphère des Tours de Magie

Atténuation de la Douleur

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur est capable de soigner une blessure légère, éliminant une pénalité de manœuvre de -10 ou moins. Il n'a aucun effet sur les blessures entrainant des pénalités supérieures.

Compas

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut déterminer dans quelle direction se trouve le Nord.

Création d'eau

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur crée un demi-litre d'eau pure, qui apparait en deux rounds dans un récipient à sa disposition.

Décompte

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut déterminer le nombre exact d'objets similaires dans un rayon de 1,50 m en vue. Ce sort est, par exemple, pratique pour compter ses pièces d'or.

Flamme

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Une flamme de quelques centimètres apparait au bout de l'index du jeteur. Il peut s'en servir comme d'un briquet.

Flottaison

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur flotte sur tout type de liquide tant qu'il reste concentré.

Horloge Interne

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur remet à zéro son horloge interne avant d'aller se coucher, ce qui lui permet de se réveiller à une heure précise.

Insecticide

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Tout petit insecte non monstrueux (abeilles, guêpes, mouches, fourmis, etc.) qui s'approche à moins de 15 cm du jeteur est gentiment repoussé.

Loupe

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort grossit les images vues par le jeteur par un facteur de x5. Comme une loupe, ce sort ne fonctionne que sur les surfaces proches des yeux du jeteur, environ 15 cm.

Mesure

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut déterminer les dimensions exactes (longueur, largeur, hauteur) d'un objet.

Nettoyage d'objet

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Toute saleté est immédiatement éliminée de l'objet ciblé, le laissant parfaitement propre.

Pesage

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut déterminer le poids exact d'un objet (qui peut être un sac plein ou un autre conteneur).

Purification de boisson

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Toutes les impuretés (incluant le poison) sont éliminées d'un demi-litre de liquide, le rendant totalement pur et potable.

Purification de Nourriture

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Toutes les impuretés (incluant le poison) sont éliminées de 500 g de nourriture (équivalent à une ration pour une journée).

Réparation de Fissure

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort répare une fissure ou une fente dans un objet en bois. Ce sort ne peut réparer un objet brisé en plusieurs morceaux, ni restaurer une capacité magique perdue.

Réparation de Reliure

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort répare la reliure d'un livre ou améliore l'état d'un rouleau. Ne restaure aucune capacité magique perdue.

Réparation de Vêtements

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort répare une déchirure ou un accroc dans un vêtement. Ne restore aucune capacité magique perdue.

Réparation d'Entaille

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort répare une entaille dans une arme, permettant de continuer à s'en servir. Ce sort ne peut réparer une arme brisée en plusieurs morceaux, ni restaurer une capacité magique perdue.

Repousse-Crasse

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort repousse toute saleté, crasse, boue, sang, et tripaille pouvant maculer le jeteur.

Restauration de Parchemin

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Ce sort restaure un parchemin ou une feuille de papier déchiré, le restaurant à son état avant la déchirure.

Reste-Au-Sec

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Les précipitations sont doucement repoussées du jeteur, le laissant au sec pour la durée du sort.

Ronds de Fumée

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut créer un rond de fumée d'environ 10 cm de diamètre par round. Il peut choisir de donner une couleur à la fumée. Le jeteur a besoin d'une source, telle qu'une pipe ou un cigare. La fumée se dissipe naturellement.

Séchage d'Arme

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le sort retire tout liquide et toute humidité d'une arme.

Séchage d'Armure

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le sort retire tout liquide et toute humidité d'une armure, d'une pièce d'armure ou d'un bouclier.

Séchage de Manuscrit

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le sort retire tout liquide et toute humidité d'un livre, d'une feuille de papier ou de vélin ou d'un rouleau.

Séchage de Vêtement

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le sort retire tout liquide et toute humidité d'un vêtement.

Soin de la Gueule de Bois

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

La cible est instantanément guérie de la gueule de bois.

Soin du Mal de Tête

Type	Utilitaire
Durée	1 minute
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

La cible est instantanément soignée de tout mal de tête ou migraine.

Soin d'une Contusion

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut soigner jusqu'à 5 Points de Vie perdus.

Soin d'une Coupure

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut soigner un Saignement d'1 Point de Vie par round. Ce sort n'a aucun effet sur un saignement plus important.

Toilette du Corps

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Toute saleté est immédiatement éliminée de la créature ciblée, la laissant parfaitement propre.

Trouve-Page

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds
Coût en PP	1
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Si le jeteur touche un livre (ou un rouleau) et pense à une section ou à une page spécifique, le livre s'ouvre à la page, alors qu'un rouleau se déroule jusqu'au bon emplacement. Le jeteur doit avoir lu l'ouvrage.

Yeux Luisants

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	1
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Tours de Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut faire luire chacun de ses yeux avec une intensité similaire à une bougie. Ceci est une illusion d'une durée qui dépend du nombre de Rangs dans la Compétence « Tours de Magie ». Le sort reste actif pendant cette durée, mais les yeux ne luisent que lorsque le jeteur se concentre.

Sphère de l’Animiste

Aura Élémentaire

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur est entouré d’une aura de 1 mètre de rayon formée d’énergie élémentaire. Cette aura ne lui causera pas de dommages, pas plus qu’à son équipement. Toutefois, toute autre créature qui rentre dans l’aire de l’aura ou qui touche le jeteur et qui rate son JR subit directement un Critique Élémentaire de niveau « A ».

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Bâton Animal

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur utilise ce sort pour changer son bâton (son focus pour les humains, un autre bâton spécifique pour les autres races) en un petit animal des bois (écureuil, lapin ou belette). Quand le jeteur se concentre, il ressent le monde extérieur au travers des sens de l’animal. L’animal suit toutes les instructions données par le jeteur, tant que celles-ci ne menacent pas directement sa vie. L’animal ne combat jamais (il s’enfuit). Le jeteur dirigeant absolument toutes les actions de l’animal, celui-ci est considéré comme possédant une intelligence égale.

L’animal ne peut s’éloigner de plus de 30 m du jeteur, et il est contraint de revenir en direction du jeteur quand le sort prend fin, ce qui permet au jeteur de récupérer son bâton.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la taille de l’animal (par incrément de taille) : +4 PP
Attaque Animale (l’animal peut attaquer) : +6 PP
Bâton Aviaire (forme d’animal volant) : +4 PP
Bâton Bestial (forme de créature magique) : +8 PP

Bâton de l'Animiste

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	14
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur doit se procurer les matériaux nécessaires et fabriquer un bâton par lui-même, il ne peut pas utiliser un bâton fabriqué par quelqu'un d'autre. Une fois que le bâton est fabriqué, l'Animiste peut incanter le sort.

La première incantation se fait sans Améliorations. Ce sort basique enchante le bâton avec un BO de +5 et fait du bâton un Additionneur de Points de Pouvoir +1. Ces deux pouvoirs ne fonctionnent que pour le jeteur. Cet enchantement permet aussi au bâton d'être utilisé avec les sorts de bâton de la sphère, comme « Bâton Animal ».

Une fois que le bâton a été créé, le jeteur peut le perfectionner en utilisant les Améliorations disponibles. Le jeteur ne peut utiliser qu'une Amélioration lors de chaque incantation du sort, et chacune des Améliorations progressives doivent être incantées dans l'ordre. Cela signifie par exemple que l'Animiste doit avoir jeté Additionneur de Points de Pouvoir +2 avant de jeter Additionneur de Points de Pouvoir +3.

Améliorations :

Augmenter « Additionneur de Points de Pouvoir » à +2 : +6 PP
Augmenter « Additionneur de Points de Pouvoir » à +3 : +12 PP
Augmenter « Additionneur de Points de Pouvoir » à +4 : +18 PP
Augmenter « Additionneur de Points de Pouvoir » à +5 : +24 PP
Augmenter OB (+10) : +6 PP
Augmenter OB (+15) : +12 PP
Augmenter OB (+20) : +18 PP
Augmenter OB (+25) : +24 PP

Bouclier d'Énergie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée (de forme ovale, avec un trou au centre pour passer la main et une gemme polie sur un des côtés) spécialement préparée comme focus.

Quand ce sort est jeté, il crée un bouclier d'énergie magique solide, transparent et brillant qui peut être utilisée somme une Targe, tant que le jeteur tient la poignée. La couleur du bouclier dépend de la gemme utilisée, les pierres transparentes fournissant un bouclier d'énergie de couleur blanc-bleu. Le bouclier fournit une lumière suffisante pour éclairer à 3 m, sans que le jeteur ne puisse diminuer cette intensité.

Le bouclier est considéré comme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

Le Bouclier fournit un Bonus Défensif de +10 si le jeteur sait utiliser les boucliers. S'il est utilisé pour porter des attaques, le Bouclier d'Énergie utilise la table des Critiques d'Impact. Le personnage utilise le BTC approprié pour une attaque de bouclier.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la protection (Rondache +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Bouclier Rond +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Écu +20 BD) : +6 PP
Augmenter la protection (Pavois +30 BD) : +10 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BD) : +2 PP
Créer le bouclier sans focus : +6 PP

Brises

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur projette un cône de vent depuis son index et s'étend à 6 m sur 3 m de large. Il s'agit d'une brise légère qui soulève une feuille de papier ou pousse lentement un nuage gazeux, à une vitesse de 2 km/h.

Améliorations :

Augmenter la vitesse (par 2 km/h) : +2 PP
Augmenter la longueur (par 3 m) : +2 PP
Augmenter la largeur (par 50 cm) : +1 PP

Brouillard Opaque

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur utilise les éléments de l'Air et de l'Eau pour créer un brouillard dense non naturel dans une aire faisant jusqu'à 6 m de rayon. Le centre de la zone doit être dans la portée du sort.

Le brouillard obscurcit la vison, utiliser les règles pour la vision en brouillard modéré. Le sort peut être jeté à l'extérieur ou en intérieur.

Améliorations :

Brouillard Épais : +3 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Brume Narcotique

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	11
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Ce sort crée une zone de brume sur 3 m de rayon. Toutes les créatures qui se trouvent dans la brume doivent tirer un JR tous les rounds. Ceux qui ratent un JR se sentent léthargiques et somnolents (-20 à toutes les actions). Ceux qui ratent un second JR se sentent encore plus somnolents (-50 à toutes les actions). Si une créature devait rater un troisième JR, elle tomberait de sommeil pour la durée du sort.

La brume se déplace en fonction du vent présent, mais ne se dispersera pas tant le sort n'est pas fini. Tout dommage porté sur une créature affectée par le brouillard annulera les effets de la brume, mais la créature subira ensuite de nouveau les éventuels effets.

Améliorations :

Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Congélation

Type	Attaque
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut faire baisser la température de 500 g d'un matériau inanimé (solide, liquide ou gaz) à la vitesse de 10°C par round jusqu'à une température minimum de -30°C. Le jeteur doit se concentrer pour faire baisser la température, sinon elle reste constante jusqu'à la fin du sort.

Le matériau doit réussir un JR pour éviter l'abaissement de température : s'il est porté par une créature = JR du porteur, s'il est magique non porté = JSL + bonus max de l'objet, s'il est non magique non porté = JSL.

Le sort va sans doute changer l'état du matériau, congelant par exemple les liquides. Si l'objet est métallique et qu'il rate son JR, il risque de se briser. Il doit tirer un JR à chaque fois qu'il est utilisé. Porter ou utiliser un objet extrêmement froid peut provoquer des critiques de Froid (niveau « A » ou plus, à la décision du MJ).

Une fois le sort terminé, l'objet revient naturellement à la température ambiante.

Améliorations :

Augmenter la masse (1 kg/rang) : +2 PP
Augmenter la masse (5 kg/rang) : +4 PP
Augmenter la masse (50 kg/rang) : +8 PP
Changer la température minimale (-130°C) : +4 PP

Conjuration d’Animaux

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort permet au jeteur de conjurer un animal dans un but précis, déterminé par les Améliorations utilisées.

Nourriture : C’est la forme de base du sort. Il conjure un animal qui arrive en portant de la nourriture (noix, baies, tubercules, etc.) L’animal dépose la nourriture et repart par ses moyens dans la nature.

Chaleur : Conjure un animal à fourrure qui se couchera à côté du jeteur du sort, et l’autorisera (et lui seulement) à se blottir contre lui. Si le jeteur se lève ou si 8 heures passent, l’animal s’enfuit.

Guide : Conjure un animal qui guidera le jeteur à un endroit spécifique, selon la nature de l’animal (source d’eau, chemin, ruine, mais pas la meilleure taverne du village). Le jeteur doit se concentrer sur une image mentale de l’endroit, et l’animal s’enfuit dès que la concentration s’arrête ou que la destination est atteinte.

Gardien : Conjure un animal de taille moyenne qui protégera le jeteur contre toute attaque pendant 8 heures. Si le jeteur quitte le terrain général sur lequel il a conjuré l’animal (par ex. sortir d’une forêt et rentrer en ville), celui-ci s’enfuit.

Monture : Conjure un animal qui servira de monture docile pendant 24 heures.

Chasse : Conjure un animal qui partira à la chasse pour ramener de la nourriture au jeteur, sous la forme d’une proie fraîchement tuée (donc sans doute quelque forme de viande).

Améliorations :

Chaleur : +2 PP
Guide : +3 PP
Gardien : +4 PP
Monture : +5 PP
Chasse : +6 PP
Conjurer l’animal pour une autre personne : +4 PP
Conjurer plusieurs animaux (par animal additionnel) : +3 PP

Contrôle des Animaux

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	HARP Codex

Le jeteur peut contrôler les actions d’un animal par concentration pendant la durée du sort. Quand le sort s’arrête, la créature se remet à agir normalement.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang [C]) : +3 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par animal additionnel) : +4 PP

Coup de Tonnerre

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée un bruit colossal dans un rayon de 1,50 m qui affecte toutes les créatures qui ratent leur JR. En dehors de cette zone, seul un son étouffé est entendu. Le jeteur peut utiliser une Amélioration pour ajouter un effet de Flash Aveuglant aux effets du sort.

Ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet doivent réussir un Jet de Résistance en Cascade (JRC) pour résister aux effets du sort. Pour obtenir le Nombre Cible, le MJ doit trouver dans la colonne des JR de la table des manœuvres le résultat atteint grâce au Jet d'Incantation du jeteur. Ce Nombre Cible est utilisé pour calculer les différents effets obtenus précisés dans la table ci-dessous.

Coup de Tonnerre :

JRC (NC −30) = La cible est Sourde pour 24 h.
JRC (NC −20) = La cible est Étourdie pour 4 rounds et Sourde pour 2 rounds/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC −10) = La cible est Étourdie pour 2 rounds et Sourde pour 1 round/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC) = La cible est Hébétée pour 1 round.
JRC (NC +20) = Pas d'effet.
Coup de Tonnerre + Flash Aveuglant :

JRC (NC −30) = La cible est Sourde et Aveuglée pour 24 h.
JRC (NC −20) = La cible est Étourdie pour 5 rounds et Sourde et Aveuglée pour 2 rounds/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC −10) = La cible est Étourdie pour 4 rounds et Sourde et Aveuglée pour 1 round/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC) = La cible est Hébétée pour 2 rounds et Éblouie pour 1 round. Hébétée et Éblouie sont cumulatifs.
JRC (NC +20) = Pas d'effet.
Cible Sourde : −100 à toutes les actions liées à l'audition.

Cible Étourdie : Appliquer les règles habituelles de l'Étourdissement.

Cible Hébétée : −25 à toutes les actions.

Cible Aveuglée : −100 à toutes les actions.

Cible Éblouie : −20 à toutes les actions.

Améliorations :

Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Flash Aveuglant : +6 PP

Crevasse

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Grâce à ce sort, une petite fissure est créée dans le sol, s'étendant du jeteur à la cible. Lorsque la fissure atteint la cible, elle s'agrandit pour devenir une crevasse de 3 m de long, 1,50 m de large et 3 m de profondeur.

La cible, si elle voit venir l'attaque, peut tenter une manœuvre Moyenne (+0) d'Acrobatie ou une manœuvre Difficile (–20) basée sur l'Agilité pour éviter de tomber dans la crevasse. Si la cible rate sa manœuvre ou si elle n'est pas autorisée à en faire une, elle prend les dommages d'une chute de 3 m de haut et se retrouve au fond de la crevasse.

Augmenter la Puissance : Le Critique reçu pour une chute de 3 m est un Critique Écrasant (Ec) de Taille Petite suivant les règles de « Dommages dus à une chute ». Cette Amélioration permet d'augmenter la taille du Critique d'un incrément.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la Difficulté (par incrément de Difficulté) : +2 PP
Augmenter la Puissance (par incrément de taille de Critique) : +4 PP

Croissance Végétale

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut augmenter le taux de croissance d'une plante ou d'un arbre, faisant doubler sa taille en une journée. La plante conserve sa nouvelle taille après la fin du sort. Affecte un arbre ou 1m² de plantes.

Améliorations :

Augmenter la croissance (taille x3) : +4 PP
Augmenter la croissance (taille x4) : +8 PP
Augmenter la croissance (taille x5) : +12 PP
Augmente le nombre de cibles (par cible ou m² de plantes additionnel) : +4 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Dialectes de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut comprendre et parler le langage de tout animal normal, non magique, pour la durée du sort. La communication est évidemment limitée à des concepts simples compréhensibles par l'animal.

Les Améliorations pour communiquer avec les plantes ou les pierres dans un rayon de 3 m permettent de leur poser des questions simples sur leur environnement proche.

Améliorations :

Dialecte des Plantes : +2 PP
Dialecte des Pierres : +4 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +6 PP

Dissipation du Brouillard

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	9
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut disperser toute brume ou brouillard dans un rayon de 15 m. Si le sort ne disperse pas tout le brouillard (si le brouillard couvre une zone plus importante), le brouillard remplira la zone dispersée à une vitesse de 3 m de rayon par minute.

Améliorations :

Augmenter le rayon (par tranche de 15 m) : +6 PP

Embrasement

Type	Attaque
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut faire augmenter la température de 500 g d'un matériau inanimé (solide, liquide ou gaz) à la vitesse de 10°C par round jusqu'à une température maximum de 100°C. Le jeteur doit se concentrer pour faire monter la température, sinon elle reste constante jusqu'à la fin du sort.

Le matériau doit réussir un JR pour éviter un changement d'état, voire une explosion : s'il est porté par une créature = JR du porteur, s'il est magique non porté = 1d100 + bonus max de l'objet, s'il n'est ni porté ni magique = 1d100.

Porter ou utiliser un objet extrêmement chaud peut provoquer des critiques de Chaleur (niveau « A » ou plus, à la décision du MJ).

Une fois le sort terminé, l'objet revient naturellement à la température ambiante.

Améliorations :

Augmenter la masse (1 kg/rang) : +2 PP
Augmenter la masse (5 kg/rang) : +4 PP
Augmenter la masse (50 kg/rang) : +8 PP
Augmenter la température maximale (250°C) : +4 PP
Augmenter la température maximale (500°C) : +8 PP
Augmenter la température maximale (pas de maximum) : +12 PP

Expansion du Bois

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Ce sort cause une expansion des parties en bois de l'objet touché de 10%. Il peut être utilisé pour bloquer une porte ou pour boucher une fuite. Le sort affecte un cube de 30 cm de côté tous les 3 rangs.

Améliorations :

Augmente l'expansion (par tranche de +10%, max 50%) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Flash

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

À la fin de l'incantation de ce sort, un petit globe de lumière apparaît au-dessus de la tête du jeteur et explose dans un éclair aveuglant. À l'exception du jeteur, tous ceux qui se trouvent dans une zone de 3 m de rayon doivent réussir leur JR ou être aveuglés pour le reste de la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Force de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La forme de base de ce sort confère un bonus de +5 BO aux attaques de mêlée. Les Améliorations offrent des alternatives conférant des capacités animales à la place de ce bonus.

Force du Sanglier : La cible gagne +15 BO et fait x2 PdV, mais ne peut pas parer ou utiliser d'armes de jet pendant la durée.

Force du Boeuf : La cible gagne +25 BO et fait x3 PdV, mais ne peut pas parer ou utiliser d'armes de jet pendant la durée.

Griffes du Tigre : La cible de voit dotée de griffes lui donnant la capacité de faire des attaques de Griffes de taille Moyenne en utilisant son BTC en Arts Martiaux, si elle en possède, ou de simples bonus de Fo+Ag.

Griffes de Dragon : La cible de voit dotée de griffes lui donnant la capacité de faire des attaques de Griffes de taille Grande en utilisant son BTC en Arts Martiaux, si elle en possède, ou de simples bonus de Fo+Ag.

Poumons de la Loutre : La cible peut retenir sa respiration durant toute la durée du sort.

Pattes du Chat : La cible gagne un déplacement très silencieux lui conférant un bonus de +25 en Dissimulation.

Améliorations :

Force du Sanglier : +4 PP
Force du Boeuf : +8 PP
Griffes du Tigre : +4 PP
Griffes de Dragon : +8 PP
Poumons de la Loutre : +3 PP
Pattes du Chat : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +6 PP

Forme Végétale

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur prend la forme de toute plante qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». La plante doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille du jeteur. C'est une illusion purement visuelle, le jeteur n'est pas ressenti et n'a pas l'odeur de la plante dont il prend la forme. Le jeteur conserve ses facultés mentales.

Si le jeteur obtient une maladresse lors du jeté du sort, il acquiert l'esprit de la plante pour la durée du sort x 100 (1h30 par rang).

Améliorations :

Forme Physique (aspect, odeur et ressenti comme une plante) : +2 PP

Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Fusion Arboricole

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur se fond dans un arbre. Pendant qu'il est fusionné, il ne peut bouger ni percevoir quoi que ce soit. Quand il émerge de l'arbre, le jeteur peut émerger par n'importe quel côté. Le jeteur ne peut pas utiliser ce sort pour « passer au travers » d'un arbre de plus d'un mètre de diamètre. Si c'est le cas, il ressort du côté par lequel il est entré.

Améliorations :

Le jeteur perçoit son environnement (jusqu'à 15 cm de l'écorce) : +2 PP
Le jeteur peut se jeter des sorts sur lui-même pendant la fusion : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Lianes Enchevêtrées

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

La végétation dans une zone de 3 m de rayon pousse et grandit suffisamment pour attaquer toutes les créatures dans la zone, ce qui se produit le round suivant l'incantation de ce sort. La végétation porte des attaques de taille Petite sur la table des Filets/Lassos. Si une attaque porte, en plus du critique éventuel, la cible sera incapable de se déplacer à moins de réussir une manœuvre de Force de Difficulté Moyenne. Si elle réussit cette manœuvre, la créature ne pourra néanmoins bouger que de 1,50 m par round.

Ce sort ne fonctionne évidemment qu'en présence de végétation..

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la Difficulté (par incrément de Difficulté) : +4 PP

Mur d’Épines

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur crée un mur de ronces et d’épines denses de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm de profondeur . Ce mur doit reposer sur une surface solide. Toute créature tentant de traverser ce mur en forçant le passage prend 1d100 Points de Vie. Pour chaque tranche de 10 PdV subis, la cible saignera de 1 point par round.

Il faudrait 5 rounds à une créature exclusivement occupée à manier une hache pour faire un passage dans ce mur. Utiliser une épée en prendrait 8. Si on utilise un feu magique, il faudra 4 rounds.

Améliorations :

Augmenter la taille (par tranche de de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm de profondeur) : +3 PP
Changer la forme du mur (forme choisie) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur de Terre

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Crée un mur de terre compactée de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d’épaisseur. Le mur doit être créé sur une surface solide. Il est possible de creuser ce mur comme un mur normal.

Améliorations :

Mur de Pierre (le mur est fait de pierre, peut être creusé) : +5 PP
Augmenter l’épaisseur (par tranche de 30 cm) : +3 PP
Augmenter la taille (par tranche de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d’épaisseur) : +3 PP
Donner une forme (le mur peut être formé à la guise du jeteur, pouvant aller jusqu’à hémisphère) : +3 PP
Fondre le mur (le mur se fond avec son environnement) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Mutation Animale

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur prend la forme de tout animal qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». L'animal doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille du jeteur. Le jeteur conserve ses facultés mentales, mais prend toutes les capacités physiques de l'animal dans lequel il se transforme (sens, types de mouvements, types d'attaques, mais pas les Compétences pour utiliser ces attaques). La transformation prend un round (initialement, le round de l'incantation).

Changement de Forme : Permet au jeteur de changer de forme (incluant la sienne) en un round.

Mutation Féérique : Permet au jeteur de prendre la forme d'animaux magiques qu'il a précédemment étudiés.

Améliorations :

Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Changement de Forme : +4 PP
Mutation Féérique : +6 PP

Nappe de Brouillard

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	10
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur crée une aire de brouillard de 3 m de rayon qui est centrée sur la cible et qui se déplace avec elle, jusqu'à une vitesse de 3 m par round. Le brouillard dissimule la cible de toute observation extérieure, alors que la cible voit au travers du brouillard sans aucune pénalité.

Attaquer depuis l'extérieur de la nappe signifie attaquer en aveugle, attaquer depuis l'intérieur de la nappe donne un malus de -50 à toutes les attaques.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la densité du brouillard (par tranche de -5 de malus) : +2 PP

Ouverture des Eaux

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur crée un « corridor » (de 15 m de long, 3 m de large et 3 m de profondeur) qui traverse une zone liquide. Le corridor doit être ouvert sur l'air. Le sort écarte l'eau et la retient par une force magique. Il est donc possible de marcher ou ramper sur la surface créée. L'effet prend du temps à de produire, le sort sépare l'eau à la vitesse de 3 m de long par round.

Quand le sort s'arrête, l'eau ne reprend sa place qu'à la vitesse où elle a été repoussée.

Tunnel : Crée un tunnel à n'importe quelle profondeur sous l'eau. Le tunnel est rempli d'air respirable pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la longueur (par tranche de 15 m) : +4 PP
Augmenter la largeur (par tranche de 3 m) : +1 PP
Augmenter la hauteur (par tranche de 3 m) : +1 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Tunnel (1,50 m de rayon) : +8 PP
Tunnel (3 m de rayon) : +10 PP
Tunnel (6 m de rayon) : +12 PP

Partage Sensoriel Animal

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur partage une des perceptions sensorielles (vue, odorat, audition, etc.) d'un animal à portée. Une fois le sort jeté, le jeteur continue à recevoir les informations de l'animal tant qu'il reste à une distance de 30 m du jeteur. Ce sort ne confère aucun contrôle de l'animal.

Améliorations :

Partager un sens supplémentaire (par sens) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la distance (30 m par rang) : +4 PP

Passage Naturel

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le corps du jeteur (sans ses possessions) est capable de passer au travers de substances naturelles telles que la terre, le bois et la pierre à une vitesse de 30 cm par round. Le jeteur n'est pas capable de passer au travers de matériaux tels que des métaux forgés ou des matériaux enchantés, mais le mortier ou la chaux sont considérés comme naturels pour ce sort.

Améliorations :

Inclure les possessions du jeteur : +4 PP
Augmenter la vitesse (par tranche de 30 cm/round) : +2 PP

Passage sans Traces

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Permet au jeteur de marcher sans laisser de traces ou de signes visibles de son passage.

Améliorations :

Cible Additionnelle (par cible) : +4 PP
Courir Sans Traces (Course Rapide, MdB x2) : +4 PP
Courir Sans Traces (Ruée, MdB x3) : +6 PP

Peau d'Écorce

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau du jeteur acquiert une texture rugueuse, comme une sorte d'écorce qui devient aussi protectrice qu'une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'encourt pas les Pénalités de Manœuvre ou d'Incantation liées au port de l'armure. Plus la protection augmente, plus la peau du jeteur ressemble à du bois, et plus il se met à ressembler à un Ent.

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir Clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de Mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et Plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Piques

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort remplit une zone de 1,50 m de rayon de piques pointues et coupantes de formes et de tailles variées. La composition des pointes dépend de la nature du sol. Toute créature tentant de passer par la zone de piques doit réussir une manœuvre sur l'Agilité Extrêmement Difficile (-60) ou recevoir une attaque des piques. Les piques mettent trois rounds à se former, laissant le temps à ceux qui se trouvent dans la zone d'en sortir sans prendre de dommages.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des « Pointes ».

Améliorations :

Augmenter l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Plante Carnivore

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur transforme une plante ciblée en une créature végétale animée qui attaquera tout ce qui passe à moins de 1,50 m. Cette créature végétale possède un pied en forme de bulbe duquel part une unique « liane » au sommet. Au bout de cette « liane » se trouve une sorte de gueule qui porte des attaques de Taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des « Becs » avec un BO fixe de 1d100 + 75.

Si le sort est utilisé avec l'Amélioration qui lui donne plusieurs gueules, chaque gueule attaque séparément mais il faut diviser le BO entre toutes les gueules.

Améliorations :

Augmenter la Taille des attaques de la plante (par incrément de Taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de gueules (par gueule additionnelle) : +2 PP
Augmenter le BO de la ou les gueules (par +5) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la zone menacée (par tranche de 1,50 m) : +2 PP

Rayon de Toile d’Araignée

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer’s Grimoire

Le sort permet du jeteur de projeter un rayon de toile d’araignée collante qui génère un Critique direct de Restreinte (Re) de niveau « A » si la cible rate son JR.

Corde de Toile : Crée une sorte de corde faite de toile d’araignée dont seule l’extrémité est collante. La corde fait une longueur égale à la portée du sort et le jeteur aura une prise parfaite sur l’extrémité qui se trouve dans sa main.

L’extrémité collante peut être utilisée pour attraper des objets (si le jeteur arrive à toucher, possibilité de demander un jet de visée) ou pour s’accrocher à une paroi fournissant une corde improvisée sur laquelle grimper ou se balancer. La corde supporte 250 kg. À la fin du sort, la corde se dissout en une fine poudre grise qui continuera à se dissoudre pour disparaître entièrement en 10 rounds.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Corde de Toile : +3 PP

Répulsion des Animaux

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut empêcher un animal de taille Petite d’entrer dans une aire d’effet de 3 m de rayon dont le centre se trouve dans la portée. L’animal a un JR pour résister au sort. Si l’animal est déjà dans la zone protégée, il doit réussir un JR ou être forcé de quitter la zone.

Contenir l’Animal : Oblige l’animal à rester dans la zone de 3 m de rayon.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par +3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rangs) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la taille (par incrément de taille de l’animal cible) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Contenir l’Animal : +3 PP

Sables Mouvants

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Ce sort crée une zone de sables mouvants de 3 m de rayon et de 1,50 m de profondeur. Elle représente un danger pour les personnes de petite taille et de nombreux animaux. Les personnages alertes peuvent obtenir un Jet de Perception de difficulté Moyenne (+0) pour s'apercevoir de sa présence avant de s'y enfoncer. Ce sort ne peut être jeté qu'en extérieur.

(Les règles concernant les sables mouvants se trouvent dans le Livre du MJ).

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la profondeur (par tranche de 1,50 m) : +1 PP
Dissimuler les sables mouvants (par incrément de difficulté sur le Jet de Perception) : +2 PP

Soins des Plantes

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'une plante. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 50% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 10 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 50 points.
Améliorations :

Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (soigne une gelure mineure) : +3 PP
Augmentation de soins (soigne une gelure majeure) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne une brûlure mineure) : +3 PP
Augmentation de soins (soigne une brûlure majeure) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne tous les dommages) : +12 PP
Augmentation de soins (soigne les maladies) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne les poisons) : +6 PP
Augmentation de soins (restaure le feuillage) : +6 PP
Augmentation de soins (restaure l'écorce) : +8 PP

Soins Mineurs

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Animiste · Rôdeur
Source	HARP Core Book

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'un personnage. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 25% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 5 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 20 points.
Chacune de ces option correspond à la définition d'une blessure légère telle que décrite dans le chapitre « Blessures, soins & mort ».

Si ce sort est utilisé pour stopper un critique qui est indiqué comme « Mort en X rounds », il a comme unique effet de stabiliser la cible, l'empêchant de mourir.

Améliorations :

Augmentation de portée (3 m) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (stoppe la mort en X rounds) : +7 PP

Souffle d'Épine

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Spécial
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur souffle sur sa paume, projetant une épine d'énergie magique vers la cible.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer l'attaque. Si l'attaque porte, l'épine ne fait qu'un point de dommage. Par contre, l'épine peut provoquer des effets spécifiques en fonction des Améliorations utilisées.

Épine Sanglante : la cible saigne à 1 Point de Vie par round.

Épine Assoupissante : La cible doit réussir un JR Esprit vs Jet d'Incantation ou tomber au sol, endormie.

Épine de Choc : La cible doit réussir un JR Magie vs Jet d'Incantation ou prendre un critique Perforant de Niveau « B ».

Tempête d'Épines : La cible est touchée par 1d100 épines et prend 1 Point de Vie de dommage par épine.

***Note** : Tempête d'Épines n'est pas cumulable avec les autres Améliorations nommées.*

Améliorations :

Épine Sanglante : +1 PP
Épine Assoupissante : +2 PP

Épine de Choc : +4 PP
Tempête d'Épines : +6 PP
Augmenter le saignement (par tranche de +1) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Teintes

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau et les habits du jeteur prennent la texture et la teinte d'un objet organique (arbre, buisson, etc.) qu'il touche. Ceci donne au jeteur un bonus de +10 en Dissimulation. Si le jeteur bouge, le sort prend fin.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le bonus (+20) : +4 PP
Augmenter le bonus (+60) : +8 PP
Teintes Changeantes (le jeteur peut se déplacer en Course ou Course Rapide) : +4 PP

Toile d'Araignée

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur projette une toile d'araignée de la paume de ses mains. La toile doit être projetée au sol. Cette toile prend la forme d'un disque d'un rayon de 1,50 m sur une épaisseur de 30 cm qui ralentit le mouvement de tous ceux se trouvant dans la zone. Toute créature dans l'aire d'effet est piégée à moins qu'elle ne réussisse un Jet de Force Difficile.

Une cible piégée peut tirer un Jet de Force Difficile chaque round pendant qu'elle se trouve dans l'aire d'effet et avancer de 1,50 m par round où la manœuvre est réussie. Si le personnage passe un round à couper la toile avec une lame pour tenter d'avancer, la manœuvre devient de difficulté Moyenne le round suivant.

La toile est inflammable, elle s'embrasera en un round, brûlant tous ceux qui se trouvent dans la zone avec un critique de Chaleur de niveau « A ». À la fin du sort, la toile se dissout en une fine poudre grise qui continuera à se dissoudre pour disparaître entièrement en 10 rounds.

Mur de Toile : Le jeteur crée un mur de toile d'araignée de 3 m x 3 m x 30 cm. Le mur doit être « accroché » à au moins trois points opposés. Cette forme fonctionne exactement de la même façon.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Immunité du jeteur à la toile : +3 PP
Augmenter la taille du Mur de Toile (par tranche de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Mur de Toile : +3 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Transformation des Plantes

Type	Utilitaire
Durée	10 minutes
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste
Source	HARP Codex

Le jeteur peut façonner et diriger la croissance d'une plante ou d'un arbre, lui donnant la forme qu'il souhaite comme s'il modelait de l'argile ou s'il tressait des roseaux. Ce sort permet par exemple au jeteur de faire pousser un arbre pour qu'il prenne la forme d'un humain, ou d'entrelacer plusieurs arbustes pour créer un mur végétal résistant.

Améliorations :

Augmenter la durée (1 heure) : +5 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Transmutations du Sol

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	14
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Transforme 3 mètres cube de pierre en terre compactée / terre battue. Le changement est graduel, prenant 3 rounds à s'accomplir. Chaque Amélioration prend 3 rounds supplémentaires.

Améliorations :

Transmute la terre compactée en pierre : +3 PP
Transmute la terre compactée en terre : +3 PP
Transmute la terre compactée en boue : +3 PP
Transmute la terre en terre compactée : +3 PP
Transmute la terre en boue : +3 PP
Transmute la boue en terre compactée : +3 PP
Transmute la boue en terre : +3 PP

Tunnel

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

En plaçant ses mains sur la terre ou la pierre, le jeteur peut faire s'ouvrir le sol devant lui pour créer un tunnel de 1,50 m de rayon et 15 m de long. Le tunnel n'est pas nécessairement horizontal. Si besoin, le sort remplira le tunnel d'air respirable.

Lorsque le sort se termine, le tunnel disparaît complètement, ensevelissant tous ceux qui se trouvent dedans.

Améliorations :

Augmenter la longueur (par tranche de 15 m) : +4 PP
Augmenter la taille du tunnel (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la taille du tunnel (6 m de rayon) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Vide

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort supprime l'air dans une zone de 1,50 m de rayon, puis force son retour soudain, causant à toutes les créatures dans la zone un critique d'Impact de niveau « A ».

Améliorations :

Augmenter l'Impact (par incrément de niveau de critique) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Vigilance de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Rôdeur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur perçoit toutes les activités des animaux (incluant les mouvements subtils) dans un rayon de 6 m dans la portée du sort. Ce sort ne peut être jeté qu'en extérieur.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang, pas de concentration) : +4 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang, pas de concentration) : +6 PP

Sphère de l’Aventurier

Accrochage

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier
Source	HARPer’s Grimoire

Ce sort permet au jeteur de grimper sur les surfaces verticales, voire inversées, tant que le jeteur peut maintenir 3 points de contact avec la surface. Les pénalités habituelles de terrain difficile et d’encombrement continuent d’affecter le jeteur.

Le mouvement est limité à la moitié du Mouvement de Base.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Maintenir 2 points de contact + MdB 100% : +4 PP
Maintenir 1 point de contact + MdB 150% : +8 PP

Amélioration d’Armure

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

L’armure et les habits portés par le jeteur sont enchantés pour être plus résistants aux dommages, protégeant la cible de manière bien plus importante que normal. Ce sort confère par défaut un bonus de +10 BD.

Améliorations :

Augmenter la protection (par +5 BD) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Arme Élémentaire

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut enchanter temporairement son arme de mêlée pour qu'elle délivre un Critique Additionnel élémentaire à l'impact sur sa cible.

Le Critique est d'un niveau inférieur au Critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Augmenter la Puissance : L'arme inflige un Critique de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne fait pas de Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Atténuation Sonore

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier
Source	HARP Codex

Le jeteur crée une zone de 1,50 m de rayon dans laquelle tous les sons générés sont atténués, jusqu'au niveau d'une conversation normale. Les bruits très importants ne sont pas contenus. Attention, cette atténuation fonctionne dans les deux sens, les bruits faibles ne sont donc pas entendus dans la zone.

Sphère : Ceux qui se trouvent à l'intérieur de la Sphère peuvent tenir une conversation à voix basse sans être entendus à l'extérieur.

Améliorations :

Sphère (1,50 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la taille de l'aire d'effet (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Entendre les sons extérieurs : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Bracelets de Force

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

La cible a les bras entourés de plusieurs bandes translucides d'énergie de 10 cm de long, qui l'empêchent de bouger ou de faire aucune action physique s'il rate son JR. Les bracelets ne font pas de dommages.

Le round après l'incantation, la cible peut tenter de se libérer des bracelets en réussissant un Jet de « Contorsion » Difficile (–20) ou une manœuvre de Force Très Difficile (–40).

Augmenter la Difficulté : Rend les bracelets plus difficiles à retirer.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la Difficulté (par incrément de Difficulté) : +5 PP

Connaissance des Chemins

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur connaît les points de départ et d'arrivée les plus proches du chemin ou de la piste qu'il étudie.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Histoire du Chemin : Le jeteur a une vision de chaque voyageur qui a emprunté le chemin dans les heures précédentes (une heure par rang). Chaque vison prend un round.

Trouver le Chemin : Le jeteur connaît la localisation de tous les chemins à 2 km à la ronde.

Trouver le Vrai Chemin : Le jeteur connaît la localisation de tous les chemins à 2 km/rang à la ronde.

Vraie Connaissance des Chemins : Le jeteur connaît tous les points d'origine et toutes les destinations de tous les chemins découverts grâce aux options « Trouver le Chemin » avec lesquelles il peut être combiné lors de l'incantation.

Connaissance du Trajet : Le jeteur apprend le chemin à suivre pour aller de l'endroit où il se trouve à une destination dans laquelle il s'est déjà rendu.

Vraie Connaissance du Trajet : Le jeteur apprend le chemin à suivre pour aller de l'endroit où il se trouve à une destination connue de son choix.

Améliorations :

Histoire du Chemin : +4 PP
Trouver le Chemin : +3 PP
Trouver le Vrai Chemin : +6 PP
Vraie Connaissance des Chemins : +4 PP
Connaissance du Trajet : +5 PP
Vraie Connaissance du Trajet : +10 PP

Connaissance des Poisons

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de connaître la nature exacte et le type d'un échantillon de poison. Le jeteur n'acquiert pas les Compétences ou les outils pour travailler avec le poison ou préparer un antidote. Le jeteur doit tenir ses mains à

quelques centimètres du poison qu'il tente d'identifier. Le sort ne donne des informations que sur un des poisons si plusieurs poisons sont présents, et il n'indique pas combien de poisons sont présents dans l'échantillon.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Échantillon Masqué : Le jeteur peut obtenir des informations sur un poison déjà présent dans une cible.

Poisons Multiples : Permet d'identifier différents poisons présents dans l'échantillon.

Antidote : Permet au jeteur de connaître le ou les antidotes qui seront efficaces pour le ou les poisons identifiés.

Améliorations :

Échantillon Masqué : +3 PP
Poisons Multiples : +4 PP
Antidote : +3 PP

Coup de Marteau

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort permet à l'arme touchée de délivrer le double de Points de Vie lors d'une attaque réussie.

Les Améliorations qui augmentent la durée des étourdissements ne prennent effet que si un effet d'étourdissement est obtenu sur le critique de base de l'attaque.

Améliorations :

Augmenter la Puissance (Points de Vie x3) : +3 PP
Augmenter la Puissance (Points de Vie x4) : +6 PP
Coup Discordant (+1 round d'étourdissement) : +4 PP
Coup Explosif (+2 rounds d'étourdissement) : +8 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Découverte d'Abri

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apprend la localisation, le type et la taille approximative d'un espace à l'abri de la pluie d'environ 2 m sur 2 m, dans un rayon d'un kilomètre.

L'abri doit avoir un accès de taille raisonnable. Le sort n'indique pas si l'abri est sûr.

Améliorations :

Augmenter le rayon (15 km de rayon) : +6 PP
Augmenter le rayon (2 km/rang de rayon) : +10 PP

Déviation*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Sombrelame
Source	HARP Codex

Le jeteur peut dévier une attaque de mêlée qui le cible, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déviation (par tranche de -5) : +1 PP
Augmenter les déviations (par attaque déviée) : +2 PP
Dévier les missiles : +2 PP
Dévier les sorts de rayon : + 6 PP

Distractions

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible reçoit une pénalité de -20 à toutes ses actions pour la durée si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la Distraction (par -10 additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Infravision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Sombrelame
Source	HARP Codex

La cible peut voir jusqu'à 15 m dans le noir total en visualisant des ondes de chaleur. La cible ne voit donc pas les couleurs, mais des formes basiques correspondant aux différentes températures.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Détails Augmentés : +5 PP
Augmenter la portée de la vision (+15 m) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Donner une portée au sort (3 m) : +2 PP

Lame d'Énergie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée d'arme (pommeau, garde, quillon) spécialement préparé comme focus.

Cette poignée n'est qu'une poignée, mais là où devrait se trouver la lame on ne trouve qu'une gemme polie. Quand ce sort est jeté, il crée une lame d'énergie magique solide, transparente et brillante qui peut être utilisée comme une lame à une main, tant que le jeteur tient la poignée. Le jeteur peut donner l'aspect qu'il souhaite à la lame, tant qu'elle reste dans les grandes lignes une lame à une main. La couleur de la lame dépend de la gemme utilisée, les pierres transparentes fournissant une lame d'énergie de couleur blanc-bleu. La lame fournit une lumière suffisante pour éclairer à 3 m, sans que le jeteur ne puisse diminuer cette intensité.

L'arme est considérée comme une arme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

La lame d'Énergie utilise la table d'attaque des Lames à 1 Main de taille Petite, et génère des critiques d'Impact. Le personnage utilise son BTC en Lames à 1 Main.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

Lame à 2 Mains : Crée une lame longue qui utilise la table d'attaque des Lames à 2 Mains de taille Petite, et génère des critiques d'Impact. Le personnage utilise son BTC en Lames à 2 Mains.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (par incrément de taille de Critique) : +4 PP
Augmenter la taille de la lame (par incrément de taille) : +8 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BO) : +2 PP
Créer l'arme sans focus : +6 PP
Lame à 2 Mains : +2 PP

Langages

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Barde
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut parler la langue maternelle d'une créature à moins de 30 m comme s'il avait 3 rangs en langage parlé dans cette langue.

Améliorations :

Augmenter le nombre de rangs en langage parlé (5 rangs) : +2 PP

Augmenter le nombre de rangs en langage parlé (7 rangs) : +4 PP
Augmenter le nombre de rangs en langage parlé (10 rangs) : +6 PP
Parler plusieurs langages simultanément (par langue) : +2 PP

Localisation de Nourriture

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apprend la localisation, le type et la quantité approximative de nourriture comestible dans un rayon d'un kilomètre (animal mort, noix, baies, tubercules, etc.) La nourriture doit avoir un poids significatif, plus de 500 g.

Améliorations :

Augmenter le rayon (15 km de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (30 km de rayon) : +4 PP
Trouver la source de nourriture la plus proche (sans restriction de distance) : +6 PP

Lumière du Mage

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort crée une boule de flammes de 10 cm de diamètre qui apparaît dans la main du jeteur. Cette flamme est illusoire et ne fait pas de dommages, mais elle génère suffisamment de lumière pour éclairer sur 3 m de rayon. Le jeteur doit se concentrer légèrement sur la flamme, encourant une pénalité de -25 à toutes ses actions pendant que le sort est actif.

Améliorations :

Esprit Libre (pas de concentration) : +5 PP
Augmenter la zone lumineuse (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (par heure) : +5 PP

Mine

Type	Attaque
Durée	1 heure
Coût en PP	9
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée une zone sensible de 30 cm de diamètre qui détonne à chaque fois qu'un poids presse dessus. L'explosion délivre une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Impact (Jet d'Attaque = 1d100) à toutes les créatures qui se trouvent à 1,50 m de la mine.

Une Mine peut être détectée avec un sort de Détection de la Magie ou avec une manœuvre Très Difficile de Perception. Elle ne peut être désamorcée qu'avec un sort de Dissipation de la Magie ou une manœuvre Très Difficile de « Crochetage & Pièges ».

Améliorations :

Augmenter la durée (par heure additionnelle) : +5 PP
Augmenter la taille des attaques (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le rayon de l'explosion (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon de l'explosion (par 3 m de rayon additionnel) : +2 PP

Onde de Force*

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort génère une onde de force kinétique qui s'étend à partir du jeteur. Cette onde prend la forme d'un mur incurvé d'énergie kinétique qui débute juste devant le jeteur et qui s'étend en arc de 60° sur 3 m de distance. Ceux qui ratent leur JR sont repoussés à l'extérieur de la zone.

Attaque : Les créatures repoussées subissent un Critique direct d'Impact de niveau « A ».

Augmenter le niveau de Critique : Ne peut évidemment être utilisé qu'en conjonction avec l'Amélioration « Attaque ».

Améliorations :

Augmenter l'Onde (par tranche de 60°) : +4 PP
Augmenter la Longueur d'Onde (par tranche de 3 m) : +6 PP
Attaque : +4 PP
Augmenter le niveau de Critique (par incrément de niveau de Critique) : +4 PP

Peau d'Acier

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau du jeteur prend une teinte métallique et devient aussi résistante qu'une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'encourt pas les pénalités pour jeter des sorts liés au port de l'armure.

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP

Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Projection Sensorielle

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Sombrelame
Source	HARP Codex

Le point central d'un des sens du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,50 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant le déplacement du point central.

Le jeteur perd le ou les sens projetés pendant que le sort est actif.

Améliorations :

Augmenter la portée de la projection (par +15 m) : +1 PP
Extra Sens (par sens additionnel) : +2 PP
Passer au travers des barrières : +4 PP
Dédoublement des Sens (le jeteur conserve ses sens en local) : +5 PP

Quiétude

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Guérisseur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible n'entreprend aucune action agressive ou offensive, et ne combat que si elle est attaquée.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Secousses

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est étourdie si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la durée de l'Étourdissement (par round additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la sévérité (étourdi, pas de parade) : +3 PP
Augmenter la sévérité (inconscient pour la durée) : +6 PP

Teintes

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau et les habits du jeteur prennent la texture et la teinte d'un objet organique (arbre, buisson, etc.) qu'il touche. Ceci donne au jeteur un bonus de +10 en Dissimulation. Si le jeteur bouge, le sort prend fin.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le bonus (+20) : +4 PP
Augmenter le bonus (+60) : +8 PP
Teintes Changeantes (le jeteur peut se déplacer en Course ou Course Rapide) : +4 PP

Tir de Grenaille

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Le jeteur projette une décharge de grenaille composée de centaines de projectile de force magique en direction de la cible. Cette décharge atteint 1,50 m de rayon lorsqu'elle touche la cible.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des Pointes qui génère un Critique d'Impact et un Critique Additionnel Perforant.

La cible visée reçoit l'attaque à son plein potentiel, alors que les autres cibles dans la zone reçoivent une attaque à –20.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP

Sphère du Barde

Charme

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Barde
Source	HARP Core Book

La cible pense que le jeteur est son ami tant que le jeteur se concentre, dans la limite de la durée du sort.

Sous le Charme : Les effets du sort continuent pour une durée équivalente à la durée initiale de la concentration.

Améliorations :

Augmenter la portée (50 m) : +2 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Sous le Charme : +4 PP

Confusion

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Barde
Source	HARP Core Book

La cible est confuse et ne peut entreprendre aucun action, elle peut juste se défendre avec 50% de son BO.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la Confusion (la cible ne peut pas se défendre) : +6 PP

Distractions

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible reçoit une pénalité de -20 à toutes ses actions pour la durée si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la Distraction (par -10 additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Fantasmes

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Crée une image unique d'un objet ou d'une personne qui se déplace comme le souhaite le jeteur, à une vitesse égale au MdB du jeteur, tant qu'il se concentre. Quand le jeteur cesse de se concentrer, l'image persiste mais ne bouge plus, jusqu'à la fin de la durée du sort. Si la durée n'est pas dépassée, le jeteur peut se concentrer à nouveau et diriger les mouvements de l'image. L'image doit tenir dans une sphère de 1,50 m de rayon.

Tous les aspects du Fantasme existent réellement (pas de JR) et ne sont détectables qu'avec des sorts de magie ou des capacités spéciales spécifiques. Ce n'est qu'en rentrant en contact avec le Fantasme que l'on a la possibilité de se rendre compte qu'il n'est pas réel. Le Fantasme continue à exister même si une créature s'est aperçue de son aspect illusoire.

***Note** : Les Fantasmes avec l'Amélioration de toucher ne font aucun dommage si ils simulent une attaque. La cible s'apercevra immédiatement que le Fantasme n'est pas réel.*

Améliorations :

Ajouter un effet sensoriel (toucher, odeur, son, etc.) : +2 PP
Ajouter deux effets sensoriels : +4 PP
Ajouter tous les effets sensoriels : +8 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Langages

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Barde
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut parler la langue maternelle d'une créature à moins de 30 m comme s'il avait 3 rangs en langage parlé dans cette langue.

Améliorations :

Augmenter le nombre de rangs en langage parlé (5 rangs) : +2 PP
Augmenter le nombre de rangs en langage parlé (7 rangs) : +4 PP
Augmenter le nombre de rangs en langage parlé (10 rangs) : +6 PP
Parler plusieurs langages simultanément (par langue) : +2 PP

Lecture Rapide

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde
Source	College of Magics

Le jeteur peut lire à grande vitesse (2 pages par minute) pour toute la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la vitesse de lecture (3 pages/minute) : +3 PP
Augmenter la vitesse de lecture (4 pages/minute) : +6 PP
Augmenter la vitesse de lecture (5 pages/minute) : +9 PP
Augmenter la vitesse de lecture (6 pages/minute) : +12 PP

Projection de la Voix

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde
Source	College of Magics

Le jeteur parle et sa voix sera entendue comme si elle venait d'un point qu'il choisit dans la portée. La puissance de la voix reste inchangée.

Murmure : Permet de chuchoter à l'oreille d'une cible d'une voix qui ne sera entendue qu'à 30 cm.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang sans concentration) : +4 PP
Murmure : +4 PP

Quiétude

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Guérisseur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible n'entreprend aucune action agressive ou offensive, et ne combat que si elle est attaquée.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Secousses

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est étourdie si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la durée de l'Étourdissement (par round additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la sévérité (étourdi, pas de parade) : +3 PP
Augmenter la sévérité (inconscient pour la durée) : +6 PP

Sommeil

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Barde · Magicien
Source	HARP Core Book

La cible tombe dans un sommeil magique léger. La cible tire à nouveau un JR si on essaie de la réveiller. Quand le sort se termine, la cible peut être réveillée normalement.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Visions du Passé

Type	Utilitaire
Durée	Spécial (C)
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur a une vision du passé remontant à une heure par rang. Il peut choisir le moment de départ dans cette limite et ensuite avancer à partir de là. Les événements se déroulent devant ses yeux à leur vitesse originale.

La cible du sort peut être une personne connue, un endroit visité ou un objet touché par le jeteur au moment où il jette le sort. Le jeteur voit ce qu'il verrait s'il était sur place. La vision dure le temps de la concentration.

Améliorations :

Augmenter la remontée dans le passé (1 jour/rang) : +2 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 semaine/rang) : +4 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 mois/rang) : +6 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 année/rang) : +8 PP
Augmenter la remontée dans le passé (10 années/rang) : +10 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 heure) : +4 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 jour) : +6 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 semaine) : +8 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 année) : +10 PP

Voies de la Transformation

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Guérisseur · Magicien · Mentaliste · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut altérer la forme de la cible pour celle d'une autre race humanoïde (taille de 50 à 200% de la taille de la cible). Le sort ne permet pas de prendre la forme d'une personne spécifique. La cible ne reçoit aucune capacité raciale de la nouvelle race.

Améliorations :

Prendre la forme d'une personne spécifique (étudiée grâce au sort « Étudier une Cible ») : +3 PP
Gagner les capacités raciales de la forme prise : +5 PP
Possibilité d'altérer la forme en se concentrant un round : +3 PP

Voies Silencieuses

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Le sort crée une sphère de silence à 30 cm autour de la cible au travers de laquelle le son ne peut ni entrer ni sortir. La sphère bouge avec la cible. Ceci procure un bonus de +25 aux manœuvres de Dissimulation.

Améliorations :

Augmenter le rayon (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m de rayon) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle, au touché) : +4 PP

Voix Envoûtante

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	3
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Barde
Source	College of Magics

La cible va croire tous les raisonnements et être d'accord avec toutes les idées énoncées par le jeteur, et ne pourra les mettre en doute tant que le jeteur se concentre. Une fois le sort terminée, la cible continuera à croire à tout cela, jusqu'à ce que quelqu'un la persuade du contraire ou lui prouve qu'elle a tort.

Améliorations :

Augmenter la portée (15 m) : +2 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Sphère du Guérisseur

Armure Céleste

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	Hack Slash

Crée une armure intangible, translucide et brillante sur le jeteur. La couleur et la forme de l'armure dépendent de l'orientation du jeteur. Cette armure confère au porteur un bonus de +10 au BD et un bonus de +10 aux JR contre les attaques des démons et des morts-vivants.

Améliorations :

Augmente la protection de l'armure (par +5 BD) : +2 PP
Augmente le bonus aux JR (par +5) : +2 PP
Augmente la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmente la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Attachement de l'Âme

Type	Utilitaire
Durée	1 heure/rang
Coût en PP	8
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

L'âme, l'esprit du personnage quitte son corps après qu'il soit comme mort un nombre de rounds égal à son score de Constitution +5. Si ce sort est jeté avant que ce délai n'expire, le personnage est mis en état de coma pour la durée du sort. Si les blessures du personnage sont guéries avant que le sort ne se termine, le personnage reviendra à la vie.

Voir la section « Blessures, soins & mort » pour plus de détails.

Améliorations :

Augmenter la durée (1 jour/rang) : +12 PP
Augmenter la durée (1 semaine/rang) : +15 PP

Bannissement d'Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

La cible de ce sort est renvoyée vers le Monde des Esprits. Fonctionne de la même façon sur un mort-vivant possédant un esprit. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants créés grâce au sort « Animation des Morts ».

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par créature en plus) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Bannissement de Créature

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Ce sort permet au jeteur de bannir un animal ou un monstre conjuré de taille Très Petite. La créature est magiquement transportée à son lieu d'origine si elle rate un JR contre la Magie.

Améliorations :

Augmenter la taille (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par créature en plus) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Bénédiction

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

La cible reçoit un bonus de +5 au Bonus Offensif **ou** au Bonus Défensif **ou** aux Jets de Résistance **ou** à tous ses autres Jets de Manœuvre pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter le bonus (+10) : +2 PP
Augmenter le bonus (+15) : +3 PP
Augmenter le bonus (+20) : +5 PP
Augmenter le bonus (+25) : +6 PP
Augmenter les avantages (bonus à deux des options) : +3 PP
Augmenter les avantages (bonus à trois des options) : +6 PP
Augmenter les avantages (bonus à toutes les options) : +9 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Bénédiction d'Arme

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	Hack Slash

Quand ce sort est jeté sur une arme de mêlée, l'arme reçoit un bonus de +5 au Bonus Offensif.

Tueuse : L'arme délivre un Critique Additionnel « Tueur » à l'impact sur une cible appropriée.

Bénir des armes de jet : Permet au jeteur de bénir une arme de jet qui transmettra ses bonus aux projectiles tirés.

Améliorations :

Augmenter la bénédiction (+10 OB) : +2 PP
Augmenter la bénédiction (+15 OB) : +4 PP
Augmenter la bénédiction (+20 OB) : +6 PP
Augmenter la bénédiction (+25 OB) : +8 PP
Tueuse de Morts-vivants : +6 PP
Tueuse de Démons : +7 PP
Bénédiction d'arme de jet : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Conjuration d'Animaux

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort permet au jeteur de conjurer un animal dans un but précis, déterminé par les Améliorations utilisées.

Nourriture : C'est la forme de base du sort. Il conjure un animal qui arrive en portant de la nourriture (noix, baies, tubercules, etc.) L'animal dépose la nourriture et repart par ses moyens dans la nature.

Chaleur : Conjure un animal à fourrure qui se couchera à côté du jeteur du sort, et l'autorisera (et lui seulement) à se blottir contre lui. Si le jeteur se lève ou si 8 heures passent, l'animal s'enfuit.

Guide : Conjure un animal qui guidera le jeteur à un endroit spécifique, selon la nature de l'animal (source d'eau, chemin, ruine, mais pas la meilleure taverne du village). Le jeteur doit se concentrer sur une image mentale de l'endroit, et l'animal s'enfuit dès que la concentration s'arrête ou que la destination est atteinte.

Gardien : Conjure un animal de taille moyenne qui protégera le jeteur contre toute attaque pendant 8 heures. Si le jeteur quitte le terrain général sur lequel il a conjuré l'animal (par ex. sortir d'une forêt et rentrer en ville), celui-ci s'enfuit.

Monture : Conjure un animal qui servira de monture docile pendant 24 heures.

Chasse : Conjure un animal qui partira à la chasse pour ramener de la nourriture au jeteur, sous la forme d'une proie fraîchement tuée (donc sans doute quelque forme de viande).

Améliorations :

Chaleur : +2 PP
Guide : +3 PP
Gardien : +4 PP
Monture : +5 PP
Chasse : +6 PP
Conjurer l'animal pour une autre personne : +4 PP
Conjurer plusieurs animaux (par animal additionnel) : +3 PP

Conjuration de Créatures Aquatiques

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Ce sort permet au jeteur de conjurer un animal aquatique (poisson, amphibien, dauphin, etc.) ou un monstre aquatique de taille Petite et d'une race qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». La créature est transportée magiquement dans l'étendue d'eau (pouvant la contenir) la plus proche du jeteur et retourne à sa localisation initiale à la fin du sort.

Le sort ne confère aucun contrôle sur la création conjurée, qui agit selon sa nature.

Améliorations :

Augmenter la taille de la créature (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Pas besoin d'avoir étudié la race : +5 PP

Conjuration de Créatures Terrestres

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Ce sort permet au jeteur de conjurer un animal terrestre ou un monstre terrestre de taille Petite et d'une race qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». La créature est transportée magiquement à moins de 15 m du jeteur et retourne à sa localisation initiale à la fin du sort.

Le sort ne confère aucun contrôle sur la création conjurée, qui agit selon sa nature.

Améliorations :

Augmenter la taille de la créature (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Pas besoin d'avoir étudié la race : +5 PP

Conjuration de Créatures Volantes

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Ce sort permet au jeteur de conjurer un oiseau, un animal volant/planant ou un monstre volant/planant de taille Petite et d'une race qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». La créature est transportée magiquement à moins de 15 m du jeteur et retourne à sa localisation initiale à la fin du sort.

Le sort ne confère aucun contrôle sur la création conjurée, qui agit selon sa nature.

Améliorations :

Augmenter la taille de la créature (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Pas besoin d'avoir étudié la race : +5 PP

Contrôle des Animaux

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	HARP Codex

Le jeteur peut contrôler les actions d'un animal par concentration pendant la durée du sort. Quand le sort s'arrête, la créature se remet à agir normalement.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang [C]) : +3 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par animal additionnel) : +4 PP

Contrôle des Créatures Aquatiques

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut contrôler les actions d'un animal aquatique (poisson, amphibien, dauphin, etc.) ou d'un monstre aquatique. La créature affectée est de taille Très Petite. Le jeteur la force à obéir par la pure force de sa magie et de son vouloir. Quand le sort s'arrête, la créature se remet à agir normalement.

Améliorations :

Augmenter la taille (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Contrôle des Créatures Terrestres

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut contrôler les actions d'un animal terrestre ou d'un monstre terrestre. La créature affectée est de taille Très Petite. Le jeteur la force à obéir par la pure force de sa magie et de son vouloir. Quand le sort s'arrête, la créature se remet à agir normalement.

Améliorations :

Augmenter la taille (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Contrôle des Créatures Volantes

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut contrôler les actions d'un oiseau, d'un animal volant/planant ou d'un monstre volant/planant. La créature affectée est de taille Très Petite. Le jeteur la force à obéir par la pure force de sa magie et de son vouloir. Quand le sort s'arrête, la créature se remet à agir normalement.

Améliorations :

Augmenter la taille (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Contrôle des Morts-Vivants

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut contrôler un mort-vivant de Classe I qui rate son JR contre la Magie. Ce contrôle ne dure que si le jeteur se concentre.

Les morts-vivants sont répartis en 5 Classes. Les Squelettes sont de Classe I, alors que les morts-vivants les plus puissants sont de Classe V. (Classe I : Niveau 1 à 5 · Classe II : Niveau 6 à 10 · Classe III : Niveau 11 à 15 · Classe IV : Niveau 16 à 20 · Classe V : Niveau 21+.)

Améliorations :

Mort-vivant de Classe II : +2 PP
Mort-vivant de Classe III : +4 PP
Mort-vivant de Classe IV : +6 PP
Mort-vivant de Classe V : +8 PP
Contrôler un mort-vivant pour 5 rounds sans concentration : +6 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP

Contrôle des Plantes

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut contrôler les processus mentaux ou automatiques d'une plante, d'un arbre ou d'un végétal pensant de taille Très Petite. Le jeteur peut aussi contrôler les éventuels mouvements de la forme de vie.

Améliorations :

Augmenter la taille (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Contrôle du Climat

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guérisseur · Magicien
Source	HARPer's Grimoire

Ce sort permet au jeteur d'altérer la température et l'humidité dans un rayon de 50 cm. Le jeteur peut augmenter ou baisser la température de 10°C et augmenter ou baisser l'humidité par 5% pour chaque rang dans le sort.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter le rayon (1,5 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (de 1,5 m à 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (par 3 m de rayon en plus) : +2 PP
Changer la portée à « Touché » : +4 PP

Croissance

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur modifie la taille de la cible, le faisant croître avec son matériel de deux fois sa taille intiale.

Améliorations :

Augmenter le gain de taille (jusqu'à 5 fois la taille initiale) : +5 PP
Augmenter le gain de taille (jusqu'à 10 fois la taille initiale) : +5 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Croissance Végétale

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut augmenter le taux de croissance d'une plante ou d'un arbre, faisant doubler sa taille en une journée. La plante conserve sa nouvelle taille après la fin du sort. Affecte un arbre ou 1m² de plantes.

Améliorations :

Augmenter la croissance (taille x3) : +4 PP
Augmenter la croissance (taille x4) : +8 PP
Augmenter la croissance (taille x5) : +12 PP
Augmente le nombre de cibles (par cible ou m² de plantes additionnel) : +4 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Dialectes de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut comprendre et parler le langage de tout animal normal, non magique, pour la durée du sort. La communication est évidemment limitée à des concepts simples compréhensibles par l'animal.

Les Améliorations pour communiquer avec les plantes ou les pierres dans un rayon de 3 m permettent de leur poser des questions simples sur leur environnement proche.

Améliorations :

Dialecte des Plantes : +2 PP
Dialecte des Pierres : +4 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +6 PP

Direction

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book

Les pouvoirs supérieurs envoient des indications sur la direction dans laquelle se trouve une destination ou un objet (qui doit se trouver à 30 m par rang). Le jeteur doit se concentrer pendant tout la durée du sort.

La nature des indications dépend du pouvoir contacté. Un pouvoir d'Air créera un tourbillon qui se déplacera dans la bonne direction, alors qu'un pouvoir d'Eau fera entendre une rivière souterraine allant au but.

Ces indications peuvent être subtiles et requérir un Jet de Perception de la part du jeteur.

Améliorations :

Augmenter la distance au but (par +15 m) : +1 PP

Force de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La forme de base de ce sort confère un bonus de +5 BO aux attaques de mêlée. Les Améliorations offrent des alternatives conférant des capacités animales à la place de ce bonus.

Force du Sanglier : La cible gagne +15 BO et fait x2 PdV, mais ne peut pas parer ou utiliser d'armes de jet pendant la durée.

Force du Boeuf : La cible gagne +25 BO et fait x3 PdV, mais ne peut pas parer ou utiliser d'armes de jet pendant la durée.

Griffes du Tigre : La cible de voit dotée de griffes lui donnant la capacité de faire des attaques de Griffes de taille Moyenne en utilisant son BTC en Arts Martiaux, si elle en possède, ou de simples bonus de Fo+Ag.

Griffes de Dragon : La cible de voit dotée de griffes lui donnant la capacité de faire des attaques de Griffes de taille Grande en utilisant son BTC en Arts Martiaux, si elle en possède, ou de simples bonus de Fo+Ag.

Poumons de la Loutre : La cible peut retenir sa respiration durant toute la durée du sort.

Pattes du Chat : La cible gagne un déplacement très silencieux lui conférant un bonus de +25 en Dissimulation.

Améliorations :

Force du Sanglier : +4 PP
Force du Boeuf : +8 PP
Griffes du Tigre : +4 PP
Griffes de Dragon : +8 PP
Poumons de la Loutre : +3 PP
Pattes du Chat : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +4 PP

Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +6 PP

Forme Animale

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

Le jeteur prend la forme de tout animal qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». L'animal doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille du jeteur. C'est une illusion purement visuelle, le jeteur n'est pas ressenti et n'a pas l'odeur de l'animal dont il prend la forme. Le jeteur conserve ses facultés mentales. Si le jeteur obtient une maladresse lors du jeté du sort, il acquiert l'esprit de l'animal pour la durée du sort.

***Note** : Le jeteur peut apprendre à comprendre dans une forme animale particulière en développant un Style de Combat d'Art Martial spécifique.*

Améliorations :

Forme Physique I (aspect, odeur et ressenti comme un animal) : +2 PP
Forme Physique II (comme I, + acquiert les attaques physiques) : +4 PP
Forme Physique III (comme II, + acquiert le mouvement et les sens) : +6 PP
Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP

Forme Végétale

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur prend la forme de toute plante qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». La plante doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille du jeteur. C'est une illusion purement visuelle, le jeteur n'est pas ressenti et n'a pas l'odeur de la plante dont il prend la forme. Le jeteur conserve ses facultés mentales.

Si le jeteur obtient une maladresse lors du jeté du sort, il acquiert l'esprit de la plante pour la durée du sort x 100 (1h30 par rang).

Améliorations :

Forme Physique (aspect, odeur et ressenti comme une plante) : +2 PP
Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Fusion Arboricole

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur se fond dans un arbre. Pendant qu'il est fusionné, il ne peut bouger ni percevoir quoi que ce soit. Quand il émerge de l'arbre, le jeteur peut émerger par n'importe quel côté. Le jeteur ne peut pas utiliser ce sort pour « passer au travers » d'un arbre de plus d'un mètre de diamètre. Si c'est le cas, il ressort du côté par lequel il est entré.

Améliorations :

Le jeteur perçoit son environnement (jusqu'à 15 cm de l'écorce) : +2 PP
Le jeteur peut se jeter des sorts sur lui-même pendant la fusion : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Intensification des Plantes

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Core Book

Le jeteur double les effets liés à l'utilisation d'une Plante. Ce sort doit être incanté sur une Plante avant qu'elle ne soit préparée. Voir le chapitre « Plantes & Poisons » pour les règles concernant la préparation des Plantes. Une Plante améliorée pendant sa préparation conserve ensuite ses effets amplifiés.

Sans Préparation : Utilisation sur une Plante qui ne nécessite pas de préparation. Dans ce cas, l'Intensification ne dure que 10 rounds/rang.

Améliorations :

Augmenter les effets (effets x3) : +4 PP
Augmenter les effets (effets x4) : +8 PP
Sans Préparation : +2 PP

Intuition

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book

Le jeteur acquiert une vision de ce qui va se produire dans la minute suivante s'il accomplit une action décrite

précisément. La vision indique la course d'action la plus probable.

Améliorations :

Voir 3 minutes dans le futur : +3 PP
Voir 5 minutes dans le futur : +5 PP
Voir 1 minute/rang dans le futur : +9 PP

Lien Télépathique

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Ce sort permet au jeteur de créer un lien télépathique entre lui et une cible. Le lien ne fournit une communication mentale que si une distance réduite est conservée entre le jeteur et les cibles. La distance est de 15 m par membre du lien.

Améliorations :

Augmenter les cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la distance (par tranche de 15 m par personne) : +3 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Marteau Céleste

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort permet au personnage d'augmenter les dommages qu'il fait avec son arme. Dans sa forme de base, le sort double tous les Points de Vie occasionnés par l'arme.

Améliorations :

Coup de Tonnerre (ajoute un Critique Additionnel d'Électricité de même sévérité) : +5 PP
Marteau Céleste Supérieur (PdV x 3) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP

Mur d’Air

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guérisseur · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Crée un mur d’air tourbillonnant de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d’épaisseur. Le brassage de l’air diminue le Mouvement de Base de toutes les créatures passant au travers de 50%. Toutes les attaques qui doivent passer au travers du mur sont effectuées avec une pénalité de -50.

Améliorations :

Augmenter le brassage (MdB réduit de 75%, attaques à -75) : +4 PP
Augmenter le brassage (MdB réduit de 100%, attaques à -100) : +8 PP
Augmenter les dimensions (par section additionnelle de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n’importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Neutralisation du Poison

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

Ce sort stoppe tout dommage ou intoxication par le poison de la cible. Aucun dommage supplémentaire ne surviendra, mais le poison est toujours présent dans le corps. Une nouvelle exposition à ce poison donnera un malus de -20 au JR. Les dommages déjà subis ne sont pas soignés.

Améliorations :

Éliminer complètement le poison : +4 PP
Éliminer complètement le poison et soigner les dommages du poison : +7 PP
Augmenter la portée (3 m) : +2 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Nuage de Larmes

Type	Attaque
Durée	5 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort crée un nuage de gaz toxique de 1,50 m de rayon qui affecte tous ceux qui se trouvent dedans et qui ratent leur JR. Tous ceux qui sont affectés reçoivent un malus de -10 à toutes leurs actions en ayant les yeux qui pleurent et la nausée. Les cibles doivent faire un JR tous les rounds et les durées sont cumulatives.

Le Nuage de Larmes peut être déplacé par du vent, mais il ne se dissipera pas avant la fin de sa durée.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds) : +3 PP
Augmenter la durée (1 minute) : +4 PP
Augmenter la puissance (par -10) : +4 PP

Partage Sensoriel Animal

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur partage une des perceptions sensorielles (vue, odorat, audition, etc.) d'un animal à portée. Une fois le sort jeté, le jeteur continue à recevoir les informations de l'animal tant qu'il reste à une distance de 30 m du jeteur. Ce sort ne confère aucun contrôle de l'animal.

Améliorations :

Partager un sens supplémentaire (par sens) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la distance (30 m par rang) : +4 PP

Peau d'Écorce

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau du jeteur acquiert une texture rugueuse, comme une sorte d'écorce qui devient aussi protectrice qu'une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'encourt pas les Pénalités de Manœuvre ou d'Incantation liées au port de l'armure. Plus la protection augmente, plus la peau du jeteur ressemble à du bois, et plus il se met à ressembler à un Ent.

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir Clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de Mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et Plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Quiétude

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Guérisseur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible n'entreprend aucune action agressive ou offensive, et ne combat que si elle est attaquée.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Rajeunissement

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	16
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut rajeunir la cible de 5 années. Si le sort est jeté avec une maladresse, la cible et le jeteur sont âgés de 5 années.

Améliorations :

Augmenter le rajeunissement (10 années) : +8 PP
Augmenter le rajeunissement (20 années) : +10 PP

Rapetissement

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur diminue la taille de la cible de moitié. Ses possessions sont elles aussi réduites.

Améliorations :

Augmenter la perte de taille (1/4 de la taille initiale) : +5 PP
Augmenter la perte de taille (1/8ème de la taille initiale) : +10 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Rayon Céleste

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	Hack Slash

Le jeteur projette un rayon de 1 cm de diamètre d'énergie céleste depuis un de ses doigts.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des Pointes, qui génère un Critique « Tueur » à la créature touchée par le rayon.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par +15 m) : +1 PP

Répulsion des Animaux

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut empêcher un animal de taille Petite d'entrer dans une aire d'effet de 3 m de rayon dont le centre se trouve dans la portée. L'animal a un JR pour résister au sort. Si l'animal est déjà dans la zone protégée, il doit réussir un JR ou être forcé de quitter la zone.

Contenir l'Animal : Oblige l'animal à rester dans la zone de 3 m de rayon.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par +3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rangs) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la taille (par incrément de taille de l'animal cible) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Contenir l'Animal : +3 PP

Répulsion des Morts-Vivants

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort cause la fuite ou la désintégration de morts-vivants dans une aire d'effet de 3 m de rayon. Le centre du rayon doit être dans la portée du sort. Le sort affecte 5 « points » de morts-vivants. Toutes les cibles doivent résister au même JR, déterminé par le nombre cible atteint par le jeteur.

Chaque mort-vivant compte 1 point par Classe. Un mort-vivant de Classe I compte 1 point, de classe II 2 points, etc. Les morts-vivants créés grâce au sort « Animation des Morts » comptent pour 1 point et n'ont pas de JR.

Les cibles utilisent un Jet de Résistance en Cascade (JRC) pour résister aux effets de ce sort, pour lequel le Nombre Cible (NC) est le résultat obtenu sur la colonne « JR » de la Table des Manœuvres avec le tirage du Jet d'Incantation.

JRC (NC +20) : Pas d'effet

JRC (NC) : Fuite. Le mort-vivant fuit pour la durée du sort. S'il ne peut plus fuir, il se positionne aussi loin que possible du jeteur et reste sans bouger. S'il est attaqué, le sort est interrompu.

JRC (NC -20) : Inactif. Le mort-vivant tombe au sol et ne fait plus rien pendant 24 h.

JRC (NC -21 et au-delà) : Poussière. Le mort-vivant est désintégré.

Le sort affecte toujours les morts-vivants animés grâce à un sort en premier, puis les autres morts-vivants en fonction de leur classe. Les morts-vivants qui restent dans la zone après avoir réussi leurs JRC ne peuvent plus être affectés par ce sort, tant qu'il n'est pas jeté à nouveau. Les morts-vivants qui entrent dans la zone après son incantation ne sont pas affectés.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par tranche de 5 points) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m de rayon) : +3 PP
Augmenter le rayon (9 m de rayon) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Restauration

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

Ce sort restaure 1d10 points à la caractéristique de Constitution d'un personnage qui les a perdu d'un sort ou suite à des attaques de morts-vivants. Le sort ne peut évidement pas restaurer la Constitution au-delà de son score habituel.

Améliorations :

Restaure 2d10 points de Constitution : +2 PP
Restaure 3d10 points de Constitution : +4 PP
Restaure 1d10 points d'une autre caractéristique : +4 PP

Rêves

Type	Utilitaire
Durée	1 rêve
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur rêve d'un sujet choisi lors de l'incantation du sort. Le rêve ne révéle aucune information directe sur le sujet choisi : au contraire, le jeteur rêve d'images totalement symboliques qu'il devra interpréter. Le jeteur doit effectuer un cycle normal de sommeil ou passer 4 heures de rêverie si son cycle est de moins de 4 heures.

Améliorations :

Augmenter les rêves (2 rêves séparés sur 2 sujets différents) : +2 PP
Augmenter les rêves (3 rêves séparés sur 3 sujets différents) : +4 PP

Revivification

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

Quand ce sort est jeté, le lien entre l'esprit du personnage et son corps est restauré, lui permettant de revenir à la vie. Le personnage ne doit pas être mort depuis plus de un round par rang. Tout dommage qui entraînerait à nouveau la mort du personnage (poison, saignement important, perte d'organes vitaux, etc.) doit être soigné avant que ce sort ne puisse fonctionner.

Voir la section « Blessures, soins & mort » pour plus de détails.

Améliorations :

Augmenter l'écart depuis la mort (1 minute/rang) : +10 PP
Augmenter l'écart depuis la mort (1 heure/rang) : +14 PP
Augmenter l'écart depuis la mort (1 jour/rang) : +16 PP
Augmenter l'écart depuis la mort (1 semaine/rang) : +20 PP
Soin des dommages ayant causé la mort : +10 PP

Saturation Sensorielle

Type	Attaque
Durée	2 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort submerge la cible sous un déluge sonore qu'elle seule peut entendre, l'étourdissant pour la durée du sort.

Augmenter la Saturation : Ajoute une saturation visuelle, rendant la cible aveugle pour la durée du sort. Une créature aveuglée a une pénalité de -100 à toutes ses manœuvres, à ajouter aux pénalités liées à l'étourdissement.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds) : +2 PP
Augmenter la durée (2 rounds/rang) : +5 PP
Augmenter la Saturation : +5 PP

Soin de la Folie

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut soigner une maladie mentale naturelle chez la cible. Ce sort ne soigne pas une folie d'origine magique.

Améliorations :

Soigner une phobie ou une manie d'origine magique : +3 PP
Soigner une autre folie d'origine magique : +6 PP

Soin des Maladies

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant
Source	HARP Core Book

Stoppe la propagation d'une maladie ou l'infection de la cible après qu'elle ait contracté la maladie. La maladie ne causera plus de dommages, mais les dommages déjà causés ne sont pas soignés.

Améliorations :

Augmenter la portée à 3 m : +2 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Soigner tous les dommages causés par la maladie : +2 PP

Soins des Plantes

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'une plante. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 50% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 10 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 50 points.
Améliorations :

Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (soigne une gelure mineure) : +3 PP
Augmentation de soins (soigne une gelure majeure) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne une brûlure mineure) : +3 PP
Augmentation de soins (soigne une brûlure majeure) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne tous les dommages) : +12 PP
Augmentation de soins (soigne les maladies) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne les poisons) : +6 PP
Augmentation de soins (restaure le feuillage) : +6 PP
Augmentation de soins (restaure l'écorce) : +8 PP

Soins Majeurs

Type	Utilitaire
Durée	1 round
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	HARP Core Book

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'un personnage. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 50% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 10 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 50 points.
Réduction d'une fracture.
Chacune de ces option correspond à la définition d'une blessure moyenne telle que décrite dans le chapitre « Blessures, soins & mort ».

Si ce sort est utilisé pour stopper un critique qui est indiqué comme « Mort en X rounds », il a comme unique effet de stabiliser la cible, l'empêchant de mourir.

Améliorations :

Augmentation de portée (3 m) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (soigne une gelure mineure) : +3 PP
Augmentation de soins (soigne une gelure majeure) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne une brûlure mineure) : +3 PP
Augmentation de soins (soigne une brûlure majeure) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne des fractures multiples) : +6 PP
Augmentation de soins (soigne des dommages nerveux) : +8 PP
Augmentation de soins (soigne des dommages sur les organes vitaux) : +10 PP
Augmentation de soins (soigne tous les dommages) : +15 PP
Augmentation de soins (stoppe la mort en X rounds) : +6 PP

Soins Mineurs

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Animiste · Rôdeur
Source	HARP Core Book

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'un personnage. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 25% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 5 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 20 points.
Chacune de ces option correspond à la définition d'une blessure légère telle que décrite dans le chapitre « Blessures, soins & mort ».

Si ce sort est utilisé pour stopper un critique qui est indiqué comme « Mort en X rounds », il a comme unique effet de stabiliser la cible, l'empêchant de mourir.

Améliorations :

Augmentation de portée (3 m) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (stoppe la mort en X rounds) : +7 PP

Sphère Céleste

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	Hack Slash

Le jeteur projette une sphère de 20 cm de diamètre d'énergie céleste depuis la paume de ses mains. En touchant sa cible ou en ayant parcouru sa portée maximale, elle explose, remplissant une zone de 3 m de rayon. L'énergie remplit cette zone aussi complètement que possible, sans en déborder.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Impact et génère un Critique « Tueur ».

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par +15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par +3 m de rayon) : +2 PP

Suggestion

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

La cible obéira à une unique suggestion simple qui n'est pas incompatible avec sa nature ou qui lui soit préjudiciable. La composante verbale de ce sort est particulière, il s'agit des mots de la suggestion faite à la créature. Comme la suggestion ne peut pas être incompatible avec la nature de la cible, elle ne devrait même pas réaliser qu'il s'agit d'un sort, et devrait au pire se demander pourquoi elle a accepté la demande / requête.

Ne pas réussir à incanter le sort a provoqué de nombreuses rixes de bar.

Un aspect unique de ce sort est que contrairement à d'autres, il est quasi impossible de dire quand il a été jeté. Il faut réussir une manœuvre Très Difficile de « Sens Magique » pour noter que ce sort est incanté. Ce sort n'a pas de durée parce que la suggestion sera acceptée ou non, et si elle est acceptée, l'accomplissement de la suggestion surviendra dans un délai normal pour accomplir la tâche.

***Note** : Pour être effectif, ce sort doit être utilisé intelligemment et subtilement. Suggestion n'est pas un sort de commande, c'est un sort de persuasion. Arriver devant un marchand et tenter d'utiliser une suggestion pour obtenir un rabais de 50% a de bonnes chances de rater. Engager une conversation amicale avec un boutiquier, montrer de l'intérêt pour sa marchandise, et utiliser ensuite le sort a de bien meilleures chances de réussir. De la même façon, le sort a de bonnes chances de rater si le jeteur l'utilise sur un adversaire en train de prendre l'avantage pour lui demander de se rendre ou même juste de s'arrêter de combattre. Le sort a de meilleures chances de réussir l'attaquant est en train de perdre et si la suggestion semble amicale, arrêter de combattre et il ne lui sera fait aucun mal. Noter toutefois que si le jeteur et son groupe ont la réputation d'achever leurs prisonniers, les chances de réussir sont faibles.*

La cible du sort gagne un bonus de +50 à son JR si la suggestion est incompatible avec sa nature ou ses intérêts.

Améliorations :

Suggestion manquant de subtilité : +10 PP
Cibles multiples (par cible additionnelle) : +4 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP

Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Transformation Animale

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut transformer la cible en un animal qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». L'animal doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille du jeteur. C'est une illusion purement visuelle, la cible n'est pas ressentie et n'a pas l'odeur de l'animal dont il prend la forme. La cible conserve ses facultés mentales. La cible n'acquiert pas les attaques physiques, le mouvement ni les sens de la nouvelle forme.

Cible Réticente : Le type de ce sort change et il devient un sort d'attaque et la cible obtient un JR Magie pour résister à la transformation.

Améliorations :

Acquiert les attaques physiques : +2 PP
Acquiert le mouvement : +2 PP
Acquiert les sens : +2 PP
Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Cible Réticente : +12 PP

Transformation Monstrueuse

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut transformer la cible en un monstre (ou une créature magique) qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». Ce monstre doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille de la cible. La cible conserve ses facultés mentales. La cible n'acquiert pas les attaques physiques, le mouvement, les sens ni les capacités magiques de la nouvelle forme.

Cible Réticente : Le type de ce sort change et il devient un sort d'attaque et la cible obtient un JR Magie pour résister à la transformation.

Améliorations :

Acquiert les attaques physiques : +2 PP
Acquiert le mouvement : +2 PP
Acquiert les sens : +2 PP
Acquiert les capacités magiques (par capacité) : +8 PP
Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP

Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Cible Réticente : +16 PP

Transformation Végétale

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur
Source	College of Magics

Le jeteur peut transformer la cible en une plante, un arbre ou une forme de vie végétale pensante qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». Cette plante doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille de la cible. La cible conserve ses facultés mentales. La cible n'acquiert pas les attaques physiques, le mouvement, les sens ni les capacités magiques de la nouvelle forme.

Cible Réticente : Le type de ce sort change et il devient un sort d'attaque et la cible obtient un JR Magie pour résister à la transformation.

Améliorations :

Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Cible Réticente : +12 PP

Voies de la Transformation

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Guérisseur · Magicien · Mentaliste · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut altérer la forme de la cible pour celle d'une autre race humanoïde (taille de 50 à 200% de la taille de la cible). Le sort ne permet pas de prendre la forme d'une personne spécifique. La cible ne reçoit aucune capacité raciale de la nouvelle race.

Améliorations :

Prendre la forme d'une personne spécifique (étudiée grâce au sort « Étudier une Cible ») : +3 PP
Gagner les capacités raciales de la forme prise : +5 PP
Possibilité d'altérer la forme en se concentrant un round : +3 PP

Sphère du Guerrier-Mage

Amélioration d'Armure

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

L'armure et les habits portés par le jeteur sont enchantés pour être plus résistants aux dommages, protégeant la cible de manière bien plus importante que normal. Ce sort confère par défaut un bonus de +10 BD.

Améliorations :

Augmenter la protection (par +5 BD) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Arme Dansante

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	HARP Core Book

Ce sort anime une des armes de mêlée du jeteur, lui permettant de défendre le jeteur en flottant devant lui. L'arme reste à moins de 1,50 m du jeteur et possède un bonus égal à un quart du bonus du jeteur avec cette arme utilisée pour parer des attaques de mêlée. L'arme dansante ne peut parer qu'une attaque par round.

Le jeteur ne peut pas utiliser une autre arme pendant que le sort est actif. Il peut néanmoins accomplir d'autres actions ou jeter des sorts.

Si le sort est amélioré pour inclure des possibilités d'attaque, les Améliorations de Défense et d'Attaque doivent être de même intensité, fournissant des bonus équivalents.

Améliorations :

Augmenter la Défense II (50% du BTC avec l'arme) : +2 PP
Augmenter la Défense III (100% du BTC avec l'arme) : +4 PP
Augmenter l'Attaque I (25% du BTC avec l'arme) : +2 PP
Augmenter l'Attaque II (50% du BTC avec l'arme) : +4 PP
Augmenter l'Attaque III (100% du BTC avec l'arme) : +6 PP
Augmenter le nombre de parades (par parade) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Arme Élémentaire

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut enchanter temporairement son arme de mêlée pour qu'elle délivre un Critique Additionnel élémentaire à l'impact sur sa cible.

Le Critique est d'un niveau inférieur au Critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Augmenter la Puissance : L'arme inflige un Critique de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne fait pas de Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Bouclier d'Énergie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée (de forme ovale, avec un trou au centre pour passer la main et une gemme polie sur un des côtés) spécialement préparée comme focus.

Quand ce sort est jeté, il crée un bouclier d'énergie magique solide, transparent et brillant qui peut être utilisée somme une Targe, tant que le jeteur tient la poignée. La couleur du bouclier dépend de la gemme utilisée, les pierres transparentes fournissant un bouclier d'énergie de couleur blanc-bleu. Le bouclier fournit une lumière suffisante pour éclairer à 3 m, sans que le jeteur ne puisse diminuer cette intensité.

Le bouclier est considéré comme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

Le Bouclier fournit un Bonus Défensif de +10 si le jeteur sait utiliser les boucliers. S'il est utilisé pour porter des attaques, le Bouclier d'Énergie utilise la table des Critiques d'Impact. Le personnage utilise le BTC approprié pour une attaque de bouclier.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Augmenter la protection (Rondache +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Bouclier Rond +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Écu +20 BD) : +6 PP
Augmenter la protection (Pavois +30 BD) : +10 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BD) : +2 PP
Créer le bouclier sans focus : +6 PP

Bouclier Magique

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort crée un bouclier d'énergie transparente qui protège le jeteur. Ce bouclier se déplace par lui même pour protéger le jeteur, mais il est considéré comme une targe magique (+10 BD) pour tous les autres aspects. Il faut être entraîné pour utiliser ce bouclier, et il ne peut pas être utilisé pour porter une attaque.

Améliorations :

Augmenter la protection (Rondache +15 BD) : +2 PP
Augmenter la protection (Bouclier Rond +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Écu +20 BD) : +6 PP
Augmenter la protection (Pavois +30 BD) : +8 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Charge Puissante

Type	Utilitaire
Durée	1 round
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	HARP Core Book

Ce sort permet au jeteur d'effectuer une action de combat de Charge à x2 MdB sans encourir de pénalité à son BD. Ce sort prend effet le round après qu'il ait été incanté.

Améliorations :

Augmenter la vitesse (MdB x3) : +3 PP
Charge en coins (n'est pas obligé de charger en ligne droite) : +4 PP

Coup de Marteau

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort permet à l'arme touchée de délivrer le double de Points de Vie lors d'une attaque réussie.

Les Améliorations qui augmentent la durée des étourdissements ne prennent effet que si un effet d'étourdissement est obtenu sur le critique de base de l'attaque.

Améliorations :

Augmenter la Puissance (Points de Vie x3) : +3 PP
Augmenter la Puissance (Points de Vie x4) : +6 PP
Coup Discordant (+1 round d'étourdissement) : +4 PP
Coup Explosif (+2 rounds d'étourdissement) : +8 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Furie Armée

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	HARP Core Book

L'arme touchée gagne une taille d'attaque supplémentaire. Ceci ne peut évidemment augmenter la taille au-dessus de Grande. Dans ce cas, l'arme prend à la place un bonus de +10 OB.

Arme Tueuse : Ajoute un critique additionnel « Tueur » contre un type de créatures (Orques, Morts Vivants, etc.)

Améliorations :

Augmenter la Furie (2 tailles supplémentaires) : +4 PP
Arme Tueuse : +15 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Lame d'Énergie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée d'arme (pommeau, garde, quillon) spécialement préparé comme focus.

Cette poignée n'est qu'une poignée, mais là où devrait se trouver la lame on ne trouve qu'une gemme polie. Quand ce sort est jeté, il crée une lame d'énergie magique solide, transparente et brillante qui peut être utilisée comme une lame à une main, tant que le jeteur tient la poignée. Le jeteur peut donner l'aspect qu'il souhaite à la lame, tant qu'elle reste dans les grandes lignes une lame à une main. La couleur de la lame dépend de la gemme utilisée, les pierres transparentes fournissant une lame d'énergie de couleur blanc-bleu. La lame fournit une lumière suffisante pour éclairer à 3 m, sans que le jeteur ne puisse diminuer cette intensité.

L'arme est considérée comme une arme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

La lame d'Énergie utilise la table d'attaque des Lames à 1 Main de taille Petite, et génère des critiques d'Impact. Le personnage utilise son BTC en Lames à 1 Main.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

Lame à 2 Mains : Crée une lame longue qui utilise la table d'attaque des Lames à 2 Mains de taille Petite, et génère des critiques d'Impact. Le personnage utilise son BTC en Lames à 2 Mains.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (par incrément de taille de Critique) : +4 PP
Augmenter la taille de la lame (par incrément de taille) : +8 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BO) : +2 PP
Créer l'arme sans focus : +6 PP
Lame à 2 Mains : +2 PP

Lame Empoisonnée

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort recouvre une lame de poison magique. Si le porteur de l'arme touche une cible, celle-ci doit tirer un JR de Corps (100) ou recevoir un Critique Additionnel « A » de Poison Interne.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la difficulté du JR (par +10 JR) : +2 PP

Lames Gardiennes

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	HARP Core Book

Le sort crée une barrière de lames de différentes tailles, tourbillonnant dans un clignotement lumineux et formant un volume de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Toute créature essayant de passer au travers de cette barrière subit une attaque des lames. Ces lames, qui font grand bruit, disparaissent à la fin du sort.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des « Lames à 1 Main ».

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille de la barrière (par bloc de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur en plus) : +3 PP
Donner une forme à la barrière (la barrière peut avoir une forme autre) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Missile Élémentaire

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut enchanter temporairement un missile (une flèche, une pierre, etc.) pour qu'il délivre un Critique Additionnel élémentaire à l'impact sur sa cible.

Le Critique Élémentaire est d'un niveau inférieur au critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Ce sort doit être appris séparément pour chaque élément. Le sort se dissipe lorsque le missile touche sa cible ou lorsqu'il a atteint sa durée.

Augmenter la puissance : Le missile inflige un Critique Élémentaire de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne génère pas un Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Murmure Au Loin

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut murmurer au loin et être entendu à un endroit choisi par le jeteur à moins de 15 m. Le jeteur peut changer le point d'émission du murmure en un round de concentration complète (pas d'autre action). La communication se fait dans un seul sens, du jeteur vers le destinataire.

Améliorations :

Augmenter la distance (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de destinataires (par personne) : +4 PP

Peau d'Acier

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau du jeteur prend une teinte métallique et devient aussi résistante qu'une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'encourt pas les pénalités pour jeter des sorts liés au port de l'armure.

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Projection de l'Écoute

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le point central d'audition du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas

d'autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n'a pas à se concentrer pour entendre une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de la Vision », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de la Vision » : +1 PP

Projection de la Vision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le point central de vison du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n'a pas à se concentrer pour voir une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de l'Écoute », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +6 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de l'Écoute » : +1 PP

Puissance du Combattant

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Pour la durée du sort, le jeteur gagne un bonus de +5 BO. Le jeteur bénéficie aussi d'un bonus de +10 aux manœuvres liées à la Force.

Améliorations :

Augmenter la puissance (+10 BO, +15 aux manœuvres de Force) : +4 PP
Augmenter la puissance (+15 BO, +20 aux manœuvres de Force) : +6 PP
Augmenter la puissance (+20 BO, +30 aux manœuvres de Force) : +8 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Rechargement d'Arme

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	College of Magics

Dans sa forme de base, ce sort recharge automatiquement une fronde, permettant au jeteur d'attaquer avec la fronde tous les rounds. Le jeteur DOIT utiliser la fronde chaque round, le sort téléportant un projectile dans la fronde toutes les 6 secondes.

Si le jeteur n'utilise pas la fronde ou s'il obtient une maladresse sur une attaque, le sort s'interrompt immédiatement. De la même façon, si le jeteur n'a plus de munitions à portée, le sort s'arrête.

Les Améliorations de rechargement permettent de recharger des arcs ou des arbalètes avec les mêmes avantages et restrictions. Il faut noter que le jeteur doit toujours tendre la corde et viser.

Ce sort ne peut pas être utilisé en conjonction avec le sort de « Hâte ».

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Recharger un Arc : +6 PP
Recharger une Arbalète Légère : +9 PP
Recharger une Arbalète Lourde : +12 PP

Résistance aux Dommages

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut ignorer temporairement un Critique qui inflige des dommages inférieurs ou équivalents à une blessure légère (voir la section « Blessures, soins & mort »). Les dommages et effets ne sont pris en compte qu'à la fin du sort.

Améliorations :

Augmenter la résistance (blessure moyenne) : +4 PP
Augmenter la résistance (blessure grave) : +8 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Sphère de Force

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	College of Magics

Ce sort crée une hémisphère immobile de 3 m de rayon de force magique, translucide et scintillante.

Cette force ralentit tous les missiles tirés sur le jeteur. Le jeteur et ceux qui se trouvent proches de lui sont protégés par un bonus de +10 BD.

Ce sort n'arrête pas les attaques à distance purement élémentaires et n'empêche pas non plus les adversaires d'utiliser des attaques de mêlée en entrant ou sortant à leur guise de la zone.

Améliorations :

Augmenter la défense (+20 BD) : +4 PP
Augmenter la défense (+30 BD) : +8 PP
Augmenter la défense (+40 BD) : +12 PP
Augmenter la défense (+50 BD) : +16 PP
Augmenter la taille (+3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Mantelet mobile (se déplace au MdB x1 max du jeteur) : +4 PP

Tireur d'Élite

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage
Source	College of Magics

Le jeteur peut réduire de 10 toutes les pénalités associées à la portée lors de l'utilisation d'armes à distance. Ceci ne change pas les distances ou les bonus « À bout portant ».

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la réduction (par 10 supplémentaire) : +3 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Sphère du Magicien

Amélioration d'Armure

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

L'armure et les habits portés par le jeteur sont enchantés pour être plus résistants aux dommages, protégeant la cible de manière bien plus importante que normal. Ce sort confère par défaut un bonus de +10 BD.

Améliorations :

Augmenter la protection (par +5 BD) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Anti-Corrosion

Type	Utilitaire
Durée	1 semaine
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Quand il est jeté sur un objet de cuivre ou de bronze (de 10 kg ou moins), ce sort prévient toute forme de corrosion ou de rouille pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la masse (par tranche de 10 kg) : +4 PP
Augmenter la durée (par tranche de 1 semaine) : +8 PP
Protéger les autres métaux : +5 PP

Armure du Mage

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur est nimbé d'une lumière légère qui le protège comme une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'est pas affecté par les pénalités de manœuvre ou par les modificateurs d'incantation associés avec le port d'une

armure. La lumière émise est équivalente à celle d'une bougie (60 cm de rayon).

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Bannissement d'Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

La cible de ce sort est renvoyée vers le Monde des Esprits. Fonctionne de la même façon sur un mort-vivant possédant un esprit. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants créés grâce au sort « Animation des Morts ».

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par créature en plus) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Bâton de Mage

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	13
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur doit se procurer les matériaux nécessaires et fabriquer un bâton de bois ou de métal par lui-même. La longueur du bâton ne doit pas dépasser la taille du jeteur. Le jeteur peut alors enchanter le bâton avec de l'énergie arcanique, créant un Bâton de Mage. Cet objet est accordé au jeteur et ne peut être utilisé que par lui.

Quand ce sort est incanté, le bâton devient soit un Additionneur de Points de Pouvoir +1 ou un Additionneur de Sort +1. Le sort peut être incanté à nouveau sur le bâton, pas plus d'une fois par jour, pour augmenter l'efficacité du bâton. Chaque Amélioration doit être incantée séparément.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Additionneur Double : Permet au Bâton de Mage d'agir à la fois comme un Additionneur de Points de Pouvoir et un Additionneur de Sort. Cette Amélioration ne peut être utilisée que lors de la première incantation.

Forme Alternative : Le Bâton de Mage n'a pas besoin d'avoir la forme d'un bâton. Il peut prendre la forme d'une arme, d'habits, d'un bijou, voire d'une armure.

Non-Lié : Permet au Bâton de Mage d'être utilisé par quelqu'un d'autre que le jeteur.

Améliorations :

Additionneur de Points de Pouvoir (+1 à +2) : +6 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+2 à +3) : +12 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+3 à +4) : +18 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+4 à +5) : +24 PP
Additionneur de Sort (+1 à +2) : +6 PP
Additionneur de Sort (+2 à +3) : +12 PP
Additionneur de Sort (+3 à +4) : +18 PP
Additionneur de Sort (+4 à +5) : +24 PP
Additionneur Double : +6 PP
Forme Alternative : +6 PP
Non-Lié : +6 PP.

Batterie

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Le jeteur peut enchanter temporairement un objet afin qu'il puisse être utilisé pour stocker des Points de Pouvoir pendant la durée du sort. Tant que le sort dure, le jeteur, et lui seul, peut ajouter ou utiliser des PP de l'objet. Toute autre personne peut ajouter ou retirer des PP en réussissant une manœuvre Difficile d'Accord (ou de Projection de Pouvoir si on utilise CoM). Ces manœuvres sont modifiées de -1 pour chaque PP transféré. La Batterie peut contenir 10 PP au maximum. Le jeteur doit toucher la Batterie pour s'en servir.

Améliorations :

Augmenter la durée (par jour) : +6 PP
Augmenter la capacité de stockage de la Batterie : +3 PP

Bouclier d'Énergie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée (de forme ovale, avec un trou au centre pour passer la main et une gemme polie sur un des côtés) spécialement préparée comme focus.

Quand ce sort est jeté, il crée un bouclier d'énergie magique solide, transparent et brillant qui peut être utilisée somme une Targe, tant que le jeteur tient la poignée. La couleur du bouclier dépend de la gemme utilisée, les pierres transparentes fournissant un bouclier d'énergie de couleur blanc-bleu. Le bouclier fournit une lumière suffisante pour éclairer à 3 m, sans que le jeteur ne puisse diminuer cette intensité.

Le bouclier est considéré comme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

Le Bouclier fournit un Bonus Défensif de +10 si le jeteur sait utiliser les boucliers. S'il est utilisé pour porter des attaques, le Bouclier d'Énergie utilise la table des Critiques d'Impact. Le personnage utilise le BTC approprié pour une attaque de bouclier.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la protection (Rondache +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Bouclier Rond +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Écu +20 BD) : +6 PP
Augmenter la protection (Pavois +30 BD) : +10 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BD) : +2 PP
Créer le bouclier sans focus : +6 PP

Bracelets de Force

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

La cible a les bras entourés de plusieurs bandes translucides d'énergie de 10 cm de long, qui l'empêchent de bouger ou de faire aucune action physique s'il rate son JR. Les bracelets ne font pas de dommages.

Le round après l'incantation, la cible peut tenter de se libérer des bracelets en réussissant un Jet de « Contorsion » Difficile (−20) ou une manœuvre de Force Très Difficile (−40).

Augmenter la Difficulté : Rend les bracelets plus difficiles à retirer.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la Difficulté (par incrément de Difficulté) : +5 PP

Choc

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Magicien · Nécromant
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée une activité électrique violente et soudaine à l'intérieur de la cible, délivrant un Critique direct d'Électricité de niveau « A ».

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de niveau de critique) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Cône Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur projette un cône de force élémentaire brute depuis son index. Le cône fait 60 cm de diamètre au niveau du jeteur, 3 m de diamètre à sa base et 10 m de long. Toutes les créatures qui se trouvent dans l'aire d'effet sont sujettes à l'attaque. Si le cône est rallongé, il augmente aussi de taille à la base, environ 60 cm de diamètre en plus par incrément.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la longueur (par tranche de 3 m) : +3 PP

Contrôle du Climat

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guérisseur · Magicien
Source	HARPer's Grimoire

Ce sort permet au jeteur d'altérer la température et l'humidité dans un rayon de 50 cm. Le jeteur peut augmenter ou baisser la température de 10°C et augmenter ou baisser l'humidité par 5% pour chaque rang dans le sort.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter le rayon (1,5 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (de 1,5 m à 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (par 3 m de rayon en plus) : +2 PP
Changer la portée à « Touché » : +4 PP

Coordination Martiale

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARPer's Grimoire

Ce sort permet au jeteur de coordonner mentalement les efforts de deux alliés durant un combat (et dans la portée du sort). Pour la durée du sort, le jeteur est au courant de toutes les actions de ses alliés et peut communiquer mentalement avec eux. Les cibles du sort gagnent les bénéfices suivants, tant que le jeteur se concentre :

+5 Bonus Offensif à toutes les attaques.
+5 Bonus Défensif.
+5 bonus à l'Initiative.
Le sort requiert du jeteur une concentration totale. Il ne peut entreprendre d'autre action que de maintenir ce sort. Si le jeteur est distrait et sa concentration interrompue, le sort s'arrête. Le jeteur doit avoir une ligne de vue de ses alliés. Si la ligne de vue est interrompue pendant plus d'un round, le sort s'arrête.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +3 PP
Augmenter l'OB (par tranche de +5) : +2 PP
Augmenter le BD (par tranche de +5) : +2 PP
Augmenter l'Initiative (par tranche de +5) : +2 PP
Augmenter le nombre d'alliés (par allié additionnel) : +2 PP

Coup de Tonnerre

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée un bruit colossal dans un rayon de 1,50 m qui affecte toutes les créatures qui ratent leur JR. En dehors de cette zone, seul un son étouffé est entendu. Le jeteur peut utiliser une Amélioration pour ajouter un effet de Flash Aveuglant aux effets du sort.

Ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet doivent réussir un Jet de Résistance en Cascade (JRC) pour résister aux effets du sort. Pour obtenir le Nombre Cible, le MJ doit trouver dans la colonne des JR de la table des manœuvres le résultat atteint grâce au Jet d'Incantation du jeteur. Ce Nombre Cible est utilisé pour calculer les différents effets obtenus précisés dans la table ci-dessous.

Coup de Tonnerre :

JRC (NC −30) = La cible est Sourde pour 24 h.
JRC (NC −20) = La cible est Étourdie pour 4 rounds et Sourde pour 2 rounds/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC −10) = La cible est Étourdie pour 2 rounds et Sourde pour 1 round/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC) = La cible est Hébétée pour 1 round.
JRC (NC +20) = Pas d'effet.

Coup de Tonnerre + Flash Aveuglant :

JRC (NC −30) = La cible est Sourde et Aveuglée pour 24 h.
JRC (NC −20) = La cible est Étourdie pour 5 rounds et Sourde et Aveuglée pour 2 rounds/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC −10) = La cible est Étourdie pour 4 rounds et Sourde et Aveuglée pour 1 round/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC) = La cible est Hébétée pour 2 rounds et Éblouie pour 1 round. Hébétée et Éblouie sont cumulatifs.
JRC (NC +20) = Pas d'effet.
Cible Sourde : −100 à toutes les actions liées à l'audition.

Cible Étourdie : Appliquer les règles habituelles de l'Étourdissement.

Cible Hébétée : −25 à toutes les actions.

Cible Aveuglée : −100 à toutes les actions.

Cible Éblouie : −20 à toutes les actions.

Améliorations :

Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Flash Aveuglant : +6 PP

Création de Point de Repère

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	8
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARPer's Grimoire

Ce sort permet au jeteur de créer un Point de Repère géographique de référence. Ce point peut être un bâtiment, un rocher, un arbre, etc. qu'il pourra ensuite utiliser avec le sort « Localisation d'un Point de Repère ». Le sort ne peut être jeté que sur une surface immobile. Si la surface est détruite, comme par un tremblement de terre, le Point de Repère est perdu. Quand le sort expire, le point de référence est perdu.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de 1 semaine) : +8 PP
Point de Repère Mobile : +6 PP

Déclenchement de Sorts

Type	Utilitaire
Durée	1 heure/rang
Coût en PP	16
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

En utilisant ce sort, le jeteur peut imprégner temporairement un sort dans un objet non-magique (mobile ou non) de taille inférieure à 15 cm de rayon. Le sort se déclenchera lorsque la condition fixée par le jeteur sera rencontrée. Le jeteur commence par jeter ce sort, puis il a une minute pour jeter le sort à imprégner.

Le jeteur doit donc spécifier à quelle condition le sort va être activé, par défaut une durée comprise dans la durée d'une heure par rang. Les sorts à aire d'effet seront centrés sur l'objet, les sorts d'attaque type rayon ou qui affectent

une cible seront ciblés sur celui qui déclenche le sort. Un seul déclencheur peut être utilisé simultanément tant que l'option « Déclencheurs Multiples » n'est pas utilisée.

Si le sort imprégné n'a pas été activé à la fin du sort de Déclenchement, les deux sorts se dissipent sans aucun effet.

Déclenchement par Mouvement : Le sort prend effet lorsqu'un mouvement spécifique se produit (passer à côté, marcher, etc.)

Déclenchement par Son : Le sort prend effet lorsqu'un son particulier ou une combinaison de sons se produit (toute parole, mot de commande spécifique).

Déclenchement par Cible : Le sort prend effet lorsqu'une cible spécifique (étudiée avec le sort « Étude de Cible ») se trouve à moins de 1,50 m de l'objet.

Déclenchement par Évènement : Le sort prend effet lorsqu'un évènement spécifique se produit (ouverture de porte, objet touché ou déplacé).

Déclencheurs Multiples : Le sort autorise plusieurs déclencheurs. Si un des déclencheurs se produit, le sort est activé.

Déclenchement Complexe : Le déclencheur peut être activé par des conditions complexes. Il est possible de combiner des déclencheurs multiples si on en paie le coût auparavant.

Améliorations :

Déclenchement par Mouvement : +2 PP
Déclenchement par Son : +3 PP
Déclenchement par Cible : +4 PP
Déclenchement par Événement : +5 PP
Déclencheurs Multiples (par déclencheur additionnel) : +1 PP
Déclenchement Complexe (par condition spéciale) : +4 PP
Augmenter la durée (1 jour/rang) : +12 PP
Augmenter la durée (1 semaine/rang) : +15 PP

Déclenchement d'Enchantement

Type	Utilitaire
Durée	10 minutes
Coût en PP	9
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de créer temporairement un objet magique, qu'il a fabriqué lui-même, qui immunise le jeteur aux effets d'un Objet Clé lui aussi enchanté par le jeteur. Cet objet est lié au jeteur qui doit être présent au moment de l'incantation et il ne peut être utilisé que par le jeteur.

Améliorations :

Élimine le besoin de créer un second objet : +5 PP
Augmenter la durée (1 heure) : +5 PP
Augmenter la durée (1 jour) : +6 PP
Permanent : +10 PP
Non lié (peut être utilisé par tous) : +6 PP
Enchantement d'un objet existant non magique : +10 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Démon de Flammes

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur peut donner à un feu normal une forme d'humanoïde, et le faire bouger à une vitesse de 3 m par round. Le sort requiert que le feu (au moins de la taille d'un feu de camp ou d'un feu de cheminée) soit dans la portée du sort au moment de l'incantation, puisque le Démon de Flammes est créé depuis le feu. Sans Amélioration, le sort crée un Démon de Flammes de 60 cm de haut. (Voir le bestiaire pour plus d'informations sur les Démons Élémentaires).

Le Démon de Flammes doit rester à moins de 15 m du jeteur à tout moment. Le jeteur doit se concentrer pour contrôler le Démon de Flammes. Si sa concentration devait être rompue, le sort serait instantanément dispersé.

Contrôle Vocal : Permet au jeteur de donner des ordres simples au Démon de Flammes.

Contrôle Mental : Permet au jeteur de donner des ordres simples sans avoir à parler.

Améliorations :

Augmenter la taille du Démon (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Contrôle Vocal : +5 PP
Contrôle Mental : +9 PP
Création de Flammes (pas besoin d'une source existante) : +4 PP

Démon de Fumée

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur peut donner à une fumée une forme d'humanoïde, et le faire bouger à une vitesse de 3 m par round. Le sort impose la présence d'un feu générant de la fumée (au moins de la taille d'un feu de camp ou d'un feu de cheminée) dans la portée du sort au moment de l'incantation, puisque le Démon de Fumée est créé par la fumée du feu. Sans Amélioration, le sort crée un Démon de Fumée de 60 cm de haut. (Voir le bestiaire pour plus d'informations sur les Démons Élémentaires).

Le Démon de Fumée doit rester à moins de 15 m du jeteur à tout moment. Le jeteur doit se concentrer pour contrôler le Démon de Fumée. Si sa concentration devait être rompue, le sort serait instantanément dispersé.

Contrôle Vocal : Permet au jeteur de donner des ordres simples au Démon de Fumée que celui-ci va suivre.

Contrôle Mental : permet au jeteur de donner des ordres simples sans avoir à parler.

Améliorations :

Augmenter la taille du Démon (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Contrôle Vocal : +5 PP
Contrôle Mental : +9 PP
Création de Fumée (pas besoin d'une source existante) : +4 PP

Démon de Pierre

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur peut donner à un tas de pierre une forme d'humanoïde, et le faire bouger à une vitesse de 3 m par round. Le sort impose la présence de pierre dans la portée du sort au moment de l'incantation. Sans Amélioration, le sort crée un Démon de Pierre de 60 cm de haut. (Voir le bestiaire pour plus d'informations sur les Démons Élémentaires).

Le Démon de Pierre doit rester à moins de 15 m du jeteur à tout moment. Le jeteur doit se concentrer pour contrôler le Démon de Pierre. Si sa concentration devait être rompue, le sort serait instantanément dispersé.

Contrôle Vocal : Permet au jeteur de donner des ordres simples au Démon de Pierre que celui-ci va suivre.

Contrôle Mental : Permet au jeteur de donner des ordres simples sans avoir à parler.

Améliorations :

Augmenter la taille du Démon (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Contrôle Vocal : +5 PP
Contrôle Mental : +9 PP
Création de Pierre (pas besoin d'une source existante) : +4 PP

Distractions

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible reçoit une pénalité de -20 à toutes ses actions pour la durée si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la Distraction (par -10 additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Double

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARPer's Grimoire

Le jeteur crée une image illusoire de lui-même. Cette image se déplace et agit indépendamment (sous le contrôle mental du jeteur). Cette image ne peut pas affecter le monde réel, mais elle apparait comme un double exact du jeteur. Il peut apparaitre comme jetant des sorts, utilisant des armes, ou se déplaçant. Cette image ne fait aucun bruit et disparaitra à la fin du sort ou si elle s'éloigne de plus de 10 m du jeteur.

Une manœuvre Très Difficile de Perception est requise pour distinguer l'image du véritable personnage.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Ajouter un Double (par Double additionnel) : +6 PP
Ajouter les sons (par Double) : +4 PP

Échange Mental

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut envoyer ses pensées vers toutes les créatures à moins de 3 m. Les cibles doivent être consentantes, puisqu'il s'agit d'un sort Utilitaire.

***Note** : Ce sort ne traduit pas les pensées. Les pensées sont transmises dans une langue que le jeteur connaît, et qu'il choisit.*

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +2 PP
Sélectionner les cibles (1 personne par rang max) : +4 PP
Traduction automatique (par langage) : +4 PP
Échange dans les deux sens (jeteur - cible) : +3 PP

Embrasement des Nerfs

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible ressent une douleur intense alors que son sang se met à bouillir. Ses Points de Vie sont réduits de 25% (par rapport à son total courant) et la douleur impose à la cible un malus de -25% à toutes ses actions physiques ou mentales pendant la durée du sort.

A la fin du sort, les Points de Vie perdus sont restaurés et le malus disparait.

Améliorations :

Augmenter la douleur (-50 aux actions et PdV réduits de 50%) : +3 PP
Augmenter la douleur (-75 aux actions et PdV réduits de 75%) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Enchantement de Matrice

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'enchanter un objet en l'imprégnant d'une matrice magique capable de stocker un sort ayant un coût de 5 PP ou moins. La forme de base imprègne un sort ou un effet magique dans un Objet Clé fabriqué par le jeteur. Une fois le premier enchantement terminé, l'Objet Clé reste dormant pendant 24 h, après quoi le sort doit être jeté à nouveau sur l'Objet Clé en utilisant cette fois l'Amélioration « Activation de la Clé ». D'autres Améliorations peuvent alors être utilisées pour spécifier des cibles autres que le porteur ou pour définir des conditions de déclenchements particuliers.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Augmenter le potentiel de la matrice : Permet d'enchanter l'objet avec des sorts plus puissants, sur une base de 1 PP pour 1 PP.

Activation de la Clé : Utilisé sur un objet qui a déjà été imprégné une première fois pour rendre la matrice active. Cette option peut être utilisée pour rafraichir l'enchantement, lui donnant une année supplémentaire de durée.

Autre Cible : Permet de de désigner une cible pour le sort au moment de son déclenchement. Si cette Amélioration n'est pas utilisée, le porteur de l'objet est la cible.

Déclencheur Simple : À moins que l'Objet Clé ne soit enchanté avec l'Amélioration « Effet Permanent », il doit posséder un déclencheur. Cette Amélioration permet de spécifier un déclencheur simple pour que le sort prenne effet, tels qu'un mot de commande ou un mouvement basique.

Déclencheur Complexe : Permet de spécifier un déclencheur complexe, comme ceux décrits dans le sort « Déclenchement de Sorts ».

Effet Déclenché : Cette Amélioration permet au sort imprégné d'être déclenché à chaque fois que la condition de déclenchement se produit. Ceci peut aussi permettre au sort de rester actif tant que la condition est remplie. Ne peut évidemment pas être utilisé avec les sorts d'attaques ou ceux qui n'ont aucune durée.

Diminuer le Délai de Recharge : Cette Amélioration permet au sort imprégné d'être utilisé plus d'une fois par heure.

Effet Permanent : Cette Amélioration permet au sort imprégné de rester actif en permanence. Ne peut évidemment pas être utilisé avec les sorts d'attaques ou ceux qui n'ont aucune durée.

Objet Clé Universel : Cette Amélioration peut être utilisée de deux manières différentes. Si elle est utilisée lors de la création de l'Objet Clé, elle autorise tout jeteur qui connait le sort à indiquer les cibles et les déclencheurs. Elle permet aussi au jeteur de travailler sur un objet fabriqué et enchanté par un autre qui n'a pas utilisé cette option.

Aire d'Effet : Permet de conférer au sort une aire d'effet de 3 m x 3 m x 3 m. Peut uniquement être utilisé pendant la création de l'Objet Clé, et ne fonctionne pas avec les sorts d'attaques.

Augmenter l'Aire d'Effet : Requiert l'utilisation de l'Amélioration « Aire d'Effet ». Augmente l'aire d'effet de 3 m x 3 m x 3 m.

Améliorations :

Augmenter le potentiel de la matrice (par +1 PP) : +1 PP
Activation de la Clé : +1 PP
Autre Cible : +2 PP
Déclencheur Simple (par déclencheur) : +2 PP
Déclencheur Complexe (par déclencheur) : +4 PP
Effet Déclenché : +10 PP
Diminuer le Délai de Recharge (10 minutes) : +2 PP
Diminuer le Délai de Recharge (1 minute) : +4 PP
Diminuer le Délai de Recharge (10 rounds) : +6 PP
Diminuer le Délai de Recharge (5 rounds) : +8 PP
Diminuer le Délai de Recharge (2 rounds) : +10 PP
Effet Permanent : +20 PP
Objet Clé Universel : +4 PP
Aire d'Effet : +4 PP
Augmenter l'Aire d'Effet (par tranche de 3 m x 3 m x 3 m) : +2 PP

Fantasmes

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Crée une image unique d'un objet ou d'une personne qui se déplace comme le souhaite le jeteur, à une vitesse égale au MdB du jeteur, tant qu'il se concentre. Quand le jeteur cesse de se concentrer, l'image persiste mais ne bouge plus,

jusqu'à la fin de la durée du sort. Si la durée n'est pas dépassée, le jeteur peut se concentrer à nouveau et diriger les mouvements de l'image. L'image doit tenir dans une sphère de 1,50 m de rayon.

Tous les aspects du Fantasme existent réellement (pas de JR) et ne sont détectables qu'avec des sorts de magie ou des capacités spéciales spécifiques. Ce n'est qu'en rentrant en contact avec le Fantasme que l'on a la possibilité de se rendre compte qu'il n'est pas réel. Le Fantasme continue à exister même si une créature s'est aperçue de son aspect illusoire.

***Note** : Les Fantasmes avec l'Amélioration de toucher ne font aucun dommage si ils simulent une attaque. La cible s'apercevra immédiatement que le Fantasme n'est pas réel.*

Améliorations :

Ajouter un effet sensoriel (toucher, odeur, son, etc.) : +2 PP
Ajouter deux effets sensoriels : +4 PP
Ajouter tous les effets sensoriels : +8 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Fausse Identité

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apparaît comme appartenant à une autre race pour toutes les détections magiques ou mentales.

Fausse Puissance : Utilisée pour donner une fausse information sur les niveaux du personnage, entre 1/4 et le double de la réalité.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Fausse Profession (choisie par le jeteur) : +2 PP
Fausse Puissance : +4 PP

Forge Ardente

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Quand ce sort est jeté sur un feu normal (non-magique), ce sort permet à ce feu de se consumer de manière beaucoup plus efficace. Le feu va brûler 50% plus longtemps et générer 50% plus de chaleur, tout en consommant le même volume de « carburant », bois, charbon, etc. Ce feu laissera aussi 50% moins de cendres.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par tranche de 5%) : +2 PP
Augmenter la durée (par +1 heure) : +5 PP

Feux additionnels (par feu additionnel) : +4 PP

Globe Hypnotique

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort crée une boule de 15 cm de diamètre dont la surface est couverte de couleurs scintillantes. Le globe flotte au point où il a été créé. Toutes les créatures à moins de 3 m de rayon doivent réussir un JR Esprit contre le sort ou elles seront tellement fascinées par le globe qu'elles resteront hébétées, ne pouvant s'empêcher de fixer le globe pour la durée du sort. Les cibles qui sont engagées en mêlée au moment de l'incantation reçoivent un bonus de +50 à leur JR.

Toute créature pénétrant dans l'aire d'effet doit effectuer un JR.

Si une cible affectée reçoit des dommages, elle est immédiatement libérée des effets du sort.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Hâte

Type	Utilitaire
Durée	1 round
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Rôdeur · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Le round suivant l'incantation de ce sort, la cible peut accomplir deux actions dans le round. Le sort ne prend effet que le round suivant son incantation. Bien qu'il permette de porter deux attaques, il ne permet pas de jeter deux sorts (hors 1 sort instantané).

Améliorations :

Augmenter la durée (par round supplémentaire) : +4 PP
Augmenter l'accélération (3 actions par round) : +10 PP
Augmenter l'accélération (4 actions par round) : +20 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Illusion Visuelle/Auditive Mineure

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut créer des illusions visuelles ou auditives simples basées sur des visions ou des sons étudiés grâce au sort « Étude de Cible ».

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Sons Complexes (comme la parole) : +3 PP

Infravision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Sombrelame
Source	HARP Codex

La cible peut voir jusqu'à 15 m dans le noir total en visualisant des ondes de chaleur. La cible ne voit donc pas les couleurs, mais des formes basiques correspondant aux différentes températures.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Détails Augmentés : +5 PP
Augmenter la portée de la vision (+15 m) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Donner une portée au sort (3 m) : +2 PP

Inversion de la Corrosion

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Restaure à un objet corrodé son état initial. Par défaut, fonctionne sur 10 kg de métal légèrement corrodé. Nécessite plusieurs incantations successives pour un métal plus corrodé (9 fois pour « tombe en morceaux »).

Améliorations :

Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +10 kg) : +3 PP
Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +100 kg) : +6 PP
Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +1 000 kg) : +12 PP

Lame d'Énergie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée d'arme (pommeau, garde, quillon) spécialement préparé comme focus.

Cette poignée n'est qu'une poignée, mais là où devrait se trouver la lame on ne trouve qu'une gemme polie. Quand ce sort est jeté, il crée une lame d'énergie magique solide, transparente et brillante qui peut être utilisée comme une lame à une main, tant que le jeteur tient la poignée. Le jeteur peut donner l'aspect qu'il souhaite à la lame, tant qu'elle reste dans les grandes lignes une lame à une main. La couleur de la lame dépend de la gemme utilisée, les pierres transparentes fournissant une lame d'énergie de couleur blanc-bleu. La lame fournit une lumière suffisante pour éclairer à 3 m, sans que le jeteur ne puisse diminuer cette intensité.

L'arme est considérée comme une arme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

La lame d'Énergie utilise la table d'attaque des Lames à 1 Main de taille Petite, et génère des critiques d'Impact. Le personnage utilise son BTC en Lames à 1 Main.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

Lame à 2 Mains : Crée une lame longue qui utilise la table d'attaque des Lames à 2 Mains de taille Petite, et génère des critiques d'Impact. Le personnage utilise son BTC en Lames à 2 Mains.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (par incrément de taille de Critique) : +4 PP
Augmenter la taille de la lame (par incrément de taille) : +8 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BO) : +2 PP
Créer l'arme sans focus : +6 PP
Lame à 2 Mains : +2 PP

Lame Mystique

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	Hack Slash

Quand le sort est jeté, il crée une lame d'énergie magique solide qui brille d'un arc en ciel de couleurs, et qui peut être utilisée comme une lame normale, tant que le jeteur la tient en mains. La taille et la forme de la lame sont décidées

par le jeteur au moment de l'incantation, en fonction de l'adéquation au pommeau, mais l'attaque est dans tous les cas de taille Très Petite sur la table des Lames à 1 Main, générant un critique « Tueur ».

Bien que l'attaque soit considérée comme magique, elle ne fournit pas de BO. Le personnage doit utiliser son BTC dans la Compétence de Maniement d'Arme appropriée à la forme de la lame choisie.

Le pommeau peut soit être fabriqué avec la Compétence idoine, soit acheté auprès d'un artisan pour 2 po.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de taille de l'attaque) : +2 PP
Augmenter le bonus (par +5 BO) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Lumière du Mage

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort crée une boule de flammes de 10 cm de diamètre qui apparaît dans la main du jeteur. Cette flamme est illusoire et ne fait pas de dommages, mais elle génère suffisamment de lumière pour éclairer sur 3 m de rayon. Le jeteur doit se concentrer légèrement sur la flamme, encourant une pénalité de -25 à toutes ses actions pendant que le sort est actif.

Améliorations :

Esprit Libre (pas de concentration) : +5 PP
Augmenter la zone lumineuse (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (par heure) : +5 PP

Maîtrise des Runes

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

En utilisant la Compétence « Runes », le jeteur peut inscrire un sort basique, sans Amélioration, sous forme d'une Rune qui peut être incantée plus tard. Grâce à ce sort, le jeteur peut inscrire un sort avec des Améliorations sans faire de Jet de Manœuvre tant que le total de PP nécessaire est inférieur ou égal à 10 PP. Le jeteur dépense les PP pour ce sort au moment de l'incantation et les PP pour le sort inscrit au moment de l'inscription.

Améliorations :

Augmenter le potentiel de l'inscription (jusqu'à 15 PP) : +5 PP
Augmenter le potentiel de l'inscription (jusqu'à 20 PP) : +10 PP
Augmenter le potentiel de l'inscription (jusqu'à 30 PP) : +20 PP

Marque du Mage

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort infuse un objet d'une marque unique, la signature du jeteur. Toute personne tentant de s'accorder avec l'objet saura immédiatement que cet objet est la propriété du jeteur de ce sort. Ce sort fonctionne aussi comme un Point de Repère pour le sort « Localisation d'un Point de Repère », mais seul le jeteur peut l'utiliser de cette façon.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Conférer les Informations de la Marque : Avec cette Amélioration, il n'est pas nécessaire d'utiliser une manœuvre d'Accord pour savoir à qui appartient l'objet. Il suffit de toucher l'objet pour se voir révéler le nom du propriétaire de l'objet.

Marque Visible : La Marque est visible sur l'objet, à un endroit choisi par le jeteur.

Marque pour Autrui : Permet au jeteur d'infuser une Marque pour une autre personne.

Retirer une Marque : Cette Amélioration permet de retirer une Marque de Mage d'un objet. Utile pour vendre ou donner un objet marqué.

Améliorations :

Augmenter la durée (1 semaine) : +7 PP
Augmenter la durée (1 mois) : +8 PP
Conférer les Informations de la Marque : +2 PP
Marque Visible : +2 PP
Marque pour Autrui : +4 PP
Retirer une Marque : +5 PP

Mine

Type	Attaque
Durée	1 heure
Coût en PP	9
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée une zone sensible de 30 cm de diamètre qui détonne à chaque fois qu'un poids presse dessus. L'explosion délivre une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Impact (Jet d'Attaque = 1d100) à toutes les créatures qui se trouvent à 1,50 m de la mine.

Une Mine peut être détectée avec un sort de Détection de la Magie ou avec une manœuvre Très Difficile de Perception. Elle ne peut être désamorcée qu'avec un sort de Dissipation de la Magie ou une manœuvre Très Difficile de « Crochetage & Pièges ».

Améliorations :

Augmenter la durée (par heure additionnelle) : +5 PP
Augmenter la taille des attaques (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le rayon de l'explosion (3 m de rayon) : +2 PP

Augmenter le rayon de l'explosion (par 3 m de rayon additionnel) : +2 PP

Mirage

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	9
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Mirage est utilisé pour déjouer et tromper les détections magiques et les sorts de divination. Quand il est jeté sur un objet, le sort crée une série de fausses informations qui seront prises en compte par les détections magiques dont il pourrait être la cible. Les fausses informations doivent être précisées au moment de l'incantation. La durée du sort est déclenchée lorsqu'une détection magique ou un sort de divination est jeté sur l'objet. Un sort de Détection de la Magie ne détectera pas l'objet comme étant magique, si le jeteur le précise.

Ce sort peut aussi bien être utilisé pour laisser croire qu'une épée normale est puissamment magique, ou pour dissimuler un objet magique puissant. Le sort peut aussi être utilisé pour faire apparaitre une zone sans danger comme piégée magiquement avec le sort « Détection des Pièges ». Notez toutefois que « Mirage » ne déjoue pas les sens naturels, qu'il s'agisse de manœuvres de Perception ou de Connaissances.

Mirages Multiples : Donne une série d'informations différentes à chaque incantation d'un sort de divination ou de détection, dans l'ordre spécifié par le jeteur initial.

Mirages Aléatoires : Donne une série d'informations différentes (parmi celles précisées par le jeteur lors de l'utilisation de l'Amélioration Mirages Multiples) à chaque incantation d'un sort de divination ou de détection, dans un ordre aléatoire.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Mirages Multiples : +7 PP
Mirages Aléatoires : +3 PP

Missile Élémentaire

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut enchanter temporairement un missile (une flèche, une pierre, etc.) pour qu'il délivre un Critique Additionnel élémentaire à l'impact sur sa cible.

Le Critique Élémentaire est d'un niveau inférieur au critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Ce sort doit être appris séparément pour chaque élément. Le sort se dissipe lorsque le missile touche sa cible ou

lorsqu'il a atteint sa durée.

Augmenter la puissance : Le missile inflige un Critique Élémentaire de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne génère pas un Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Mur d'Air

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guérisseur · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Crée un mur d'air tourbillonnant de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Le brassage de l'air diminue le Mouvement de Base de toutes les créatures passant au travers de 50%. Toutes les attaques qui doivent passer au travers du mur sont effectuées avec une pénalité de -50.

Améliorations :

Augmenter le brassage (MdB réduit de 75%, attaques à -75) : +4 PP
Augmenter le brassage (MdB réduit de 100%, attaques à -100) : +8 PP
Augmenter les dimensions (par section additionnelle de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur d'Eau

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Crée un mur d'eau tourbillonnante de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Le brassage de l'eau diminue le Mouvement de Base de toutes les créatures passant au travers de 50%. Toutes les attaques qui doivent passer au travers du mur sont effectuées avec une pénalité de -50.

Améliorations :

Augmenter le brassage (MdB réduit de 75%, attaques à -75) : +4 PP
Augmenter le brassage (MdB réduit de 100%, attaques à -100) : +8 PP
Augmenter les dimensions (par section additionnelle de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur de Brouillard Glacé

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée un mur de brouillard glacé tourbillonnant de 3 m de large par 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Toute créature passant au travers du mur recevra automatiquement une attaque de Froid.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque de « Froid ».

Améliorations :

Augmenter la taille du critique (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille (par section de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur de Feu

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée un mur de flammes intenses de 3 m de large par 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Toute créature passant au travers du mur subira une attaque de Feu.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque de « Feu ».

Améliorations :

Augmenter la taille du critique (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille (par section de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Murmure Au Loin

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut murmurer au loin et être entendu à un endroit choisi par le jeteur à moins de 15 m. Le jeteur peut changer le point d'émission du murmure en un round de concentration complète (pas d'autre action). La communication se fait dans un seul sens, du jeteur vers le destinataire.

Améliorations :

Augmenter la distance (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de destinataires (par personne) : +4 PP

Nappe Glissante

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée une nappe liquide et glissante sur une zone de 1,50 m de rayon. La nappe met 3 rounds à se former, laissant à ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet le temps de s'échapper sans être affecté par le sort. Ceux qui pénètrent dans la zone doivent réussir une manœuvre Très Difficile d'Agilité (ou une manœuvre Difficile d'Acrobatie) pour pouvoir bouger normalement. Ceux qui ratent cette manœuvre tombent. Pour se remettre debout, il faut réussir une manœuvre Extrêmement Difficile d'Agilité (ou une manœuvre Très Difficile d'Acrobatie). Une personne utilisant le sort « Traction » n'est pas affectée par « Nappe Glissante ».

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le rayon (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la glissade (par incrément de Difficulté) : +4 PP

Nuage de Larmes

Type	Attaque
Durée	5 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort crée un nuage de gaz toxique de 1,50 m de rayon qui affecte tous ceux qui se trouvent dedans et qui ratent leur JR. Tous ceux qui sont affectés reçoivent un malus de -10 à toutes leurs actions en ayant les yeux qui pleurent et la nausée. Les cibles doivent faire un JR tous les rounds et les durées sont cumulatives.

Le Nuage de Larmes peut être déplacé par du vent, mais il ne se dissipera pas avant la fin de sa durée.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds) : +3 PP
Augmenter la durée (1 minute) : +4 PP
Augmenter la puissance (par -10) : +4 PP

Nuage Étourdissant

Type	Attaque
Durée	6 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée un nuage de 1,50 m de rayon ténébreux et chargé de particules. Durant les deux premiers rounds, toute personne ou créature dans le nuage reçoit un Critique direct d'Électricité de niveau « C ». Durant les rounds 3 et 4, un Critique d'Électricité de niveau « B ». Durant les rounds 5 et 6, un Critique d'Électricité de niveau « A ».

Le nuage peut être poussé par le vent, mais ne se dissipe que lorsque la durée est écoulée.

Améliorations :

Augmenter la durée (8 rounds – Critique max de niveau « D ») : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds – Critique max de niveau « E ») : +12 PP
Augmenter la durée (15 rounds – Critique max de niveau « E », 3 rounds pour chaque niveau) : +18 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Onde de Choc

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	Hack Slash

Quand il est jeté, ce sort envoie vers l'avant une onde d'énergie magique pure qui bouscule tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Cette onde attaque tous ceux qui se trouvent dans son aire d'effet, un cône qui part du jeteur, de 15 m de long et de 3 m de large à sa base.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer sur chacune des créatures dans l'aire d'effet une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Impact.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille du cône (par tranche de +1,50 m de long, +1,50 m de large) : +2 PP

Onde de Force*

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort génère une onde de force kinétique qui s'étend à partir du jeteur. Cette onde prend la forme d'un mur incurvé d'énergie kinétique qui débute juste devant le jeteur et qui s'étend en arc de 60° sur 3 m de distance. Ceux qui ratent leur JR sont repoussés à l'extérieur de la zone.

Attaque : Les créatures repoussées subissent un Critique direct d'Impact de niveau « A ».

Augmenter le niveau de Critique : Ne peut évidemment être utilisé qu'en conjonction avec l'Amélioration « Attaque ».

Améliorations :

Augmenter l'Onde (par tranche de 60°) : +4 PP
Augmenter la Longueur d'Onde (par tranche de 3 m) : +6 PP
Attaque : +4 PP
Augmenter le niveau de Critique (par incrément de niveau de Critique) : +4 PP

Paralysie

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Magicien
Source	HARPer's Grimoire

Le jeteur peut « paralyser » une cible unique, qui se trouve immobilisée. Le jeteur doit se concentrer pour maintenir la paralysie, et la cible reçoit un Jet de Résistance contre le Nombre Cible initial chaque round pour échapper à la paralysation.

Si le jeteur choisit de prendre plusieurs cibles, il doit utiliser une concentration totale, il ne peut pas effectuer d'autre action durant ce temps.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Pattes d'Araignée

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'escalader des surfaces verticales ou inversées, tant qu'il maintient au moins 3 points de contact avec la surface. Les pénalités normales de terrain ou d'encombrement s'appliquent. Le déplacement maximum est de ½ Mouvement de Base (MdB). Les Améliorations diminuant le nombre de points de contact nécessaires permettent d'augmenter la vitesse de déplacement.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
2 Points de Contact (Déplacement max = MdB) : +4 PP
1 Points de Contact (Déplacement max = Course) : +8 PP

Piège Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	1 heure
Coût en PP	10
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Quand il est jeté, ce sort enchante un objet afin que toute créature passant à moins de 1,50 m déclenche le piège. Le piège projette alors un rayon d'énergie élémentaire qui vient frapper la cible. Au moment de l'incantation, le jeteur décide du mode de déclenchement : marcher à un endroit particulier ou passer par un endroit spécifique. Des déclenchements complexes ou conditionnels peuvent être obtenus par Amélioration.

Ce sort délivre une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire. Contrairement aux sorts d'énergie classiques, le Bonus Offensif de l'attaque ne dépend pas du Jet d'Incantation du jeteur (qu'il serait complexe de mémoriser) mais de la taille de l'attaque : Très Petite = +40, Petite = +60, Moyenne = +80, Grande = +100, Très Grande = +120.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de taille) : +4 PP
Aire d'Effet (des rayons affectent toutes les créatures à 1,50 m) : +4 PP
Augmenter le rayon (requiert Aire d'Effet) (par tranche de 1,50 m) : +2 PP
Augmenter le nombre de déclencheurs (par déclencheur additionnel) : +4 PP
Définir des Déclencheurs Complexes : +6 PP

Piques

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort remplit une zone de 1,50 m de rayon de piques pointues et coupantes de formes et de tailles variées. La composition des pointes dépend de la nature du sol. Toute créature tentant de passer par la zone de piques doit réussir une manœuvre sur l'Agilité Extrêmement Difficile (-60) ou recevoir une attaque des piques. Les piques

mettent trois rounds à se former, laissant le temps à ceux qui se trouvent dans la zone d'en sortir sans prendre de dommages.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des « Pointes ».

Améliorations :

Augmenter l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Poche Secrète

Type	Utilitaire
Durée	1 semaine
Coût en PP	13
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'enchanter un objet spécifique, comme une bourse ou la poche d'un habit, afin qu'il contienne bien plus qu'il ne devrait normalement. Ce sort crée un espace extra-dimensionnel sur le Plan de l'Éther. Toute chose placée dans la poche doit passer par l'ouverture, mais sa taille ou sa forme n'a aucune importance. Tous les objets placés dans une « Poche Secrète » pèsent un dixième de leur poids, jusqu'à un maximum de 10 kilos (100 kilos réels). Si cette limite est dépassée, la Poche se déchire et tout son contenu se répand dans le Plan de l'Éther.

A l'expiration du sort, le contenu de la Poche apparait au sol. Il n'y a pas d'air dans la Poche.

Quand le jeteur essaie de prendre un des objets de la Poche, celui-ci apparait immédiatement dans sa main, sans qu'il ait besoin de farfouiller parmi les objets à l'intérieur de la « Poche Secrète ».

Améliorations :

Augmenter le poids (par tranche de 10 kg) : +2 PP
Poche de Préservation (les objets ne s'avarient pas) : +6 PP

Présence

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur devient conscient de toutes les créatures pensantes dans la portée. Il n'est pas conscient de leur localisation précise ni des actions des cibles, il sait juste qu'elles sont présentes à moins de 6 m de lui.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 6 m) : +2 PP
Conscience (ressent les localisations précises) : +4 PP
Conscience Vraie (ressent les localisations précises et les actions générales) : +6 PP

Projection de l’Écoute

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer’s Grimoire

Le point central d’audition du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d’autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n’a pas à se concentrer pour entendre une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de la Vision », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de la Vision » : +1 PP

Projection de la Vision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer’s Grimoire

Le point central de vison du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d’autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n’a pas à se concentrer pour voir une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de l’Écoute », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +6 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de l’Écoute » : +1 PP

Protection Élémentaire

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort réduit le tirage des critiques obtenus suite à des attaques élémentaires de -5.

Ce sort doit être appris séparément pour chaque élément.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la protection (par tranche de -5) : +4 PP

Purification d'une Substance

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	17
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort permet de neutraliser et annihiler toute substance toxique ou nocive dans un volume pouvant aller jusqu'à 150 litres (idée de volume max). Ainsi, bien que de l'eau contaminée reste sale, elle sera potable.

Séparer les Composants : Cette Amélioration permet de séparer la substance cible en ses différents composants, plaçant les éléments toxiques dans des récipients préparés à cet effet par le jeteur.

Améliorations :

Augmenter le volume (par tranche de 30 litres) : +1 PP
Séparer les Composants : +3 PP

Rayon de Toile d'Araignée

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le sort permet du jeteur de projeter un rayon de toile d'araignée collante qui génère un Critique direct de Restreinte (Re) de niveau « A » si la cible rate son JR.

Corde de Toile : Crée une sorte de corde faite de toile d'araignée dont seule l'extrémité est collante. La corde fait une longueur égale à la portée du sort et le jeteur aura une prise parfaite sur l'extrémité qui se trouve dans sa main.

L'extrémité collante peut être utilisée pour attraper des objets (si le jeteur arrive à toucher, possibilité de demander un jet de visée) ou pour s'accrocher à une paroi fournissant une corde improvisée sur laquelle grimper ou se balancer. La corde supporte 250 kg. À la fin du sort, la corde se dissout en une fine poudre grise qui continuera à se dissoudre pour disparaître entièrement en 10 rounds.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Corde de Toile : +3 PP

Rayon Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur projette un rayon de 1 cm de diamètre de force élémentaire brute depuis un de ses doigts.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire à la créature touchée par le rayon.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Revitalisation de Charme

Type	Utilitaire
Durée	1 mois
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Doit être jeté sur un Charme avant la fin de sa durée de vie, qui est de un mois. Le sort va revitaliser les ingrédients du Charme afin que sa vie soit allongée d'un autre mois.

Améliorations :

Augmenter la portée (3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (1 an) : +9 PP

Revitalisation de Potion

Type	Utilitaire
Durée	1 mois
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Doit être jeté sur une Potion avant la fin de sa durée de vie, qui est de un mois. Le sort va la revitaliser afin qu'elle soit utilisable pendant encore un autre mois. Contrairement à « Stabilisation d'Élixir », ce sort fonctionne quel que soit le nombre de Points de Pouvoir infus dans la Potion.

Améliorations :

Augmenter la portée (3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (1 an) : +9 PP

Revitalisation de Sort

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

En utilisant ce sort, un jeteur peut étendre la durée d'un de ses sorts d'un temps égal à sa durée initiale. Ne peut être utilisé que sur des sorts dont la durée n'est pas écoulée.

Améliorations :

Augmenter la durée du sort d'un autre jeteur : +6 PP
Étend d'une durée double à l'originale : +9 PP

Saturation Sensorielle

Type	Attaque
Durée	2 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort submerge la cible sous un déluge sonore qu'elle seule peut entendre, l'étourdissant pour la durée du sort.

Augmenter la Saturation : Ajoute une saturation visuelle, rendant la cible aveugle pour la durée du sort. Une créature aveuglée a une pénalité de -100 à toutes ses manœuvres, à ajouter aux pénalités liées à l'étourdissement.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds) : +2 PP
Augmenter la durée (2 rounds/rang) : +5 PP

Augmenter la Saturation : +5 PP

Secousses

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est étourdie si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la durée de l'Étourdissement (par round additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la sévérité (étourdi, pas de parade) : +3 PP
Augmenter la sévérité (inconscient pour la durée) : +6 PP

Sommeil

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Barde · Magicien
Source	HARP Core Book

La cible tombe dans un sommeil magique léger. La cible tire à nouveau un JR si on essaie de la réveiller. Quand le sort se termine, la cible peut être réveillée normalement.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Sonar Mental

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de déterminer la direction d'un esprit qu'il a enregistré grâce au sort « Inscription d'Esprit ». Le jeteur ne connait pas la distance qui le sépare de l'esprit enregistré et n'apprend aucune autre information sur l'esprit enregistré.

Déterminer la Distance : Si l'esprit se trouve à moins de 15 km du jeteur, le jeteur peut utiliser cette Amélioration pour connaître la distance qui le sépare de l'esprit. Si l'esprit se trouve à plus de 15 km, le jeteur ne reçoit aucune information supplémentaire.

Esprit non inscrit : Permet de déterminer la direction dans laquelle se trouve une personne dont l'esprit n'a pas été enregistré au préalable, mais elle requiert la possession d'un objet ayant une signification émotionnelle significative à la personne recherchée. Sans cet objet utilisé comme focus, le sort ne peut pas être utilisé sur une personne dont l'esprit n'a pas été enregistré.

Dans tous les cas, le jeteur ne peut localiser une personne dont l'esprit ou la localisation sont protégés.

Améliorations :

Déterminer la Distance : +4 PP
Esprit non inscrit : +10 PP

Sphère Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur projette une sphère de 20 cm de diamètre de force élémentaire brute depuis la paume de ses mains. En touchant sa cible ou en ayant parcouru sa portée maximale, elle explose, remplissant une zone de 3 m de rayon. L'énergie remplit cette zone aussi complètement que possible, sans en déborder.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire.

Si l'attaque est dirigée sur une cible spécifique, on rajoute un bonus de +20 au BO contre cette cible.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Sphère Mystique

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	Hack Slash

Le jeteur projette une sphère de 20 cm de diamètre d'énergie magique pure depuis la paume de ses mains. L'énergie magique pure est très colorée, sa surface brille d'un arc en ciel de couleurs.

En touchant sa cible ou en ayant parcouru sa portée maximale, elle explose, remplissant une zone de 3 m de rayon. L'énergie remplit cette zone aussi complètement que possible, sans en déborder.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Impact qui génère un Critique « Tueur ».

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par +15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par +3 m de rayon) : +2 PP

Suggestion

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

La cible obéira à une unique suggestion simple qui n'est pas incompatible avec sa nature ou qui lui soit préjudiciable. La composante verbale de ce sort est particulière, il s'agit des mots de la suggestion faite à la créature. Comme la suggestion ne peut pas être incompatible avec la nature de la cible, elle ne devrait même pas réaliser qu'il s'agit d'un sort, et devrait au pire se demander pourquoi elle a accepté la demande / requête.

Ne pas réussir à incanter le sort a provoqué de nombreuses rixes de bar.

Un aspect unique de ce sort est que contrairement à d'autres, il est quasi impossible de dire quand il a été jeté. Il faut réussir une manœuvre Très Difficile de « Sens Magique » pour noter que ce sort est incanté. Ce sort n'a pas de durée parce que la suggestion sera acceptée ou non, et si elle est acceptée, l'accomplissement de la suggestion surviendra dans un délai normal pour accomplir la tâche.

***Note** : Pour être effectif, ce sort doit être utilisé intelligemment et subtilement. Suggestion n'est pas un sort de commande, c'est un sort de persuasion. Arriver devant un marchand et tenter d'utiliser une suggestion pour obtenir un rabais de 50% a de bonnes chances de rater. Engager une conversation amicale avec un boutiquier, montrer de l'intérêt pour sa marchandise, et utiliser ensuite le sort a de bien meilleures chances de réussir. De la même façon, le sort a de bonnes chances de rater si le jeteur l'utilise sur un adversaire en train de prendre l'avantage pour lui demander de se rendre ou même juste de s'arrêter de combattre. Le sort a de meilleures chances de réussir l'attaquant est en train de perdre et si la suggestion semble amicale, arrêter de combattre et il ne lui sera fait aucun mal. Noter toutefois que si le jeteur et son groupe ont la réputation d'achever leurs prisonniers, les chances de réussir sont faibles.*

La cible du sort gagne un bonus de +50 à son JR si la suggestion est incompatible avec sa nature ou ses intérêts.

Améliorations :

Suggestion manquant de subtilité : +10 PP
Cibles multiples (par cible additionnelle) : +4 PP

Suppression Fantasmatique

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de supprimer le ressenti par un des sens vis-à-vis d'un objet. Ceci permet par exemple de supprimer l'odeur ou le goût d'un objet. Si le jeteur décide de supprimer la vision, l'objet disparait, tant qu'il n'est pas touché ou localisé par son odeur. L'objet doit être entièrement contenu dans l'aire d'effet de 1,50 m de rayon et ne doit pas bouger.

Si le sens du toucher est supprimé d'un objet, il ne peut pas générer de dommages.

(NB : Désolé, toute utilisation de ce sort pour fournir une sorte d'invisibilité à un personnage échouera dans l'univers de la Terre du Milieu).

Améliorations :

Retirer un sens additionnel (par sens) : +4 PP
Possibilité de bouger (1 m par round) : +4 PP
Augmenter la portée (15 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP

Télékinésie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut déplacer par la pensée un objet de moins d'un kilo par rang à une vitesse de 5 mètres par round. Ceci ne permet qu'un simple déplacement, pas de mouvement complexe comme de tourner une clé dans une serrure. Les objets déplacés de cette manière sont faciles à attraper et à tenir en dehors de l'action du sort, pas besoin de Jet de Manœuvre. Le jeteur est aussi tenu de conserver l'objet en vue. Si le l'objet est perdu de vue pendant plus d'un round, il en perd le contrôle.

Augmenter la conscience de l'objet : Cette Amélioration permet au jeteur de perdre de vue l'objet tant qu'il conserve une idée générale de l'endroit où il se trouve.

Augmenter la prise : Permet de rendre plus difficile le fait de tenir un objet en dehors de l'action du sort. La personne essayant de retenir l'objet doit réussir un Jet de Force contre le Jet d'Incantation.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +3 PP
Augmenter le poids (3 kg/rang) : +5 PP
Augmenter le poids (5 kg/rang) : +5 PP
Augmenter le contrôle (contrôle fin possible) : +4 PP
Augmenter la conscience de l'objet : +4 PP

Augmenter la prise : +4 PP

Tir de Grenaille

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Le jeteur projette une décharge de grenaille composée de centaines de projectile de force magique en direction de la cible. Cette décharge atteint 1,50 m de rayon lorsqu'elle touche la cible.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des Pointes qui génère un Critique d'Impact et un Critique Additionnel Perforant.

La cible visée reçoit l'attaque à son plein potentiel, alors que les autres cibles dans la zone reçoivent une attaque à –20.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP

Toile d'Araignée

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur projette une toile d'araignée de la paume de ses mains. La toile doit être projetée au sol. Cette toile prend la forme d'un disque d'un rayon de 1,50 m sur une épaisseur de 30 cm qui ralentit le mouvement de tous ceux se trouvant dans la zone. Toute créature dans l'aire d'effet est piégée à moins qu'elle ne réussisse un Jet de Force Difficile.

Une cible piégée peut tirer un Jet de Force Difficile chaque round pendant qu'elle se trouve dans l'aire d'effet et avancer de 1,50 m par round où la manœuvre est réussie. Si le personnage passe un round à couper la toile avec une lame pour tenter d'avancer, la manœuvre devient de difficulté Moyenne le round suivant.

La toile est inflammable, elle s'embrasera en un round, brûlant tous ceux qui se trouvent dans la zone avec un critique de Chaleur de niveau « A ». À la fin du sort, la toile se dissout en une fine poudre grise qui continuera à se dissoudre pour disparaître entièrement en 10 rounds.

Mur de Toile : Le jeteur crée un mur de toile d'araignée de 3 m x 3 m x 30 cm. Le mur doit être « accroché » à au moins trois points opposés. Cette forme fonctionne exactement de la même façon.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Immunité du jeteur à la toile : +3 PP
Augmenter la taille du Mur de Toile (par tranche de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Mur de Toile : +3 PP

Toile d'Énergie

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	9
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur crée une zone de toile translucide et brillante. Cette zone fait 3 m de diamètre et 15 cm d'épaisseur. Toutes les créatures qui se trouvent dans l'aire d'effet voient leur mouvement limité. Tous ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet au moment de l'incantation ou qui y pénètrent ensuite seront immobilisés à moins de réussir un Jet de Résistance à la Magie.

Une créature piégée peut relancer son JR chaque round pour se libérer (utiliser le Nombre Cible initial).

La toile créée par ce sort génère une illumination à 1,50 m.

Mur de Toile : Le jeteur crée un mur de toile d'énergie qui couvre une aire de 3 m x 3m x 30 cm d'épaisseur. Ce mur doit être ancré par au moins trois points opposés. Le sort fonctionne ensuite comme décrit plus haut, mais comme un mur qui ne peut être traversé que par une créature qui réussit son JR.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Mur de Toile : +3 PP
Immunité du jeteur à la toile : +3 PP
Toile Sombre (ne brille pas, ne reflète pas la lumière) : +4 PP

Touché Brûlant

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Les mains du jeteur sont couvertes d'énergie élémentaire. Cette énergie prend une apparence qui ressemble à des flammes, et le jeteur peut décider de leur couleur (pas transparent).

Les attaques à mains nues et les attaques d'Arts Martiaux – Coups délivrent un Critique Additionnel de « Chaleur » à l'impact sur la cible.

Le Critique est d'un niveau inférieur au Critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Le jeteur est totalement immunisé aux effets de ce sort, et l'énergie élémentaire n'affectera qu'une créature frappée par le jeteur.

Augmenter la Puissance : L'attaque inflige un Critique de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne fait pas de Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Inclure les pieds : +1 PP
Changer de type d'élément : +1 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Touché d'Acide

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Nécromant
Source	Hack Slash

Les mains du jeteur sont couvertes d'un acide magique très puissant.

Les attaques à mains nues et les attaques d'Arts Martiaux – Coups délivrent un Critique Additionnel d'Acide à l'impact sur la cible.

Le Critique est d'un niveau inférieur au Critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Le jeteur est totalement immunisé aux effets de ce sort, et l'Acide n'affectera qu'une créature frappée par le jeteur.

Augmenter la Puissance : L'attaque inflige un Critique de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne fait pas de Critique.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de taille) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Transmutations du Sol

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	14
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Transforme 3 mètres cube de pierre en terre compactée / terre battue. Le changement est graduel, prenant 3 rounds à s'accomplir. Chaque Amélioration prend 3 rounds supplémentaires.

Améliorations :

Transmute la terre compactée en pierre : +3 PP
Transmute la terre compactée en terre : +3 PP
Transmute la terre compactée en boue : +3 PP
Transmute la terre en terre compactée : +3 PP
Transmute la terre en boue : +3 PP
Transmute la boue en terre compactée : +3 PP
Transmute la boue en terre : +3 PP

Vide

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort supprime l'air dans une zone de 1,50 m de rayon, puis force son retour soudain, causant à toutes les créatures dans la zone un critique d'Impact de niveau « A ».

Améliorations :

Augmenter l'Impact (par incrément de niveau de critique) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Vision au Travers

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de voir au travers des barrières physiques. La forme de base de ce sort permet au jeteur de voir au travers de 2 cm de bois par rang dans le sort.

Les Améliorations listées permettent la vision au travers d'autres matériaux, toujours pour 2 cm par rang.

Vision au Travers du Métal : Autorise la vision au travers de métaux non magiques.

Vision Universelle : Permet la vision au travers de tous les matériaux non magiques.

Vision Enchantée : Permet de voir au travers de matériaux enchantés ou magiques.

Améliorations :

Vision au Travers de la Pierre : +4 PP
Vision au Travers du Fer : +6 PP
Vision au Travers du Métal : +8 PP
Vision Universelle : +10 PP
Vision Enchantée : +6 PP
Augmenter l'épaisseur (15 cm/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Vision Vraie

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Maître des Légendes
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de voir la vraie nature de ce qui l'entoure. Dans sa forme de base, le jeteur peut voir des objets ou des personnes qui seraient invisibles ou dans d'autres « Plans ». Ils apparaissent comme des formes translucides entourées d'un léger halo.

Vision des Illusions : Le jeteur peut voir au travers des illusions. Pour le jeteur, l'illusion apparait comme une image superposée à la forme réelle.

Vison des Choses Cachées : Permet au jeteur de voir au travers des choses faites pour en cacher ou en dissimuler d'autres, comme une porte secrète ou un déguisement. Le jeteur voit au travers des objets physiques assurant la dissimulation / déguisement comme s'ils n'étaient que des voiles de fumée.

Vision des Formes : Permet au jeteur de voir la forme réelle des créatures ayant changé de forme (naturellement ou par sort) comme une image superposée à la forme réelle.

Améliorations :

Vision des Illusions : +4 PP
Vison des Choses Cachées : +6 PP
Vision des Formes : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Visions du Passé

Type	Utilitaire
Durée	Spécial (C)
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur a une vision du passé remontant à une heure par rang. Il peut choisir le moment de départ dans cette limite et ensuite avancer à partir de là. Les événements se déroulent devant ses yeux à leur vitesse originale.

La cible du sort peut être une personne connue, un endroit visité ou un objet touché par le jeteur au moment où il jette le sort. Le jeteur voit ce qu'il verrait s'il était sur place. La vision dure le temps de la concentration.

Améliorations :

Augmenter la remontée dans le passé (1 jour/rang) : +2 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 semaine/rang) : +4 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 mois/rang) : +6 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 année/rang) : +8 PP
Augmenter la remontée dans le passé (10 années/rang) : +10 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 heure) : +4 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 jour) : +6 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 semaine) : +8 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 année) : +10 PP

Voies de la Fusion

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur se fond dans un objet inanimé, solide, possédant au moins 50 cm d'épaisseur. L'objet doit être plus grand que le jeteur (il n'est pas possible de fusionner avec un gravillon). Pendant qu'il est fusionné, il ne peut bouger ni percevoir quoi que ce soit. Quand il émerge de l'objet, le jeteur peut émerger par n'importe quel côté. Le jeteur ne peut pas utiliser ce sort pour « passer au travers » d'un objet de plus de 50 cm d'épaisseur. Si c'est le cas, il ressort du côté par lequel il est entré.

Améliorations :

Le jeteur perçoit son environnement (jusqu'à 15 cm de la surface) : +2 PP
Le jeteur peut se jeter des sorts sur lui-même pendant la fusion : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 P

Voies de la Transformation

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Guérisseur · Magicien · Mentaliste · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut altérer la forme de la cible pour celle d'une autre race humanoïde (taille de 50 à 200% de la taille de la cible). Le sort ne permet pas de prendre la forme d'une personne spécifique. La cible ne reçoit aucune capacité raciale de la nouvelle race.

Améliorations :

Prendre la forme d'une personne spécifique (étudiée grâce au sort « Étudier une Cible ») : +3 PP
Gagner les capacités raciales de la forme prise : +5 PP
Possibilité d'altérer la forme en se concentrant un round : +3 PP

Voies Silencieuses

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Le sort crée une sphère de silence à 30 cm autour de la cible au travers de laquelle le son ne peut ni entrer ni sortir. La sphère bouge avec la cible. Ceci procure un bonus de +25 aux manœuvres de Dissimulation.

Améliorations :

Augmenter le rayon (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m de rayon) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle, au touché) : +4 PP

Sphère du Mentaliste

Analyse

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Thaumaturge · Maître des Légendes
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut identifier les fonctions et la composition d'un objet ou d'une substance. Le sort, dans sa version de base, ne révèle aucun pouvoir magique de l'objet.

Améliorations :

Identifier l'origine (en termes de temps et d'endroit) : +3 PP
Identifier la fabrication (comment l'objet a été fabriqué ou la substance élaborée) : +3 PP
Identifier les sorts (produits par l'objet) : +4 PP
Identifier les pouvoirs (détails complets, incluant les Améliorations et les malédictions) : +6 PP
Augmenter la portée (3 m) : +1 PP

Armure du Mage

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur est nimbé d'une lumière légère qui le protège comme une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'est pas affecté par les pénalités de manœuvre ou par les modificateurs d'incantation associés avec le port d'une armure. La lumière émise est équivalente à celle d'une bougie (60 cm de rayon).

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Balayage d’Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Le jeteur peut déterminer la race d’une créature qu’il a auparavant localisée avec le sort de « Présence ».

Déterminer la Puissance : Permet au jeteur de connaître le niveau relatif de la cible par rapport au sien (plus faible, plus élevé, beaucoup plus élevé, etc.)

Améliorations :

Déterminer la Puissance : +3 PP
Déterminer la(les) Profession(s) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Bâton de Mage

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	13
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur doit se procurer les matériaux nécessaires et fabriquer un bâton de bois ou de métal par lui-même. La longueur du bâton ne doit pas dépasser la taille du jeteur. Le jeteur peut alors enchanter le bâton avec de l’énergie arcanique, créant un Bâton de Mage. Cet objet est accordé au jeteur et ne peut être utilisé que par lui.

Quand ce sort est incanté, le bâton devient soit un Additionneur de Points de Pouvoir +1 ou un Additionneur de Sort +1. Le sort peut être incanté à nouveau sur le bâton, pas plus d’une fois par jour, pour augmenter l’efficacité du bâton. Chaque Amélioration doit être incantée séparément.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Additionneur Double : Permet au Bâton de Mage d’agir à la fois comme un Additionneur de Points de Pouvoir et un Additionneur de Sort. Cette Amélioration ne peut être utilisée que lors de la première incantation.

Forme Alternative : Le Bâton de Mage n’a pas besoin d’avoir la forme d’un bâton. Il peut prendre la forme d’une arme, d’habits, d’un bijou, voire d’une armure.

Non-Lié : Permet au Bâton de Mage d’être utilisé par quelqu’un d’autre que le jeteur.

Améliorations :

Additionneur de Points de Pouvoir (+1 à +2) : +6 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+2 à +3) : +12 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+3 à +4) : +18 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+4 à +5) : +24 PP
Additionneur de Sort (+1 à +2) : +6 PP
Additionneur de Sort (+2 à +3) : +12 PP
Additionneur de Sort (+3 à +4) : +18 PP
Additionneur de Sort (+4 à +5) : +24 PP

Additionneur Double : +6 PP
Forme Alternative : +6 PP
Non-Lié : +6 PP.

Commande

Type	Attaque
Durée	1 minute
Coût en PP	10
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

La cible du sort suit une suggestion simple donnée par le jeteur. La cible doit entendre et être capable de comprendre la suggestion pour qu'elle fonctionne. L'action ne doit pas directement aller contre la survie de la cible (pas de suggestion de suicide, de se blesser, etc.) et la cible doit pouvoir accomplir l'action pendant la durée du sort.

Si le sort prend fin avant que l'action ne soit entièrement accomplie, la cible arrêtera immédiatement l'action.

Oublier la Suggestion : Fait croire à la cible qu'elle a entrepris l'action de son plein gré.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 minutes) : +4 PP
Augmenter la durée (par tranche de 10 minutes) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Oublier la Suggestion : +5 PP
Suggestions Multiples (par suggestion additionnelle) : +4 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Distractions

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible reçoit une pénalité de -20 à toutes ses actions pour la durée si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la Distraction (par -10 additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Divinations

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Maître des Légendes
Source	HARP Codex

Le jeteur peut faire une prédiction concernant une personne, un endroit ou un objet. Le sujet de la prédiction doit avoir été étudié avec le sort « Étude de Cible ».

La prédiction sera juste 25% du temps, +1% par rang, jusqu'à un maximum de 50%. En cas d'échec, la prédiction donnée est totalement erronée.

La prédiction porte au plus sur une heure dans le futur.

La prédiction est générale, ambiguë et énigmatique. Son interprétation est laissée au jeteur.

Améliorations :

Augmenter la portée (1 jour maximum) : +3 PP
Augmenter la portée (1 semaine maximum) : +6 PP
Augmenter la portée (1 mois maximum) : +9 PP
Augmenter la justesse (50% +1% par rang, 75% maximum) : +6 PP

Double

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort crée un double illusoire du jeteur, qui apparait à moins de 3 m du jeteur. Le jeteur peut se concentrer et diriger le (les) double, sinon il se déplace et agit comme une copie exacte. En un round de concentration complète, le mentaliste peut fusionner avec son double, puis se séparer, causant une légitime confusion pour ceux qui chercheraient à savoir où se trouve le « vrai ». Le double reste à moins de 3 m du jeteur en toutes circonstances. L'illusion est uniquement visuelle, et pourrait être détectée comme une illusion si on utilise d'autres sens (audition, touché, odorat, etc.)

Un attaquant a des chances égales de toucher le jeteur ou une de ses images (50% pour une image, 33% pour 2, etc.) Si un double prend des dommages, il disparait.

Améliorations :

Augmenter le nombre de doubles (max 1 tous les 3 rangs) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Échange Mental

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut envoyer ses pensées vers toutes les créatures à moins de 3 m. Les cibles doivent être consentantes, puisqu'il s'agit d'un sort Utilitaire.

***Note** : Ce sort ne traduit pas les pensées. Les pensées sont transmises dans une langue que le jeteur connaît, et qu'il choisit.*

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +2 PP
Sélectionner les cibles (1 personne par rang max) : +4 PP
Traduction automatique (par langage) : +4 PP
Échange dans les deux sens (jeteur - cible) : +3 PP

Embrasement des Nerfs

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible ressent une douleur intense alors que son sang se met à bouillir. Ses Points de Vie sont réduits de 25% (par rapport à son total courant) et la douleur impose à la cible un malus de -25% à toutes ses actions physiques ou mentales pendant la durée du sort.

A la fin du sort, les Points de Vie perdus sont restaurés et le malus disparait.

Améliorations :

Augmenter la douleur (-50 aux actions et PdV réduits de 50%) : +3 PP
Augmenter la douleur (-75 aux actions et PdV réduits de 75%) : +6 PP

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Fausse Identité

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apparaît comme appartenant à une autre race pour toutes les détections magiques ou mentales.

Fausse Puissance : Utilisée pour donner une fausse information sur les niveaux du personnage, entre 1/4 et le double de la réalité.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Fausse Profession (choisie par le jeteur) : +2 PP
Fausse Puissance : +4 PP

Globe Hypnotique

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort crée une boule de 15 cm de diamètre dont la surface est couverte de couleurs scintillantes. Le globe flotte au point où il a été créé. Toutes les créatures à moins de 3 m de rayon doivent réussir un JR Esprit contre le sort ou elles seront tellement fascinées par le globe qu'elles resteront hébétées, ne pouvant s'empêcher de fixer le globe pour la durée du sort. Les cibles qui sont engagées en mêlée au moment de l'incantation reçoivent un bonus de +50 à leur JR.

Toute créature pénétrant dans l'aire d'effet doit effectuer un JR.

Si une cible affectée reçoit des dommages, elle est immédiatement libérée des effets du sort.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Inscription d'Esprit

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de mémoriser une empreinte mentale de l'esprit de la cible. Cette empreinte peut ensuite être utilisée pour localiser la cible grâce au sort « Sonar Mental ». Le jeteur peut mémoriser une empreinte d'esprit par rang.

Améliorations :

Augmenter la portée (3 m) : +2 PP
Augmenter la portée (15 m) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche additionnelle de 15 m) : +1 PP
Cible non consentante (JR Magie) : +12 PP

Lecture de l'Esprit

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Le jeteur peut lire les pensées de surface d'une cible unique. Si la cible réussit son JR, elle réalise qu'une tentative d'intrusion dans son esprit a eu lieu.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Lecture Profonde : Permet au jeteur de percevoir les raisonnements et schémas de pensée au-delà des pensées de surface.

Sondage de la Mémoire : Le jeteur peut analyser la mémoire consciente de la cible à la vitesse d'une scène par round.

Sondage Profond : Le jeteur peut analyser la mémoire inconsciente de la cible à la vitesse d'une scène par round.

Quand il utilise les Améliorations de sondage, le jeteur, essentiellement, fouille dans les souvenirs de la cible à la recherche d'une information spécifique. Une scène, pour ce sort, est un souvenir associé à un endroit et à un moment particulier (par exemple, hier après-midi dans la bibliothèque) et cette scène pourrait avoir duré de quelques secondes à plusieurs heures. Quand il utilise les sondages, le jeteur n'obtient que des visions générales sur la scène, bien qu'il puisse ralentir le sondage, passant de 1 scène par round au temps réel s'il le désire. Passer en temps réel est la seule façon d'apprendre des détails sur un souvenir précis. Une vison rapide peut déjà donner des indications, telles qu'un endroit visité, une personne rencontrée, etc.

Améliorations :

Lecture Profonde : +3 PP
Sondage de la Mémoire : +6 PP
Sondage Profond : +9 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +2 PP

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +3 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Lecture Vraie

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Pour la durée, le jeteur peut déterminer quand la cible du sort ment. Le jeteur doit comprendre le langage dans lequel la cible s'exprime. Le jeteur ne peut pas savoir si la cible cache la vérité, dit des demi-mensonges ou si elle ment par omission, juste si ce qu'elle dit est vrai ou pas.

Vérité Vraie : Le jeteur peut dire si la cible dit toute la vérité, omet des faits ou cache en partie la vérité.

Sensation Profonde : Permet au jeteur d'utiliser ce sort sur une cible qui s'exprime dans un langage qu'il ne connait pas.

Améliorations :

Augmenter la portée (3 m) : +1 PP
Augmenter la portée (15 m) : +2 PP
Vérité Vraie : +3 PP
Sensation Profonde : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Murmure Au Loin

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut murmurer au loin et être entendu à un endroit choisi par le jeteur à moins de 15 m. Le jeteur peut changer le point d'émission du murmure en un round de concentration complète (pas d'autre action). La communication se fait dans un seul sens, du jeteur vers le destinataire.

Améliorations :

Augmenter la distance (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de destinataires (par personne) : +4 PP

Obscurcir la Divination

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Pour la durée du sort, la cible est protégée contre la divination magique (ou mentale) tels que procurée par les sorts d'Intuition, de Sonar Mental, de Divinations et de Visions du Passé. Tous ces sorts ne donnent aucune information si la créature protégée en est la cible.

Le sort de divination peut fonctionner si le Jet d'Incantation est supérieur à 120. Si le jet est en-dessous, le sort fonctionne mais ne donne pas de résultat. L'Amélioration « Augmenter le Blocage » augmente la difficulté du jet.

Améliorations :

Fausse Divination (le sort de divination donne des informations fausses si le jet est raté) : +5 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter le Blocage (par +10 de difficulté) : +4 PP

Présence

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur devient conscient de toutes les créatures pensantes dans la portée. Il n'est pas conscient de leur localisation précise ni des actions des cibles, il sait juste qu'elles sont présentes à moins de 6 m de lui.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 6 m) : +2 PP
Conscience (ressent les localisations précises) : +4 PP
Conscience Vraie (ressent les localisations précises et les actions générales) : +6 PP

Projection de l'Écoute

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le point central d'audition du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n'a pas à se concentrer pour entendre une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de la Vision », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de la Vision » : +1 PP

Projection de la Vision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le point central de vison du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n'a pas à se concentrer pour voir une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de l'Écoute », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +6 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de l'Écoute » : +1 PP

Saturation Sensorielle

Type	Attaque
Durée	2 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort submerge la cible sous un déluge sonore qu'elle seule peut entendre, l'étourdissant pour la durée du sort.

Augmenter la Saturation : Ajoute une saturation visuelle, rendant la cible aveugle pour la durée du sort. Une créature aveuglée a une pénalité de -100 à toutes ses manœuvres, à ajouter aux pénalités liées à l'étourdissement.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds) : +2 PP

Augmenter la durée (2 rounds/rang) : +5 PP
Augmenter la Saturation : +5 PP

Scrutation

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste
Source	HARP Codex

Le jeteur peut observer une personne ou un endroit, voyant ce qui se produit au moment donné à l'endroit scruté, qui doit être à moins d'un kilomètre. La cible de la scrutation doit avoit été étudiée grâce au sort « Étude de Cible ». Le jeteur doit utiliser un medium (une boule de cristal, un miroir, un bassin, un ciel nuageux, etc.) dans lequel apparaitra la vision. Seul le jeteur pourra voir la « vision ». Si le jeteur essaie d'observer une cible qu'il n'a pas étudiée avec le sort « Étude de Cible », il a 75% de chances (moins 1% par rang) de voir une cible équivalente plutôt que la cible désirée. Toutes les créatures qui n'ont pas été étudiées auparavant apparaissent floues dans la vision.

Améliorations :

La cible n'a pas besoin d'avoir été étudiée : +6 PP
Ajouter l'audition (le jeteur peut aussi entendre ce qui se produit sur la scène) : +4 PP
Révéler la vision (d'autres peuvent voir la vision) : +4 PP
Augmenter la portée de la Scrutation (par 1,5 km additionnel) : +2 PP

Sonar Mental

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de déterminer la direction d'un esprit qu'il a enregistré grâce au sort « Inscription d'Esprit ». Le jeteur ne connait pas la distance qui le sépare de l'esprit enregistré et n'apprend aucune autre information sur l'esprit enregistré.

Déterminer la Distance : Si l'esprit se trouve à moins de 15 km du jeteur, le jeteur peut utiliser cette Amélioration pour connaître la distance qui le sépare de l'esprit. Si l'esprit se trouve à plus de 15 km, le jeteur ne reçoit aucune information supplémentaire.

Esprit non inscrit : Permet de déterminer la direction dans laquelle se trouve une personne dont l'esprit n'a pas été enregistré au préalable, mais elle requiert la possession d'un objet ayant une signification émotionnelle significative à la personne recherchée. Sans cet objet utilisé comme focus, le sort ne peut pas être utilisé sur une personne dont l'esprit n'a pas été enregistré.

Dans tous les cas, le jeteur ne peut localiser une personne dont l'esprit ou la localisation sont protégés.

Améliorations :

Déterminer la Distance : +4 PP
Esprit non inscrit : +10 PP

Suggestion

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

La cible obéira à une unique suggestion simple qui n'est pas incompatible avec sa nature ou qui lui soit préjudiciable. La composante verbale de ce sort est particulière, il s'agit des mots de la suggestion faite à la créature. Comme la suggestion ne peut pas être incompatible avec la nature de la cible, elle ne devrait même pas réaliser qu'il s'agit d'un sort, et devrait au pire se demander pourquoi elle a accepté la demande / requête.

Ne pas réussir à incanter le sort a provoqué de nombreuses rixes de bar.

Un aspect unique de ce sort est que contrairement à d'autres, il est quasi impossible de dire quand il a été jeté. Il faut réussir une manœuvre Très Difficile de « Sens Magique » pour noter que ce sort est incanté. Ce sort n'a pas de durée parce que la suggestion sera acceptée ou non, et si elle est acceptée, l'accomplissement de la suggestion surviendra dans un délai normal pour accomplir la tâche.

***Note** : Pour être effectif, ce sort doit être utilisé intelligemment et subtilement. Suggestion n'est pas un sort de commande, c'est un sort de persuasion. Arriver devant un marchand et tenter d'utiliser une suggestion pour obtenir un rabais de 50% a de bonnes chances de rater. Engager une conversation amicale avec un boutiquier, montrer de l'intérêt pour sa marchandise, et utiliser ensuite le sort a de bien meilleures chances de réussir. De la même façon, le sort a de bonnes chances de rater si le jeteur l'utilise sur un adversaire en train de prendre l'avantage pour lui demander de se rendre ou même juste de s'arrêter de combattre. Le sort a de meilleures chances de réussir l'attaquant est en train de perdre et si la suggestion semble amicale, arrêter de combattre et il ne lui sera fait aucun mal. Noter toutefois que si le jeteur et son groupe ont la réputation d'achever leurs prisonniers, les chances de réussir sont faibles.*

La cible du sort gagne un bonus de +50 à son JR si la suggestion est incompatible avec sa nature ou ses intérêts.

Améliorations :

Suggestion manquant de subtilité : +10 PP
Cibles multiples (par cible additionnelle) : +4 PP

Télékinésie

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut déplacer par la pensée un objet de moins d'un kilo par rang à une vitesse de 5 mètres par round. Ceci ne permet qu'un simple déplacement, pas de mouvement complexe comme de tourner une clé dans une serrure. Les objets déplacés de cette manière sont faciles à attraper et à tenir en dehors de l'action du sort, pas besoin de Jet de Manœuvre. Le jeteur est aussi tenu de conserver l'objet en vue. Si le l'objet est perdu de vue pendant plus d'un round, il en perd le contrôle.

Augmenter la conscience de l'objet : Cette Amélioration permet au jeteur de perdre de vue l'objet tant qu'il conserve une idée générale de l'endroit où il se trouve.

Augmenter la prise : Permet de rendre plus difficile le fait de tenir un objet en dehors de l'action du sort. La personne essayant de retenir l'objet doit réussir un Jet de Force contre le Jet d'Incantation.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +3 PP
Augmenter le poids (3 kg/rang) : +5 PP
Augmenter le poids (5 kg/rang) : +5 PP
Augmenter le contrôle (contrôle fin possible) : +4 PP
Augmenter la conscience de l'objet : +4 PP
Augmenter la prise : +4 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Vision au Travers

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de voir au travers des barrières physiques. La forme de base de ce sort permet au jeteur de voir au travers de 2 cm de bois par rang dans le sort.

Les Améliorations listées permettent la vision au travers d'autres matériaux, toujours pour 2 cm par rang.

Vision au Travers du Métal : Autorise la vision au travers de métaux non magiques.

Vision Universelle : Permet la vision au travers de tous les matériaux non magiques.

Vision Enchantée : Permet de voir au travers de matériaux enchantés ou magiques.

Améliorations :

Vision au Travers de la Pierre : +4 PP
Vision au Travers du Fer : +6 PP
Vision au Travers du Métal : +8 PP

Vision Universelle : +10 PP
Vision Enchantée : +6 PP
Augmenter l'épaisseur (15 cm/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Vision de Nuit

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	College of Magics, HARP Codex

Confère à la cible la Vision de Nuit. La Vision de Nuit n'empêche pas le personnage de voir parfaitement de jour. Par une nuit étoilée, le personnage voit clairement jusqu'à une trentaine de mètres. Avec la seule lumière de la pleine lune, le personnage peut voir jusqu'à 150 mètres. En intérieur, le personnage ne voit rien sans éclairage. Avec un éclairage artificiel (torche, sort) il voit clairement jusqu'à deux fois la limite de l'illumination, et voit indistinctement (–40 aux jets de Perception) jusqu'à trois fois la portée de la lumière.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Augmenter la distance (nuit étoilée : 30 m / rang) : +4 PP
Améliorer la Vision (30 m en intérieur sans lumière) : +3 PP
Améliorer la Vision (30 m en noirceur magique) : +4 PP
Améliorer la Vision (30 m en noirceur absolue [Utterdark]) : +6 PP

Vision Vraie

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Maître des Légendes
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de voir la vraie nature de ce qui l'entoure. Dans sa forme de base, le jeteur peut voir des objets ou des personnes qui seraient invisibles ou dans d'autres « Plans ». Ils apparaissent comme des formes translucides entourées d'un léger halo.

Vision des Illusions : Le jeteur peut voir au travers des illusions. Pour le jeteur, l'illusion apparait comme une image superposée à la forme réelle.

Vison des Choses Cachées : Permet au jeteur de voir au travers des choses faites pour en cacher ou en dissimuler d'autres, comme une porte secrète ou un déguisement. Le jeteur voit au travers des objets physiques assurant la dissimulation / déguisement comme s'ils n'étaient que des voiles de fumée.

Vision des Formes : Permet au jeteur de voir la forme réelle des créatures ayant changé de forme (naturellement ou par sort) comme une image superposée à la forme réelle.

Améliorations :

Vision des Illusions : +4 PP
Vison des Choses Cachées : +6 PP
Vision des Formes : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Visions du Passé

Type	Utilitaire
Durée	Spécial (C)
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Mentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur a une vision du passé remontant à une heure par rang. Il peut choisir le moment de départ dans cette limite et ensuite avancer à partir de là. Les événements se déroulent devant ses yeux à leur vitesse originale.

La cible du sort peut être une personne connue, un endroit visité ou un objet touché par le jeteur au moment où il jette le sort. Le jeteur voit ce qu'il verrait s'il était sur place. La vision dure le temps de la concentration.

Améliorations :

Augmenter la remontée dans le passé (1 jour/rang) : +2 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 semaine/rang) : +4 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 mois/rang) : +6 PP
Augmenter la remontée dans le passé (1 année/rang) : +8 PP
Augmenter la remontée dans le passé (10 années/rang) : +10 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 heure) : +4 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 jour) : +6 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 semaine) : +8 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 année) : +10 PP

Voies de la Fusion

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur se fond dans un objet inanimé, solide, possédant au moins 50 cm d'épaisseur. L'objet doit être plus grand que le jeteur (il n'est pas possible de fusionner avec un gravillon). Pendant qu'il est fusionné, il ne peut bouger ni percevoir quoi que ce soit. Quand il émerge de l'objet, le jeteur peut émerger par n'importe quel côté. Le jeteur ne peut pas utiliser ce sort pour « passer au travers » d'un objet de plus de 50 cm d'épaisseur. Si c'est le cas, il ressort du côté par lequel il est entré.

Améliorations :

Le jeteur perçoit son environnement (jusqu'à 15 cm de la surface) : +2 PP
Le jeteur peut se jeter des sorts sur lui-même pendant la fusion : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 P

Voies de la Transformation

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Guérisseur · Magicien · Mentaliste · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut altérer la forme de la cible pour celle d'une autre race humanoïde (taille de 50 à 200% de la taille de la cible). Le sort ne permet pas de prendre la forme d'une personne spécifique. La cible ne reçoit aucune capacité raciale de la nouvelle race.

Améliorations :

Prendre la forme d'une personne spécifique (étudiée grâce au sort « Étudier une Cible ») : +3 PP
Gagner les capacités raciales de la forme prise : +5 PP
Possibilité d'altérer la forme en se concentrant un round : +3 PP

Sphère du Rôdeur

Conjuration d'Animaux

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort permet au jeteur de conjurer un animal dans un but précis, déterminé par les Améliorations utilisées.

Nourriture : C'est la forme de base du sort. Il conjure un animal qui arrive en portant de la nourriture (noix, baies, tubercules, etc.) L'animal dépose la nourriture et repart par ses moyens dans la nature.

Chaleur : Conjure un animal à fourrure qui se couchera à côté du jeteur du sort, et l'autorisera (et lui seulement) à se blottir contre lui. Si le jeteur se lève ou si 8 heures passent, l'animal s'enfuit.

Guide : Conjure un animal qui guidera le jeteur à un endroit spécifique, selon la nature de l'animal (source d'eau, chemin, ruine, mais pas la meilleure taverne du village). Le jeteur doit se concentrer sur une image mentale de l'endroit, et l'animal s'enfuit dès que la concentration s'arrête ou que la destination est atteinte.

Gardien : Conjure un animal de taille moyenne qui protégera le jeteur contre toute attaque pendant 8 heures. Si le jeteur quitte le terrain général sur lequel il a conjuré l'animal (par ex. sortir d'une forêt et rentrer en ville), celui-ci s'enfuit.

Monture : Conjure un animal qui servira de monture docile pendant 24 heures.

Chasse : Conjure un animal qui partira à la chasse pour ramener de la nourriture au jeteur, sous la forme d'une proie fraîchement tuée (donc sans doute quelque forme de viande).

Améliorations :

Chaleur : +2 PP
Guide : +3 PP
Gardien : +4 PP
Monture : +5 PP
Chasse : +6 PP
Conjurer l'animal pour une autre personne : +4 PP
Conjurer plusieurs animaux (par animal additionnel) : +3 PP

Connaissance des Chemins

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur connaît les points de départ et d'arrivée les plus proches du chemin ou de la piste qu'il étudie.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Histoire du Chemin : Le jeteur a une vision de chaque voyageur qui a emprunté le chemin dans les heures précédentes (une heure par rang). Chaque vison prend un round.

Trouver le Chemin : Le jeteur connaît la localisation de tous les chemins à 2 km à la ronde.

Trouver le Vrai Chemin : Le jeteur connaît la localisation de tous les chemins à 2 km/rang à la ronde.

Vraie Connaissance des Chemins : Le jeteur connaît tous les points d'origine et toutes les destinations de tous les chemins découverts grâce aux options « Trouver le Chemin » avec lesquelles il peut être combiné lors de l'incantation.

Connaissance du Trajet : Le jeteur apprend le chemin à suivre pour aller de l'endroit où il se trouve à une destination dans laquelle il s'est déjà rendu.

Vraie Connaissance du Trajet : Le jeteur apprend le chemin à suivre pour aller de l'endroit où il se trouve à une destination connue de son choix.

Améliorations :

Histoire du Chemin : +4 PP
Trouver le Chemin : +3 PP
Trouver le Vrai Chemin : +6 PP
Vraie Connaissance des Chemins : +4 PP
Connaissance du Trajet : +5 PP
Vraie Connaissance du Trajet : +10 PP

Découverte d'Abri

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apprend la localisation, le type et la taille approximative d'un espace à l'abri de la pluie d'environ 2 m sur 2 m, dans un rayon d'un kilomètre.

L'abri doit avoir un accès de taille raisonnable. Le sort n'indique pas si l'abri est sûr.

Améliorations :

Augmenter le rayon (15 km de rayon) : +6 PP
Augmenter le rayon (2 km/rang de rayon) : +10 PP

Dialectes de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut comprendre et parler le langage de tout animal normal, non magique, pour la durée du sort. La communication est évidemment limitée à des concepts simples compréhensibles par l'animal.

Les Améliorations pour communiquer avec les plantes ou les pierres dans un rayon de 3 m permettent de leur poser

des questions simples sur leur environnement proche.

Améliorations :

Dialecte des Plantes : +2 PP
Dialecte des Pierres : +4 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +6 PP

Force de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La forme de base de ce sort confère un bonus de +5 BO aux attaques de mêlée. Les Améliorations offrent des alternatives conférant des capacités animales à la place de ce bonus.

Force du Sanglier : La cible gagne +15 BO et fait x2 PdV, mais ne peut pas parer ou utiliser d'armes de jet pendant la durée.

Force du Boeuf : La cible gagne +25 BO et fait x3 PdV, mais ne peut pas parer ou utiliser d'armes de jet pendant la durée.

Griffes du Tigre : La cible de voit dotée de griffes lui donnant la capacité de faire des attaques de Griffes de taille Moyenne en utilisant son BTC en Arts Martiaux, si elle en possède, ou de simples bonus de Fo+Ag.

Griffes de Dragon : La cible de voit dotée de griffes lui donnant la capacité de faire des attaques de Griffes de taille Grande en utilisant son BTC en Arts Martiaux, si elle en possède, ou de simples bonus de Fo+Ag.

Poumons de la Loutre : La cible peut retenir sa respiration durant toute la durée du sort.

Pattes du Chat : La cible gagne un déplacement très silencieux lui conférant un bonus de +25 en Dissimulation.

Améliorations :

Force du Sanglier : +4 PP
Force du Boeuf : +8 PP
Griffes du Tigre : +4 PP
Griffes de Dragon : +8 PP
Poumons de la Loutre : +3 PP
Pattes du Chat : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +6 PP

Forme Végétale

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur prend la forme de toute plante qu'il a pu étudier avec le sort « Étude de Cible ». La plante doit avoir une taille allant d'un quart à 4 fois la taille du jeteur. C'est une illusion purement visuelle, le jeteur n'est pas ressenti et n'a pas l'odeur de la plante dont il prend la forme. Le jeteur conserve ses facultés mentales.

Si le jeteur obtient une maladresse lors du jeté du sort, il acquiert l'esprit de la plante pour la durée du sort x 100 (1h30 par rang).

Améliorations :

Forme Physique (aspect, odeur et ressenti comme une plante) : +2 PP
Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Fusion Arboricole

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur se fond dans un arbre. Pendant qu'il est fusionné, il ne peut bouger ni percevoir quoi que ce soit. Quand il émerge de l'arbre, le jeteur peut émerger par n'importe quel côté. Le jeteur ne peut pas utiliser ce sort pour « passer au travers » d'un arbre de plus d'un mètre de diamètre. Si c'est le cas, il ressort du côté par lequel il est entré.

Améliorations :

Le jeteur perçoit son environnement (jusqu'à 15 cm de l'écorce) : +2 PP
Le jeteur peut se jeter des sorts sur lui-même pendant la fusion : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Hâte

Type	Utilitaire
Durée	1 round
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Rôdeur · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Le round suivant l'incantation de ce sort, la cible peut accomplir deux actions dans le round. Le sort ne prend effet que le round suivant son incantation. Bien qu'il permette de porter deux attaques, il ne permet pas de jeter deux sorts (hors 1 sort instantané).

Améliorations :

Augmenter la durée (par round supplémentaire) : +4 PP
Augmenter l'accélération (3 actions par round) : +10 PP
Augmenter l'accélération (4 actions par round) : +20 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Intensification des Plantes

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Rôdeur
Source	HARP Core Book

Le jeteur double les effets liés à l'utilisation d'une Plante. Ce sort doit être incanté sur une Plante avant qu'elle ne soit préparée. Voir le chapitre « Plantes & Poisons » pour les règles concernant la préparation des Plantes. Une Plante améliorée pendant sa préparation conserve ensuite ses effets amplifiés.

Sans Préparation : Utilisation sur une Plante qui ne nécessite pas de préparation. Dans ce cas, l'Intensification ne dure que 10 rounds/rang.

Améliorations :

Augmenter les effets (effets x3) : +4 PP
Augmenter les effets (effets x4) : +8 PP
Sans Préparation : +2 PP

Localisation de Nourriture

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	2
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apprend la localisation, le type et la quantité approximative de nourriture comestible dans un rayon d'un kilomètre (animal mort, noix, baies, tubercules, etc.) La nourriture doit avoir un poids significatif, plus de 500 g.

Améliorations :

Augmenter le rayon (15 km de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (30 km de rayon) : +4 PP
Trouver la source de nourriture la plus proche (sans restriction de distance) : +6 PP

Murmure Au Loin

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut murmurer au loin et être entendu à un endroit choisi par le jeteur à moins de 15 m. Le jeteur peut changer le point d'émission du murmure en un round de concentration complète (pas d'autre action). La

communication se fait dans un seul sens, du jeteur vers le destinataire.

Améliorations :

Augmenter la distance (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de destinataires (par personne) : +4 PP

Passage sans Traces

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Permet au jeteur de marcher sans laisser de traces ou de signes visibles de son passage.

Améliorations :

Cible Additionnelle (par cible) : +4 PP
Courir Sans Traces (Course Rapide, MdB x2) : +4 PP
Courir Sans Traces (Ruée, MdB x3) : +6 PP

Piège Naturel

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Rôdeur
Source	HARP Core Book

Ce sort crée magiquement un piège mineur d'un mètre de côté qui délivre une attaque de Lames Courtes, de Pointes ou de Chute de taille Petite, au choix du jeteur. Il faut un round pour que le piège se forme et se fonde dans son environnement. Ce piège peut prendre n'importe quelle forme appropriée à l'environnement.

Le sort ne peut pas être jeté sur une surface non naturelle : le sol creusé ou travaillé d'une grotte ou d'une caverne convient, mais pas les dalles de pierre d'un hall ou un plancher de bois.

Améliorations :

Augmenter le Critique (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille (2 m de côté) : +2 PP
Augmenter la taille (4 m de côté) : +3 PP

Prédiction du Temps

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Rôdeur
Source	College of Magics

Le jeteur est capable de prédire le temps qu'il va faire à l'endroit où il se trouve. Cette prédiction lui permet de connaître l'heure (+ ou - 1 h), le type de météo et la sévérité des phénomènes climatiques.

La prédiction sera juste 25% du temps, plus 1% par rang dans le sort. Si elle est fausse, donner un résultat aléatoire.

La prédiction s'étend jusqu'à une heure par rang et ne concerne que les phénomènes naturels.

Autre Endroit : Permet au jeteur de prédire le temps qu'il fera à un endroit qui n'est pas celui dans lequel se trouve le jeteur. Toutefois, cet endroit devra avoir été étudié avec le sort « Étude de Cible ».

Améliorations :

Augmenter l'étendue de la prévision (1 jour/rang) : +2 PP
Augmenter l'étendue de la prévision (1 semaine/rang) : +4 PP
Augmenter les chances de réussite (50% + 1%/rang) : +8 PP
Autre Endroit : +4 PP

Projection de l'Écoute

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le point central d'audition du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n'a pas à se concentrer pour entendre une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de la Vision », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de la Vision » : +1 PP

Projection de la Vision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le point central de vison du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,5 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant un round de déplacement du centre de la zone. Il n'a pas à se concentrer pour voir une fois la zone déplacée.

Le sort peut être lié au sort « Projection de l'Écoute », limités par le plus faible nombre de rangs. Quand ils sont combinés, les deux sorts doivent malgré tout être incantés séparément.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +6 PP
Augmenter la distance de déplacement (par tranche de 15 m) : +2 PP
Lier avec « Projection de l'Écoute » : +1 PP

Protection de la Vison

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Rôdeur
Source	College of Magics

La vision de la cible est protégée des effets néfastes de l'environnement et de la météo (aveuglement sur la glace, reflets du soleil dans le désert, etc.) et elle ne subit don aucune pénalité dans ce cas. La cible est aussi protégée des changements brusques de luminosité, comme lorsque on pénètre dans une grotte sombre.

Ce sort n'offre aucune protection contre les effets magiques.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP

Répulsion des Animaux

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Animiste · Guérisseur · Rôdeur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut empêcher un animal de taille Petite d'entrer dans une aire d'effet de 3 m de rayon dont le centre se trouve dans la portée. L'animal a un JR pour résister au sort. Si l'animal est déjà dans la zone protégée, il doit réussir un JR ou être forcé de quitter la zone.

Contenir l'Animal : Oblige l'animal à rester dans la zone de 3 m de rayon.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par +3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rangs) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la taille (par incrément de taille de l'animal cible) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Contenir l'Animal : +3 PP

Soins Mineurs

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Animiste · Rôdeur
Source	HARP Core Book

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'un personnage. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 25% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 5 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 20 points.
Chacune de ces option correspond à la définition d'une blessure légère telle que décrite dans le chapitre « Blessures, soins & mort ».

Si ce sort est utilisé pour stopper un critique qui est indiqué comme « Mort en X rounds », il a comme unique effet de stabiliser la cible, l'empêchant de mourir.

Améliorations :

Augmentation de portée (3 m) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (stoppe la mort en X rounds) : +7 PP

Teintes

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Aventurier · Rôdeur
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La peau et les habits du jeteur prennent la texture et la teinte d'un objet organique (arbre, buisson, etc.) qu'il touche. Ceci donne au jeteur un bonus de +10 en Dissimulation. Si le jeteur bouge, le sort prend fin.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter le bonus (+20) : +4 PP
Augmenter le bonus (+60) : +8 PP
Teintes Changeantes (le jeteur peut se déplacer en Course ou Course Rapide) : +4 PP

Vigilance de la Nature

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Rôdeur
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur perçoit toutes les activités des animaux (incluant les mouvements subtils) dans un rayon de 6 m dans la portée du sort. Ce sort ne peut être jeté qu'en extérieur.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang, pas de concentration) : +4 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang, pas de concentration) : +6 PP

Sphère du Thaumaturge

Altération de la Taille d’un Objet

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut altérer la taille d’un objet, soit en le rapetissant à 1/4 de sa taille, soit en l’agrandissant quatre fois. Si l’objet est porté par une créature autre que le jeteur, elle peut faire un JR pour empêcher le sort de fonctionner. Les objets non portés n’ont pas de JR, sauf si la description de l’objet le mentionne.

Améliorations :

Variation de taille (1/20 à 40 fois la taille) : +3 PP
Variation de taille (1/40 à 400 fois la taille) : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP

Analyse

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Thaumaturge · Maître des Légendes
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut identifier les fonctions et la composition d’un objet ou d’une substance. Le sort, dans sa version de base, ne révèle aucun pouvoir magique de l’objet.

Améliorations :

Identifier l’origine (en termes de temps et d’endroit) : +3 PP
Identifier la fabrication (comment l’objet a été fabriqué ou la substance élaborée) : +3 PP
Identifier les sorts (produits par l’objet) : +4 PP
Identifier les pouvoirs (détails complets, incluant les Améliorations et les malédictions) : +6 PP
Augmenter la portée (3 m) : +1 PP

Anti-Corrosion

Type	Utilitaire
Durée	1 semaine
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Quand il est jeté sur un objet de cuivre ou de bronze (de 10 kg ou moins), ce sort prévient toute forme de corrosion ou de rouille pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la masse (par tranche de 10 kg) : +4 PP
Augmenter la durée (par tranche de 1 semaine) : +8 PP
Protéger les autres métaux : +5 PP

Armure du Mage

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur est nimbé d'une lumière légère qui le protège comme une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'est pas affecté par les pénalités de manœuvre ou par les modificateurs d'incantation associés avec le port d'une armure. La lumière émise est équivalente à celle d'une bougie (60 cm de rayon).

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Bâton de Mage

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	13
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur doit se procurer les matériaux nécessaires et fabriquer un bâton de bois ou de métal par lui-même. La longueur du bâton ne doit pas dépasser la taille du jeteur. Le jeteur peut alors enchanter le bâton avec de l'énergie

arcanique, créant un Bâton de Mage. Cet objet est accordé au jeteur et ne peut être utilisé que par lui.

Quand ce sort est incanté, le bâton devient soit un Additionneur de Points de Pouvoir +1 ou un Additionneur de Sort +1. Le sort peut être incanté à nouveau sur le bâton, pas plus d'une fois par jour, pour augmenter l'efficacité du bâton. Chaque Amélioration doit être incantée séparément.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Additionneur Double : Permet au Bâton de Mage d'agir à la fois comme un Additionneur de Points de Pouvoir et un Additionneur de Sort. Cette Amélioration ne peut être utilisée que lors de la première incantation.

Forme Alternative : Le Bâton de Mage n'a pas besoin d'avoir la forme d'un bâton. Il peut prendre la forme d'une arme, d'habits, d'un bijou, voire d'une armure.

Non-Lié : Permet au Bâton de Mage d'être utilisé par quelqu'un d'autre que le jeteur.

Améliorations :

Additionneur de Points de Pouvoir (+1 à +2) : +6 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+2 à +3) : +12 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+3 à +4) : +18 PP
Additionneur de Points de Pouvoir (+4 à +5) : +24 PP
Additionneur de Sort (+1 à +2) : +6 PP
Additionneur de Sort (+2 à +3) : +12 PP
Additionneur de Sort (+3 à +4) : +18 PP
Additionneur de Sort (+4 à +5) : +24 PP
Additionneur Double : +6 PP
Forme Alternative : +6 PP
Non-Lié : +6 PP.

Batterie

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Le jeteur peut enchanter temporairement un objet afin qu'il puisse être utilisé pour stocker des Points de Pouvoir pendant la durée du sort. Tant que le sort dure, le jeteur, et lui seul, peut ajouter ou utiliser des PP de l'objet. Toute autre personne peut ajouter ou retirer des PP en réussissant une manœuvre Difficile d'Accord (ou de Projection de Pouvoir si on utilise CoM). Ces manœuvres sont modifiées de -1 pour chaque PP transféré. La Batterie peut contenir 10 PP au maximum. Le jeteur doit toucher la Batterie pour s'en servir.

Améliorations :

Augmenter la durée (par jour) : +6 PP
Augmenter la capacité de stockage de la Batterie : +3 PP

Bouclier contre les Sortilèges

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

La cible reçoit un bonus de +5 BD contre tous les sorts d'attaque pendant la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter le bonus (+10) : +4 PP
Augmenter le bonus (+15) : +8 PP
Augmenter le bonus (+20) : +12 PP
Augmenter le bonus (+25) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Bracelets de Force

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

La cible a les bras entourés de plusieurs bandes translucides d'énergie de 10 cm de long, qui l'empêchent de bouger ou de faire aucune action physique s'il rate son JR. Les bracelets ne font pas de dommages.

Le round après l'incantation, la cible peut tenter de se libérer des bracelets en réussissant un Jet de « Contorsion » Difficile (–20) ou une manœuvre de Force Très Difficile (–40).

Augmenter la Difficulté : Rend les bracelets plus difficiles à retirer.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la Difficulté (par incrément de Difficulté) : +5 PP

Conjuration d'Animal

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	9
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Par une suprême utilisation de son vouloir, le jeteur peut créer un fac-simile d'un animal (non magique et de Petite taille) à partir de la mana ambiante. L'animal apparait à n'importe quel point dans la portée. Le jeteur ne peut conjurer que des animaux étudiés avec le sort « Étude de cible ».

L'animal conjuré aura les statistiques standard d'un individu ordinaire de son espèce, mais son esprit est lié à celui du jeteur. En se concentrant pendant un round, le jeteur peut diriger les actions de l'animal conjuré.

Si le jeteur cesse de se concentrer, la créature agira suivant les derniers ordres donnés. La créature se dissipe et retourne à l'état de mana à la fin du sort, ou si elle doit s'éloigner au-delà de la portée du sort, ou si le sort est dispersé. Les Thaumaturges utilisent souvent ce sort pour créer des montures éphémères ou des gardiens.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'animal (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par animal additionnel) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +9 PP

Conjuration d'Objet

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Par une suprême utilisation de son vouloir, le jeteur peut créer un objet de moins d'un kilo à partir de la mana ambiante. Le jeteur ne peut créer que des objets étudiés avec le sort « Étude de cible ». L'objet doit être composé de matériaux inanimés, solides et non métalliques tels que de la terre, de l'argile, de la glace, du tissu, du cuir, du bois, etc. Dans sa forme de base, le sort ne peut pas créer d'objets composés de pierre, de métal, de gemmes ou de matériaux magiques. Les objets créés de cette manière ne possèdent aucun bonus de qualité et ils ne peuvent être enchantés.

L'objet se dissipe et retourne à l'état de mana ambiante à la fin du sort, ou si le sort est dispersé.

Les options de conjuration sont les suivantes :

Conjurer de la Pierre : L'objet peut être en pierre non magique.

Conjurer des Métaux de Base : L'objet peut être fait de métal non magique (cuivre, fer, plomb, bronze, acier, etc.)

Conjurer des Métaux Précieux : L'objet peut être fait de métaux précieux et d'alliages non magiques (argent, or, platine, etc.)

Conjurer des Gemmes : L'objet peut être fait de gemmes et de pierres précieuses non magiques.

Conjurer des Matériaux Magiques : L'objet peut être fait de matériaux magiques, gagnant les qualités intrinsèques des matériaux. Inclut toutes les matériaux de bases des autres options de conjuration.

Améliorations :

Augmenter la masse (1 kg/rang) : +2 PP
Augmenter la masse (10 kg/rang) : +4 PP
Augmenter la masse (100 kg/rang) : +6 PP
Conjurer de la Pierre : +4 PP
Conjurer des Métaux de Base : +8 PP
Conjurer des Métaux Précieux : +12 PP

Conjurer des Gemmes : +16 PP
Conjurer des Matériaux Magiques : +20 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Conjuration de Créature

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	10
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Par une suprême utilisation de son vouloir, le jeteur peut créer un fac-simile d'une créature de Petite taille à partir de la mana ambiante. La créature apparait à n'importe quel point dans la portée. Le jeteur ne peut conjurer que des créatures étudiées avec le sort « Étude de cible ».

La créature conjurée aura les statistiques standard d'un individu ordinaire de son espèce, mais son esprit est lié à celui du jeteur. Elle ne possède toutefois aucune capacité magique ou capacité raciale de l'espèce. En se concentrant pendant un round, le jeteur peut diriger les actions de la créature conjurée.

Si le jeteur cesse de se concentrer, la créature agira suivant les derniers ordres donnés. La créature se dissipe et retourne à l'état de mana à la fin du sort, ou si elle doit s'éloigner au-delà de la portée du sort, ou si le sort est dispersé. Les Thaumaturges utilisent souvent ce sort pour créer des montures éphémères ou des gardiens.

Améliorations :

Augmenter la taille de la créature (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par créature additionnelle) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Création de Point de Repère

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	8
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARPer's Grimoire

Ce sort permet au jeteur de créer un Point de Repère géographique de référence. Ce point peut être un bâtiment, un rocher, un arbre, etc. qu'il pourra ensuite utiliser avec le sort « Localisation d'un Point de Repère ». Le sort ne peut être jeté que sur une surface immobile. Si la surface est détruite, comme par un tremblement de terre, le Point de Repère est perdu. Quand le sort expire, le point de référence est perdu.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de 1 semaine) : +8 PP
Point de Repère Mobile : +6 PP

Déclenchement de Sorts

Type	Utilitaire
Durée	1 heure/rang
Coût en PP	16
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

En utilisant ce sort, le jeteur peut imprégner temporairement un sort dans un objet non-magique (mobile ou non) de taille inférieure à 15 cm de rayon. Le sort se déclenchera lorsque la condition fixée par le jeteur sera rencontrée. Le jeteur commence par jeter ce sort, puis il a une minute pour jeter le sort à imprégner.

Le jeteur doit donc spécifier à quelle condition le sort va être activé, par défaut une durée comprise dans la durée d'une heure par rang. Les sorts à aire d'effet seront centrés sur l'objet, les sorts d'attaque type rayon ou qui affectent une cible seront ciblés sur celui qui déclenche le sort. Un seul déclencheur peut être utilisé simultanément tant que l'option « Déclencheurs Multiples » n'est pas utilisée.

Si le sort imprégné n'a pas été activé à la fin du sort de Déclenchement, les deux sorts se dissipent sans aucun effet.

Déclenchement par Mouvement : Le sort prend effet lorsqu'un mouvement spécifique se produit (passer à côté, marcher, etc.)

Déclenchement par Son : Le sort prend effet lorsqu'un son particulier ou une combinaison de sons se produit (toute parole, mot de commande spécifique).

Déclenchement par Cible : Le sort prend effet lorsqu'une cible spécifique (étudiée avec le sort « Étude de Cible ») se trouve à moins de 1,50 m de l'objet.

Déclenchement par Évènement : Le sort prend effet lorsqu'un évènement spécifique se produit (ouverture de porte, objet touché ou déplacé).

Déclencheurs Multiples : Le sort autorise plusieurs déclencheurs. Si un des déclencheurs se produit, le sort est activé.

Déclenchement Complexe : Le déclencheur peut être activé par des conditions complexes. Il est possible de combiner des déclencheurs multiples si on en paie le coût auparavant.

Améliorations :

Déclenchement par Mouvement : +2 PP
Déclenchement par Son : +3 PP
Déclenchement par Cible : +4 PP
Déclenchement par Événement : +5 PP
Déclencheurs Multiples (par déclencheur additionnel) : +1 PP
Déclenchement Complexe (par condition spéciale) : +4 PP
Augmenter la durée (1 jour/rang) : +12 PP
Augmenter la durée (1 semaine/rang) : +15 PP

Déclenchement d'Enchantement

Type	Utilitaire
Durée	10 minutes
Coût en PP	9
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de créer temporairement un objet magique, qu'il a fabriqué lui-même, qui immunise le jeteur aux effets d'un Objet Clé lui aussi enchanté par le jeteur. Cet objet est lié au jeteur qui doit être présent au moment de l'incantation et il ne peut être utilisé que par le jeteur.

Améliorations :

Élimine le besoin de créer un second objet : +5 PP
Augmenter la durée (1 heure) : +5 PP
Augmenter la durée (1 jour) : +6 PP
Permanent : +10 PP
Non lié (peut être utilisé par tous) : +6 PP
Enchantement d'un objet existant non magique : +10 PP

Défenses

Type	Utilitaire
Durée	1 minute/rang
Coût en PP	8
Portée	Touché
Jet de Résistance	Spécial
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Ce sort protège une aire d'effet allant jusqu'à 6 m de rayon, interdisant à certains types de magie soit de pénétrer dans la zone soit d'être incantés dans celle-ci. Le jeteur consulte sur la table des manœuvres le résultat qu'il obtient sur son Jet d'Incantation dans la colonne JR. Le jeteur essayant d'incanter le type de magie concerné doit dépasser ce score sur propre Jet d'Incantation, ou le sort n'a aucun effet.

Ce sort possède plusieurs options, le jeteur doit en choisir une au moment de l'incantation :

Défense Élémentaire : Bloque la magie élémentaire.

Défense contre les Portails : Bloque toute magie de déplacement.

Défense Mentale : Bloque toute magie visant à posséder ou contrôler l'esprit.

Défense contre la Divination : Bloque la magie visant à deviner le futur ou à analyser le passé, ou à voir autrement le présent.

Défense contre la Conjuration : Bloque toute forme de Conjuration.

Améliorations :

Double Défense (entrer et intérieur) : +4 PP
Ignorer la Défense (le jeteur n'est pas affecté par le blocage) : +4 PP
Défenses Combinées (2 options) : +4 PP
Défenses Combinées (3 options) : +8 PP
Défenses Combinées (4 options) : +12 PP
Défenses Combinées (5 options) : +16 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 6 m) : +2 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Déflexion de Sort*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut dévier une attaque par un sort élémentaire qu'il voit dans la portée, causant une pénalité de -20 à l'attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque) : +3 PP
Renvoyer le sort (le sort est renvoyé vers le jeteur à moitié de son BO original) : +7 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Délai de Sort

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

En utilisant ce sort, le jeteur peut délayer les effets du prochain sortilège qu'il va incanter, dans la limite de la durée du Délai de Sort. Le jeteur doit évidemment jeter ce second sort pendant la durée du Délai de Sort et dépenser les PP nécessaires au moment de l'incantation.

Lors de l'incantation, le jeteur doit spécifier à quelle condition le sort va être activé, le déclencheur par défaut étant avant la fin de la durée du Délai de Sort. Tous les sorts (en dehors de ceux qui n'affectent que le jeteur) seront centrés

sur l'endroit où a été jeté le Délai de Sort. Un seul déclencheur peut être utilisé simultanément tant que l'option « Déclencheurs Multiples » n'est pas utilisée.

Si le sort délayé n'a pas été activé à la fin du Délai de Sort, les deux sorts se dissipent sans aucun effet.

Déclenchement par Temps : Le sort prend effet au bout d'un temps défini par le jeteur.

Déclenchement par Mouvement : Le sort prend effet lorsqu'un mouvement spécifique se produit.

Déclenchement par Son : Le sort prend effet lorsqu'un son particulier ou une combinaison de sons se produit (toute parole, mot de commande spécifique).

Déclenchement par Cible : Le sort prend effet lorsqu'une cible spécifique (étudiée avec le sort « Étude de Cible ») se trouve à l'endroit où le sort a été jeté.

Déclenchement par Évènement : Le sort prend effet lorsqu'un évènement spécifique se produit.

Déclencheurs Multiples : Le sort autorise plusieurs déclencheurs. Si un des déclencheurs se produit, le sort est activé.

Améliorations :

Déclenchement par Mouvement : +2 PP
Déclenchement par Son : +3 PP
Déclenchement par Cible : +4 PP
Déclenchement par Évènement : +5 PP
Déclencheurs Multiples (par déclencheur additionnel) : +1 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Enchantement de Matrice

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'enchanter un objet en l'imprégnant d'une matrice magique capable de stocker un sort ayant un coût de 5 PP ou moins. La forme de base imprègne un sort ou un effet magique dans un Objet Clé fabriqué par le jeteur. Une fois le premier enchantement terminé, l'Objet Clé reste dormant pendant 24 h, après quoi le sort doit être jeté à nouveau sur l'Objet Clé en utilisant cette fois l'Amélioration « Activation de la Clé ». D'autres Améliorations peuvent alors être utilisées pour spécifier des cibles autres que le porteur ou pour définir des conditions de déclenchements particuliers.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Augmenter le potentiel de la matrice : Permet d'enchanter l'objet avec des sorts plus puissants, sur une base de 1 PP pour 1 PP.

Activation de la Clé : Utilisé sur un objet qui a déjà été imprégné une première fois pour rendre la matrice active. Cette option peut être utilisée pour rafraichir l'enchantement, lui donnant une année supplémentaire de durée.

Autre Cible : Permet de de désigner une cible pour le sort au moment de son déclenchement. Si cette Amélioration n'est pas utilisée, le porteur de l'objet est la cible.

Déclencheur Simple : À moins que l'Objet Clé ne soit enchanté avec l'Amélioration « Effet Permanent », il doit posséder un déclencheur. Cette Amélioration permet de spécifier un déclencheur simple pour que le sort prenne effet, tels qu'un mot de commande ou un mouvement basique.

Déclencheur Complexe : Permet de spécifier un déclencheur complexe, comme ceux décrits dans le sort « Déclenchement de Sorts ».

Effet Déclenché : Cette Amélioration permet au sort imprégné d'être déclenché à chaque fois que la condition de déclenchement se produit. Ceci peut aussi permettre au sort de rester actif tant que la condition est remplie. Ne peut évidemment pas être utilisé avec les sorts d'attaques ou ceux qui n'ont aucune durée.

Diminuer le Délai de Recharge : Cette Amélioration permet au sort imprégné d'être utilisé plus d'une fois par heure.

Effet Permanent : Cette Amélioration permet au sort imprégné de rester actif en permanence. Ne peut évidemment pas être utilisé avec les sorts d'attaques ou ceux qui n'ont aucune durée.

Objet Clé Universel : Cette Amélioration peut être utilisée de deux manières différentes. Si elle est utilisée lors de la création de l'Objet Clé, elle autorise tout jeteur qui connait le sort à indiquer les cibles et les déclencheurs. Elle permet aussi au jeteur de travailler sur un objet fabriqué et enchanté par un autre qui n'a pas utilisé cette option.

Aire d'Effet : Permet de conférer au sort une aire d'effet de 3 m x 3 m x 3 m. Peut uniquement être utilisé pendant la création de l'Objet Clé, et ne fonctionne pas avec les sorts d'attaques.

Augmenter l'Aire d'Effet : Requiert l'utilisation de l'Amélioration « Aire d'Effet ». Augmente l'aire d'effet de 3 m x 3 m x 3 m.

Améliorations :

Augmenter le potentiel de la matrice (par +1 PP) : +1 PP
Activation de la Clé : +1 PP
Autre Cible : +2 PP
Déclencheur Simple (par déclencheur) : +2 PP
Déclencheur Complexe (par déclencheur) : +4 PP
Effet Déclenché : +10 PP
Diminuer le Délai de Recharge (10 minutes) : +2 PP
Diminuer le Délai de Recharge (1 minute) : +4 PP
Diminuer le Délai de Recharge (10 rounds) : +6 PP
Diminuer le Délai de Recharge (5 rounds) : +8 PP
Diminuer le Délai de Recharge (2 rounds) : +10 PP
Effet Permanent : +20 PP
Objet Clé Universel : +4 PP
Aire d'Effet : +4 PP
Augmenter l'Aire d'Effet (par tranche de 3 m x 3 m x 3 m) : +2 PP

Fantasmes

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Crée une image unique d'un objet ou d'une personne qui se déplace comme le souhaite le jeteur, à une vitesse égale au MdB du jeteur, tant qu'il se concentre. Quand le jeteur cesse de se concentrer, l'image persiste mais ne bouge plus, jusqu'à la fin de la durée du sort. Si la durée n'est pas dépassée, le jeteur peut se concentrer à nouveau et diriger les mouvements de l'image. L'image doit tenir dans une sphère de 1,50 m de rayon.

Tous les aspects du Fantasme existent réellement (pas de JR) et ne sont détectables qu'avec des sorts de magie ou des capacités spéciales spécifiques. Ce n'est qu'en rentrant en contact avec le Fantasme que l'on a la possibilité de se

rendre compte qu'il n'est pas réel. Le Fantasme continue à exister même si une créature s'est aperçue de son aspect illusoire.

***Note** : Les Fantasmes avec l'Amélioration de toucher ne font aucun dommage si ils simulent une attaque. La cible s'apercevra immédiatement que le Fantasme n'est pas réel.*

Améliorations :

Ajouter un effet sensoriel (toucher, odeur, son, etc.) : +2 PP
Ajouter deux effets sensoriels : +4 PP
Ajouter tous les effets sensoriels : +8 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Forge Ardente

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Quand ce sort est jeté sur un feu normal (non-magique), ce sort permet à ce feu de se consumer de manière beaucoup plus efficace. Le feu va brûler 50% plus longtemps et générer 50% plus de chaleur, tout en consommant le même volume de « carburant », bois, charbon, etc. Ce feu laissera aussi 50% moins de cendres.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par tranche de 5%) : +2 PP
Augmenter la durée (par +1 heure) : +5 PP
Feux additionnels (par feu additionnel) : +4 PP

Hâte

Type	Utilitaire
Durée	1 round
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Rôdeur · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Le round suivant l'incantation de ce sort, la cible peut accomplir deux actions dans le round. Le sort ne prend effet que le round suivant son incantation. Bien qu'il permette de porter deux attaques, il ne permet pas de jeter deux sorts (hors 1 sort instantané).

Améliorations :

Augmenter la durée (par round supplémentaire) : +4 PP
Augmenter l'accélération (3 actions par round) : +10 PP
Augmenter l'accélération (4 actions par round) : +20 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Imprégnation de Bonus

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut imprégner un objet qu'il fabrique avec un sigil permanent capable de stocker un Incrément de Bonus Magique I au BO, BD, JR ou une Compétence spécifique.

Voir l'annexe « Enchantement des objets magiques » pour plus de détails sur les enchantements permanents.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de + 1 jour) : +1 PP
Augmenter le nombre d'Impression (par Impression supplémentaire) : +2 PP
Enchanter un objet acquis : +10 PP
Enchanter un objet magique : +20 PP
Incrément de Bonus Magique II : +10 PP
Incrément de Bonus Magique III : +20 PP
Incrément de Bonus Magique IV : +30 PP
Incrément de Bonus Magique V : +40 PP

Imprégnation de Charges

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut imprégner un objet qu'il fabrique avec un sigil permanent capable de stocker un sort coûtant jusqu'à 5 PP, afin de créer un objet à charges (50 charges).

Voir l'annexe « Enchantement des objets magiques » pour plus de détails sur les enchantements permanents.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Augmenter l'Efficacité de la Matrice : Permet d'ajouter un sort coûtant plus de 5 PP. Le coût de cette amélioration est de 1 PP pour 1 PP de coût du sort imprégné au-delà de 5.

Auto-recharge : Permet à l'objet de régénérer une charge par jour. Le coût de cette amélioration est de 1 PP pour 1 PP de coût du sort imprégné.

Recharger un objet : Recharge un objet dont toutes les charges ont été dépensées. 1 charge restaurée pour 1 PP investi dans cette amélioration.

Augmenter le maximum de charges : L'objet aura un maximum de 100 charges.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de + 1 jour) : +1 PP
Augmenter le nombre d'Impression (par Impression supplémentaire) : +2 PP
Enchanter un objet acquis : +10 PP
Enchanter un objet magique : +20 PP

Augmenter l'Efficacité de la Matrice (pour chaque PP au-delà de 5) : +1 PP
Auto-recharge (par PP du sort imprégné) : +1 PP
Recharger un objet (par charge restaurée) : +1 PP
Augmenter le maximum de charges : +10 PP

Imprégnation de Sort

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut imprégner un objet qu'il fabrique avec un sigil permanent capable de stocker un sort coûtant jusqu'à 5 PP, afin de créer un objet à sort quotidien à déclenchement standard.

Voir l'annexe « Enchantement des objets magiques » pour plus de détails sur les enchantements permanents.

Le sort possède des Améliorations spécifiques :

Augmenter l'Efficacité de la Matrice : Permet d'ajouter un sort coûtant plus de 5 PP. Le coût de cette amélioration est de 1 PP pour 1 PP de coût du sort imprégné au-delà de 5.

Déclenchement Spécifique : Permet de définir un déclenchement spécifique et conditionnel. Le déclenchement peut s'effectuer sur un son, sur un évènement, etc.

Utilisation Supplémentaire : Permet d'utiliser le sort une fois de plus par jour.

Sort « À Volonté » : Permet d'enchanter un objet avec un sort qui peut être utilisé par le porteur autant de fois qu'il le souhaite dans la journée.

Sort Permanent : Permet d'enchanter un objet avec un sort dont les effets sont permanents.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de + 1 jour) : +1 PP
Augmenter le nombre d'Impression (par Impression supplémentaire) : +2 PP
Enchanter un objet acquis : +10 PP
Enchanter un objet magique : +20 PP
Augmenter l'Efficacité de la Matrice (pour chaque PP au-delà de 5) : +1 PP
Déclenchement Spécifique : +10 PP
Utilisation Supplémentaire (par utilisation supplémentaire par jour) : +3 PP
Sort « À Volonté » : +20 PP
Sort Permanent : +20 PP

Imprégnation Exotique

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut imprégner un objet qu'il fabrique avec un sigil permanent capable de conférer au porteur les effets d'un Talent ou d'un Pouvoir Magique Spécial. Le coût d'achat en Points de Développement du Talent doit être de 10

points ou moins.

Voir l'annexe « Enchantement des objets magiques » pour plus de détails sur les enchantements permanents.

Le sort possède des Améliorations spécifiques :

Talent Puissant : Permet d'imprégner un Talent coûtant plus de 10 PdD. Le coût de cette amélioration est de 1 PP pour 1 PdD de coût du Talent imprégné au-delà de 10.

Pouvoir Magique Spécial : Permet d'imprégner un Pouvoir Magique Spécial. Chaque Pouvoir Magique Spécial coûte un certain nombre de points, défini dans le tableau du chapitre « Enchantement des objets magiques ». Le coût de cette amélioration est de 1 PP par point.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de + 1 jour) : +1 PP
Augmenter le nombre d'Impression (par Impression supplémentaire) : +2 PP
Enchanter un objet acquis : +10 PP
Enchanter un objet magique : +20 PP
Talent Puissant (pour chaque PdD au-delà de 10) : +1 PP
Pouvoir Magique Spécial (pour 1 point de PMS) : +1 PP

Imprégnation Temporaire de Sort

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	HARP TdM

Le jeteur peut imprégner un objet avec la matrice d'un sort coûtant jusqu'à 5 PP, afin de créer un objet à usage unique.

Voir l'annexe « Enchantement des objets magiques » pour plus de détails sur les enchantements permanents.

Le sort possède des Améliorations spécifiques :

Augmenter la Puissance de la Matrice : Permet d'ajouter un sort qui coûte plus de 5 PP, sur une base de 1 PP par PP au-delà de 5.

Déclenchement Spécifique : Permet de définir un déclenchement spécifique et conditionnel au-delà d'un mot de commande ou d'une action basique. Le déclenchement peut s'effectuer par un son, par un évènement, etc.

Améliorations :

Augmenter l'Efficacité de la Matrice (par PP au-dessus de 5) : +1 PP
Déclenchement Spécifique : +10 PP

Inversion de la Corrosion

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Restaure à un objet corrodé son état initial. Par défaut, fonctionne sur 10 kg de métal légèrement corrodé. Nécessite plusieurs incantations successives pour un métal plus corrodé (9 fois pour « tombe en morceaux »).

Améliorations :

Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +10 kg) : +3 PP
Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +100 kg) : +6 PP
Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +1 000 kg) : +12 PP

Maîtrise des Potions

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

En utilisant la Compétence d'Alchimie, le personnage peut créer une potion infusée d'un sort de base (sans Amélioration). Grâce à l'utilisation de ce sort, le jeteur peut créer une potion infusée d'un sort amélioré (pas besoin de jet de manœuvre) tant que le coût total en PP à infuser est de 10 PP ou moins.

Le jeteur dépense les PP pour la « Maîtrise des Potions » au moment de son incantation, mais dépense les PP du sort à infuser au moment de créer la potion.

Améliorations :

Augmenter la Puissance (pour chaque PP devant être infusé) : +1 PP

Maîtrise des Runes

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

En utilisant la Compétence « Runes », le jeteur peut inscrire un sort basique, sans Amélioration, sous forme d'une Rune qui peut être incantée plus tard. Grâce à ce sort, le jeteur peut inscrire un sort avec des Améliorations sans faire de Jet de Manœuvre tant que le total de PP nécessaire est inférieur ou égal à 10 PP. Le jeteur dépense les PP pour ce sort au moment de l'incantation et les PP pour le sort inscrit au moment de l'inscription.

Améliorations :

Augmenter le potentiel de l'inscription (jusqu'à 15 PP) : +5 PP
Augmenter le potentiel de l'inscription (jusqu'à 20 PP) : +10 PP
Augmenter le potentiel de l'inscription (jusqu'à 30 PP) : +20 PP

Mine

Type	Attaque
Durée	1 heure
Coût en PP	9
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée une zone sensible de 30 cm de diamètre qui détonne à chaque fois qu'un poids presse dessus. L'explosion délivre une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Impact (Jet d'Attaque = 1d100) à toutes les créatures qui se trouvent à 1,50 m de la mine.

Une Mine peut être détectée avec un sort de Détection de la Magie ou avec une manœuvre Très Difficile de Perception. Elle ne peut être désamorcée qu'avec un sort de Dissipation de la Magie ou une manœuvre Très Difficile de « Crochetage & Pièges ».

Améliorations :

Augmenter la durée (par heure additionnelle) : +5 PP
Augmenter la taille des attaques (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le rayon de l'explosion (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon de l'explosion (par 3 m de rayon additionnel) : +2 PP

Modelage

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur peut changer la forme d'un objet fait de matériau inanimé (terre, argile, glace, tissu, cuir, bois, etc.) en utilisant simplement ses mains. Pour modeler un objet en une forme spécifique (une chaise en tabouret), le jeteur doit soit avoir mémorisé la nouvelle forme avec le sort « Étude de Cible » soit réussir une manœuvre Difficile (-20) d'Artisanat (le MJ peut décider d'une difficulté plus importante). Remodeler un objet prend au moins une minute, plus si le MJ le décide.

Ce sort n'affecte pas les objets portés par une créature.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Modeler la Pierre : L'objet peut être en pierre non magique.

Modeler les Métaux de Base : L'objet peut être fait de métal non magique (cuivre, fer, plomb, bronze, acier, etc.)

Modeler les Métaux Précieux : L'objet peut être fait de métaux précieux et d'alliages non magiques (argent, or, platine, etc.)

Modeler les Gemmes : L'objet peut être fait de gemmes et de pierres précieuses non magiques.

Modeler les Matériaux Magiques : L'objet peut être fait de matériaux magiques, gagnant les qualités intrinsèques des matériaux.

Modeler des Objets Multiples : Le jeteur peut changer la forme de plusieurs objets simultanément. Option utilisée pour combiner plusieurs objets les uns avec les autres.

Améliorations :

Modeler la Pierre : +6 PP
Modeler les Métaux de Base : +12 PP
Modeler les Métaux Précieux : +18 PP
Modeler les Gemmes : +24 PP
Modeler les Matériaux Magiques : +30 PP
Modeler des Objets Multiples (par objet) : +4 PP

Mur de Force

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Ce sort crée un mur de force transparent de 3 m de haut, 3 m de large et 30 cm d'épaisseur. Le mur possède 10 Points de Vie par rang du jeteur dans le sort. Le Mur de Force doit reposer sur une surface solide.

Améliorations :

Augmenter la Résistance du Mur (20 PdV/rang) : +5 PP
Augmenter les dimensions (par section additionnelle de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme pouvant aller jusqu'à une hémisphère) : +3 PP
Fondre le mur (le mur se fond avec son environnement, joint les murs proches) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Mur Invisible : +5 PP

Nuage de Larmes

Type	Attaque
Durée	5 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort crée un nuage de gaz toxique de 1,50 m de rayon qui affecte tous ceux qui se trouvent dedans et qui ratent leur JR. Tous ceux qui sont affectés reçoivent un malus de -10 à toutes leurs actions en ayant les yeux qui pleurent et la nausée. Les cibles doivent faire un JR tous les rounds et les durées sont cumulatives.

Le Nuage de Larmes peut être déplacé par du vent, mais il ne se dissipera pas avant la fin de sa durée.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds) : +3 PP
Augmenter la durée (1 minute) : +4 PP
Augmenter la puissance (par -10) : +4 PP

Piège Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	1 heure
Coût en PP	10
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Quand il est jeté, ce sort enchante un objet afin que toute créature passant à moins de 1,50 m déclenche le piège. Le piège projette alors un rayon d'énergie élémentaire qui vient frapper la cible. Au moment de l'incantation, le jeteur décide du mode de déclenchement : marcher à un endroit particulier ou passer par un endroit spécifique. Des déclenchements complexes ou conditionnels peuvent être obtenus par Amélioration.

Ce sort délivre une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire. Contrairement aux sorts d'énergie classiques, le Bonus Offensif de l'attaque ne dépend pas du Jet d'Incantation du jeteur (qu'il serait complexe de mémoriser) mais de la taille de l'attaque : Très Petite = +40, Petite = +60, Moyenne = +80, Grande = +100, Très Grande = +120.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de taille) : +4 PP
Aire d'Effet (des rayons affectent toutes les créatures à 1,50 m) : +4 PP
Augmenter le rayon (requiert Aire d'Effet) (par tranche de 1,50 m) : +2 PP
Augmenter le nombre de déclencheurs (par déclencheur additionnel) : +4 PP
Définir des Déclencheurs Complexes : +6 PP

Préservation des Charmes

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	16
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Les Charmes créés grâce à la Compétence « Artisanat des Charmes » perdent leurs effets un mois après leur fabrication. Avec ce sort, le jeteur peut faire qu'un Charme retienne ses effets de manière permanente, le convertissant en un Talisman. Le Charme ne peut être infusé qu'avec un effet demandant 7 PP ou moins.

Le Charme ne doit pas avoir d'effets néfastes ou agressifs.

Le jeteur dépense les PP pour la « Préservation des Charmes » au moment de son incantation, mais dépense les PP du sort à infuser au moment de la création du Charme.

Améliorations :

Augmenter la Puissance (pour chaque PP au-delà de 7 devant être infusé) : +1 PP

Purification d’une Substance

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	17
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Ce sort permet de neutraliser et annihiler toute substance toxique ou nocive dans un volume pouvant aller jusqu’à 150 litres (idée de volume max). Ainsi, bien que de l’eau contaminée reste sale, elle sera potable.

Séparer les Composants : Cette Amélioration permet de séparer la substance cible en ses différents composants, plaçant les éléments toxiques dans des récipients préparés à cet effet par le jeteur.

Améliorations :

Augmenter le volume (par tranche de 30 litres) : +1 PP
Séparer les Composants : +3 PP

Résistance aux Sortilèges

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

La cible reçoit un bonus de +10 à tous ses Jets de Résistance contre les effets des sortilèges pendant la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter le bonus (+20) : +4 PP
Augmenter le bonus (+30) : +8 PP
Augmenter le bonus (+40) : +12 PP
Augmenter le bonus (+50) : +16 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Revitalisation de Charme

Type	Utilitaire
Durée	1 mois
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Doit être jeté sur un Charme avant la fin de sa durée de vie, qui est de un mois. Le sort va revitaliser les ingrédients du Charme afin que sa vie soit allongée d'un autre mois.

Améliorations :

Augmenter la portée (3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (1 an) : +9 PP

Revitalisation de Potion

Type	Utilitaire
Durée	1 mois
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Doit être jeté sur une Potion avant la fin de sa durée de vie, qui est de un mois. Le sort va la revitaliser afin qu'elle soit utilisable pendant encore un autre mois. Contrairement à « Stabilisation d'Élixir », ce sort fonctionne quel que soit le nombre de Points de Pouvoir infus dans la Potion.

Améliorations :

Augmenter la portée (3 m) : +2 PP
Augmenter la durée (1 an) : +9 PP

Revitalisation de Sort

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

En utilisant ce sort, un jeteur peut étendre la durée d'un de ses sorts d'un temps égal à sa durée initiale. Ne peut être utilisé que sur des sorts dont la durée n'est pas écoulée.

Améliorations :

Augmenter la durée du sort d'un autre jeteur : +6 PP
Étend d'une durée double à l'originale : +9 PP

Sphère Arcane

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Le jeteur projette une sphère de 20 cm de diamètre d'énergie magique ardente depuis la paume de ses mains. En touchant sa cible ou en ayant parcouru sa portée maximale, elle explose, remplissant une zone de 3 m de rayon. L'énergie remplit cette zone aussi complètement que possible, sans en déborder.

La sphère génère 1d10 Points de Vie de dommages à toutes les cibles dans l'aire d'effet.

Améliorations :

Augmenter les dommages (par d10 additionnel) : +2 PP
Étourdissement (par round d'étourdissement supplémentaire) + 4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP

Stabilisation d'Élixir

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	16
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Thaumaturge
Source	College of Magics

Les Potions et autres créés grâce à la Compétence d'Alchimie perdent leur pouvoir un mois après leur création. Ce sort leur permet de retenir leur pouvoir de manière permanente. La potion ne peut être infusée d'un sort coûtant plus de 5 PP.

Améliorations :

Augmenter la puissance (pour chaque PP du sort infusé au-delà de 5) : +1 PP

Tir de Grenaille

Type	Énergie
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Le jeteur projette une décharge de grenaille composée de centaines de projectile de force magique en direction de la cible. Cette décharge atteint 1,50 m de rayon lorsqu'elle touche la cible.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des Pointes qui génère un Critique d'Impact et un Critique Additionnel Perforant.

La cible visée reçoit l'attaque à son plein potentiel, alors que les autres cibles dans la zone reçoivent une attaque à –20.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Voies de la Fusion

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur se fond dans un objet inanimé, solide, possédant au moins 50 cm d'épaisseur. L'objet doit être plus grand que le jeteur (il n'est pas possible de fusionner avec un gravillon). Pendant qu'il est fusionné, il ne peut bouger ni percevoir quoi que ce soit. Quand il émerge de l'objet, le jeteur peut émerger par n'importe quel côté. Le jeteur ne peut pas utiliser ce sort pour « passer au travers » d'un objet de plus de 50 cm d'épaisseur. Si c'est le cas, il ressort du côté par lequel il est entré.

Améliorations :

Le jeteur perçoit son environnement (jusqu'à 15 cm de la surface) : +2 PP
Le jeteur peut se jeter des sorts sur lui-même pendant la fusion : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 P

Voies Silencieuses

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Core Book

Le sort crée une sphère de silence à 30 cm autour de la cible au travers de laquelle le son ne peut ni entrer ni sortir. La sphère bouge avec la cible. Ceci procure un bonus de +25 aux manœuvres de Dissimulation.

Améliorations :

Augmenter le rayon (3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m de rayon) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle, au touché) : +4 PP

Sphère de Haute Magie

Alarme de Ligne de Force

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

Le jeteur se met en Accord avec une Ligne de Force sur laquelle il se trouve. Pour la durée du sort, il sera immédiatement mis au courant si quelqu'un utilise l'énergie de la Ligne, et connaitra même sa position.

Le jeteur doit rester à proximité de la Ligne de Force.

Améliorations :

Améliorer l'information (déterminer la nature de l'utilisation, identifier le sort ou le rituel) : +4 PP
Améliorer l'information (détermine la nature des Augmentations utilisées pour le sort) : +8 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Alarme Nodale

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

Le jeteur s'accorde au Point Nexus sur lequel il se trouve. Pour la durée du sort, il sera immédiatement mis au courant si quelqu'un utilise l'énergie du Point Nexus, et connaitra même sa position.

Le jeteur doit rester à proximité du Point Nexus.

Améliorations :

Améliorer l'information (déterminer la nature de l'utilisation, identifier le sort ou le rituel) : +4 PP
Améliorer l'information (détermine la nature des Augmentations utilisées pour le sort) : +8 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Quitter le Point Nexus (le jeteur peut s'éloigner du Point Nexus) : +7 PP

Canalisation de Mana

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

En se concentrant sur une source de Mana pure, le jeteur de sorts peut canaliser cette Mana pure dans un objet non organique, rechargeant sa Mana fixe. Le jeteur doit se concentrer pendant un round par PP pour ce faire et l'objet ne peut recevoir plus de PP que son maximum. Si l'incantation du sort génère une maladresse, l'objet est détruit.

Ce sort ne peut être jeté que sur une ligne de force ou un nœud de puissance.

Ce sort possède une Amélioration spécifique :

Canalisation de Charge : Le jeteur peut canaliser la Mana pure en direction d'un objet à charges pour le recharger. Ce processus prend une minute par PP de la matrice initiale. L'objet ne peut pas recevoir plus de PP que son maximum. Si l'incantation du sort génère une maladresse, l'objet est détruit.

Améliorations :

Canalisation de Charge (par PP) : +1 PP

Communication Nodale

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut parler mentalement à toute personne se trouvant sur le même Point Nexus que lui. Le jeteur doit soit voir la cible, connaitre sa localisation, ou avoir mémorisé la cible grâce au sort « Étude de Cible ».

Si l'option « Augmenter la portée » est utilisée, le jeteur peut communiquer avec une cible se trouvant sur un autre Point Nexus, mais le jeteur doit doit dans ce cas avoir auparavant jeté le sort « Étude de Cible » sur le Point Nexus. La communication se fait dans les deux sens, mais un non-mage ou un non-mentaliste doit exprimer ses pensées à voix haute.

Ce sort ne peut être incanté que si le jeteur se trouve sur un Point Nexus.

Améliorations :

Augmenter la portée (à toutes les Lignes de Force en liaison avec le Point Nexus) : +8 PP
Augmenter la portée (à d'autres Points Nexus étudiés) : +12 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Coordination

Type	Utilitaire
Durée	10 minutes
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	Loot : A Field Guide

Une fois que les Matrices ont été stabilisées, ce sort permet aux mages liés de partager leur Mana. Le mage doit incanter « Stabilisation de Matrices » avant d'incanter ce sort. Ce sort lui permet ensuite d'incanter « Mutualisation de Mana ».

Grande Imprégnation

Type	Utilitaire
Durée	Instantané
Coût en PP	200
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	Loot : A Field Guide

Le Mage principal dans une chaine jette ce sort afin de rendre permanente toute magie générant jusqu'à 50 PP d'effets. Ce sort a une zone de maladresse triple de la normale.

Améliorations :

Pour chaque tranche de 10 PP d'effets supplémentaires : +50 PP

Imprégnation Mineure

Type	Utilitaire
Durée	Instantané
Coût en PP	100
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	Loot : A Field Guide

Le mage principal dans une chaine jette ce sort afin de rendre permanente toute magie générant jusqu'à 20 PP d'effets. Ce sort a une zone de maladresse double de la normale.

Mutualisation de Mana

Type	Utilitaire
Durée	Spécial
Coût en PP	–
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	Loot : A Field Guide

Ce sort permet au Mage principal dans une chaine de recevoir de la Mana de tous les autres Mages dans la chaine. Pour chaque tranche de 25 PP infusés de cette manière, le Mage principal doit faire un Jet d'Incantation supplémentaire pour éviter une maladresse. La Mana est infusée en direction du Mage Principal à la vitesse de 1 PP par minute pour chaque mage dans la chaine (5 Mages dans la chaine = 5 PP par minute). Si plus de 100 PP sont infusés de cette manière, la zone de maladresse est doublée.

Portail Nodal

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut téléporter la cible à un endroit de son choix proche d'un Point Nexus étudié auparavant avec le sort « Étude de Cible ». Si la destination est occupée, la cible réapparait à l'endroit le plus proche de la destination.

Ce sort ne peut être incanté que si le jeteur se trouve sur un Point Nexus.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Stabilisation de Matrices

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	20
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	Loot : A Field Guide

Ce sort permet à un Mage de préparer les esprits des autres Mages dans une Chaine pour l'incantation du sort suivant (maximum 5 autres Mages). Le sort met les esprits des Mages en harmonie, adoucissant le chaos inhérent aux êtres sensibles. Le sort requiert une heure de concentration de la part du Mage qui l'incante avant que le succès puisse être déterminé. Si le sort est jeté avec succès, les Mages sont considérés liés dans une même chaine pour 24 heures.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Transport sur une Ligne de Force

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

Le jeteur peut téléporter une cible à n'importe quel point le long d'une Ligne de Force sur laquelle il se trouve, entre les deux Points Nexus les plus proches. La cible ne peut être téléportée au travers des obstacles bloquants (porte ou bâtiment, mais pas une crevasse).

Si la destination est occupée, la cible réapparait à l'endroit le plus proche de la destination.

Ce sort ne peut évidemment être jeté que lorsque le jeteur se trouve sur une Ligne de Force.

Améliorations :

Téléportation Véritable (la cible peut passer au travers des barrières) +2 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Verrou Nodal

Type	Utilitaire
Durée	1 minute/rang
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Haute Magie
Source	College of Magics

Ce sort empêche qui que ce soit (incluant le jeteur) d'utiliser l'énergie d'un Point Nexus en verrouillant la Mana Pure. Ce sort empêche tout autre effet de Haute Magie de fonctionner sur ce Point. Il n'empêche pas les mages « classiques » d'utiliser le Point Nexus pour donner du pouvoir à des incantations basées sur la mana ambiante ou des rituels.

Dans sa forme de base, le sort ne « verrouille » un Point Nexus que s'il ne joint que deux Lignes de Force. Pour les Points qui joignent plus de Lignes, utiliser les Améliorations.

Ce sort ne peut être incanté que si le jeteur se trouve sur un Point Nexus.

Améliorations :

Augmenter le nombre de Lignes (par Ligne de Force additionnelle) : +5 PP
Augmenter l'aire d'effet (1,5 km de rayon) : +20 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Augmenter la durée (1 jour/rang) : +12 PP
Augmenter le verrouillage (le Point ne peut être utilisé pour aucune incantation) : +9 PP
Déverrouiller (le jeteur peut enlever le verrou d'un posé par un autre) : +9 PP
Bypasser le verrouillage (le jeteur peut utiliser le Point verrouillé) : +9 PP
Quitter le Point (le jeteur peut quitter le Point en laissant le sort actif) : +9 PP

Sphère du Maître des Légendes

Analyse

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Thaumaturge · Maître des Légendes
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut identifier les fonctions et la composition d'un objet ou d'une substance. Le sort, dans sa version de base, ne révèle aucun pouvoir magique de l'objet.

Améliorations :

Identifier l'origine (en termes de temps et d'endroit) : +3 PP
Identifier la fabrication (comment l'objet a été fabriqué ou la substance élaborée) : +3 PP
Identifier les sorts (produits par l'objet) : +4 PP
Identifier les pouvoirs (détails complets, incluant les Améliorations et les malédictions) : +6 PP
Augmenter la portée (3 m) : +1 PP

Direction

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang (C)
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book

Les pouvoirs supérieurs envoient des indications sur la direction dans laquelle se trouve une destination ou un objet (qui doit se trouver à 30 m par rang). Le jeteur doit se concentrer pendant tout la durée du sort.

La nature des indications dépend du pouvoir contacté. Un pouvoir d'Air créera un tourbillon qui se déplacera dans la bonne direction, alors qu'un pouvoir d'Eau fera entendre une rivière souterraine allant au but.

Ces indications peuvent être subtiles et requérir un Jet de Perception de la part du jeteur.

Améliorations :

Augmenter la distance au but (par +15 m) : +1 PP

Divinations

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Maître des Légendes
Source	HARP Codex

Le jeteur peut faire une prédiction concernant une personne, un endroit ou un objet. Le sujet de la prédiction doit avoir été étudié avec le sort « Étude de Cible ».

La prédiction sera juste 25% du temps, +1% par rang, jusqu'à un maximum de 50%. En cas d'échec, la prédiction donnée est totalement erronée.

La prédiction porte au plus sur une heure dans le futur.

La prédiction est générale, ambiguë et énigmatique. Son interprétation est laissée au jeteur.

Améliorations :

Augmenter la portée (1 jour maximum) : +3 PP
Augmenter la portée (1 semaine maximum) : +6 PP
Augmenter la portée (1 mois maximum) : +9 PP
Augmenter la justesse (50% +1% par rang, 75% maximum) : +6 PP

Intuition

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book

Le jeteur acquiert une vision de ce qui va se produire dans la minute suivante s'il accomplit une action décrite précisément. La vision indique la course d'action la plus probable.

Améliorations :

Voir 3 minutes dans le futur : +3 PP
Voir 5 minutes dans le futur : +5 PP
Voir 1 minute/rang dans le futur : +9 PP

Rêves

Type	Utilitaire
Durée	1 rêve
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur rêve d'un sujet choisi lors de l'incantation du sort. Le rêve ne révéle aucune information directe sur le sujet choisi : au contraire, le jeteur rêve d'images totalement symboliques qu'il devra interpréter. Le jeteur doit effectuer un cycle normal de sommeil ou passer 4 heures de rêverie si son cycle est de moins de 4 heures.

Améliorations :

Augmenter les rêves (2 rêves séparés sur 2 sujets différents) : +2 PP
Augmenter les rêves (3 rêves séparés sur 3 sujets différents) : +4 PP

Vision Vraie

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Maître des Légendes
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de voir la vraie nature de ce qui l'entoure. Dans sa forme de base, le jeteur peut voir des objets ou des personnes qui seraient invisibles ou dans d'autres « Plans ». Ils apparaissent comme des formes translucides entourées d'un léger halo.

Vision des Illusions : Le jeteur peut voir au travers des illusions. Pour le jeteur, l'illusion apparait comme une image superposée à la forme réelle.

Vison des Choses Cachées : Permet au jeteur de voir au travers des choses faites pour en cacher ou en dissimuler d'autres, comme une porte secrète ou un déguisement. Le jeteur voit au travers des objets physiques assurant la dissimulation / déguisement comme s'ils n'étaient que des voiles de fumée.

Vision des Formes : Permet au jeteur de voir la forme réelle des créatures ayant changé de forme (naturellement ou par sort) comme une image superposée à la forme réelle.

Améliorations :

Vision des Illusions : +4 PP
Vison des Choses Cachées : +6 PP
Vision des Formes : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Sphère du Nécromant

Animation des Morts

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut faire se lever et se déplacer un corps, qui devient un mort-vivant. Le corps ne peut pas être celui d'une créature morte depuis plus d'une journée. Il ne peut pas non plus faire plus de 150% de la masse du jeteur (jeteur 100 kg = cible moins de 150 kg).

Le corps animé performe toutes ses manœuvres avec un malus de -25 et ses attaques avec un malus de -20 (par rapport aux bonus de son vivant).

Améliorations :

Augmentation de l'Animation I (-15 aux manœuvres ; -10 aux attaques) : +2 PP
Augmentation de l'Animation I (-5 aux manœuvres ; +0 aux attaques) : +3 PP
Augmentation de l'Animation I (+0 aux manœuvres ; +10 aux attaques) : +4 PP
Augmentation de l'Animation I (+10 aux manœuvres ; +20 aux attaques) : +5 PP
Augmentation de l'Animation I (+15 aux manœuvres ; +30 aux attaques) : +6 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Choc

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Magicien · Nécromant
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée une activité électrique violente et soudaine à l'intérieur de la cible, délivrant un Critique direct d'Électricité de niveau « A ».

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de niveau de critique) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Conjuration de Mort-Vivant

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Ce sort permet au jeteur de conjurer un mort-vivant de Classe I. Il choisit le type exact de mort-vivant. Le mort-vivant conjuré ne peut être sous le contrôle de qui que ce soit. Le mort-vivant apparait à moins d'1,50 m du jeteur. À tout moment pendant la durée du sort, le jeteur peut se concentrer durant un round pour renvoyer le mort-vivant à sa localisation originale. Quand la durée est écoulée, le mort-vivant ne peut plus être banni par le jeteur de cette façon.

Le sort ne fournit au jeteur aucun contrôle sur le mort-vivant, et s'il n'est pas contrôlé, il attaquera la créature vivante la plus proche.

Améliorations :

Conjuration d'un mort-vivant de Classe II : +2 PP
Conjuration d'un mort-vivant de Classe III : +4 PP
Conjuration d'un mort-vivant de Classe IV : +6 PP
Conjuration d'un mort-vivant de Classe V : +8 PP
Augmenter le nombre (par mort-vivant supplémentaire) : +4 PP

Contrôle des Morts-Vivants

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant
Source	HARP Core Book

Le jeteur peut contrôler un mort-vivant de Classe I qui rate son JR contre la Magie. Ce contrôle ne dure que si le jeteur se concentre.

Les morts-vivants sont répartis en 5 Classes. Les Squelettes sont de Classe I, alors que les morts-vivants les plus puissants sont de Classe V. (Classe I : Niveau 1 à 5 · Classe II : Niveau 6 à 10 · Classe III : Niveau 11 à 15 · Classe IV : Niveau 16 à 20 · Classe V : Niveau 21+.)

Améliorations :

Mort-vivant de Classe II : +2 PP
Mort-vivant de Classe III : +4 PP
Mort-vivant de Classe IV : +6 PP
Mort-vivant de Classe V : +8 PP
Contrôler un mort-vivant pour 5 rounds sans concentration : +6 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la porté (par 15 m de plus) : +1 PP

Création de mort-vivant

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	14
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant
Source	HARP Core Book

S'il a accès au corps d'une créature morte depuis moins d'une semaine, le jeteur peut la transformer en mort-vivant de Classe I. Le mort-vivant attaque la créature vivante la plus proche s'il n'est pas contrôlé, mais ne prend aucune action autre qu'attaque ou mouvement. S'il est contrôlé, le mort-vivant tentera d'obéir à son « maitre » au mieux de ses capacités.

Améliorations :

Créer un mort-vivant de Classe II : +2 PP
Créer un mort-vivant de Classe III : +4 PP
Créer un mort-vivant de Classe IV : +6 PP
Créer un mort-vivant de Classe V : +8 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Diminution de la Constitution

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Constitution pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution de la Force

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Force pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution de la Présence

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Présence pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution de la Rapidité

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Rapidité pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution de la Volonté

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Volonté pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution de l'Agilité

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Agilité pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution de l'Intuition

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Intuition pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Diminution du Raisonnement

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible subit une pénalité de -5 en Raisonnement pour la durée du sort. Ce modificateur s'applique bien entendu à toutes les Compétences affectées par cette Caractéristique.

Améliorations :

Augmenter la pénalité (par tranche de -5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Douleur

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible ressent une intense douleur. Si elle rate son JR, elle prend 10 PdV de dommages.

Améliorations :

Augmenter la douleur (par tranche de 10 PdV supplémentaires) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Embrasement des Nerfs

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible ressent une douleur intense alors que son sang se met à bouillir. Ses Points de Vie sont réduits de 25% (par rapport à son total courant) et la douleur impose à la cible un malus de -25% à toutes ses actions physiques ou mentales pendant la durée du sort.

A la fin du sort, les Points de Vie perdus sont restaurés et le malus disparait.

Améliorations :

Augmenter la douleur (-50 aux actions et PdV réduits de 50%) : +3 PP
Augmenter la douleur (-75 aux actions et PdV réduits de 75%) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Empoisonnement de l'Air

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur transforme l'air dans une zone de 3 m de rayon en fumées toxiques. Tous ceux dans l'aire d'effet doivent réussir leur JR ou subir un Critique de Poison Interne de niveau « A » en respirant les fumées. Le nuage de poison se déplace avec le vent. Les fumées disparaissent à la fin du sort.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Fausse Identité

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apparaît comme appartenant à une autre race pour toutes les détections magiques ou mentales.

Fausse Puissance : Utilisée pour donner une fausse information sur les niveaux du personnage, entre 1/4 et le double de la réalité.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Fausse Profession (choisie par le jeteur) : +2 PP
Fausse Puissance : +4 PP

Hémorragie

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible se met à saigner à 1 point par round. Ce saignement ne peut pas être stoppé par des moyens usuels (bandages, plantes) : seuls un sort de « Soins (majeurs ou mineurs) » ou de « Dissipation de la Magie » peuvent arrêter le saignement.

Améliorations :

Saignement II (2 points par round) : +2 PP
Saignement III (3 points par round) : +4 PP
Saignement IV (4 points par round) : +6 PP
Saignement V (5 points par round) : +8 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Infection

Type	Attaque
Durée	Spécial
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

La cible contracte une maladie et en souffre pendant la durée. La cible n'est pas contagieuse. Dans la forme de base de ce sort, la victime souffre de « Frissons ». La maladie infligée par ce sort prend effet immédiatement et dure 1d10 jours.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Frissons : La victime souffre d'une forte température, de mal de tête, d'une toux désagréable, d'un nez qui coule, et enfin d'une pénalité de -5 à l'Agilité (due à un malaise général).

Vision Grise : La victime ne voit plus les couleurs. Ceci donne une pénalité de -10 à tous les Jets de Perception.

Perte d'Odorat : La victime perd totalement le sens de l'odorat, rendant toute perception basée sur les odeurs impossible. Ceci donne une pénalité de -20 aux Jets de Perception incluant une notion d'odorat.

Perte d'Audition : La victime perd totalement le sens de l'audition, rendant toute perception basée sur les sons impossible. Ceci donne une pénalité de -20 aux Jets de Perception incluant une notion d'audition.

Allergie : La victime développe une réaction allergique à une substance spécifique et subit une pénalité de -20 à toutes les manœuvres en présence de cette substance. Le jeteur peut choisir dans cette liste : alcool, produit laitier, une herbe/plante spécifique, un animal spécifique, un aliment spécifique.

Putréfaction de la Langue : La langue de la victime pourrit pendant plusieurs jours. Au bout de 12 jours, la langue a complètement disparu, et la victime ne peut plus parler. Tant qu'un effet magique ne fait pas « repousser » la langue, la victime reste muette.

Variole : La peau de la victime est couverte de petites pustules, qui suintent d'un pus infâme. La victime subit une pénalité de -5 à la Présence.

Dégénérescence : La victime est affamée en permanence et doit dévorer trois fois plus que la normale ou perdre 10% de son poids. La victime subit une pénalité de -5 en Force et en Constitution.

Grelottements : La victime est prise de tremblements incontrôlables et permanents. La victime subit une pénalité de -10 à l'Agilité.

Fièvre : La victime souffre d'une très forte température et elle est sujette à des hallucinations et des accès de démence (10% de chances d'une attaque durant 1d10 minutes par heure). La cible subit une pénalité de -5 en Raisonnement et Intuition.

Lèpre : La victime perd graduellement toute sensation dans ses extrémités (mains, pieds) par arrêt de la circulation sanguine. Chaque jour, elle perd -1 à toutes les manœuvres incluant le sens du toucher. Chaque semaine, une petite

partie de son corps tombe (1d10 : 1-2 une dent, 3-6 un orteil, 7-10 un doigt). Si elle perd tous les orteils d'un pied, elle subit un malus cumulatif de -10 à toute manœuvre incluant un déplacement. Si elle perd trois doigts à une main, celle-ci est considérée comme inutilisable.

Hémophilie : Le sang de la victime ne coagule plus correctement. Tous les dommages des saignements sont doublés.

Pneumonie : Les poumons de la victime sont enflammés par une infection. Les effets exacts sont déterminés par un Jet de Résistance en Cascade, pour lequel le Nombre Cible (NC) est le résultat obtenu sur la colonne « JR » de la Table des Manœuvres avec le tirage du Jet d'Incantation.

JRC (NC +50) : Aucun effet.
JRC (NC) : La victime souffre d'une fièvre importante, avec transpiration permanente et vertiges (-20 à toutes les actions).
JRC (NC -25) : La victime souffre d'une fièvre élevée (-40 à toutes les actions si elle ne se repose pas complètement, -20 à toutes les actions si elle reste couchée au chaud).
JRC (NC -50) : La victime souffre d'une fièvre intense (-40 à toutes les actions) pour 2d10 heures, puis tombe dans le coma pour la durée du sort.
JRC (NC -51 et au-delà) : La victime souffre d'une fièvre intense (-40 à toutes les actions) pour 2d10 heures, puis tombe dans le coma pour la durée du sort. Chaque jour passé dans le coma, un JR de Corps prenant comme base le Nombre Cible original doit être tiré. S'il est raté, la victime meurt.
Peste Noire : La victime est infectée par la peste bubonique. Voir principe du JR plus haut.

JRC (NC +50) : Aucun effet.
JRC (NC) : Au bout d'une journée, la victime souffre d'une éruption cutanée sévère, des gonflements de divers glandes et de la fièvre (-20 à toutes les actions).
JRC (NC -25) : Comme au-dessus, mais les inflammations et les gonflements sont plus sévères, particulièrement sous les bras et au niveau de l'aine (-30 à toutes les actions). 10% par jour qu'un membre soit immobilisé.
JRC (NC -50) : Comme au-dessus, mais les lésions sont purulentes et du sang coule des pores (1d10 PdV par jour). La victime ne peut plus bouger.
JRC (NC -51 et au-delà) : Comme au-dessus, mais la victime va sombrer dans le coma en 1d10 jours. Chaque jour dans le coma, un JR de Corps prenant comme base le Nombre Cible original doit être tiré. S'il est raté, la victime meurt.
Porteur : La cible initiale ne souffre pas de la maladie, mais devient un porteur contagieux : toute personne qui entre en contact avec elle pendant que le sort est actif doit réussir un JR sur les mêmes bases ou être infectée. Les victimes secondaires, elles, ne sont pas contagieuses.

Contagieux : La cible initiale est contagieuse : toute personne qui entre en contact avec elle pendant que le sort est actif doit réussir un JR sur les mêmes bases ou être infectée. Les victimes secondaires, elles, ne sont pas contagieuses

Améliorations :

Augmenter la durée (à 2d10 jours) : +8 PP
Porteur : +4 PP
Contagieux : +7 PP
Vision Grise : +1 PP
Perte d'Odorat : +2 PP
Perte d'Audition : +3 PP
Allergie : +4 PP
Putréfaction de la Langue : +5 PP
Variole : +6 PP
Dégénérescence : +7 PP
Grelottements : +8 PP
Fièvre : +8 PP
Lèpre : +10 PP
Hémophilie : +11 PP
Pneumonie : +12 PP
Peste Noire : +13 PP

Intensification du Poison

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur est capable d'intensifier la puissance d'un poison en ajoutant un bonus de +10 à son Jet de Résistance fixe ou aux éléments du Jet de Résistance en Cascade. Le sort doit être jeté sur une dose de poison avant qu'elle ne soit utilisée.

Améliorations :

Augmenter la puissance (+20) : +5 PP
Augmenter la puissance (+30) : +10 PP
Augmenter la puissance (+40) : +15 PP
Augmenter la puissance (+50) : +20 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP

Maitre des Morts-Vivants

Type	Attaque
Durée	Spécial
Coût en PP	11
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur peut contrôler un mort-vivant de Classe I qui rate son JR. Le mort-vivant doit avoir été créé par le jeteur, ou être contrôlé par le jeteur grace au sort de « Contrôle des Morts-Vivants ». Le mort-vivant obéira tous les ordres donnés par le jeteur. Si aucun ordre n'est donné, le mort-vivant restera sans bouger en attente de commandes.

Une fois que ce sort a été jeté, le mort-vivant reste sous l'influence du jeteur tant qu'il reste dans la portée du sort. Si le mort-vivant sort de la portée, le jeteur perd son influence sur lui, même si le mort-vivant revient dans la zone.

Le jeteur peut avoir un nombre total de morts-vivants « maitrisés » égal au nombre de rangs qu'il possède dans le sort.

Améliorations :

Maitrise d'un mort-vivant de Classe II : +2 PP
Maitrise d'un mort-vivant de Classe III : +4 PP
Maitrise d'un mort-vivant de Classe IV : +6 PP
Maitrise d'un mort-vivant de Classe V : +8 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Influence Résiduelle (le contrôle est repris si la cible revient dans la zone, le sort ne se termine que si dissipé) : +10 PP

Malédiction

Type	Attaque
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	12
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur impose une malédiction aléatoire à la cible. La malédiction dure le temps du sort.

Les différentes malédictions possibles sont décrites ci-dessous (tirer 1d10) :

1. Cécité : La cible est aveugle.

2. Mutisme : La cible ne peut plus parler.

3. Mauvaise Fortune : Les zones de maladresse de la cible sont doublées.

4. Impotence : La cible est impotente et stérile.

5. Mensonge : La cible doit mentir au moins 50% du temps.

6. Lenteur : La cible ne peut pas se déplacer à une vitesse supérieure à son mouvement de base, bien qu'elle puisse être portée à une vitesse plus importante.

7. Vérité : La cible ne peut mentir (directement ou pas) et doit toujours dire la vérité.

8. Beauté Surnaturelle : La cible devient extraordinairement belle/impressionnante, inspirant une attention soutenue à tous les membres du sexe opposé.

9. Forme Surnaturelle : La cible est transformée en un petit animal repoussant (rat, serpent, etc.) Choix du MJ.

10 Laideur Surnaturelle : La cible devient extraordinairement laide, inspirant un sentiment de dégout à tous ceux qui se trouvent à moins de 3 m.

Améliorations :

Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Choisir la malédiction : +10 PP

Mauvais Sort

Type	Attaque
Durée	Spécial
Coût en PP	12
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur inflige une malédiction aléatoire à la cible. Le résultat est délayé jusqu'à ce qu'une action déclenchante se produise. Lorsque le déclencheur survient, l'effet se produit, et le sort est terminé.

Les malédictions possibles sont décrites ci-dessous (tirer 1d10) :

1. Bris d'Armure : La prochaine fois que la cible mettra une armure, elle tombera au sol au bout d'un round de combat, le laissant sans défense.

2. Incendie : La prochaine fois que la cible passera la nuit dans un bâtiment, celui-ci prendra feu, dans une pièce proche.

3. Noyade : La prochaine fois que la cible passera près d'un cours d'eau ou d'un lac, il tombera dedans et commencera à couler et il se noiera sans aide extérieure.

4. Chute : La prochaine fois que la cible sera en train d'escalader, ou sera sur un balcon, un toit, une corniche, etc. il glissera et tombera (dans le cas d'une escalade, au milieu de la paroi).

5. Privation de Magie : Le prochain objet magique utilisé ne fonctionnera pas.

6. Privation de Richesse : La prochaine fois que la cible se trouvera en ville, elle perdra tout l'argent qu'elle porte : elle sera volée, sa bourse tombera, etc.

7. Magie Capricieuse : Si la cible jette un sort d'attaque, celui-ci sera détourné et le frappera, à la place le cible désignée.

8. Empoisonnement : La prochaine fois que la cible mangera un repas complet (pas une ration) elle sera victime d'un empoisonnement alimentaire (traiter comme un Critique direct de niveau « A » sur la table des Poisons Internes (Pi) avec un tirage d'1d100 -20).

9. Nourriture Gâtée : Toute nourriture ou boisson portée ou possédée par la cible, sera gâtée dans la nuit, devenant immangeable ou imbuvable.

10. Bris d'Arme : La prochaine fois que la cible entrera en combat, son arme se brisera au premier round de l'affrontement.

Améliorations :

Choisir le Mauvais Sort : +10 PP

Parler avec les Morts

Type	Attaque
Durée	Concentration
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur peut communiquer avec l'esprit (l'âme) d'une personne décédée. L'esprit doit avoir appartenu à une personne étudiée avec le sort « Étude de Cible » quand elle était vivante. La communication peut se faire dans les deux sens, et l'esprit doit répondre, même s'il n'est pas obligé de dire la vérité.

Améliorations :

Pas besoin d'avoir étudié la cible au préalable : +6 PP
L'esprit doit dire la vérité : +5 PP

Peur

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est terrorisée par le jeteur et s'enfuit avec toute la rapidité dont elle est capable pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Plaie

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur fait mystérieusement apparaitre une blessure sur le corps de la cible. Le jeteur peut décider de délivrer directement un critique Écrasant (Ec), Perforant (Pe) ou Tranchant (Tr) de niveau « A ».

Tirer le Jet de Critique avec 1d100 -20.

Nota bene* : Cet effet est une des rares exceptions à la non-modification du Jet de Critique. Il s'agit en effet d'une attaque magique directe, pas d'un coup.*

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Préjudice

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant · Shaman
Source	HARP Core Book

De sinistres rayons d'énergie sombre partent des mains du jeteur, frappant une cible. Si le JR est raté, la cible prend 1d10 PdV de dommages.

Améliorations :

Augmenter les PdV (2d10 PdV) : +2 PP
Augmenter les PdV (3d10 PdV) : +4 PP
Augmenter les PdV (4d10 PdV) : +6 PP
Augmenter les PdV (5d10 PdV) : +8 PP
Saignement I (la cible saigne 1 point/round, remplace les PdV) : +2 PP
Saignement II (la cible saigne 2 points/round, remplace les PdV) : +3 PP
Saignement III (la cible saigne 3 points/round, remplace les PdV) : +4 PP
Saignement IV (la cible saigne 4 points/round, remplace les PdV) : +5 PP
Saignement V (la cible saigne 5 points/round, remplace les PdV) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Combiner les PdV et les saignements (qui doivent être payés séparément) : +4 PP

Rayon d'Acide

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur projette un rayon de 1 cm de diamètre d'acide depuis un de ses doigts.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque d'Acide à la créature touchée par le rayon.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Rayon d'Ombre

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Codex

Le jeteur projette un rayon d'énergie noire en direction de la cible. Si la cible rate son JR, elle reçoit 1 Point de Vie de dommages pour chaque 10 points de différence entre son Jet et le Nombre Cible (si la cible doit réussir un JR à 130 et n'obtient que 115, elle prend 1 PdV de dommages, puisqu'elle a raté de plus de 10 mais de moins de 20).

Améliorations :

Augmente les dommages (1 PdV par 5 points de raté) : +3 PP
Augmente les dommages (1 PdV par point de raté) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Répulsion des Morts-Vivants

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort cause la fuite ou la désintégration de morts-vivants dans une aire d'effet de 3 m de rayon. Le centre du rayon doit être dans la portée du sort. Le sort affecte 5 « points » de morts-vivants. Toutes les cibles doivent résister au même JR, déterminé par le nombre cible atteint par le jeteur.

Chaque mort-vivant compte 1 point par Classe. Un mort-vivant de Classe I compte 1 point, de classe II 2 points, etc. Les morts-vivants créés grâce au sort « Animation des Morts » comptent pour 1 point et n'ont pas de JR.

Les cibles utilisent un Jet de Résistance en Cascade (JRC) pour résister aux effets de ce sort, pour lequel le Nombre Cible (NC) est le résultat obtenu sur la colonne « JR » de la Table des Manœuvres avec le tirage du Jet d'Incantation.

JRC (NC +20) : Pas d'effet

JRC (NC) : Fuite. Le mort-vivant fuit pour la durée du sort. S'il ne peut plus fuir, il se positionne aussi loin que possible du jeteur et reste sans bouger. S'il est attaqué, le sort est interrompu.

JRC (NC -20) : Inactif. Le mort-vivant tombe au sol et ne fait plus rien pendant 24 h.

JRC (NC -21 et au-delà) : Poussière. Le mort-vivant est désintégré.

Le sort affecte toujours les morts-vivants animés grâce à un sort en premier, puis les autres morts-vivants en fonction de leur classe. Les morts-vivants qui restent dans la zone après avoir réussi leurs JRC ne peuvent plus être affectés par ce sort, tant qu'il n'est pas jeté à nouveau. Les morts-vivants qui entrent dans la zone après son incantation ne sont pas affectés.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par tranche de 5 points) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m de rayon) : +3 PP
Augmenter le rayon (9 m de rayon) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Secousses

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Aventurier · Barde · Magicien · Nécromant
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est étourdie si elle rate son JR.

Améliorations :

Augmenter la durée de l'Étourdissement (par round additionnel) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la sévérité (étourdi, pas de parade) : +3 PP
Augmenter la sévérité (inconscient pour la durée) : +6 PP

Soin des Maladies

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant
Source	HARP Core Book

Stoppe la propagation d'une maladie ou l'infection de la cible après qu'elle ait contracté la maladie. La maladie ne causera plus de dommages, mais les dommages déjà causés ne sont pas soignés.

Améliorations :

Augmenter la portée à 3 m : +2 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Soigner tous les dommages causés par la maladie : +2 PP

Sphère d'Acide

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant
Source	College of Magics

Le jeteur projette une sphère de 20 cm de diamètre d'acide mortel depuis la paume de ses mains. En touchant sa cible ou en ayant parcouru sa portée maximale, elle explose, remplissant une zone de 3 m de rayon. L'acide remplit cette zone aussi complètement que possible, sans en déborder.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque d'Acide.

Si l'attaque est ciblée, la cible principale est l'objet d'une attaque à +20 BO.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Ténèbres

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Core Book

Ce sort crée une sphère de 3 m de diamètre de ténèbres, qui est aussi sombre qu'une nuit noire, et centrée sur le point touché. Si la cible est mobile (personne, objet), le sort se déplace avec la cible. Le jeteur peut réduire la zone de ténèbres au prix d'un round de concentration.

Améliorations :

Augmenter le rayon (jusqu'à 15 m de rayon) : +6 PP
Augmenter le rayon (jusqu'à 30 m de rayon) : +6 PP
Noir Absolu [Utterdark] (aucune lumière magique ne fonctionne dans l'aire d'effet) : +6 PP
Donner une forme aux ténèbres (peut être autre chose qu'une sphère) : +3 PP

Touché d'Acide

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Nécromant
Source	Hack Slash

Les mains du jeteur sont couvertes d'un acide magique très puissant.

Les attaques à mains nues et les attaques d'Arts Martiaux – Coups délivrent un Critique Additionnel d'Acide à l'impact sur la cible.

Le Critique est d'un niveau inférieur au Critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Le jeteur est totalement immunisé aux effets de ce sort, et l'Acide n'affectera qu'une créature frappée par le jeteur.

Augmenter la Puissance : L'attaque inflige un Critique de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne fait pas de Critique.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de taille) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Vision de Nuit

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	College of Magics, HARP Codex

Confère à la cible la Vision de Nuit. La Vision de Nuit n'empêche pas le personnage de voir parfaitement de jour. Par une nuit étoilée, le personnage voit clairement jusqu'à une trentaine de mètres. Avec la seule lumière de la pleine lune, le personnage peut voir jusqu'à 150 mètres. En intérieur, le personnage ne voit rien sans éclairage. Avec un éclairage artificiel (torche, sort) il voit clairement jusqu'à deux fois la limite de l'illumination, et voit indistinctement (–40 aux jets de Perception) jusqu'à trois fois la portée de la lumière.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Augmenter la distance (nuit étoilée : 30 m / rang) : +4 PP
Améliorer la Vision (30 m en intérieur sans lumière) : +3 PP
Améliorer la Vision (30 m en noirceur magique) : +4 PP
Améliorer la Vision (30 m en noirceur absolue [Utterdark]) : +6 PP

Vol de Vie

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame · Shaman
Source	HARP Core Book

Pour toute la durée du sort, le jeteur peut voler 1 Point de Vie par round à une cible et récupérer 1 PdV, jusqu'à son maximum. Si le jeteur est à son maximum, le vol prend place pour la victime, mais la récupération n'a pas lieu.

Améliorations :

Augmenter le vol (1d10 PdV par round) : +6 PP
Augmenter le vol (2d10 PdV par round) : +12 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Sphère du Shaman

Bannissement d'Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Magicien · Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

La cible de ce sort est renvoyée vers le Monde des Esprits. Fonctionne de la même façon sur un mort-vivant possédant un esprit. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants créés grâce au sort « Animation des Morts ».

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par créature en plus) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Capture d'Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	20
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur capture un esprit en le forçant à se loger dans un conteneur qui lui appartient, puis scelle le conteneur. Ceci empêche l'esprit de fuir aussi longtemps que le conteneur ou son « bouchon » restent intacts. L'esprit peut continuer à utiliser les sens qu'il pourrait posséder dans la limite des propriétés du conteneur, ne pouvant par exemple pas « voir » à l'extérieur si le conteneur est opaque. Pendant qu'il est emprisonné dans le conteneur, l'esprit apparait sous la forme d'une vapeur colorée. Retirer le « bouchon » ou casser le conteneur libèrera la vapeur, qui reprendra sa « forme » d'esprit.

Capturer Plusieurs Esprits : Chaque esprit est emprisonné dans son propre conteneur. Chaque conteneur ne peut qu'un seul esprit.

Asservissement d'Esprit : Le jeteur se donne la possibilité d'ouvrir le conteneur (une fois par Amélioration, une fois par jour maximum), laissant sortir temporairement l'esprit. L'esprit relâché agit comme s'il était sous les effets du sort « Maitre des Esprits ». Cela signifie qu'il exécutera un ordre donné par son maitre, ou ses ordres si l'option « Asservissement d'Esprit Majeur » est utilisée. Dans tous les cas, l'esprit retourne dans son conteneur au bout d'une journée.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Capturer Plusieurs Esprits (par esprit capturé) : +4 PP
Asservissement d'Esprit Mineur (par usage) : +7 PP
Asservissement d'Esprit Majeur (pour une journée) : +14 PP

Chant de Mise en Garde

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	8
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Quand il est jeté avant un autre sort incluant des notions de chant ou de transe pendant lequel le jeteur ne sera plus conscient de son environnement, le « Chant de Mise en Garde » alertera le jeteur de toute intrusion ou danger à moins de 3 m. Dans ce cas, le sort en cours sera annulé et le jeteur sera en pleine possession de ses moyens en 1 round.

Améliorations :

Augmenter la durée (par tranche de 1 heure) : +5 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Chant de Soins

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Tant que le jeteur chante et se concentre, la cible est soignée de 1 PdV par round.

Augmenter les soins : Les autres types de dommages (saignements, pénalités) sont soignés au même rythme : 1 par round.

Cibles Additionnelles : Les cibles et le jeteur doivent se toucher.

Améliorations :

Augmenter la vitesse de Soins (2/round) : +2 PP
Augmenter la vitesse de Soins (3/round) : +4 PP
Augmenter la vitesse de Soins (4/round) : +6 PP
Augmenter la vitesse de Soins (5/round) : +8 PP
Augmenter les soins (autres types de dommages) : +5 PP
Cibles Additionnelles (par cible) : +4 PP

Combustion d'Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Quand ce sort est jeté, l'Esprit ciblé doit réussir son JR ou perdre 10% de ses Points de Vie. Si un esprit perd tous ses PdV par ce sort, il est définitivement détruit.

Améliorations :

Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter les dommages (par tranche de 10%) : +3 PP

Conjuration d'Esprit

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur conjure un Esprit de type spécifique. Cet esprit apparait dans un Cercle magique de Confinement que le jeteur a dessiné spécifiquement. Un esprit ne peut pas être conjuré sans cercle. Il faut trois rounds à l'esprit pour se manifester. À la fin de la durée du sort, l'esprit retourne dans son monde s'il est encore dans le Cercle de Confinement. S'il n'est plus dans le Cercle à la fin du sort, il devient un esprit errant sur le Monde des Vivants, jusqu'à ce qu'il en soit banni ou qu'il retourne dans son monde par ses propres moyens. Ce sort ne donne aucun contrôle sur l'esprit.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Pas de Cercle de Confinement : +8 PP
Conjurer un esprit connu : +8 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Détection des Esprits

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur peut se concentrer pour détecter la présence d'un esprit dans une aire de 1,50 mètre de rayon. Le jeteur peut changer de zone de détection dans la portée à chaque round. Dans sa version de base, le sort indique si un esprit est présent, sans autre information.

Découverte d'Informations : le jeteur connait le type d'esprit et son niveau de puissance (faible, modéré, puissant). Cette indication est faite en fonction du niveau du jeteur.

Améliorations :

Découverte d'Informations : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (de 1.50 à 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +3 PP

Émanations Spirituelles

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur se confère les pouvoirs d'un « Esprit Exalté ». Ce pouvoir remplit une zone de 15 m de rayon, centrée sur le jeteur. Les cibles dans cette aire d'effet doivent réussir un JR ou être submergées par l'émotion qui émane du jeteur. Les actions des cibles seront alors basées sur cette émotion. L'effet peut être subtil, au-delà de la crainte ou de la joie, tel que décrit par le joueur.

Attention, les émotions transmises sont si puissantes que le jeteur peut lui-même être affecté, et il doit donc lui-aussi tirer un JR ou y succomber.

Améliorations :

Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Esprit Asservi

Type	Attaque
Durée	1 jour
Coût en PP	14
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Ce sort ne peut être jeté que sur un esprit déjà sous l'emprise et le contrôle de « Maitre des Esprits ». Il porte sa durée à une journée entière.

Améliorations :

Augmenter la durée (par jour additionnel) : +6 PP
Augmenter la durée (1 jour/rang) : +15 PP
Asservissement permanent : +20 PP

Imprégnation d'Esprit

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur peut lier un esprit **consentant** à un objet. Ceci infuse l'objet avec un pouvoir ou une capacité liée au type d'esprit et à sa puissance. L'objet peut être utilisé une fois, l'esprit étant alors relâché dans le Monde Spirituel. De multiples esprits peuvent être liés à un même objet pour lui donner des pouvoirs plus complexes ou plus puissants. Les capacités exactes de l'objet sont laissées à l'arbitrage du MJ, sur proposition du joueur.

Si la capacité infusée dans l'objet correspond à une attaque, celle-ci s'effectue avec un bonus de +50. D'autres esprits peuvent être ajoutés spécifiquement pour augmenter la puissance, et rajoutent dans ce cas +25 chacun.

Améliorations :

Augmenter le nombre d'utilisation (par utilisation additionnelle) : +5 PP
Lien avec plusieurs esprits (par esprit additionnel) : +4 PP

Lien Spirituel

Type	Attaque
Durée	10 minutes/rang
Coût en PP	18
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur crée un lien entre lui et un Esprit Asservi. La moitié des dommages qu'il reçoit est transférée vers l'esprit, et n'affecte pas le jeteur (PdV, Saignements, Pénalités, Rounds d'Étourdissement). Si le jeteur est lié à plusieurs esprits,

les dommages sont répartis également. Les esprits liés doivent rester à moins de 30 m du jeteur pour que le transfert puisse s'effectuer. L'Augmentation « Lien Permanent » ne peut être utilisé que sur des Esprits Asservis de manière permanente.

Améliorations :

Augmenter le transfert (75%) : +3 PP
Augmenter le transfert (100%) : +6 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Lier un esprit additionnel : +4 PP
Lien Permanent : +10 PP

Maitre des Esprits

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur peut contrôler les actions d'un esprit, le forçant à obéir par la pure force de sa volonté et de sa magie. Quand le sort se termine, l'esprit retrouve sa liberté d'action. La seule limite est que le jeteur ne peut forcer l'esprit à accepter d'être volontairement la cible d'autres sorts.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Contrôler un esprit supplémentaire (par cible additionnelle) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Marche Spirituelle

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Ce sort permet au jeteur de séparer son esprit de son corps et de voyager ainsi en bordure du Monde des Esprits. La forme spirituelle est liée à son corps par un lien « ombilical » mystique. Pendant qu'il voyage, il peut voir le Monde des Vivants. Il ne voit que les objets et les auras des créatures, sans pouvoir distinguer la forme réelle de celles-ci, seule l'intensité de leur esprit les distinguant.

Sous cette forme, le jeteur voyage (sous un déplacement ressemblant au vol) à une vitesse de 10 fois son mouvement de base.

Peu de temps avant la fin du sort, le jeteur sent un tiraillement du « cordon ». Il peut alors rejoindre son corps en moitié moins de temps qu'à l'aller, mais ne doit plus que se concentrer sur son déplacement. S'il ne répond pas à cette urgence de retour, il risque de rester à errer à tout jamais, perdu, dans le Monde des Esprits.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Peur

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est terrorisée par le jeteur et s'enfuit avec toute la rapidité dont elle est capable pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Piège d'Esprit

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	10
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur peut lier un esprit **non-consentant** à un objet. Ceci infuse l'objet avec un pouvoir ou une capacité liée au type d'esprit et à sa puissance. L'objet peut être utilisé une fois, l'esprit étant alors relâché dans le Monde Spirituel. De multiples esprits peuvent être liés à un même objet pour lui donner des pouvoirs plus complexes ou plus puissants. Les capacités exactes de l'objet sont laissées à l'arbitrage du MJ, sur proposition du joueur.

Si la capacité infusée dans l'objet correspond à une attaque, celle-ci s'effectue avec un bonus de +50. D'autres esprits peuvent être ajoutés spécifiquement pour augmenter la puissance, et rajoutent dans ce cas +25 chacun.

Améliorations :

Augmenter le nombre d'utilisation (par utilisation additionnelle) : +5 PP
Lien avec plusieurs esprits (par esprit additionnel) : +4 PP

Préjudice

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant · Shaman
Source	HARP Core Book

De sinistres rayons d'énergie sombre partent des mains du jeteur, frappant une cible. Si le JR est raté, la cible prend 1d10 PdV de dommages.

Améliorations :

Augmenter les PdV (2d10 PdV) : +2 PP
Augmenter les PdV (3d10 PdV) : +4 PP
Augmenter les PdV (4d10 PdV) : +6 PP
Augmenter les PdV (5d10 PdV) : +8 PP
Saignement I (la cible saigne 1 point/round, remplace les PdV) : +2 PP
Saignement II (la cible saigne 2 points/round, remplace les PdV) : +3 PP
Saignement III (la cible saigne 3 points/round, remplace les PdV) : +4 PP
Saignement IV (la cible saigne 4 points/round, remplace les PdV) : +5 PP
Saignement V (la cible saigne 5 points/round, remplace les PdV) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Combiner les PdV et les saignements (qui doivent être payés séparément) : +4 PP

Psalmodie Mystique

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur entre en transe pour une heure, en chantant pendant toute la durée, et il obtient une vision sur un sujet spécifique déterminé au moment de l'incantation. Si le sort est interrompu, le jeteur sortira de sa transe sans souvenir de la vision.

Les visions conférées par ce sort sont très spécifiques. Elles montrent au jeteur des images et des sons qui sont liés au sujet demandé. Ce sort ne permet pas d'avoir de visions sur des sujets protégés magiquement. Le jeteur doit connaitre les endroits ou les personnes pour lesquels il demande une vision. Il ne peut donc pas demander de vision sur « la personne qui a volé le sceptre du Roi » ou sur « l'endroit où se trouve maintenant le sceptre », à moins que la personne ou l'endroit en question ne lui soit connus. Dans le cas de la vision d'un lieu connu, les créatures visualisées apparaitront comme des formes, pas comme des images reconnaissables.

Améliorations :

Augmenter la Vision (2 sujets) : +4 PP
Augmenter la Vision (3 sujets) : +8 PP

Tourment

Type	Attaque
Durée	1 jour
Coût en PP	11
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Ce sort force un esprit à hanter ou attaquer un endroit ou une créature. L'esprit et la cible doivent se trouver dans la portée du sort au moment de l'incantation.

**Tourment Éternel ** : Le tourment ou les attaques durent jusqu'à la destruction de la cible ou jusqu'à ce que l'esprit soit banni. Les esprits sous l'effet de ce sort gagnent un bonus de +25 à tous les JR contre les sorts de bannissement.

Améliorations :

Augmenter la durée (par jour additionnel) : +6 PP
Augmenter le nombre d'esprits (par esprit additionnel) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Tourment Éternel : +10 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Vision Spirituelle

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur lie sa vision à celle d'un esprit consentant. Il peut alors voir le monde au travers de la vision de l'esprit. Ceci ne confère aucun contrôle sur l'esprit. Pendant la durée de ce sort, le jeteur ne peut plus voir par ses propres sens.

Double Sens : Le jeteur peut choisir à tout instant d'utiliser sa vision ou celle de l'esprit.

Améliorations :

Ajouter l'audition : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Double Sens : +5 PP

Vol de Vie

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame · Shaman
Source	HARP Core Book

Pour toute la durée du sort, le jeteur peut voler 1 Point de Vie par round à une cible et récupérer 1 PdV, jusqu'à son maximum. Si le jeteur est à son maximum, le vol prend place pour la victime, mais la récupération n'a pas lieu.

Améliorations :

Augmenter le vol (1d10 PdV par round) : +6 PP
Augmenter le vol (2d10 PdV par round) : +12 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Voyage Spirituel

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	9
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Shaman
Source	HARPer's Bazaar 6

Le jeteur transforme son corps en un petit pendantif qui est porté autour du cou de sa forme spirituelle pendant qu'elle voyage aux limites du Monde des Esprits. Pendant qu'il est dans cette forme, le jeteur voyage à 10 fois sa vitesse normale. À la fin du sort, le jeteur réapparait sur le Monde des Vivants à l'endroit atteint. Pour le jeteur, le voyage semble être effectué dans un tunnel de brouillard multicolore. À moins que le jeteur ne dispose d'un esprit voulant bien le guider à un endroit spécifique (connu de l'esprit), le jeteur peut uniquement avancer en ligne droite dans une direction donnée, avec 10% de chances d'erreur.

Portail Spirituel : Permet au jeteur de créer un portail mystique qui permet à tous ceux qui le traversent de voyager de la manière décrite ci-dessus. Le portail reste ouvert pour la durée du sort, et le jeteur ne choisit pas d'allouer le passage ou pas à ceux qui l'empruntent. La vitesse de tous les voyageurs passant par le portail est la même, celle du jeteur (normal x10).

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Portail Spirituel : +15 PP

Sphère du Sombrelame

Accentuation des Ombres

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort crée une aire d'ombres très sombres et très profondes sur 3 m de diamètre. Les Jets de Perception dans cette zone d'ombres profondes reçoivent un modificateur supplémentaire de -25. Si jetée sur un objet, la zone se déplace avec lui.

Améliorations :

Sur-Accentuation des Ombres (par tranche de -5) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Connaissance des Poisons

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur de connaître la nature exacte et le type d'un échantillon de poison. Le jeteur n'acquiert pas les Compétences ou les outils pour travailler avec le poison ou préparer un antidote. Le jeteur doit tenir ses mains à quelques centimètres du poison qu'il tente d'identifier. Le sort ne donne des informations que sur un des poisons si plusieurs poisons sont présents, et il n'indique pas combien de poisons sont présents dans l'échantillon.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Échantillon Masqué : Le jeteur peut obtenir des informations sur un poison déjà présent dans une cible.

Poisons Multiples : Permet d'identifier différents poisons présents dans l'échantillon.

Antidote : Permet au jeteur de connaître le ou les antidotes qui seront efficaces pour le ou les poisons identifiés.

Améliorations :

Échantillon Masqué : +3 PP
Poisons Multiples : +4 PP
Antidote : +3 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Déviation*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Sombrelame
Source	HARP Codex

Le jeteur peut dévier une attaque de mêlée qui le cible, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déviation (par tranche de -5) : +1 PP
Augmenter les déviations (par attaque déviée) : +2 PP
Dévier les missiles : +2 PP
Dévier les sorts de rayon : + 6 PP

Fausse Identité

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur apparaît comme appartenant à une autre race pour toutes les détections magiques ou mentales.

Fausse Puissance : Utilisée pour donner une fausse information sur les niveaux du personnage, entre 1/4 et le double de la réalité.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Fausse Profession (choisie par le jeteur) : +2 PP
Fausse Puissance : +4 PP

Infravision

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Magicien · Sombrelame
Source	HARP Codex

La cible peut voir jusqu'à 15 m dans le noir total en visualisant des ondes de chaleur. La cible ne voit donc pas les couleurs, mais des formes basiques correspondant aux différentes températures.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Détails Augmentés : +5 PP
Augmenter la portée de la vision (+15 m) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP
Donner une portée au sort (3 m) : +2 PP

Lame Empoisonnée

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort recouvre une lame de poison magique. Si le porteur de l'arme touche une cible, celle-ci doit tirer un JR de Corps (100) ou recevoir un Critique Additionnel « A » de Poison Interne.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la difficulté du JR (par +10 JR) : +2 PP

Ombres Agrippantes

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Spécial
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Toutes les ombres dans les 3 m de rayon prennent vie et tentent d'agripper et de retenir toutes les créatures dans l'aire d'effet. Chaque round, les Ombres Agrippantes portent une attaque sur chacune des cibles dans l'aire d'effet. Les attaques sont de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des Lassos/Filets avec un Jet d'Attaque de 1d100 +25.

Améliorations :

Augmenter le BO (par tranche de +5 BO) : +2 PP
Augmenter la taille des attaques (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Pattes d'Araignée

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Magicien · Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'escalader des surfaces verticales ou inversées, tant qu'il maintient au moins 3 points de contact avec la surface. Les pénalités normales de terrain ou d'encombrement s'appliquent. Le déplacement maximum est de ½ Mouvement de Base (MdB). Les Améliorations diminuant le nombre de points de contact nécessaires permettent d'augmenter la vitesse de déplacement.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
2 Points de Contact (Déplacement max = MdB) : +4 PP
1 Points de Contact (Déplacement max = Course) : +8 PP

Peur

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Esprit
Sphère(s)	Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

La cible est terrorisée par le jeteur et s'enfuit avec toute la rapidité dont elle est capable pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Projection Sensorielle

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Aventurier · Sombrelame
Source	HARP Codex

Le point central d'un des sens du jeteur peut être déplacé de 15 m (il se déplace à 1,50 m par round) vers un endroit dans lequel le jeteur peut se rendre (pas derrière une porte ou un mur). Le jeteur doit se concentrer complètement (pas d'autre action) pendant le déplacement du point central.

Le jeteur perd le ou les sens projetés pendant que le sort est actif.

Améliorations :

Augmenter la portée de la projection (par +15 m) : +1 PP
Extra Sens (par sens additionnel) : +2 PP
Passer au travers des barrières : +4 PP
Dédoublement des Sens (le jeteur conserve ses sens en local) : +5 PP

Rayon d'Ombre

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Codex

Le jeteur projette un rayon d'énergie noire en direction de la cible. Si la cible rate son JR, elle reçoit 1 Point de Vie de dommages pour chaque 10 points de différence entre son Jet et le Nombre Cible (si la cible doit réussir un JR à 130 et n'obtient que 115, elle prend 1 PdV de dommages, puisqu'elle a raté de plus de 10 mais de moins de 20).

Améliorations :

Augmente les dommages (1 PdV par 5 points de raté) : +3 PP
Augmente les dommages (1 PdV par point de raté) : +6 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Regard Empoisonné

Type	Utilitaire
Durée	1 jour
Coût en PP	8
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'ingérer une dose de poison, et à condition de jeter le sort moins d'une minute plus tard, de l'internaliser sans en subir les effets. Ensuite, et pendant une journée, le jeteur peut exsuder à sa volonté le poison sous la forme d'une pate au bout de ses doigts. Le poison exsudé est un poison de contact avec les mêmes propriétés et effets que le poison original. Le poison exsudé devient ineffectif après 1d10 rounds.

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Augmenter le nombre de doses : Ceci permet au jeteur d'absorber et d'exsuder plusieurs doses d'un même poison.

Augmenter le nombre de poisons : Ceci permet au jeteur d'absorber et d'exsuder plusieurs poisons. Doit être utilisé en conjonction avec « Augmenter le nombre de doses ».

Cracher le poison : Ceci permet au jeteur de cracher le poison pour qu'il affecte la cible. Le poison devient ineffectif en 1d10 rounds.

Regard Empoisonné : Cette Amélioration permet au jeteur d'envoyer le poison à vue, à condition de pouvoir conserver le contact pendant un round plein. À la fin du round, la cible doit tirer un Jet de Résistance à la Magie (JR 100) pour éviter que le poison ne lui soit transmis. Une fois transmis, le poison doit être résisté normalement.

Augmenter la létalité : Augmente la difficulté du JR pour résister à la transmission par « Regard Empoisonné ».

Améliorations :

Augmenter le nombre de doses (par dose additionnelle) : +4 PP
Augmenter le nombre de poisons (par poison additionnel) : +4 PP
Cracher le poison : +4 PP
Regard Empoisonné : +10 PP
Augmenter la létalité (par tranche de +10 au JR) : +2 PP

Sombre Armure

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Pour la durée de ce sort, le jeteur (incluant ses vêtements et les objets qu'il porte) est recouvert d'une enveloppe d'ombres qui protègent le jeteur comme une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'est pas affecté par les pénalités de manœuvre ou par les modificateurs d'incantation associés avec le port d'une armure. Cette enveloppe d'ombres lui procure aussi un bonus de +20 en Dissimulation en environnement sombre.

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +4 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +8 PP
Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +12 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +16 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Sombre Déplacement

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Le jeteur se déplace instantanément d'une ombre à l'autre, à une distance maximum de 30 m. Le jeteur semble se fondre totalement dans les ombres à son point de départ, avant de se re-matérialiser de même façon à son point d'arrivée.

Améliorations :

Augmenter la distance (30 m/rang) : +4 PP
Augmenter la distance (1 km/rang) : +8 PP
Augmenter la distance (15 km/rang) : +12 PP

Sombre Foulée

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Le jeteur peut se déplacer silencieusement tant qu'il ne produit pas de sons dont l'origine soit à plus de 30 cm de son corps (par exemple, en marchant sur une branche longue ou une grande latte de parquet).

Ce sort possède des Améliorations spécifiques :

Pas de Traces : Ceci permet au jeteur de se déplacer sans laisser aucun signe physique de son passage, en addition de son déplacement silencieux.

Pas d'Odeur : Comme « Pas de Traces », mais pour l'odeur.

Pas de Visibilité : Comme « Pas d'Odeur », mais le jeteur est quasiment invisible dans une zone sombre.

Aucun Sens : Comme « Pas de Visibilité », mais permet en plus d'échapper aux détections magiques.

Améliorations :

Pas de Traces : +3 PP
Pas d'Odeur : +6 PP
Pas de Visibilité : +9 PP
Aucun Sens : +12 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP

Sombrelame

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort impose au jeteur d'avoir une poignée d'arme (pommeau, garde, quillon) spécialement préparé comme focus.

Cette poignée n'est qu'une poignée, mais là où devrait se trouver la lame on ne trouve qu'une pierre d'obsidienne polie. Quand ce sort est jeté, il crée une lame sombre d'énergie magique solide, transparente et brillante qui peut être utilisée comme une lame à une main, tant que le jeteur tient la poignée. Le jeteur peut donner l'aspect qu'il souhaite à la lame, tant qu'elle reste dans les grandes lignes une lame à une main.

La poignée peut être fabriquée avec la Compétence appropriée ou peut être achetée ou commandée pour 2 po auprès d'un artisan, sans doute dans une communauté importante.

L'arme est considérée comme une arme magique, mais ne possède par défaut pas de bonus particulier.

La Sombrelame utilise la table d'attaque des Lames à 1 Main de Taille Petite, générant des Critiques de Froid. Le personnage utilise son BTC en Lames à 1 Main.

Arme à deux mains : Crée une lame de grande taille qui utilise la table d'attaque des Lames à 2 Mains de Taille Petite, générant des critiques de Froid. Le personnage utilise son BTC en Lames à 2 Mains.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (par incrément de Taille de l'arme) : +4 PP
Augmenter le bonus magique (par +5 BO) : +2 PP
Créer l'arme sans focus : +6 PP
Arme à 2 mains : +2 PP

Ténèbres

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame
Source	HARP Core Book

Ce sort crée une sphère de 3 m de diamètre de ténèbres, qui est aussi sombre qu'une nuit noire, et centrée sur le point touché. Si la cible est mobile (personne, objet), le sort se déplace avec la cible. Le jeteur peut réduire la zone de ténèbres au prix d'un round de concentration.

Améliorations :

Augmenter le rayon (jusqu'à 15 m de rayon) : +6 PP
Augmenter le rayon (jusqu'à 30 m de rayon) : +6 PP
Noir Absolu [Utterdark] (aucune lumière magique ne fonctionne dans l'aire d'effet) : +6 PP
Donner une forme aux ténèbres (peut être autre chose qu'une sphère) : +3 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Transe Profonde

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Ce sort permet au jeteur d'entrer dans un état de transe pour trente minutes par Rang dans le sort. Le jeteur décide de la durée de la transe lors de l'incantation du sort. Durant cette transe, le jeteur ne peut être réveillé à moins qu'il n'ait spécifié un déclencheur qui lui permettrait de se réveiller avant la fin de la transe. En dehors de cette condition, la seule manière de sortir le jeteur de sa transe est de lui causer des dommages (au moins 1 PdV). Toutefois, quitter la transe avant la fin de sa durée pour quelque raison que ce soit annule tout effet potentiel décrit ci-dessous.

Un déclencheur est un mot de code ou une combinaison de paroles et de gestes qui vont réveiller le jeteur immédiatement.

Pendant qu'il est en transe, le personnage se repose comme s'il dormait, récupérant ses Points de Vie et ses Points de Pouvoir à un rythme double. Une transe de 4 heures correspond donc à 8 heures de récupération. Quelle que soit la durée de la transe, la récupération ne peut excéder l'équivalent d'un repos de 8 heures. Un temps additionnel de transe serait traité comme un repos normal en terme de récupération.

Améliorations :

Augmenter la transe (récupération x4) : +4 PP
Augmenter la transe (récupération x8) : +8 PP
Augmenter la transe (récupération x16) : +16 PP
Mettre en transe un autre personnage (portée : Touché) + 4 PP
Spécifier un déclencheur (par condition) +2 PP

Vision de Nuit

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Mentaliste · Nécromant · Sombrelame
Source	College of Magics, HARP Codex

Confère à la cible la Vision de Nuit. La Vision de Nuit n'empêche pas le personnage de voir parfaitement de jour. Par une nuit étoilée, le personnage voit clairement jusqu'à une trentaine de mètres. Avec la seule lumière de la pleine lune, le personnage peut voir jusqu'à 150 mètres. En intérieur, le personnage ne voit rien sans éclairage. Avec un éclairage artificiel (torche, sort) il voit clairement jusqu'à deux fois la limite de l'illumination, et voit indistinctement (–40 aux jets de Perception) jusqu'à trois fois la portée de la lumière.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Augmenter la distance (nuit étoilée : 30 m / rang) : +4 PP
Améliorer la Vision (30 m en intérieur sans lumière) : +3 PP
Améliorer la Vision (30 m en noirceur magique) : +4 PP
Améliorer la Vision (30 m en noirceur absolue [Utterdark]) : +6 PP

Voies de la Transformation

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Barde · Guérisseur · Magicien · Mentaliste · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Le jeteur peut altérer la forme de la cible pour celle d'une autre race humanoïde (taille de 50 à 200% de la taille de la cible). Le sort ne permet pas de prendre la forme d'une personne spécifique. La cible ne reçoit aucune capacité raciale de la nouvelle race.

Améliorations :

Prendre la forme d'une personne spécifique (étudiée grâce au sort « Étudier une Cible ») : +3 PP
Gagner les capacités raciales de la forme prise : +5 PP
Possibilité d'altérer la forme en se concentrant un round : +3 PP

Voile d’Ombres

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Sombrelame
Source	HARP Codex

Toutes les actions accomplies par le jeteur pendant la durée du sort sont dissimulées aux divinations et aux observations magiques ou mentales. Par exemple, un jeteur utilisant « Vision du Passé » pour visualiser une scène dans lequel se serait trouvée une personne protégée par « Voile d’Ombres » ne verrait qu’une forme floue.

Améliorations :

Totalement Indétectable (n’apparait pas du tout lors des divinations) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Vol de Vie

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang (C)
Coût en PP	3
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Nécromant · Sombrelame · Shaman
Source	HARP Core Book

Pour toute la durée du sort, le jeteur peut voler 1 Point de Vie par round à une cible et récupérer 1 PdV, jusqu’à son maximum. Si le jeteur est à son maximum, le vol prend place pour la victime, mais la récupération n’a pas lieu.

Améliorations :

Augmenter le vol (1d10 PdV par round) : +6 PP
Augmenter le vol (2d10 PdV par round) : +12 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Sphère de l’Élémentaliste

Anti-Corrosion

Type	Utilitaire
Durée	1 semaine
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer’s Grimoire

Quand il est jeté sur un objet de cuivre ou de bronze (de 10 kg ou moins), ce sort prévient toute forme de corrosion ou de rouille pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la masse (par tranche de 10 kg) : +4 PP
Augmenter la durée (par tranche de 1 semaine) : +8 PP
Protéger les autres métaux : +5 PP

Aura Élémentaire

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur est entouré d’une aura de 1 mètre de rayon formée d’énergie élémentaire. Cette aura ne lui causera pas de dommages, pas plus qu’à son équipement. Toutefois, toute autre créature qui rentre dans l’aire de l’aura ou qui touche le jeteur et qui rate son JR subit directement un Critique Élémentaire de niveau « A ».

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Brises

Type	Utilitaire
Durée	Concentration
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur projette un cône de vent depuis son index et s'étend à 6 m sur 3 m de large. Il s'agit d'une brise légère qui soulève une feuille de papier ou pousse lentement un nuage gazeux, à une vitesse de 2 km/h.

Améliorations :

Augmenter la vitesse (par 2 km/h) : +2 PP
Augmenter la longueur (par 3 m) : +2 PP
Augmenter la largeur (par 50 cm) : +1 PP

Brouillard Opaque

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur utilise les éléments de l'Air et de l'Eau pour créer un brouillard dense non naturel dans une aire faisant jusqu'à 6 m de rayon. Le centre de la zone doit être dans la portée du sort.

Le brouillard obscurcit la vison, utiliser les règles pour la vision en brouillard modéré. Le sort peut être jeté à l'extérieur ou en intérieur.

Améliorations :

Brouillard Épais : +3 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Cône Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur projette un cône de force élémentaire brute depuis son index. Le cône fait 60 cm de diamètre au niveau du jeteur, 3 m de diamètre à sa base et 10 m de long. Toutes les créatures qui se trouvent dans l'aire d'effet sont sujettes à l'attaque. Si le cône est rallongé, il augmente aussi de taille à la base, environ 60 cm de diamètre en plus par incrément.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP

Augmenter la longueur (par tranche de 3 m) : +3 PP

Conflagration

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

Tous les matériaux combustibles (bois, tissu, huile, plante, etc.) s'enflamment dans une aire de 3 m de diamètre. Le jeteur peut réduire l'aire d'effet s'il le souhaite sans augmenter le coût du sort. Le feu peut être éteint par des moyens naturels, mais s'il n'est pas contrôlé, il continuera à s'étendre jusqu'à consumer tous les matériaux combustibles dans la zone affectée. Tous ceux qui entrent dans la zone enflammée reçoivent un Critique de Feu de Taille Petite (1d100 -20).

Ce sort ne peut pas être incanté si quelqu'un qui peut être affecté se trouve dans l'aire d'effet.

Améliorations :

Augmenter la taille du Critique (par incrément de taille) : +4 PP
Feu non naturel (ne peut être éteint par moyens naturels) : +4 PP
Feu en expansion (par tranche de 1,50 m de rayon par minute) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Congélation

Type	Attaque
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut faire baisser la température de 500 g d'un matériau inanimé (solide, liquide ou gaz) à la vitesse de 10°C par round jusqu'à une température minimum de -30°C. Le jeteur doit se concentrer pour faire baisser la température, sinon elle reste constante jusqu'à la fin du sort.

Le matériau doit réussir un JR pour éviter l'abaissement de température : s'il est porté par une créature = JR du porteur, s'il est magique non porté = JSL + bonus max de l'objet, s'il est non magique non porté = JSL.

Le sort va sans doute changer l'état du matériau, congelant par exemple les liquides. Si l'objet est métallique et qu'il rate son JR, il risque de se briser. Il doit tirer un JR à chaque fois qu'il est utilisé. Porter ou utiliser un objet extrêmement froid peut provoquer des critiques de Froid (niveau « A » ou plus, à la décision du MJ).

Une fois le sort terminé, l'objet revient naturellement à la température ambiante.

Améliorations :

Augmenter la masse (1 kg/rang) : +2 PP
Augmenter la masse (5 kg/rang) : +4 PP
Augmenter la masse (50 kg/rang) : +8 PP
Changer la température minimale (-130°C) : +4 PP

Contrôle du Climat

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guérisseur · Magicien
Source	HARPer's Grimoire

Ce sort permet au jeteur d'altérer la température et l'humidité dans un rayon de 50 cm. Le jeteur peut augmenter ou baisser la température de 10°C et augmenter ou baisser l'humidité par 5% pour chaque rang dans le sort.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter le rayon (1,5 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (de 1,5 m à 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter le rayon (par 3 m de rayon en plus) : +2 PP
Changer la portée à « Touché » : +4 PP

Coup de Tonnerre

Type	Attaque
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort crée un bruit colossal dans un rayon de 1,50 m qui affecte toutes les créatures qui ratent leur JR. En dehors de cette zone, seul un son étouffé est entendu. Le jeteur peut utiliser une Amélioration pour ajouter un effet de Flash Aveuglant aux effets du sort.

Ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet doivent réussir un Jet de Résistance en Cascade (JRC) pour résister aux effets du sort. Pour obtenir le Nombre Cible, le MJ doit trouver dans la colonne des JR de la table des manœuvres le résultat atteint grâce au Jet d'Incantation du jeteur. Ce Nombre Cible est utilisé pour calculer les différents effets obtenus précisés dans la table ci-dessous.

Coup de Tonnerre :

JRC (NC –30) = La cible est Sourde pour 24 h.
JRC (NC –20) = La cible est Étourdie pour 4 rounds et Sourde pour 2 rounds/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC –10) = La cible est Étourdie pour 2 rounds et Sourde pour 1 round/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC) = La cible est Hébétée pour 1 round.
JRC (NC +20) = Pas d'effet.

Coup de Tonnerre + Flash Aveuglant :

JRC (NC –30) = La cible est Sourde et Aveuglée pour 24 h.
JRC (NC –20) = La cible est Étourdie pour 5 rounds et Sourde et Aveuglée pour 2 rounds/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC –10) = La cible est Étourdie pour 4 rounds et Sourde et Aveuglée pour 1 round/rang du jeteur dans le sort.
JRC (NC) = La cible est Hébétée pour 2 rounds et Éblouie pour 1 round. Hébétée et Éblouie sont cumulatifs.
JRC (NC +20) = Pas d'effet.
Cible Sourde : –100 à toutes les actions liées à l'audition.

Cible Étourdie : Appliquer les règles habituelles de l'Étourdissement.

Cible Hébétée : –25 à toutes les actions.

Cible Aveuglée : –100 à toutes les actions.

Cible Éblouie : –20 à toutes les actions.

Améliorations :

Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Flash Aveuglant : +6 PP

Crevasse

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Grâce à ce sort, une petite fissure est créée dans le sol, s'étendant du jeteur à la cible. Lorsque la fissure atteint la cible, elle s'agrandit pour devenir une crevasse de 3 m de long, 1,50 m de large et 3 m de profondeur.

La cible, si elle voit venir l'attaque, peut tenter une manœuvre Moyenne (+0) d'Acrobatie ou une manœuvre Difficile (–20) basée sur l'Agilité pour éviter de tomber dans la crevasse. Si la cible rate sa manœuvre ou si elle n'est pas autorisée à en faire une, elle prend les dommages d'une chute de 3 m de haut et se retrouve au fond de la crevasse.

Augmenter la Puissance : Le Critique reçu pour une chute de 3 m est un Critique Écrasant (Ec) de Taille Petite suivant les règles de « Dommages dus à une chute ». Cette Amélioration permet d'augmenter la taille du Critique d'un incrément.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la Difficulté (par incrément de Difficulté) : +2 PP
Augmenter la Puissance (par incrément de taille de Critique) : +4 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Démon de Flammes

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur peut donner à un feu normal une forme d'humanoïde, et le faire bouger à une vitesse de 3 m par round. Le sort requiert que le feu (au moins de la taille d'un feu de camp ou d'un feu de cheminée) soit dans la portée du sort au moment de l'incantation, puisque le Démon de Flammes est créé depuis le feu. Sans Amélioration, le sort crée un Démon de Flammes de 60 cm de haut. (Voir le bestiaire pour plus d'informations sur les Démons Élémentaires).

Le Démon de Flammes doit rester à moins de 15 m du jeteur à tout moment. Le jeteur doit se concentrer pour contrôler le Démon de Flammes. Si sa concentration devait être rompue, le sort serait instantanément dispersé.

Contrôle Vocal : Permet au jeteur de donner des ordres simples au Démon de Flammes.

Contrôle Mental : Permet au jeteur de donner des ordres simples sans avoir à parler.

Améliorations :

Augmenter la taille du Démon (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Contrôle Vocal : +5 PP
Contrôle Mental : +9 PP
Création de Flammes (pas besoin d'une source existante) : +4 PP

Démon de Fumée

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur peut donner à une fumée une forme d'humanoïde, et le faire bouger à une vitesse de 3 m par round. Le sort impose la présence d'un feu générant de la fumée (au moins de la taille d'un feu de camp ou d'un feu de cheminée) dans la portée du sort au moment de l'incantation, puisque le Démon de Fumée est créé par la fumée du feu. Sans Amélioration, le sort crée un Démon de Fumée de 60 cm de haut. (Voir le bestiaire pour plus d'informations sur les Démons Élémentaires).

Le Démon de Fumée doit rester à moins de 15 m du jeteur à tout moment. Le jeteur doit se concentrer pour contrôler le Démon de Fumée. Si sa concentration devait être rompue, le sort serait instantanément dispersé.

Contrôle Vocal : Permet au jeteur de donner des ordres simples au Démon de Fumée que celui-ci va suivre.

Contrôle Mental : permet au jeteur de donner des ordres simples sans avoir à parler.

Améliorations :

Augmenter la taille du Démon (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Contrôle Vocal : +5 PP
Contrôle Mental : +9 PP

Création de Fumée (pas besoin d'une source existante) : +4 PP

Démon de Pierre

Type	Utilitaire
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Le jeteur peut donner à un tas de pierre une forme d'humanoïde, et le faire bouger à une vitesse de 3 m par round. Le sort impose la présence de pierre dans la portée du sort au moment de l'incantation. Sans Amélioration, le sort crée un Démon de Pierre de 60 cm de haut. (Voir le bestiaire pour plus d'informations sur les Démons Élémentaires).

Le Démon de Pierre doit rester à moins de 15 m du jeteur à tout moment. Le jeteur doit se concentrer pour contrôler le Démon de Pierre. Si sa concentration devait être rompue, le sort serait instantanément dispersé.

Contrôle Vocal : Permet au jeteur de donner des ordres simples au Démon de Pierre que celui-ci va suivre.

Contrôle Mental : Permet au jeteur de donner des ordres simples sans avoir à parler.

Améliorations :

Augmenter la taille du Démon (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Contrôle Vocal : +5 PP
Contrôle Mental : +9 PP
Création de Pierre (pas besoin d'une source existante) : +4 PP

Dissipation du Brouillard

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	9
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut disperser toute brume ou brouillard dans un rayon de 15 m. Si le sort ne disperse pas tout le brouillard (si le brouillard couvre une zone plus importante), le brouillard remplira la zone dispersée à une vitesse de 3 m de rayon par minute.

Améliorations :

Augmenter le rayon (par tranche de 15 m) : +6 PP

Embrasement

Type	Attaque
Durée	10 rounds/rang (C)
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur peut faire augmenter la température de 500 g d'un matériau inanimé (solide, liquide ou gaz) à la vitesse de 10°C par round jusqu'à une température maximum de 100°C. Le jeteur doit se concentrer pour faire monter la température, sinon elle reste constante jusqu'à la fin du sort.

Le matériau doit réussir un JR pour éviter un changement d'état, voire une explosion : s'il est porté par une créature = JR du porteur, s'il est magique non porté = 1d100 + bonus max de l'objet, s'il n'est ni porté ni magique = 1d100.

Porter ou utiliser un objet extrêmement chaud peut provoquer des critiques de Chaleur (niveau « A » ou plus, à la décision du MJ).

Une fois le sort terminé, l'objet revient naturellement à la température ambiante.

Améliorations :

Augmenter la masse (1 kg/rang) : +2 PP
Augmenter la masse (5 kg/rang) : +4 PP
Augmenter la masse (50 kg/rang) : +8 PP
Augmenter la température maximale (250°C) : +4 PP
Augmenter la température maximale (500°C) : +8 PP
Augmenter la température maximale (pas de maximum) : +12 PP

Extinction des Feux

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

Tous les feux naturels dans les 3 m de rayon sont éteints immédiatement. Il n'est pas possible de rallumer un feu dans l'aire d'effet pour la durée du sort.

Nota bene : *L'ensemble de l'aire d'effet soit se trouver dans la portée. Augmenter la portée si on augmente l'aire d'effet.*

Améliorations :

Augmenter la portée (de 3 m à 15 m) : +1 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Extinction des feux magiques : +6 PP

Flash

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Personnel
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

À la fin de l'incantation de ce sort, un petit globe de lumière apparaît au-dessus de la tête du jeteur et explose dans un éclair aveuglant. À l'exception du jeteur, tous ceux qui se trouvent dans une zone de 3 m de rayon doivent réussir leur JR ou être aveuglés pour le reste de la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Forge Ardente

Type	Utilitaire
Durée	1 heure
Coût en PP	8
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Quand ce sort est jeté sur un feu normal (non-magique), ce sort permet à ce feu de se consumer de manière beaucoup plus efficace. Le feu va brûler 50% plus longtemps et générer 50% plus de chaleur, tout en consommant le même volume de « carburant », bois, charbon, etc. Ce feu laissera aussi 50% moins de cendres.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par tranche de 5%) : +2 PP
Augmenter la durée (par +1 heure) : +5 PP
Feux additionnels (par feu additionnel) : +4 PP

Forme Aquatique

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

La cible prend la forme d'une masse liquide (le jeteur choisit la couleur, « transparent » n'étant pas une couleur). Elle peut se mouvoir dans les petites fissures, comme on peut imaginer un liquide le faire. Dans cette forme, la cible ne peut accomplir aucune autre action à part se déplacer, pas d'incantation. La cible peut toujours être touchée par un sort ou touchée par des armes magiques, à condition que l'attaquant souhaite frapper une flaque d'eau…

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Possibilité d'incanter : +6 PP

Forme Brumeuse

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

La cible prend la forme d'une masse de brouillard (le jeteur choisit la couleur). Elle peut se mouvoir dans les petites fissures, et s'étendre grandement jusqu'à devenir quasiment invisible. Dans cette forme, la cible ne peut accomplir aucune autre action à part se déplacer, pas d'incantation. La cible peut toujours être touchée par un sort ou touchée par des armes magiques, à condition que l'attaquant souhaite frapper une nappe de brouillard…

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Possibilité d'incanter : +6 PP

Inversion de la Corrosion

Type	Utilitaire
Durée	24 heures
Coût en PP	11
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Restaure à un objet corrodé son état initial. Par défaut, fonctionne sur 10 kg de métal légèrement corrodé. Nécessite plusieurs incantations successives pour un métal plus corrodé (9 fois pour « tombe en morceaux »).

Améliorations :

Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +10 kg) : +3 PP
Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +100 kg) : +6 PP
Augmenter la masse de l'objet (par tranche de +1 000 kg) : +12 PP

Missile Élémentaire

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guerrier-Mage · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Le jeteur peut enchanter temporairement un missile (une flèche, une pierre, etc.) pour qu'il délivre un Critique Additionnel élémentaire à l'impact sur sa cible.

Le Critique Élémentaire est d'un niveau inférieur au critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Ce sort doit être appris séparément pour chaque élément. Le sort se dissipe lorsque le missile touche sa cible ou lorsqu'il a atteint sa durée.

Augmenter la puissance : Le missile inflige un Critique Élémentaire de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne génère pas un Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Mouvement Sous-Marin

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

La cible peut se déplacer sous l'eau comme si elle était sur terre. Le sort ne protège pas contre la pression de l'eau et ne confère pas la capacité de respirer sous l'eau.

Améliorations :

Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP
Augmenter la durée (1 heure/rang) : +10 PP
Résister à la pression (la cible résiste à la pression jusqu'à 30 m par rang) : +4 PP
Augmenter le nombre de cibles (par cible additionnelle) : +4 PP

Mur d’Air

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Guérisseur · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Crée un mur d’air tourbillonnant de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d’épaisseur. Le brassage de l’air diminue le Mouvement de Base de toutes les créatures passant au travers de 50%. Toutes les attaques qui doivent passer au travers du mur sont effectuées avec une pénalité de -50.

Améliorations :

Augmenter le brassage (MdB réduit de 75%, attaques à -75) : +4 PP
Augmenter le brassage (MdB réduit de 100%, attaques à -100) : +8 PP
Augmenter les dimensions (par section additionnelle de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n’importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur d’Eau

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Crée un mur d’eau tourbillonnante de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d’épaisseur. Le brassage de l’eau diminue le Mouvement de Base de toutes les créatures passant au travers de 50%. Toutes les attaques qui doivent passer au travers du mur sont effectuées avec une pénalité de -50.

Améliorations :

Augmenter le brassage (MdB réduit de 75%, attaques à -75) : +4 PP
Augmenter le brassage (MdB réduit de 100%, attaques à -100) : +8 PP
Augmenter les dimensions (par section additionnelle de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n’importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur de Brouillard Glacé

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée un mur de brouillard glacé tourbillonnant de 3 m de large par 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Toute créature passant au travers du mur recevra automatiquement une attaque de Froid.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque de « Froid ».

Améliorations :

Augmenter la taille du critique (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille (par section de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur de Feu

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée un mur de flammes intenses de 3 m de large par 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Toute créature passant au travers du mur subira une attaque de Feu.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque de « Feu ».

Améliorations :

Augmenter la taille du critique (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la taille (par section de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Mur de Glace

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

Le jeteur crée un mur de glace solide de 3 m de large par 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Pendant la durée du sort, il ne peut être affecté par des moyens usuels (feu de bois, température élevée), seul un feu d'origine magique pourrait le faire fondre. Quand le sort se termine, le Mur de Glace fond naturellement et peut même être percé avec des moyens usuels.

Améliorations :

Augmenter l'épaisseur (par tranche de 30 cm) : +3 PP
Augmenter la taille (par section de 3 m x 3 m x 30 cm) : +3 PP
Changer la forme du mur (le mur peut prendre n'importe quelle forme) : +3 PP
Façonner le mur (le mur s'adapte aux surfaces environnantes et peut s'accrocher à d'autres murs) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minutes/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Mur de Terre

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Crée un mur de terre compactée de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Le mur doit être créé sur une surface solide. Il est possible de creuser ce mur comme un mur normal.

Améliorations :

Mur de Pierre (le mur est fait de pierre, peut être creusé) : +5 PP
Augmenter l'épaisseur (par tranche de 30 cm) : +3 PP
Augmenter la taille (par tranche de 3 m de large, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur) : +3 PP
Donner une forme (le mur peut être formé à la guise du jeteur, pouvant aller jusqu'à hémisphère) : +3 PP
Fondre le mur (le mur se fond avec son environnement) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Nuage Étourdissant

Type	Attaque
Durée	6 rounds
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur crée un nuage de 1,50 m de rayon ténébreux et chargé de particules. Durant les deux premiers rounds, toute personne ou créature dans le nuage reçoit un Critique direct d'Électricité de niveau « C ». Durant les rounds 3 et 4, un Critique d'Électricité de niveau « B ». Durant les rounds 5 et 6, un Critique d'Électricité de niveau « A ».

Le nuage peut être poussé par le vent, mais ne se dissipe que lorsque la durée est écoulée.

Améliorations :

Augmenter la durée (8 rounds – Critique max de niveau « D ») : +6 PP
Augmenter la durée (10 rounds – Critique max de niveau « E ») : +12 PP
Augmenter la durée (15 rounds – Critique max de niveau « E », 3 rounds pour chaque niveau) : +18 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Ouverture des Eaux

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Le jeteur crée un « corridor » (de 15 m de long, 3 m de large et 3 m de profondeur) qui traverse une zone liquide. Le corridor doit être ouvert sur l'air. Le sort écarte l'eau et la retient par une force magique. Il est donc possible de marcher ou ramper sur la surface créée. L'effet prend du temps à de produire, le sort sépare l'eau à la vitesse de 3 m de long par round.

Quand le sort s'arrête, l'eau ne reprend sa place qu'à la vitesse où elle a été repoussée.

Tunnel : Crée un tunnel à n'importe quelle profondeur sous l'eau. Le tunnel est rempli d'air respirable pour la durée du sort.

Améliorations :

Augmenter la longueur (par tranche de 15 m) : +4 PP
Augmenter la largeur (par tranche de 3 m) : +1 PP
Augmenter la hauteur (par tranche de 3 m) : +1 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Tunnel (1,50 m de rayon) : +8 PP
Tunnel (3 m de rayon) : +10 PP
Tunnel (6 m de rayon) : +12 PP

Peau de Pierre

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

La peau de la cible prend l'apparence de la pierre, et elle devient aussi protectrice qu'une armure de Cuir Souple (Type 3, +10 BD). Le jeteur n'est pas affecté par les pénalités de manœuvre ou par les modificateurs d'incantation associés avec le port d'une armure.

Améliorations :

Augmenter la protection (Cuir clouté - Type 5, +15 BD) : +3 PP
Augmenter la protection (Cotte de mailles - Type 8, +25 BD) : +6 PP
Augmenter la protection (Mailles et plates - Type 9, +30 BD) : +9 PP
Augmenter la protection (Plates - Type 10, +35 BD) : +12 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Piège Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	1 heure
Coût en PP	10
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien · Thaumaturge
Source	HARP Codex

Quand il est jeté, ce sort enchante un objet afin que toute créature passant à moins de 1,50 m déclenche le piège. Le piège projette alors un rayon d'énergie élémentaire qui vient frapper la cible. Au moment de l'incantation, le jeteur décide du mode de déclenchement : marcher à un endroit particulier ou passer par un endroit spécifique. Des déclenchements complexes ou conditionnels peuvent être obtenus par Amélioration.

Ce sort délivre une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire. Contrairement aux sorts d'énergie classiques, le Bonus Offensif de l'attaque ne dépend pas du Jet d'Incantation du jeteur (qu'il serait complexe de mémoriser) mais de la taille de l'attaque : Très Petite = +40, Petite = +60, Moyenne = +80, Grande = +100, Très Grande = +120.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par incrément de taille) : +4 PP
Aire d'Effet (des rayons affectent toutes les créatures à 1,50 m) : +4 PP
Augmenter le rayon (requiert Aire d'Effet) (par tranche de 1,50 m) : +2 PP
Augmenter le nombre de déclencheurs (par déclencheur additionnel) : +4 PP
Définir des Déclencheurs Complexes : +6 PP

Piques

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort remplit une zone de 1,50 m de rayon de piques pointues et coupantes de formes et de tailles variées. La composition des pointes dépend de la nature du sol. Toute créature tentant de passer par la zone de piques doit réussir une manœuvre sur l'Agilité Extrêmement Difficile (-60) ou recevoir une attaque des piques. Les piques mettent trois rounds à se former, laissant le temps à ceux qui se trouvent dans la zone d'en sortir sans prendre de dommages.

Le sort utilise un Jet d'Attaque simple sur une base de 1d100 –20 pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur la Table d'Attaque des « Pointes ».

Améliorations :

Augmenter l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Protection Élémentaire

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	4
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARPer's Grimoire

Ce sort réduit le tirage des critiques obtenus suite à des attaques élémentaires de -5.

Ce sort doit être appris séparément pour chaque élément.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la protection (par tranche de -5) : +4 PP

Rayon Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	4
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur projette un rayon de 1 cm de diamètre de force élémentaire brute depuis un de ses doigts.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire à la créature touchée par le rayon.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP

Résistance Élémentaire

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	6
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

La cible est protégée contre les attaques élémentaires basées sur l'élément choisi. Ce sort réduit le Niveau du Critique, ainsi, si la cible est sujette à un Critique de Niveau « C » alors qu'elle est protégée par le sort, le tirage se fera sur la colonne « B ». Si l'attaquant obtient un Critique de Niveau « A », le Critique est annulé.

Le jeteur doit apprendre une version différente du sort pour chaque élément.

Améliorations :

Augmenter la protection (par réduction de Niveau du Critique) : +4 PP

Sables Mouvants

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

Ce sort crée une zone de sables mouvants de 3 m de rayon et de 1,50 m de profondeur. Elle représente un danger pour les personnes de petite taille et de nombreux animaux. Les personnages alertes peuvent obtenir un Jet de Perception de difficulté Moyenne (+0) pour s'apercevoir de sa présence avant de s'y enfoncer. Ce sort ne peut être jeté qu'en extérieur.

(Les règles concernant les sables mouvants se trouvent dans le Livre du MJ).

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m) : +2 PP
Augmenter la profondeur (par tranche de 1,50 m) : +1 PP
Dissimuler les sables mouvants (par incrément de difficulté sur le Jet de Perception) : +2 PP

Secousse

Type	Attaque
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Spécial
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

Ce sort fait trembler le sol sous les pieds de la cible. Elle doit réussir un Jet d'Agilité Facile (+20) ou une manœuvre d'Acrobatie Facile (+20) ou prendre un Critique direct d'Arts Martiaux – Balayages (Mb) de niveau « A ».

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la Difficulté de la manœuvre (par incrément de niveau de Difficulté) : +2 PP
Augmenter le niveau du Critique (par incrément de niveau) : +4 PP

Sphère Élémentaire

Type	Énergie (Élémentaire)
Durée	–
Coût en PP	6
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Core Book

Le jeteur projette une sphère de 20 cm de diamètre de force élémentaire brute depuis la paume de ses mains. En touchant sa cible ou en ayant parcouru sa portée maximale, elle explose, remplissant une zone de 3 m de rayon. L'énergie remplit cette zone aussi complètement que possible, sans en déborder.

Le jeteur tire et ajuste son Jet d'Incantation qu'il utilise comme Bonus Offensif (BO) pour délivrer une attaque de taille « Très Petite » sur une Table d'Attaque élémentaire.

Si l'attaque est dirigée sur une cible spécifique, on rajoute un bonus de +20 au BO contre cette cible.

Le sort doit être appris séparément pour chaque élément, et chaque élément délivre une attaque spécifique : Feu = Chaleur, Eau = Froid, Terre = Impact, Air = Électricité.

Améliorations :

Augmenter la taille de l'attaque (par incrément de taille) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Touché Brûlant

Type	Utilitaire (Élémentaire)
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex

Les mains du jeteur sont couvertes d'énergie élémentaire. Cette énergie prend une apparence qui ressemble à des flammes, et le jeteur peut décider de leur couleur (pas transparent).

Les attaques à mains nues et les attaques d'Arts Martiaux – Coups délivrent un Critique Additionnel de « Chaleur » à l'impact sur la cible.

Le Critique est d'un niveau inférieur au Critique de l'attaque initiale. Si l'attaque initiale ne génère pas au moins un Critique de niveau « B », le sort n'a aucun effet particulier.

Le jeteur est totalement immunisé aux effets de ce sort, et l'énergie élémentaire n'affectera qu'une créature frappée par le jeteur.

Augmenter la Puissance : L'attaque inflige un Critique de même niveau que l'attaque initiale, mais n'a aucun effet si l'attaque initiale ne fait pas de Critique.

Améliorations :

Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Inclure les pieds : +1 PP
Changer de type d'élément : +1 PP
Augmenter la puissance (Critique de même niveau) : +6 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

Tranchée

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Élémentaliste
Source	College of Magics

Ce sort crée une tranchée (ou un fossé) dans le sol. Elle fait 3 m de profondeur x 3 m de long x 1,50 m de large. La terre déplacée par le creusement de la tranchée est gentiment placée sur un des côtés de la tranchée, au souhait du jeteur.

Remplir la tranchée : Remet la terre en place. Cette option ne peut être utilisée que si personne ne se trouve dans la tranchée.

Donner une forme à la tranchée : Cette option permet au jeteur de choisir la forme de la tranchée, avec comme limite le volume original de la tranchée.

Améliorations :

Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter la longueur (par tranche de 30 cm) : +1 PP
Augmenter la largeur (par tranche de 30 cm) : +1 PP
Augmenter la profondeur (par tranche de 30 cm) : +1 PP
Remplir la tranchée : +4 PP
Donner une forme à la tranchée : +4 PP

Transmutations du Sol

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	14
Portée	3 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Transforme 3 mètres cube de pierre en terre compactée / terre battue. Le changement est graduel, prenant 3 rounds à s'accomplir. Chaque Amélioration prend 3 rounds supplémentaires.

Améliorations :

Transmute la terre compactée en pierre : +3 PP
Transmute la terre compactée en terre : +3 PP
Transmute la terre compactée en boue : +3 PP
Transmute la terre en terre compactée : +3 PP
Transmute la terre en boue : +3 PP
Transmute la boue en terre compactée : +3 PP
Transmute la boue en terre : +3 PP

Tunnel

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	10
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste
Source	College of Magics, HARP Codex

En plaçant ses mains sur la terre ou la pierre, le jeteur peut faire s'ouvrir le sol devant lui pour créer un tunnel de 1,50 m de rayon et 15 m de long. Le tunnel n'est pas nécessairement horizontal. Si besoin, le sort remplira le tunnel d'air respirable.

Lorsque le sort se termine, le tunnel disparaît complètement, ensevelissant tous ceux qui se trouvent dedans.

Améliorations :

Augmenter la longueur (par tranche de 15 m) : +4 PP
Augmenter la taille du tunnel (3 m de rayon) : +2 PP

Augmenter la taille du tunnel (6 m de rayon) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP
Augmenter la durée (1 minute/rang) : +8 PP
Augmenter la durée (10 minutes/rang) : +9 PP

Vide

Type	Attaque
Durée	1 round
Coût en PP	4
Portée	15 mètres
Jet de Résistance	Corps
Sphère(s)	Animiste · Élémentaliste · Magicien
Source	HARP Codex, HARP Core Book

Ce sort supprime l'air dans une zone de 1,50 m de rayon, puis force son retour soudain, causant à toutes les créatures dans la zone un critique d'Impact de niveau « A ».

Améliorations :

Augmenter l'Impact (par incrément de niveau de critique) : +4 PP
Augmenter la portée (par tranche de 15 m) : +1 PP
Augmenter le rayon (3 m) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m) : +3 PP

Sphère du Paladin

Arme Sacrée

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Paladin
Source	HARPer's Bazaar 2

Ce sort enchante l'arme du jeteur avec une énergie sacrée. Cette arme n'est accordée qu'avec le jeteur et ne peut être utilisé que par lui. Il n'est pas possible d'avoir plusieurs Armes Sacrées à un moment donné. Quand ce sort est jeté, l'arme est enchantée de deux façons. Premièrement, elle confère un bonus de +5 à l'OB, et deuxièmement, elle agit comme un Additionneur de PP +1.

Il est possible de jeter ce sort plusieurs fois sur la même arme pour en augmenter la puissance. Dans ce cas, il n'est possible de jeter ce sort qu'une fois par jour. Les séquence d'augmentations peuvent être utilisées les unes après les autres, une par jour (jour 1 : PP +1, jour 2 : PP +2, etc.)

***Note** : Les pouvoirs sacrés sont des capacités liées au focus de la déité et ils sont déterminés par le MJ, en se référant au chapitre 15 des règles de base de HARP.*

Améliorations :

Passer d'un Additionneur de PP +1 à +2 : +6 PP
Passer d'un Additionneur de PP +2 à +3 : +12 PP
Passer d'un Additionneur de PP +3 à +4 : +18 PP
Passer d'un Additionneur de PP +4 à +5 : +24 PP
Passer d'un bonus de +5 BO à +10 : +6 PP
Passer d'un bonus de +10 BO à +15 : +12 PP
Passer d'un bonus de +15 BO à +20 : +18 PP
Passer d'un bonus de +20 BO à +25 : +24 PP
Ajouter un pouvoir sacré mineur : +18 PP
Ajouter un pouvoir sacré majeur : +36 PP

Bouclier Magique

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort crée un bouclier d'énergie transparente qui protège le jeteur. Ce bouclier se déplace par lui même pour protéger le jeteur, mais il est considéré comme une targe magique (+10 BD) pour tous les autres aspects. Il faut être entraîné pour utiliser ce bouclier, et il ne peut pas être utilisé pour porter une attaque.

Améliorations :

Augmenter la protection (Rondache +15 BD) : +2 PP
Augmenter la protection (Bouclier Rond +15 BD) : +4 PP

Augmenter la protection (Écu +20 BD) : +6 PP
Augmenter la protection (Pavois +30 BD) : +8 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Chant de Protection

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Paladin
Source	HARPer's Bazaar 2

Toutes les personnes à moins de 3 m du jeteur au moment de l'incantation, et qui sont des alliés du jeteur, gagnent un bonus de +5 à tous leurs Jets de Résistance et à leur Bonus Défensif pour la durée du sort. Le jeteur ne gagne pas ces bonus.

Améliorations :

Le jeteur gagne les bonus : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la protection (par tranche de +5) : +5 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Courage

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Paladin
Source	HARPer's Bazaar 2

Pour la durée du sort, tous les alliés du jeteur qui sont à moins de 3 m de lui reçoivent un bonus de +5 à leurs Jets de Résistance contre les effets de la peur. Si les cibles ont auparavant raté un JR contre la peur dans les 5 minutes précédentes, elles gagnent un second JR contre le sort.

Améliorations :

Le jeteur gagne lui aussi les bonus : +5 PP
Augmenter le bonus (par tranche de +5) : +3 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP

Déflexions*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Nécromant · Shaman · Sombrelame · Guérisseur · Élémentaliste
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut dévier un missile qu'il a en vue dans la portée, soustrayant 20 à cette attaque.

Améliorations :

Augmenter la déflexion (-50 à l'attaque du missile) : +3 PP
Augmenter la déflexion (-100 à l'attaque du missile) : +5 PP
Véritable Déviation (le missile rate sa cible) : +7 PP
Déflexion de masse (affecte un missile par rang) : +10 PP

Inspirations

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Paladin
Source	HARPer's Bazaar 2

Le jeteur inspire tous ses alliés en vue dans l'aire d'effet. Ceci leur confère un bonus de +5 à toutes leurs actions pour la durée du sort. Ce sort ne peut être utilisé qu'en combat ou durant des cérémonies sacrées. Le jeteur n'est pas affecté par le sort.

Améliorations :

Le jeteur est affecté par le sort : +5 PP
Augmenter le bonus (par tranche de +5) : +5 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter le rayon (par tranche de 3 m de rayon) : +2 PP

Marteau Céleste

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort permet au personnage d'augmenter les dommages qu'il fait avec son arme. Dans sa forme de base, le sort double tous les Points de Vie occasionnés par l'arme.

Améliorations :

Coup de Tonnerre (ajoute un Critique Additionnel d'Électricité de même sévérité) : +5 PP
Marteau Céleste Supérieur (PdV x 3) : +3 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) +4 PP

Puissance du Combattant

Type	Utilitaire
Durée	2 rounds/rang
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Pour la durée du sort, le jeteur gagne un bonus de +5 BO. Le jeteur bénéficie aussi d'un bonus de +10 aux manœuvres liées à la Force.

Améliorations :

Augmenter la puissance (+10 BO, +15 aux manœuvres de Force) : +4 PP
Augmenter la puissance (+15 BO, +20 aux manœuvres de Force) : +6 PP
Augmenter la puissance (+20 BO, +30 aux manœuvres de Force) : +8 PP
Augmenter la durée (5 rounds/rang) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Répulsion des Morts-Vivants

Type	Attaque
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	30 mètres
Jet de Résistance	Magie
Sphère(s)	Guérisseur · Nécromant · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Ce sort cause la fuite ou la désintégration de morts-vivants dans une aire d'effet de 3 m de rayon. Le centre du rayon doit être dans la portée du sort. Le sort affecte 5 « points » de morts-vivants. Toutes les cibles doivent résister au même JR, déterminé par le nombre cible atteint par le jeteur.

Chaque mort-vivant compte 1 point par Classe. Un mort-vivant de Classe I compte 1 point, de classe II 2 points, etc. Les morts-vivants créés grâce au sort « Animation des Morts » comptent pour 1 point et n'ont pas de JR.

Les cibles utilisent un Jet de Résistance en Cascade (JRC) pour résister aux effets de ce sort, pour lequel le Nombre Cible (NC) est le résultat obtenu sur la colonne « JR » de la Table des Manœuvres avec le tirage du Jet d'Incantation.

JRC (NC +20) : Pas d'effet

JRC (NC) : Fuite. Le mort-vivant fuit pour la durée du sort. S'il ne peut plus fuir, il se positionne aussi loin que possible du jeteur et reste sans bouger. S'il est attaqué, le sort est interrompu.

JRC (NC -20) : Inactif. Le mort-vivant tombe au sol et ne fait plus rien pendant 24 h.

JRC (NC -21 et au-delà) : Poussière. Le mort-vivant est désintégré.

Le sort affecte toujours les morts-vivants animés grâce à un sort en premier, puis les autres morts-vivants en fonction de leur classe. Les morts-vivants qui restent dans la zone après avoir réussi leurs JRC ne peuvent plus être affectés par ce sort, tant qu'il n'est pas jeté à nouveau. Les morts-vivants qui entrent dans la zone après son incantation ne sont pas affectés.

Améliorations :

Augmenter la puissance (par tranche de 5 points) : +2 PP
Augmenter le rayon (6 m de rayon) : +3 PP
Augmenter le rayon (9 m de rayon) : +4 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Résistance aux Dommages

Type	Utilitaire
Durée	5 rounds/rang
Coût en PP	7
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Paladin
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut ignorer temporairement un Critique qui inflige des dommages inférieurs ou équivalents à une blessure légère (voir la section « Blessures, soins & mort »). Les dommages et effets ne sont pris en compte qu'à la fin du sort.

Améliorations :

Augmenter la résistance (blessure moyenne) : +4 PP
Augmenter la résistance (blessure grave) : +8 PP
Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP

Rêves

Type	Utilitaire
Durée	1 rêve
Coût en PP	3
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Maître des Légendes
Source	HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur rêve d'un sujet choisi lors de l'incantation du sort. Le rêve ne révéle aucune information directe sur le sujet choisi : au contraire, le jeteur rêve d'images totalement symboliques qu'il devra interpréter. Le jeteur doit effectuer un cycle normal de sommeil ou passer 4 heures de rêverie si son cycle est de moins de 4 heures.

Améliorations :

Augmenter les rêves (2 rêves séparés sur 2 sujets différents) : +2 PP
Augmenter les rêves (3 rêves séparés sur 3 sujets différents) : +4 PP

Soins Mineurs

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	3
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guérisseur · Paladin · Animiste · Rôdeur
Source	HARP Core Book

Le jeteur est capable de soigner les blessures d'un personnage. Il doit sélectionner l'une des options suivante durant son incantation :

Soins : jusqu'à 25% des Points de Vie de base de la cible.
Réduction des saignements : jusqu'à 5 points.
Réduction des pénalités de manœuvre : jusqu'à 20 points.
Chacune de ces option correspond à la définition d'une blessure légère telle que décrite dans le chapitre « Blessures, soins & mort ».

Si ce sort est utilisé pour stopper un critique qui est indiqué comme « Mort en X rounds », il a comme unique effet de stabiliser la cible, l'empêchant de mourir.

Améliorations :

Augmentation de portée (3 m) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 2 options en même temps) : +2 PP
Augmentation de soins (soigne 3 options en même temps) : +4 PP
Augmentation de soins (stoppe la mort en X rounds) : +7 PP

Symbole Sacré

Type	Utilitaire
Durée	Permanent
Coût en PP	12
Portée	Touché
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Paladin
Source	HARP Core Book

Ce sort enchante le Symbole Sacré du jeteur avec une énergie sacrée. Il s'agit d'un objet (le plus souvent un pendentif, parfois une broche, voire une arme) sur lequel est gravé ou peint le symbole de la Déité. Le symbole n'est accordé qu'avec le jeteur et ne peut être utilisé que par lui. Il n'est pas possible d'avoir plusieurs Symboles Sacrés à un moment donné. Quand ce sort est jeté, le symbole est enchanté de deux façons. Premièrement, l'objet confère un bonus de +5 à tous les JR, et deuxièmement, il agit comme un Additionneur de PP +1.

Il est possible de jeter ce sort plusieurs fois sur le même symbole pour en augmenter la puissance. Dans ce cas, il n'est possible de jeter ce sort qu'une fois par jour. Les séquence d'augmentations peuvent être utilisées les unes après les autres, une par jour (jour 1 : PP +1, jour 2 : PP +2, etc.)

***Note** : Les pouvoirs sacrés sont des capacités liées au focus de la déité et ils sont déterminés par le MJ, en se référant au chapitre 15 des règles de base de HARP.*

Améliorations :

Passer d'un Additionneur de PP +1 à +2 : +6 PP
Passer d'un Additionneur de PP +2 à +3 : +12 PP
Passer d'un Additionneur de PP +3 à +4 : +18 PP
Passer d'un Additionneur de PP +4 à +5 : +24 PP
Passer d'un bonus de +5 aux JR à +10 : +6 PP
Passer d'un bonus de +10 aux JR à +15 : +12 PP
Passer d'un bonus de +15 aux JR à +20 : +18 PP
Passer d'un bonus de +20 aux JR à +25 : +24 PP
Ajouter un pouvoir sacré mineur : +18 PP
Ajouter un pouvoir sacré majeur : +36 PP

Tournelame*

Type	Utilitaire
Durée	–
Coût en PP	5
Portée	Personnel
Jet de Résistance	–
Sphère(s)	Guerrier-Mage · Magicien · Mentaliste · Paladin · Thaumaturge · Animiste · Élémentaliste · Guérisseur · Nécromant · Shaman · Sombrelame
Source	HARP Codex, HARP Core Book, HARPer's Bazaar 2

Le jeteur peut détourner une attaque de mêlée qu'il perçoit. Cette attaque reçoit un malus de -20.

Améliorations :

Augmenter le malus (-50) : +2 PP
Augmenter le malus (-100) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 30 m) : +4 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 100 m) : +6 PP
Augmenter la portée (toute attaque de mêlée à moins de 200 m) : +7 PP

13.2 · Théorie & Pratique de la magie



Qu’est-ce que la magie ?

À son niveau le plus fondamental, la magie est une énergie universelle. Cette énergie est couramment appelée « *mana* » et elle est à la fois subtile et puissante. La mana existe simplement en tant que tel. Pour un individu qui sait manipuler la mana, la magie devient un pouvoir permettant de courber et de refaçonner la réalité.

Manipuler la mana est un processus en trois étapes. La mana doit d’abord être aspirée, regroupée, concentrée en une personne, un objet ou même un endroit. Les érudits appellent cette technique la focalisation de la mana. Ensuite, la mana doit être formée en une matrice qui symbolise les changements que l’on souhaite apporter à la réalité. Enfin, la mana est libérée, propageant la matrice au travers et en dehors de la mana, altérant le monde réel, alors que la mana passe de l’ordre au chaos.



Il existe de nombreuses techniques pour focaliser la mana et donner forme aux matrices. Ces techniques sont les fondements des différentes traditions magiques d’un univers, et rares sont les sages qui maîtrisent plus de deux ou trois de ces savoir-faire. Bien qu’ils soient très différents, tous ces types de magie tirent leur pouvoir de la mana.

Les sorts se transmettent le plus souvent par l’écrit. Chaque tradition magique décrit le processus d’incantation d’un sort et de mise en forme de sa matrice au travers de textes ésotériques, finalisés par une représentation symbolique de la matrice, appelée un sigil. Ce sigil est aussi utilisé pour donner la représentation visuelle d’un sort au travers d’une rune ou d’un sceau.

Sommaire de la section

Principes de la magie

Ce chapitre expose les fondements de la magie : une **énergie universelle** appelée **mana**, reflet du « Feu Éternel », qui imprègne tous les Plans. On y décrit la **structure des différents Plans** (Matériel, Esprits, Astral, Élémentaires, Demi-Plans) et leurs liens avec la magie. La mana circule au sein d'un vaste réseau mouvant, **l'Arantèle**, traversé de lignes de force et de points nexus, sources de pouvoir et d'instabilité. La magie est puissante mais **chaotique et limitée** : elle altère temporairement la réalité sans pouvoir créer ni détruire la mana. Enfin, le texte rappelle que la magie ne remplace pas la **compétence, le savoir ou la foi**, mais les complète, et que sa pratique dépend autant de la connaissance que de la croyance en son existence.

Lire la suite…

Pratique de la magie

Ce chapitre explique ce qui distingue l'**utilisation de la magie**, innée comme la Magie du Sang, de l'**incantation d'un sort**, acte volontaire par lequel le jeteur de sorts ordonne la mana en une **matrice** décrite par un sigil. On y présente les deux éléments indispensables à toute incantation (une source de mana et un sort), puis les cinq **sources de mana** (Personnelle, Ambiante, Canalisée, Fixe et Pure), avec leurs avantages et leurs inconvénients. Viennent ensuite les **styles de focalisation** (Corporel, Vocal, Gestuel, Chanté, Extatique), que chaque jeteur de sorts combine par deux. Le chapitre se termine par la perturbation causée par le **port d'une armure**, et par les supports écrits de la magie : **sigils, runes, symboles, sceaux** et **grimoires**.

Lire la suite…

Les différents types de magie

Ce chapitre présente les principaux types de magie, depuis la **Magie du Sang**, innée chez certaines créatures, jusqu'à la **Haute Magie**, réservée aux maîtres les plus puissants. On y découvre la **Magie de la Nature** et ses dérivés (alchimie, charmes, cristaux runiques), la **Magie Runique** et la **Magie des Sorts**, forme la plus répandue et codifiée. D'autres approches, comme la **Magie Rituelle**, la **Magie Mineure** ou des **traditions spécifiques** (sorcellerie, cérémoniale), complètent ce panorama. Chaque style reflète une culture, une méthode et un degré de maîtrise différents de la mana.

Lire la suite…

Études & recherches magiques

Ce chapitre décrit comment un personnage **apprend la magie** : auprès d'un Maître de Magie, dans les **grimoires et les bibliothèques**, ou par tradition orale, avec des pistes propres à la Terre du Milieu. Il précise ensuite l'**apprentissage des sorts** : copier un sigil, apprendre un sort ou y ajouter des Rangs à l'aide de son grimoire, et inscrire une Rune d'Apprentissage, avec le temps et le coût de chaque opération. Enfin, il explique comment mener des **recherches magiques** et **créer un nouveau sort**, en donnant la durée des recherches, le Jet à réussir et le calcul du coût en PP.

Lire la suite…

13.2.1 · Principes de la magie



La magie est de l'énergie

La magie est la mana, et la mana est une forme d'énergie. Elle baigne et imprègne l'univers entier. Malgré son omniprésence, la mana elle-même est difficile à percevoir, sauf pour les individus qui possèdent le don inné ou qui sont spécialement entraînés pour la ressentir. Ses manifestations évidentes sont toutefois aisément observables.

Les théoriciens de la magie spéculent sur le fait qu'il y ait deux univers superposés l'un sur l'autre – un univers ordinaire et un univers magique. Ils affirment que la mana s'infiltre au travers des interstices infinitésimaux du cosmos, circulant éternellement entre les mondes magiques et ordinaires. De même que la matière ordinaire ne peut être créée de rien ou totalement détruite, mais peut juste changer de forme, il en est ainsi de la mana. On peut la focaliser, la former temporairement et la libérer, mais la quantité totale de mana dans l'univers ne change pas.

Les érudits en Arts Ésotériques nomment cette énergie le « Feu Éternel », le pouvoir dont s'est servi Eru Ilúvatar pour forger le monde. Le mage Istar Gandalf se présente comme un des Serviteurs du Feu Éternel lors de son affrontement avec le Balrog de la Moria. Son statut est particulier, puisqu'il est un Maia magicien, membre de l'Heren Istarion, littéralement « Ordre des Mages » et l'on peut penser que sa connexion avec la mana de la Terre du Milieu est particulièrement directe.

La magie et les Plans

On utilise fréquemment le terme de « Plans » pour définir les différentes strates qui entourent et infusent le monde des mortels pour le connecter à des mondes spirituels, supérieurs ou inférieurs. L'univers, Ilmen, et tout ce qui le compose (êtres vivants, plantes, roches et planètes) forme ce que nous appellerons le **Plan Matériel**, aussi appelé le **Plan Ordinaire**. Tous les Plans sont plus ou moins imprégnés de mana.

Le Plan des Esprits

Le Plan des Esprits, ou Plan de l'Éther, est parallèle au Plan Matériel, il le touche et l'infuse en tout endroit. Les shamans savent s'y projeter et certains esprits pourraient y vivre. Il s'agit d'un univers gris cotonneux, sans réelle substance, où la vision est limitée car il apparaît comme un léger brouillard.

Le Plan des Esprits est le seul Plan qui soit en connexion, en contact direct, avec le Plan Matériel. Il faut donc le « traverser » pour atteindre les autres Plans. L'Éther Profond cache en effet des « portes » vers le Plan Astral. C'est par ce moyen que l'on peut se diriger vers tous les autres plans.

Le Plan Astral

Le Plan Astral est un univers infini composé de matière magique et d'esprits purs. De couleur changeante et lumineuse, il peut paraître bleu ou gris à certains endroits, d'un noir d'encre à d'autres, ou balayé de lumières changeantes dignes des plus majestueuses aurores boréales ailleurs.

À certains endroits, des « portes » relient le Plan Astral et les autres Plans, comme le Plan des Esprits ou les Plans Élémentaires. Il s'agit de sortes de puits multicolores, dont seuls les plus érudits savent distinguer les subtiles fluctuations de luminosité. Les nuances de couleurs indiquent la destination atteinte en traversant la porte.

Les Plans Élémentaires

Il existe quatre Plans Élémentaires majeurs composés chacun d'un élément primordial : l'eau, l'air, la terre et le feu. On y accède exclusivement par le Plan Astral.

Certains théoriciens pensent que les sources élémentaires majeures du plan matériel, comme un volcan pour le feu ou certains fonds marins pour l'eau, seraient en fait des accès « rapides » vers les Plans Élémentaires.

Ces Plans Élémentaires sont des univers chaotiques et incroyables : sur le Plan Élémentaire du Feu, tout n'est que flammes, lave en fusion et explosions. Les créatures qui y vivent sont immunisées à ces conditions très particulières. Le Plan Élémentaire de l'Eau n'est que tunnels sous-marins, baleines géantes et îles flottant sur des océans infinis, et l'air y est de moins en moins présent. Sur le Plan Élémentaire de la Terre, il tombe des pluies de rochers, et se déplacer dans le Plan de l'Air sans ailes semble impensable.

Les Demi-Plans

Au cœur du Plan Astral, certaines portes donnent sur des univers étranges et incroyables, inconnus de la plupart et sans réelle relation avec les créatures du Plan Matériel. Ce ne sont ni des Plans Élémentaires, ni des Plans Matériels à part entière, mais des Plans Parallèles vivant leur propre existence. Certains sont quasiment infinis, alors que d'autres ne sont pas plus grands qu'un château. Certains de ces Plans sont habités, d'autres restent vides à tout jamais.

Les Ainur (seuls 14 des Ainur, les Valar, ont choisi de se consacrer exclusivement au sort d'Arda) ont établi leurs demeures personnelles dans des Demi-Plans qu'ils ont imaginé à leur image. Certains habitent dans leurs domaines, d'autres n'y mettent jamais les pieds, ayant entrepris des voyages éternels d'exploration et de découverte. C'est dans un de ces Demi-Plans, une prison créée par Eru et dont les accès sont scellés, que Melkor a été enfermé.

La magie et les éléments

Nous savons que le monde a été forgé par Eru Ilúvatar à partir du « **Feu Éternel** », l'**essence primale**. Les érudits pensent qu'il existe une force commune réunissant les éléments, l'**Essence Élémentaire**. Elle se manifeste au travers des quatre éléments fondamentaux, les Essences Élémentaires de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'eau. Sur les Plans Élémentaires, elles sont la forme prédominante de la matière.

D'une certaine façon, le Feu Éternel et les Essences Élémentaires reflètent et étayent la matière ordinaire, en lui fournissant une base magique. Ils sont considérés comme une sorte de manifestation physique de la mana, et une forte concentration de ces essences pourrait être responsable du fait que certains matériaux soient plus appropriés pour focaliser ou retenir la mana.

Des parcelles de « Feu Éternel », l'essence primale, ou du moins est-ce ainsi que les théoriciens le nomme, peuvent être trouvées dans des fragments de météorites. De même, des parcelles d'Essences Élémentaires peuvent être trouvées dans certains endroits spécifiques du Plan Matériel, tels que de l'eau des profondeurs abyssales, du feu au cœur des volcans, certains filons de métaux précieux et l'air au centre des tornades. Certains sorts élémentaires créent des parcelles d'Essences Élémentaires sur le Plan Ordinaire.



L'Arantèle de mana

L'univers est imprégné de quantités infimes de mana. Aux fondements de ce tissu magique se trouve un **réseau complexe de courants magiques plus puissants**, connu sous le nom « Arantèle de Mana ». Au travers de mécanismes inconnus, peut-être liés à des concentrations d'Essences Élémentaires dans le sol, la mana est canalisée, condensée et focalisée dans des lignes de force magique qui irradient de l'énergie magique vers l'extérieur. Ces lignes d'énergie magique dense augmentent les quantités infimes de mana aux alentours, allant jusqu'à en imprégner certaines créatures.

A plus grande échelle, ces lignes sont appelées des « **Lignes de Force** » et leurs localisations sont très recherchées par les pratiquants de la Haute Magie qui sont capables d'utiliser directement les grandes quantités de mana qui circulent dans le réseau des Lignes de Force. Un « **Point Nexus** » définit les points de croisement des Lignes de Force. Les Points Nexus les plus puissants se trouvent à des endroits où se rejoignent trois, quatre ou plus Lignes de Force. Une utilisation trop intense de la mana d'une Ligne de Force peut temporairement épuiser la Ligne, réduisant son flux de mana et pouvant même aller jusqu'à la création d'une zone de déprivation totale de magie, jusqu'à ce que le cycle normal de reconstitution de la mana restore la Ligne à son état initial.

De plus, l'Arantèle n'est pas statique. C'est une structure en perpétuelle évolution et mutation. La mana est chaotique. La mana est aléatoire. Au fil du temps, les plus grandes Lignes de Force peuvent se déplacer. Les pratiquants de la magie altèrent la réalité grâce à la mana, et simultanément, leurs actions créent des réactions dans la mana, modifiant sa structure et son flux de manière imprévisible.

Tout ceci permet de penser que l'implantation de la Lórien, de l'Eregion, d'Orodruin (le Mont du Destin), des Havres Gris au Lindon ou même de la Moria ne sont pas uniquement dus à des situations géographiques de choix, mais à la présence de Point Nexus majeurs.

La magie est imprévisible

La magie est difficile à contrôler et à utiliser, et elle peut être aléatoire.

Ceci est dû au fait que presque tous les pratiquants sont limités par leurs corps et leurs esprits ordinaires. Étant originaires du Plan Ordinaire, les jeteurs de sorts mortels ne peuvent jamais avoir un contrôle ou une connaissance parfaits de la mana. Sa nature profondément chaotique est, à un niveau métaphysique profond, étrangère à la vie et à l'intelligence.

L'autre raison de ce manque de fiabilité vient de l'omniprésence et l'interconnexion des flux de mana en général et de l'Arantèle en particulier. Des activités magiques à un endroit peuvent n'utiliser que de petites quantités de mana, mais le simple fait de la focaliser, la mettre en forme et la libérer perturbe la mana alentour et dérange les ramifications de l'Arantèle les plus proches. Cette perturbation peut se propager par les Lignes de Force, comme un l'effet des ondes à la surface d'une mare quand on y laisse tomber une pierre. De la même manière, l'incantation de sorts à un autre endroit du « réseau » peut générer des fluctuations dans l'Arantèle, qui affecteraient la mana locale, rendant plus facile ou complexe son contrôle.

Même sans interférence des mages manipulant la mana, l'Arantèle est toujours en mouvement, produisant des variations « naturelles » qui pourraient affecter l'incantation la mieux réussie.

Reconstitution de la mana

À chaque fois que la mana est « consommée », elle est « reconstituée » : la mana ne disparaît pas. Pour les gens du commun, cela pourrait suggérer que l'utilisation de la mana, et par extension, toutes les pratiques magiques, serait une sorte de mouvement perpétuel. Ceci n'est pas le cas. La confusion vient de l'utilisation habituelle du mot « utiliser », et de son association avec « consommer ». La mana n'est pas « utilisée » dans ce sens. Les différents arts de la magie sont de simples techniques permettant de manipuler temporairement la mana pour altérer la réalité. Une fois que le processus est terminé, la mana retourne à son état chaotique.

Maintenant, si la mana est reconstituée en permanence, comment se fait-il qu'une Ligne de Force puisse être temporairement vidée ? L'explication des plus érudits serait que chaque parcelle de mana (ou thaum, pour utiliser le terme précis utilisé par les plus avant-gardistes), ne peut se trouver qu'à un endroit à un moment donné. Un rituel magique extrêmement puissant « tirant » de la mana d'une Ligne de Force pourrait probablement « aspirer » le moindre thaum de mana pour former la matrice, ne laissant plus que des résidus de mana dans la Ligne.

Les limites de la magie

La magie est extrêmement puissante, mais il y a des limites à ce que l'on peut accomplir grâce à elle.

La magie ne peut pas créer ou détruire de la mana. Il existe des sorts qui désorganisent les matrices d'autres sorts, mais ils ne font que disperser et dissiper prématurément la mana dans l'environnement. Ils ne détruisent donc pas la mana. De la même façon, il n'est pas possible d'utiliser la magie en tirant de la mana d'un autre Plan, pour la faire parvenir en quantité plus importante sur le Plan Ordinaire. Les parcelles d'énergie magique ne supportent pas bien le transfert entre les différentes dimensions de l'existence. Il est toutefois possible de voyager entre les Plans, et il existe peu d'autres moyens de le faire en dehors de l'utilisation de la magie.

Les lois de la nature dominent l'univers ordinaire. Les lois et processus de la physique, de la chimie et de la biologie soutiennent la réalité de son existence au niveau macroscopique et microscopique. Elles infusent la réalité avec une forme d'inertie, une résistance au changement. Une fois que la réalité a été modifiée, et que le sort est terminé, les lois de la nature reprennent leur suprématie. Par exemple, s'il dispose de combustible et d'oxygène, un feu créé par la magie continuera à brûler ; si les conditions naturelles de la combustion ne sont pas présentes, le feu s'éteindra.

Théoriquement, s'il était possible de focaliser en un seul endroit suffisamment de mana, la réalité d'un monde entier pourrait être modifiée de manière permanente. Pratiquement, les mortels, les objets et les endroits ne peuvent pas contenir autant de mana. Les plus grands utilisateurs de magie ne peuvent exploiter qu'une quantité finie de mana à un instant donné. Essayer de focaliser de la mana au-delà de cette limite pourrait entraîner des risques de dommages permanents ou même la mort par combustion interne.

Si l'on continue dans les conjectures, le facteur limitant pour la majorité des jeteurs de sorts serait le manque de connaissance de matrices de telles puissances. Il faudrait sans doute des dizaines d'années pour ne serait-ce qu'imaginer et théoriser de telles incantations.

Magie, compétence, connaissance et fabrication

La magie n'est pas un substitut à la compétence, au savoir ou à la capacité à fabriquer des objets. Un jeteur de sorts correct peut transformer l'oreille d'une truie en sacoche de soie, pour autant qu'il sache à quoi une telle sacoche ressemble. Plus concrètement, un artisan adepte de la magie pourrait utiliser la magie pour forger une arme ou une armure, purifier le minerai, chauffer et refroidir les métaux, etc. Néanmoins, la qualité finale et la durabilité de l'arme ne dépendraient que de la compétence de fabricant d'armes de l'artisan.

Bien que la magie ne puisse pas remplacer le talent et l'entraînement, elle peut aider à améliorer l'existant. Les sorts peuvent rendre leurs cibles plus rapides, plus fortes, plus judicieuses, etc. en augmentant les capacités naturelles du corps. Le savoir peut être acquis en altérant les sens d'un individu, en acquérant le savoir des autres, ou en lisant dans la mémoire d'autres personnes, endroits ou objets.

Les mages-savants les plus puissants combinent le plus souvent les arcanes magiques avec de grandes compétences en artisanat, connaissances et légendes.

Magie et croyance

La magie n'est pas une croyance. La magie est réelle, comme le feu, l'électricité et la gravité. Le fait de croire ou pas en la magie n'a aucune importance pour la cible d'un sort. Un individu qui de ne croit pas en l'existence des éclairs sera néanmoins blessé, voire tué, s'il est frappé par un éclair. Il est possible de développer sa résistance aux effets magiques, mais ceci n'a rien à voir avec la croyance ou non en la magie.

Inversement, croire en la magie est essentiel pour être capable de l'utiliser. Si une personne ne croit pas en la magie, l'étude de la magie devient un exercice purement intellectuel.

Dans un univers de fantasy, l'existence de la magie est considérée comme un fait, même si la plupart des gens n'en ont qu'entendu parler sans en avoir d'expérience personnelle.

13.2.2 · Pratique de la magie



Utiliser la magie vs jeter des sorts

Pour le non initié, les termes « *utiliser de la magie* » et « *jeter un sort* » peuvent paraître identiques. Ceci est faux, jeter des sorts a une signification bien différente de la « *simple* » utilisation de magie.

Certains individus, ou même certaines espèces, ont hérité ou acquis des Talents (au travers de bizarreries ancestrales ou d'accidents magiques) qui sont similaires aux effets de sorts classiques. Ces Talents incluent le fait de respirer sous l'eau sans branchies, une communication télépathique, ou une capacité de guérison surnaturelle. Ces talents sont connus sous le terme générique de « Magie du Sang ». La Magie du Sang est innée et fonctionne le plus fréquemment de manière automatique. Même quand une capacité de Magie du Sang est activée consciemment, la mana à l'intérieur de la créature est concentrée dans un but unique et immuable. Il s'agit uniquement « *d'utiliser la magie* ».

L'incantation de sorts, elle, est toujours issue d'une volonté consciente. La mana est focalisée, et c'est le jeteur de sorts qui décide de l'ordonner en une matrice cohérente. Contrairement à la Magie du Sang et à certains types de Magie de la Nature, les effets de l'incantation des sorts peuvent être contrés (par l'utilisation de « Contresort »), terminée prématurément, ou annulée (par « Dissipation de la Magie »).

L'incantation de sorts est définie comme une méthode qui, au travers de la focalisation et de la manipulation de matrices de mana, permet de créer un résultat spécifique.

Un sort est une matrice ésotérique d'énergie magique

Les jeteurs de sorts incantent en formant l'énergie magique (mana) en une matrice au travers d'une symbolique le plus souvent écrite et spécifique à chaque sort (représentée visuellement par un sigil, voir ci-après). La libération de l'énergie magique contenue dans la matrice redéfinit la réalité, mais c'est la matrice qui détermine ce que seront les effets.

Quand il est incanté, un sort laisse une signature mystique unique imprégnée dans l'endroit où le sort a été jeté. Plus le sort est puissant, plus importante sera la signature. Un mage accompli peut déchiffrer ces signatures, identifiant le sort, voire même le jeteur. Avec le temps, les signatures deviennent de plus en plus ténues et difficiles à interpréter, mais elles ne disparaissent jamais vraiment.

Comment fonctionne une incantation ?

Deux éléments sont indispensables à l'incantation d'un sort : une source de mana et un sort.

L'apprentissage et la nature du pratiquant des Arts de magie définissent la source de mana qu'il utilise. Un Nain ne saura pas utiliser la mana personnelle dont il est dépourvu, de même qu'un mage débutant n'aura aucune idée de comment tirer de la Mana Pure d'une Ligne de Force, du moins pas avant de très nombreuses années d'apprentissage spécifique.

La Compétence de Développement des Points de Pouvoir représente la capacité du pratiquant à utiliser le type de mana appropriée à chaque tradition d'incantation. Cela représente sa capacité à en focaliser de plus ou moins grandes quantités, ou sa capacité à résister au flux de mana qui lui est canalisé. En s'entraînant dans cette Compétence, les jeteurs de sorts peuvent augmenter la quantité de mana qu'ils peuvent raisonnablement utiliser sur une période donnée. Une fois cette limite atteinte, le mage doit se reposer avant d'utiliser à nouveau de la mana.

En revenant aux deux éléments indispensables à l'incantation d'un sort, passons au second, le sort lui-même. Le jeteur de sorts doit avoir appris le sort ou le lire sur un rouleau ou un grimoire à sa disposition. Après avoir eu accès à la représentation écrite de la structure du sort (le « sigil »), le jeteur de sorts peut ensuite tenter de réellement incanter le sort en imposant la matrice décrite par le sigil à la mana qu'il a focalisée.

Ce processus implique une intense concentration pendant que le jeteur de sorts force la mana à prendre la structure de la matrice décrite par le sigil. La plupart des jeteurs de sorts utilisent des « Styles de Focalisation de Mana » pour atteindre ce degré de concentration et parvenir à ordonner les énergies magiques. Chaque tradition d'incantation a développé ses propres styles de focalisation. Certaines traditions incluent même des « Objets de Focalisation », tels que des baguettes, des bâtons ou même des armes, des instruments ou des livres.

Pour un observateur novice, la focalisation pourrait sembler être l'acte même de l'incantation. Ce n'est pas le cas : ce sont plutôt des aides et des sortes de raccourcis pour atteindre la perfection demandée par la matrice. Elle est la clé pour déverrouiller les mystères de la mana, mais c'est bien le jeteur de sorts lui-même qui doit tourner la clé.

Simplement dupliquer les mouvements et paroles d'un mage restera sans effet, comme l'ont découvert de nombreux apprentis mages : « Mais pourtant, j'ai bien prononcé toutes les paroles, et rien ne se passe… » Ce refrain est un de ceux qui exaspèrent le plus un mentor. Tant que la mana n'est pas correctement concentrée et la matrice réellement comprise, rien ne se passera jamais.

Il faut noter qu'il est plutôt heureux que le simple fait de simuler les incantations d'un mage sans accès à la mana et à la connaissance des sigils ne produise aucun effet. Il est difficile d'imaginer le chaos et la destruction qui en résulteraient : les civilisations, et peut-être la vie elle-même, pourraient ne pas y survivre.



Les sources de mana

Il existe plusieurs sources d'énergie magique, dont on peut tirer de la mana. Alors que chaque personnage peut entraîner son corps à supporter des flux de mana importants (grâce à la Compétence de Développement des Points de Pouvoir), focaliser la mana requiert un don (représenté par un Talent). Chaque personnage reçoit un Talent de ce type

lors de la phase de création, sans dépenser de Points de Développement. Si le personnage ne choisit pas une profession de jeteur de sorts, ce talent reste latent.

Les avantages, inconvénients et particularités de chaque source de mana sont donnés ci-dessous.

Mana Personnelle

Elle représente la circulation de mana au travers du corps d'une créature, soit directement de l'univers magique à l'univers ordinaire, soit indirectement, au travers des imprégnations de la mana présente dans l'environnement.

Elle a donc l'avantage d'être toujours disponible pour une exploitation immédiate. Le corps du jeteur de sorts peut être considéré comme un accumulateur de mana, l'incantation étant alimentée en tirant sur cette « charge » stockée en lui. Une fois que la « charge » a été utilisée, le mage doit attendre que son corps se « recharge ». L'inconvénient est que dans des zones à faible densité de mana, la récupération sera plus lente que la normale. La mana personnelle représente une des méthodes les plus communes pour alimenter en énergie les sorts classiques.

Talent requis : Utilisation de la Mana Personnelle

Mana Ambiante

C'est la mana que l'on trouve dans l'environnement. Les jeteurs de sorts qui utilisent la mana ambiante focalisent cette énergie quand ils en ont besoin plutôt que de la stocker dans leur corps pour une utilisation ultérieure.

La mana ambiante et la mana fixe ne diffèrent par leur temporalité et leur quantité. La mana ambiante circule au travers et autour de toutes les plantes, les minéraux, etc. alors que la mana fixe est une énergie magique qui a été « emprisonnée » de manière permanente dans des structures organiques ou minérales. La quantité de mana ambiante dans une plante moyenne est minimale, mais la quantité de mana fixe pourrait être substantielle.

Comme la mana ambiante est plutôt diffuse, les jeteurs de sorts qui l'utilisent prennent plus de temps à incanter leurs sorts, puisqu'ils doivent concentrer et focaliser la mana pendant qu'ils donnent forme à la matrice. Les utilisateurs de la mana ambiante ont besoin d'1 round d'incantation pour 2 Points de Pouvoir dépensés (arrondi vers le haut). Une incantation standard prend 1 round pour 5 PP. Les jeteurs de sorts peuvent accélérer l'incantation en suivant la règle habituelle. Les sorts instantanés ne sont pas impactés par cet effet.

Dans les zones de faible densité de mana, le processus pour focaliser la mana ambiante peut être encore plus lent, les sorts pouvant prendre jusqu'à un round par PP.

Les utilisateurs de mana ambiante ont deux avantages sur les autres jeteurs de sorts. Premièrement, comme ils ne stockent pas la mana dans leur corps, ils peuvent récupérer plus rapidement de la fatigue causée par les incantations. Un utilisateur de mana ambiante regagne un quart de son total de PP en une heure de repos complet. Deuxièmement, les personnages de ce type ne seront pas détectés par un sort de « Détection de la Magie » ou une « Détection des Talents Magiques », à moins qu'ils ne soient en train d'incanter ou qu'ils n'aient un sort en cours de fonctionnement sur eux. Ceci est bien entendu au fait qu'ils n'aient pas de mana stockée dans leur corps.

Talent requis : Utilisation de la Mana Ambiante

Mana Canalisée

La mana canalisée est délivrée directement au jeteur de sorts par une Puissance Supérieure. Un des seuls Pouvoirs à utiliser la canalisation envers ses serviteurs est l'Ennemi. Un autre Pouvoir Supérieur pourrait un jour décider de canaliser de la mana à ses serviteurs les plus fervents parmi les croyants. Ceci deviendrait une marque de reconnaissance de la piété du serviteur en question.

Comme la mana canalisée est directement « transmise » du Pouvoir au jeteur de sorts, la densité de mana dans la zone n'a aucune influence sur l'utilisation ou la récupération de la mana. L'inconvénient vient de ce que le jeteur doit rester dans les bonnes grâces du Pouvoir qu'il sert, ce qui, dans certains cas, peut s'avérer ardu. S'il devait perdre son statut de serviteur privilégié, le Pouvoir pourrait décider de diminuer, voire de stopper, la canalisation de mana. Cette situation pourrait sans doute durer jusqu'à un éventuel retour en grâce.

Talent requis : Utilisation de la Mana Canalisée

Mana Fixe

Cette mana est présente et concentrée dans certaines plantes, minéraux, gemmes et autres matériaux naturels. Elle est la fondation de la Magie de la Nature qui permet de tirer de la mana de certains de ces objets pour former des matrices de sorts, différentes en fonction des propriétés occultes de chaque matériau.

Dans le cadre de la focalisation de la mana fixe pour incanter, les parties utiles peuvent être des fragments de plantes, de petits morceaux de corps d'animaux, des minéraux ou des gemmes. Les composants organiques (plantes et animaux) contiennent une quantité finie de mana. Une fois que cette mana est consommée, le composant tombe en poussière. Ces composants organiques ont aussi une durée de vie limitée dans le temps, avant que le processus naturel de décomposition ne les rende inutilisables. Ils sont toutefois faciles et peu coûteux à obtenir.

Les composants non organiques (minéraux et cristaux) contiennent eux aussi une quantité finie de mana. Contrairement à leurs homologues organiques, ils semblent avoir une capacité limitée à voir leur mana « rechargée ». Ils peuvent donc être vidés de leur mana, laissés un temps en récupération, et utilisés de nouveau ensuite. Comme des batteries rechargeables, ce processus ne peut pas être répété indéfiniment, et un échange sera à un moment nécessaire. Les composants non organiques sont beaucoup plus coûteux et pourraient même créer quelques idées chez un tire-laine ou un coupeur de bourses.

La quantité de mana présente dans un composant est définie dans le chapitre des « Substances Ésotériques ».

Il est parfaitement possible pour un mage d'avoir potentiellement plus de mana à disposition dans ses composants que dans son total de Points de Pouvoir. Le total de Points de Pouvoir représente la limite maximum d'incantations pouvant être effectuées en un temps donné. Quand la limite est atteinte, le mage doit récupérer, son corps ne pouvant plus supporter de manipulations magiques.

Comme ceux qui utilisent la mana ambiante, les utilisateurs de la mana fixe doivent d'abord concentrer l'énergie magique de leurs composants vers leur corps. Ils doivent pour cela être en contact avec leurs composants, en les portant sur eux, en les transportant, ou en les tenant. Le processus d'internalisation de la mana ralentit l'incantation.

Les utilisateurs de la mana fixe ont besoin d'1 round d'incantation pour 3 Points de Pouvoir dépensés (arrondi vers le haut). Une incantation standard prend 1 round pour 5 PP. Les jeteurs de sorts peuvent accélérer l'incantation en suivant la règle habituelle. Les sorts instantanés ne sont pas impactés par cet effet.

Les utilisateurs de la mana fixe ont trois avantages sur les autres jeteurs de sorts. Premièrement, comme ils ne stockent pas la mana dans leur corps, ils peuvent récupérer plus rapidement de la fatigue causée par les incantations. Un utilisateur de mana fixe regagne un quart de son total de PP en une heure de repos complet. Deuxièmement, les personnages de ce type ne seront pas détectés par un sort de « Détection de la Magie » ou une « Détection des Talents Magiques », à moins qu'ils ne soient en train d'incanter ou qu'ils n'aient un sort en cours de fonctionnement sur eux. Ceci est bien entendu au fait qu'ils n'aient pas de mana stockée dans leur corps. Troisièmement, s'il a suffisamment de composants à disposition, les utilisateurs de mana fixe fonctionnent normalement dans les zones à densité magique faible.

Talent requis : Utilisation de la Mana Fixe

Mana Pure

Il n'existe qu'un moyen d'utiliser ce flot extrêmement important de mana : la tirer directement de l'Arantèle de Mana qui parcourt le monde. Que ce soit à partir d'une des « Lignes de Force » ou d'un « Point Nexus », cette manipulation est dangereuse mais délivre des quantités énormes de mana. La focalisation de cette mana se fait exclusivement au travers de rituels de Haute Magie entrepris par plusieurs mages. Les plus grandes œuvres magiques des mortels requièrent une source de Mana Pure.

Les pratiquants de la Haute Magie emploient d'autres sources de mana pour alimenter les incantations utilisées pour manipuler la mana pure, qui est trop « riche » pour pouvoir être internalisée sans risque.



Les styles de focalisation

Interpréter la représentation visuelle d'un sort, son sigil, et forcer la mana à prendre la forme de la matrice que l'on cherche à lui imposer requiert une concentration intense. Parvenir à ce niveau de concentration demande de grands efforts. Des techniques ont été développées pour faciliter cet effort, appelé focalisation du sort. Chaque tradition possède ses styles de focalisation préférés.

Au travers des siècles de pratiques magiques, les mages ont découvert qu'un unique style de focalisation ne suffisait pas à faciliter le processus d'incantation. Il faut donc combiner deux styles de focalisation pour former une matrice de sort avec fiabilité.

Les utilisateurs de magie doivent sélectionner deux styles de focalisation quand ils choisissent une profession de jeteur de sorts. En termes de jeu, cela est représenté par l'acquisition « gratuite » (sans dépense de Points de Développement) de deux Talents de Styles de Focalisation. Il est ensuite possible d'acheter des styles supplémentaires, mais peu de mages s'en donnent la peine.

Plusieurs styles sont décrits ci-après. Le MJ peut décider que certains styles ne sont pas disponibles dans sa campagne. La paire de styles par défaut est composée du couple Style Corporel / Style Vocal. Ils sont ceux à utiliser si l'on souhaite minimiser les options.

Lorsqu'ils sont utilisés correctement, les styles de focalisation peuvent donner un léger bonus à l'incantation. Quand l'utilisation d'un style est limitée (comme dans le cas du style Vocal lorsque le mage se trouve dans l'obligation de murmurer), une pénalité faible peut être appliquée. Quand le jeteur de sorts ne peut pas utiliser un de ses styles de focalisation, il encourt une pénalité de -50 à l'incantation (comme lorsqu'un utilisateur du style Vocal ne peut pas parler, ou du style Corporel ne peut pas bouger). Si le jeteur ne peut utiliser aucun de ses deux styles, il ne peut pas incanter.

Style de Focalisation (Corporel)

Dans le Style de Focalisation Corporel, le jeteur utilise des mouvements de ses mains et de sa tête, aussi bien que des mouvements de l'ensemble de son corps. Accomplir chacune de ces actions connecte un mouvement à une association mentale liée aux différentes facettes du sigil à reproduire. La séquence finale aboutit à la recréation, par des mouvements et leur enchaînement, des formes décrites par le sigil. Ce style possède l'avantage du silence, mais requiert une capacité à faire des mouvements librement.

Si le jeteur ne peut pas bouger, il encourt une pénalité de -50 à son incantation.

Talent requis : Style de Focalisation (Corporel)

Style de Focalisation (Vocal)

Les jeteurs de sorts choisissant le Style de Focalisation Vocal récitent leurs incantations (le plus souvent des syllabes sans cohérence) durant toute l'incantation du sort. Au travers d'un long apprentissage, ces jeteurs de sorts se sont

entraînés à associer certains mots avec les formes du sigil d'un sort. En combinant ces mots en des sorts de phrases cabalistiques, le jeteur atteint l'effet désiré.

Si le jeteur ne peut pas prononcer les mots nécessaires, il encourt une pénalité de -50 à son incantation.

Talent requis : Style de Focalisation (Vocal)

Style de Focalisation (Gestuel)

Les jeteurs de sorts choisissant le Style de Focalisation Gestuel tentent de créer des mouvements cadencés et enchaînés qui lui rappellent les formes du sigil. Ces mouvements sont effectués avec les doigts d'une main et l'avant-bras. On pourrait rapprocher ces mouvements du langage des mains des sourds-muets. Les gestes peuvent aller du simple pointage de doigt à des mouvements rapides et complexes de tous les doigts.

Si le jeteur n'a pas une main libre, il encourt une pénalité de -50 à son incantation.

Talent requis : Style de Focalisation (Gestuel)

Style de Focalisation (Chanté)

Favorisé par les Bardes, le Style de Focalisation Chanté (et sa variante musicale) associe des phrases musicales et certaines notes avec les différents éléments du sigil. Le jeteur les combine en un chant complet, une sorte de mélodie, durant l'incantation, se mettant en quelque sorte au diapason de la tonalité, du rythme et de la mélodie spécifique à chaque sort. Certains jeteurs de sort utilisant ce style sont parfois appelés des « Chanteurs de Sorts » et certains troubadours associent même les styles Chanté et Musical.

Les utilisateurs de ce style doivent absolument développer leurs Compétences de « Musique – Chant » et de « Musique – Instrument () ». Pour chaque Point de Pouvoir investi dans un sort, le jeteur doit avoir autant de Rangs dans la Compétence de Musique utilisée.

Pour utiliser ce style correctement, le jeteur doit réussir un Jet de difficulté Moyenne (+0) en « Musique ». Si le Jet est réussi, il peut additionner son nombre de Rangs en « Musique » à son Jet d'Incantation. Si le jeteur rate son Jet de « Musique », une pénalité de -20 est appliquée au Jet, indiquant un sigil mal formé.

Si le jeteur ne peut pas chanter (bâillonné, perte de voix), il encourt une pénalité de -50 à son incantation. De même, s'il utilise le style Musical et qu'il ne peut pas jouer de son instrument), il encourt une pénalité de -50 à son incantation.

Talent requis : Style de Focalisation (Chanté) ou Style de Focalisation (Musical)

Style de Focalisation (Extatique)

Les jeteurs de sorts choisissant le Style de Focalisation Extatique tentent d'atteindre l'état d'esprit requis en se plaçant dans une transe méditative légère, et en formulant le vouloir de l'existence du sigil par pure force mentale. Les pratiquants de la transe doivent développer la Compétence de « Concentration Mentale ». Pour chaque Point de Pouvoir investi dans un sort, le jeteur doit avoir autant de Rangs dans la Compétence de « Concentration Mentale ».

Pour utiliser ce style correctement, le jeteur doit réussir un Jet Difficile (-20) en « Concentration Mentale ». Si le Jet est réussi, il peut additionner son nombre de Rangs en « Concentration Mentale » à son Jet d'Incantation. Si le jeteur rate son Jet de « Concentration Mentale », une pénalité de -20 est appliquée au Jet, indiquant un sigil mal formé.

Si le jeteur ne peut pas entrer dans son état de transe légère (drogué, activité physique obligatoire), il encourt une pénalité de -50 à son incantation.

Talent requis : Style de Focalisation (Extatique)

Style de Focalisation

Styles de Focalisation	Conditions	Modificateur au Jet d'Incantation
Corporel	Incapable de bouger	–50
	Capable de bouger	+0
Vocal	Incapable de parler	–50
	Murmure	–20
	Voix normale	+0
Gestuel	Incapable de bouger	–50
	Une main libre	+0
Chanté	Incapable de chanter ou de jouer de l'instrument	–50
	Manœuvre de Musique ratée	–20
	Manœuvre de Musique réussie	+1 par Rang
Extatique	Incapable d'entrer en transe	–50
	Manœuvre de Concentration Mentale ratée	–20
	Manœuvre de Concentration Mentale réussie	+1 par Rang

Combiner les styles de focalisation

Le style final de focalisation pour un jeteur est une combinaison des deux styles choisis, par exemple Corporel/Vocal ou Gestuel/Chanté. Ces styles combinés imposent au mage d'adhérer aux conditions et aux limites des deux styles simultanément, ceci lui permettant d'optimiser la focalisation de la mana. Ne pas respecter les conditions de l'un des styles entraîne une pénalité, ne pas respecter les conditions des deux empêche d'incanter.

Rarement, un mage peut décider d'apprendre des styles de focalisation additionnels. Ces styles supplémentaires doivent être achetés avec des Points de Développement. Le mage choisit deux des styles au moment d'incanter chaque sort.

Incantation et armure

La manipulation de la mana, et l'incantation de sorts en particulier, est sérieusement perturbée par le fait de porter une armure. Des Points de Pouvoir additionnels doivent être dépensés par les jeteurs de sorts qui portent une armure pour obtenir les effets désirés. Certaines théories suggèrent que ceci est lié au fait que l'armure agirait comme un aspirateur à mana, « reliant à la terre » une partie de l'énergie magique au moment où le sigil est formé, ou bien qu'elle agirait comme une barrière empêchant la focalisation normale de la mana.

Toutefois, les effets de l'armure sont les mêmes quelle que soit la source de mana utilisée. Cela signifie que la théorie de la barrière doit être reconsidérée. Si l'armure agissait comme une barrière empêchant la mana d'être concentrée, les incantations basées sur la mana personnelle ne devraient être que modérément affectées (une partie de la mana étant ambiante), alors que la mana ambiante et la mana fixe devraient l'être sévèrement (puisque l'énergie est dans ces cas externe au jeteur de sorts). De la même façon, les mages qui se servent de la canalisation de mana ne devraient pas être affectés, puisqu'un pouvoir supérieur doit bien être capable de passer outre quelques millimètres de cuir ou de métal lorsqu'il transmet de la mana à un personnage. En fait, tous ces types d'incantation sont également affectés.

Si l'armure n'empêche pas « l'arrivée » de la mana, elle ne doit pas non plus perturber sa « sortie ». Il n'y a pas de différence au niveau thaumaturgique entre les surfaces intérieures et extérieures d'une armure.

L'armure doit donc perturber le processus de formation du sigil, quand le mage a concentré suffisamment de mana et cherche à la forcer en une matrice au travers du sigil. La mana est intrinsèquement chaotique et elle résiste aux tentatives de lui imposer un ordonnancement quelconque. Plus l'ordonnancement demandé est strict, plus il est difficile à atteindre. La moindre perturbation rend l'opération encore plus difficile. La présence de matériaux

exogènes au corps du jeteur de sorts lors de la manipulation de la mana tendrait à sa dispersion, à la tentation d'imprégner ce qui se trouve au contact de la zone de focalisation de la mana, le corps du mage.

Plus l'armure est complexe, plus elle possède une quantité importante de matériaux « disrupteurs », plus elle perturbe l'incantation. Certains parlent de niveaux de complexification de l'ordonnancement, de niveaux supérieurs d'encapsulation et d'autres concepts encore plus abscons, mais on peut en rester là pour comprendre le principe. Cette théorie justifie le fait que les armes ou les boucliers par exemple, soient peu perturbateurs (ils n'enferment pas le corps du jeteur) et que certains matériaux rares imposent des pénalités moins importantes, leur niveau de perturbation étant plus faible, notamment grâce à la pureté de leur composition.

Sigils, runes, symboles et sceaux

Un sigil décrit la structure d'un sort, l'agencement exact de la matrice à former grâce à l'énergie magique. La complexité du dessin du sigil est proportionnelle à la complexité du sort. Les sorts complexes et/ou puissants nécessitent des structures tridimensionnelles et une notation particulière permettant de les représenter sur des surfaces bidimensionnelles. Certains mages auraient représenté ce type de sigils en utilisant des sortes de figures en « fil de fer ». Le simple dessin représentant un sigil n'est pas magique.

Une rune commence comme un sigil simplifié. Le sigil est ensuite « chargé » de la mana nécessaire aux effets désirés du sort. Donc une rune est une instance magique d'une structure d'énergie qui peut être activée par toute personne suffisamment compétente, et pas seulement par son créateur. Les runes en elles-mêmes sont habituellement écrites sur du papyrus, du parchemin, du papier ou équivalent. Les Nains savent graver des runes sur la pierre et les charger de la magie présente dans la Pierre.

Un symbole est un sigil simplifié gravé sur une pierre, un minéral ou une gemme. Les symboles sont presque toujours chargés de mana, en faisant une variante des runes. Ils sont le plus souvent utilisés pour déclencher des effets de sorts complexes.

Un sceau est un sigil simplifié estampillé sur du métal ou de la pierre qui permet de déposer une marque en relief avec de la cire ou sur une surface telle que le papier. Comme pour les symboles, la mana est chargée dans le sceau, qui peut alors être employé comme une rune.

Grimoires

Un grimoire est le livre de sorts d'un mage. Ce tome contient habituellement une page pour chacun des sorts connus par le mage. Chaque sort est représenté par son sigil, la retranscription écrite de sa structure. Les sigils dans un grimoire ne sont pas chargés de mana, le grimoire étant plutôt à considérer comme un aide-mémoire, un registre, des connaissances en magie du jeteur de sorts. Un jeteur de sorts peut incanter un sort sans son grimoire. Pour reprendre l'analogie de l'aide-mémoire, le mage va inscrire le sigil de chacun des sorts qu'il connaît et pourra ensuite passer des heures à lire et mémoriser les sigils jusqu'à ce qu'ils soient totalement gravés dans sa mémoire. En termes de jeu, cela représente le temps passé par le personnage à investir des Points de Développement pour augmenter le nombre de Rangs qu'il possède dans une Compétence d'Incantation de sort. Par la suite, une fois que les sigils sont mémorisés, le mage n'aura plus besoin de consulter son aide-mémoire pour incanter ce sort. Si le mage qui accompagne votre groupe doit consulter son grimoire avant d'incanter un sort, bonne chance à vous…

13.2.3 · Les différents types de magie



La magie prend de nombreuses formes. Les différentes traditions sont dominantes dans différentes cultures à différentes époques. Maîtriser un style peut prendre une vie d'études. Une soif de savoir ou une recherche absolue de pouvoir peut entraîner les pratiquants les plus aventureux à se pencher sur d'autres branches du Grand Art.

Magie des Sorts

La Magie des Sorts est le moyen le plus commun de maîtriser la mana pour créer des effets consistants (ou du moins est-ce la théorie). C'est aussi la magie la plus diverse en termes d'effets et de niveaux de puissance. La Magie des Sorts représente un ouvrage codifié de connaissances magiques, soigneusement regroupées et transmises depuis des millénaires à plusieurs générations de pratiquants. Au travers de ce processus, la Magie des Sorts a été divisée en plusieurs branches, dont certaines sont communes alors que d'autres sont réservées à certaines professions.

Haute Magie

> *(Non accessible aux joueurs dans HARP | TdM, la Sphère de Haute Magie est disponible pour les MJs qui souhaitent l'utiliser)*

La Haute Magie se focalise sur les méthodes permettant de manipuler l'Arantèle de mana, les Lignes de Force et les Points Nexus. La Haute Magie tente de les utiliser pour focaliser leur mana afin d'alimenter d'autres sorts ou des rituels aussi bien que pour modifier directement la réalité. La Haute Magie est la magie la plus complexe et la plus dangereuse : ses échecs sont aussi spectaculaires que ses succès.

Magie Médiane

La Magie Médiane est le nom donné à la collection des « Sphères de Magie » accessibles aux différentes professions.

Magie Mineure

La Magie Mineure est le plus souvent décrite comme l'étude des Tours de Magie. Les mages arrogants se moquent souvent de la Magie Mineure comme d'une magie faite pour les apprentis et les amateurs. Les sorts de Magie Mineure

ont un pouvoir limité et ils ne peuvent pas être améliorés. Les Tours de Magie ont des effets circonscrits en termes de cible et de volume, et ne possèdent en général pas de réel pouvoir offensif.

Magie du Sang

> *(Ce type de magie n'est pas disponible aux joueurs dans HARP | TdM)*

La Magie du Sang est la fondation de tous les **dons innés pour la magie**, qui se manifeste sous la forme des capacités exotiques des créatures exceptionnelles et des monstres. Ces capacités peuvent sembler similaires aux sorts classiques mais leur nature et leur nombre est fixé par l'héritage héréditaire ou, plus rarement, par un accident magique inattendu, et elles ne requièrent pas d'apprentissage.

Tous les membres de certaines espèces (telles que les dragons ou les Démons) ont des capacités magiques communes. Pour ces espèces, la Magie du Sang est l'ingrédient de leur patrimoine génétique qui transforme un gros ver surdimensionné en un fier dragon. Parmi les races humanoïdes, des capacités magiques inhérentes peuvent indiquer un héritage aussi exotique. Occasionnellement, des créatures des autres Plans, telles que des Démons, pourraient avoir des relations avec des « mortels ». Les rejetons (semi-races) de telles unions pourraient posséder des talents magiques puissants, et leurs descendants pourraient en conserver une trace au travers des âges.

Très rarement, la Magie du Sang peut être le résultat de mutations magiques aléatoires, ou de rituels de transformations magiques.

Magie de la Nature

La Magie de la Nature exploite la Mana Fixe qui est emprisonnée et concentrée dans certaines plantes, animaux, gemmes et minéraux. Les pratiquants de la Magie de la Nature peuvent utiliser ces éléments naturels comme sources de mana. Ils peuvent former des sigils à partir de chaque élément pour le transformer en un objet magique temporaire. Ces objets peuvent manifester les effets du sort un nombre de fois limité avant que la mana ne soit épuisée.

Voir le chapitre 13.5 · Magie de la Nature.

Alchimie

L'Alchimie est une discipline spécialisée qui unit la Magie de la Nature et les sciences occultes. Les Alchimistes peuvent combiner les propriétés non magiques (bien que souvent secrètes) des substances naturelles avec leur Mana Fixe pour créer des objets magiques temporaires. Par exemple, un Alchimiste pourrait améliorer les propriétés analgésiques de l'écorce de saule pour en fabriquer une potion de soins. Les Alchimistes peuvent aussi stocker des sorts dans objets qui fonctionnent une seule fois. Ces objets ont le plus souvent une durée de vie limitée. Les Alchimistes se spécialisent dans la fabrication de potions, d'huiles, de lotions, de poudres ou de bougies.

Voir le chapitre 13.5.1 · Alchimie & Potions.

Magie des Charmes

La Fabrication de Charmes est la pratique consistant à créer des Charmes. Un Charme peut être formé de quelques herbes, de pièces de bois, de plumes d'un oiseau sacré, etc. liés ensemble et chargés de mana. Alors que les ingrédients du Charme se dégradent, son pouvoir diminue. Les Charmes contre les maladies ou la magie hostile sont généralement placés dans des petites bourses et portés autour du cou. Les Charmes offensifs prévus pour jeter un sort sur une autre personne requièrent toujours une boucle de cheveux, un ongle, ou une autre « partie » provenant de la cible. Les effets d'un Charme ne durent pas plus longtemps que les ingrédients du Charme lui-même. Détruire le Charme stoppe les effets.

Voir le chapitre 13.5.2 · Magie des Charmes.



Cristaux Runiques

Un Cristal Runique est une pierre précieuse de grande valeur qui est utilisée pour stocker de la mana. Cette mana sert à alimenter des sorts gravés sous forme runique sur la gemme. Il faut déchiffrer une Rune pour l'utiliser. Un personnage peut, dans certaines mesures, rajouter des Runes à un Cristal déjà gravé. Le Cristal se recharge un nombre de fois limité.

Voir le chapitre 13.5.3 · Cristaux Runiques.

Magie Rituelle

> *(Ce type de magie n'est pas intégré à HARP | TdM)*

La Magie Rituelle consiste à créer des effets magiques en répétant des séquences de mouvements, des incantations, en utilisant des objets. Les Rituels peuvent demander la présence d'une personne ou de dizaines de participants. Sa spécificité est de permettre de focaliser lentement de très grandes quantités de mana sans que les participants n'aient besoin d'être eux-mêmes des jeteurs de sorts.

Magie Runique

La Magie Runique est l'art d'encapsuler la mana dans des manifestations du sigil d'un sort sous la forme de runes, de symboles ou de sceaux. Ces manifestations sont le plus souvent limitées à une seule utilisation. Les Maîtres des Runes (comme se nomment les spécialistes) peuvent créer des runes pour tous les sorts qu'ils connaissent. De nombreux Maîtres des Runes gagnent leur vie en inscrivant des rouleaux (sorts à utilisation unique écrits sur un morceau de parchemin) qui peuvent même être utilisés par des non jeteurs de sorts.

Voir le chapitre 13.4 · Magie Runique.

Autres types de magie

D'autres types de magie existent dans des cultures ou pour des groupes spécifiques. On peut citer la Sorcellerie, la Magie Cérémoniale, etc.

Dans HARP | TdM, la **Sorcellerie** est utilisée par les **servants de l'Ennemi** au travers de **sphères spécifiques** qui ne sont pas accessibles aux joueurs.

13.2.4 · Études & recherches magiques



Apprentissage de la magie

Maître de magie

La façon la plus commune d'apprendre la magie est sans doute de l'étudier avec un mage expérimenté, appelé un Maître de Magie. Les parents vont parrainer leur enfant qu'ils pensent être doué pour qu'il rentre au service d'un Maître, qui servira à la fois d'enseignant, de précepteur, et de famille de substitution pour l'étudiant durant de nombreuses années. Ceci se produit de la même façon qu'ont les artisans ordinaires de prendre sous leur coupe les enfants du village comme apprentis pour leur transmettre un métier. Les Maîtres peuvent demander un dédommagement financier pour prendre en charge l'apprenti, et tester les étudiants potentiels avant de les accepter. Un Maître peut avoir un seul apprenti ou apprendre à une douzaine d'aspirants, avec dans ce cas des niveaux de noviciat disparates. Il existe aussi dans certaines cultures ouvertes à la magie des guildes spécialisées qui acceptent quelques novices triés sur le volet, qui sont censés venir renforcer ultérieurement les membres expérimentés.

Pendant toute la durée de l'apprentissage, le Maître va demander obéissance au novice, et fournira en retour un toit, le couvert et l'apprentissage lui-même des Arts de la Magie, mais aussi des Compétences associées. Un Maître demande le plus souvent à ses apprentis d'assurer des tâches domestiques, mais aussi de préparer les ingrédients ou instruments utilisés en cours, insistant sur le fait que ces tâches instruisent de parfaites leçons de patience et d'attention. Enfin, le Maître va devoir avoir suffisamment confiance en son apprenti pour lui divulguer une partie de ses « secrets » magiques. Suivant la personnalité et le style de chacun, le Maître pourra se contenter de montrer les bases d'un sort, et laisser l'étudiant rechercher plus avant dans des tomes ésotériques de savoirs arcaniques les aspects les plus avancés. Le Maître peut aussi passer des heures avec ses étudiants, expliquant et démontrant, encourageant et félicitant jusqu'à ce que ses apprentis aient parfaitement maîtrisé le sujet.

La façon dont le Maître traite ses étudiants influera aussi ce que deviendra la relation entre le Maître et ses apprentis une fois la formation terminée. Les Maîtres durs ou ceux qui ont consacré un temps minimal à leurs apprentis ne doivent pas s'attendre à voir leurs étudiants rester plus longtemps que le strict nécessaire. Un apprenti à l'esprit malfaisant pourrait même envisager de se venger d'un Maître dont il pourrait s'estimer être devenu l'égal.

Les Mages qui ont prouvé qu'ils étaient de bons éducateurs peuvent gagner une amitié profonde et durable avec leurs apprentis. Certains Mages restent auprès de leur Maître après leur formation, devenant à leur tour des Maîtres de Magie pour les générations suivantes. Ils peuvent aussi accomplir des tâches annexes pour leur Maître, en recherchant ou en enchantant des objets, en recherchant des composants rares, et en accumulant et développant leurs connaissances et celles de leur mentor.

Maître de Magie & Jeu de Rôles

Le Maître de Magie peut être un élément important de l'histoire d'un personnage jeteur de sorts, et il possède en plus l'avantage de pouvoir apporter de multiples facettes à son histoire : de la bienveillance à la traîtrise, de la révélation de secrets sur son lit de mort à la transmission d'arcanes secrètes, du Maître révéré dans tous les Cercles Arcaniques de la capitale au simple Mage ermite de la région reculée, de l'appartenance à une cabale jusqu'à une rivalité finissant en une confrontation finale entre le Maître et son apprenti devenu aussi puissant, les ressorts du Jeu de Rôles sont infinis et il serait dommage de ne pas creuser un peu qui était le Maître de chaque personnage.

Maître de Magie & Terre du Milieu

Pour les Hommes, tous les schémas classiques sont possibles, prenant en compte les évidences de la culture choisie ou les spécificités les plus extrêmes. La transmission orale par le shaman de la petite tribu peut offrir autant de pistes que l'appartenance à la grande école de magie d'une ville importante.

Dans l'Ouest de la Terre du Milieu au Quatrième Age, on peut tout imaginer, de la vogue furieuse pour les études arcaniques, jusqu'à une chasse aux dons magiques et à ceux qui en possèdent. Les Terres de l'Est offrent encore une plus grande ouverture, tant les traditions peuvent y être différentes, de la magie érigée en enjeu étatique jusqu'à la méconnaissance totale et à l'incroyance ancestrale en la magie. Qui sait si les fameux Mages Bleus n'ont pas développé des cultures entières basées sur leurs savoirs magiques d'immortels ?

Pour les Elfes, les départs des plus grands Mages connus ont pris place, mais il reste encore quelques endroits (à Imladris, au Lindon, dans les souterrains du Palais de Thranduil, etc.) où ont patiemment été stockés des âges de savoirs ésotériques.

Chez les Nains, les Maîtres des Runes ont repris leur travail en Erebor, et ils cherchent à reconquérir la Moria. Redécouvrir les secrets antiques gravés dans la pierre par leurs ancêtres pourrait permettre l'émergence d'une nouvelle génération d'arcanistes runiques Nains.

Grimoires & bibliothèques

De nombreux maîtres souhaitent que leurs apprentis apprennent au moins une partie de leur savoir en lisant des grimoires. Certains étudiants choisissent une guilde en fonction de la quantité et de la qualité des tomes dans leur bibliothèque, autant que par l'expertise des instructeurs. Quelques mages apprennent tout ce qu'ils savent par l'étude assidue de livres sur la tradition magique, bien que ces mages deviennent rarement de grands experts.

Comme vu dans la section sur « La pratique de la magie », un grimoire est un livre qui contient les sorts d'un mage, représentés sous la forme de sigils et d'annotations. Certains grimoires parmi les plus recherchés ajoutent pour chaque sort non seulement des « Runes d'Apprentissage », mais aussi des commentaires sur les effets et utilisations du sort, inscrits la plupart du temps en écriture runique par l'auteur de l'ouvrage. Les Runes d'Apprentissage sont des versions simplifiées et très commentées du sigil, pour ceux qui découvrent le sort, qu'ils soient des étudiants ou des mages expérimentés découvrant le sort pour la première fois. Les grimoires ne contiennent pas que des sorts, il existe aussi certains ouvrages sur les rituels magiques, les potions, les charmes, les runes et les capacités exotiques des objets magiques.

Bien que les sigils d'un grimoire soient rarement chargés de mana, les pages d'un grimoire sont généralement en Papier Runique. La taille et le poids d'un grimoire sont variables, mais on parle le plus souvent d'un tome relié en cuir, voire avec des parties métalliques, contenant au moins une cinquantaine de page de papier de qualité, et qui est la possession la plus chère d'un mage influent… Certains possèdent même des verrous, mécaniques ou magiques, et on dit que certains livres arcaniques sombres comporteraient certaines pages piégées (par des runes) connues des seuls initiés.

Typiquement, un sort requiert une page pour le sigil de sa forme de base, utilisé pour la mémorisation initiale. Il faut ensuite rajouter une page pour le sigil de chaque amélioration, et une page avec les Runes d'Apprentissage,

accompagnées de commentaires et de conseils. On peut enfin rajouter une page avec le sigil chargé de mana qui peut être utilisée directement.

Les runes, runes de bataille, et cercles magiques prennent une page pour le sigil et une page de description. Les rituels prennent souvent plusieurs pages. Pour les autres types d'informations (potions, enchantements, etc.) il faut en général une page par PP à infuser.

Une des épreuves qui attendent l'apprenti mage est l'écriture de son propre grimoire, contenant, à minima, les sigils de tous les sorts qu'il connaît ou qu'il est en train d'apprendre. Un Maître peut prendre en main l'écriture de certains sigils complexes, mais c'est rarement bon signe pour le futur de l'étudiant. Au travers d'un long apprentissage, l'apprenti va mémoriser chaque sort de son grimoire, jusqu'à connaître le sigil par cœur. Il doit simultanément apprendre à maîtriser la focalisation de la mana, et acquérir les connaissances générales et spécifiques de la magie.

Plus tard, un mage expérimenté va devoir avoir accès à de nouveaux grimoires pour apprendre de nouveaux sorts qu'il ne connaît pas encore, et les écrire dans son propre grimoire. Ce temps correspond à l'investissement initial en Points de Développement. Rajouter des Rangs dans un sort connu consiste en la maîtrise d'améliorations éventuellement non accessibles au départ et la révision du sigil, qui doit être mémorisé avec encore plus de précision pour supporter un afflux de mana plus important.

Les ouvrages de référence comportant tous les sorts d'une Sphère sont considérés comme des trésors.

Traditions orales

Dans certaines régions isolées et dans des cultures primitives, les pratiquants de la magie font leur apprentissage sans avoir accès à des écrits. Ils vont suivre les indications orales et un long apprentissage sous le tutorat d'un mage expérimenté, qui peut être le shaman du village ou de la tribu, le soigneur ou la femme sage. Les méthodes mettent en avant l'apprentissage par cœur, la nécessité de préserver la tradition telle qu'elle est transmise de génération en génération, et le maintien des règles locales et des pratiques religieuses. L'instructeur peut dissimuler les secrets magiques sous quelques couches de superstition. Les mages savants des villes ne se moquent pas de ces mages de village : en final, leurs sorts sont aussi puissants que ceux incantés par un mage de guilde et il arrive même parfois que des secrets ésotériques rares soient transmis sur le pas d'une hutte, après avoir été perdus dans la ville voisine.

Apprentissage des sorts

Le **grimoire** est le livre qui contient tous les sorts connus par un mage, représentés sous la forme de sigils et d'annotations. Chacun des sorts dans un grimoire est décrit par une **Rune d'Apprentissage**.

Un jeteur de sorts peut copier dans son grimoire des sigils de sorts qu'il ne connaît pas encore. Il pourra s'en servir pour les apprendre le moment venu. Il peut donc recopier dans son grimoire les sigils inscrits dans le livre de sorts de son maître, dans le livre d'un autre mage, dans des livres de magie, voire à partir de supports plus exotiques, comme des rouleaux.

Les légendaires recueils de magie listant toutes les Rune d'Apprentissage d'une Sphère sont des trésors précieux. On comprend donc la passion qu'ont les mages pour les anciennes bibliothèques et les étagères poussiéreuses.

Pour apprendre un nouveau sort, le mage doit longuement consulter son grimoire et mémoriser les sigils du sort concerné, décrits dans la Rune d'Apprentissage. Il notera sur cette page ses sensations spécifiques et ses remarques personnelles pour chaque sort appris. Le temps passé est de 1 jour pour chaque PP dans le coût de base du sort. Le jeteur de sorts ne peut pas apprendre un sort qui ne soit pas écrit dans son grimoire.

Pour développer sa maîtrise d'un sort, c'est-à-dire **ajouter des Rangs dans un sort connu** lors d'un passage de niveau, le mage doit aussi utiliser son grimoire. Il devra passer du temps incanter le sort en y focalisant de plus en plus de mana, à apprécier les effets des Améliorations et à annoter son livre de ses remarques. Le temps passé est de 1 jour pour chaque Rang ajouté au sort.

Si le personnage souhaite apprendre un sort mais qu'il ne parvient pas à obtenir une source dans laquelle figure le sort pour le recopier, il peut « inventer » le sort comme s'il s'agissait d'une création. L'avantage pour le MJ et le joueur

est que dans ce cas, les paramètres et les coûts en PP du sort sont connus. L'inconvénient est que la création d'un sort prend du temps et coûte de l'argent. Voir la section « Recherches magiques »

Écriture d'un sort dans un grimoire

Les Runes d'Apprentissage sont inscrites en utilisant « Inscription de Rune d'Apprentissage (–40) » de la Compétence Runes et prend 1 minute par coût en PP du sort + coût en PP de ses améliorations.

Le coût (encre, plume, papier) est de 10 po par PP du sort et de ses améliorations.

Une manœuvre de ce type effectuée dans de bonnes conditions (endroit sûr, présence de confrères, voire d'un maître, disponibilité d'une bibliothèque avec des ouvrages sur la magie) peut donner lieu à un bonus de situation.

En cas de raté, le personnage peut tenter à nouveau l'inscription de la Rune d'Apprentissage avec un délai minimum de une semaine.

Une fois le sort écrit, le mage peut apprendre le sort puis s'y référer quand il souhaitera augmenter le nombre de Rangs qu'il possède dans le sort.

Recherches magiques

La recherche de la connaissance motive de nombreux mages, certains pour la simple joie de l'apprentissage, alors que d'autres sont comme ensorcelés par le mantra que le savoir est le pouvoir. Au cours de leur carrière, les mages vont augmenter leur répertoire de sorts, et certains vont même rechercher de nouveaux sorts.

L'étude prolongée est sans doute la manière la plus efficace de développer de nouveaux effets magiques. Le mage va en effet devoir consulter un maximum d'ouvrages sur le sujet ou la technique qu'il souhaite utiliser pour son nouveau sort, de même que les théories qui le sous-tendent. Son succès dépend donc de la disponibilité du bon type d'ouvrages. Il peut rarement arriver que l'on trouve un ouvrage unique contenant tout le savoir dont on a besoin, mais il est bien plus courant de devoir compulser de nombreux tomes, chacun contenant une des pièces du puzzle de la connaissance que l'on cherche à assembler. Les mages qui sont restés en bon terme avec leur Maître ou proches d'une guilde posséderont un avantage potentiel pour accéder à une bibliothèque fournie. Les autres devront le plus souvent payer un droit d'entrée, voire un droit de consultation par ouvrage. On comprend pourquoi de nombreux mages tentent d'accumuler des ouvrages rares pour construire leur propre bibliothèque personnelle.

Un problème partagé est parfois un problème simplifié. Si le chercheur souhaite échanger avec d'autres pratiquants expérimentés, il peut y gagner de précieux conseils et avis. Les membres d'une guilde sont clairement avantagés dans ce cas. Persuader un individu de s'investir dans une recherche commune peut s'avérer aussi bien un problème de fonds que de diplomatie, de flatterie ou d'échange de bons procédés.

Une fois le savoir et la théorie couverts au mieux, vient le temps de la réflexion, de l'élaboration des principes, et de l'expérimentation.

Quelle que soit la méthode retenue, la recherche est plus fructueuse si elle n'est pas interrompue. Un jour classique d'une période de recherche induit 8 heures de travail sur le problème. Chaque interruption conséquente coûte un malus de -5 au Jet final.

Les temps moyens de recherche dépendent principalement de la « puissance » de l'effet recherché.

Les sorts requièrent deux semaines par PP dans la forme de base du sort (bien que cette période couvre aussi la recherche des éventuelles améliorations).
Les charmes, potions, runes, runes de bataille et les cercles requièrent une semaine par PP utilisé pour infuser l'effet de base (les cercles ne sont pas abordés en détail ici).
Les capacités exotiques des objets magiques (comme celles devant être infusées grâce au sort « Imprégnation Exotique ») requièrent une semaine par Point de capacité.
Les rituels requièrent un jour par PP de base (les rituels ne sont pas abordés en détail ici).
A la fin de la période de recherche, un Jet (Tout-ou-Rien) doit être réussi en utilisant une des Compétences suivantes :

Pour les sorts : Connaissance Ésotérique (Sorts).
Pour les capacités exotiques des objets magiques : Connaissance Ésotérique (Objets Magiques).
Pour les Potions : Alchimie.
Pour les Charmes : Artisanat des Charmes.
Pour les Runes : Runes.
Pour les Runes de Bataille : Runes de Bataille.
~~(Pour les Rituels : Rituel Magique)~~.

Création d'un nouveau sort

Calcul du nombre de PP pour un nouveau sort

Voici une description du coût des Améliorations à utiliser lors de la création d'un nouveau sort ou d'un nouvel effet pour un objet magique.

Le coût de base en PP se calcule à partir du coût des Aspects et du coût des Attributs. Voici la formule à utiliser :

(Coût des Aspects + Coût des Attributs) / 20

Arrondir au supérieur comme d'habitude.

À ce coût de base, on ajoute ensuite le coût de chaque Amélioration retenue, ou on lui applique son multiplicateur, pour obtenir le coût total en PP de l'effet.

> *Le sujet est très technique, à voir avec le MJ.*

Coût des Aspects

Voir le chapitre 13.5.4 · Aspects & Attributs.

Coût des Attributs

Voir le chapitre 13.5.4 · Aspects & Attributs.

Coût des Améliorations

Tous les sorts et tous les effets de sorts de HARP peuvent être améliorés ; un objet magique plus puissant coûte en général plus cher à fabriquer, et le risque de catastrophe augmente s'il est mal réalisé. Les tables et les options suivantes donnent le coût des différentes Améliorations ; additionnez tous vos choix pour obtenir le coût total des Améliorations. « PP de base » désigne le coût de base du sort en PP.

Portée

Portée	Coût en PP
Passer de Personnel à Touché	+2
Passer de Touché à 3 m	+3
Passer de 3 m à 15 m	+4
Par tranche de 15 m supplémentaire	+5
Passer de 300 m à 1,5 km*	+10
Passer de 1,5 km à 15 km*	+15
Passer de 300 m à 300 m/rang*	+25
Passer de 1,5 km à 1,5 km/rang*	+40
Passer de 15 km à 15 km/rang*	+60

* Uniquement pour les sorts utilitaires qui s'y prêtent, et avec l'accord préalable du MJ.

Aire d'effet

Aire d'effet	Coût en PP
Passer de Personnel à 1 cible	+2
Par cible supplémentaire	+4
Passer de Personnel à un rayon de 1,50 m	+2
Passer d'un rayon de 1,50 m à un rayon de 3 m	+2
Par tranche de 3 m de rayon supplémentaire	+2
Passer d'un rayon de 30 m à un rayon de 300 m	+10
Passer d'un rayon de 300 m à un rayon de 1,5 km	+10
Passer d'un rayon de 30 m à un rayon de 30 m/rang	+10
Passer d'un rayon de 300 m à un rayon de 300 m/rang	+10
Passer d'un rayon de 1,5 km à un rayon de 1,5 km/rang	+10

Modifier le pourcentage

Cette option concerne les sorts dont l'effet est déterminé par un jet de d100, par exemple Intuition.

Augmenter le pourcentage : + 2 × PP de base

Changer l'effet

Cette option modifie l'effet principal du sort dans sa nature même, le plus souvent pour lever une limitation.

Par changement : de + 0,5 × PP de base à + 1,5 × PP de base

Permettre une autre action

Cette option permet à la cible d'accomplir, pendant la durée du sort, une action que la description de base du sort interdit. Par exemple, dans la forme de base de Fusion Arboricole, le jeteur ne peut ni bouger ni percevoir ce qui l'entoure.

Permettre les actions passives (observer, par exemple) : + 0,5 × PP de base
Permettre les autres actions (jeter un sort, par exemple) : + PP de base

Force supplémentaire

Cette option augmente la gravité des dommages que le sort inflige à sa cible. Exemple : Éclair Arcanique.

Par augmentation de la gravité : + 0,5 × PP de base ou +2 PP, selon ce qui est le plus élevé

Augmenter la Taille du Critique

Cette option augmente la Taille du Critique infligé par un sort offensif, à l'exception des Rayons et des Sphères Élémentaires. Tous les Critiques commencent à la Taille Très Petite.

Par augmentation de la Taille du Critique : +4 PP

Augmenter ou diminuer la difficulté

Cette option concerne les sorts qui modifient la difficulté d'une manœuvre, ou dont l'effet est limité par la difficulté d'une manœuvre. Par exemple, Voies du Verrouillage, dans sa forme de base, n'affecte que les serrures dont la difficulté est Facile au maximum.

Par niveau de difficulté en plus ou en moins : +2 PP

Augmenter la distance

La portée est la distance maximale à laquelle la cible doit se trouver au moment où le sort est jeté pour qu'il prenne effet. L'option « Augmenter la distance » concerne les sorts dont la cible peut se trouver ailleurs pendant ou après le sort. Par exemple, un sort de téléportation exige que la cible soit à 3 m au plus et, dans sa forme de base, ne la déplace que de 30 m au maximum. Les options de distance permettent de s'en servir pour de véritables voyages rapides.

Augmenter la distance (30 m/rang) : +4 PP
Augmenter la distance (1,5 km/rang) : +8 PP
Augmenter la distance (15 km/rang) : +16 PP
Augmenter la distance (150 km/rang) : +32 PP

Augmenter la puissance d'une attaque élémentaire

Cette option augmente la Taille du Critique infligé par un sort d'attaque élémentaire (comme Sphère Élémentaire ou Rayon Élémentaire), pour lequel le Jet d'Incantation est aussi le jet d'attaque. Tous les Critiques commencent à la Taille Très Petite.

Par augmentation de la Taille du Critique : +2 PP

Augmenter l'intervalle de temps

Cette option concerne les sorts qui portent sur une période de temps, comme Visions du Passé. « Augmenter la vitesse de la vision » est une option voisine.

Augmenter l'intervalle (1 jour/rang) : +2 PP
Augmenter l'intervalle (1 semaine/rang) : +4 PP
Augmenter l'intervalle (1 mois/rang) : +6 PP
Augmenter l'intervalle (1 année/rang) : +8 PP
Augmenter l'intervalle (10 années/rang) : +10 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 heure) : +4 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 jour) : +6 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 semaine) : +8 PP
Augmenter la vitesse de la vision (1 minute pour 1 année) : +10 PP

Augmenter la masse

Cette option concerne les sorts qui affectent une quantité précise de matière, ou des objets d'une masse précise. Sans Amélioration, la masse de départ est de 0,5 kg.

Augmenter la masse (0,5 kg par rang) : + 0,5 × PP de base
Augmenter la masse (5 kg par rang) : + PP de base
Augmenter la masse (50 kg par rang) : + 2 × PP de base

Augmenter un bonus ou un effet chiffré

Cette option s'applique à tous les sorts dont l'effet est chiffré, comme Forme Floue. Pour les sorts dont l'effet de base est un bonus de +5 ou une pénalité de -5, chaque palier vaut +5 ou -5. Pour les sorts dont l'effet de base est un bonus de +10 ou une pénalité de -10, chaque palier vaut +10 ou -10.

Par palier de bonus supplémentaire : + PP de base

Augmenter la puissance

Cette option concerne les sorts qui servent à imprégner de magie des runes et des objets. Exemple : Maîtrise des Runes.

Par PP imprégné : +1 PP

Augmenter la vitesse

Cette option concerne les sorts de déplacement ou de voyage. La vitesse de base est de 4,50 m par round, soit 8 km/h.

Augmenter la vitesse (par tranche de 8 km/h, soit 4,50 m par round) : +2 PP

Options multiples

Cette option concerne les sorts qui, dans leur forme de base, demandent au jeteur de choisir une possibilité parmi plusieurs.

Permettre de choisir deux options : + 0,5 × PP de base
Permettre de choisir trois options : + PP de base
Permettre de choisir quatre options : + 1,5 × PP de base

13.3 · Enchantement des objets magiques



Ce chapitre donne une classification des objets magiques et décrit en détails le processus de leur création.

> ***Nota bene*** *: Dans tout ce chapitre, nous utiliserons le terme « enchanteur » pour désigner le jeteur de sorts qui enchante des objets, le plus souvent un Thaumaturge. Comme il est possible d'envisager ce type de manœuvres pour un servant vers lequel un Pouvoir Supérieur canalise de l'énergie magie, voire un spécialiste des pouvoirs mentaux, le terme « enchanteur » a été préféré au trop restrictif nom de profession.*

> ***Imprégnation*** *(Substantif féminin) : Pénétration d'une substance dans la matière d'un corps à l'intérieur duquel elle se répand de façon diffuse. Opération technique consistant à faire pénétrer une substance dans la matière d'un corps afin de lui conférer des propriétés particulières pour un usage déterminé. Imprégnation du cuir, du béton, de l'acier.*

Types d'objets magiques

Certains sages classifient les objets par leur forme (épées, armures, anneaux, etc.), d'autres par leur puissance, mais la classification la plus intéressante est celle qui les range par processus de création et par fonction. En utilisant cette méthode, on obtient huit groupes d'objets magiques.

1 · Objets d'incantation

Ces objets facilitent l'incantation des sorts. Ils peuvent prendre de nombreuses formes différentes, le jeteur peut les tenir en main (baguette, bâton) ou les porter sur lui (amulette, anneau, ou même une robe).

Additionneur de PP
Additionneur de Sorts
Cristaux Runiques

2 · Charmes & potions

Les Charmes et les Potions sont des produits de la Magie de la Nature.

3 · Runes

Les Runes, Symboles et Sceaux sont des inscriptions de sigils chargées de mana.

4 · Objets à usage unique

Les objets à usage unique sont des objets normaux dans lesquels on a placé une matrice de sort. La puissance du sigil n'est, toutefois, suffisante que pour une utilisation, durant laquelle il libère sa magie sous la forme de l'effet désiré avant que l'objet ne perde toute propriété magique.

Les objets à usage unique sont créés en suivant le processus et les règles décrites dans la section « Enchantement Temporaire ».

5 · Objets avec bonus

Les Objets avec Bonus sont des objets qui fournissent des bonus qui peuvent être appliqués à toute Compétence ou action particulière associée à l'utilisation habituelle de l'objet. Ainsi, les armes fournissent des bonus au Bonus Offensif, les armures et boucliers magiques au Bonus Défensif, alors que d'autres objets confèrent des bonus aux Compétences ou aux Jets de Résistance. Les bonus magiques varient en 5 incréments d'une valeur de +5, soit de +5 à +25. Une épée +15 confèrera un bonus de +15 au Bonus Offensif. Des Outils de cambrioleur +10 fourniront un bonus de +10 en « Crochetage & Pièges ».

Les Objets avec Bonus sont créés en suivant le processus et les règles décrites dans la section « Enchantement Permanent ».

6 · Objets avec sorts : journalier, permanent, « à volonté »

Les Objets avec Sort sont imprégnés d'un sort ou plusieurs sorts spécifiques, dans sa forme de base ou avec des Améliorations définies à l'avance. Le possesseur de l'objet doit réussir une manœuvre d'Accord avant de pouvoir utiliser l'objet, et il pourra ensuite utiliser l'objet comme il le désire. C'est l'objet qui « jette » le sort, et qui fournit les Points de Pouvoir nécessaires.

Un **objet avec sort(s) journalier** peut être activé un certain nombre de fois en une journée.
Un **objet avec sort(s) permanent** confère au porteur les effets d'un sort utilitaire de manière permanente.
Un **objet avec sort(s) « à volonté »** permet au porteur d'activer le sort (utilitaire ou d'attaque) autant de fois par jour qu'il le souhaite.
La différence entre permanent et « à volonté » est que le sort permanent est un sort utilitaire le plus souvent personnel (une protection par exemple) qui ne demande pas de choix lors de son incantation, alors que les sorts « à volonté » peuvent demander un choix, une cible par exemple, différente à chaque utilisation. Simplement, avoir un objet qui jetterait une boule de feu automatiquement toutes les 6 secondes ne serait pas très pratique…

Les Objets avec Sorts Journalier, Permanent et « à volonté » sont créés en suivant le processus et les règles décrites dans la section « Enchantement Permanent ».

7 · Objets avec sorts : objets à charges

Les Objets à Charges sont imprégnés avec un nombre de charges d'un sort particulier. Le possesseur doit réussir un Jet d'Accord avant de pouvoir utiliser les pouvoirs de l'objet. Il peut ensuite l'utiliser quand il le souhaite, consommant une charge à chaque utilisation. C'est l'objet qui « jette » le sort, et qui fournit les Points de Pouvoir nécessaires. Quand l'objet n'a plus de charges, il ne peut plus être utilisé pour jeter le sort. La plupart des Objets à Charges possèdent entre 50 et 100 charges et peuvent être rechargés. Certains objets se rechargent grâce à la mana ambiante au rythme d'une charge par jour.

Les Objets à Charges sont créés en suivant le processus et les règles décrites dans la section « Enchantement Permanent ».

8 · Objets à pouvoirs « exotiques »

Ces objets peuvent être de n'importe quelle forme ou type. Ils confèrent à leur possesseur des capacités spéciales, telles que des Capacités Raciales, ou des Talents qui ne peuvent pas être aisément dupliquées avec des sorts. Des capacités spécifiques au combat, telles que la réduction des Maladresses ou la réduction de l'encombrement sont aussi possibles.

Les Objets à Pouvoirs « Exotiques » sont créés en suivant le processus et les règles décrites dans la section « Enchantement Permanent ».

Objets intelligents

Ces objets ne forment pas un groupe distinct, mais un « sur-groupe » indiquant qu'un objet d'un autre type est doté d'une intelligence propre. Cette intelligence est le résultat de la liaison entre un Démon, un Esprit, ou toute autre entité acceptable et l'objet en utilisant de puissants sorts ou rituels.

Enchantement Temporaire

L'enchantement temporaire est utilisé pour créer des objets à usage unique, des objets normaux dans lesquels on place une matrice de sort qui pourra être utilisée une fois avant que l'objet ne perde toute propriété magique.

L'enchantement temporaire débute par l'imprégnation d'un sigil grâce au sort « Imprégnation Temporaire de Sort » de la Sphère du Thaumaturge dans un objet ordinaire et durable (appelé Objet de Base). L'enchanteur choisit un sort à imprégner parmi les sorts qu'il connaît. Si l'imprégnation est réussie, l'enchanteur focalise sa mana dans l'Objet de Base grâce à la Compétence de Projection de Pouvoir. La matrice de mana est alors « projetée » dans le sigil au cœur de l'objet. La structure physique de l'objet sert à maintenir la forme du sigil chargé de mana, qui reste en l'état jusqu'à son activation. Quand l'effet magique est déclenché, le sigil se dissipe, la mana est relâchée, et l'Objet de Base redevient un objet non magique.

L'effet du sort est déclenché par le possesseur de l'objet (qui doit réussir une manœuvre d'Accord s'il ne l'a pas enchanté) grâce à un mot de commande ou une action basique : toucher une partie de l'objet, approcher un objet en forme de clé d'une serrure, etc. Des déclencheurs plus spécifiques peuvent être sélectionnés en améliorant le sort d'imprégnation.

L'Objet de Base peut être constitué de n'importe quel matériau solide organique ou non organique, comme du métal, des gemmes, de la pierre, du bois, du tissu, du cuir, etc. Les liquides et les gaz ne peuvent pas être utilisés comme Objet de Base. Les « matériaux » organiques animés, tels que l'on pourrait définir une plante vivante ou un animal ne peuvent pas non plus être enchantés.

Un objet de base ne peut contenir qu'une matrice temporaire de sort à un moment donné. Les objets magiques enchantés de manière permanente ne peuvent recevoir de matrices temporaires, les sigils existants sont trop liés à l'objet pour laisser place à des matrices additionnelles.

Ce processus ne pouvant être utilisé que pour imprégner un sort, il faut passer par des sortilèges tels que « Bénédiction » pour obtenir un objet qui confère des bonus.

Voici le détail du processus complet :

Étape 1 : Fabrication de l'Objet de Base

L'objet de base peut être acquis ou fabriqué par l'enchanteur. Dans ce cas, utiliser une manœuvre de l'Artisanat approprié, le plus souvent de difficulté Moyenne (+0), l'objet n'ayant pas à être exceptionnel (choix du MJ). Le jet doit être effectué à la moitié du temps nécessaire à la fabrication.

Des temps de fabrication sont donnés dans le chapitre 09.1 · Armes & Armures. Pour les autres types d'objets, utiliser son bon sens ou un moteur de recherche…

Les coûts éventuels sont déterminés de la même façon. Si la manœuvre échoue, l'enchanteur doit repartir de zéro, sans doute avec de nouveaux matériaux.

Étape 2 : Imprégnation du sort dans l'Objet de Base

Si l'enchanteur a fabriqué lui-même l'Objet de Base, il peut tenter d'imprégner le sort dès la fin de la fabrication.

L'enchanteur choisit un sort à imprégner parmi les sorts qu'il connaît, sélectionne les Améliorations voulues, et note le coût final en PP du sort à imprégner que nous appellerons le Coût d'Imprégnation de Base (CIB). Ce coût sera à prendre en compte pour ajuster le coût du sort d'imprégnation.

L'enchanteur doit toucher l'Objet de Base et incanter « Imprégnation Temporaire de Sort » de la Sphère du Thaumaturge en sélectionnant les Améliorations appropriées. Si cette incantation échoue, le processus d'enchantement s'arrête.

Il doit conclure l'imprégnation en réussissant un Jet d'Incantation pour le sort choisi (qui n'est pas réellement incanté, mais « encapsulé » dans l'imprégnation). Ce jet est effectué en prenant en compte toutes les conditions habituelles (Améliorations, pénalités ou bonus divers). Si le résultat de ce jet est de 100 ou plus, l'imprégnation est réussie. Sinon, le processus d'enchantement s'arrête.

La quantité de mana dépensée durant cette phase est celle correspondant au coût du sort d'imprégnation, le sort imprégné n'étant pas réellement incanté.

Étape 3 : Projection de Pouvoir

Pour finaliser l'enchantement, l'enchanteur doit réussir une manœuvre de difficulté Moyenne (+0) en Projection de Pouvoir afin de focaliser sa mana et la projeter vers le sigil.

Si cette manœuvre est ratée, l'Objet de Base redevient non magique et le processus d'enchantement s'arrête.

Si cette manœuvre est réussie, la mana est focalisée, projetée dans le sigil, et le sigil chargé de mana reste en l'état jusqu'à son activation. L'enchantement est réussi !

L'enchanteur doit posséder un nombre de Rangs dans la Compétence de Projection de Pouvoir supérieur au CIB.

Le processus d'enchantement prend 5 minutes par point de CIB.

> ***Règle importante*** *: les additionneurs de mana ou de sorts ne peuvent pas être utilisés pour la Projection de Pouvoir, qui n'est pas une incantation, ni dans le calcul du coût du sort à imprégner.*

Si l'enchanteur n'a pas fabriqué l'Objet de Base

Il peut tenter d'imprégner le sort à n'importe quel moment. Il doit posséder un nombre de Rangs dans la Compétence de Projection de Pouvoir supérieur à **deux fois** le CIB. La manœuvre de Projection de Pouvoir est **Difficile (-20)**.

Exemple d'Enchantement Temporaire

Amandil souhaite fabriquer une ceinture qu'il pourrait enchanter avec un sort d'« Armure du Mage », qu'il pourra déclencher s'il sent qu'un combat se profile.

Il regroupe les matériaux et fabrique la ceinture en réussissant une manœuvre Moyenne (+0) d'Artisanat (Travail du Cuir).

Il consulte son grimoire et sélectionne deux Améliorations pour « Armure du Mage » : « Augmenter la protection (Cotte de mailles) : +8 PP » et « Augmenter la durée (10 rounds/rang) : +6 PP ». Le coût en PP du sort est de 4. Le coût final en PP du sort à imprégner (CIB) sera de 18 (4 + 8 + 6).

Amandil prend l'Objet de Base et incante « Imprégnation Temporaire de Sort » de la Sphère du Thaumaturge en sélectionnant l'Amélioration appropriée : « Augmenter la Puissance de la Matrice » pour laquelle il doit dépenser 13 PP (CIB – 5) en plus des 12 PP du coût de la forme de base du sort d'imprégnation. Le coût final sera donc de 25 PP. Il possède 35 Rangs dans le sort, un BTC de 107, ralentit l'incantation en prenant 5 rounds supplémentaires pour un total ajusté de +67. Il obtient un résultat de 60 sur son JSL, soit un Jet d'Incantation de 127. L'incantation est réussie !

Pour finaliser l'imprégnation, il doit réussir un Jet d'Incantation pour le sort d'« Armure du Mage » avec les Améliorations retenues. Il possède 35 Rangs dans le sort, un BTC de 107, pour un total ajusté de +37. Il obtient un résultat de 80 sur son JSL, soit un Jet d'Incantation de 117. Le résultat étant supérieur au score requis de 100, l'imprégnation est réussie !

Amandil passe à la phase de Projection de Pouvoir. Il possède 40 Rangs dans la Compétence, assez pour cet enchantement pour lequel il cherche à imprégner un sort avec un CIB de 18. Son BTC est de 105 et il tire un JSL de 40 pour un total de 145, la manœuvre de difficulté Moyenne (+0) dépasse largement le score de 100 requis. La projection de pouvoir est réussie !

Il lui aura fallu une heure et demi (CIB = 18 x 5 minutes) pour effectuer la projection. Il aura dépensé 25 PP pour l'imprégnation avant de perdre toute sa mana.

L'enchantement est terminé avec succès ! Amandil pourra déclencher un sort amélioré d'« Armure du Mage » lors de la prochaine confrontation en prononçant discrètement un mot de commande. Il n'aura pas à dépenser de mana et ne risquera pas de rater son incantation.

Enchantement Permanent

L'enchantement permanent est l'aboutissement du parcours d'un enchanteur : fabriquer un objet parfait et le doter de pouvoirs magiques puissants pour l'éternité. L'objet pourra être utilisé sans fin, pour défendre une culture ou une nation ou partir accomplir les plus grands exploits. Les héros mythiques sont parfois reconnus au travers des objets de puissance qu'ils portent.

Néanmoins, créer des objets enchantés de manière permanente est un processus long qui requiert l'utilisation de plusieurs sorts et Compétences. C'est habituellement le domaine des Thaumaturges ou de serviteurs zélés de puissances supérieures qui portent un intérêt particulier à l'enchantement des objets.

L'enchantement permanent débute par l'imprégnation d'un sigil dans un objet ordinaire et durable (appelé Objet de Base) grâce aux sorts d'imprégnation de la Sphère du Thaumaturge. Chaque jour pendant plusieurs jours, semaines et parfois mois, l'enchanteur doit répétitivement imprégner l'objet, recréant et renforçant le sigil jusqu'à ce qu'il soit lié à toutes les parties de la structure de l'objet. C'est cette superposition progressive du sigil, dont chaque application est appelée une impression, combinée à la capacité de la matrice à se recharger d'elle-même grâce à la mana circulant dans l'objet qui permet au pouvoir magique d'être activé plusieurs fois. Finalement, l'enchanteur va focaliser sa propre mana dans l'Objet de Base en utilisant sa Compétence de Projection de Pouvoir. La matrice de mana est alors « projetée » dans le sigil au cœur de l'objet. Il va ainsi sceller le sigil, contraignant la matrice de mana au cœur de l'objet, l'empêchant de se détériorer avec le temps.

L'Objet de Base peut être constitué de n'importe quel matériau solide organique ou non organique, comme du métal, des gemmes, de la pierre, du bois, du tissu, du cuir, etc. Les liquides et les gaz ne peuvent pas être utilisés comme Objet de Base. Les « matériaux » organiques animés, tels que l'on pourrait définir une plante vivante ou un animal ne peuvent pas non plus être enchantés.

Il est plus facile d'enchanter un objet pendant sa fabrication que de prendre un objet existant et essayer de l'enchanter à posteriori.

Les enchanteurs les plus expérimentés peuvent même rajouter des pouvoirs à un objet déjà enchanté. Les risques sont alors très importants de détruire l'objet.

Il existe plusieurs sorts d'imprégnation, que l'enchanteur va sélectionner suivant le type de pouvoir qu'il souhaite ajouter à l'Objet de Base.

Imprégnation de Charges : Permet de créer un objet à charges.
Imprégnation de Sort : Permet de créer un objet avec sort Journalier, « A Volonté » ou Permanent.
Imprégnation de Bonus : Permet d'ajouter un Bonus Magique (+5, +10, etc.) au BO, BD, JR ou à une Compétence spécifique.
Imprégnation Exotique : Permet d'ajouter un pouvoir simulant un Talent ou une capacité magique spécifique.
Il est possible d'enchanter l'objet avec plusieurs imprégnations simultanées, pour créer par exemple une armure +10 (Imprégnation de Bonus) conférant à son porteur les effets permanents d'un sort de protection (Imprégnation de Sort). Nous allons dans un premier temps détailler l'enchantement d'un objet fabriqué auquel l'enchanteur veut donner un seul pouvoir, puis donnerons les spécificités liées à l'addition de pouvoirs supplémentaires ou à l'utilisation d'un objet acquis.

Étape 1 : Fabrication de l'Objet de Base

L'objet de base peut être acquis ou fabriqué par l'enchanteur. Dans ce cas, utiliser une manœuvre de l'Artisanat approprié, le plus souvent de difficulté Moyenne (+0), l'objet n'ayant pas à être exceptionnel (choix du MJ). Le jet doit être effectué à la moitié du temps nécessaire à la fabrication.

Des temps de fabrication sont donnés dans le chapitre 09.1 · Armes & Armures. Pour les autres types d'objets, utiliser son bon sens ou un moteur de recherche…

Les coûts éventuels sont déterminés de la même façon. Si la manœuvre échoue, l'enchanteur doit repartir de zéro, sans doute avec de nouveaux matériaux.

Étape 2 : Imprégnation du pouvoir dans l'Objet de Base

L'enchanteur doit commencer par déterminer le pouvoir qu'il cherche à ajouter à l'objet. Il choisit le sort d'imprégnation correspondant. Il calcule le Coût d'Imprégnation de Base (CIB) de l'enchantement en cours en ajoutant le coût de base en PP du sort d'imprégnation au coût en PP des Améliorations nécessaires. On ne prend pas en compte les Améliorations « Augmenter la durée » ou « Augmenter le nombre d'Impressions ». On note le CIB, qui va être utilisé comme base pour plusieurs calculs.

Une fois l'enchantement démarré, l'Objet de Base doit continuellement rester « baigné » par l'imprégnation du ou des sigils. Les sorts d'imprégnation ont une durée de 24 h. L'enchanteur doit donc tenter de jeter au moins un sort d'Imprégnation par jour durant toute la durée d'enchantement de l'objet. Chacune de ces incantations s'appelle une impression. Il est nécessaire d'effectuer un nombre total d'impressions égal à deux fois le CIB. Plus l'enchantement recherché est puissant (plus son CIB est important), plus il faudra d'impressions pour le réaliser.

La durée minimale absolue d'un enchantement est de deux fois le temps de fabrication de l'Objet de Base.

> *Si la fabrication de l'Objet de Base demande 5 jours, il faudra tenter de l'enchanter chaque jour pendant au moins 10 jours. Si le CIB est de 20, l'enchanteur peut choisir de réaliser une impression par jour pendant 20 jours, ou de faire plusieurs impressions en une journée, mais il faudra au moins 10 jours d'enchantement de toute façon.*

En utilisant une Amélioration spécifique, il est possible de réaliser plusieurs impressions en une seule incantation d'un sort d'Imprégnation. L'enchanteur peut aussi réaliser plusieurs impressions chaque jour, les seules limites étant la **disponibilité d'une quantité suffisante de mana**, et le **temps nécessaire à incanter**. En effet, **le temps d'incantation des sorts d'Imprégnation est de 5 minutes par point de CIB**. Les additionneurs de sorts ou de mana ne peuvent pas être utilisés pour ces incantations.

Il faut réaliser une impression chaque jour, mais l'Amélioration « Augmenter la durée » permet d'éventuellement dépasser cette limite. En effet, il peut arriver qu'une impression ne fonctionne pas et qu'il ne soit pas possible de poursuivre le travail d'enchantement ce jour-là.

Si le Jet d'Incantation indique que le sort d'Imprégnation est « Raté » (70 ou moins), la série d'impression en cours est stoppée pour 24 heures. Si l'enchanteur obtient une Maladresse, il ne peut plus jeter de sort d'Imprégnationce

pendant 24 heures. Les sorts d'Imprégnation ayant une durée de 24 heures, il suffit de reprendre la série d'impression le lendemain. L'Amélioration « Augmenter la durée » permet d'espacer le délai obligatoire entre les impressions au-delà de 24 heures. Un enchanteur prudent peut prendre cette amélioration plusieurs fois pour assurer deux ou trois ratés successifs. Mais plus il ajoutera d'Améliorations, plus les sorts seront difficiles à incanter…

Si, à n'importe quel moment du processus, l'Objet de Base se retrouve sans sort d'imprégnation en cours, l'enchantement est irrévocablement perdu et doit être redémarré à zéro.

L'enchanteur ne peut enchanter qu'un objet à la fois, tout objet au-delà du premier impose un malus de -20 à tous les Jets d'Incantation de sorts d'Imprégnation, de -40 pour trois enchantements simultanés, etc.

Si l'enchanteur fabrique l'objet, il ne faut pas oublier de rajouter le nombre de jours nécessaires à la fabrication à la durée totale de l'opération.

Étape 3 : Projection de Pouvoir

Le dernier jour de l'enchantement, après l'incantation du dernier sort d'Imprégnation, l'enchanteur doit réussir une manœuvre (Tout-ou-Rien) de Projection de Pouvoir pour sceller le sigil dans sa forme finale. L'enchanteur doit posséder un nombre de Rangs dans la Compétence de « Projection de Pouvoir » supérieur au CIB.

La difficulté de cette manœuvre dépend de la nature de l'Objet de Base.

Objet de Base fabriqué par l'enchanteur = Difficile (-20).
Objet non fabriqué par l'enchanteur, objet existant = Très Difficile (-40).
Objet magique existant = Extrêmement Difficile (-60).
Si cette manœuvre est ratée, l'objet devient un objet maudit.

Objet non fabriqué

Si l'enchanteur ne fabrique pas l'objet pendant le processus d'enchantement, il doit utiliser l'Amélioration correspondante avec son sort d'Imprégnation, qui coûte des PP supplémentaires, augmente le CIB et demande donc un nombre d'impressions supérieur.

Objet magique existant

Si l'enchanteur obtient une Maladresse pour une des incantations de sorts d'Imprégnation, alors qu'il cherche à rajouter des enchantements sur un objet magique existant, le MJ demandera au joueur un jet sur une table spécifique, la Table de Maladresses - Modification d'Objet Magique.

Imprégnation de plusieurs pouvoirs

Si l'enchanteur souhaite imprégner simultanément plusieurs pouvoirs dans un objet, il doit jeter les différents sorts d'Imprégnation les uns à la suite des autres dans une même « série » journalière. Le CIB total devient l'addition des différents CIB correspondant à chaque pouvoir. Ce type d'enchantement est donc très long et susceptible de générer de nombreux ratés ou des Maladresses. Le nombre de PP à investir chaque jour doit être pris en considération.

Si un des sorts de la série est raté, la série doit être abandonnée et l'enchanteur devra compter sur sa chance les jours suivants pour ne pas ruiner son enchantement.

Récapitulatif de l'enchantement permanent

La liste suivante récapitule toutes les informations sur l'enchantement permanent d'objets magiques données dans la section précédente.

1. L'enchanteur doit fabriquer l'Objet de Base ou se le procurer.

2. Si l'enchanteur cherche à enchanter l'objet avec un seul pouvoir, il aura besoin de répéter un même sort d'Imprégnation chaque jour. S'il cherche à enchanter l'objet avec plusieurs pouvoirs, il doit déterminer les différents sorts d'Imprégnation à utiliser, en incluant les Améliorations. Il doit additionner le CIB de chaque pouvoir pour obtenir le CIB total.
3. L'incantation d'un sort ou d'une série des différents sorts d'Imprégnation est appelé une impression. Ceci correspond au nombre de « couches » à réaliser.
4. Le nombre total d'impressions requis est égal au CIB total multiplié par deux.
5. Au minimum, il faudra un nombre de jours d'enchantement égal à au moins deux fois le nombre de jours nécessaires à la fabrication de l'objet de base.
6. Il faut jeter une série de sorts d'Imprégnation chaque jour, mais l'Amélioration d'augmentation de durée permet d'éventuellement surpasser cette limite.
7. Si un des sorts de la série est raté ou génère une Maladresse, la série entière est perdue, et il n'est plus possible de travailler sur l'objet ce jour-là.
8. La durée de base de 24 heures des sorts d'Imprégnation permet de reprendre la série d'enchantements le lendemain, l'amélioration de durée permet de gérer les erreurs.
9. Si, à n'importe quel moment du processus, l'Objet de Base se retrouve sans sort d'imprégnation en cours, l'enchantement est irrévocablement perdu et doit être redémarré à zéro.
10. Le temps d'incantation des sorts d'Imprégnation est de 5 minutes par point de CIB.
11. Après que le dernier sort ait été jeté, l'enchanteur doit réussir une manœuvre de Projection de Pouvoir pour finaliser l'enchantement.

Table de Maladresses - Modification d'Objet Magique

Score	Effet
01-25	Brillant, Michel Ange ! L'objet fond et son apparence est définitivement altérée. Maintenant, la vraie mauvaise nouvelle : Vous avez perdu votre mana pour une semaine.
26-50	Votre Maître vous avait averti que cela pouvait arriver. Il ne vous reste plus qu'à parcourir ce qui reste de votre laboratoire pour sauver ce qui peut l'être. Une chance sur deux que l'objet soit détruit. Pas de mana pour une semaine. Si vous faites partie d'une guilde, considérez que vous êtes convoqué demain matin.
51-75	Vous avez détruit l'objet et perdu votre mana pour deux semaines. Tirez un Jet sur la Table des Critiques de Chaleur, taille Moyenne. Votre laboratoire est en feu. La milice ou la garde sont certainement en route pour vous arrêter, il y a des lois pour ça.
76-100	Les choses vont de mieux en mieux. Bravo, vous avez inventé un nouvel objet ! Mais sans doute pas celui que vous vouliez*... Il faut quitter la ville avant quelle heure pour éviter d'aller en prison ?

* Le MJ choisit le type d'objet maudit. Le personnage ne sait pas que l'objet est maudit.

Exemple d'Enchantement Permanent

Amandil souhaite fabriquer une Épée Longue +10.

Le MJ lui rappelle qu'il faut 4 jours pour fabriquer une épée longue. Amandil regroupe les matériaux et fabrique l'épée en réussissant une manœuvre Moyenne (+0) d'Artisanat (Facteur d'Armes). Il sait maintenant qu'il va devoir enchanter l'épée pendant au moins 8 jours (temps de fabrication de l'objet normal x 2). L'ensemble fabrication plus enchantement prendra au moins 12 jours (4 + 8).

Amandil vérifie les paramètres du sort d'imprégnation correspondant, « Imprégnation de Bonus ». Il calcule le Coût d'Imprégnation de Base (CIB) de l'enchantement en cours en ajoutant le coût de base en PP du sort d'imprégnation

(10 PP) au coût en PP de l'Amélioration « Incrément de Bonus Magique II » (10 PP) pour obtenir un bonus de +10 BO sur l'épée. Il note le CIB qui sera de 20. S'il décide d'utiliser les Améliorations de durée ou de nombre d'impressions, il n'aura pas à les prendre en compte pour le CIB.

Il faudra réaliser 40 impressions (CIB (20) x 2) en 8 jours ou plus. En faisant un simple calcul, Amandil détermine qu'il peut réaliser (40 / 8 = 5) 5 impressions par jour pour aller au plus court, ou prendre son temps. Les différentes stratégies sont :

Faire une impression par jour et passer 40 jours pour l'enchantement.
Faire 5 impressions par jour (en jetant le sort 5 fois) et passer 8 jours pour l'enchantement.
Jeter le sort d'imprégnation une fois par jour en prenant 4 Améliorations « Augmenter le nombre d'Impression » et passer 8 jours pour l'enchantement.
Ou toute autre possibilité intermédiaire.
Voulant aller au plus court et considérant que jeter 5 fois le sort par jour augmente trop les chances de Maladresse, il prend l'option avec un sort par jour générant 5 impressions.

Amandil possède 50 Rangs dans le sort d'« *Imprégnation de Bonus* », pour un BTC de +150. Le sort a un coût de base de 10 PP, et il choisit d'utiliser les Améliorations « *Incrément de Bonus Magique II* » +10 PP, « *Augmenter la durée* » (2 x 1) +2 PP et « *Augmenter le nombre d'Impression* » (4 x 2) +8 PP, pour un total de 30 PP dont 20 d'Améliorations. Les 20 PP d'Améliorations imposent un malus de 100 au BTC. Son BTC ajusté sera donc de 50 (150 – 100 = 50).

> ***Nota bene*** *: Le Talent Intensification peut être particulièrement utile pour un Thaumaturge, au vu du nombre de PP qu'il doit investir en Améliorations sur quelques sorts.*

Il a 20% de chances de rater chaque incantation, puisqu'il doit réussir un score de 70 sur son Jet d'Incantation pour lancer un sort utilitaire et il n'a qu'un bonus de +50 à chaque jet. Il a donc choisi de prendre un peu de sécurité en choisissant l'Amélioration de durée deux fois, espérant ne pas rater son jet d'Incantation trois jours de suite. Le temps d'incantation du sort d'imprégnation est de (CIB (20) x 5) soit 100 minutes, 1 heure 40.

> ***Nota bene*** *: Comme vous pouvez le constater, l'enchantement permanent d'objets requiert un très grand nombre de Rangs dans les sorts de Thaumaturgie. C'est une affaire de spécialiste, demandant un énorme investissement dans le développement du personnage, mais générant un bénéfice sans égal.*

Chanceux, Amandil ne ratera qu'une seule de ses imprégnations, et comme il a pris la peine d'inclure l'Amélioration de durée dans sa stratégie, il arrive au bout de 9 jours à la phase finale et cruciale de la Projection de Pouvoir.

Il possède 40 Rangs dans la Compétence de « Projection de Pouvoir », assez pour cet enchantement pour lequel il cherche à imprégner un sort avec un CIB de 20. Pour cette manœuvre Difficile (-20), son BTC est de 105 et il tire un JSL de 40 pour un total de 125 (105 + 40 - 20). Ce score dépasse le score de 100 requis. La projection de pouvoir est réussie !

L'enchantement est terminé avec succès ! Amandil vient de créer en 13 jours une Épée Longue +10.

Pouvoir Exotiques

Tous les objets magiques ne fournissent pas de simples bonus ou des effets similaires à des sorts. Certains dupliquent des capacités ressemblant à ceux obtenus grâce aux Talents, alors que d'autres possèdent des effets qu'aucun sort ne peut dupliquer, les Pouvoirs Magiques Spéciaux. Ces possibilités ésotériques sont prises en charge par le sort « d'Imprégnation Exotique » de la Sphère du Thaumaturge. Ces effets sont le plus souvent permanents et ne requièrent pas de Jet d'Accord.

Talents

La version de base « d'Imprégnation Exotique » permet à l'enchanteur d'imprégner un Talent dont le coût en PdD est de 10 ou moins. Les Talents avec un coût supérieur requièrent l'utilisation d'une Amélioration.

Certains Talents ne peuvent pas être imprégnés, dont ceux qui fournissent de simples bonus aux Compétences ou aux Jets de Résistance. Les Talents qui impliquent un entraînement ne sont pas non plus recevables (Profession Additionnelle, Entraînement au Bouclier, Focalisation Adolescente, etc.)

> ***Règle importante*** *: Dans tous les cas, le MJ a le dernier mot sur les pouvoirs pouvant être imprégnés dans un objet magique. Comme pour tout le reste, d'ailleurs…*

Voici certains Talents qui peuvent être imprégnés dans un objet magique : Affinités (Air, Feu, Eau, Terre), Ambidextre, Augmentations (Aire d'Effet, Portée, Durée, Nombre de Cibles), Changement de Forme, Défense Instinctive, Fléau, Grand Art, Guérison Accélérée, Intensification, Odeur Neutre, Odorat Acéré, Parler Avec les Animaux, Parler Avec les Créatures Magiques, Rechargeur Rapide, Réflexes Éclairs, Régénération, Sens Acérés, Sens Magique, Veille, Vision dans le Noir (Inférieure), Vision dans le Noir (Supérieure), Vision de Nuit, Vitesse Éclair.

Pour les Talents d'Augmentations et Intensification, un sort doit être spécifié.

Pouvoirs Magiques Spéciaux

Les Pouvoirs Magiques Spéciaux peuvent être ajoutés à un objet grâce au sort « Imprégnation Exotique ».

> ***Règle importante*** *: Par défaut, un Pouvoir Magique Spécial ne peut être ajouté qu'une fois à un même objet. Seuls les Pouvoirs comportant la mention « Nombre Max. » peuvent être appliqués plusieurs fois sur un même objet.*

La table suivante indique un « Coût » qui correspond à l'Amélioration « Pouvoir Magique Spécial » du sort. Cette table n'est qu'indicative, le MJ est libre d'ajouter ses propres pouvoirs (en suivant éventuellement les suggestions de ses joueurs).

Table – Pouvoirs Magiques Spéciaux

Nom	Coût	Description
Tranchant Mineur	10	Ajoute 1 point de Saignement à chaque blessure qui cause un Saignement. Ne peut être utilisé que sur une arme tranchante. Nombre Max : 3 fois.
Réduction des Maladresses	15	Réduit la Zone de Maladresse d'une arme de 1, jusqu'à un minimum de 1. Nombre Max : 2 fois.
Retour en main	15	L'arme jetée revient en main de son porteur en 1 round. Portée max. 150 m.
Transformation Limitée	20	L'objet peut prendre une forme différente entre 0,2 et 2 fois sa taille initiale.
Sans Encombrement	20	Réduit de 50% le poids et l'encombrement d'un objet. Appliqué deux fois, rend l'objet sans poids et sans encombrement. Nombre Max : 2 fois.
Critique Additionnel	25	Ajoute un Critique Additionnel à une arme. Le type de Critique est défini par l'enchanteur.
Tranchant Majeur	25	Ajoute 5 points de Saignement à chaque blessure qui cause un Saignement. Ne peut être utilisé que sur une arme tranchante. Nombre Max : 3 fois.
Taille d'Attaque Augmentée	25	Augmente la Taille de l'Attaque générée d'un Niveau. Taille maximale : Grand. Nombre Max : 2 fois.
Arme Tueuse (Mineure)	30	Ajoute +20 BO et un Critique Additionnel « Tueur » à l'arme lorsqu'une cible spécifiée par l'enchanteur est touchée. Ex. Arme Tueuse de Trolls.
Transformation Illimitée	30	L'objet peut prendre une forme différente entre 0,1 et 5 fois sa taille initiale.
Vampire	30	Les Points de Vie et les pénalités infligés par les Critiques de l'arme sont renvoyés en positif vers le porteur : il regagne un nombre équivalent de PdV s'il en a perdu, et ses pénalités sont réduites. Ne peut être utilisé que sur une arme.
Arme Tueuse	50	Ajoute un Critique Additionnel « Tueur » à l'arme.
Critique Additionnel Fixe	Variable	Ajoute un Critique Additionnel de niveau fixe à une arme. Le type de Critique est défini par l'enchanteur. Coût : 15 (A), 20 (B), 25 (C), 30 (D) et 40 (E).

13.4 · Magie Runique



Sous toutes ses formes, qui sont très diverses, la Magie Runique est l'art d'encapsuler de la mana dans des représentations physiques des sigils. Les sigils sont écrits, peints, gravés ou inscrits sur la surface d'un support approprié et infusés de mana. Les spécialistes de cet art se nomment les Maîtres des Runes. Comme le sigil est inscrit uniquement à la surface, l'effacer ou l'abîmer suffit à détruire la rune. Les Runes doivent être inscrites sur une surface visible, bien qu'elles puissent être cachées dans une structure plus importante ou recouvertes par une tapisserie ou autre.

La Magie Runique est une magie à effets uniques.

Runes, Symboles et Sceaux

Une rune commence comme un sigil simplifié. Le sigil est ensuite « chargé » de la mana nécessaire aux effets désirés du sort. Donc une rune est une instance magique d'une structure d'énergie qui peut être activée par toute personne suffisamment compétente, et pas seulement par son créateur. Les Nains savent graver des runes sur la roche et les charger de la magie présente dans la Pierre. (Techniquement, les Runes Naines sont donc des Symboles… Mais allez expliquer cela à un Nain…)

Les sigils de sorts créés grâce à la Magie Runique sont catégorisés par le support sur lequel ils sont inscrits.

Les Runes sont habituellement écrites sur du papyrus, du parchemin, du papier ou équivalent.
Les Symboles sont des sigils simplifiés gravés sur une pierre, un minéral ou une gemme.
Les Sceaux sont des sigils simplifiés estampillés sur du métal ou de la pierre.
Quel que soit le support sur lequel ils sont gravés, la plupart des Runes, Symboles et Sceaux rencontrés sont des Runes de Sorts, dans la mesure où toute personne avec suffisamment de Rangs dans la Compétence de « Runes » peut « lire » la Rune, activant le sort inscrit et utilisant la mana encapsulée dans la Rune. Les Runes peuvent donc servir d'objets à usage unique pour des individus ayant des capacités modestes en magie.

Les Runes peuvent encapsuler la matrice de tout sort de Haute Magie, Magie Médiane et Magie Mineure. Un jeteur de sorts peut inscrire la forme de base de tout sort connu en utilisant la Compétence « Runes » (avec un malus de -30 pour la sous-compétence « Inscription de Runes »). Inscrire des sorts avec leurs améliorations requiert l'usage du sort « Maîtrise des Runes » des Sphères du Thaumaturge et du Magicien.

Piège Runique

Les Pièges Runiques sont des Runes spéciales qui agissent comme des sortes de mines ou de bombes à retardement. Une créature qui déclenche un Piège Runique (en essayant de lire la Rune, en passant à côté, etc.) devient la cible de l'effet du sort encapsulé, au lieu d'en être le contrôleur.

Un Piège Runique est créé grâce à la sous-compétence « Inscription de Piège Runique (–50) ». Inscrire un Piège Runique d'un sort avec améliorations requiert l'usage du sort « Maîtrise des Runes » des Sphères du Thaumaturge et du Magicien.

Au moment de l'inscription, le Maître des Runes décide du déclencheur. Pour chaque tranche de 10 Rangs dans la Compétence, il est possible de rajouter un déclencheur.

Les déclencheurs typiques sont :

Quiconque touche la Rune la déclenche.
Quiconque regarde la Rune la déclenche (elle doit être « couverte » pour éviter tout accident).
Un évènement spécifique (mais simple) se déroule. Exemples : lire la Rune (elle est cachée dans un texte runique), ouvrir le coffre, prendre l'objet en mains, etc.
Le Bonus Offensif pour les sorts d'énergie ou le bonus au Jet d'Incantation pour les sorts d'attaque est de +5 par PP chargé dans la Rune au moment de sa création (= coût de base du sort, ou coût de base + améliorations).

Runes d'Apprentissage

Les Runes d'Apprentissage sont des versions simplifiées et très commentées du sigil, pour ceux qui découvrent le sort, qu'ils soient des étudiants ou des mages expérimentés découvrant le sort pour la première fois. La forme de base et les améliorations sont décrites en détail en inscriptions runiques.

Les Runes d'Apprentissage sont inscrites en utilisant la sous-compétence « Inscription de Rune d'Apprentissage (–40) » et prend 1 minute par coût en PP du sort + coût en PP de ses améliorations. Le coût (encre, plume, papier) est de 10 po par PP du sort et de ses améliorations.

Runes de Bataille

Les Runes de Bataille, décrites dans l'ouvrage de ICE « Martial Law », ne sont pas utilisées dans cette version des règles.

Papier Runique et rouleaux

Le support pour écrire une Rune est traditionnellement appelé « Papier Runique ». Une feuille contient une Rune. Un rouleau de Papier Runique peut contenir jusqu'à trois Runes.

« Papier Runique » est une dénomination trompeuse, puisque ce support est fait de parchemin (une peau d'animal, généralement de mouton ou de chèvre) ou de vélin (une peau de très jeune veau, très fine) ou de papier. Seuls les plus fins des papiers et des parchemins ont le ton blanc crème, la surface douce et la durabilité pour servir de Papier Runique. Des feuilles de papier classique ne conviennent pas à l'écriture des Runes.

Même les Maîtres des Runes qui gagnent leur vie en vendant des Runes inscrites sur du papier ou des rouleaux achètent leurs fournitures à prix élevé chez des artisans de renom.

Inscrire et effacer des Runes

Le spécialiste utilise les meilleures plumes et des encres pures. Il cherche à éviter à tout prix la frustration de la plume qui se fend ou de l'encre trop claire qui pâlira à la lumière du jour et ruinera un travail parfait. De même, ceux qui inscrivent leurs Runes sur d'autres supports chercheront les pinceaux les plus fins, les couleurs les plus stables.

Certaines cultures favorisent l'écriture sur des tablettes d'argile ou de cire, et porteront une attention particulière à la protection des tablettes, pour éviter qu'elles ne se cassent ou ne soient dégradées pendant leur manipulation.

Les Runes gravées dans la roche ou même le bois sont plus résistantes à la dégradation. Bien évidemment, on n'est jamais à l'abri d'un coup de hache ou de marteau…

Graver des Runes sur un support dur et résistant demande plus de temps que l'inscription sur papier. Compter 2 fois plus de temps pour le bois, 5 fois pour la pierre ou le métal, 10 fois pour les cristaux. Le Maître des Runes doit, dans ce cas, posséder des outils appropriés : ciseaux, petits burins, marteau, etc.

Les Runes laissant des traces sur le support rigide (pierre, métal) sur lesquelles elles sont gravées, et ne pouvant être utilisées qu'une fois, les combattants préfèreront de loin utiliser des Runes de Bataille invisibles sur leurs armes.

13.5 · Magie de la Nature



La Magie de la Nature cherche à altérer la réalité en exploitant la Mana Fixe présente dans les plantes et animaux morts, comme dans les gemmes et autres minéraux. Ses pratiquants peuvent disposer de tels matériaux en formes de sigils qui, combinés aux parcelles de mana qu'ils conservent, permettent de créer des objets magiques temporaires. D'autres focalisent simplement la Mana Fixe pour incanter des sorts.

Cette magie n'est pas seulement appelée Magie de la Nature parce qu'elle exploite le monde naturel, mais surtout parce qu'elle est une science occulte gouvernée par les lois de la nature. Elle est basée sur les propriétés occultes et cachées des substances organiques et minérales.

Une science occulte

Pour manipuler avec succès la Magie de la Nature, il faut une bonne compréhension de ses principes fondamentaux et une bonne connaissance des propriétés occultes.

La Doctrine des Signatures : ou « *Les Caractéristiques Miroirs : les Pouvoirs du Dedans* ». Cette doctrine déclare que les caractéristiques externes et visibles d'une plante, d'un animal ou d'un matériau reflètent ses propriétés mystiques. Ainsi, une racine de Mandragore ayant la forme d'un humain pourrait avoir une efficacité certaine en termes de soins, voire de nécromancie. Les brins de l'herbe-scorpion, qui se replient sur eux-mêmes comme la queue d'un scorpion, pourraient se révéler être un antidote puissant contre les poisons des bêtes venimeuses, et les cendres d'une chauvesouris pourraient contenir un pouvoir pour voir la nuit, et ainsi de suite.
Le Principe de l'Homéopathie : ou « *Le Même produit du Même* ». Ceci est la seconde loi de la Magie de la Nature et elle s'appuie sur la similarité des objets. Si un objet ressemble à un autre, c'est en quelque sorte le même. En martyrisant quelque chose qui ressemble à une personne, on peut faire du mal à cette personne. Inversement, en faisant quelque chose de bien à l'image, on peut faire que de bonnes choses arrivent à la personne. Et finalement, les malédictions et maladies peuvent être transférées de la personne vers sa représentation.
Le Principe de la Contagion : ou « *Une Fois Ensemble, Toujours Ensemble* ». Le troisième axiome s'appuie sur le contact entre les objets. Les restes d'une plante, d'un animal ou d'un individu restent connectés mystiquement à l'original. Le sang, les cheveux, les rognures d'ongle (et même les possessions favorites) fournissent un lien magique avec la personne vivante. Ce qu'ils subissent peut être infligé à cet individu grâce aux effets de la Magie de la Nature. De même, un composant corporel d'un monstre magique retient une partie de ses pouvoirs surnaturels.
Ensemble, ces trois lois forment la base de tous les effets de la Magie de la Nature, et fournissent les fondations de ses disciplines jumelles, l'Alchimie et la Magie des Charmes, ainsi que la fabrication et l'utilisation des Cristaux Runiques.

Les documents suivants définissent les différents éléments constituant la Magie de la Nature, précisent sa pratique et listent ses ingrédients.

Sommaire de la section

Alchimie & Potions

L'Alchimie est la plus « scientifique » des disciplines de la Magie de la Nature. Les Alchimistes mélangent des substances naturelles et artificielles en des concoctions, extrayant et réorganisant leur Mana Fixe pour créer des effets magiques. Leurs ingrédients vont des feuilles, des fleurs, des graines et des racines des plantes jusqu'aux parties de corps d'animaux et de bêtes, ou toutes sortes de minéraux.

Lire la suite…

Magie des Charmes

La Magie des Charmes définit à la fois l'Art magique et l'artisanat de fabrication des Charmes. Un Charme peut être formé de quelques herbes, de pièces de bois et de plumes d'un oiseau sacré cousues dans un petit sac de toile, aussi bien que d'une magnifique figurine en bois, en ivoire, ou en os représentant un animal et portée autour du cou.

Lire la suite…

Cristaux Runiques

Un Cristal Runique est une pierre précieuse de grande valeur qui est utilisée pour stocker de la mana. Cette mana sert à alimenter des sorts gravés sous forme runique sur la gemme. Il faut déchiffrer la Rune pour l'utiliser. Un personnage peut, dans certaines mesures, rajouter des Runes à un Cristal déjà gravé. Le Cristal se recharge un nombre de fois limité.

Lire la suite…

Magie de la Nature – Aspects & Attributs

Les Aspects et les Attributs sont les blocs qui construisent la logique derrière la science occulte qu'est la Magie de la Nature. Les Aspects fonctionnent comme un système de verbes (Actions) et de mots ou de sujets (Cibles).

Lire la suite…

Magie de la Nature – Ingrédients & Coûts

Ce chapitre détaille les ingrédients organiques variés utilisés par l'Alchimie et les Charmes, qui possèdent des quantités de Mana Fixe et des Aspects variables. Elle liste aussi les pierres précieuses onéreuses utilisées par les graveurs de Cristaux Runiques. On y trouve enfin des informations sur certains matériaux ésotériques et les coûts associés à toutes ces pratiques.

Lire la suite…

13.5.1 · Alchimie & Potions



L'Alchimie est la plus « scientifique » des deux disciplines de la Magie de la Nature. Les Alchimistes mélangent des substances naturelles et artificielles en des concoctions, extrayant et réorganisant leur Mana Fixe pour créer des effets magiques. Leurs ingrédients vont des feuilles, des fleurs, des graines et des racines des plantes jusqu'aux parties de corps d'animaux et de bêtes, ainsi que toutes sortes de minéraux. En plus d'améliorer le potentiel existant dans ces matériaux, les Alchimistes peuvent aussi les utiliser comme bases dans lesquelles infuser des sorts « classiques ».

L'Alchimie est divisée en spécialités en fonction de la forme physique des objets produits.

La plupart des Alchimistes sont des fabricants traditionnels de **potions** en préparant leur magie sous **forme liquide**, demandant à l'utilisateur de boire la potion pour recevoir ses effets.
D'autres préfèrent fabriquer des **lotions et des huiles** à appliquer sur la peau nue ou à la surface d'un objet.
Un troisième groupe d'Alchimistes infusent leur magie dans la cire de **bougies**, les effets du sort débutant avec l'allumage de la bougie et se terminant jusqu'à ce que la flamme s'éteigne ou soit soufflée.
Finalement, quelques Alchimistes préfèrent les **poudres** extrêmement fines qui peuvent être saupoudrées sur la cible, ou brûlées sous forme d'encens pour libérer leur magie.
Par simplicité, nous utiliserons le terme générique potion dans ce chapitre sauf si la précision d'un type de produit spécifique est nécessaire.

Tous les produits de l'Alchimie sont strictement limités à une utilisation unique, et sans précautions particulières, la mana liée se dissipera avec le temps, rendant la potion inefficace au bout d'un mois.

Il existe deux types fondamentaux de potions : les **Potions de Sort** et les **Potions Formulées**. Les Potions de Sort contiennent un sort infusé dans le support organique de la potion. Le sort sera lié à une substance qui contient de la Mana Fixe en suspension dans un mélange d'alcool et d'eau. Une Potion Formulée requiert un ou plusieurs ingrédients contenant de la Mana Fixe, qui, lorsqu'ils sont préparés en suivant la formule occulte puis réorganisés par la propre mana de l'Alchimiste, créent un effet magique en attente en suspension dans le produit.

Voir la description de la Compétence d'Alchimie.

Potions de Sort

Préparation & laboratoire

En utilisant la Compétence d'Alchimie, l'Alchimiste peut créer une Potion de Sort dupliquant les effets de base (sans amélioration) d'un sort qu'il connaît. Un Alchimiste peut aussi connaître la méthode pour fabriquer une Potion de Sort dupliquant les effets d'un sort qu'il ne connaît pas ou la « recette » d'une Potion Formulée pour chaque tranche de 5 Rangs dans la Compétence. L'Alchimiste peut apprendre d'autres méthodes de fabrication pour les deux types de Potions en utilisant les règles de recherche du chapitre 13.2.4 · Études & recherches magiques.

Pour créer une potion, l'Alchimiste a besoin d'un minimum d'équipement, un mortier et un pilon (le mortier est un bol en bois ou en métal, le pilon un manche en bois ou en métal) et un chaudron (une sorte de marmite). L'Alchimiste moud les ingrédients dans le mortier avec le pilon et fait habituellement bouillir le résultat dans son chaudron. Les fabricants de potions auront besoin d'eau pure et d'alcools, les fabricants de lotions auront besoin d'huiles, alors que les fabricants de bougies auront évidemment besoin de cires de qualité et de mèches. Une fois préparées, les potions et lotions doivent reposer dans une flasque de verre qui doit pouvoir être scellée, et les poudres devront être regroupées dans des petits sacs de toile étanches, voire des petites fioles de verre ou de céramique.

Il faut une journée complète (environ 8 heures de travail) pour créer une potion. L'Alchimie est une activité prenante qui requiert l'attention complète du créateur pendant la préparation des ingrédients, qui doivent être mélangés, broyés, distillés, extraits, fermentés, raffinés, purifiés et ainsi de suite en quantités précises en suivant un déroulé chronométré. Toute interruption de plus de quelques minutes demandera un Jet d'Alchimie supplémentaire.

Avec un laboratoire permanent équipé de toutes sortes de matériels ésotériques (alambiques, pots de décantation, creusets, pincettes, fours et fournaises, filtres, balances, etc.) un Alchimiste professionnel peut créer une potion par tranche de 5 Rangs en Alchimie par jour. Le coût de l'équipement de base transportable est de quelques pièces d'or (Po). Un laboratoire complet transportable coûte plus de 500 Po. Un local dédié parfaitement équipé coûte plusieurs milliers de Po. Ne pas oublier les frais annexes, comme ceux liés à la présence de quelques assistants et apprentis.

En addition à ce processus classique (que l'on pourrait comparer au travail préparatoire d'un apothicaire), l'Alchimiste doit intégrer au moins un élément supplémentaire. Ces éléments doivent apporter une quantité de PP de Mana Fixe au moins équivalente au nombre de PP requis pour incanter le sort. Pour une Potion de Sort, n'importe quel ingrédient peut être ajouté. Pour une Potion Formulée, les ingrédients spécifiques sont listés dans la « recette ».

Les tables listant les ingrédients indiquent pour chaque substance la quantité de PP apportées à la préparation.

Création de la potion

Équipé de cette connaissance, de son matériel et de ses ingrédients occultes, l'Alchimiste peut tenter de créer une potion. Ceci requiert un Jet réussi d'Alchimie (Tout-ou-Rien) en utilisant la sous-compétence de Préparation Alchimique (–40).

L'Alchimiste doit aussi dépenser ses propres Points de Pouvoir (PP) pour réorganiser la Mana Fixe présente et lier les effets du sort à la solution. Le nombre de PP requis pour une Potion de Sort correspond au coût d'incantation du sort dans sa forme de base. Pour une Potion Formulée, le nombre de PP dépend des effets (voir plus bas). Si l'Alchimiste ne dispose pas de suffisamment de mana, la potion est ratée. L'Alchimiste doit aussi posséder au moins autant de Rangs en Alchimie que de PP à investir.

Pour créer une Potion de Sort avec des améliorations, l'Alchimiste doit utiliser le sort « Maîtrise des Potions » de la Sphère du Thaumaturge. L'Alchimiste doit s'assurer que sa préparation contient assez de PP de Mana Fixe, doit réussir l'incantation de « Maîtrise des Potions », et son Jet d'Alchimie. Il dépense les PP pour le sort incanté et pour infuser dans la potion. Il n'a pas à effectuer de jet particulier pour incanter le sort amélioré.

Toutes les potions conservent leurs effets magiques pendant un mois. L'Alchimiste peut créer des potions sans limite de durée de vie en utilisant le sort « Stabilisation d'Élixir » de la Sphère du Thaumaturge, en incantant ce sort sur la potion qui vient d'être fabriquée.

Le Bonus Offensif pour les sorts d'énergie ou le bonus au Jet d'Incantation pour les sorts d'attaque est de +5 par PP infusé dans la potion au moment de sa création (= coût de base du sort, ou coût de base + améliorations).

> ***Nota bene** : Il peut être pratique de noter cette information dans la description de la potion pour éviter de perdre du temps au moment de son utilisation en jeu.*

Potions Formulées

Parmi les potions standard, les potions de Hâte, Longévité, Soins Majeurs, Soins Mineurs, Neutralisation du Poison et Respirer Dans l'Eau sont clairement des Potions de Sort, mais elles peuvent aussi être créées sous la forme de Potions Formulées. Les autres potions ont des effets qui ne sont pas dupliqués par des sorts connus.

Coût en PP

Pour créer une Potion Formulée, la première tâche consiste à déterminer le nombre de PP requis. Si un équivalent exact existe avec un sort, prendre le coût en PP, plus les améliorations. Sinon, le coût doit être estimé en utilisant les règles de création de sort.

1 – Définir les Aspects. Les potions qui fournissent un bonus à une Compétence doivent posséder les Aspects Augmentation (10) et Bonus (5). Ceux qui altèrent le physique doivent posséder les Aspects Transformation Majeure (30) et Corps (5). Les philtres d'amour doivent posséder les Aspects Contrôle (20) et soit Émotions (10) soit Esprit (5). Ajouter les coûts de tous les Aspects.

> ***Nota bene** : Les règles pour les Aspects multiples s'appliquent aux potions.*

2 – Déterminer le coût des Attributs. Normalement, une potion n'affecte que celui qui la boit. La portée est de donc Personnel (5). Dans le cas où l'effet affecte d'autres personnes ou objets, ajuster. La durée est à prendre en si elle n'est pas instantanée, 1 minute (70), 10 minutes (90) et 1 heure (110). Ajouter le coût des Attributs.

> ***Nota bene** : Quelques potions ont une durée de 1 jour (130) et elles requièrent la validation du MJ.*

3 – Déterminer les bonus spéciaux : De nombreuses potions fournissent des bonus aux Compétences ou aux manœuvres. Pour chaque bonus additionnel de +10 (après le premier bonus de +10) ajouter 20 points au coût de la potion.

Coût en PP d'une Potion Formulée = (coûts des Aspects + coût des Attributs + coût des bonus spéciaux) / 10

Comme d'habitude, le résultat est arrondi au nombre supérieur.

Ingrédients

La seconde tâche consiste à déterminer les ingrédients nécessaires, en utilisant les trois lois de la Magie de la Nature.

Une potion de transformation doit intégrer des ingrédients issus de l'espèce de la créature dans laquelle le buveur doit se transformer, donc une Potion Formulée de transformation possède une forme cible spécifique.

Une potion de protection peut contenir un fragment d'une créature de type équivalent à celui dont on souhaite se protéger ou une substance qui repousse ce type de créature (eau bénite pour les vampires, etc.)

Les tables listant les ingrédients indiquent les Aspects apportés par chaque substance.

Voici quelques exemples basés sur les potions standard.

Potion de Résistance au Feu : Un fragment de créature élémentaire du feu, ou de dragon.
Potion de Marche Fantomatique : Quelques os moulus d'un humanoïde. La poudre fine est considérée comme l'essence et le buveur devient l'essence.
Potion de Taille de Géant : Fragments d'une créature de grande taille, troll, géant.
Potion de Hâte : Le cœur d'un oiseau mouche, d'un guépard ou un autre animal très rapide.
Potion de Saut : Les pattes d'une grenouille, une patte de lièvre, les nageoires d'un poisson volant.
Potion de Longévité : Fragment d'un vampire.
Potions de Soins Mineurs ou Majeurs : Toute herbe avec des propriétés de soin (saule), utiliser une Plante n'est pas utile.
Potion de Neutralisation du Poison : Toute herbe avec des propriétés de guérison des toxines (herbe-scorpion), utiliser une Plante n'est pas utile.
Potion de Réduction : Sang de petit monstre, gobelin, etc.
Potion de Pattes d'Araignée : Fragment d'Araignée Géante.
Potion de Dissimulation : Moustaches de chat.
Potion de Politicien : Langue ou sang d'un Démon.
Potion de Vérité : Décoction de vin ancien.
Potion de Respiration dans l'Eau : Branchies d'un animal marin.
Potion de Délusion : Comme pour l'effet voulu, mais altération du sigil.

Exemple final

> ***Exemple*** *: Morgana doit créer une potion, un filtre d'amour. Cette potion va devoir posséder les Aspects de Contrôle (20), Esprit (5) et Émotion (10). Émotion étant le second Aspect, son coût est doublé, soit (20). La Portée est «Personnel» et l'Aire d'Effet est «Personnel» donc (5) et (5). La Durée est de 1 jour (130). Le total est de 185, divisé par 10, arrondi au supérieur = 19 PP. L'ingrédient occulte requis est un aphrodisiaque, elle choisit de l'essence d'huître perlière. Chaque huître perlière contient 1 PP de Mana Fixe, il lui en faudra donc 19. Si elle souhaite renforcer la spécificité du filtre, elle peut ajouter trois gouttes du sang de la cible.*

13.5.2 · Magie des Charmes



La Magie des Charmes définit à la fois l'Art magique et l'artisanat de fabrication des Charmes. Un Charme peut être formé de quelques herbes, de pièces de bois et de plumes d'un oiseau sacré cousues dans un petit sac de toile, aussi bien que d'une magnifique figurine en bois, en ivoire, ou en os représentant un animal et portée autour du cou. La vannerie des Charmes, comme elle est appelée dans certaines cultures, consiste ensuite à lier les composants matériels à un effet magique temporaire en ordonnant et en organisant leur mana fixe grâce à un apport de mana personnelle. La mana fixe se dissipe ensuite lentement alors que les composants du Charme se détériorent. Détruire le Charme stoppe ses effets magiques. Même les Charmes apparemment fabriqués à partir de matériaux solides semblent perdre de leur pouvoir avec le temps.

La plupart des Charmes ont des effets bénéfiques : ils cherchent à protéger contre la maladie, la magie hostile ou à fournir des petits bonus à une caractéristique. Les Charmes de protection sont le plus souvent fabriqués à l'image de l'animal redouté, reflétant la loi de l'homéopathie selon laquelle peu d'animaux attaquent leurs semblables. D'autres tentent de conférer au porteur les caractéristiques d'un animal ou d'un monstre, et ces Charmes prendront la forme de la créature et incorporeront une partie du corps de la bête (adhérant alors aux lois de contagion et d'homéopathie).

Un dernier type de Charmes vise à nuire à une victime, en la rendant plus sensible à la malchance, aux maladies, aux attaques magiques ou physiques. Ces Charmes sont toujours fabriqués pour ressembler à la victime et doivent inclure une boucle de cheveux, un ongle, ou une autre « partie » provenant de la cible choisie. *On peut comparer ce type de Charmes à des poupées vaudou.*

Les effets d'un Charme ne durent pas plus longtemps que les ingrédients du Charme lui-même. **Les Charmes sont des objets magiques temporaires dont les effets ne durent pas plus d'un mois à partir de leur date de création**.

Il est possible de créer des **Charmes permanents** avec le sort de « Préservation des Charmes » de la Sphère du Thaumaturge. Ces Charmes sont alors appelés des Talismans, et ils ne peuvent avoir d'effets néfastes ou agressifs. Dans certaines cultures primitives, seul le shaman le plus âgé aura accès à ce sort. Le Talisman sera alors transmis aux enfants à leur naissance, censé les protéger leur vie durant.

En utilisant la Compétence Artisanat des Charmes, un fabricant de Charmes peut **créer un type de Charmes pour chaque tranche de 5 Rangs dans la Compétence**. Des types additionnels peuvent être ajoutés en suivant les règles de recherche du chapitre 13.2.4 · Études & recherches magiques.

Fabrication du Charme

Pour créer un Charme, l'artisan-mage a besoin de composants matériels possédant suffisamment de mana fixe pour entretenir l'effet souhaité, ainsi que les composants occultes requis pour que le Charme fonctionne. Les composants de base sont des herbes, de l'écorce, et des morceaux de taille raisonnable d'ivoire, d'os ou de bois pour sculpter la figurine. L'ensemble des composants du Charme doivent contenir au moins autant de mana fixe que le sigil à infuser dans le Charme.

L'artisan-mage doit alors réussir une manœuvre (Tout-ou-Rien) de « **Fabrication de Charmes (–40)** », sous-compétence de Artisanat des Charmes pour fabriquer le Charme, puis dépenser le nombre de PP nécessaire afin de « fixer » la mana dans le Charme. Si le pratiquant ne dispose pas de suffisamment de mana, le Charme est raté et les composants gâchés. Le pratiquant doit aussi posséder au moins autant de Rangs en Artisanat des Charmes que de PP à investir.

Pour chaque pouvoir (ou capacité) distinct infusé dans un Charme, une manœuvre séparée doit être réussie. Si une des manœuvres échoue, le Charme est détruit. Il n'est pas possible d'ajouter des capacités à un Charme existant.

Un Charme non « offensif » peut être transformé en talisman avec le sort de « Préservation des Charmes » si celui-ci est incanté durant le processus de fabrication.

Il faut une journée complète (environ 8 heures de travail) pour créer un Charme. Durant cette période, l'artisan-mage va s'employer à nettoyer les plantes, tresser les herbes en structures rituelles, sculpter la figurine ou se concentrer sur la structure du sigil et la victime. On ne peut fabriquer qu'un Charme à la fois.

Porter un Charme

Un personnage ne peut pas porter plus de trois Charmes à la fois. Pour être effectif, le porteur doit en quelque sorte s'accorder au Charme, en respectant une version simplifiée de la Compétence Accord, qui ne requiert pas de Jet mais demande une journée pour se produire.

Types de Charmes

Les Charmes fournissent des bonus ou des pénalités au Bonus Offensif (BO), au Bonus Défensif (BD), aux Jets de Résistance (JR) ou aux Jets de Compétences. Le bonus de base est de +5, le malus de -5. Pour chaque +5 additionnel, ajouter le coût de base en PP.

> *Exemple : Un Charme a un coût de base de 6 PP. Le créateur doit regrouper des composants apportant au moins 6 PP de mana fixe, et il doit dépenser 6 PP lors de la création pour « fixer » la mana dans le Charme.*

Exemples de Charmes Bénéfiques

Charme de Protection +5 : Confère un bonus de +5 aux JR contre les maladies. Coût de base : 6 PP.
Charme de Protection +10 : Confère un bonus de +10 aux JR contre les maladies. Coût de base : 12 PP.
Charme de Protection Contre un Animal () : Confère un bonus de +5 BD contre une espèce animale (loups, ours, etc.). Le Charme doit être sculpté en une figurine ressemblant au type d'animal souhaité. Chaque espèce animale requiert un Charme différent. Coût de base : 6 PP.
Charme de Protection Contre les Élémentaires : Confère un bonus de +5 BD et +5 JR contre une catégorie d'Élémentaires. Air, Eau, Terre, Feu requièrent des Charmes différents. Coût de base : 7 PP.
Charme de Protection Contre la Magie : Confère un bonus de +5 aux JR contre la magie hostile. Coût de base : 6 PP.
Charme de Protection Contre les Monstres : Confère un bonus de +5 BD contre une espèce de monstres. Le Charme doit être sculpté en une figurine ressemblant à l'espèce de monstres souhaité. Chaque espèce de monstres requiert un Charme différent. Coût de base : 6 PP.
Charme de Protection Contre les Poisons : Confère un bonus de +5 aux JR contre les poisons. Coût de base : 6 PP.

Charme de Protection Contre les Maladies : Confère un bonus de +5 aux JR contre les maladies. Coût de base : 6 PP.
Charme de Protection Contre les Morts-Vivants : Confère un bonus de +5 BD et +5 JR contre tous les morts-vivants. Coût de base : 7 PP.
Charme de Chance : Chacun de ces Charmes fournit un bonus à une Compétence spécifique. Ils doivent inclure une partie d'un animal symbolisant la Compétence, comme une peau de caméléon ou des coussinets de chat pour la Dissimulation, des yeux d'aigle pour la Perception, des nageoires de poisson pour la Natation, etc. Coût de base : 6 PP.

Exemples de Charmes Offensifs

Les Charmes offensifs doivent avoir la forme et représenter la victime, et inclure une boucle de cheveux, un ongle, ou une autre « partie » provenant de la cible. La cible reçoit un Jet de Résistance à la Magie contre un Jet d'Attaque tiré avec un bonus de +5 par PP dans le coût de base du Charme.

> ***Nota bene** : Noter le bonus au jet d'attaque dans la description du Charme pour ne pas avoir à rechercher le nombre durant la partie !*

Charme de Préjudice Irrémédiable : Ce Charme offensif impose une pénalité de -5 DB à la victime. Attaque à +35. Portée : 1 km. Coût de base : 7 PP.
Charme de Fardeau Morbide : Ce Charme offensif impose une pénalité de -5 aux JR contre les poisons et les maladies pour la victime. Attaque à +35. Portée : 1 km. Coût de base : 7 PP.
Charme de Sensibilité Ésotérique : Ce Charme offensif impose une pénalité de -5 aux JR contre la magie pour la victime. Attaque à +35. Portée : 1 km. Coût de base : 7 PP.
Charme de Faiblesse Chronique : Ce Charme offensif impose une pénalité de -5 BO pour la victime. Attaque à +35. Portée : 1 km. Coût de base : 7 PP.

13.5.3 · Cristaux Runiques



Les Cristaux Runiques peuvent énormément aider un jeteur de sorts aventureux, mais ils sont coûteux et difficiles à créer. Les Cristaux Runiques ont des points communs avec les Runes « classiques », aussi bien qu'avec les objets à charges ou quotidiens, mais ils ne font partie d'aucune de ces trois catégories.

Un Cristal Runique est une pierre précieuse de grande valeur qui est utilisée pour stocker de la mana. Cette mana sert à alimenter des sorts gravés sous forme runique sur la gemme. Il faut déchiffrer une Rune pour l'utiliser. Un personnage peut dans certaines mesures, rajouter des Runes à un Cristal déjà gravé. Le Cristal se recharge un nombre de fois limité.

Les gemmes et les cristaux permettent de stocker 1 Point de Pouvoir (PP) par tranche de 1 pièce d'or (po) de valeur. Les gemmes qui ont une valeur de moins de 1 po n'ont aucune valeur en tant que Cristaux Runiques. Les PP stockés dans le Cristal servent à « alimenter » des Runes de sorts gravées sur le Cristal Runique.

Pour que la Rune d'un sort puisse être inscrite sur un Cristal Runique, il faut que le Cristal possède un nombre de PP supérieur au coût en PP du sort. Un Cristal peut contenir plusieurs Runes, tant que le coût total en PP des sorts ne dépasse pas le double des PP du Cristal.

> ***Exemple*** *: Un diamant d'une valeur de 7 po possède un potentiel de stockage de 7 PP maximum. Il peut être gravé avec 3 sorts dont le coût en PP serait de 4, 6 et 4 (total : 14 PP = valeur de stockage x 2).*

Référez-vous au chapitre 13.5.5 · Ingrédients & Coûts – Ingrédients Minéraux pour plus d'information sur les pierres précieuses et leurs valeurs.



Utilisation des Cristaux Runiques

Pour pouvoir utiliser un Cristal Runique, le personnage doit réussir un Jet de Cristaux Runiques de difficulté Moyenne (+0).

Chaque utilisation d'une Rune retire le coût du sort du potentiel de stockage du Cristal. Une même Rune peut être utilisée plusieurs fois, tant que le Cristal possède une quantité de PP stockée supérieure au coût du sort. Si tous les PP stockés sont consommés, il faut recharger le Cristal. Il faut donc noter le potentiel de stockage et la quantité de PP restant pour chaque Cristal.

Recharge des Cristaux Runiques

Une fois qu'un Cristal Runique n'a plus assez de PP pour fonctionner, il se recharge à la vitesse de 1 PP par heure. Un Cristal ne commencera à se recharger que quand il n'a plus assez de PP en stock pour alimenter une des Runes. Le personnage peut décider de vider lui-même un Cristal (s'il désire qu'il se recharge à un moment donné) en réussissant un Jet Difficile (-20) de Cristaux Runiques, avec un malus de -5 par PP restant.

Un Cristal ne peut être rechargé qu'un nombre de fois limité à 5 x valeur en po du Cristal. Si un Cristal atteint son nombre limite de recharges, il tombe en poussière sans valeur.



Inscription d'une Rune sur un Cristal

Avant d'envisager de graver des Runes sur un Cristal, le personnage devra se procurer un jeu d'outils très spécifiques, incluant un stylet spécial, une loupe et un trépied pour tenir les Cristaux. Ces outils sont extrêmement particuliers, et ne peuvent être trouvés que dans les grandes villes, ou les endroits dans lesquels on trouve de nombreux mages, pour un coût de 100 à 200 po. Le stylet représente la quasi-totalité du montant, et peut être utilisé pour graver plusieurs centaines de Runes.

Il faut aussi que la pierre précieuse soit taillée, une gemme brute ne permettant pas l'inscription.

Pour inscrire une Rune sur un cristal, le personnage doit utiliser une manœuvre (Tout-ou-Rien) de difficulté Moyenne (+0) de « **Graver une Rune sur le Cristal (-40)** », une sous-compétence de Cristaux Runiques. Pendant l'inscription, le personnage dépense le coût du sort en PP investis pour la gravure x 2 Points de Pouvoir.

Contrairement aux Runes « classiques », les Cristaux Runiques acceptent l'inscription de sorts améliorés. Le personnage doit bien sûr posséder suffisamment de Rangs dans le sort pour gérer les améliorations. **La difficulté pour une manœuvre d'inscription d'un sort amélioré est aggravée d'un niveau par tranche de 5 PP utilisées pour les améliorations**. La Rune « consomme » un nombre de PP égal à son coût global (base + améliorations).

> ***Exemple*** *: Pour graver un sort dont les améliorations coûtent 7 PP, la difficulté est aggravée de deux niveaux et devient Très Difficile (-40). Si le sort a un coût de base de 4 PP, la Rune consomme 11 PP sur le potentiel du Cristal. L'inscription coûtera 22 PP. Le jeteur doit posséder 22 Rangs dans le sort. Lors du déclenchement de la Rune, le sort sera considéré comme ayant utilisé 11 Rangs, et aura un bonus de +55 s'il s'agit d'un sort d'attaque ou d'énergie.*

> ***Nota bene*** *: Inscrire sur la feuille du personnage le nom du Cristal, son prix, son potentiel de stockage (total, courant). Pour chaque Rune de sort inscrite, noter le nombre total de PP utilisé, ainsi que les améliorations éventuellement utilisées. Finir par le nombre de recharges (total, courant).*

13.5.4 · Aspects & Attributs



Aspects

La Magie de la Nature repose sur trois lois : la Doctrine des Signatures, le Principe de l'Homéopathie et le Principe de la Contagion. Ces lois forment la base de tous les effets de la Magie de la Nature, et fournissent les fondations de ses disciplines jumelles, l'Alchimie et les Charmes, ainsi que la fabrication et l'utilisation des Cristaux Runiques.

Les Aspects et les Attributs sont les blocs qui construisent la logique derrière cette science occulte. Les Aspects fonctionnent comme un système de verbes (Actions) et de mots ou de sujets (Cibles). Chaque objet créé par la Magie de la Nature possède des effets impliquant une action (Contrôler, Réduire, Augmenter, etc.) et une cible (Animal, Corps, Climat, etc.). C'est en comprenant cette mécanique que le mage-artisan de la nature peut comprendre quels ingrédients assembler pour obtenir les résultats souhaités. Les Attributs, eux, gouvernent l'étendue des effets en fixant les limites de portée ou de durée.

Les Aspects présentés ici sont des exemples, chaque MJ ou joueur est libre de proposer sa propre version.

Aspects d'Action

Les Aspects d'Action indiquent de quelle manière l'objet va affecter la réalité. On les représente habituellement par des verbes. De nombreux Aspects d'Action ont des opposés, représentant des antagonismes naturels. Chaque objet magique « Naturel » possède au moins un Aspect d'Action fondamental qui représente sa fonction primaire.

Table - Aspects d'Action

Aspect	Coût (PP)	Description
Affaiblir	10	Affaiblissement, réduction, amoindrissement de certaines capacités de la cible.
Agrandir	5	Augmenter la taille de la cible.
Améliorer	10	Développer ou améliorer les capacités de la cible.
Animer	10	Prend une chose inanimée et lui donne une apparence de vie.
Appeler	6	Conjure une créature.
Arrêter	5	Stopper les mouvements de la cible, en général sans son consentement.
Attaquer	8	Action directe et physique sur une cible, dans l'intention de lui causer des blessures.
Bannir	6	Oblige une créature conjurée à retourner de là où elle vient.
Cacher	5	Définit le fait de cacher une personne, un objet ou un lieu.
Communiquer	5	Définit une forme de communication, verbale ou non.
Contrôler	10	Gouverne la palette du contrôle mental et de l'influence psychique, de la simple suggestion à la domination mentale absolue.
Créer	10	La création de choses, à partir d'un matériau existant ou de pure mana.
Défendre	8	Protéger la cible de préjudice ou de blessures.
Déplacer	5	Faire bouger une cible, en général sans son consentement.
Détruire	10	Défaire ce qui est, que ce soit un objet ou une substance.
Diminuer	5	Réduire la taille de la cible.
Dissiper	15	Retirer des capacités magiques ou de la mana d'une cible.
Fermer	5	Ferme une chose définie comme une ouverture.
Imprégner	15	Infuser de la mana (ou des effets magiques) dans la cible.
Manipuler	10	Altérer les conditions de l'environnement.
Mémoriser	20	Garder en mémoire une personne, un lieu ou une chose, en général dans un but magique.
Nuire	5	Porter préjudice à une cible vivante (Attaquer crée des blessures physiques).
Ouvrir	5	Ouvre une chose définie comme étant fermée.
Percevoir	5	Toutes les formes de perception et d'observation.
Rajeunir	5	Renverse les effets de l'âge sur une cible vivante (plante, animal, personne).
Soigner	5	Guérir les maladies, les souffrances, les blessures de la cible.
Transformer	15	Changer la forme, l'aspect ou la substance d'une cible en autre chose.
Vieillir	5	Augmenter l'âge de la cible.
Voyager	8	Déplacer une cible d'un endroit à un autre.

Aspects Cibles

Les Aspects Cibles représentent ce sur quoi agissent les Aspects d'Action et sont donc représentés par des noms. Chaque objet magique « Naturel » possède au moins un Aspect Cible fondamental qui définit et limite les cibles qu'il peut affecter. Sans cible, l'action ne pourrait se produire, puisqu'elle n'aurait rien à affecter.

Table - Aspects Cible

Aspect	Coût (PP)	Description
Air	5	Air naturel et élémentaire.
Animal	5	Pour cible un animal.
Capacité	4	Altération des Compétences ou des Talents d'une créature.
Carac. Mentale	4	Les 4 caractéristiques mentales.
Carac. Physique	4	Les 4 caractéristiques physiques.
Climat	10	Temps et climat.
Connaissance	10	Pour obtenir des informations d'une cible ou sur une cible.
Corps	5	Pour cibler le corps, dans sa totalité ou en partie.
Créature	10	Humanoïde, incluant les monstres, mais pas les démons, les esprits ou les mort-vivants.
Démon	15	Utilisé pour tout ce qui peut affecter les démons ou autres créatures des Autres Plans.
Eau	5	Eau naturelle et élémentaire.
Élémentaire	15	Couvre toutes les créatures élémentaires.
Émotion	5	Utilisé pour cibler, affecter et altérer les états émotionnels et les sentiments.
Esprit	15	Cible un Esprit (créature du Plan des Esprits).
Feu	5	Feu naturel et élémentaire.
Force	6	Phénomènes physiques tels que le son, l'électricité, la lumière, la gravité, etc.
Forme	10	Manipulation des zones non circulaires dans l'environnement.
Illusion	6	Création d'illusions ayant une présence physique.
Intellect	5	Cible l'esprit d'une créature pensante.
Localisation	10	Couvre les effets qui ciblent un endroit spécifique.
Magie	8	Cible la magie elle-même.
Mort	15	La mort ou le fait de tuer.
Mort-Vivant	15	Pour cibler les mort-vivants.
Nuage	15	Effets magiques se produisant à l'intérieur d'une sphère.
Objet	5	Pour cibler un objet.
Obstacle	10	Définit la création, manipulation et la destruction de tout ce que l'on peut appeler un obstacle.
Plante	5	Pour cibler une plante.
Sens	6	Pour cibler les sens, les organes sensoriels, et les informations ressenties. Pour améliorer ou ajouter.
Substance	5	Manipulation des matériaux organiques et non-organiques dans leur état brut. Les matériaux transformés sont ciblés en tant qu'objets.
Temps	15	Manipulation du temps (mesure de la durée, pas du climat).
Terre	5	Terre naturelle et élémentaire.
Vie	15	Gouverne la vie des créatures.

Étapes de fabrication d'un objet magique « Naturel »

Indépendamment du fait que l'on soit en train de chercher à fabriquer une potion, un charme ou quelque chose de plus complexe, les étapes sont sensiblement les mêmes et elles sont détaillées ci-dessous.

Définir le concept ;
Du concept aux Aspects ;
Déterminer les Attributs ;
Calculer les coûts (en PP) des effets ;
Calculer les requis en mana et en matériaux ;
Calculer les coûts de laboratoire et les temps de fabrication ;
Résoudre la tentative de création.

Définir le concept

Noter quelques notes simples et concises pour définir ce que doit faire l'objet.

Du concept aux Aspects

Chercher à convertir le concept en Aspects spécifiques. Des Aspects différents génèrent des demandes en matériaux et des coûts de laboratoire différents.

Les tables ci-dessus listent les coûts en PP de chaque Aspect. Ils seront utilisés dans les calculs finaux. Ajoutez le coût des deux Aspects de base (Action et Cible) plus les Aspects additionnels pour obtenir le coût total des Aspects.

Déterminer les Attributs

Tous les objets ont des paramètres spécifiques et des limitations. Collectivement, ils sont appelés des Attributs. Si l'objet duplique les effets d'un sort, vous pouvez passer cette phase. Sinon, cette étape est celle où vous pouvez définir les paramètres en vous posant les questions telles que : « Quelle est la portée de l'effet ? » ou « Cet effet affecte-t-il plus d'une créature ? »

Les tables ci-dessous vont vous aider en vous donnant le coût de différents Attributs. Ajoutez les différents coûts pour obtenir le coût total des Attributs.

Portée	Coût (en PP)
Personnel	5
Touché	10
3 mètres	20
15 mètres	30
30 mètres	40
60 mètres	50
150 mètres	60
300 mètres	80
1 kilomètre*	100
10 kilomètres*	120

* Uniquement possible pour certains sorts utilitaires et avec accord du MJ.

Durée	Coût (en PP)
Instantané	5
Concentration*	15
2 rounds	20
5 rounds	30
10 rounds	50
1 minute	75
10 minutes	100
1 heure	125
1 jour	200
1 semaine	400
1 mois	500
1 année	1 000
Permanent	2 000

Aire d'effet	Coût (en PP)
Personnel	5
1 cible	10
Par cible additionnelle	+20
1,50 m de rayon	10
3 m de rayon	20
Par tranche de 3 m supp.	+10
30 m de rayon*	50
300 m de rayon*	100
1 kilomètre de rayon*	150

* Uniquement possible pour certains sorts utilitaires et avec accord du MJ.

Calculer les coûts (en PP) des effets

Une fois calculés le coût des Aspects et le coût des Attributs, le coût final en PP peut être calculé. Voici la formule à utiliser.

(Coût des Aspects + Coût des Attributs) / 20

Arrondir au supérieur comme d'habitude.

(Si l'objet utilise des Améliorations décrites dans le chapitre 13.2.4 · Études & recherches magiques, ajouter ou multiplier le résultat obtenu par le facteur d'Amélioration).

Les ingrédients utilisés pour fabriquer l'objet doivent apporter une quantité de PP de Mana Fixe au moins équivalente au coût final en PP.

Calculer les requis en mana et en matériaux

La description du processus de fabrication de chaque type d'objet indique à quel moment la mana du créateur est utilisée. La valeur qui vient d'être calculée, le coût final en PP, est le nombre à prendre en compte.

Pour les matériaux, le plus important est d'avoir la quantité nécessaire de chacun des ingrédients. Ceci peut avoir requis des achats, des échanges, des voyages, voire une aventure…

Calculer les coûts de laboratoire et les temps de fabrication

Créer des objets magiques est un processus long. Il est conseillé de réaliser ce processus dans son propre laboratoire, parfaitement équipé sur le long terme. Tenter une fabrication à la va-vite, à un endroit inapproprié, ou au rabais aura toujours des conséquences.

Résoudre la tentative de création

Il va s'agir la plupart du temps de tirer un Jet sur la Compétence appropriée et de lire le résultat sur la table idoine. Si le Jet est un gros raté ou une maladresse, il y a une table pour ça…

13.5.5 · Ingrédients & Coûts



Les coûts de l'Alchimie et des Charmes

Les objets créés grâce à l'Alchimie et les Charmes ont un coût basé sur les **ingrédients utilisés**, l'Alchimie y rajoutant un coût « **d'outillage et main d'œuvre** ».

Le coût « d'outillage et main d'œuvre » représente l'usure de l'équipement de l'alchimiste (les bocaux cassent, les outils rouillent), le carburant pour les fournaises et les fours, les solvants de nettoyage, l'eau pure, l'alcool de distillation, l'huile, le suif, et ainsi de suite. Ceci représente un coût moyen de 5 pièces d'or par Point de Pouvoir investi dans une Potion de Sort ou une Potion Formulée.

Le coût des ingrédients prend en compte la personne payée pour les ramasser, ainsi que les coûts des éventuels déplacements et les frais de conservation.

Le coût de base des herbes, plantes, écorces, racines est de 5 pièces d'or par livre (0,5 kg). Ajoutez directement aux coût le prix des Plantes à pouvoir « magiques » utilisées par les Herboristes et les Apothicaires.

Les Charmes, qui doivent être sculptés ou formés à partir de morceaux de bois, d'ivoire ou d'os, coûtent 5 pièces d'or par Point de Pouvoir investi.

Les coûts pour les composant corporel des animaux ou des monstres dépendent de leur rareté, de la puissance de la créature et de sa dangerosité.

La formule à appliquer pour obtenir le coût est : 10 pièces d'or x (Indice de Rareté + Indice de Danger).

L'indice de Rareté est de 2 pour les créatures communes, 4 pour les créatures peu ordinaires, 6 pour les créatures rares, et 10 pour les créatures rarissimes ou en voie d'extinction.

L'Indice de Danger est de 2 pour les créatures inoffensives (herbivore ou petit animal), de 5 pour les créatures dangereuses (prédateurs, comme les loups ou certains monstres) et 10 pour les monstres très dangereux (Dragons, Grands Serviteurs de l'Ennemi, Morts-Vivants puissants [Classe IV et +], etc.)

Le créateur doit payer le coût des ingrédients pour chaque partie requise, donc les prix peuvent s'envoler s'il n'y a pas suffisamment de Mana Fixe dans une seule partie.

Le prix du marché

Le coût de fabrication final d'une potion sera souvent bien inférieur au prix indiqué dans les « Tables de Trésors ». On peut raisonnablement penser qu'il s'agit du surcoût engendré par des intermédiaires ou par ceux qui tirent des profits importants de la revente de butin magique. La rareté ajoute aussi aux tarifs jugés par certains prohibitifs.

Pour les Charmes, un prix de vente raisonnable serait entre 25 et 50 pièces d'or par Point de Pouvoir dans le Charme. Les Talismans permanents peuvent facilement coûter le double.

Les aventuriers peuvent échanger avec les Alchimistes, leur fournissant des matériaux rares qu'ils auraient pu trouver au cours de leurs voyages contre des produits manufacturés. Voire même partir spécifiquement à la recherche d'un ingrédient dangereux en échange d'une potion particulière.

Comme toujours, la réalité est différente suivant l'endroit où l'on se trouve et la position que l'on occupe : un animiste local, versé en Magie de la Nature, et qui chercherait à rendre service à la communauté rurale qui l'entoure, ne demanderait sans doute que quelques matériaux de base en échange d'un petit Charme ou d'une simple potion de soins à ses voisins.

Substances Organiques

Certaines substances organiques, telles que l'écorce de certains arbres particuliers, les fleurs, noix, baies et racines de certaines plantes, ainsi que des parties du corps de certains animaux ou monstres, contiennent de la Mana Fixe.

Les végétaux sont utilisés dans les processus de soins et fournissent un réservoir de base pour les utilisateurs de Mana Fixe. Les herbes magiques peuvent être utilisées comme ingrédients occultes pour fabriquer des potions répliquant leurs effets. Les parties du corps des animaux et des monstres sont habituellement utilisés comme ingrédients occultes pour la magie mettant en œuvre des transformations (en), contrôles (de), protections (contre) ou assimilation de capacités de la créature en question. Les parties dans lesquelles s'accumule semble différer pour chaque créature, mais on la retrouve en général dans les os, les cornes, les plumes, la peau, la fourrure, les écailles, les dents, les crocs et dans des organes tels que le cœur, les yeux ou dans le sang.

Ingrédients de la Flore

Pour les herbes courantes qui ne sont pas explicitement listées dans la table ci-dessous, le MJ peut prendre comme base 1 PP. Pour les plantes spéciales et magiques, entre 5 et 15 PP.

Table – Mana Fixe – Flore

Nom	Forme	Coût	Mana	Climat	Rareté	Aspects
Acacia	Feuille	12 pa	1 PP	Chaud & Humide	Moyenne	Défendre, Percevoir, Vie
Aconit	Feuille	1 po	1 PP	Tempéré	Très Difficile	Défendre, Animal, Mort
Agaric	Champignon	18 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Percevoir, Rajeunir, Corps
Aigremoine	Feuille /Racine	19 pa	1 PP	Tempéré Frais	Difficile	Défendre, Manipuler
Ail	Bulbe	11 pa	1 PP	Semi-Aride /Tempéré	Moyenne	Défendre, Mort-Vivant
Aloe Vera	Feuille	16 pa	1 PP	Aride /Semi-Aride	Moyenne	Défendre, Corps
Amande	Noix	6 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Facile	Nuire, Mort, Terre
Amarante	Fleur	13 pc	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Très Facile	Cacher, Force
Angélique	Feuille	10 pa	1 PP	Froid /Tempéré Frais	Moyenne	Percevoir, Sens
Anis	Graine	2 pa	1 PP	Tempéré	Facile	Défendre
Arbre d'Encens	Résine	3 po	2 PP	Aride	Très Difficile	Animer, Imprégner, Élémentaire, Esprit
Armoise	Feuille /Racine	4 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Percevoir, Substance, Esprit
Ase Fétide	Poudre /Résine	2 po	2 PP	Semi-Aride	Très Difficile	Communiquer, Contrôler
Aubépine	Feuille	9 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Dissiper, Mort
Basilic	Feuille	10 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Moyenne	Défendre, Démons, Esprit
Belladone	Baie	4 po	2 PP	Froid	Très Difficile	Contrôler, Diminuer, Nuire
Benjoin	Résine /Baume	1 po	1 PP	Chaud & Humide	Difficile	Défendre, Transformer
Bergamote	Zeste	19 pa	1 PP	Tempéré	Difficile	Agrandir, Transformer
Bétoine	Feuille	2 po	1 PP	Froid	Difficile	Animal, Appeler, Défendre, Soigner
Bois de Santal	Bois	19 pa	1 PP	Chaud & Humide	Moyenne	Défendre, Esprit
Bourrache	Feuille	1 po	1 PP	Tempéré /Froid	Moyenne	Intellect, Sens
Bruyère	Fleur	12 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Créer, Nuage
Cannelle	Écorce	2 po	1 PP	Chaud & Humide	Difficile	Animer, Créer, Défendre, Connaissance, Vie
Cardamome	Graine	18 pc	1 PP	Aride /Semi-Aride	Facile	Bannir, Transformer, Corps
Carvi	Graine	14 pa	1 PP	Semi-Aride /Tempéré	Moyenne	Esprit, Intellect

Nom	Forme	Coût	Mana	Climat	Rareté	Aspects
Caryer	Écorce /Noix	11 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Dissiper, Localisation
Cèdre	Écorce	18 pa	1 PP	Froid /Tempéré Frais	Difficile	Mémoriser, Air, Animal
Cendres	Écorce	3 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Facile	Défendre, Connaissance, Intellect
Cerisier	Écorce /Fleur	10 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Facile	Percevoir, Temps
Chardon	Feuille	6 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Dissiper
Châtaignier	Noix	5 pa	1 PP	Froid /Tempéré Frais	Facile	Appeler, Contrôler
Chêne	Feuille	18 pc	1 PP	Tempéré Frais	Très Facile	Défendre, Soigner
Chèvrefeuille	Fleur	8 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Mémoriser, Localisation
Ciguë	Feuille	1 po	2 PP	Tempéré	Difficile	Diminuer, Corps, Mort
Consoude	Feuille /Tige	7 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Soigner, Barrière, Voyager
Cyprès	Écorce	2 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Facile	Cacher, Nuage
Damiana	Feuille	1 po	1 PP	Chaud & Humide	Difficile	Animer, Appeler, Contrôler, Agrandir, Créature, Émotion, Vie
Dictame	Racine	2 po	2 PP	Tempéré	Très Difficile	Défendre, Terre, Feu, Sens, Esprit
Euphraise	Fleur /Feuille	14 pa	1 PP	Semi-Aride /Tempéré	Difficile	Cacher, Ouvrir, Percevoir, Intellect
Ficaire	Fleur	19 pa	1 PP	Tempéré Frais	Difficile	Diminuer, Créature, Forme
Gardénia	Fleur	7 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Percevoir, Sens
Genévrier	Baie	9 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Fermer, Diminuer, Force
Ginseng	Racine	3 po	2 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Difficile	Défendre, Rajeunir, Terre
Grande Camomille	Fleur	9 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Défendre, Soigner
Gui	Feuille /Baie	1 po	1 PP	Froid /Tempéré Frais	Difficile	Animal, Créature, Émotion, Sens
Héliotrope	Fleur	1 po	1 PP	Tempéré	Difficile	Transformer, Climat, Magie
Hellébore	Rhizome /Racine	17 pa	1 PP	Tempéré	Difficile	Détruire, Nuire, Mort, Démon
Henné	Feuille	18 pc	1 PP	Chaud & Humide	Moyenne	Soigner
Herbe -aux-Chats	Fleur	2 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Moyenne	Contrôler
Houx	Feuille /Baie	13 pa	1 PP	Froid /Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Défendre, Animal

Nom	Forme	Coût	Mana	Climat	Rareté	Aspects
Hysope	Fleur	19 pa	1 PP	Chaud & Humide	Difficile	Corps
Iris	Racine	19 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Difficile	Percevoir, Émotion, Eau
Jasmin	Feuille /Fleur	17 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Fermer, Mémoriser, Connaissance
Jusquiame	Feuille	11 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Manipuler, Élémentaire, Esprit
Langue de Couleuvre	Bulbe /Feuille	17 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Communiquer, Soigner, Intellect
Lierre	Feuille /Baie	8 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Illusion, Soigner
Livèche	Racine	16 pa	1 PP	Tempéré Frais	Difficile	Contrôler, Émotion, Esprit
Lotus	Fleur	1 po	1 PP	Chaud & Humide	Difficile	Contrôler, Magie, Intellect
Lys	Fleur	1 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Dissiper, Magie
Mandragore	Racine	1 po	2 PP	Froid /Tempéré Frais	Très Difficile	Soigner, Corps
Menthe Poivrée	Feuille	17 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Soigner, Percevoir, Mémoriser
Menthe Pouliot	Feuille	10 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Cacher, Diminuer, Défendre, Animal
Millefeuille	Fleur /Feuille	6 pc	.5 PP	Froid /Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Percevoir
Mouron-des -Oiseaux	Totalité	15 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Facile	Imprégner, Percevoir, Illusion
Muscade	Noix	2 po	2 PP	Chaud & Humide	Très Difficile	Percevoir, Air, Temps
Myrrhe	Résine	4 po	2 PP	Aride	Ext. Difficile	Bannir, Imprégner, Dissiper, Mémoriser, Vie, Magie
Myrte	Écorce	18 pa	1 PP	Froid	Moyenne	Défendre, Eau
Noisette de Sorcière	Écorce /Feuille	2 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Défendre
Œillet	Fleur	4 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Défendre
Olive	Fruit	10 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Moyenne	Corps, Vie
Orme	Écorce	10 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Émotion
Ortie	Graines	5 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Moyenne	Arrêter, Animal, Feu
Patchouli	Feuille	13 pa	1 PP	Chaud & Humide	Moyenne	Ouvrir, Air
Pensée Sauvage	Fleur	3 pc	.5 PP	Tempéré Frais	Très Facile	Augmenter, Vie

Nom	Forme	Coût	Mana	Climat	Rareté	Aspects
Pin	Écorce	19 pc	1 PP	Frigide /Froid	Très Facile	Augmenter
Pissenlit, Fleur	Fleur	5 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Air
Pissenlit, Racine	Racine	18 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Esprit
Poivre	Graines	2 po	1 PP	Chaud & Humide	Difficile	Défendre, Dissiper, Feu
Pomme	Écorce /Chair	15 pc	1 PP	Froid /Tempéré /Tempéré Frais	Facile	Rajeunir
Quatre-Épices	Baie /Feuille	11 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Facile	Cacher, Manipuler, Transformer
Quinte-Feuille	Feuille	1 po	1 PP	Froid	Moyenne	Percevoir, Mémoriser, Émotion, Illusion
Racine « High John »	Racine	1 po	1 PP	Chaud & Humide	Très Difficile	Manipuler, Émotion, Illusion, Connaissance
Romarin	Feuille /Tige	13 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Diminuer, Rajeunir, Vie
Rose	Fleur	17 pa	1 PP	Chaud & Humide	Moyenne	Contrôler
Rue Fétide	Feuille	12 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Créer, Augmenter, Feu
Safran	Feuille	10 po	3 PP	Chaud & Humide /Semi-Aride	Pure Folie	Animer, Créer, Imprégner, Air, Nuage
Salsepareille	Racine	12 pa	1 PP	Chaud & Humide /Tempéré	Difficile	Créer, Croissance, Augmenter
Sassafras	Racine	6 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Soigner
Sauge	Feuille	9 pa	1 PP	Aride /Semi-Aride	Moyenne	Connaissance, Temps, Rajeunir
Saule	Feuille	17 pc	1 PP	Tempéré Frais	Très Facile	Soigner
Scutellaire	Feuille	9 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Percevoir, Rajeunir, Émotion, Feu
Sorbier	Fleur	1 po	1 PP	Tempéré Frais	Difficile	Vie, Intellect
Sureau	Baie	16 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Animer, Soigner, Imprégner, Mort-Vivant
Tanaisie	Feuille	1 po	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Difficile	Dissiper, Ouvrir, Vie
Thym	Fleur	10 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Moyenne	Imprégner, Magie
Trèfle	Feuille	3 pc	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Très Facile	Dissiper, Substance
Uva Ursi	Feuille	19 pa	1 PP	Frigide /Froid	Difficile	Transformer, Animal, Localisation, Magie
Valériane	Racine	15 pa	1 PP	Tempéré	Difficile	Intellect
Varech	Tige	15 pc	1 PP	Froid /Tempéré	Très Facile	Eau

Nom	Forme	Coût	Mana	Climat	Rareté	Aspects
				/Tempéré Frais		
Vermouth	Feuille /Graine	16 pa	1 PP	Tempéré /Tempéré Frais	Difficile	Communiquer, Contrôler, Démon, Esprit
Verveine	Fleur /Feuille	15 pa	1 PP	Tempéré Frais	Moyenne	Créer, Agrandir, Terre
Vigne	Fruit	15 pa	1 PP	Tempéré	Moyenne	Vérité
Yucca	Racine	2 pa	1 PP	Aride /Semi-Aride	Moyenne	Fermer, Arrêter

Ingrédients de la Faune

Pour les créatures qui ne sont pas explicitement listées dans la table ci-dessous, le MJ peut prendre comme base 1 PP pour les animaux et 3 PP pour les monstres.

Table – Mana Fixe – Faune

Type de créature	Partie du corps	Rareté	Rareté X	Danger X	Mana Fixe
Aigle	Plume des Ailes	Très Facile	x4	x5	2 PP
Anguille	Peau	Moyenne	x2	x2	1 PP
Araignée, Commune	Totalité + Toile	Moyenne	x2	x2	2 PP
Araignée, Géante	Patte	Ext. Difficile	x6	x5	10 PP
Araignée, Géante	Glandes Soie	Pure Folie	x10	x5	10 PP
Céphalopode	Encre (10 cl)	Difficile	x6	x5	1 PP
Chat, Sauvage	Œil	Difficile	x4	x5	2 PP
Chat, Sauvage	Peau	Difficile	x4	x5	1 PP
Chauve-Souris	Sang	Facile	x2	x2	1 PP
Chauve-Souris	Aile	Moyenne	x2	x2	3 PP
Chimère	Crinière	Pure Folie	x10	x10	8 PP
Chimère	Queue	Pure Folie	x10	x10	10 PP
Démon	Sang	Absurde	x10	x10	5 x classe
Démon	Os	Absurde	x10	x10	8 x classe
Démon	Cœur	Absurde	x10	x10	20 x classe
Démon	Peau	Absurde	x10	x10	5 x classe
Dragon	Sang	Absurde	x10	x10	7 x niveau
Dragon	Os	Absurde	x10	x10	7 x niveau
Dragon	Cœur	Absurde	x10	x10	10 x niveau
Dragon	Écailles	Pure Folie	x10	x10	5 x niveau
Dragon	Dent	Pure Folie	x10	x10	3 x niveau
Élémentaire	Essence	Absurde	x10	x10	25 PP
Fantôme	Cerveau	Pure Folie	x6	x5	4 PP
Fourmi, Géante	Pinces (2)	Très Difficile	x4	x2	2 PP
Gargouille	Aile	Ext. Difficile	x6	x5	4 PP
Géant	Sang	Ext. Difficile	x6	x10	1 PP
Géant	Os	Ext. Difficile	x6	x10	3 PP
Gobelin	Sang	Difficile	x2	x2	1 PP
Griffon	Plume des Ailes	Très Difficile	x6	x5	5 PP
Guêpe, Géante	Dard	Très Difficile	x4	x5	3 PP
Harpie	Sang	Ext. Difficile	x4	x5	1 PP
Hibou	Plumes	Facile	x2	x2	1 PP
Huître	Totalité	Moyenne	x2	x2	1 PP
Hydre	Sang	Absurde	x10	x10	10 PP
Hydre	Dent	Absurde	x10	x10	20 PP
Ki-Rin	Corne	Pure Folie	x6	x5	15 PP
Kraken	Ventouse	Très Difficile	x10	x10	2 PP
Lapin	Pied	Moyenne	x2	x2	3 PP
Loup	Sang	Moyenne	x2	x5	1 PP
Loup	Dent	Moyenne	x2	x5	2 PP
Lycanthrope	Sang	Pure Folie	x6	x10	3 PP
Méduse	Tresse de Serpents	Absurde	x10	x10	3 PP
Momie	Peau	Absurde	x10	x10	5 PP
Momie	Bandelettes (500 g)	Absurde	x10	x10	8 PP
Ogre	Peau	Difficile	x4	x2	1 PP
Orque	Sang	Difficile	x2	x2	1 PP

Type de créature	Partie du corps	Rareté	Rareté X	Danger X	Mana Fixe
Pégase	Aile	Pure Folie	x10	x10	20 PP
Phoenix	Cendres (500 g)	Absurde	x10	x2	5 PP
Rat, Géant	Dent	Facile	x2	x2	1 PP
Renard	Peau	Facile	x2	x2	1 PP
Requin	Dent	Très Difficile	x4	x5	2 PP
Sanglier	Défense	Moyenne	x2	x5	1 PP
Scarabée, Géant	Carapace	Très Difficile	x4	x5	3 PP
Scorpion, Commun	Dard	Moyenne	x2	x2	2 PP
Scorpion, Géant	Dard	Ext. Difficile	x10	x5	10 PP
Serpent	Crochet	Facile	x2	x2	2 PP
Singe, Géant	Peau	Très Difficile	x6	x5	3 PP
Singe, Géant	Cœur	Ext. Difficile	x10	x5	4 PP
Sphinx	Crinière	Absurde	x10	x10	25 PP
Squelette	Os	Très Difficile	x4	x5	1 PP
Tigre à Dents de Sabre	Défense	Ext. Difficile	x10	x5	10 PP
Troll	Peau	Pure Folie	x6	x5	3 PP
Unicorne	Corne	Pure Folie	x10	x5	50 PP
Vampire	Sang	Absurde	x10	x10	10 PP
Vampire	Canines	Pure Folie	x10	x10	5 PP
Vampire	Peau	Absurde	x10	x10	5 PP
Vouivre	Dard Queue	Pure Folie	x10	x5	20 PP
Zombie	Peau (500 g)	Ext. Difficile	x6	x5	1 PP

> ***Nota bene*** *: Certains monstres listés ne font pas partie du Bestiaire de la Terre du Milieu, ils sont présentés pour référence.*

Substances Non-Organiques

Matériaux Ésotériques

De toutes les substances inorganiques, celles trouvées dans les météorites et autres objets tombés des cieux sont les plus magiques. Il existe donc de nombreux matériaux célestes utiles pour un pratiquant de la Magie de la Nature.

Essence Primale

Le monde a été forgé par Eru Ilúvatar à partir du « Feu Éternel », l'Essence Primale. Des parcelles d'Essence Primale peuvent être trouvées dans des fragments de météorites. C'est le matériau le plus chargé en mana que l'on puisse trouver. Certains théorisent que ce serait la chose la plus proche de la mana solide. L'Essence Primale ressemble à du diamant pour un non initié, mais un mage expérimenté reconnaîtra immédiatement les pouvoirs immenses de cette pierre précieuse. 30 grammes de cette matière peuvent contenir 200 Points de Pouvoir (PP) de Mana Fixe. Le prix de ce matériau est sans limite, sans doute plusieurs milliers de pièces d'or (Po) pour quelques dizaines de grammes.

Pierre d'Étoile

Cristaux ardents argentés trouvés occasionnellement au cœur des météorites. Chaque Pierre d'Étoile contient 25 PP de Mana Fixe par carat. Un Cristal Runique gravé sur une Pierre d'Étoile se rechargera sans limite. Les Pierres d'Étoile coûtent 500 Po par carat.

Coup-de-Foudre

Ce sont des pierres météoritiques noires. Parmi les plus communes des substances ésotériques, on peut même en trouver sur certains marchés de l'Orient Lointain ou du Nord Extrême. Elles contiennent 100 PP de Mana Fixe par livre (500 g) et qui coûtent 100 Po par livre.

Éclair Sidéral

Il s'agit de petits cylindres bleus, de quelques centimètres de long, se finissant en pointe, pesant chacun environ 500 grammes. On les trouve à la suite de pluies de météorites annuelles. Chaque Éclair contient 50 PP de Mana Fixe et coûte 50 Po.

Cœur de Feu

Les Cœurs de Feu sont des pierres météoritiques de formes irrégulières particulièrement notables pour leurs reflets rouges. Elles sont fort prisées des Nains car elles ne sont pas affectées par le feu et permettent donc de construire des creusets pour les travaux de forge à très haute température. Les Nains les achètent un très bon prix.

25 PP de Mana Fixe par livre (500 g), coût de 25 Po par livre.

Ingrédients Minéraux

Table – Valeur des Pierres Précieuses

Nom	Valeur / carat	Aspects
Aigue-Marine	0,14 po	Améliorer, Eau
Améthyste	0,09 po	Percevoir, Air
Axinite	0,40 po	Animer, Animal
Béryl Rouge	9,00 po	
Calcédoine (Cornaline)	0,15 po	Créer, Objet
Célestine	12,00 po	Imprégner, Mémoriser, Carac. Mentale
Chrysobéryl (Alexandrite)	5,00 po	Fermer, Terre
Chrysobéryl (Œil-de-Chat)	1,60 po	
Chrysoprase	0,10 po	Cacher, Illusion
Citrine	0,50 po	Défendre, Obstacle
Cordiérite (Iolite)	0,60 po	Déplacer, Émotion
Diamant	15,00 po	Attaquer, Manipuler, Vie, Esprit
Elbaïte	1,80 po	Diminuer, Forme
Émeraude	7,00 po	Vieillir, Capacité
Grenat Violet	0,01 po	Défendre
Héliodore (béryl)	1,90 po	Voyager, Localisation
Hiddénite	1,00 po	
Jade	9,00 po	Nuire, Mort, Feu
Kunzite	1,00 po	Transformer, Substance
Lazurite (Lapis)	6,00 po	Bannir, Magie
Magnétite	1,00 po	Arrêter, Force
Morganite	1,70 po	Ouvrir, Magie
Onyx	0,04 po	Détruire, Substance
Opale (Feu)	4,00 po	Dissiper, Carac. Physique
Péridot	1,10 po	Communiquer, Démon
Perle (Blanche)	0,70 po	Agrandir, Climat
Perle (Noire)	1,40 po	Soigner, Élémentaire, Connaissance
Pierre de Lune	0,60 po	Détruire, Carac. Mentale
Pierre de Sang	0,18 po	Rajeunir, Plante
Pyromorphite	1,00 po	Voyager, Climat
Rhodochrosite	3,00 po	Manipuler, Substance
Rubis	2,00 po	Imprégner, Dissiper, Feu, Intellect
Saphir (Bleu)	8,40 po	Créer, Mémoriser, Connaissance, Eau
Sardonyx	0,06 po	Percevoir, Force
Sinhalite	6,00 po	Temps
Spinelle (Rouge)	0,80 po	
Taafféite	2,00 po	Rajeunir, Connaissance
Topaze (Miel-Jaune)	1,40 po	Fermer, Air
Turquoise	1,10 po	Esprit

Pour information : 1 carat = 200 milligrammes, 5 carats = 1 gramme.

Aigue-Marine

L'aigue-marine est une pierre de valeur moyenne qui est assez facile à trouver sur les marchés des grandes cités ; il ne serait pas étrange de trouver des aigues-marines dans les cités plus petites ou même les villages. Bien que la plupart des aigues-marines soient de couleur bleu-vert, les plus prisées (et les plus chères) sont d'un bleu sombre uni. Les aigues-marines bleu sombre uni se vendent 20 à 50% plus cher sur le marché.

Améthyste

L'améthyste est la forme violette du quartz et par conséquent est assez commune. Sa couleur a parfois été décrite comme vineuse. Même les minéralogistes inexpérimentés ont la capacité de trouver des améthystes complètement exposées, prêtes à l'emploi dans la terre. Les races des profondeurs ne les commercent généralement pas.

Axinite

L'axinite est une pierre relativement rare extraite dans les collines. Il existe une variété de types généraux. Communément, l'axinite est brun-pourpre, mais peut être bleue, bleu-noir, jaunâtre ou même grise. Un facteur qui rend l'axinite populaire est qu'elle peut se présenter dans presque n'importe quelle couleur (les Maîtres de Jeu sont encouragés à modifier les aspects en fonction de la couleur). Les pierres grises sont indésirables car elles n'ont presque aucune valeur.

Béryl Rouge

Exceptionnellement rare, le béryl rouge est apparenté à l'émeraude mais est beaucoup moins commun. Il est d'une brillante couleur rouge profond et est hautement désiré par les elfes et les halfelins. Il peut être confondu avec le rubis mais a des propriétés magiques très différentes.

Calcédoine (Cornaline)

La cornaline est une pierre semi-précieuse qui, comme l'améthyste, est d'utilité limitée à moins que le mage ne possède une roche particulièrement grande. La cornaline est généralement de couleur jaune à jaune-orange et est disponible sur les marchés des cités grandes et petites. Elle peut être trouvée dans la nature dans presque n'importe quel terrain, la jungle chaude et humide étant la principale exception.

Célestine

La célestine est une pierre très prisée mais rarement rencontrée qui est hautement désirée par les mages et les clercs de certaines orientations. La plupart des exemples de célestine sont d'une délicate couleur bleu ciel et ont une matrice cristalline très stable. En raison de cette stabilité, la célestine peut être manipulée sur trois aspects, plutôt que seulement deux. Il est très improbable que l'on rencontre de la célestine à vendre sur le marché - la plupart proviennent de cultures des profondeurs qui exploitent des veines volcaniques ou semi-volcaniques.

Chrysobéryl (Alexandrite)

L'alexandrite est une pierre précieuse exceptionnellement rare et magnifique. Sa couleur est très changeante, apparaissant parfois rouge, parfois verte. Sa couleur dépend de la lumière à laquelle elle est exposée. L'alexandrite ne se trouve généralement que dans les mines très profondes, particulièrement dans les mines des plus hautes montagnes. Les Nains sont connus pour les vendre en petites quantités aux habitants de la surface. En particulier, les Nains sont plus disposés à les vendre aux gnomes qui, pour des raisons qui ne sont pas entièrement connues, les adorent particulièrement et sont connus pour dépenser des sommes excessives pour elles.

Chrysobéryl (Œil-de-Chat)

Le chrysobéryl œil-de-chat possède un certain nombre de propriétés uniques qui le rendent plus désirable qu'on ne s'y attendrait compte tenu de sa présence régulière sur les marchés. Le chrysobéryl œil-de-chat est généralement jaune, vert ou brun ; ce qui rend l'œil-de-chat inhabituel est que sa matrice cristalline concentre la lumière en un rayon au centre de la pierre, lui donnant l'apparence d'un œil de chat vivant. L'œil-de-chat est l'un des très rares minéraux qui peut être utilisé à la place d'un réservoir de mana vivant (un œil ou une moustache de chat) pour simuler les effets des sorts animaux.

Chrysoprase

La chrysoprase est une jolie pierre verte, bien que pas particulièrement précieuse, similaire à l'améthyste. La chrysoprase est communément rencontrée sur les marchés sous le nom d'"agate verte », mais le mage prudent doit s'assurer d'examiner la pierre car les faux exemples de chrysoprase sont regrettablement courants.

Citrine

La citrine est une forme jaune pâle de quartz et est bien moins commune que beaucoup d'autres quartz. Lors de la recherche de cette pierre précieuse, les acheteurs et les mages sont avertis que seules les formes jaune pâle de la pierre fonctionnent réellement comme réservoirs magiques. Certains éléments moins scrupuleux du marché sont connus pour chauffer la citrine afin d'accentuer ses tons jaune-orange. Après chauffage, les citrines ne sont presque jamais capables de recharger leur matrice de mana. Caveat emptor.

Cordiérite (Iolite)

L'iolite est une pierre peu connue qui ne parvient qu'occasionnellement aux marchés humains. Connue surtout des elfes, l'iolite est une gemme violet pâle qui se présente fréquemment dans des tailles supérieures à la normale, la rendant plus désirable que sa valeur par carat ne l'indiquerait.

Diamant

Bien que cette gemme soit très prisée par de nombreuses cultures, de nombreux Mirdain trouvent la pure pierre blanche « triste ». Malgré tout, ils convoitent les quelques spécimens - très rares - colorés, surtout les variétés bleues et violet pâle.

Il n'est guère étonnant que le diamant soit le plus prisé de tous les cristaux et pierres précieuses. Ses propriétés, sa valeur, sa stabilité et sa rareté témoignent toutes de son statut de « meilleur des meilleurs ». Les acheteurs doivent garder à l'esprit qu'il existe de nombreuses pierres sur le marché qui peuvent être confondues avec le diamant.

Elbaïte

De tous les cristaux et pierres précieuses qui peuvent servir de réservoirs de mana, aucun n'est aussi varié en couleur que l'elbaïte. L'elbaïte peut être de couleur pastèque, jaune, rose, orange, bleu-vert ou même à de rares occasions rouge. Les gnomes sont bien connus pour leur accumulation de cristaux d'elbaïte - un mage en cherchant un ferait mieux de trouver une colonie gnome ; l'elbaïte se trouve rarement sur les marchés humains.

Émeraude

Appelée « Pierre Elfique » par de nombreux mortels, elle est sans aucun doute très prisée par les Premiers Nés. Sa couleur verte lumineuse se retrouve souvent en joaillerie.

L'émeraude vert profond a longtemps été désirée par ces mages qui désirent certaines des qualités du diamant mais se trouvent à court de quelques pièces d'or. Bien qu'ayant une valeur marchande d'un peu moins de la moitié de celle du

diamant, les émeraudes ne sont pas significativement plus susceptibles d'être trouvées sur les marchés humains. Elles sont, comme beaucoup de pierres précieuses, vendues aux humains et aux elfes par les cultures des profondeurs qui les apprécient au moins autant que les habitants de la surface.

Grenat Violet

C'est le seul grenat auquel les Noldor s'intéressent sérieusement ; sa teinte est d'un violet clair et pâle et son apparence est fragile et magnifique.

Le grenat est le moins précieux de tous les cristaux et pierres précieuses qui ont une matrice de mana. Ils sont assez communs sur les marchés partout. Ils ne sont cependant pas communs dans les grandes tailles nécessaires pour générer plus qu'une simple poignée de PP. Les grenats peuvent être de n'importe quelle couleur.

Héliodore (béryl)

L'héliodore est une pierre exceptionnellement rare avec une teinte jaune brillante et claire. Très prisé par les nains et autres habitants des profondeurs pour sa belle réfraction de la lumière, l'héliodore est rarement vendu par ces peuples aux humains.

Hiddénite

Une pierre précieuse très rare, l'hiddénite varie en couleur du vert-jaunâtre au vert pâle jusqu'à un vert foncé presque semblable à l'émeraude. L'origine de son nom inhabituel n'est pas connue, mais la spéculation suggère qu'il vient du mot halfelin pour « rosée ». Trouver de l'hiddénite sur un marché serait un prix rare.

Jade

Le jade a une tradition de service aux mages qui remonte au moins aussi loin que le diamant. Bien qu'il soit moins précieux que le diamant, il a une valeur considérable et est l'une des seules pierres précieuses qui peut être utilisée pour manipuler trois aspects différents.

Kunzite

Une autre pierre précieuse très rare, la kunzite est toujours de couleur rosée. La kunzite est l'un des rares cristaux qui peut être utilisé dans la magie de transformation.

Lazurite (Lapis)

À ne pas confondre avec le lapis-lazuli, qui se présente en très grandes pierres et n'a aucune valeur pour un mage, le lapis est la pierre qui donne au lapis-lazuli sa couleur bleue. Seul le lapis bleu profond est utile au mage. Le lapis sous une forme utilisable par les mages est rarement vu dans des pierres de plus de quelques carats. Il est néanmoins important.

Magnétite

La magnétite est remarquable pour deux qualités. Premièrement, elle est entièrement noire. Deuxièmement, c'est un aimant naturel - d'où son nom. Bien que pas rare en soi, la magnétite est tellement désirée par les nains qu'ils ne la vendent jamais aux gens de la surface. Il est possible de trouver de la magnétite dans les sols montagneux, si le minéralogiste qui la cherche possède d'excellentes compétences (ou un dispositif qui peut aider à trouver les aimants naturels).

Morganite

Une variété de béryl, la morganite est uniformément rose et est apparentée à l'émeraude et à l'héliodore, bien qu'elle soit moins précieuse que les deux. Les pierres de morganite dépassant vingt carats ne sont pas rares, mais ne sont jamais disponibles sur les marchés.

Onyx

L'onyx est une forme de quartz. Ses formes les plus précieuses sont uniformément noires. Bien que pas particulièrement précieux, il a été utilisé pour fabriquer des boules de cristal et se présente parfois en très grandes pierres.

Opale (Feu)

Cette pierre de teinte arc-en-ciel nuageux est aimée par de nombreux Elfes et est souvent utilisée pour les anneaux et les pommeaux d'épée. Les opales de Feu à la couleur rouge-bleu-violet sont également très prisées mais également très rares. Encore plus rare est la brillante Opale Noire - peu d'entre elles ont vraiment cette teinte, mais celles qui l'ont déploient une unique beauté obscure. Orrerë chérit tendrement ces pierres.

L'opale de feu ne doit pas être confondue avec l'opale commune. Même un mage avec une semaine d'expérience sur le terrain devrait être capable de faire la différence entre l'opale de feu brillante et chatoyante et l'opale commune terne et grise. Néanmoins, l'opale a une valeur significative pour les mages et les clercs de toutes sortes en raison de son coût relativement faible.

Péridot

Le péridot est une pierre verdâtre à jaune-verdâtre qui a fréquemment été associée à des usages malveillants. Il est rare sur les marchés car les nains n'aiment pas en faire commerce en règle générale.

Perle (Blanche)

La plus commune des deux types de perles, les perles blanches sont, sans surprise, blanches ou blanc cassé et sont la seule perle que l'on est susceptible de rencontrer sur les marchés.

Perle (Noire)

La moins commune des deux types de perles, les perles noires ne sont pas toujours noires mais sont parfois cuivrées, dorées ou opalescentes. Elles sont plus rares que les perles blanches et proportionnellement plus précieuses. La perle noire ne peut être trouvée par aucun autre moyen que le hasard dans la nature. Elles sont très rarement en vente sur les marchés.

Pierre de Lune

La pierre de lune est caractérisée par sa couleur blanc cassé à blanc pâle. Elle est semi-précieuse et facilement trouvée sur les marchés. Ce n'est cependant pas le type de pierre qui peut être trouvé par l'amateur dans l'environnement.

Pierre de Sang

Aussi appelée Jaspe Sanguin. La pierre de sang peut être de diverses couleurs, mais est le plus souvent rencontrée comme une pierre verte avec des taches rouges. C'est une pierre de faible valeur, mais elle est assez abondante sur les

marchés. Malgré sa fréquence sur le marché, la pierre de sang n'est pas une pierre qu'un amateur pourrait trouver en creusant dans la terre. La pierre de sang est fréquemment rencontrée dans les bijoux des cultures sylvestres.

Pyromorphite

La pyromorphite est soit vert émeraude soit d'un bleu-vert et est un minéral rare. Elle fait partie de la famille de pierres si hautement désirées par les gnomes qu'elle est plus chère que sa valeur de base partout où elle pourrait être vendue près des communautés gnomes.

Rhodochrosite

La rhodochrosite est surtout connue pour sa couleur rosée à couper le souffle. Elle n'est pas communément rencontrée par les peuples de la surface.

Rubis

Autre pierre prisée par les Elfes (utilisée dans l'Anneau de feu Narya). Les Orfèvres Noldor les préfèrent rouge sombre, les plus riches.

L'un des plus connus de toutes les pierres précieuses, les rubis sont bien connus pour leur polyvalence et leur valeur. Les rubis ont été connus pour être confondus avec le béryl rouge, donc l'acheteur est conseillé d'être attentif s'il devait tomber sur un rubis de haute qualité sur le marché.

Saphir (Bleu)

Le type bleu pur est le plus prisé des Elfes (l'une de ces pierres est d'ailleurs sertie dans Vilya, l'un des Trois), bien que la variété jaune soit également appréciée. Certains Orfèvres recherchent également le très rare Saphir Noir, à la teinte bleu-noir inquiétante.

Les saphirs bleu profond sont aimés des mages et des clercs de toutes cultures et races. Ils sont utiles dans une variété d'applications et sont relativement faciles à trouver sur les marchés, compte tenu de leur valeur.

Sardonyx

La sardonyx est une forme de quartz très proche de l'agate ou de l'onyx. La sardonyx est une pierre de faible valeur qui est très commune à trouver dans la nature et sur les marchés.

Sinhalite

La sinhalite est une pierre précieuse peu connue qui n'a été trouvée que dans les mines les plus profondes creusées par les nains. Elle est généralement d'un cuivre brunâtre et n'est pas particulièrement attrayante même lorsqu'elle est polie par un professionnel. Sa valeur est relativement faible, compte tenu de son haut degré de rareté et du fait qu'elle est la seule pierre précieuse connue à être associée à l'aspect du temps.

Spinelle (Rouge)

Le spinelle est très similaire au rubis en apparence, tellement similaire en fait que même des gemmologues expérimentés l'ont confondu avec son parent plus précieux. Les spinelles sont plus susceptibles d'être rencontrés sur les marchés et ont moins d'aspects magiques associés.

Taafféite

Malheur au mage, clerc ou marchand inexpérimenté qui se débarrasse d'une rare taafféite parce qu'il croit cette pierre précieuse être un spinelle commun ! La taafféite est similaire en couleur, forme, taille et qualité géologique au spinelle mais est beaucoup plus précieuse. Les peuples des profondeurs la transfèrent rarement aux habitants de la surface.

Topaze (Miel-Jaune)

La topaze est d'un jaune miel. Elle est de valeur moyenne mais n'est pas prisée par les nains qui la jettent lors de leurs opérations minières ou la vendent en dessous de sa valeur marchande.

Turquoise

La turquoise est surtout connue pour sa couleur bleu mer et sa nature relativement fragile. Elle est assez commune, mais sa connexion à l'aspect spirituel lui donne plus de valeur qu'elle n'en aurait autrement.

14 · Plantes & Poisons



Les Plantes

Les Plantes sont des herbes qui possèdent des capacités spéciales ou des propriétés quasi-magiques qui leur permettent de soigner les blessures ou les empoisonnements, mais aussi de conférer des pouvoirs hors-norme. Les Plantes qui agissent par ingestion sont le plus souvent préparées en petits paquets. Ces paquets correspondent à la dose de Plante à absorber en une application, ce qui permet de les saisir et de les ingérer en un seul round.

Les Plantes sont décrites par plusieurs informations utilisées en jeu :

Nom de la plante : le nom usuel de la plante. Les noms en Quenya (Q.) et en Sindarin (S.) sont en général indiqués, ainsi que d'autres noms usuels ou locaux.

Effets : les effets de la plante.

Temps d'activation : combien de temps la plante met à agir. Un temps de « * » signifie que les effets sont immédiats.

Forme d'utilisation : il s'agit de la forme finale dans laquelle la plante est utilisée en jeu.

Infusion : ces Plantes sont à infuser dans de l'eau chaude. Une herbe préparée pour cet usage peut conserver son efficacité pendant 6 mois après sa préparation.
Boisson : ces Plantes sont diluées dans des breuvages après avoir été séchées et réduites en poudre, puis mélangées à un liquide (de l'eau, du vin) pour être utilisées. Une Herbe préparée de cette façon peut conserver son efficacité pendant 2 à 6 mois après sa préparation.
Ingestion : ces Plantes sont soit à consommer directement (fleurs, tige, fruits, baies, bulbes) mais peuvent aussi être réduites en poudre afin de pouvoir être saupoudrées sur de la nourriture. Le principe actif se conserve en général pendant 15 jours (fruits) à plusieurs mois (poudres).
Cataplasme : ces Plantes sont réduites en poudre puis mélangées à divers liquides pour en faire une pâte qui sera appliqué sur les plaies et les blessures, avec ou sans bandages.
Préparation : décrit la méthode de préparation de la plante pour en obtenir les effets désirés.

Difficulté de Préparation : indique la difficulté de la préparation.

Rareté : la rareté de la plante est précisée pour chaque plante. La Difficulté est appliquée aux jets de manœuvres de recherche et de cueuillette.

Climat : indique le climat sous lequel pousse la plante, celui sous lequel on peut la récolter.

Milieu : donne le terrain, l'environnement général dans lequel pousse la plante (Forêt, Bord de Mer, Cavernes, etc.)

Coût : prix indicatif (très variable) sur le marché d'une dose de cette plante.

> *Nota bene : Voir le chapitre 14.1 · Liste des Plantes & des Poisons pour une liste exhaustive des Plantes utilisables dans HARP | TdM.*



Cueillette et préparation des Plantes

Rappel des Compétences nécessaires

Action	Détails	Compétence
Connaissance	Pour connaître les Plantes et leurs effets	Herboristerie *(Général)*
Recherche	Pour localiser une Plante dans une zone de recherche	Survie & Cueillette *(Nature)*
Cueillette	Pour cueillir correctement les Plantes	Herboristerie *(Général)*
Préparation	Pour préparer une Plante	Artisanat (Apothicaire) *(Général)*
Poisons	Pour préparer des Poisons	Artisanat (Apothicaire) *(Général)* ou Utilisation de Poisons *(Subterfuge)*
Potions	Pour préparer des Potions	Alchimie *(Arts de la Magie)*

Principes de la recherche

Il existe deux cas de figures simples de recherche de Plantes. Soit on cherche une Plante particulière, soit on quadrille la zone dans laquelle on se trouve pour chercher les Plantes qui y poussent.

Recherche spécifique

Étape 1 : **Connaître en détails la Plante recherchée** : trouver les informations de base sur la Plante, sa localisation générale (Climat et Milieu), son aspect et les spécificités de sa cueillette.
Étape 2 : Se rendre sur une zone appropriée et **effectuer la recherche**.
Étape 3 : **Cueillir**.

Recherche sur zone

Étape 1 : **Rechercher des informations générales sur les Plantes qui poussent dans la zone**, afin d'avoir de bonnes chances de déceler les Plantes intéressantes.
Étape 2 : **Effectuer la recherche**.
Étape 3 : **Cueillir**.



Étape d'information

Cette étape initiale est basée sur la Compétence d'Herboristerie. L'herboriste connaît les Plantes, l'endroit où elles poussent, sait les identifier par leur aspect et possède une idée précise de leurs effets.

Il faudra donc finaliser la phase d'informations par un Jet d'Herboristerie. Ce Jet sera modifié par la Rareté de la Plante.

Dans le cas d'une **recherche spécifique**, l'herboriste va se concenter sur une plante particulière et puiser dans son savoir. Si la recherche est planifiée longtemps à l'avance, il peut s'aider d'ouvrages spécialisés, voire consulter des confrères. Les autres personnages peuvent aider l'herboriste avec des Jets sur la même Compétence, voire des Compétences connexes utiles comme la Connaissance de la Région, la Connaissance de la Flore ou la Connaissance d'une Culture spécifique, voire de légendes, de géographie ou d'histoire. Si la collecte d'information est réussie, l'herboriste peut déterminer le climat et le milieu dans lesquels on trouve la Plante, ainsi que les spécificités de la cueillette.
Dans le cas d'une **recherche sur zone**, l'herboriste va dresser la liste des Plantes que l'on peut trouver dans la région (en fonction du climat et du milieu), en indiquer l'aspect et les éventuelles spécificités. Il aura plus ou moins d'informations suivant la rareté des différentes Plantes. Effectuer un seul Jet, et ajuster en fonction de la Rareté.
La table suivante donne le modificateur pour chaque niveau de rareté :

Rareté	Modificateur
1	Routine (+60)
2	Très facile (+40)
3	Facile (+20)
4	Moyenne (+0)
5	Difficile (–20)
6	Très Difficile (–40)
7	Extrêmement Difficile (–60)
8	Pure Folie (–80)
9	Absurde (–100)

Ce **Jet d'Herboristerie** indiquera dans un premier temps une **réussite plus ou moins totale** dans la collecte des informations. Il sera ensuite utilisé par le MJ qui croisera ce résultat avec la colonne « Bonus » de la Table des Manœuvres. Le **bonus-malus obtenu sera appliqué aux actions de recherche** qui vont suivre.

Étape de recherche

Cette étape est basée sur la **Compétence de Survie & Cueillette (). Ce Jet sera modifié par la Rareté de la Plante et le bonus-malus obtenu lors de la phase d'information**.

Le cueilleur sait quadriller une zone et trouver les endroits où poussent les Plantes. Sa connaissance est plus spécifiquement axée sur la survie, mais les informations données par l'herboriste lui permettent d'appliquer son

savoir à cette recherche particulière.

Les autres personnages peuvent aider le cueilleur avec des Jets sur la même Compétence, voire des Compétences connexes utiles comme la Connaissance de la Région, la Connaissance de la Flore ou la Connaissance d'une Culture spécifique. Dans ce cas, chaque personne dans le groupe tire un Jet sur la Compétence utilisée et croise son score avec la colonne « Bonus » de la Table des Manœuvres. Le cueilleur combine tous les bonus-malus-modificateurs sur son Jet.

Dans le cas d'une recherche spécifique, le **Jet de Survie & Cueillette** réussi indiquera que la Plante a été trouvée.

Dans le cas d'une recherche sur zone, le MJ peut demander plusieurs **Jets de Survie & Cueillette** au cueilleur, un pour chaque type de Plante identifié en phase d'information.

Étape de cueillette

On passe ensuite à la cueillette proprement dite, en utilisant la Compétence Herboristerie. La cueillette peut être difficile, indiquant à la fois que peu de Plantes d'un type peuvent être trouvées, et/ou qu'elles sont difficiles à ramasser (fragiles, technique particulière, etc.)

Le **Jet d'Herboristerie** n'est pas mofifié par la Rareté, c'est le nombre de doses trouvé qui varie directement en fonction de la Rareté, comme indiqué dans la table suivante. Un résultat de zéro ou moins indiquera que la Plante recherchée n'a pas pu être cueillie durant cette recherche (les fruits étaient trop fragiles, pas mûrs, la plante était malade, un autre herbaliste est déjà passé, etc.)

Rareté	Quantité
1	2d10
2	2d10–1
3	2d10–2
4	2d10–3
5	2d10–4
6	2d10–5
7	2d10–6
8	2d10–7
9	2d10–8

Préparation des Plantes

Un personnage doit effectuer un Jet d'**Artisanat (Apothicaire) pour préparer les Plantes** qui nécessitent une préparation avant leur utilisation (le processus spécifique est précisé pour chaque Plante). Tous les Poisons nécessitent une préparation. Ce Jet est modifié par la **Difficulté de Préparation**.

Un Jet d'**Utilisation des Poisons** peut y être substitué pour la préparation des Poisons.

Antidotes

Pour savoir s'il existe une Plante permettant de soigner un poison, il faut tirer un Jet d'Herboristerie ou d'Utilisation de Poisons, après avoir identifié le poison, bien sûr.

Les Plantes et la Campagne

Tout cela paraît bien compliqué, est-ce que le jeu en vaut la chandelle ?

La recherche et la préparation des Plantes peuvent fournir un rôle passionnant à un personnage peu actif en dehors des phases de combat.

Les Plantes sont une addition très efficace aux capacités de combat d'un groupe d'aventuriers. La suppression de l'étourdissement, par exemple, est bien plus simple et rapide si chacun porte quelques doses de Plantes appropriées à la ceinture.

La recherche de Plantes spécifiques peut emmener votre groupe vers de nouvelles aventures, et le pousser à nouer des relations qui pourraient s'avérer utiles avec les PNJs Herboristes de la campagne ou l'entraîner vers des contrées inconnues à la découverte d'une caverne ou d'un lac particulier.

Ceci peut aussi être vu comme une source de revenus, en vente directe ou en échanges.

Un jour, un homme puissant qui doit trouver un antidote rare pour soigner un proche pourrait devenir un allié indéfectible, voire se considérer comme redevable, et cela n'a pas de prix.

Sur la Terre du Milieu, les voyages sont longs et fréquents, autant occuper les débuts de soirée à des fins utiles.

Le MJ peut noter, sans que ce soit une règle majeure, que la recherche de Plantes est une activité à part entière, et qu'il est très difficile de parcourir un chemin en *« jetant de temps en temps un coup d'œil, voir si je ne trouve pas une plante au bord de la route… »*

Le MJ peut aussi simplifier tout cela et n'utiliser les Plantes que sous leur forme préparée, vendues par des PNJs ou trouvées comme trésors ou dans le sac à dos des ennemis.



Les poisons

Les poisons sont des substances qui ont un effet néfaste sur les organismes vivants. Ils se divisent en deux catégories : « Poison Interne » et « Poison Externe ». Les poisons internes doivent avoir été ingérés ou injectés pour agir. Les poisons externes doivent rentrer en contact avec la victime au travers d'une attaque. Les poisons peuvent affecter le personnage de différentes façons, du simple malaise à la mort instantanée. Les effets dépendent de la résistance de la victime et du dosage.

Pour résister à un poison, on utilise un Jet de Résistance de Corps, sauf indication contraire dans sa description.

Pour refléter ces différents modes de fonctionnement, HARP | TdM utilise 3 modes de résolution :

Critique Additionnel,
Jet de Résistance Statique,
Jet de Résistance En Cascade.

Quelle table utiliser ?

L'indication « Poison Interne » ou « Poison Externe » est donnée dans la description de l'attaque, mais on peut néanmoins donner un principe général pour les cas où il faudrait décider sur le champs :

Si le poison est mangé, bu ou injecté dans le corps de la victime avec une aiguille ou un dard, il s'agit d'un poison interne.

Si le poison est une pate, un liquide visqueux dont on enduit une arme ou produit extérieurement par les glandes d'une créature, et qu'il doit toucher la peau ou les chairs, il s'agit d'un poison externe.
Certains poisons extrèmement dangereux peuvent enfin être transmis par un simple contact avec un objet, ou sous la forme d'une poudre respirée par la victime, voire d'un gaz. Les effets de ces poisons rares sont décrits avec détail sur les bases des règles données ici.

Critique Additionnel

Utilisé pour les attaques des animaux ou des monstres qui utilisent naturellement des poisons pour attaquer leurs proies (serpents, scorpions, etc.)

Les effets de l'attaque physique initiale indiquent « la puissance » du poison.

La créature doit réussir une attaque qui inflige des dommages. Puis le Critique Additionnel (Poison) est appliqué automatiquement, suivant la règle existante : un second Jet de Critique de niveau équivalent à l'attaque de base sur la table de critique indiquée.

Jet de Résistance Statique

Utilisé principalement pour les poisons ingérés. Les poisons qui utilisent ce type de Jet de Résistance ont une puissance équivalente (qui ne dépend pas du résultat d'une attaque) pour toutes les victimes.

Voir le chapitre 11 · À l'Aventure ! – Jet de Résistance Statique.

Pour un poison, la notation sera : JR (xx), où xx est directement le « Nombre Cible » que le défenseur doit atteindre ou dépasser avec son Jet de Résistance du Corps.

Jet de Résistance En Cascade (JRC)

Utilisé pour les poisons dont les effets varient en fonction du niveau d'échec/réussite du Jet de Résistance.

Ces poisons listent une suite de Nombres Cibles (NC). La victime effectue son Jet de Résistance et le MJ applique les résultats correspondant au dernier NC atteint. Les dommages indiqués sont, en général, un Jet de Critique direct sur une des tables des Poisons.

Voir le chapitre 11 · À l'Aventure ! – Jet de Résistance en Cascade (Statique).

Si un poison avec Jet de Résistance En Cascade est utilisé sur une arme, le MJ peut décider que seules les attaques qui portent (dommages infligés à la cible) génèrent les effets du poison, sans forcément devoir générer un critique sur l'attaque physique. C'est un peu compliqué, mais en comprenant bien les bases, votre MJ devrait s'en tirer…

Voici un exemple de ce que cela peut donner :

L'attaque d'une arme enduite de poison est notée :

+ JRC (Poison Externe) : – de 60 = Mort en 1d10 rounds · 60 = Niveau C · 80 = Niveau B · 100 = Niveau A · 120 = Pas d'effet.

Seuil atteint par le Jet de Résistance	Effet
Résultat inférieur à 60	Mort en 1d10 rounds
60	Critique Niveau C (Poison Externe)
80	Critique Niveau B (Poison Externe)
100	Critique Niveau A (Poison Externe)
120	Pas d'effet

Exemple *: Jorn est touché par cette arme enduite d'un poison utilisant les règles de Jet de Résistance En Cascade. Le MJ donne les effets des dommages de base de l'attaque, puis demande au joueur un JR de Corps. Le joueur jette un Jet Sans Limite et obtient un score de 47. Jorn possède un bonus en Résistance de Corps de +40 ce qui donne un résultat de 87. Ce résultat atteint le seuil de 80. Jorn subit les dommages correspondant à ce niveau soit un Critique de Niveau B sur la table des Poisons Externes. Si Jorn avait obtenu un résultat de 120 ou plus, il n'aurait pas subit de dégât. Si son score était de 59 ou moins, il serait mort en 1d10 rounds.*



14.1 · Liste des Plantes & des Poisons



Par climat

Climat · **Frigide**

Climat · **Froid**

Climat · **Tempéré Frais**

Climat · **Tempéré**

Climat · **Chaud & Humide**

Climat · **Semi-Aride**

Climat · **Aride**

Plantes · Climat Frigide

Acána

Effets	Mort immédiate · JR (120).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Petite plante, 4 feuilles triangulaires, tige courte, fleur jaune, graines noires de la taille de têtes d'épingle.
Partie utile	Fleur
Préparation	Pâte : fleur broyée + vinaigre. Délayé dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Absorption à travers la peau : écraser une fleur dans la main est léthal.
Autres usages	Coma 2-12 jours si de l'eau est utilisée pour moudre la fleur ; odeur plus forte (citron).
Aussi nommé	S. Gurthmallen, Q. Malinuru, Autre : Acaana, Feu Jaune, Mort Jaune.
Coût	600 Po

Afran

Effets	Préserve de la mort (10 j).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Petite plante de la taille d'un poing humain, portant des noix argentées, fleurit 1 jour par an.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Coût	54 Po

Agaath

Effets	Permet de respirer en haute altitude avec peu d'oxygène (12 h) ; mort si surdose.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Déserts
Rareté	2 / 9
Description	Petite plante rabougrie aux feuilles brunes portant de petites baies noires et dures.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	–
Observations	Pas plus d'une fois tous les 2 jours, sinon mort immédiate (pas de JR).
Coût	5 Po

Atigax

Effets	Résistance à la lumière vive et à l'éblouissement (9 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Plante de 30 cm de haut et 30 cm de large, arborant des feuilles vertes et longues, des feuilles larges et de petites feuilles piquantes.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : au feu ; quand raccornie, noire, ouvrir ; recueillir poudre blanche (centre), mettre dans eau bouillante.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Gailgened, Q. Alcenië, Autre : Allsee, Firegaze, Punasalvia, Metsästäjän Ystävä, Voit-Tout, Regarde-Feu, Sage Rouge.
Coût	40 Po

Camadin

Effets	Résistance à la lumière vive et à l'éblouissement (9 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	4 / 9
Description	Arbuste très feuillu qui possède de larges fleurs roses et d'épaisses racines qui contiennent une sève visqueuse.
Partie utile	Racine
Préparation	Broyer les racines.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	4 Po

Cheveux de Fée

Effets	Protège du froid naturel (8 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Petite herbe (10 cm), 3-4 feuilles, des douzaines de vrilles dorées partent de la tige (comme une touffe de cheveux blonds), petite fleur bleu pâle.
Partie utile	Vrille
Préparation	Vrilles (cheveux) : récolter, comprimer, bourrer dans une pipe, allumer.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Aussi nommé	S. Beinfin, Q. Vanyafinë, Autre : Goldenblow, Fairyhair, Fleuraison d'Or.
Coût	65 Po

Faghiu

Effets	Philtre d'amour (1-100 j) · JR (non).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Montagnes
Rareté	9 / 9
Description	Petite plante (10 cm), fleur bleue et blanche magnifique.
Partie utile	Fleur
Préparation	Presser un seau de pétales, laisser jus dehors (assiette) 1 nuit pleine lune, porté 1 mois près cœur dans sac étanche. Ingestion (par personne dont on cherche à s'attirer l'amour).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Chez les elfes, effet inverse : animosité.
Aussi nommé	S. Beimell, Q. Vanimelda, Autre : Blue star, loveboon, Étoile bleue, don d'amour.
Coût	500 Po

Gefnul

Effets	Soigne 100 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Soins
Milieu	Volcans
Rareté	5 / 9
Description	Lichen blanc en colonies de 30 cm de côté, impossible à arracher des rochers sans couteau.
Partie utile	Lichen
Préparation	Aucune ; arracher un morceau de la taille de la paume.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	Il faut une lame (couteau) pour l'arracher au rocher sur lequel il pousse.
Aussi nommé	S. Gonhel, Q. Ondohellë, Autre : Earth Ash, Cendre de Terre.
Coût	50 Po

Hargon

Effets	Préserve de la mort (2-20 j).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Rives Océans
Rareté	8 / 9
Description	Arbuste épineux qui peut atteindre une hauteur de 40 cm. Ses fleurs blanches donnent des graines oranges.
Partie utile	Graine
Préparation	–
Coût	50 Po

Jojojopo

Effets	Soigne 3-30 PdV.
Utilisation	Cataplasme
Activation	20 min
Type	Soins
Milieu	Déserts
Rareté	6 / 9
Description	Petite plante (10 cm), fleur bleue contenant plusieurs centaines de petites graines, reste verte sous la neige.
Partie utile	Plante
Préparation	Plante : broyer, mélanger à de l'eau (pâte épaisse).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Selon la légende, cette plante serait un don d'un Daen Coentis à un roi bloqué dans les neiges des Montagnes Blanches.
Autres usages	Mangée, donne une sensation de chaleur.
Aussi nommé	S. Nesthel, Q. Helnestar, Autre : Frostheal, Mustasormen Lääke, Guérit-Gelure, Médecine du Doigt Noir.
Coût	25 Po

Kathkusa

Effets	+20 BO, PdV des dommages x2 (1-10 rounds).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Petite plante de la taille d'un doigt, petites feuilles en forme de larmes allongées dentelées, fleur orange clair, 4 pétales.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Si plus de 2 doses par semaine, force réduite de moitié pendant 2-4 jours.
Aussi nommé	S. Beldú, Q. Tuecassë, Autre : Giantmaker, Faiseur de Géant.
Coût	50 Po

Kolod

Effets	+5 à la « Force » ; +50 PdV de dommages (1-10 rnd).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Déserts
Rareté	3 / 9
Description	Plante presque plate dont les feuilles vert foncé sont dentées.
Partie utile	Racine
Préparation	–
Coût	15 Po

Lance d’Elendil

Effets	Augmente le temps d’activation des poisons de 20 mn pendant 12 h.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Antidote
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Espèce de grand roseau brun (2 m de haut), fleur rouge vif en étoile, 50 cm de diamètre.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : broyer ou couper en petits morceaux, faire bouillir, filtrer.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Autres usages	Purifie eau.
Aussi nommé	S. Gargarag, Q. Carnicarca, Autre : Elendil’s basket, Redreed, Poisonbane, Elendil’s Spear, Sefeern, Panier, Alguerouge, Fléau des poisons.
Coût	8 Po

Lawrim

Effets	Douleur · JRC – de 100 = paralysie partielle, malus de 1 à 100 à toutes les manœuvres · 100 = –20 à toutes les manœuvres (1-100 h).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Lichen orange terne, pousse sur le granite (rochers exposés).
Partie utile	Lichen
Préparation	Lichen : écraser, faire bouillir, jusqu’à obtenir une substance huileuse.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Antidote : eau (baignade) qui a servi à faire bouillir des aiguilles de pin, 4-8 h.
Autres usages	Contact avec plante = rougeur, allergie qui s’étend en 2 j, cause engourdissement (-25) région affectée 1-5 j.
Aussi nommé	S. Barmallen, Q. Culuinassë, Autre : Law’r, Borde-loi.
Coût	10 Po

Lhugurth

Effets	Ronge métal, dissout matière organique en 1-10 rnds.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	9 / 9
Description	Pas besoin, on devine très vite (pour le dragon) ; pour le sang il est noir.
Partie utile	Sang de dragon
Préparation	–
Observations	Transport en fioles de verre ou de céramique uniquement.
Autres usages	Suffit amplement.
Aussi nommé	Autre : Dragon blood, Sang de dragon.
Coût	300 Po

Menelar

Effets	Guérit toute maladie physique (non mentale).
Utilisation	Infusion
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Arbuste résineux poussant dans milieux les plus froids.
Partie utile	Cône
Préparation	Cône : infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	65 Po

Oiolassë

Effets	Préserve un Elfe de la mort (2 j) ; soins (herbes/magie) au max.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	8 / 9
Description	Plante à la tige de 30 cm à 1 m 50 de haut, aux feuilles pointues allongées veinées de blanc, dentées, donne de petites fleurs jaunes, sa racine bulbeuse est divisée en gousses.
Partie utile	Gousse
Préparation	–
Aussi nommé	S. Uilas, Q. Oiolassë, Autre : Say-arana, Everjoy, Oiolosse, Joie Éternelle.
Coût	600 Po

Ruth-i-naur

Effets	Attaque du système nerveux · JRC – de 120 = –50 à toutes les manœuvres (3-30 rnds) · 120 = –30 à toutes les manœuvres (1-10 rnds).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	9 / 9
Description	La salive est brune ; si vous ne me croyez pas, allez vérifier.
Partie utile	Salive de dragon
Préparation	–
Observations	À votre place, je douterais de l'honnêteté du vendeur !
Autres usages	Digestion des aventuriers (?).
Aussi nommé	Autre : Drake saliva, Salive de dragon.
Coût	112 Po

Sarpal

Effets	Guérit engelures ; soigne 2-20 PdV de froid.
Utilisation	Cataplasme
Activation	1 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Petit buisson qui produit des fleurs rouges à bord gris et de rares grappes de baies oranges semblables à du petit raisin.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Coût	8 Po

Tyr-Fira

Effets	Guérit au minimum vital un mourant.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Déserts
Rareté	9 / 9
Description	Petite plante (de la taille d'un poing), à fleur argentée ; une seule fleur à chaque fois, meurt en une journée.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Reste à finir de guérir les blessures, et rapidement.
Aussi nommé	S. Gwinguil, Q. Vinyacuilë, Autre : Lifegiver, Donneur de Vie.
Coût	2000 Po

Ur

Effets	1 noix = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Tige carrée de 20 cm de haut, fleurs blanches au sommet, portant quelques noix ocres rabougries au printemps.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Aussi nommé	Autre : Ukur.
Coût	3 Po

Vinyanestalë

Effets	Préserve de la mort (2-20 j) ; soins (herbes/magie) au max.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Rives Océans
Rareté	6 / 9
Description	Herbe de 15 cm de haut, sa tige unique porte de petites feuilles rondes et une unique fleur bleue qui ne reste que 2 j avant de faner.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Aussi nommé	S. Gwinnestad, Q. Vinyanestalë, Autre : Olvar, Oltack, Meristark, Guérison Nouvelle.
Coût	200 Po

Plantes · Climat Froid

Aldaka

Effets	Guérit les blessures aux yeux (brûlure / chaleur / lumière).
Utilisation	Infusion
Activation	1 sem
Type	Guérison Organes
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Plante basse (25 cm), feuilles parfaitement rondes, rhizomes en étoile, racine principale tubéreuse et brune.
Partie utile	Tubercule
Préparation	Infusion : écraser/faire bouillir racine. Ingestion 1/jour pendant 1 semaine, yeux couverts tout ce temps.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Une invitation pour une chasse à l'aldaka signifie que l'on n'est pas le bienvenu.
Autres usages	Occupation des enfants (recherche des racines/rhizomes).
Aussi nommé	S. Cenetholch, Q. Cenyasulca, Autre : Baby-Sitter.
Coût	100 Po

Amelin

Effets	Guérit les blessures de tous les organes.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Guérison Organes
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Petite herbe difficile à repérer car elle ressemble à de l'herbe commune. Elle est minuscule (touffes de 4 cm de haut maximum) et l'extrémité de ses feuilles est en forme de fer de lance fendu.
Partie utile	Herbe
Préparation	Macérer dans de l'alcool pendant une semaine puis ajouter à de l'alcool.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	65 Po

Baldakur

Effets	Restore la vue (blessure).
Utilisation	Infusion
Activation	12 h
Type	Guérison Organes
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Espèce de petit chardon gris aux racines jaunes.
Partie utile	Racine
Préparation	Infusion à partir des racines, concoction + ou - épaisse (thé épais à cataplasme humide). Ingestion ou application (cataplasme).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Particulièrement efficace pour la cécité des neiges (reflets de la lumière sur le paysage enneigé).
Aussi nommé	S. Hennan, Q. Hendanna, Autre : Näkökasvi, View Plant, Plante de Vue.
Coût	20 Po

Beras

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 j
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Montagnes
Rareté	8 / 9
Description	Mousse brunâtre qui parasite les arbres en bordure des cours d'eau. Doit être machée.
Partie utile	Mousse
Préparation	–
Coût	40 Po

Claquecane

Effets	Guérit maladie (Shutinis).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Sorte de touffe de vignes, tiges divisées en segments de 7 cm, porte des nœuds de la taille d'osselets, petites feuilles ovales, vert vif, fleur jaune.
Partie utile	Tige
Préparation	Tige : broyer, mélanger à d'autres herbes.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Lothmalen, Q. Lossemalin, Autre : Popper, claqueur, neige jaune.
Coût	34 Po

Cram

Effets	2 biscuits = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Urbain
Rareté	5 / 9
Description	Pain de route des hommes nordiques, 1 biscuit = 100 grammes, 1 ration 1 semaine = 2 kilos.
Partie utile	Pain
Préparation	Préparation connue des hommes nordiques.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Coût	1 Po

Cuildolthor

Effets	Préserve de la mort (2 j) ; attachement de l'âme (2 j) ; guérit tout dommage physique.
Utilisation	Ingestion
Activation	3 rnd
Type	Préservation Vie
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Ressemble à une espèce de mousse verte en été, bleue-verte au printemps, dessous tout le temps argenté.
Partie utile	Plante
Préparation	–
Observations	75 % d'amnésie permanente si la forme verte (qui guérit) est mangée.
Autres usages	Poison mortel (instantané) si la forme bleue-verte est mangée (printemps).
Aussi nommé	S. Cuildolthor, Q. Cuiletultar, Autre : Chebkuilë, Donneur de Vie.
Coût	845 Po

Delrean

Effets	Repousse les insectes pendant 1 semaine ou jusqu'au premier bain.
Utilisation	Baume
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Buisson ressemblant à un petit arbre droit (2 à 3 m) à feuilles caduques, larges, triangulaires, écorce brun-rouge très lisse.
Partie utile	Écorce
Préparation	Écorce : arracher un morceau d'au moins 5 cm carré, faire bouillir quelques minutes (gel nauséabond), filtrer.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Araignées ne sont pas des insectes (aucun effet sur araignées).
Autres usages	Si alcool utilisé dans bouillie, même effet mais odeur attire orcs et trolls dans rayon d'un mile.
Aussi nommé	S. Olvaladh, Q. Olvalda, Autre : Duran, Delrian, Derrly Salve, Plante-Arbre.
Coût	1 Po

Edram

Effets	Guérit 1 os brisé.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 h
Type	Guérison Os
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	6 / 9
Description	Mousse gris-argenté douce, épaisse, confortable, qui pousse en grands tapis de 3 m de côté.
Partie utile	Mousse
Préparation	–
Observations	Odeur agréable, persiste plusieurs années.
Autres usages	Matelas (bourrage).
Aussi nommé	S. Mithnedh, Q. Sinnirwa, Autre : Boneheal, Jokisammal, Luunkorjataja, Répare-Os, Mousse de Rivière.
Coût	35 Po

Empreintes de Kalmog

Effets	Douleur cause 2-20 pts de dommages en 1 h, irritations après 24 h (-10 à -50) · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Buisson d'un mètre de haut, feuilles parfaitement rondes, épines argentées.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : broyer (pâte).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Antidote : les épines de la même plante moulues et mijotées doucement pendant 3 h (feu doux + humidité permanente).
Aussi nommé	S. Orchbui, Q. Orcopiuta, Autre : Orc spit, Crachat d'Orque.
Coût	3 Po

Febfendu

Effets	Guérit surdité (blessure).
Utilisation	Baume
Activation	1 sem
Type	Guérison Organes
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Petit champignon blanc (taille d'un nez) sans chapeau.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignons : découper, faire bouillir, laisser refroidir. Appliquer sur l'oreille malade.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Si mangé, bourdonnement d'oreille 1 semaine (max) qui masque tous les sons.
Autres usages	Excellent complément à une salade, cru ; cuit, amertume telle qu'il est immangeable.
Aussi nommé	S. Nenlebed, Q. Nellepsë, Autre : Durossa.
Coût	90 Po

Feuille-de-Fer

Effets	Guérit toute brûlure ; guérit les cloques du Saule Poison.
Utilisation	Cataplasme
Activation	1 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Buisson 1,20 m de haut, feuilles gris-vert allongées rigides, dures à plier, veine centrale, 8 points sur les côtés,.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire sécher, broyer, mélanger à de l'eau (cataplasme).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Les feuilles sont dures et peuvent laisser de belles coupures.
Aussi nommé	S. Anglas, Q. Angalassë, Autre : Ironleaf, Charash.
Coût	10 Po

Fléau-Neige

Effets	Guérit 2-20 PdV ; réchauffe ; protège du froid naturel (12 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	4 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Petite plante avec 2 feuilles de la taille du pouce à la base et des fleurs rouge vif en printemps/été.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Ne rend pas invulnérable au froid ; il est encore perçu, mais sans effet.
Aussi nommé	S. Seron-ethuil, Q. Tuilendil, Autre : Spring-friend, ami du printemps.
Coût	22 Po

Fleur de Neige

Effets	Guérit maladie (Juth).
Utilisation	Infusion
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Vigne robuste de plusieurs dizaines de cm, tige épaisse (de la taille d'un pouce) avec 4 feuilles à 4 lobes recourbés, en forme de griffe.
Partie utile	Tige
Préparation	Infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Lothlug, Q. Losselócë, Autre : Mindmaker, Jruthick, Neigedragon, Faire-idée.
Coût	34 Po

Gardesang

Effets	Soigne 3-300 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	9 / 9
Description	Vigne (5 m de haut) dans les hautes branches des épicéas, 5 fruits (au plus) vert pâle en forme d'étoile (5 cm).
Partie utile	Fruit
Préparation	Fruit : faire bouillir.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	On estime qu'il y a eu plus de blessures à essayer de se procurer les fruits en haut des arbres, que cela n'a pu en guérir.
Aussi nommé	S. Calengil, Q. Laicelen, Autre : Bloodkeep.
Coût	100 Po

Gorfon

Effets	Régénération de tous les vaisseaux pendant le sommeil.
Utilisation	Ingestion
Activation	8 h
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Volcans
Rareté	6 / 9
Description	Fleur et feuilles épineuses comme celles du chardon, 60 cm de haut, unique fruit protégé par coque épineuse.
Partie utile	Fruit
Préparation	Fruit : retirer coque, faire sécher éventuellement.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Impossible à cultiver, la plante ne pousse que dans des gorges montagneuses.
Aussi nommé	S. Aechalf, Q. Aicahyalmah, Autre : Coque Pointue.
Coût	100 Po

Gredelnar

Effets	Malaise, crampes, diarrhée · si utilisé sur arme : JR (80) –15 à toutes les manœuvres (1-5 j) · si ingéré : JR (120) –50 à toutes les manœuvres (1-10 j).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Petites fleurs blanches brillantes, en colonies étendues, bas sur le sol.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Antidote = variété d'herbes spéciales, différentes selon région, connues des bons soigneurs.
Aussi nommé	S. Gumnaeg, Q. Cumbunaica.
Coût	1 Po

Heddith

Effets	Guérit 1 os brisé.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 h
Type	Guérison Os
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	8 / 9
Description	Plante qui pousse au bord de l'eau, possède de longues feuilles couvertes de fines aiguilles et de longues tiges avec des touffes de fleurs jaunes au bout.
Partie utile	Tige
Préparation	Cuir les tiges au four pendant une heure.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	25 Po

Herbe-aux-Dragons

Effets	Guérit 1 brûlure.
Utilisation	Baume
Activation	1 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	2 / 9
Description	Tige vert-brune, base épaisse comme poignet, 2,50 m à 3 m de haut à mi-été, feuilles vertes longues de 10 à 15 cm, buissons impénétrables sans épée.
Partie utile	Graine
Préparation	Graine : moudre.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Lhucthar, Q. Lócesalquë, Autre : Dragon Grass.
Coût	15 Po

Lääkesavu

Effets	Soigne 5-50 PdV ; vitesse de guérison x3 (24 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	2 / 9
Description	Mousse à la teinte rougeâtre, surtout après séchage.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : faire sécher, fumer avec une pipe.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Effet max (10-100 PdV) si fumé dans une pipe bénie préparée par un sage Lossadan.
Aussi nommé	S. Nestosp, Q. Nestusquë, Autre : Medecine Smoke, Fumée Médecine.
Coût	30 Po

Langue d’Ours

Effets	Vitesse de guérison des brûlures x2 (24 h).
Utilisation	Baume
Activation	1 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Petite plante, feuilles rouge sombre, fleurs orange pâle, bourgeons floraux en forme de gueule de dragon, racines pâles.
Partie utile	Racine/feuille
Préparation	Racines : presser, récupérer jus jaunâtre (baume) ; feuilles : écraser.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Lhúgeg, Q. Morcolambë, Autre : Bear’s tongue, Little Dragon, Petit Dragon.
Coût	3 Po

Lartha

Effets	+30 aux JR contre les maladies (5 j) ; guérit rhume, mal de tête, mal de dents.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Roseau (1 m 50) en pieds épars, brun à la base, gris-vert pâle au milieu, brun sombre au sommet.
Partie utile	Tige
Préparation	Tige : faire sécher, écraser, mélanger à de l’eau bouillante (breuvage).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Nennech, Q. Nendehtë, Autre : Latha, Letha, Licka,.
Coût	1 Po

Megilloth

Effets	Portée de la vision x3 (1-10 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	3 / 9
Description	Plante avec 3 feuilles ovales flasques, petite tige brune, fleurs printanières, grosse racine tubéreuse.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire cuire.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Si plus d’une feuille par jour, vertiges (50 % impossible de tenir debout) pendant 1 h.
Autres usages	La racine grillée fait un bon repas.
Aussi nommé	S. Megilloth, Q. Macillótë, Autre : Megillos, Eagle-eye, Miekkalehti, Feuille Épée, Œil d’Aigle.
Coût	1 Po

Melandar

Effets	+30 aux JR contre les maladies (10 j).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	7 / 9
Description	Mousse vert vif, dormante sous neige/glace, semble couverte de suie noire (spores) l'été.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : mettre dans eau bouillante, puis faire mijoter 10 mn (breuvage).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Beaucoup de guérisseurs en gardent une petite réserve.
Aussi nommé	S. Lhidirith, Q. Hlívecundo, Autre : Trudurs, Baneward, Malostiss, Repousse-Fléau.
Coût	1 Po

Metsästäjän Kukka

Effets	Mort immédiate · JR (100).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Fleur bleu pâle, pousse bas sur le sol en touffes serrées.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : broyer, faire pâte épaisse ; délayer dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Les Lossoth pourraient en échanger contre des objets utiles : couvertures, fruits secs.
Autres usages	Les Lossoth s'en servent uniquement pour la chasse, l'utiliser sur un humain n'est pas honorable.
Aussi nommé	S. Lothfaron, Q. Farasselótë, Autre : Hunter's blossom, Fleur du chasseur.
Coût	0 Po

Mirgalen

Effets	Soigne 30 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Buisson bas aux branches noires tordues, feuilles vert pâle parfaitement rondes, par 3, baies vertes qui germent vite à terre.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Aucune ; récolter les baies une fois mûres, avant qu'elles ne tombent (une semaine après).
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Aussi nommé	S. Mirgalen, Q. Laicamir, Autre : Mirenna, Gemberry, Vatsakipuja, Gemme Verte, Baie-Gemme.
Coût	25 Po

Mousse Hiam

Effets	Annule les pénalités dues aux blessures ; repos 2 h obligatoire.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Parasite des hêtres, forme des tâches épaisses brun-rouge sur le tronc.
Partie utile	Champignon
Préparation	Infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	4 doses max par jour ; 25 % gens allergiques (sauf Hommes des Collines) = convulsions (-50 à toutes les manœuvres).
Aussi nommé	S. Neldorhwann, Q. Fernehwan, Autre : Corantha, Hiam Moss.
Coût	9 Po

Mustakuu

Effets	Attire les insectes, ce qui permet de les éloigner d'un lieu de repos (8 h).
Utilisation	Contact
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Champignon noir globuleux.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignon : faire bouillir, recueillir résidu huileux à la surface.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Après quelques heures au cœur d'une nuée d'insectes, risque de folie.
Autres usages	Torture / amusement pour les orcs du nord (enduisent des prisoniers).
Aussi nommé	S. Mornithil, Q. Mornisil, Autre : Blackmoon, Noire-Lune.
Coût	10 Po

Orudin

Effets	Vitesse de guérison des fractures x2 (8 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Guérison Os
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Petite plante aux feuilles duvetées.
Partie utile	Graine
Préparation	–
Coût	3 Po

Pin Bleu

Effets	5 graines = 1 repas.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Aiguilles bleutées, gros cônes (10 cm), contenant jusqu'à 6 graines de la taille d'un pouce.
Partie utile	Graine
Préparation	Griller lentement, ou sécher puis moudre (farine).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Les griller lentement enlève l'acidité ; le plus courant des résineux de Rhudaur ; 1 graine = 1 once.
Autres usages	Diverses recettes : farine pour soupe, grillées + eau salée bouillie.
Aussi nommé	S. Luinthon, Q. Luinisono, Autre : Blue Pine, Mother Pine, Pin-Mère.
Coût	1 Po

Rimar

Effets	Soigne 2-20 PdV ; vitesse guérison x3 (8 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	3 rnd
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Cette plante possède d'épaisses racines rouges et ressemble à un petit chou brun.
Partie utile	Racine
Préparation	Faire sécher ; réduire en poudre.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Coût	12 Po

Sabot d'Arlan

Effets	Vitesse de guérison x5 des maladies respiratoires (8 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Petite plante (12 cm), feuilles vert pâle, fleur blanche bordée de bleu clair, odeur agréable, racines de 30 cm, fragile.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine séchée : faire bouillir.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Autres usages	Sujet de peinture morte classique chez les elfes.
Aussi nommé	S. Arlandal, Q. Ninquetal, Autre : Arthond, Sabot d'Arlan.
Coût	1 Po

Saewedhil

Effets	Mort immédiate (elfes) ; coma 2-6 semaines pour les autres créatures · JR (100).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Petit buisson, tiges parfaitement droites en étoile, petites feuilles rondes épaisses, petites épines, petites fleurs blanches.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : broyer (poudre) ; tenir à l'écart des liquides (toxine éliminée en 1 mn).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Aussi nommé	S. Saewedhil, Q. Eldasangwa, Autre : Galenána, Elfbane, Equalizer, Fléau, poison des elfes, égaliseur.
Coût	180 Po

Sha

Effets	« Vision dans le Noir Supérieure » 100 m de portée (10 rounds).
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	7 / 9
Description	Sorte de nénuphar : feuille verte, plate, à la surface de l'eau, racines dessous, fleur rose unique dessus, au centre.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : faire sécher, moudre (poudre) ; mélanger à un liquide.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	10 h après ingestion, sévère diarrhée pendant 1 jour (-5 à toutes les manœuvres).
Aussi nommé	S. Ningalen, Q. Nellaica, Autre : Verte d'eau.
Coût	10 Po

Shiran

Effets	Soigne 10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Montagnes
Rareté	3 / 9
Description	Mousse qui pousse entre les pierres sur les parois ensoleillées.
Partie utile	Mousse
Préparation	Laisser macérer dans du vin rouge durant une semaine.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	4 Po

Tamuna

Effets	Soigne 3-300 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	7 rnd
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Plante herbacée qui forme une petite couronne de feuilles au ras du sol d'où part une longue tige verte d'1 m de hauteur. Au sommet de celle-ci, pend une grappe de petites fruits bleu vif.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Coût	50 Po

Taynaga

Effets	Contrepoison ; stérilise ; douleur (5-50 PdV).
Utilisation	Baume
Activation	6 min
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Conifère de 9 m de haut, avec de minuscules traînées de lichen orange à la base, des aiguilles groupées par 3 et de minuscules cônes.
Partie utile	Écorce
Préparation	Écorce : faire sécher, broyer (poudre), mélanger à de l'eau.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Fladnor, Q. Faltanar, Autre : Taynága, T'nága, Peau de feu.
Coût	27 Po

Telek

Effets	Guérit engelures ; soigne 3-30 PdV de froid.
Utilisation	Baume
Activation	10 rnd
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Sorte de framboisier aux feuilles lisses et non dentelées, portant de petites baies blanches en grappes d'une douzaine.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Écraser pour produire un baume.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Donne soif.
Aussi nommé	S. Nestachel, Q. Nestahellë, Autre : Icebane, Fléau-Glace.
Coût	10 Po

Tirval

Effets	Vision améliorée (portée x 3) ; (10 min).
Utilisation	Ingestion
Activation	6 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	3 / 9
Description	Petit buisson de 40 cm de haut porte des feuilles d'un bleu profond. Ses fleurs sont blanches et roses, en forme de clochette.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Coût	4 Po

Tulaxar

Effets	Stoppe les saignements jusqu'à 15 PdV / round.
Utilisation	Boisson
Activation	3 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Tige mince de 15 cm, sur laquelle poussent de minuscules feuilles pointues, légèrement duveteuses.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire sécher, moudre (poudre) ; mélanger à un liquide.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Ne guérit pas les blessures, fait juste contracter les vaisseaux sanguins. Pousse dans les jardins.
Aussi nommé	S. Finhereg, Q. Sercefin, Autre : Raybleed, Rayon-saigne.
Coût	75 Po

Vignes Noires

Effets	Forte euphorie · JRC – de 80 = inactivité (1-100 h) · 80 = euphorie légère, –20 à toutes les manœuvres (1-100 h) · 100 = hallucinations (1-20 h).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Forêts
Rareté	9 / 9
Description	Vigne à la tige fine, quelques feuilles noires, pousse dans les racines des arbres les plus gros et vieux ; peut pousser très vite (30 cm / mn).
Partie utile	Feuille
Préparation	Recueillir l'huile en pressant dans un tissu.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Si assoupissement sur les feuilles, plante pousse (30cm / mn) et étouffe victime en quelques heures.
Aussi nommé	S. Oldur, Q. Mornolos, Autre : Vision-maker, Donnevision.
Coût	300 Po

Viracon

Effets	Augmente l'ouïe, l'odorat et le goût : +50 en « Perception », portée x 3 (1 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Petit champignon rose qui pousse en plaques.
Partie utile	Champignon
Préparation	Faire infuser.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	10 Po

Zur

Effets	Augmente l'ouïe, l'odorat et le goût : +80 en « Perception » (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Champignon blanc pâle, gluant au touché (couvert d'une substance gélatineuse), colonies de la taille d'une main, pousse dans noir total.
Partie utile	Champignon (Gélatine)
Préparation	Gélatine : récolter, faire bouillir (infusion).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Vomissement immédiat après ingestion (perception odeur du liquide) ; JR Esprit (100) pour trouver la volonté de recommencer à l'avenir.
Aussi nommé	S. Durníd, Q. Mornenda, Autre : Strapack.
Coût	30 Po

Plantes · Climat Tempéré Frais

Akra Mortelle

Effets	Mort immédiate · JR (100).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Pied de 15 cm de haut, chapeau orange foncé, 10 cm de large, anneau jaune, en général en colonies d'une douzaine.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Seul antidote : un thé fait à partir de poudre de Rafa.
Aussi nommé	S. Cargurth, Q. Carnuru, Autre : Red death, Deadly Akra, Mort-Rouge.
Coût	32 Po

Algue-Serpent

Effets	Guérit 1 blessure musculaire.
Utilisation	Inhalation
Activation	10 min
Type	Guérison Muscles
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Algue indéracinable de près d'un mètre de haut, pousse au fond des lacs / rivières, une encoche au bout de chaque feuille la fait ressembler à anguille.
Partie utile	Algue
Préparation	Couper poignée d'algues (1 livre) ; les mettre, encore dégoulinantes, dans un bon feu ; inhaler la vapeur.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Désorientation passagère (-10 aux manœuvres demandant de la concentration pendant 10 min) ; l'herbe ne peut pas être préparée si elle est sèche.
Aussi nommé	S. Gasuil, Q. Antuilë, Autre : Snakewed, Eeldrake, Anguille-Dragon.
Coût	5 Po

Aloe

Effets	Soigne 30 PdV de brûlure ; vitesse de guérison des brûlures x3 (8 h).
Utilisation	Baume
Activation	10 min
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Plante au feuilles longues, larges, pointues, coriaces, vertes (points blancs possibles) et aux fleurs jaunes.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles écrasées pour faire un baume.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Feuilles ingérées directement causent nausée et crampes ; efficacité sur blessures graves (plus de 30 PdV de brûlures) : 20%.
Aussi nommé	S. Sauthoel, Q. Úrenuhtar, Autre : Heat-heal, Guérit-brûle.
Coût	150 Po

Amaled

Effets	Guérit 1 os brisé.
Utilisation	Cataplasme
Activation	1 h
Type	Guérison Os
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Petite plante qui possède de nombreuses tiges courtes couvertes de feuilles et des fleurs bleues.
Partie utile	Fleurs
Préparation	Fleurs : écraser et mélanger avec du miel et du sel.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Coût	28 Po

Ancalthur

Effets	Perte totale de coordination ; –100 à toutes les manœuvres (2-4 h) · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	6 / 9
Description	Fleur avec 4 pétales blancs bordés de noir, centre or et rouge, comme un gros œil d'insecte.
Partie utile	Tige, fleur
Préparation	Tige : broyer avec de l'eau, laisser reposer une nuit dans la bouche d'un homme mort. Délayée dans une boisson, peut être ingérée.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Ingestion moins efficace : malus de -50.
Aussi nommé	S. Henungol, Q. Liantehen, Autre : Œil d'Araignée.
Coût	45 Po

Arfandas

Effets	Vitesse de guérison des fractures x2 (4 h).
Utilisation	Cataplasme
Activation	10 min
Type	Guérison Os
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	6 / 9
Description	Jolie petite fleur (20 cm max) à 5 pétales larges et jaunes autour d'un centre bleu, au bout d'une tige fine.
Partie utile	Tige, fleur
Préparation	Tige (fraîche) : broyer en une pâte épaisse, sert de cataplasme.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Quand plante trop vieille (pour les soins), les pétales tombent. Pousse aussi parfois dans les jardins.
Autres usages	Bouquet de fleurs pour décorer une table, une pièce.
Aussi nommé	S. Lebellas, Q. Lempellassë, Autre : Kettakukka, Fleur-Jaune, Cinq-Oreilles.
Coût	1 Po

Argenak

Effets	Guérit constipation.
Utilisation	Boisson
Activation	2 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Sapin commun, ou argenté, rarement plus de 12 m de haut, aiguilles vertes argentées, arrondies au bout, pousse en bosquets.
Partie utile	Sève
Préparation	Incision dans le tronc, recueillir sève, chauffer, mélanger à du vin.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Pendant la durée d'effet, intestins incontrôlables (prévoyez des couches !).
Aussi nommé	S. Celepthon, Q. Telpesono, Autre : Sapin pectiné, blanc, argenté.
Coût	1 Po

Arlan

Effets	Double les effets de la magie de guérison sur les brûlures ; soigne 10 PdV de brûlure.
Utilisation	Ingestion
Activation	4 rnd
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	4 / 9
Description	Petite plante qui possède de nombreuses tiges courtes couvertes de feuilles et des fleurs bleues.
Partie utile	Tige
Préparation	–
Coût	3 Po

Arlani

Effets	Soigne 2-20 PdV.
Utilisation	Cataplasme
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Petite plante de 30 cm à grande fleur bleue rayée de noir, 2 grandes feuilles blanches à la base.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : broyer, mélanger à eau bouillante.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Pousse dans les jardins.
Autres usages	Fleur sur revers de veste chez les jeunes célibataires qui veulent paraître beaux.
Aussi nommé	S. Orluin, Q. Oroluin, Autre : White Slipper, Sabot blanc.
Coût	12 Po

Arpsusar

Effets	Guérit tout muscle.
Utilisation	Baume
Activation	1 h
Type	Guérison Muscles
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	5 / 9
Description	Grand roseau (+ de 3 m), épais (près de 10 cm), creux et brun sombre, perd son duvet lorsque ses graines mûrissent.
Partie utile	Roseau
Préparation	Roseau humide (frais) : fendre dans la longueur ; préparer une source de chaleur (en général des braises) ; appliquer l'intérieur du roseau sur la peau ; continuer à chauffer l'extérieur du roseau pendant 1 h.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Tarslisg, Q. Talliwë.
Coût	30 Po

Asgûrath

Effets	Paralysie totale · JRC – de 100 = paralysie (50-70 rnds) · 100 = perte de coordination, –30 à toutes les manœuvres (3-30 rnds).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Gros serpent brun de 90 cm qui vit dans les Monts de l'Ombre (Ephel Dúath) et dans les terres sauvages au nord.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Glande : récupérer, presser, recueillir liquide.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Autres usages	Sert aux serpents à tuer leurs proies.
Aussi nommé	S. Nathair Ardor, Autre : Ashgurash, Rock Snake, Serpent des rochers.
Coût	31 Po

Athelas

Effets	Guérit toute maladie, poison mineur, vitesse guérison x3 de toute blessure (48 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Petites fleurs blanches.
Partie utile	Feuille
Préparation	Infusion : écraser feuilles, mettre dans eau bouillante.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Bouquet de fleurs signe de bienveillance envers les malades.
Aussi nommé	S. Athelas, Q. Asëa Aranion, Autre : Kingsfoil, Beneficial Leaf, Feuille de Roi, Bonnefeuille.
Coût	300 Po

Autres-Yeux

Effets	Vision améliorée : +100 en « Perception » (2 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Sorte de masse gluante avec de nombreux chapeaux de 30 cm, chacun portant une tache rouge ressemblant à un œil.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	L'effet peut être répété 2 fois par semaine ; après il faut attendre 1 semaine (herbe sans effet) que le corps élimine complètement le produit.
Aussi nommé	S. Hengarn, Q. Carnihenda, Autre : Spuky, Other Eyes.
Coût	78 Po

Awn

Effets	Stoppe tous les saignements.
Utilisation	Infusion
Activation	1 min
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Forêts
Rareté	9 / 9
Description	Petit arbre à l'écorce grise.
Partie utile	Écorce
Préparation	Infusion (thé) à partir d'écorce pilée.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	900 Po

Baraloc

Effets	Préserve de la mort (30 j).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Souterrains
Rareté	8 / 9
Description	Lichen vert fluorescent poussant par petites plaques à côté de certains champignons toxiques.
Partie utile	Lichen
Préparation	Faire infuser correctement, sinon léthal.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Coût	700 Po

Boskone

Effets	Effets du sort « Hâte » (10-20 rounds).
Utilisation	Inhalation
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	8 / 9
Description	Petite orchidée bleu clair, feuilles larges (de la taille d'un pouce), pousse sur branches latérales hautes de vieux et grands arbres.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : faire sécher, moudre (poudre bleue).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Amlothluin, Q. Aldaseron, Autre : Da'Nella.
Coût	80 Po

Brin Brillant

Effets	Effets du sort « Détection de la Magie » (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Jolie petite mousse verte brillante qui miroite au soleil couchant, forme tapis de 30 cm de large et 1 m de long.
Partie utile	Mousse
Préparation	–
Aussi nommé	S. Narthiliol, Q. Anarsílala, Autre : Shimmer Sprig.
Coût	1 Po

Britagurth

Effets	Paralysie des tendons · JR (120) 1-4 extrémités inutilisables (main ou pied) en 1-50 rnds (1-100 h) ; 4-40 pts de dommages.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Liquide noirâtre et visqueux, puant.
Partie utile	Sang de poisson
Préparation	Liquide noir préparé à partir de sang de poisson.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	À conserver dans une fiole étanche.
Aussi nommé	Autre : Sent-la-Mort.
Coût	25 Po

Camardach

Effets	Acide de contact brûlant · JR (100) 5-50 pts de dommage.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Petit champignon (3 cm), chapeau 2 cm de diamètre avec dessin d'étoile noire sur le dessus.
Partie utile	Champignon
Préparation	Récolter champignons, broyer, filtrer, mélanger à de l'alcool (acide).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Aussi nommé	S. Fladluin, Q. Faltaluin, Autre : Peau bleue.
Coût	33 Po

Canne des Montagnes

Effets	Vitesse de guérison des os x5 (8 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Guérison Os
Milieu	Montagnes
Rareté	3 / 9
Description	Roseau (1 m 50) en touffes denses, tige brun pâle, sommet brun foncé, feuilles vertes pointues.
Partie utile	Tige
Préparation	Tige : écraser, faire bouillir 10 mn (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Les os à guérir doivent être bien placés (réduits), ou la guérison peut entrainer des séquelles permanentes.
Aussi nommé	S. Orodlisg, Q. Orolixë, Autre : Mountainrod, Bonebinder, Attache-os.
Coût	5 Po

Cargalen

Effets	Paralysie partielle · JRC – de 100 = mort · 100 = vaisseaux dans les extrémités réduits à de la pulpe · 120 = main ou pied inutilisable (1-100 j).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Mousse rouge-vert, reflets iridescents, surface humide, qui pousse en colonnie de 60 cm de diamètre.
Partie utile	Mousse
Préparation	Recuillir humidité à la surface de la mousse (éponger dans tissu, puis tordre ce dernier). Ce liquide délayé dans une boisson peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Contrepoison : toute Plante de guérison des vaisseaux.
Aussi nommé	S. Cargalen, Q. Carnicaica, Autre : Rouge-vert.
Coût	45 Po

Carlong

Effets	Guérit os éclaté ou articulation brisée.
Utilisation	Ingestion
Activation	12 h
Type	Guérison Os
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Longue tige brune souvent courbée, sèche / chevelue, feuilles carrées à la base, grande fleur (20 cm), nombreux pétales rouges.
Partie utile	Tige
Préparation	Tige : couper en petits morceaux, faire bouillir plusieurs heures, jusqu'à obtention d'une soupe épaisse.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Os doivent être bien placés et immobiles pendant les 12 heures.
Aussi nommé	S. Carlong, Q. Carnilunga, Autre : Bursthelas, Bursis, Bonis, Rouge Sombre.
Coût	110 Po

Chancefleur

Effets	+10 aux Jets de Résistance (7 j).
Utilisation	Contact
Activation	3 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	8 / 9
Description	Orchidée de 20 cm de haut, violette au printemps, vert-brun pâle reste année.
Partie utile	Fleur
Préparation	Aucune ; porter sur soi.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Autres usages	Porte-bonheur en Eriador.
Aussi nommé	S. Galulos, Q. Almalótë, Autre : Sailchas, Lucksai.
Coût	50 Po

Chapeau-Crâne

Effets	Mort en 24 h · JR (100).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	7 / 9
Description	Champignon blanc, chapeau de 10 cm lisse avec marques noires en forme de crâne, pied de 20 cm, avec anneau au milieu très malodorant.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Seuls antidotes : herbes qui préservent la vie.
Aussi nommé	S. Gurthdol, Q. Nurucar, Autre : Death's Head, tête-de-mort.
Coût	12 Po

Chute Piquante

Effets	Paralysie 12 h · JR (80).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	En colonies, pied 50 cm de haut, anneaux noirs très malodorants, chapeau 12 cm blanc laiteux + anneaux d'écailles concentriques.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Pas d'antidote.
Aussi nommé	S. Morvil, Q. Morcorma, Autre : Stingdrop, Chapeau blanc puant, air noir.
Coût	5 Po

Cigüe Lame

Effets	Douleur intense · JRC – de 100 = mort (1-10 rnds) · 100 = incapacité (1-10 h).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	7 / 9
Description	Feuillage vert duveteux, fleurs blanches comme la neige en été, robuste racine tubéreuse blanc-rose de la forme d'un navet.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine de Cigüe Aquatique : recueillir le jus (liquide clair ambré), faire bouillir et mélanger à du Curuloth (pâte verte).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Mélangé à du Curuloth, la Cigüe Aquatique devient de la Cigüe Lame, un poison utilisable sur une épée (ou autre lame).
Aussi nommé	S. Ulucthond, Q. Ulcasunda, Autre : Water Hemlock, Blade Hemlock, Cigüe Aquatique.
Coût	100 Po

Cinq Larmes

Effets	Soigne 2-20 PdV.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Buisson ligneux, aime obscurité, feuilles de 30 cm groupées par 5, de la forme d'une larme, dessus vert pâle/dessous rose, racines + nodules bruns de la taille d'un pois.
Partie utile	Nodule
Préparation	Nodules (poignée) : nettoyer, couper en deux, faire bouillir (breuvage).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Rafraîchit l'haleine 2 j.
Aussi nommé	S. Lebennir, Q. Lempenier, Autre : Sorriss, Rewk.
Coût	15 Po

Couronne de Miretar

Effets	Stoppe les saignements jusqu'à 10 PdV / round.
Utilisation	Contact
Activation	2 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Montagnes
Rareté	8 / 9
Description	Ressemble à petit lilas, en fleur toute la courte saison de végétation ; fleurs soyeuses au touché, sans odeur.
Partie utile	Fleur
Préparation	Aucune ; application directe sur blessure ouverte (fleurs deviennent rouge sang).
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	Blessure non fermée, seuls les vaisseaux sanguins le sont : ils peuvent être rouverts si mouvements / action.
Autres usages	Décoration (vase de fleurs en intérieur).
Aussi nommé	S. Rî Mirrían, Q. Rië Míretário, Autre : Míretári's crown, Bloodsuckers, Suceurs de Sang.
Coût	24 Po

Crapola

Effets	+5 à « l'Intelligence » ; +5 au « Raisonnement » ; –15 en « Perception » (24 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Pied jaune-brun 30 cm, chapeau brun 20 cm, lamelles brunes, en colonies de plusieurs douzaines (jusqu'à 2 m de côté).
Partie utile	Champignnon
Préparation	–
Observations	Pas d'antidote.
Aussi nommé	S. Thauressil, Q. Sauriellë, Autre : Dung-reveling Psarch.
Coût	22 Po

Creagach-chnàimh

Effets	Léthargie profonde · JRC – de 100 = mort · 100 = perte de 1-4 membre(s) · 120 = coma (1-4 j) · 140 = sommeil magique (1-4 h).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	8 / 9
Description	Tige argentée, 7 feuilles bleu-vert bordées de petits cheveux argentés ; splendides fleurs jaunes au printemps.
Partie utile	Plante
Préparation	Faire bouillir feuilles et racines plante intacte (jus) ; ou appuyer sur fleur (émission poison, brume 5' rayon).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Si les fleurs sont écrasées par inadvertance, elles projettent leur jus en une brume sur 1,50 m de rayon.
Autres usages	Si ratage JR>50, membres (ou corps) deviennent bleus et durs comme la pierre - pas besoin de prothèse.
Aussi nommé	S. Carond, Q. Ondoinatar, Autre : Craeg-cerflun, stone-bone, stone-broke, Os-de-pierre, dèche.
Coût	600 Po

Croc Barbu

Effets	1 champignon = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	3 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Chapeau blanc de 7 cm, masse de fibres pendantes ressemblant à une barbe, mouchetée par spores noires.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Barbe sans goût mais laissée pour l'authentification du champignon.
Aussi nommé	S. Fangarch, Q. Fangacarca, Autre : Yayum, Bearded Fang.
Coût	6 Po

Croc de Loup

Effets	Douleur intense · JRC – de 100 = mort · 100 = –25 à la « Constitution » (1-50 h) · 120 = incapacité totale (10-20 rnds).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Buisson bas épineux sinistre, fleurs vert-blanc molles, grosses feuilles ridées de la forme d'une dent, racines profondes dures à couper.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : récolter, broyer (pulpe). Délayé dans les aliments, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Draugarch, Q. Rácarca, Autre : Wolf-fang, Dent.
Coût	5 Po

Cœur Solide

Effets	+10 à la « Constitution » (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Petit champignon tordu mauve / pourpre, pousse dans des cavernes sèches.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Aussi nommé	S. Belegor, Q. Turcórë, Autre : Stout-heart.
Coût	10 Po

Delvar

Effets	Enlève 1 round d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	3 / 9
Description	Herbe de 15 cm de haut aux feuilles rondes.
Partie utile	Feuille
Préparation	Sécher pendant deux semaines puis bouillir dans de la bière.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Coût	4 Po

Doigts d'Ébène

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Souterrains
Rareté	3 / 9
Description	Petit champignon noir, brillant, taille index, chapeau pointu, en groupes d'une douzaine.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Autres usages	Condiment agréable (salade) ; soupe secrète chez les nains, goût réputé indicible.
Aussi nommé	S. Lebedmor, Q. Morilepsë, Autre : Ebony Fingers, Nightrod, Baguette de Nuit.
Coût	5 Po

Don d'Aulë

Effets	Soigne 50 PdV.
Utilisation	Infusion
Activation	3 min
Type	Soins
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Petite mousse sauvage bleu-argenté.
Partie utile	Mousse
Préparation	Infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Aulan, Q. Aulëanna, Autre : Aulë's Gift.
Coût	35 Po

Don du Rôdeur

Effets	+50 en « Navigation » (7 jours).
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Petite orchidée blanche et brune, en haut des résineux, feuilles brunes et noires qui ressemblent aux plumes du pinson.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Il faut se concentrer en fermant les yeux ; le pouvoir ne se manifeste pas de lui-même.
Aussi nommé	S. Forbess, Q. Forquessë, Autre : Rangerboon, Finchfeather, Plume de Pinson.
Coût	33 Po

Eau-Reste

Effets	Prévient la déshydratation (+100 à tous les JR).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Buisson, plusieurs tiges droites divisées en segments de 15 cm, feuilles de 5 cm x 1 cm sur la tige.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Transpiration / salive impossibles, urine très concentrée (jaune sombre) ; 2 doses en une semaine endommagent les reins : mort en quelques jours.
Aussi nommé	S. Nembarch, Q. Parcanen, Autre : Waterstay, Thirstbane, Fléau de la Soif.
Coût	3 Po

Épine-de-Montagne

Effets	Augmente l'ouïe, l'odorat et le goût : +50 en « Perception » (1 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Vigne (8 à 10 m) très bien accrochée / rochers humides, tige vert pâle mince mais solide (supporte un homme),1 feuille triangulaire tous les 30 cm.
Partie utile	Tige
Préparation	Tige : faire noircir dans un feu, puis écraser (poudre).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Thúlidh, Q. Súlesérë, Autre : Mountainthorn.
Coût	22 Po

Fangorth

Effets	Sommeil · JRC – de 100 = mort · 100 = sommeil magique (4-12 h) · 120 = pas d'effet.
Utilisation	Inhalation
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Mousse rouge ou pourpre en touffes chevelues, 15 cm de haut.
Partie utile	Mousse
Préparation	Contact (émission brume rouge, 1 fois / semaine).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Après avoir déchargé son poison, le régénère en 1 semaine.
Aussi nommé	S. Fangorth, Q. Carnihísë, Autre : Gorfang, Redfog, Adisakheg, Barbe-effroi, nuage rouge.
Coût	150 Po

Fléau des Puces

Effets	Repousse / tue parasites externes / internes (12 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Plante de 60 cm, moitié supérieure oblongue, couverte duvet beige, 3 feuilles en forme de pointe de flêche.
Partie utile	Plante
Préparation	Faire sécher, moudre (poudre), laisser dissoudre (partie) dans l'eau ; ou écraser et recueillir le jus.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Jus frais plus efficace (95%) que poudre (80%) ; si utlisé plus de 5 j consécutifs, la personne prend l'odeur 1 semaine.
Aussi nommé	S. Avnago, Q. Avanacë, Autre : Fleabane, Keep-Off, Repousse.
Coût	2 Po

Fléau des Vipères

Effets	Contrepoison universel.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Souterrains
Rareté	9 / 9
Description	Petit champignon brun (parfois très sombre), ressemble à s'y méprendre aux galets parmi lesquels il pousse.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Même les nains ont du mal à différencier ce champignon des cailloux parmi lesquels il pousse.
Aussi nommé	S. Maehern, Q. Maxar, Autre : Heal-all, Softstone, Anti-vipère, guérit-tout, pierre douce.
Coût	350 Po

Gaifas

Effets	Douleur cause 5-50 pts de dommages (ingestion des feuilles fraîches) · JR (non).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Plante annuelle (60 cm), nombreuses tiges poilues, au bout fleurs jaunes en grappe, petites graines brun sombre.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : faire sécher, écraser en poudre, mélanger à du vinaigre (pâte).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Autres usages	Feuilles bouillies bon supplément à un repas et rafraîchissent l'haleine 2 j.
Aussi nommé	S. Saulis, Q. Lissáva, Autre : Sweet mustard, Moutarde douce.
Coût	1 Po

Gnosh

Effets	Fatigue après une journée de déplacement rapide / difficile = marche (8 h).
Utilisation	Contact
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Peinture corporelle comprenant des bruns neutres, verts et gris qui aide au camouflage et contient une drogue lente.
Partie utile	Mélange
Préparation	Secret des Drughu.
Difficulté de préparation	Pure Folie (–80)
Observations	Les Drughu ne le partagent qu'avec les amis et alliés sûrs ; drogue lente déclenchée par la transpiration.
Aussi nommé	S. Drúwath, Q. Rúvahtë, Autre : Journey-paint, Peinture de Voyage.
Coût	0 Po

Gobelet du Traître

Effets	Mort immédiate · JR (120).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	8 / 9
Description	Champignon solitaire de 30 cm de haut, 20 cm de diamètre, en urne, 'cheveux' noirs à l'extérieur, intérieur lisse, brun terne, lèvre au sommet.
Partie utile	Champignon
Préparation	Faire sécher.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Moins toxique (5e) quand il est séché.
Aussi nommé	S. Saewylf, Q. Sangwayulma.
Coût	44 Po

Gorkin Gluant

Effets	1 champignon = nourriture 1 j ; peu appétissant, mais nutritif.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Champignon brun par centaines, chapeau de 10 cm plat / convexe sur pied de 5 cm, lamelles grises avec espèce mucus gluant.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Goût et texture laissent fortement à désirer.
Autres usages	Antidote à certains poisons.
Aussi nommé	S. Mithbaran, Q. Sindivarnë, Autre : Slimy Gorkin, Slime Grub, Ver de Vase.
Coût	1 Po

Gramûrsh

Effets	Conserve les aliments (2 mois).
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Préservation Vie
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Champignon gris qui pousse sur déchets en décomposition.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignons : faire sécher, réduire en poudre ; mélanger la poudre à la nourriture, qui sèche alors.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	La nourriture préservée acquièrt le goût déplaisant des déchets sur lesquels le champignon a poussé.
Aussi nommé	Autre : Grey Rot, Pourriture Grise.
Coût	5 Po

Herbe-des-Monts

Effets	+30 en « Escalade » (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	3 / 9
Description	Herbe à plusieurs tiges avec de larges feuilles, une unique fleur centrale à ras de terre couleur bleu ciel.
Partie utile	Plante
Préparation	Plante : faire sécher, écraser (poudre).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Mains très collantes.
Aussi nommé	S. Maphiw, Q. Himbamapalë, Autre : Hardgrip, Stickyhand, Mountainweed, Fortepoigne, Main-collante.
Coût	1 Po

Hêtre Fendu

Effets	25 graines = 1 repas.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Tronc blanc, luit sous la lune, feuilles bruyantes (frottement) au moindre souffle, cosse aux piquants acérés.
Partie utile	Noix
Préparation	Retirer noix (grosses faînes) des cosses, par exemple en faisant cuire.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Beaucoup considèrent cet arbre hanté, à cause de la manière dont l'écorce luit à la lumière de la lune.
Aussi nommé	S. Hlosneldor, Q. Lussaferen, Autre : Chap-Beech.
Coût	1 Po

Kirtir

Effets	+10 à la « Rapidité » ; –5 à « l'Agilité » (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	5 / 9
Description	Buisson court, large, feuilles épaisses de la forme d'une semelle de botte, juteuses, nombreuses épines de 2 cm, petites fleurs jaunes.
Partie utile	Bourgeon floral
Préparation	Aucune ; récolter bourgeon avant floraison.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	Dépendance si plus de 3 doses par semaine : hallucinations, dérangements mentaux, mort.
Autres usages	À petites doses, induit perte de poids.
Aussi nommé	S. Tallas, Q. Tallassë, Autre : Swaintock.
Coût	5 Po

Langue de Corbeau

Effets	Rend invisible dans le noir total si immobile, même à « Vision dans le Noir (Supérieure) » (1 h).
Utilisation	Baume
Activation	5 min
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Champignon en forme de langue, sans pied, taille petit doigt, dessous mycélium chevelu blanc, résistant/arrachement.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignon : broyer et mélanger à un peu d'eau, pâte épaisse.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	1 dose couvre ½ corps ; ce qui n'est pas couvert reste visible ! Fait frissonner les parties du corps enduites.
Aussi nommé	S. Lamdur, Q. Morilamba, Autre : Blackfoot, Dardelléz, Darksight, Crowtongue, Pied Noir, Vue Noire.
Coût	50 Po

Lanterne de Gobelin

Effets	Paralysie légere –50 à toutes les manœuvres (2 h) · JR (non).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	3 / 9
Description	Champignon jaune-orange à orange, chapeau 15 à 30 cm, pied 12 cm, ses lamelles fines émettent une lumière verte surnaturelle.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Un des champignons les plus courants de Gundabad.
Coût	12 Po

Larmes de Durin

Effets	Préserve de la mort (24 h) ; élimine la sensation de douleur.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Souterrains
Rareté	9 / 9
Description	Petite plante blanche souterraine, tige brune, fleurit quand il y a de la lumière, 7 pétales (7 cm) bruns dessous, couverts de résine.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : enlever la résine.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Grodloth, Q. Rottolótë, Autre : Grodloth, Lothfelag, Dubur-Bulm, Durin's Tears, Fleur des Cavernes,.
Coût	1000 Po

Lenhafn

Effets	1 livre = nourriture 1 semaine.
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Champignon de 60 cm de haut, chapeau de 30 cm de diamètre recouvert d'une douce fourrure violette, peau dure.
Partie utile	Champignon
Préparation	Faire sécher.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Cultivé par les nains de Khazad-dûm et ceux des Montagnes Bleues.
Aussi nommé	S. Lenhafn, Q. Coimahalma, Autre : Lemsang, Great-Meal Mushroom, Atastor, Champignon Grand-Repas, Voie Royale.
Coût	4 Po

Limhereg

Effets	La peau se met à peler , –25 à la « Présence », saignement 3 pts par rnd si marche rapide (1-100 j) · JR (non).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Océans
Rareté	4 / 9
Description	Poisson secret, connu de la communauté des pêcheurs ; Falsereg pour le poisson d'eau douce, Limhereg en eau salée.
Partie utile	Sang de poisson
Préparation	Pâte rouge préparée à partir du sang de poisson (secret).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Pour obtenir la composition (espèce de poisson utilisé), il faut gagner la confiance de la communauté des pêcheurs.
Aussi nommé	S. Limhereg, Q. Halasercë, Autre : Sereghala, Sereglim, Falsereg, Sang de poisson.
Coût	1 Po

Loneri

Effets	Annule les effets de l'âge, équivalent à –10 ans.
Utilisation	Ingestion
Activation	3 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	9 / 9
Description	Arbre conifère au tronc tortueux, branches et rameaux tordus et retombants. Porte parfois quelques noix rouges rabougries.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Coût	250 Po

Lorc

Effets	Effets du sort « Hâte » (6 rounds). 20 PdV de dommage dix rounds plus tard.
Utilisation	Ingestion
Activation	4 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	8 / 9
Description	Mousse dense presque noire à l'odeur acre.
Partie utile	Mousse
Préparation	–
Coût	55 Po

Lothgalen

Effets	Douleur intense, tourments psychiques insoutenables · JRC (Esprit) – de 100 = mort · 100 = paralysie totale (5-50 rounds) · 120 = 50 pts de dommages ; la victime luit légèrement.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	3 / 9
Description	Petite (1 m) vigne grise qui pousse en colonie, fleurs par 3, couleur craie, à 3 pétales, sécrète une substance dotée d'une faible aura verte.
Partie utile	Mélange
Préparation	Récolter substance sirupeuse produite par le contact entre calcaire humide et substance produite par les fleurs.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	L'utilisation de ce poison est considérée très déshonorable par les nains.
Autres usages	Cordes (à partir racines) 2 x plus résistantes / normal.
Aussi nommé	S. Lothgalen, Q. Laicalótë, Autre : Loth Nenond, Nenondo, Barag-bulm, Fleur verte.
Coût	240 Po

Lotion du Gobeur

Effets	Guérit 1 organe.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Guérison Organes
Milieu	Souterrains
Rareté	7 / 9
Description	Moisissure transparente présente sur les rochers, dans de l'eau peu courante/stagnante, légère couleur jaune, minuscules points noirs.
Partie utile	Moisissure
Préparation	–
Observations	Si cuit ou cuisiné, donne une pâte visqueuse inutile.
Aussi nommé	S. Grodwaeth, Q. Rottovahtë, Autre : Gulperwash, Trollsnot, Pas-Troll.
Coût	120 Po

Lus

Effets	Cécité · JRC – de 80 = mort · 80 = coma, cécité totale (1-5 jours) · 100 = cécité totale · 120 = un œil (1-5 jours).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Buisson bas de la famille des ajoncs aux fleurs mauves.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : écraser, mélanger à de l'eau, faire bouillir jusqu'à obtenir une pâte épaisse.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Antidote : mélange complexe à base d'Atigax, de Klagul, de Megilloth et d'Aldaka.
Aussi nommé	S. Aechereg, Q. Sercaica, Autre : Lissis,.
Coût	3 Po

Madarch

Effets	Stoppe tous les saignements.
Utilisation	Boisson
Activation	5 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Souterrains
Rareté	6 / 9
Description	Champignon 12 cm pourpre, chapeau de 10 cm, dessous blanc, tâches oranges, anneaux succulents, pied dur.
Partie utile	Champignon (Anneau)
Préparation	Anneaux : extraire jus, mélanger à autant d'eau (potion pourpre).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Si non dilué avec de l'eau, le sang gonfle, rouvre les blessures non guéries, les élargit, voire fait exploser les veines.
Aussi nommé	S. Arachwan, Q. Arnahwan, Autre : Zûrumul, Pelenaur, Norechor, Feu Encerclant.
Coût	100 Po

Madwort

Effets	Folie · JRC – de 100 = trouble des sens, –50 à toutes les manœuvres (11-20 rnds) · 100 = « Raisonnement » diminué de 10 à 50 pts (11-20 rnds) · 120 = quelques attitudes inappropriées (5 rnds).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Buisson épineux, bas, laid, petites fleurs jaunes (été), feuilles jaunes verdâtres tachetées de points bruns.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : écraser, récupérer jus, faire bouillir jusqu'à obtenir pâte collante. Délayé dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Si mangé plutôt que inoculé (coupure), moitié moins fort.
Aussi nommé	S. Orchrach, Q. Orcoracca, Autre : Scra, Herbe-aux-fous.
Coût	26 Po

Maiana

Effets	Effets et durée des maladies respiratoires divisés par 2.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Petite plante (30 cm), quelques feuilles longues, vertes/dorées aux bords lisses, veines dorées et tiges blanches.
Partie utile	Plante
Préparation	Infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Glorremmen, Q. Laurembëa.
Coût	7 Po

Margath

Effets	Remplace la douleur par une sensation de brûlure : pénalités de manœuvres réduites de 10.
Utilisation	Baume
Activation	3 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Ressemble à rein orange gélatineux, solitaire.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignon : broyer jusqu'à obtenir un baume (recette connue des orcs).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Effets secondaires : cauchemars et mauvaise odeur.
Aussi nommé	S. Urchar, Q. Harúrë.
Coût	4 Po

Mèche de Roi

Effets	Guérit 1 organe.
Utilisation	Ingestion
Activation	3 min
Type	Guérison Organes
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Lichen gris-blanc, colonies en forme de main, pousse sur des rochers exposés.
Partie utile	Lichen
Préparation	Lichen : écraser frais.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Aussi nommé	S. Cammaidth, Q. Malyama, Autre : Kingslock, Kly-bane, Anti-Kly.
Coût	34 Po

Mook

Effets	Élimine tout poison respiratoire.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Buisson épais, 70 cm, famille genévriers, baies grises en forme de dé à coudre couronné.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Baies : broyer, faire fermenter (breuvage noir), distiller (élixir).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Autres usages	Alcool (après fermentation).
Aussi nommé	S. Maethuio, Q. Maisúya.
Coût	210 Po

Mort Blanche

Effets	Baies roses · JR (80) vomissements, –30 à toutes les manœuvres (3-30 rnds) · Baies blanches · JR (80) mort en 1-10 rnds.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	8 / 9
Description	Petit conifère buissonnant, grosses fleurs roses puis grappes petites baies roses, puis blanches à maturité (au solstice).
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	–
Observations	Eriador.
Autres usages	Baies séchées mettent 3x + de temps à faire effet.
Aussi nommé	S. Nimgurth, Q. Nuruninquë, Autre : White Death, If aux baies blanches.
Coût	100 Po

Mothernel

Effets	Contrepoison universel (1 h).
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Parasite (sorte de gui) sur le tronc (au sommet) des arbres à feuilles persistantes.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : broyer, mélanger à de l'eau.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Urine prend la couleur du sang 24 h, mais parfaitement naturel et sans conséquence.
Aussi nommé	S. Saegoth, Q. Sangwangotto, Autre : Deathward, Protector, Maternel, repousse-mort, protecteur.
Coût	35 Po

Muilfana

Effets	Acide interne · JRC – de 120 = attaque la gorge, mort · 120 = attaque les yeux, cécité pour 6-10 h · 150 = 3-30 PdV.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Sève orange, mais de quelle plante ?
Partie utile	Sève
Préparation	Plante : entailler, broyer, faire bouillir, filter.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	Autre : Drear cloud, Nuage sombre (?).
Coût	52 Po

Nehtelassë

Effets	Soigne 10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Buisson d'un mètre de haut, écorce argentée, épines rougeâtres, feuilles vertes argentées en forme de doigt.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Pousse dans les jardins.
Aussi nommé	S. Neithlas, Q. Nehtelassë, Autre : Darsurion, Spearleaf, Keihäänlehti, Lancefeuille.
Coût	10 Po

Nelthandon

Effets	Vomissement immédiat, apprécié en cas de poison ingéré.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Ressemble beaucoup à du pissenlit, mais avec une veine jaune sous les feuilles, dont la fleur se fane en produisant des graines grises.
Partie utile	Plante
Préparation	–
Observations	Donner à manger une vraie salade (en l'appelant laitue sauvage) à un connaisseur peut être un test de confiance.
Autres usages	Salade de laitue sauvage aux étrangers (par hommes des collines, surtout des jeunes).
Aussi nommé	S. Anoril, Q. Anarinkë, Autre : Púk, Nela Leaf, Wild Green, Salade sauvage, rayon de soleil.
Coût	1 Po

Nimgil

Effets	Guérit 1-10 PdV ; +5 à toutes les manœuvres (24 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	8 / 9
Description	Petite fleur blanche taille ongle du pouce, 3/plante, bourrée de pistils et d'étamines.
Partie utile	Nectar
Préparation	Fleurs : presser, recueillir le nectar (quelques gouttes/fleur).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Marche 1 fois par jour seulement ; plante très recherchée.
Aussi nommé	S. Nimgil, Q. Ondocálë, Autre : Lothnimgil, Rockbright, White Star, Étoile Blanche, Clairocher.
Coût	10 Po

Nimloth

Effets	Préserve de la mort (24 h).
Utilisation	Contact
Activation	1 rnd
Type	Préservation Vie
Milieu	Urbain
Rareté	9 / 9
Description	Arbre blanc légendaire de Númenor, feuilles vert sombre dessus, argentées dessous, fleurs blanches lumineuses.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Accès uniquement à des membres de la famille royale ou des émissaires des Valar (ou équivalent).
Aussi nommé	S. Nimloth, Q. Ninquelótë, Autre : White Tree, White Blossom, Arbre Blanc, Fleur Blanche.
Coût	0 Po

Noisetier de Sorcière

Effets	Soigne 20 PdV.
Utilisation	Baume
Activation	2 min
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Petit arbre de 4 m de haut, écorce gris-brun écailleuse, feuilles elliptiques duveteuses.
Partie utile	Plante
Préparation	Branche : filtrer un extrait = lotion astringente.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Nindorthor, Q. Talmafarnë, Autre : Witch Hazel.
Coût	15 Po

Númellossë

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 sem
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Urbain
Rareté	9 / 9
Description	Mousse dense bleu-vert qui pousse au pied des murs de Minas Anor et de Fornost Erain.
Partie utile	Mousse
Préparation	Aucune ; avaler un petit morceau (taille ongle).
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Aussi nommé	S. Andúlos, Q. Númellossë, Autre : Numenelos, Mossist, Snow of the West, Mousseuse, Neige de l'Ouest.
Coût	300 Po

Orchidée-Esprit

Effets	Voyage hors du corps jusqu'à 100 km (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	8 / 9
Description	Plante à l'air innocent, petites fleurs blanches.
Partie utile	Racine
Préparation	–
Aussi nommé	Autre : Wight Orchid.
Coût	300 Po

Oseille Douce

Effets	Contrepoison (poisons respiratoires).
Utilisation	Inhalation
Activation	10 min
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Plante de 30 cm de haut, avec des feuilles comme celles du trèfle et des fleurs blanches en clochette. Aime l'ombre.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire chauffer dans eau bouillante.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Nellas, Q. Nellassë, Autre : Greater Sorrel, grande oseille.
Coût	3 Po

Paillepouce

Effets	+5 à la « Force » (10 mn).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Petit champignon jaune de 3 cm sans chapeau, moucheté de points noirs.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Arrière-goût déplaisant, empêche de prendre une seconde dose avant 24 h ; sinon, cauchemars pendant la nuit suivante, pas de repos.
Aussi nommé	S. Olgorthad, Q. Áyolos, Autre : Strawthumb, Dreambreaker, Strengthgiver, Rêve-Briseur, Donne-Force.
Coût	33 Po

Panier d'Elbin

Effets	Effets du sort « Hâte » (10 rounds) ; repos pendant 1 h ensuite.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	8 / 9
Description	Petite fleur rose en forme de panier, 15 cm haut, 3 larges feuilles à la base de la tige.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : broyer, faire bouillir 3 j (liquide huileux).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	2 doses le même jour entraînent repos immédiat pour 24 h (-100 à toutes les manœuvres). Plus de 2 doses = arrêt du cœur.
Aussi nommé	S. Calfloth, Q. Calpalótë, Autre : Elbin's Basket.
Coût	10 Po

Pâté de Sorcière

Effets	Paralysie 12 h · JR (100).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Champignon massif solitaire, chapeau de 30 cm, pied court (20 cm), lamelles blanches, douces.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Pas d'antidote.
Aussi nommé	S. Orchtharas, Q. Orcohamna.
Coût	3 Po

Pavot des Montagnes Blanches

Effets	Après une transe de 1 min, magie information x2 (10 min).
Utilisation	Inhalation
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Gros pavot avec 3 cosses pourpres aux lignes longitudinales jaunes (à maturité), petites graines noires.
Partie utile	Cosse
Préparation	Cosses : récolter avant maturité, couper sur le côté et recueillir le jus, faire sécher (poudre), brûler.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Autres usages	2 doses = transe plus profonde, perception complète mais il faut 1-4 mn pour réveiller ; 3 doses = sommeil ininterrompu 6-12 h.
Aussi nommé	S. Orluth, Q. Orolùcë, Autre : White Mountain Poppy, White Lotus, Lotus blanc.
Coût	100 Po

Perimound

Effets	Fragilise les os qui deviennent friables (24 h) · JR (non).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	4 / 9
Description	Herbe de 10 cm de haut, nombreuses feuilles ovales, tige unique se divise au sommet, porte nombreuses fleurs oranges minuscules.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : écraser.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Sous l'influence de l'herbe, éviter les mouvements brusques, les coups, etc.
Autres usages	Poison pour provoquer des accidents dans les escaliers, par exemple.
Aussi nommé	S. Narchasg, Q. Saccasco, Autre : Chalkbone, Bonebane, Os-de-chaux, fléau des os.
Coût	23 Po

Pied Nocturne

Effets	« Vision dans le Noir Supérieure » (3 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	De jour ressemble à un arum desséché, dont la fleur est prête à tomber ; de nuit, se redresse et s'ouvre en une grosse fleur magnifique.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : cueillir la nuit (avant l'aube), puis écraser.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Fuingened, Q. Fuinecenië, Autre : Sightbright, Nightfoot, Clairevue.
Coût	13 Po

Plante-de-Pierre

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Baume
Activation	3 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Souterrains
Rareté	6 / 9
Description	Champignon qui ressemble à des pierres libres, contient liquide blanc laiteux (sève).
Partie utile	Sève
Préparation	Champignon : presser pour faire sortir sève sur blessure.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Secret culturel soigneusement gardé par les nains.
Aussi nommé	S. Galassondren, Q. Ondohwan, Autre : Plant-like stone.
Coût	12 Po

Pouce de Lune

Effets	Soigne 40 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 rnd
Type	Soins
Milieu	Souterrains
Rareté	7 / 9
Description	Champignon sans chapeau de la forme d'un pouce, recourbé en arrière, émet lueur faible, pousse en tapis de plusieurs douzaines.
Partie utile	Champignon
Préparation	Faire sécher (n'émet plus de lumière une fois sec).
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	La lumière qu'il émet est trop faible pour une vue humaine (devrait être suffisant pour les elfes).
Aussi nommé	S. Gulgalad, Q. Calambë, Autre : Moonthumb, Light-Tongue, Glow worm, Langue de Lumière, Ver-Luisant.
Coût	30 Po

Racine de Feu

Effets	Vitesse de guérison x2 (8 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Petites (15 cm) touffes rouges, pointues, poussent vers le haut sur des champignons morts, du bois ou des plantes à l'air libre.
Partie utile	Champignon
Préparation	Infusion : récolter champignon, faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Le goût amer et acide peut faire croire à certains que la plante est toxique.
Aussi nommé	S. Lachsond, Q. Narsunda, Autre : Flameroot.
Coût	26 Po

Rafa

Effets	Purifie l'eau ; ralentit le temps d'activation de tous les poisons (+10 mn) ; 1 dose max par jour (12 heures).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Antidote
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Mousse sombre portant de petites capsules rouges à brun-noir.
Partie utile	Mousse
Préparation	Réduire les capsules en poudre.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Coût	13 Po

Rebouteux

Effets	Vitesse de guérison des fractures x3 (8 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Guérison Os
Milieu	Montagnes
Rareté	3 / 9
Description	Petit buisson (rarement plus de 50 cm), tige ligneuse, teinte rouge, petites feuilles parfaitement rondes groupées par 9 au bout des tiges.
Partie utile	Racine
Préparation	Faire sécher racine.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Doses multiples sans effet ; si os mal placés, guérison incorrecte, séquelles.
Aussi nommé	S. Lasgon, Q. Axosulca, Autre : Boneset, Réparos.
Coût	14 Po

Ricaneur Noir

Effets	Rire et conduite folle pour 4-7 h.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Chapeau de 45 cm noir avec des tâches oranges, pied de 60 cm de haut à anneaux oranges, solitaire.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Effet non cumulatif (durée) quelle que soit la quantité ingérée ; pas d'antidote connu.
Aussi nommé	S. Morladhad, Q. Mornaladië, Autre : Duhhmaker, Ricaneur noir, Rend-fou.
Coût	2 Po

Rigána

Effets	Démangeaison, distraction · JR (80) –50 à toutes les manœuvres (4-7 j).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Vigne aux feuilles groupées par 3, pointues, finement recouvertes d'huile.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Aussi nommé	S. Nelhaew, Q. Neldesangwa, Autre : Poison Ivy, Rigaana, Lierre-poison.
Coût	6 Po

Ronce de Sorcière

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Vigne épineuse parasite, tronc conifères, feuilles vert sombre perdues à maturité, 1 petite fleur grise, graines dans gel /tronc.
Partie utile	Épine
Préparation	Aucune ; récolter les épines.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	La plupart des marchands vendent les épines dans linge humide pour les conserver ; certains font payer cher le linge.
Aussi nommé	S. Aegnestad, Q. Nestalaica, Autre : Witchbriar, Prick of Health, Piqûre de Santé.
Coût	5 Po

Rumareth

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Ingestion
Activation	4 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Vigne longue en haut du chêne ou du bouleau, tige ligneuse brune, feuilles triangulaires mouchetées de rose.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Effet rapide mais non subtil : cicatrice possible ; très utilisé par Angmar.
Aussi nommé	S. Darhereg, Q. Sercelar.
Coût	4 Po

Rúthin

Effets	Mort en 6-12 rnds (contenu de l'estomac transformé en éclats de verre) · JR (150).
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	8 / 9
Description	Série de cristaux qui poussent dans caves, jusqu'à 7 cm, en forme (exotique) de plantes.
Partie utile	Cristal
Préparation	Cristaux : préparer avec des herbes en une suspension liquide.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Pas d'effet si estomac vide (rien de mangé dans les 6 dernières h) ; sinon pas d'antidote.
Aussi nommé	S. Heledlas, Q. Celellassë.
Coût	430 Po

Sarcia

Effets	Vision améliorée +50 en « Perception » ; 1 dose par jour max (10 mn).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	9 / 9
Description	Ronce brûnatre.
Partie utile	Tige
Préparation	Faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	50 Po

Seras

Effets	Soigne 2-20 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	3 rnd
Type	Soins
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	3 / 9
Description	Petite fleur mauve et jaune sur une tige de 10 cm de haut.
Partie utile	Fleur
Préparation	Faire bouillir les fleurs.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	4 Po

Seregorn

Effets	Douleur cause 1-10 pts de dommages · JRC – de 100 = sommeil profond (1-100 min) · 100 = somnolence, –20 à toutes les manœuvres (1-10 min).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Plante parasite, pousse sur les arbres.
Partie utile	Sève
Préparation	Sève : récolter en coupant la plante.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	Autre : Blood Tree, Arbre-sang.
Coût	1 Po

Shagu-Amer

Effets	Paralysie 48 h · JR (120).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	6 / 9
Description	Champignon vert pâle, pied de 30 cm et chapeau de 15 cm, solitaire.
Partie utile	Champignon (Lamelle)
Préparation	Gratter les lamelles, laisser reposer 1 nuit dans l'eau, chauffer doucement (pâte épaisse).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Parfois utilisé par traqueurs orcs ; antidote : thé à base d'un champignon visqueux, le Gorkin Gluant (Gundabad).
Aussi nommé	S. Erchalen, Q. Ellaica, Autre : Shagu-bitter, Shagu's Butter, Beurre de Shagu.
Coût	22 Po

Slota

Effets	Paralysie totale · JRC – de 120 = paralysie 10 mn, puis mort en 24 h, · 120 = paralysie (10 mn).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Grand buisson, longues branches, peu de feuilles, abrite des araignées de la taille de l'ongle du pouce, noires aux yeux rouges, non craintives.
Partie utile	Araignée
Préparation	Araignée : broyer en une pâte grise.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Araignée rapide, aggressive, ne craint pas l'homme ; antidote : Verrue de Mort ou herbes légendaires de préservation de la vie.
Aussi nommé	S. Ungoldos, Q. Ungwetussa, Autre : Slótana, Buisson des ténèbres.
Coût	36 Po

Súrinië

Effets	Enlève 10 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Inhalation
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	3 / 9
Description	Buisson 1,50 m, feuilles parfaitement rondes par 5, avec grappes de petites baies rouges.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	–
Observations	Si baie écrasée par accident (transport), conteneur garde l'odeur 1 mois (perceptible à 15 m ou plus si sous le vent).
Autres usages	Éventail chasse-mouches (branches).
Aussi nommé	S. Gwaenir, Q. Súrinië, Autre : Suranie, Larme de vent.
Coût	2 Po

Tapis-de-Mousse

Effets	Vitesse de guérison des fractures x2 (4 h).
Utilisation	Cataplasme
Activation	20 min
Type	Guérison Os
Milieu	Souterrains
Rareté	2 / 9
Description	Lichen chevelu vert pâle, 90 cm de côté, pousse sur rochers humides riche en calcaire ; émet une poudre vert pâle au toucher.
Partie utile	Lichen
Préparation	Découper en bandes ; appliquer comme une bande de pansement, côté poudre au contact peau.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Fangluin, Q. Laicafanga, Autre : Carpet Moss.
Coût	4 Po

Temsanc

Effets	Augmente les effets de l'alcool x3.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Champignon blanc de 5 cm en touffe d'une douzaine, tige et chapeau minuscules.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignon : faire dissoudre dans de l'alcool.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Nimmil, Q. Ninquellë.
Coût	1 Po

Tête-Bouton

Effets	Enlève les effets de la fatigue pour 12 h.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Petit champignon à lamelles, chapeau noir et dur, de la taille d'un bouton ; pied blanc austère ; pousse en colonies (jusqu'à 100).
Partie utile	Pied
Préparation	–
Observations	Après les 12 h, obligation de se reposer de la même durée sinon malus de -50 à toutes les manœuvres ; cumulatif si + de 1 dose / 3 jours (2e = 24 h, etc.) ; chapeau = indigestion (-10) 4 h.
Aussi nommé	S. Morchwan, Q. Morihwan, Autre : Tumbletop, Buttonhead, Sommet-Culbute.
Coût	10 Po

Thurl

Effets	Soigne 10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	1 / 9
Description	Sorte de petit oignon, poussant sur une plante aux feuilles pointues au sommet, avec un bulbe unique.
Partie utile	Gousse
Préparation	–
Observations	Guérit seulement si avalé l'estomac vide (6 h au moins sans rien manger), sinon vomissements violents.
Aussi nommé	S. Hadron, Q. Hatar, Autre : Thorl, Tharl, Thell, Thile.
Coût	10 Po

Twiddel-Bannock

Effets	1 pain = nourriture 2 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Urbain
Rareté	4 / 9
Description	Pain d'une centaine de grammes.
Partie utile	Pain
Préparation	Préparation connue à Dale uniquement.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Uniquement fabriqué à Dale. Conservation 1 mois.
Aussi nommé	Autre : Pain domestique tortillé.
Coût	2 Po

Unikukka

Effets	Euphorie ; permet de partager les rêves de ses amis (12 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Volcans
Rareté	7 / 9
Description	Petite fleur à 5 pétales jaunes.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : faire sécher, infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Accoutumance rapide ; très apprécié des sages Lossoth.
Aussi nommé	S. Olloth, Q. Ololló të, Autre : Brorkwilb, Dreamflower, Fleur de Rêve.
Coût	10 Po

Urána

Effets	Douleur cause 3-30 pts de dommages en 1 rnd · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Plante de 60 cm vert pâle, grosses feuilles rondes en boule (sortes de choux), tige centrale de 30 cm plus haute, une douzaine de fleurs pourpres, 1 graine/fleur.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : les enlever toutes sauf les 3 centrales (blanches), les broyer (pâte) ; délayer dans les aliments, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Antidote (si ingestion) : thé de Nashadt neutralise toxine restante.
Aussi nommé	S. Lasdol, Q. Lassecar, Autre : Uraana, Ána, Tête-feuille.
Coût	12 Po

Urfaran

Effets	Augmente l'ouïe, l'odorat et le goût : +50 en « Perception » (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	3 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Arbuste de 3 m de haut avec des feuilles portant des poils blanchâtres. Les fleurs forment des grappes, au sein desquelles on trouve de longues gousses blanches.
Partie utile	Gousse
Préparation	–
Coût	5 Po

Urk

Effets	Paralysie 18 h · JR (80).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Chapeau de 30 cm sur pied de 50 cm avec anneau rouge voyant au milieu, coupe avec une sorte de sac à la base.
Partie utile	Champignon (Jus)
Préparation	Champignon : récupérer fluide à la base, distiller.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Autres usages	Souvent utilisé par les orcs ; antidote : thé de Gorkin Gluant.
Aussi nommé	S. Nimdagnir, Q. Ninquenahtar, Autre : Ùrk, Destructeur Blanc.
Coût	32 Po

Vrak Lumineux

Effets	Stoppe les saignements jusqu'à 15 PdV / round.
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Champignon brun, pied de 25 cm, chapeau 12 à 15 cm, lamelles brunes émettent lumière orange dans obscurité totale.
Partie utile	Champignon (Lamelle)
Préparation	Champignon : racler lamelles et protéger du soleil (pas d'exposition directe), faire baume.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Les lamelles du champignon perdent tout pouvoir si elles sont exposées au soleil avant d'être préparées (pâte).
Aussi nommé	S. Culual, Q. Culuinacálë, Autre : Helyt, Luminous vrak.
Coût	21 Po

Yaran

Effets	Augmente l'ouïe, l'odorat et le goût : +50 en « Perception » (1 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	1 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Fleur jaune duveteuse de 60 cm, nombreuses feuilles en lobes le long de la tige.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Aussi nommé	S. Maegnem, Q. Maicanengwë, Autre : Olfrasom, Nez-Perçant.
Coût	20 Po

Yavin Girith

Effets	Douleur intense · JRC – de 100 = coma (1-10 j) puis amnésie (1-100 j) · 100 = vertiges 1-10 j, -25 à toutes les manœuvres.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Semble s'agir d'un arbre / arbuste au feuillage comme de la dentelle, qui forme une sorte de brume de loin, porte un fruit doré.
Partie utile	Fruit, Feuille
Préparation	–
Observations	Fruit plus toxique (JRC 100) que feuille (JRC 80).
Aussi nommé	Autre : Hith-i-Girith, Fruits de Frisson, Brume de Frisson.
Coût	18 Po

Yeux de Nain

Effets	« Vision de Nuit » (6 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Petite (30 cm) fleur en trompette, pétales blancs et violets, petites feuilles en forme de larme.
Partie utile	Fleur
Préparation	Infusion : thé à partir des fleurs.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Les habitués ont le blanc des yeux qui prend une couleur violette ; aucun effet dans l'obscurité totale.
Aussi nommé	S. Hennaug, Q. Casarcen, Autre : Sethrit, Dwarves' Eyebright.
Coût	3 Po

Yeux des Morts

Effets	+100 aux JR contre les auras de peur des morts-vivants (4 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Espèce rare de petits champignons blancs à points rouges, pousse à proximité des camps des Drúedain.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Toxique : 2/mois = nausée, douleurs 24 h ; 3/mois = parfois mort (JR 60) ; 4/mois = mort pénible après 1 j (JR 80) ; secret jalousement gardé par les Drúedain.
Autres usages	Éloigne les morts-vivants (préfèrent éviter les endroits où il pousse).
Aussi nommé	S. Luichin, Q. Loicohendi, Autre : Deadman's Eyes.
Coût	0 Po

Zaganzar

Effets	Douleur cause 1-10 pts de dommages ; cécité permanente · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Vigne qui pousse sur les rochers ou les arbres, grosses feuilles vertes triangulaires tachetées de blanc, racine blanche.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : écraser, presser, récolter liquide huileux. Délayé dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Aussi nommé	S. Henhaew, Q. Hendesangwa, Autre : Zagána, Œil-poison.
Coût	139 Po

Plantes · Climat Tempéré

Airi

Effets	Vision améliorée (portée x 3) et « Vision dans le Noir Supérieure » 100 m de portée (3 h) ; 1 fois par jour max.
Utilisation	Ingestion
Activation	4 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Arbuste épineux qui peut atteindre une hauteur de 40 cm. Ses fleurs blanches donnent des graines oranges.
Partie utile	Graine
Préparation	Broyer.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	33 Po

Amouramer

Effets	« Vision dans le Noir Inférieure » (3 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Sorte de trèfle à 4 feuilles, fleurs roses petites en gros paquets denses.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles fraîches : faire bouillir.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Odeur forte et excécrable quand la plante est bouillie.
Autres usages	Idéal comme lit improvisé (épais et doux).
Aussi nommé	S. Dolgened, Q. Nullacenië, Autre : Bitterlove, Elfblind, Elfaveugle.
Coût	1 Po

Arbre-Rosier

Effets	+20 à toutes les manœuvres d'enchantement pour des objets couverts du nectar.
Utilisation	Baume
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Grands buissons denses et épineux (très acérés), couverts de belles fleurs couleur blanc à bordeau.
Partie utile	Nectar
Préparation	Nectar (Mirvellen) : extraire des fleurs.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Fréquemment utilisé par les Elfes.
Autres usages	Haies (protection, frontière, etc.).
Aussi nommé	S. Galadh Merillath, Q. Merillalda, Autre : Rose Tree, Greater Roses, Mirvellen, Grandes Roses.
Coût	50 Po

Arkasu

Effets	Soigne 2-20 PdV.
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Baume de couleur crème.
Partie utile	Mélange
Préparation	Secrète (baume).
Difficulté de préparation	Pure Folie (–80)
Observations	Attention aux marchands malhonnêtes qui ont du vrai pour les tests, et du faux pour les acheteurs imprudents.
Autres usages	Guérit les coups de soleil.
Aussi nommé	S. Naeglaew, Q. Naicelaivë, Autre : All-heal, Mrim, Rune Salve, Guérit-Tout, Baume Magique.
Coût	10 Po

Arum de Sarah

Effets	1 racine = nourriture 3 semaines.
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Plante sauvage de 30 cm ressemblant à un arum, donne une fleur rouge vif dans un fourreau pourpre, pousse même dans lieux très obscurs, racine en forme d'œuf.
Partie utile	Racine
Préparation	Aucune ; récolter la racine à la floraison ; attendre 1 mois (devient bonne et tendre).
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	Prise de suite, la racine brûle la langue.
Aussi nommé	Autre : Sarah-Pokes-Her-Head, Sarah-Tête-Engoncée.
Coût	12 Po

Arunya

Effets	Sommeil 1 h = 4 h.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Fleur rouge vif très visible.
Partie utile	Racine
Préparation	Racines : broyer, presser, chauffer doucement ; passer dans mélange spécial moisissures, filtrer avec linge traité.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Doses multiples ne cumulent pas la durée, mais peuvent entrainer coma voire mort.
Autres usages	Fleur attire l'attention de l'autre sexe, portée au revers de veste (hommes), à l'oreille (femmes) ou à l'aine (orcs).
Aussi nommé	S. Orroen, Q. Árunya, Autre : Sunlight's trace, Trace de Soleil.
Coût	1 Po

Avhail

Effets	1 fruit = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	3 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Petit buisson d'un mètre de haut à tige brune, feuilles oranges, fruits jaunes de la taille d'une cerise, nombreux petits pépins.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Observations	Attention aux maux de tête le matin suivant un excès de biotaille.
Autres usages	Patisserie (dessert) ; cognac fort appelé biotaille.
Aussi nommé	S. Noryldos, Q. Malinyávë, Autre : Fruit Jaune.
Coût	1 Po

Barnaië

Effets	Stoppe la nausée et les vomissements.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	1 / 9
Description	Petite plante (25 cm) ressemble au pissenlit, avec une fleur duveteuse jaune puis grise et des feuilles dentelées aux nervures jaunes.
Partie utile	Feuille
Préparation	Infusion (thé) à partir des feuilles.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Si cueillie dans pré fertilisé par animaux domestiques, bien laver, sinon 50% nausée et vomissements doublés.
Aussi nommé	S. Cumidh, Q. Cumbusérë, Autre : Barani, Barn clove, Clou d'écurie.
Coût	1 Po

Baton-Reine

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Ingestion
Activation	12 h
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	7 / 9
Description	Arbre d'un à deux mètres de haut, solide, feuilles sur branches les plus élevées, écorce lisse gris-vert, fruits pourpres ressemblent à un œuf, comestibles (fin été).
Partie utile	Écorce
Préparation	Écorce : arracher un morceau d'au moins 2 cm carré, faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Espèce rare, met quelques centaines d'années pour devenir adulte.
Autres usages	Nourriture (fruits), bâtons de marche (arbre).
Aussi nommé	S. Ríanolf, Q. Riannolva, Autre : Queenstaff, Straightrun, Headwrop, Court-Droit,.
Coût	450 Po

Baume de Mort

Effets	Destruction immédiate (morts-vivants uniquement) · JR (non).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Urbain
Rareté	6 / 9
Description	Essence bleue aqueuse, brillante (lumière sur 2 m), stockée dans récipient magiquement fermé.
Partie utile	Liquide magique
Préparation	Secret du village des Parjures, Galibur.
Difficulté de préparation	Pure Folie (–80)
Observations	Si ingestion par un vivant, -10 Volonté 2 semaines, facilement distrait, contemplatif (-50 aux efforts mentaux).
Aussi nommé	S. Faengurth, Q. Fëaqualmë, Autre : Heavensend, Baume de mort, envoie au ciel.
Coût	0 Po

Berterin

Effets	Empêche décomposition (1 j).
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Préservation Vie
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Mousse brun clair, ressemble à de la mousse séchée.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Baranas, Q. Varnissë, Autre : Rot-not, Pourrit-pas.
Coût	19 Po

Berulf

Effets	Enlève 1 round d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Montagnes
Rareté	4 / 9
Description	Buisson aux feuilles longues et fines qui porte des noix brunes vers la fin de l'été.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Coût	4 Po

Bois d'Agonie

Effets	Brûlure de surface · JRC – de 100 = mort · 100 = cécité · 120 = –50 à toutes les manœuvres (1-10 j) ; contrepoison universel.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	4 / 9
Description	Arbre buissonnant, brindilles et feuilles en pointe de flèche couvertes de poils capables de percer la peau des gens.
Partie utile	Sève, feuille, brindille
Préparation	–
Observations	Antidote : baume « Himros » ; vin (appliqué) soulage en partie ; attention : cheveux restent sur vêtements.
Autres usages	Haies (protection).
Aussi nommé	S. Naegdawar, Q. Nwalmetavar.
Coût	5000 Po

Bourse-Cerf

Effets	Contrepoison, facilite la guérison (effet des soins doublés pendant 10 mn).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Vigne-lierre, pousse sur les basses branches des arbres, donne une grosse fleur blanche sur une sorte de vessie poilue pleine de minuscules graines collantes.
Partie utile	Vessie
Préparation	Vessie : découper doucement sans faire éclater, ce qui arrive naturellement si on la heurte avec un peu de force. Application face intérieure sur brûlure.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Aussi nommé	S. Calpharas, Q. Arassecalpa, Autre : Treebladder, vessie d'arbre.
Coût	44 Po

Breldiar

Effets	Sorts & Missiles +50 BO ; attaques de mêlée –30 BO (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Volcans
Rareté	4 / 9
Description	Vigne qui pousse sur falaises/rochers, quelques dizaines de cm de long ; tige et fleurs noires au centre blanc, feuilles vert sombre en forme de cœur.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Attention à la récolte : sur les rochers on déchire facilement la plante, laissant la sève couler.
Autres usages	Sève = acide, -1 PdV / round de contact jusqu'à nettoyage (avec de l'eau).
Aussi nommé	S. Saunor, Q. Náresáva, Autre : Bréala, Sinitähti.
Coût	25 Po

Brûle-Langue

Effets	Stoppe tous les saignements.
Utilisation	Baume
Activation	3 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Petit piment orange/rouge sombre, en forme de doigt, porte de petites fleurs blanches au printemps.
Partie utile	Fruit
Préparation	Fruit frais : couper en deux, frotter dans du sang.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Fruit doit être frais, et mélangé à du sang ; sinon douleur à réveiller les morts ; jus brûlant aveugle 2-6 mn : attention aux yeux.
Autres usages	Cuisine épicée (piment) ; débarrasse de la constipation.
Aussi nommé	S. Narthul, Q. Narsúlë, Autre : Firebreath, Tongue-toaster, Tonsil-death, Souffle de feu, Mort des Amygdales.
Coût	4 Po

Carsir

Effets	Permet de bouger librement dans l'eau ; permet de respirer dans l'air et dans l'eau (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	6 / 9
Description	Champignon blanc et gris qui pousse sur les parois humides.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Coût	36 Po

Chékyûv

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Soins
Milieu	Urbain
Rareté	5 / 9
Description	Lichen bleu sombre, ressemble au rocher humide sur lequel il pousse.
Partie utile	Lichen
Préparation	Racler avec un couteau ; appliquer immédiatement sur zone blessée.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Autres usages	Guérison sans cicatrice (en 24 h) sur la zone où le lichen a été étalé.
Aussi nommé	S. Ongluin, Q. Luinondo, Autre : Blue Rub, Friction Bleue.
Coût	5 Po

Chelas

Effets	Soigne 5-50 PdV.
Utilisation	Cataplasme
Activation	20 min
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Mousse épaisse, vert foncée, en tapis rectangulaire de 1 m de côté.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : découper en bandes et poser en cataplasme.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Autres usages	Filtre (boissons des Ents).
Aussi nommé	S. Onodnestad, Q. Ontonestalë, Autre : Harwite.
Coût	20 Po

Chêne Duveteux

Effets	10 glands = 1 repas.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Chêne, feuilles très duveteuses dessous, rouge sombre en été, lobes ronds, gros glands de la taille d'une prune.
Partie utile	Gland
Préparation	Aucune ; récolter les glands rapidement, stocker au sec.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	Glands tombent au sol partout le même jour ; il y a compétition pour la récolte !
Autres usages	Lit de feuilles confortable pour passer la nuit.
Aussi nommé	Autre : Furry Oak.
Coût	2 Po

Chêne Lisse

Effets	12 glands = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Arbre ressemblant à un chêne, mais à l'écorce lisse.
Partie utile	Gland
Préparation	Glands : récolter, faire bouillir une journée entière, écraser, laisser tremper.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Cause de quelques disputes entre Beijabar et hommes des bois.
Autres usages	Bon bois de feu (Beijabar), bon bois de charpente (hommes des bois).
Aussi nommé	Autre : Smooth Oak.
Coût	1 Po

Cicino

Effets	+40 aux JR contre les maladies pour les humains (10 j) · +75 aux JR contre les maladies pour les ents (10 j).
Utilisation	Boisson
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Sorte de chou, ouvert la nuit, fermé de jour, feuilles vert sombre (ext.) et blanches (int.), racines pourpres, veines latérales.
Partie utile	Feuille
Préparation	Récolter la nuit ; laisser macérer les feuilles 10 j dans eau de source. Ingestion liquide, ou arrosage au pied (pour arbres/Huorns).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Récolte seulement avec l'autorisation des Ents.
Autres usages	Rumeurs (jamais observé) d'utilisation par les Ents comme d'un ballon.
Aussi nommé	S. Onodlas, Q. Ontolassë, Autre : Tree-cure, Soigne-arbre.
Coût	7 Po

Cresson Doré

Effets	Stoppe les saignements jusqu'à 10 PdV / round.
Utilisation	Baume
Activation	2 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Fougère le long rives d'eau courante, vert sombre dessus, vert clair dessous, jaune-doré vif si séchée.
Partie utile	Plante
Préparation	Fougère : faire sécher, broyer, mélanger à du suif purifié (onguent).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Aussi nommé	S. Melbis, Q. Malquessi, Autre : Golden cress, Gold chute, Chute d'or.
Coût	5 Po

Curuloth

Effets	Permet d'utiliser une plante à ingérer sous forme de baume.
Utilisation	Baume
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	5 / 9
Description	Petite (10 cm) fleur bleu pâle entourée de 3 feuilles en forme de doigt.
Partie utile	Fleur
Préparation	Faire baume ou liquide à partir 5 fleurs + herbe médicinale (à ingérer) préparée.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Aussi nommé	S. Curuloth, Q. Curwelótë, Autre : Fleur rusée.
Coût	22 Po

Dame-Ferme

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Infusion
Activation	3 min
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Sorte de mousse gris-vert, sèche au touché, pend des gros et très vieux arbres à feuilles caduques.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : placer dans eau chaude (non bouillante) quelques minutes ou faire sécher, broyer et faire en infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Finhiril, Q. Herifindë, Autre : Hanging lily, Ladylock, Mèche de dame, Lilas pendant.
Coût	4 Po

Datura

Effets	Pollen respiré · JRC – de 100 = nausée, –30 à toutes les manœuvres (1-10 h) · 100 = folie légère (1-10 h) · Graines ingérées : JR (80) mort.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Plante de 30 cm haut, fleurs blanches (6 cm) en trompette, tige épaisse (2 cm), grandes feuilles, graines noires de la taille d'un grain de raisin.
Partie utile	Fleur, Graine
Préparation	Pollen : secouer les fleurs (émission du pollen en un nuage de 1 m de rayon 1 fois/j) puis ramasser ; Graines : faire sécher et moudre.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	1 graine donne fausse confiance ; 2 graines tuent un homme ou un hobbit, 3 tuent un nain, 10 un orc, les elfes sont immunisés ; rapide.
Aussi nommé	S. Gurnell, Q. Ninqualmë, Autre : Trompette blanc-laiteuse mortelle.
Coût	1 Po

Dinfuin

Effets	Amnésie · JRC – de 120 = permanent · 120 = 1-100 j.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Tapis (2 m de côté) de mousse vert sombre, très douce (molle) aussi confortable qu'un matelas de plume.
Partie utile	Mousse
Préparation	–
Autres usages	Matelas aussi confortable qu'un lit de plume, après passage à la vapeur (pour enlever huile qui rend amnésique).
Aussi nommé	S. Dinfuin, Q. Fuinelínë, Autre : Din Fuinen, Silence nocturne.
Coût	5 Po

Doucétoile

Effets	Sommeil 1 nuit = 1 semaine au lit pour la récupération des blessures.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Buisson, tiges brunes ligneuses, feuilles rondes souples ressemblant à des fruits verts, fruits jaunes en étoile aux petites graines noires, fin été.
Partie utile	Écorce
Préparation	Écorce : arracher morceau, broyer, faire bouillir.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Sommeil impossible à interrompre.
Autres usages	Fruits délicieux cuits et servis dans leur peau.
Aussi nommé	S. Glisgil, Q. Lisselen, Autre : Sweetstar, Quickheal, Momatar, Guérit-Vite.
Coût	4 Po

Dragon Bleu

Effets	Guérit toute brûlure.
Utilisation	Baume
Activation	6 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	7 / 9
Description	Plante de 30 cm, portant une grosse fleur bleu vif de 15 cm en urne, à moitié remplie (met 1 semaine) d'un nectar pour piéger insectes.
Partie utile	Nectar
Préparation	–
Aussi nommé	S. Urli, Q. Úrelis, Autre : Bluedrake, Bluetongue, Langue Bleue.
Coût	50 Po

Ebur

Effets	Guérit 1 os brisé.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 j
Type	Guérison Os
Milieu	Rives Océans
Rareté	4 / 9
Description	Vigne dunaire aux racines profondes (aide à fixer les dunes), petites fleurs blanches et pourpres.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Les doses supplémentaires (+ de 1/j) sont sans effet et laissent un mauvais goût dans la bouche pour quelques heures.
Aussi nommé	S. Lithbador, Q. Litsevantar, Autre : Wellstep, Bon-pas.
Coût	22 Po

Églantier

Effets	Soigne 20 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 rnd
Type	Soins
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Buisson de plus de 2 m de haut, ronces impénétrables, grosses fleurs roses, fruits pourpres, chair orange, douzaines petites graines noires.
Partie utile	Fruit
Préparation	Enlever les graines (ou les recracher).
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Manger plus d'un fruit ne guérit pas plus ; chaque graine mangée = 10 mn douleur intestinale et inactivité totale.
Autres usages	Ronces épaisses, presque impénétrables (épines longues et acérées).
Aussi nommé	S. Aegmeril, Q. Aicamerillë, Autre : Bramblerose.
Coût	10 Po

Épine-de-Mer

Effets	Soigne 20 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Rives Océans
Rareté	6 / 9
Description	Plante brune flottante ressemblant à une masse d'épines (2 cm), minuscules feuilles brunes, quelques nodules blancs avec un petit trou brun au sommet.
Partie utile	Nodule
Préparation	Nodule : casser coque, récupérer chair à l'intérieur.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Il faut d'abord enlever épines (-1 pt si pris main nue) et l'enveloppe.
Aussi nommé	S. Aeraeg, Q. Eäraica, Autre : Seathorn, Rat's Nest of the Ocean, Nid de Rats d'Océan.
Coût	30 Po

Eredena

Effets	+10 à la « Force » ; +10 à « l'Agilité » ; +10 à « l'Intelligence » ; (10 mn) repos pendant 1 h ensuite.
Utilisation	Infusion
Activation	3 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Arbre résineux sphérique de 2 m de diamètre, feuilles vert sombre brillantes, grosse fleur blanche, cônes lisses/clairs sur branches basses.
Partie utile	Cône (vert)
Préparation	Cône : récolter quand il est vert (taille pouce) ; raffinage par Ents obligatoire.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Autres usages	Ingrédient principal des boissons des Ents ; décoratif (jardins).
Aussi nommé	S. Onodgai, Q. Ontocëa, Autre : Erek.
Coût	1 Po

Erisa

Effets	Vitesse de guérison des vaisseaux x2 (8 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Arbuste de 50 cm de haut, au tronc épais et à l'écorce presque noire.
Partie utile	Écorce
Préparation	Broyer.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	4 Po

Estesalquë

Effets	Réduit une douleur intense (malus aux manœuvres divisé par 4).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Petit buisson, tige épaisse pentagonale, cireuse, feuilles longues/pointues ressemblant à de l'aloe, petites fleurs blanches au bout (pas en hiver).
Partie utile	Sève
Préparation	Percer tige, recueillir sève blanche collante, diluer dans de l'eau.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Effet secondaire : somnolence 4-5 h (-10 intuition / agilité).
Aussi nommé	S. Ídhalab, Q. Estesalquë, Autre : Silraen, Silaren, Surchase, Herbe de Repos.
Coût	7 Po

Étoile Bleue

Effets	Vision améliorée +25 en « Perception » (3 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Petite plante, tige mince, grande fleur (pour la tige) à 5 pétales bleus.
Partie utile	Fleur
Préparation	Récolter 25 fleurs une nuit de pleine lune, en faire un thé.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Ne peut pas être utilisé plus d'une fois par jour.
Aussi nommé	S. Luingil, Q. Luinelen, Autre : Bluestar.
Coût	15 Po

Flúr Roirt

Effets	Élimine poisons nerveux.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Petite fleur (15 cm), pétales bleus dessus et roses dessous, plusieurs longues feuilles dentelées.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : broyer (pâte), mélanger à du vin, filtrer.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Autres usages	Donner un bouquet de ces fleurs est une manière subtile de dire à une personne qu'elle nous énerve. Pousse dans les jardins.
Aussi nommé	S. Elugarn, Q. Carnihelwa.
Coût	44 Po

Garde-Côte

Effets	Cécité · JRC – de 100 = totale (1-100 semaines) · 100 = un œil (1-100 min) · 120 = spasmes oculaires, –50 à toutes les manœuvres (1-10 j).
Utilisation	Contact
Activation	10 min
Type	Poison
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Rare lichen brun-rouge qui porte une fleur rose pâle, pousse le long des côtes.
Partie utile	Lichen
Préparation	Lichen : faire sécher, moudre (poudre), faire bouillir (pâte) ; délayer dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Si jus cru, durée /2 et pénalités diminuées de 50 %.
Aussi nommé	S. Falastir, Q. Falastir.
Coût	60 Po

Genêt des Collines

Effets	Guérit 1 organe ; soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Guérison Organes
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Arbre de 3 m de haut, parfaitement vertical, écorce brune rugueuse torsadée dans le sens des aiguilles d'une montre, ses fruits ressemblent à de petites prunes violette.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Observations	Arbres dextrogyres bons, lévogyres mauvais ; mais fruits impossibles à différencier.
Autres usages	Bâtons sculptés de grande valeur ; beignets (fruits de l'arbre qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).
Aussi nommé	S. Nornaladh, Q. Quernalda, Autre : Hillbroom, Twister, Roundabout, Tordeur, Tourne-Autour.
Coût	10 Po

Glandes de Vipère

Effets	Guérit 1 organe.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Guérison Organes
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Glande à venin séchée de la Vipère Commune, ressemble à un pois jaune.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Faire sécher.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Attention aux marchands malhonnêtes qui utilisent des pois jaunes séchés ; la peau de serpent est preuve d'authenticité.
Aussi nommé	S. Lygmael, Q. Leucamailë, Autre : Asp Glands, Reptilove, Reptilamour.
Coût	50 Po

Gloire au Seigneur

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Grosse fleur bleu sombre, intérieur blanc.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : chauffer, presser, récupérer huile fine.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Autres usages	Aphrodisiaque : femmes en chaleur, hommes voient leur virilité durcir (et le rester) 8-12 h.
Aussi nommé	S. Orthelian Aran, Q. Telumë Arano, Autre : Lord 'n' Glory, Fireblood, Rouser, Fortune 'n' Glory, Sang de Feu, Leveur, Fortune et Gloire.
Coût	5 Po

Grande Camomille

Effets	Vitesse de guérison x3, pendant sommeil profond (8 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Feuilles denticulées (comme le persil), grappe de fleurs ressemblant à des marguerites avec un gros centre noir et très peu de petits pétales.
Partie utile	Fleur
Préparation	Infusion : thé à partir des fleurs.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Après sommeil humeur violente et grande faim ; si + de 2 doses en 3 j, -50 à toutes les manœuvres pendant 1-4 j, si + de 3 doses en 3j = -10 permanent.
Autres usages	Bouquet de fleurs = signe de deuil.
Aussi nommé	S. Remloth, Q. Rembelótë, Autre : Greater Chamomile, Healer's Chamomile, Camomille du Guérisseur.
Coût	7 Po

Gylvir

Effets	Respiration sous l'eau (4 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	3 min
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Ressemble à des lentilles d'eau, quelques dizaines à centaines de milliers, sur eau stagnante.
Partie utile	Algue
Préparation	Récolter, chauffer doucement (eau douce) juste avant ébullition, laisser refroidir (gel vert).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Pas de respiration air ; à la fin, il faut de l'aide pour enlever gel avec de l'eau ou 75 % étouffement ; + hypothermie 8 h, voire mort en 12-14 h.
Aussi nommé	S. Caledhros, Q. Laicarossë, Autre : Gill-giver, Donneur de Branchies.
Coût	45 Po

Halin

Effets	Vitesse de guérison x2 pour la période de repos suivante.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Plante rampante, sorte de vigne épineuse. Des épines de 5 cm de long encadrent des feuilles trilobées et des clochettes d'un bleu lumineux. En automne elle produit des baies pourpres.
Partie utile	Baie
Préparation	Faire bouillir.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Coût	2 Po

Harlindar

Effets	Stoppe une fausse couche.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Liquide préparé à partir de plusieurs plantes, la plupart obtenues dans le sud d'Eriador, la plupart sont des plantes d'ombre.
Partie utile	Mélange
Préparation	Plantes : faire sécher, mélanger dans les proportions correctes, ajouter de l'eau.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Il faut un très bon herboriste pour préparer ce mélange.
Coût	2 Po

Harpe-Fleur

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Petite fleur sauvage, pétales bleu clair, taille d'un ongle, courbés vers le haut.
Partie utile	Pétale
Préparation	Faire sécher pétales après les avoir trempés dans le sang de celui qui les utilisera plus tard.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Ganneloth, Q. Hónalcar, Autre : Harp-Bloom, Hart's Glory, Gloire-Cerf.
Coût	5 Po

Haruella

Effets	+30 aux JR contre les auras de peur des morts-vivants (4 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Poudre orange, brune, fabriquée à partir de lichens, d'herbes et de pucerons de certaines racines d'arbres.
Partie utile	Mélange
Préparation	Secret gardé en Cardolan (par Arumbarlië par exemple) ; poudre.
Difficulté de préparation	Pure Folie (–80)
Observations	Une mauvaise préparation peut avoir des conséquences fatales (ou pire).
Aussi nommé	S. Faehalab, Q. Fairelúcë, Autre : Wightbane, Fléau des Spectres.
Coût	35 Po

Herbe à Pipe

Effets	–10 à toutes les manœuvres ; effet calmant.
Utilisation	Inhalation
Activation	3 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Grosse plante fournie (1,20 m de haut) à larges feuilles.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire sécher, brûler, inhaler la fumée.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Drogue, effet néfaste sur le système respiratoire.
Autres usages	Fumé (dans une pipe) à compter de 2670 3A.
Aussi nommé	S. Galenas, Q. Lissuin, Núnatanion, Autre : Leaf, Sweet Galenas, Westmansweed, Pipeweed, Feuille, Galenas Douce.
Coût	1 Po

Herbe Janar

Effets	Contact avec l'herbe donne une maladie (jadaras).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Herbe en bouquets denses, le limbe de la feuille a des reflets huilés.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Aussi nommé	S. Pessecthar, Q. Sangwacaima, Autre : Sick grass, Fool's grass, herbe des malades, des fous.
Coût	1 Po

Herbe Serpent

Effets	Spasmes musculaires 1 mn / piqûre, mort 1-10 rnds · JR (130).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	7 / 9
Description	Vigne montant jusqu'à 1 m 50, tige jaune, feuilles vert pâle, épines noires.
Partie utile	Épine
Préparation	Récolter avec bâton ou autre ; enlever épines, moudre, faire bouillir jusqu'à obtenir pâte épaisse. Délayé dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Pousse très vite aux endroits de contact (semble s'enrouler), mais il faut plusieurs heures de repos.
Aussi nommé	S. Aechaew, Q. Sangwaica, Autre : Snakegrass, Marais-enferme.
Coût	500 Po

Herbe-à-Loups

Effets	Soigne 10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Buisson bas, petites feuilles dentelées vert-argent pâle, ressemblant à des poires, petites fleurs blanches en grappe (début été).
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Après 3 doses, forte odeur d'urine de chien pendant 24 h ; + de 15 doses = odeur insupportable : vomissements, nausées, incapacité (-100) 24 h.
Aussi nommé	S. Húthaur, Q. Saurihuo, Autre : Wolfwort, Stinkbush, Buisson Puant.
Coût	10 Po

Herbe-Aux-Chauves

Effets	Contrepoison.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Champignon sans pied, brun pâle avec minuscules tâches noires, émet spores si pressé, pousse souvent sur bois pourri.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignon : récolter sans presser (avec spores), écraser lentement, mélanger à du miel.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	12 h après avoir été mangé, les cheveux tombent et mettent quelques semaines à repousser.
Aussi nommé	S. Corodhrudh, Q. Rúlacoron, Autre : Baldwort, Épice-bouffée.
Coût	1 Po

Iauthalion

Effets	Soigne 5-50 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 rnd
Type	Soins
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Arbre tordu de 6 m de haut, plupart branches nues, petites feuilles ovales dentelées, points noirs, son fruit vert pâle/taches noires ressemble à un œil.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Aussi nommé	S. Iauthalion, Q. Yávestaldo, Autre : Yavethalion, Yavis, Jargon, Grain Vaillant.
Coût	35 Po

Iinas

Effets	Respiration sous l'eau uniquement (4 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Océans
Rareté	6 / 9
Description	Mousse brunâtre qui parasite les arbres en bordure des océans.
Partie utile	Mousse
Préparation	–
Coût	24 Po

Ilyalma

Effets	Guérit tous organes, veines, artères.
Utilisation	Cataplasme
Activation	30 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Mélange de plusieurs substances rares.
Partie utile	Mélange
Préparation	Secret de quelques guérisseurs elfiques et apothicaires humains (poudre).
Difficulté de préparation	Pure Folie (–80)
Observations	Est offert mais jamais vendu.
Aussi nommé	S. Pangal, Q. Ilyalma, Autre : Gildarion, Gilder dust, Astannûn, Númenasto, Pangalu, Guérit-Tout, Poussière Doreuse.
Coût	300 Po

Jegga

Effets	Douleur cause 1-100 PdV de dommages en 12 h · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Souterrains
Rareté	5 / 9
Description	Mélange putride de guano, de sang et de cerveau de chauve-souris, extrêmement pathogène (bactéries).
Partie utile	Chauve-souris
Préparation	Mélange : laisser incuber 1 mois dans estomac cheval juste mort ; mélanger à sang frais, + 1 nuit dehors dans bol.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Détectable par toute personne à l'odorat très développé.
Autres usages	Existe sous forme de poudre appelée Jeggarukh JR(100) 10-50 PdV de dommages.
Aussi nommé	S. Thaurwain, Q. Assaura, Autre : Batstrike, Bat's revenge, Jeggarukh, Attaque, Revanche des Chauve-Souris.
Coût	95 Po

Jitsu

Effets	Douleur cause 5-50 pts de dommages en 5 minutes · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Océans
Rareté	4 / 9
Description	Palourde de 15 cm enfouie dans le sable, en forme de couteau (rasoir) droit.
Partie utile	Palourde
Préparation	Palourde : faire cuire, ouvrir coquille, prendre petit organe noir, presser, récupérer substance.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Autres usages	Fruit de mer (cru).
Aussi nommé	S. Aernaeth, Q. Eärenahta, Autre : Razorback, Dos-rasoir.
Coût	35 Po

Kaki Sauvage

Effets	100 fruits = 1 repas.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Plaqueminier (arbre à kaki), fruits verts jusqu'au changement d'année, ils deviennent rouge corail lorsqu'ils sont mûrs.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Observations	Les fruits poussent fréquemment au-dessus de l'eau.
Aussi nommé	Autre : Wild Persimmons.
Coût	1 Po

Kennesank

Effets	Douleur cause 3-30 pts de dommages ; respiration difficile 30 j · JR (non).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	4 / 9
Description	Ressemble à une grosse vessie verte de 30 cm de haut avec une unique tige et de petites feuilles de la taille d'une pointe de flêche, une fleur rouge au sommet à 4 pétales.
Partie utile	Plante
Préparation	–
Aussi nommé	S. Umwaew, Q. Úmëasúrë, Autre : Swamp gasser, Marsh death, Mort, étouffeur des marais.
Coût	24 Po

Laicahwan

Effets	Effets et durée de la fièvre divisés par 2.
Utilisation	Cataplasme
Activation	20 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Mousse bleu-gris, en haut des berges, loin de l'eau, colonie de la taille d'une main humaine, ressemble à une barbe.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : faire cataplasme (broyer).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Calenhwan, Q. Laicahwan, Autre : Attanar, Mousse verte.
Coût	3 Po

Lancepierre

Effets	Guérit rhumes, maladie (Vemák), fièvre.
Utilisation	Ingestion
Activation	4 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Plante avec de grandes feuilles à la base, au centre une unique tige de 30 cm de haut dure comme du fer, légère comme du bois, avec une fleur pourpre au sommet.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : broyer, mélanger à de l'eau (pâte) pour fièvre ; broyer les feuilles pour antidote Vemák.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	A la force de l'acier plusieurs années mais pas sa dureté : se coupe avec une dague, voire avec les dents.
Autres usages	Nombreux : poignées (d'épée par exemple), gonds, etc.
Aussi nommé	S. Angolf, Q. Angolva, Autre : Ironstem, tige d'acier.
Coût	22 Po

Langue d'Âme

Effets	Permet appel mental à ami (sentiment d'urgence), distance max 10 km (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Rives Océans
Rareté	7 / 9
Description	Algue brune, feuillue, 50 cm, souple, élastique, pousse à 10-15 m de profondeur.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Difficile à mâcher (souple, élastique) : 1 heure / feuille (dose).
Aussi nommé	S. Innuil, Q. Induilë, Autre : Soulspeak, Fartalk, Felmather, Parle-Loin.
Coût	1 Po

Lembas

Effets	1 gâteau = nourriture 1 j ; 1 livre = nourriture 1 semaine ; +10 aux JR contre la maladie ; +15 aux JR contre la fatigue pour la journée.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	9 / 9
Description	Gros épis dorés ressemblant à du blé, poussent en toute saison, rapidement. Préparé pour faire de petits gâteaux dorés (ext.) / couleur crème (int.), conservés dans des feuilles.
Partie utile	Graine
Préparation	Secret des reines elfiques ou des suivantes de Yavanna. 1 gâteau = 65 g.
Difficulté de préparation	Absurde (–100)
Observations	Partagé seulement avec amis très honorés, mais jamais le secret de sa fabrication.
Aussi nommé	S. Lembas, Q. Coimas, Autre : Waybread, Life-Bread, Corn of Aman, Pain de Route, Pain de Vie, Blé d'Aman.
Coût	0 Po

Lichen Gloriosa

Effets	Acère une arme : +30 BO (24 h) ; l'arme devient faiblement lumineuse (1 m de rayon).
Utilisation	Contact
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Lichen vert/orange vif lumineux, colonies de la taille d'une main sur des rochers et des souches, semble onduler sous la lune.
Partie utile	Lichen
Préparation	Aucune ; récolter et utiliser pour affûter une lame.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Autres usages	Très bon condiment (mais peu nourrissant).
Aussi nommé	S. Loth-nu-Fuin, Q. Lómelótë, Autre : Fleurs de Nuit, Sous-la-Nuit.
Coût	10 Po

Lune d’Étang

Effets	Effets du sort « Hâte » (10 rounds).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	6 / 9
Description	Plante (1,50 à 2 m), tiges minces, feuilles fines dentées, grappes de fleurs lavande, donne des haricots, avec 3-4 graines noires dans chaque fruit.
Partie utile	Graine
Préparation	Graines : écraser, mélanger à un liquide.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Linithil, Q. Linisil, Autre : Goodwort, Splayfoot goodwort, Bonne-herbe Pied Plat.
Coût	25 Po

Magnolier en Grappe

Effets	1 verre = nourriture 1 j (miel très nourrissant) ; intoxication (–50 à toutes les manœuvres pendant 2 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	3 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Magnolier : arbre élancé, écorce douce, piquetée, feuilles vert sombre coriaces, fleurs rouge sang tournées vers le bas.
Partie utile	Nectar
Préparation	Nectar : recueilli par abeilles ; récolter le miel ; faire fermenter (hydromel).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Arbres impossibles à approcher en pleine floraison (essaims d’abeilles).
Autres usages	Hydromel fabriqué à partir du miel, uniquement pour des cérémonies ou grandes occasions des Beijabar.
Aussi nommé	Autre : Grape-Leaf Magnolia.
Coût	7 Po

Majon

Effets	Hallucinations · JR (80) refus de faire des efforts ou des choix importants, dépendance (1 j).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Fleur blanche, centre lavande, 5 pétales au printemps, forme une cosse en été. Puis refleurit (rouge, centre noir) à l’automne.
Partie utile	Cosse
Préparation	–
Observations	Forte dépendance ; des crises (cauchemars) peuvent se déclencher à tout moment chez les dépendants (JR).
Coût	50 Po

Malimmentë

Effets	Guérit 1 os brisé, vitesse guérison x2 (24 h).
Utilisation	Contact
Activation	2 h
Type	Guérison Os
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Plante (1,50m), commune dans les jardins (plus rare à l'état sauvage), longues feuilles étirées.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire sécher puis transformer en baume.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Aussi nommé	S. Malvent, Q. Malimmentë, Autre : Arnuminas, Armanúmas, Point jaune.
Coût	15 Po

Mauve de Chien

Effets	Augmente le temps d'activation des poisons de 5 mn pendant 12 h.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	4 / 9
Description	Grand roseau (+ de 3 m), le bas de la tige est recouvert de poils jaunes ; tiers suppérieur non creux.
Partie utile	Roseau
Préparation	Cœur de la partie non creuse (moëlle) : recueillir (gratter), faire bouillir ½ h.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	La personne à qui l'herbe a été administrée se sent souvent si bien qu'elle en oublie que le poison est encore là !
Aussi nommé	S. Glorfind, Q. Laurefindë, Autre : Wood tallow, Dogmallow, Suif de Bois.
Coût	15 Po

Menthe Dorée

Effets	Soigne 1-10 PdV ; enlève toutes les pénalités aux manœuvres.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Herbe de 60 cm de haut, tige mince, feuilles en forme de poire, crénelées, douzaines de petites fleurs jaunes au sommet.
Partie utile	Feuille
Préparation	Infusion (thé) : placer feuilles dans eau chaude frémissante (pas bouillante) 10 mn.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Soulage mais ne guérit pas vraiment ; agent calmant neutralisé par l'eau bouillante.
Autres usages	Pousse dans les jardins.
Aussi nommé	S. Glorian, Q. Laurincë, Autre : Goldenmint, Goldensap, Sève Dorée.
Coût	10 Po

Milkpurse

Effets	Guérit maladie (Angurth).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 sem
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Tige carrée de 90 cm de haut, fleurs blanches et jaunes au sommet, nœuds enflés tous les 15 cm, d'où poussent des feuilles courtes, pointues, dentelées.
Partie utile	Nœud
Préparation	Nœuds : ouvrir, récolter sève blanche copieuse, collante ; mélanger une partie à de l'eau. Application sur pustules (sève pure) 2/j + ingestion forme diluée, 1 semaine.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Nennim, Q. Ninquinen, Autre : Sourweed, Bourse-lait, aigreplante.
Coût	1 Po

Miruvor

Effets	+5 à la « Constitution » ; +30 aux JR contre les maladies ; +20 aux JR contre les poisons (1 j).
Utilisation	Boisson
Activation	5 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	9 / 9
Description	Cordial clair comme de l'eau de source pure, sans aucun goût.
Partie utile	Mélange
Préparation	Secret des anciens Noldor du Premier Âge ; boisson.
Difficulté de préparation	Absurde (–100)
Observations	Partagé, donné (à peine plus facilement que lembas), mais non vendu ; grand honneur.
Aussi nommé	S. Miruvor, Q. Miruvórë, Autre : Vin doux, Cordial d'Imladris.
Coût	0 Po

Monkmeg

Effets	Enlève toutes les pustules.
Utilisation	Contact
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Arbre de 4 m de haut, feuilles ovales pointues, suintements permanents de sève sur le tronc (fissures), noix brun pâle ressemble à une amande.
Partie utile	Sève
Préparation	Sève : récolter (facile).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Autres usages	Épice agréable, dans patisseries.
Aussi nommé	S. Riviw, Q. Himbaríma, Autre : Cinnetaq, Margot moine.
Coût	1 Po

Morhereg

Effets	Peau noire (1-10 h) ; caractéristiques mentales –50 (minimum 1), récupération 1 pt/j.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Petite fleur bleue de 15 cm, plusieurs feuilles courtes vertes/noires, pousse dans vieilles forêts.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : broyer (pâte).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Favori de certains marchands d'esclaves.
Aussi nommé	S. Morhereg, Q. Mornasercë, Autre : Seregmor, Sang noir.
Coût	102 Po

Moutarde Sans Souci

Effets	Soigne 5-50 PdV.
Utilisation	Cataplasme
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	8 / 9
Description	Plante à plumeau vert-bleu, 60 cm, ressemble à une moutarde cultivée ; fleurit en fin d'été, donne des graines pourpres, de la taille d'une tête d'épingle, tombent vite.
Partie utile	Graine
Préparation	Récolter tasse de graines ; moudre avec un peu d'eau, pour obtenir un emplâtre.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Autres usages	Graines écrasées + vinaigre + sel + sucre = excellente moutarde (mais chère).
Aussi nommé	S. Sauruin, Q. Roinasáva, Autre : Carefree Mustard, Roan Mustard, Rouanne.
Coût	20 Po

Nethlequat

Effets	Allergie douloureuse · JR (150) -50 à toutes les manœuvres pour 2-5 j, puis -25 pour 1 semaine.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Herbe qui pousse par tâches dans la prairie. Elle est plus grande que l'herbe normale des environs, et rougeâtre.
Partie utile	Plante
Préparation	–
Observations	Pas d'antidote connu, même si les herbes calmantes ou fortifiantes peuvent aider. Les animaux sont également affectés.
Autres usages	Si ingestion, très laxatif : incapacité 1-4 semaines (si jet de résistance réussi) ou mort.
Coût	150 Po

Noyer en Spirale

Effets	50 noix = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Noyer à l'écorce en spirale, dont les noix sont petites mais nutritives.
Partie utile	Noix
Préparation	Noix : enlever peau et coque.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Cause de quelques disputes entre Beijabar et Hommes des Bois.
Autres usages	Bon bois de feu (Beijabar), bon bois de charpente (Hommes des Bois).
Aussi nommé	Autre : Curly-bark Hickory.
Coût	1 Po

Nura

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Arbuste comportant 12 tiges vertes serrées de 60 cm, la base des feuilles est pointue, les fleurs rouges, dans chaque gousse verte puis brune on trouve une dizaine de graines noires de la taille d'un pois.
Partie utile	Graine
Préparation	–
Aussi nommé	S. Calembilin, Q. Laicapilin, Autre : Arroweed, Plante-Flêche.
Coût	5 Po

Olvatári

Effets	Guérit toute brûlure ; efface les cicatrices.
Utilisation	Contact
Activation	12 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Petit buisson, feuilles rondes brillantes, épines de 2 cm, fleurs blanches argentées et fruits portés peu de temps en été.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Fruit : presser, récolter le jus. Application (frotter) jus d'un fruit.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Galathrían, Q. Olvatári, Autre : Kelventari, Queen of Growing Things, Reine des Plantes.
Coût	50 Po

Ombrevigne

Effets	Contrepoison.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Sorte de vigne aimant la pénombre, adhère aux rochers, sans racine une fois adulte, feuilles espacées.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : presser, récupérer l'huile qui est produite.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Gwathrandir, Q. Lumbevantar, Autre : Dark Wanderer, Gurannish, sombre pèlerin.
Coût	34 Po

Pain de Terre

Effets	Ingrédient du pain de route nain.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Racine brune trapue et bosselée, épaisse, abondante dans les sols forestiers limoneux.
Partie utile	Racine
Préparation	Recette naine.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Pousse bien sur terres argileuses, sous-sol des forêts à feuilles caduques.
Aussi nommé	S. Cembas, Q. Cemmassë, Autre : Earthbread, Bread-Root, Pain-Racine.
Coût	1 Po

Peledhel

Effets	+10 à la « Présence » ; –10 à toutes les manœuvres de combat, +5 à toutes les manœuvres hors combat (4 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Champignon brun ressemblant à une amanite, en ronds de sorcières (colonie en cercle) de 2 m de diamètre.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Inspire gaieté et porte chance. On dit qu'il pousse là où les elfes sylvestres ont dansé, d'où son nom.
Autres usages	Mangé par les gens de Thranduil lors de célébrations et festivals.
Aussi nommé	S. Peledhel. Autre : Elf-rings, Anneaux Elfiques.
Coût	25 Po

Phacalus

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Baume
Activation	1 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	3 / 9
Description	Roseau (1 m 50), racine tubéreuse de la taille du pouce.
Partie utile	Racine
Préparation	Aucune ; application directe sur la blessure.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Observations	35 % que chaque dose donne une réaction négative JR (80) : coma 4 j ; -15 aux stats mentales ; alergie pouvant aller jusqu'à la mort.
Aussi nommé	S. Solchlisg, Q. Sulcalixë, Autre : Fatemaker, Fait-destin.
Coût	35 Po

Pied-Chauve

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Arbuste moins de 2 mètres, tordu, aux racines blanches, lisses et exposées, bouquet de feuilles ressemblent à une pointe de flêche, grappes de baies noires.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	–
Observations	Si + de 1 baie mangée en moins de 2 h, perte totale d'équilibre (besoin d'aide pour tenir debout) 1-4 h, et pas de guérison supplémentaire.
Aussi nommé	S. Rúdal, Q. Rúlatal, Autre : Baldfoot, Splort, Carahsá.
Coût	5 Po

Piedebeurre

Effets	Guérit cécité (blessure).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 sem
Type	Guérison Organes
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Petite fleur jaune vif.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : broyer, mélanger à un peu d'eau.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Melindal, Q. Malintal, Autre : Butterfoot, Putot.
Coût	25 Po

Pigmint

Effets	Contrepoison ; diminue fièvre.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Herbe très ramifiée, petites feuilles ovales pointues dentelées.
Partie utile	Feuille
Préparation	Infusion (thé) à partir des feuilles.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Régal des troupeaux, sans effet pour eux.
Aussi nommé	S. Girithlas, Q. Ringilassë, Autre : Swinetreat, Menthe des cochons, soigneporc.
Coût	1 Po

Plâtre-Sargasse

Effets	Vitesse de guérison des os x5, protège membre (plâtre) (8 h).
Utilisation	Cataplasme
Activation	1 h
Type	Guérison Os
Milieu	Rives Océans
Rareté	7 / 9
Description	Algue épaisse, caoutchouteuse, extrémités pointues brun pâle, 30 cm de haut, épaisseur de la tige environ 2 cm ; incassable, doit être coupée.
Partie utile	Feuille
Préparation	Chauffer feuille (eau frémissante) 20 mn, devient adhésif, puis durcit en 2 h, léger (papier) et dur (acier), mais cassant. Application comme plâtre ; enlever quand guéri, en cassant (objet contondant).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Eau bouillante neutralise l'agent de guérison.
Autres usages	Armure = cuir bouilli, mais absorbe l'humidité ambiante (devient lourd comme armure de plates) puis pourrit.
Aussi nommé	S. Thanduil, Q. Sanduilë, Autre : Gulfbrake, Fourré du Golfe.
Coût	20 Po

Plume de Poisson

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Sorte de plumeau de 2 mètres de haut, au manche planté au fond de l'eau, avec des feuilles (plumes) brunes à point blanc au bout et de petites rayures noires qui forment des nervures.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Une fois sèches, les feuilles perdent leur pouvoir de guérison.
Aussi nommé	S. Aerbess, Q. Eäquessë, Autre : Fishfeather, Seaplume, Plume de Mer.
Coût	5 Po

Pouce de Lapin

Effets	Guérit maladie (Igturfas).
Utilisation	Infusion
Activation	1 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Champignon brun pâle, duveteux, taille raisin, en tapis qui couvre rapidement le substrat nourricier (excréments animaux).
Partie utile	Champignon
Préparation	Infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Helveb, Q. Helmëa, Autre : Furry-man, homme-fourrure.
Coût	1 Po

Racine de Roi

Effets	Sommeil long et paisible, élimine fardeaux mentaux, psychologiques.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Plante (60 cm), longues feuilles courbées en arrière vers le sol, grosse fleur blanche centrale, racine tubéreuse.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : broyer, mélanger à du vin.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Ingrédient du remède qui permet de guérir la maladie de Grelnixar.
Aussi nommé	S. Arandal, Q. Arantal, Autre : Kingsroot, Kingsfoot.
Coût	12 Po

Reglen

Effets	Soigne 5-50 PdV.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	1 / 9
Description	Petite mousse vert sombre, dessous rougeâtre.
Partie utile	Mousse
Préparation	Mousse : faire sécher, infusion.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Caranfang, Q. Carnifanga, Autre : Barberouge.
Coût	40 Po

Rose Renard

Effets	Soigne 20 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	6 / 9
Description	Rose rouge sombre, feuilles et tige vert-rouge, plusieurs dizaines de cm de haut.
Partie utile	Pétale
Préparation	–
Autres usages	Renommée pour sa beauté, la fleur est un symbole d'amour ; donner un bouquet peut signifier des intentions romantiques.
Aussi nommé	S. Rosmeril, Q. Russamerillë, Autre : Foxrose,Redthorn, Épine Rouge.
Coût	10 Po

Rosétouffeur

Effets	Contrepoison.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Vigne qui pousse dans les rosiers ; tige, feuilles et fleurs ressemblent à celle du rosier, mais les fleurs sont vert-jaune terne et les épines beaucoup plus longues.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : faire sécher, moudre (poudre).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Annerch, Q. Anderca, Autre : Rosechoker, Ramperose.
Coût	1 Po

Rowna

Effets	Soigne tous les PdV ; 1 round d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Plaines
Rareté	8 / 9
Description	Herbe qui possède des feuilles poussant sur une tige d'environ 10 cm de haut. Les feuilles sont brun-rouge, longues comme le pouce et ont une extrémité bifide.
Partie utile	Herbe
Préparation	–
Coût	90 Po

Sangdragon

Effets	Drogue · 1er essai : hystérie, hallucinations (4-6 h), JR (50) mort · 2ème essai : courage, inspiration, +10 à toutes les manœuvres (5-50 rnds).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	5 / 9
Description	Sorte de bière, mélange de miel, de plantes des marais fermentées et de sang du Dragon des Marais de l'Ethir (espèce de crocodile).
Partie utile	Sang de crocodile
Préparation	Préparer le mélange, laisser fermenter comme bière.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Après, mal de crâne 8-12 h ; accoutumance rend caractère imprévisible, + obsessions, paranoïa, etc. ; chaque dose diminue JR de 1.
Aussi nommé	S. Sereglug, Q. Lócesercë, Autre : Dragon's Blood, Cidre nouveau.
Coût	2 Po

Saule Rouge

Effets	Guérit fièvre.
Utilisation	Baume
Activation	4 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	2 / 9
Description	Saule aux feuilles vertes argentées (printemps) qui deviennent roses puis écarlates (été, automne).
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire chauffer, distiller (extrait), ou broyer, rajouter huile, repos 1 an (baume).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Si 1 dose/j de vin des marais, nausées, hypotension, voire coma.
Aussi nommé	S. Cardathar, Q. Carnitasar, Autre : Himros (cooling foam), red gift, marsh wine, mousse rafraîchissante, don rouge, vin des marais.
Coût	1 Po

Shapit Zémar-Gurz

Effets	Mort immédiate · JR (80).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	6 / 9
Description	Petit serpent gris de 30 à 45 cm, tacheté de brun ou noir (on l'appelle aussi Vipère Léopard), qui aime prendre le soleil sur des rochers.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Glande : récupérer sur vipère, presser, collecter liquide jaune transparent.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	En dehors de Mordor, le venin de la Vipère des Rochers semble moins toxique : mort en 6-10 mn seulement.
Autres usages	Sert aux serpents à tuer leurs proies.
Aussi nommé	Autre : Sudden heart-death, Rock Viper, Mort-Cardiaque-Soudaine, Vipère des Rochers.
Coût	200 Po

Silmírë

Effets	Douleur cause 2-20 pts de dommages ; cicatrice · JR (non).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Plante (1,50 m), tiges segmentées, petites feuilles en losange aux nœuds, fleurs jaunes vifs (au sommet, en été), graines noires.
Partie utile	Tige
Préparation	Tige : faire sécher, moudre (poudre), ingérer (goût amer) ; éventuellement mélanger à de l'huile et chauffer doucement quelques heures ; étaler l'huile sur la peau. Ingestion (poudre seule) ou contact (avec huile et cuisson).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Antidote : Bourse-Cerf, coupées en deux et étalées sur les cloques, puis changées toutes les heures (4 fois), empêchent l'apparition de méchantes cicatrices.
Aussi nommé	S. Silemmir, Q. Silmírë, Autre : Silmána, Scirána, Bijou d'argent.
Coût	4 Po

Sindiluin

Effets	Stoppe tous les saignements.
Utilisation	Baume
Activation	1 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Petite plante distinguable par sa petite fleur bleue au printemps.
Partie utile	Plante
Préparation	Procédé compliqué peu partagé par les guérisseurs de talent.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Aussi nommé	S. Mithluin, Q. Sindiluin, Autre : Sindoluin, Sanso, Sindaluin, Gris-bleu.
Coût	45 Po

Tartella

Effets	Euphorie (1-10 h) ; Tartec = extase, –20 à toutes les manœuvres (2-15 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	3 / 9
Description	Plante ressemblant au tabac, beaucoup plus petite, bords des feuilles rouge sang, tige brun-vert.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire sécher, faire brûler (pipe, encensoir) ; éventuellement raffiner (Tartec).
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Accoutumance à partir 2 doses/3 j, manque entraîne frissons, nausées ; dosage + important après 2-5 doses.
Autres usages	Tartec est la forme raffinée (½ dose produit même effet, en plus profond, que tartella).
Aussi nommé	S. Immabron, Q. Mapindo, Autre : Tar-web, Tartec,.
Coût	1 Po

Terbas

Effets	Vitesse de guérison des vaisseaux x2 (8 h).
Utilisation	Cataplasme
Activation	20 min
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Petit arbuste de 60 cm, grandes feuilles mouchetées de blanc de la taille d'une main.
Partie utile	Feuille
Préparation	Aucune ; application : entourer serré avec un linge, asperger d'eau chaude changer les feuilles toutes les 2 heures.
Difficulté de préparation	Routine (+60)
Aussi nommé	S. Nimros, Q. Ninquerossë, Autre : Bas, Rosée Blanche.
Coût	2 Po

Tige de Fer

Effets	Soigne 2-20 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Rives Océans
Rareté	3 / 9
Description	Famille de l'oignon, sorte de poireau de 30 cm aux petites fleurs jaunes.
Partie utile	Fleur, Bulbe
Préparation	Aucune ; broyer (poudre) et faire sécher pour conserver.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Plante fixatrice des dunes.
Aussi nommé	S. Corholch, Q. Cornasulca, Autre : Ironbine, Deathsaver, Lifeblossom, Sauve-la-Mort, Fleurit-Vie.
Coût	10 Po

Trèfle Noir

Effets	Brûlure des poumons · JRC – de 120 = mort · 120 = –50 à toutes les manœuvres.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Sorte de trèfle à 4 feuilles, dessous noir (spores) à partir de l'été.
Partie utile	Feuille noire dessous
Préparation	Feuilles porteuses des spores (noires) : broyer en une pâte pour enduire les armes. Peut être utilisé en inhalation.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Aussi nommé	S. Mornast, Q. Mornasto, Autre : Black lung, poumon noir.
Coût	25 Po

Uinear

Effets	Vision des enchantements ; les yeux deviennent rouges (1 h).
Utilisation	Baume
Activation	2 min
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	8 / 9
Description	Mousse brune et rouge qui pousse au pied de certains arbres.
Partie utile	Mousse
Préparation	Préparer un baume avec des huiles et de l'alcool.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Coût	20 Po

Usquelótë

Effets	+30 aux JR Esprit et aux JR Magie (1-10 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	3 min
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Petite fleur blanche (10 cm), feuilles aux bords rouges, racines rouge sang.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleurs : faire sécher, brûler.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Aussi nommé	S. Osphalab, Q. Usquelótë, Autre : Feduilas, Fleur-Fumée.
Coût	3 Po

Varnalda

Effets	Stoppe tous les saignements ; pas de mouvement pendant une heure.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Arbre très étalé (jusqu'à 2 fois sa hauteur), écorce brun sombre, brillante, ridée, en languettes, myriade petites noix brunes.
Partie utile	Écorce
Préparation	Écorce : récolter morceau, le couper finement, mâcher (salive) sans avaler jusqu'à obtenir une pâte.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Avalée, l'écorce fait perdre la voix 3-7 j.
Autres usages	Bois parfois utilisé pour faire des fléchettes.
Aussi nommé	S. Galavaran, Q. Varnalda, Autre : Teldalion, Teldas, Arbre Brun.
Coût	44 Po

Venin Corail

Effets	Paralysie totale · JRC – de 100 = mort (1-10 h) · 100 = paralysie (1-10 h), 50% de chances de mourir · 120 = paralysie (1-4 h).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	5 / 9
Description	Serpent noir brillant avec bandes jaune vif, timide, se nourrit de gros insectes.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Glande : récupérer sur serpent, presser, collecter liquide blanc laiteux.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Accidents les plus fréquents dus aux personnes qui veulent prendre ce joli serpent.
Autres usages	Sert au serpent pour chasser.
Aussi nommé	Autre : Coireal Venom.
Coût	128 Po

Venin d’Angusaiwë

Effets	Paralysie totale · JRC – de 100 = mort en 1-10 rnds · 100 = paralysie (1-100 rnds).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Lézards gris foncé / noir, aux yeux rouges, une rangée pointue d’écailles très dures, très agiles et rapides (courrent à plus de 50 km/h).
Partie utile	Glande de lézard
Préparation	Glande : récupérer sur lézard, presser, collecter liquide gris.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	9 espèces : 3 marchent sur 4 pattes, 5 sur 2 pattes et 1 qui saute.
Autres usages	Sert aux lézards à immobiliser leurs proies.
Aussi nommé	Q. Angusaiwë (sangwa), Autre : Iron Unbird (venom), Venin de Désoiselier de Fer.
Coût	20 Po

Venin de Vipère

Effets	Paralysie partielle · JR (80) membre inutilisable (3 j).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Fluide jaune clair.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Glande fraîche : presser et recueillir le fluide qui en sort.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Contrepoison (avant 1 h écoulée) : Griffe des Sables ; attention, les vipères sont agressives.
Aussi nommé	S. Lychaew, Q. Leucasangwa, Autre : Snakebite, Venin de Vipère, Serpent-Mord.
Coût	23 Po

Venin de Vipère d'Ëgil

Effets	Attaque cérébrale · JRC – de 100 = mort cérébrale en 2-20 rnds · 100 = invalidité permanente (–75 à toutes les manœuvres), 55 pts de dommages.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Serpent de 6 m de long, brun-jaune difficile à voir (herbes), crocs de 7 cm qui peuvent percer cuir voire mailles, chasse en soirée.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Glande : récupérer sur serpent, presser, collecter liquide limpide.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Les hommes des plaines cherchent à l'exterminer.
Autres usages	Si poison craché (jusqu'à 30'), cécité (ratage JR sup. 50) ou vision détériorée (-30, ratage sup. 25) ; permanent.
Coût	69 Po

Venin Natrach

Effets	Double les effets des blessures (pts de dommages, saignements) (2-20 rnds) ; les blessures enflent et bleuissent pendant 10 h.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	5 / 9
Description	Serpent aquatique (1 m à 1,50 m) de couleur rouille, bandes brunes, attaque proies à terre et non dans l'eau.
Partie utile	Glande de serpent
Préparation	Glande : récupérer sur serpent, presser, collecter liquide blanc laiteux.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Poison musculaire.
Autres usages	Sert au serpent pour chasser (étourdit / gêne petites proies).
Coût	1 Po

Voyageur de Rivière

Effets	+10 à la « Présence » (2 h).
Utilisation	Inhalation
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	3 / 9
Description	Buisson de 60 cm poussant le long des rives, feuilles ovales taille main, petites fleurs bleues par paire (début printemps).
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : purifier pour récupérer huile et fixer à agent inerte (poudre jaune).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Aussi nommé	S. Duindir, Q. Sírimo, Autre : Gort, Rivertraveler.
Coût	12 Po

Vrel

Effets	Contact avec les feuilles donne une maladie (grelnixar).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Plante ramifiée (50 à 80 cm), feuilles triangulaires petites et brillantes, nombreuses petites fleurs bleu pâle à la fin du printemps.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Aussi nommé	S. Norethar, Q. Nuriesalquë, Autre : Runningweed, Herbe courante.
Coût	20 Po

Yulda mailëo

Effets	Philtre d’amour (1-100 j) · JR (non).
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Plaines
Rareté	9 / 9
Description	Philtres d’amour divers, seuls ceux qui sont bien magiques sont durables.
Partie utile	Mélange
Préparation	Variable (liquide magique).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Pris très au sérieux en Arthedain ou Cardolan, peut entraîner des vendettas meurtrières.
Aussi nommé	S. Sûth Mael, Q. Yulda Mailëo, Autre : Boisson de désir.
Coût	2000 Po

Plantes · Climat Chaud & Humide

Agaric

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 j
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Jungles
Rareté	7 / 9
Description	Plante vigne grimpante qui ne mesure que 30 cm. Persistante, sa tige est épineuse, de teinte grise et présente de longues feuilles et des fleurs blanches et noires.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Coût	40 Po

Alcatan

Effets	+25 en « Incantation des Sorts » (1-10 mn).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Jungles
Rareté	6 / 9
Description	Arbre conifère de 12 m de haut. Les fleurs sont d'un rose jaunâtre. Mûr, son fruit en forme de poire se teinte de rouge ou de jaune et contient une noix ressemblant au haricot.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Coût	40 Po

Algueronde

Effets	Permet de retenir sa respiration 1 fois toutes les heures pendant 6 mn (8 h).
Utilisation	Boisson
Activation	3 min
Type	Altération Physique
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	6 / 9
Description	Roseau dont la tige brun pâle se courbe vers le sol avec l'âge en formant un cercle.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : faire sécher, broyer, mélanger à de l'eau.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Il faut 1 h de respiration normale (au moins) entre chaque respiration retenue.
Autres usages	Jouets d'enfant, décoration.
Aussi nommé	S. Nedhrin, Q. Nerrindë, Autre : Rolling Reed, Hoopgrass, Round Reed, Waterweed, Algue-Roule, Herbe-Cercle, Herbe d'Eau.
Coût	43 Po

Aska

Effets	Préserve de la mort (24 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Les feuilles de cette fougère se placent sous la langue des personnes dans le coma.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Coût	31 Po

Balák

Effets	Guérit fracture complexe en 1 nuit.
Utilisation	Infusion
Activation	8 h
Type	Guérison Os
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	5 / 9
Description	Roseau (2 m), pousse par bloc d'environ 12 pieds, sommet bleu brillant en forme de lance.
Partie utile	Roseau
Préparation	Infusion : écraser roseau frais, faire thé épais (comme porridge) ; si séché : idem mais plus grande quantité nécessaire.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Les guérisseurs de Ty-Ar-Rana (Geshaan, Mûmakan, Sud Lointain), quand ils l'utilisent, affichent deux pointes de lance croisées à leur porte.
Autres usages	Effet secondaire : constipation 1 semaine.
Aussi nommé	S. Asgnaith, Q. Axonehta, Autre : Balaak, Boneboon, Bonos.
Coût	45 Po

Belan

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Arbre de 3 m de haut, de la famille des palmiers, porte une noix brune et lisse, de la taille d'un poing, à la chair douce, brun pâle.
Partie utile	Noix
Préparation	Noix : ouvrir et retirer la chair.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Autres usages	Nourriture (noix rôties) lors de festivals.
Aussi nommé	S. Camlanglas, Q. Málassë, Autre : Blood-nut, Scass, Noix de sang.
Coût	40 Po

Bois-Amer

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Arbre de 6 m de haut, écorce brun-vert veinée d'argent, feuilles larges argentées (bord), grosse racine blanche tubéreuse.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : la fumer 3 j durant avec bois de l'arbre.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Racine fumée donne très soif.
Aussi nommé	S. Celebrif, Q. Telperíma, Autre : Ket, Bitterwood.
Coût	15 Po

Caradhrain

Effets	Protège du feu / chaleur naturelle 1-10 h.
Utilisation	Baume
Activation	2 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Herbe basse commune, feuilles avec un liseré rouge.
Partie utile	Tubercule
Préparation	Broyer et faire bouillir 1 tubercule ; faire brûler/noircir, presser et recueillir l'huile qui suinte.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Se laver ou manger annule l'effet ; 3 racines pour un homme, 2 pour un nain ou un hobbit.
Aussi nommé	S. Caradhrain, Q. Carniréna, Autre : Kilmakur, Heat-bane, Flame-thief, Rougebord, Anti-Chaleur, Voleur de Flamme.
Coût	65 Po

Champignon des Sauterelles

Effets	Guérit 1 blessure musculaire.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Guérison Muscles
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Champignon parasite bénin, forme petits (taille d'un œil) nodules gris sur écorce du tronc des.
Partie utile	Nodule
Préparation	Nodule : faire sécher, écraser, faire tremper dans eau bouillante (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Mithgeryn, Q. Sindihwandi, Autre : Hopper Mushrooms, Tarnas, Hoppers, Hop'shrooms.
Coût	250 Po

Cheveux de Moine

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Océans
Rareté	4 / 9
Description	Algue brun pâle, 30 cm, fine comme un cheveu, pousse dans l'eau peu profonde en touffe de 50 cm.
Partie utile	Algue
Préparation	Algue : faire sécher, réduire en poudre.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Blessures non fermées, seuls les vaisseaux sanguins le sont : ils peuvent être rouverts si mouvements / action.
Aussi nommé	S. Uilfin, Q. Uilefinë, Autre : Monk hair, Seahair, Cheveux de Mer.
Coût	12 Po

Coraco

Effets	Soigne 2-20 PdV.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Petit buisson (60 cm), feuilles vertes épaisses, petites baies brunes cireuses sur tiges (2 cm) sur feuilles terminales en grappe.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Récolter 2 seaux de baies ; presser et recueilir le jus clair.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Donne aversion pour sucreries 1 mois ; doses cumulatives mais diarrhée 1 semaine / dose après la première.
Autres usages	Tartes excellentes (cuisson supprime effet curatif) ; vu le prix, en faire est une exposition manifeste de son statut.
Aussi nommé	S. Lisdos, Q. Lissetussa, Autre : Ralasta, Buisson à Miel.
Coût	10 Po

Curfalaka

Effets	Guérit 1 blessure musculaire.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Guérison Muscles
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Petit buisson, tâches blanches / épines épointées, feuilles pointues par 5, fleurs blanc-lavende, fruit pourpre de la taille d'une cerise.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Observations	Si pas de blessure musculaire, provoque un sentiment de sommeil voire 1 h inconscience si plusieurs doses ingérées.
Autres usages	Feuilles écrasées, bouillies, font une vapeur qui arrête les saignements de nez en moins d'une mn ; thé (feuilles).
Aussi nommé	S. Nimberg, Q. Ninquipica, Autre : Pogalaka, Meriasé,.
Coût	1 Po

Dague-Feuille

Effets	Tissu central = ration d'eau 1 j.
Utilisation	Contact
Activation	2 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Ressemble à un coussin d'épines de 50 cm de côté, aux feuilles acérées, avec un tissu succulent au centre.
Partie utile	Centre de la plante
Préparation	Enlever épines et feuilles (ravitaillement, normal/+0).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Autres usages	Arme : feuilles dures, tranchantes (limité dans le temps) ; courir dans buisson = 1-10 attaques dague +20 ; crême anglaise.
Aussi nommé	S. Sigillas, Q. Sicillassë, Autre : Daggerleaf, Bodezlist.
Coût	12 Po

Degík

Effets	Préserve de la mort (24 h) ; soins (herbes/magie) au max.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Préservation Vie
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Vigne rampante, tige jaune, feuilles triangulaires huileuses jaunes en-dessous et au bout.
Partie utile	Feuille terminale
Préparation	–
Observations	Contact (peau) avec feuilles non terminales cause cloques douloureuses.
Aussi nommé	S. Cuilas, Q. Cuilassë, Autre : Life-vine, Vigne de Vie.
Coût	100 Po

Dragul

Effets	+10 en « Perception » (6h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Petit buisson, fleurs argentées (été - automne), racines épaisses et nombreuses.
Partie utile	Racine
Préparation	Infusion (thé) : broyer racines, faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Plus d'une dose par jour annule effets (mal de tête). Dépendance si plus de 3 doses en 14 jours ou 10 par an. Manque : -20 Perception pendant 6 mois.
Aussi nommé	S. Mirloth, Q. Mírelótë, Autre : Gem-root, Gemme Racine.
Coût	25 Po

Dynallca

Effets	Ingérée, rend sourd, permanent après 10 mn si pas soigné, douleur (10 PdV de dommages) · JR (non).
Utilisation	Pâte
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	3 / 9
Description	Sorte de petit palmier, avec nombreuses frondaisons recourbées jusqu'au sol, racines fortes, ressemblant à une mangrove de 2 m de haut.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : broyer en une pâte.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Antidote : mélange de Zur + épices avant les 10 mn, ou Nelluin + épices si surdité définitive.
Aussi nommé	S. Lhauhaew, Q. Lárusangwa, Autre : Ear poison, Poison de l'ouïe.
Coût	14 Po

Eddij

Effets	Préserve de la mort (12 h).
Utilisation	Baume
Activation	10 rnd
Type	Préservation Vie
Milieu	Forêts
Rareté	8 / 9
Description	Petit buisson, racines dorées ; des dizaines de petites baies rouges poussent quelques minutes après une tempête de pluie.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Baies : écraser, recueillir jus. Application sur les yeux.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Glorthong, Q. Lauresunda, Autre : Goldenroot, Racine d'or.
Coût	560 Po

Elin

Effets	Effets du sort « Hâte » (3 rounds).
Utilisation	Ingestion
Activation	2 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Rives Océans
Rareté	4 / 9
Description	Jonc qui pousse le long des rivages, d'une taille d'1 m environ. Il possède de petites fleurs jaunes qui poussent à même le fut.
Partie utile	Roseau
Préparation	–
Coût	29 Po

Éventail Jaune

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Ingestion
Activation	10 min
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Membre de la famille des palmiers, 1,50 m de haut, plusieurs tiges avec sur chacune une grande feuille vert-jaune en forme de main.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : broyer, faire sécher, mélanger à de l'eau (pâte).
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Autres usages	Tige dure dont la feuille peut servir de chasse-mouches.
Aussi nommé	S. Malgam, Q. Malimma, Autre : Yellowfan, Yellick.
Coût	12 Po

Gant-de-Poivre

Effets	Soigne 1-100 PdV ; sommeil 8 h ; repos total 8 h.
Utilisation	Ingestion
Activation	4 h
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	4 / 9
Description	Petite orchidée à fourche avec des branches hautes, de grosses feuilles et une fleur blanche tachetée de noir à 5 lobes, petites baies noires.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Aussi nommé	S. Sídgam, Q. Sérema, Autre : Pepperglove, Handspice, Soul-Ease, Main d'Épice, Âme-Calme.
Coût	35 Po

Griffe des Sables

Effets	Contrepoison (venin de vipère).
Utilisation	Baume
Activation	5 min
Type	Antidote
Milieu	Rives Océans
Rareté	3 / 9
Description	Buisson tordu 1,50 m, branches brunes avec milliers de fines feuilles allongées de la forme d'un doigt, vertes dessus / grises dessous.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : faire sécher, écraser.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	La blessure doit encore être ouverte et accessible ; mais ne la guérit pas, juste le venin.
Aussi nommé	S. Lithrach, Q. Litseracca, Autre : Windmere, étang de vent.
Coût	1 Po

Gumumiti

Effets	Enlève 2 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Grand (jusqu'à 40 m) arbre résineux, bois dur brun-jaune, résistant aux intempéries (eau).
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Il faut grimper en haut de l'arbre !
Autres usages	Bois résistant aux intempéries, très apprécié pour les bateaux et toutes menuiseries exposées aux éléments.
Aussi nommé	S. Maldawar, Q. Malintavar, Autre : Teak, Teck.
Coût	1 Po

Karfar

Effets	Mort en 2-12 rnds · JR (100).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Arbre de 10 à 20 m de haut, feuilles grandes et larges de la taille d'un bouclier), vert sombre.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : broyer, mélanger à du sang, laisser reposer 1 mois au fond puits ou tombe (pâte). Délayé dans les aliments, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Antidote : poudre de Cheveux de Moine prise avant 1 mn.
Aussi nommé	S. Lanthand, Q. Landasanda, Autre : Durnak,.
Coût	350 Po

Kasia

Effets	Euphorie (2-6 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Arbre de moins de 3 m de haut, écorce brun-vert, branches minces, feuilles en forme de sablier, ses petites noix de ressemblant à un dé à coudre noir ont la chair blanche.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Observations	Pas de phénomène de dépendance.
Autres usages	Bon goût, épice nourriture.
Aussi nommé	S. Nimmaes, Q. Ninquapsa.
Coût	4 Po

Kastaba

Effets	Cécité · JRC – de 80 = mort · 80 = coma, cécité totale (1 jour) · 100 = cécité totale (1 h).
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Crapaud de couleur bronze qui sécrète un poison sur sa peau.
Partie utile	Sécrétion
Préparation	Récupérer sécrétion sur la peau du crapaud, en faire une pâte.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Le simple contact avec le crapaud est très douloureux, et peut entrainer la cécité si contact avec les yeux.
Autres usages	Le poison sécrété par ce crapaud lui sert de défense.
Coût	27 Po

Lainimit

Effets	Enlève 3 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Forêts
Rareté	2 / 9
Description	Bel arbre, grand (30 m et +), imposant, écorce brun-rouge.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Arbre haut (30 m et +), repérer et obtenir les feuilles des branches les plus hautes n'est pas une mince affaire.
Autres usages	Bois d'œuvre très recherché.
Aussi nommé	S. Tawarrosg, Q. Ruxatavar, Autre : Mahogany, Welwal, Acajou.
Coût	1 Po

Lisgereg

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Cataplasme
Activation	10 min
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Océans
Rareté	6 / 9
Description	Plante de la forme d'un roseau d'1,50 m, petites fleurs brunes épaisses au sommet, graines en touffe, racine brune, intérieur jaune.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : retirer la chair pour récupérer les fibres minuscules présentes dans du gel. Application des fibres en travers de la blessure ; si le long blessure, 2x + lent.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Aussi nommé	S. Lisgereg, Q. Sercelixë, Autre : Anserkë, Rorash, Algue-sang.
Coût	75 Po

Longue-Mort

Effets	Jeteurs de sorts regagnent leurs PP deux fois plus vite (12 h).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Buisson bas épineux, petites feuilles rouges persistantes ; petits nodules de sève (taille d'un pois) contre le tronc.
Partie utile	Nodule
Préparation	Nodule : récolter, percer, recueillir la résine qui suinte, en faire un thé.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Chaque fois que le thé est bu, 5% cumulatif de s'embarquer sur le Long Chemin.
Autres usages	Suicide appelé « Le Long Chemin » : mort de faim sans angoisse ni souffrance.
Aussi nommé	S. Gurthand, Q. Andanuru, Autre : Kagg, Caj.
Coût	10 Po

Manu

Effets	Guérit engelures ; soigne 5-0 PdV de froid.
Utilisation	Ingestion
Activation	8 min
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Rives Océans
Rareté	5 / 9
Description	Plante grimpante avec des cosses qui cachent les graines.
Partie utile	Graine
Préparation	Graines : moudre.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	14 Po

Murs

Effets	Guérit toute maladie physique (non mentale).
Utilisation	Baume
Activation	5 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	5 / 9
Description	Plante qui pousse au bord de l'eau, possède de longues longues tiges avec des grappes de fleurs rouges.
Partie utile	Tige
Préparation	Préparer un baume avec les tiges et les fleurs.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Coût	2 Po

Pargen

Effets	Préserve de la mort (4 j) ; soins (herbes/magie) au max.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Forêts
Rareté	8 / 9
Description	Buisson fourni, tige brune segmentée, longues feuilles pointues, grappe de baies rouge sombre sous feuilles terminales.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	–
Observations	Ressemble énormément à la famille des palmiers.
Aussi nommé	S. Adechui, Q. Encuivë, Autre : Gerichie, Maranna.
Coût	800 Po

Pekari

Effets	Stoppe tous les saignements ; pas de mouvement pendant une heure.
Utilisation	Cataplasme
Activation	1 h
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Océans
Rareté	6 / 9
Description	Varech vert jaune qui pousse dans les eaux croupissantes en bord de mer.
Partie utile	Varech
Préparation	Faire bouillir ; appliquer en cataplasme.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	40 Po

Pied de Sauterelle

Effets	Soigne 50 PdV ; sommeil profond 8 h.
Utilisation	Ingestion
Activation	8 h
Type	Soins
Milieu	Forêts
Rareté	5 / 9
Description	Champignon parasite écorce des arbres (nombreuses espèces), petit et gris, petits points noirs sur le chapeau.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Observations	Donne des gaz incontrôlables.
Aussi nommé	S. Mithin, Q. Sindihndi, Autre : Hopperfoot, False Hoppers, Fausses Sauterelles.
Coût	45 Po

Plumet de Mouton

Effets	Soigne 3-30 PdV.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Soins
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Roseau (1 m 80), dont la moitié (sommet) porte un plumet qui donne des graines ailées qui partent au vent à l'automne.
Partie utile	Plumet
Préparation	Plumet : faire bouillir, filtrer (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Pethlebed, Q. Quesselepsë, Autre : Sheep's Plume, Frillrod, Ache-Ease, Canne-Volant, Calme-Douleur.
Coût	35 Po

Rud temka

Effets	+10 en « Incantation des Sorts » ; –5 à toutes les manœuvres de combat (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Altération Physique
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Arbre de 12 m de haut, écorce noire tordue, feuilles rouges en forme de main, fruits rougeâtres en forme de poire.
Partie utile	Fruit
Préparation	–
Aussi nommé	S. Cargam, Q. Carnima.
Coût	87 Po

Sare

Effets	Guérit les blessures de tous les organes.
Utilisation	Cataplasme
Activation	1 j
Type	Guérison Organes
Milieu	Volcans
Rareté	7 / 9
Description	Mousse aérée verte et rouge.
Partie utile	Mousse
Préparation	Faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	50 Po

Saule Vénéneux

Effets	Urticaire · JR (80) cloques douloureuses après 1 h, douleur pendant 1 semaine, -20 à toutes les manœuvres.
Utilisation	Contact
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	4 / 9
Description	Ressemble à un saule pleureur de 7 à 8 m de haut, feuilles brillantes vert-jaune, bordées d'une mince bande de tissu orangé.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Aussi nommé	S. Mordathar, Q. Moritasar, Autre : Black Willow, Saule-poison, saule noir.
Coût	1 Po

Sharag

Effets	Contrepoison (après 2 j de repos) ; risque de mort en 2 mn (si surdosage).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Petite fleur rose, 10 cm de haut, feuilles courtes, pointues, en forme de poire.
Partie utile	Fleur
Préparation	Fleur : sécher, moudre (poudre).
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Observations	Attention au dosage : si trop dosé, d'abord extémités inertes l'une après l'autre, puis mort (antidote : un peu de Slird).
Aussi nommé	S. Udong, Q. Útunga, Autre : Lessan, Floppydeath, Mort flasque.
Coût	45 Po

Simari

Effets	Soigne tous les PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Soins
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	7 / 9
Description	Une herbe coriace aux tiges vertes et noires.
Partie utile	Racine
Préparation	Racines : faire sécher dans un four puis réduire en poudre.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	45 Po

Tamuno

Effets	Stoppe les saignements jusqu'à 5 PdV / round.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Rives Océans
Rareté	6 / 9
Description	Varech rouge dont les feuilles portent des cosses pleines de graines noires.
Partie utile	Graine
Préparation	Broyer les graines.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	19 Po

Tarin

Effets	Enlève 2 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Jungles
Rareté	6 / 9
Description	Petit arbre aux feuilles rouges sang tout comme ses fleurs qu'il porte au printemps. Le fruit est une noix de la taille d'une cerise.
Partie utile	Noix
Préparation	–
Coût	12 Po

Tarini

Effets	Guérit 1 os brisé.
Utilisation	Ingestion
Activation	8 h
Type	Guérison Os
Milieu	Rives Océans
Rareté	8 / 9
Description	Sorte de jonc au fut gris et aux feuilles vertes brillantes.
Partie utile	Roseau
Préparation	Faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	55 Po

Tian

Effets	Redonne la vie, si administré moins de 30 jours après la mort.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 h
Type	Préservation Vie
Milieu	Jungles
Rareté	9 / 9
Description	Tubercule d'un arbuste de 50 cm de haut, enfouies peu profondément sans la terre.
Partie utile	Racine
Préparation	Broyer.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	200 Po

Turan

Effets	Guérit 1 organe.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 h
Type	Guérison Organes
Milieu	Jungles
Rareté	8 / 9
Description	Liane grasse aux feuilles longues et souples.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Coût	65 Po

Verrue de Mort

Effets	Contrepoison.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Petit champignon (ressemble à un tapis de pustules) qui pousse sur la chair morte en décomposition.
Partie utile	Champignon
Préparation	Champignon : récolter, broyer.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Gurbeg, Q. Loicopica, Autre : Slota-ána, Deathwart, Gant de crapaud.
Coût	125 Po

Witan

Effets	Enlève 2 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Vigne aux feuilles rouge vif, parmi les branches basses des buissons.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Observations	Garder des feuilles à la bouche (pendant le combat) la remplit d'un jus collant, et fait cracher plus qu'il n'est jugé correct.
Aussi nommé	S. Puilas, Q. Puitalassë, Autre : Drugo-sreca, Seconde Chance.
Coût	15 Po

Plantes · Climat Semi-Aride

Akbutegé

Effets	Soigne 1-10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	6 / 9
Description	Buisson au tronc tordu et noir de 1,20 m de haut, feuilles vert foncé au dessus, vert-gris ou rose dessous ; fleurs blanches en grappe, baies roses.
Partie utile	Feuille rose dessous
Préparation	–
Observations	Ramasser les feuilles après une période très froide (elles deviennent rose en-dessous). Provoque des gaz intestinaux.
Autres usages	Vin avec les baies.
Aussi nommé	S. Dordos, Q. Nornatussa.
Coût	5 Po

Alaf

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Déserts
Rareté	6 / 9
Description	Herbe de petite taille aux feuilles rudes et dont la tige rampe sur le sol. Ses petites fleurs sont de couleur vert-jaune.
Partie utile	Tige
Préparation	Broyer.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	30 Po

Alambas

Effets	Soigne 10 PdV de brûlure ; vitesse de guérison des brûlures x2 (4 h).
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Plante aux feuilles piquantes, basses (30 cm) ; en été, 6 feuilles (max) par pied poussent (60 cm) avec fleur orange au centre.
Partie utile	Feuille (grande)
Préparation	Baume : jus chauffé pendant 1 semaine, réduit (gelée épaisse), ne pas laisser sécher.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Les petites feuilles non préparées ont 1/10e du pouvoir guérisseur. Le baume nécessite 5-10 grandes feuilles (coût en proportion).
Aussi nommé	S. Thargber, Q. Namassë, Autre : Spike, Spic, Aspic.
Coût	100 Po

Alant

Effets	Enlève 3 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Buisson épineux qui produit de petites baies noires.
Partie utile	Baie
Préparation	–
Coût	24 Po

Aldi

Effets	Antidote universel.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Antidote
Milieu	Déserts
Rareté	9 / 9
Description	Plante de 50 cm de haut qui envoie une fine tige hors de terre au début du printemps porteuse d'une petite grappe de fleurs jaunes.
Partie utile	Fleur
Préparation	Infusion (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	100 Po

Alfrith

Effets	Soigne 10 PdV ; enlève 2 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Rives Océans
Rareté	3 / 9
Description	Plante à fleurs roses qui pousse entre les roseaux et possède de longues racines apparentes.
Partie utile	Racine
Préparation	Faire bouillir les racines et laisser fermenter.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Coût	20 Po

Berass

Effets	Stoppe le saignement d'une blessure.
Utilisation	Boisson
Activation	1 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Plante d'1 m de haut, avec un fut épineux, des feuilles ovales et des petites fleurs bleues.
Partie utile	Herbe
Préparation	Faire sécher, moudre (poudre) ; mélanger à un liquide.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	30 Po

Culan

Effets	Antispasmodique ; réduit l'effet de certains poisons (dommages en cours réduits de 50%).
Utilisation	Boisson
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Vigne près des trous d'eau, vert pâle, feuilles en forme de pointes de flêche, bordées de rouge, grosse racine dure, taille paume.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : faire sécher, broyer, mélanger à de l'eau.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Urinc, Q. Urincë, Autre : Karlan.
Coût	50 Po

Dagmather

Effets	Guérit 1 os brisé.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Guérison Os
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Herbe basse (30 cm), épine acérée 15 cm au centre.
Partie utile	Épine
Préparation	Récolter 1 boisseau (30 litres) d'épines, couper fin, faire bouillir / réduire 2 j (donne breuvage seckis).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Épine pointue (peut infliger 1-2 pts de dégât) : attention à ne pas marcher (ou tomber) sur cette herbe.
Aussi nommé	S. Huaeg, Q. Huaica, Autre : Dagmis, Seckis.
Coût	28 Po

Dráf

Effets	Soigne 10 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Rives Océans
Rareté	2 / 9
Description	Ressemble à des petits globes d'argile verte collés ensemble, avec quelques feuilles qui ressemblent à des bouts d'algues.
Partie utile	Herbe
Préparation	–
Observations	Chaque dose supplémentaire dans la même journée guérit moitié moins que la précédente.
Aussi nommé	S. Caborbui, Q. Caparpiuta, Autre : Draff, Seawort, Herbe de Mer.
Coût	7 Po

Grand Tarnas

Effets	Guérit 1 organe.
Utilisation	Boisson
Activation	10 min
Type	Guérison Organes
Milieu	Forêts
Rareté	7 / 9
Description	Tige verte de 60 cm, entourée de frondaisons comme des fougères, unique fleur blanche qui ressemble à une grosse orchidée.
Partie utile	Bulbe
Préparation	Bulbe : faire bouillir (potion).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Arthond, Q. Arasunda, Autre : Greater Tarnas, True Tarnas, Vrai Tarnas.
Coût	95 Po

Hoak-foer

Effets	Guérit toute maladie mentale.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Fleur et feuilles épineuses comme celles du chardon, 40 cm de haut.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Dans maladie mentale, il faut inclure tout ce qui est de l'ordre du chagrin, désespoir, etc.
Autres usages	Hallucinogène, immobilité 1 à 10 jours.
Aussi nommé	Autre : Fleur du Fou.
Coût	67 Po

Hrast

Effets	1 fruit = nourriture 1 j.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Arbre, bois dur sinueux, feuilles sèches vertes/argentées, 40% de chances (à tout moment) de porter 1 à 6 fruits mûrs gris, taille d'un poing.
Partie utile	Fruit
Préparation	Aucune ; découper en tranches ou quartiers et faire sécher 3 j pour conserver.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Si troué / coupé, le fruit doit être séché ou s'abime en quelques heures.
Autres usages	Fruits séchés = friandises en Gondor.
Aussi nommé	S. Bas e-Lothladen, Q. Erumeyávë.
Coût	3 Po

Jada

Effets	Enlève 1-10 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Lierre qui s'enroule autour des rochers et absorbe l'humidité ambiante. Ses petites feuilles laineuses sont très fragiles.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Coût	40 Po

Kaktu

Effets	Paralysie partielle des extrémités · JRC – de 100 = –50 en « Agilité » (1-10 j) · 100 = –50 en « Agilité » permanent.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Petite fleur blanche, 10 cm haut, 2 feuilles en forme de bananes, bords jaunes dentelés.
Partie utile	Pétale
Préparation	Faire bouillir fleur et distiller liquide.
Difficulté de préparation	Moyenne (+0)
Aussi nommé	S. Lebedrinc, Q. Lepserincë.
Coût	22 Po

Kiseoboba

Effets	Enlève la sensation de soif pendant 1 semaine.
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	2 / 9
Description	Buisson épineux 1,50 m, jamais de fleurs, grappe de baies bleuâtres, feuilles gris-rouge.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	–
Observations	N'enlève pas le besoin d'eau : peut entrainer déshydratation voire mort si ignoré.
Aussi nommé	S. Ufaug, Q. Úfauca, Autre : Sourberry, Baie-Amère.
Coût	1 Po

Klagul

Effets	« Vision de Nuit » (6 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	3 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Cactus vert clair d'1,50 m, aux épines jaunes, en forme de tonneau, une douzaine de petites fleurs blanches en bouquet au sommet.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Si plus d'une dose par jour, cuir chevelu gratte très fort, d'où distraction (-10 à toutes les manœuvres).
Aussi nommé	S. Hennedhel, Q. Eldahendë, Autre : Elf-eye, Œil d'Elfe.
Coût	27 Po

Kly

Effets	Douleur cause 3-300 pts de dommages en 1 mn · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Buisson à longues tiges recourbées vers le centre, petites feuilles ovales, petites baies violettes brillantes, en groupes de 5.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Baies : broyer (pâte), délayer dans des aliments, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Antidote : fumée inhalée de la brûlure du lichen séché.
Aussi nommé	S. Hwindos, Q. Hwindatussa, Autre : Berrydeath, Kla, Baie de mort.
Coût	155 Po

Klytun

Effets	État catatonique · JR (120) pour 1-10 j.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Herbe aux feuilles décolorées (comme si elles étaient sèches, mourantes), grosses racines tubéreuses qui pousse sur des collines ventées.
Partie utile	Racine
Préparation	Racines : ajouter un peu d'eau, broyer (pâte fine). Délayé dans une boisson, peut être ingéré.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Aussi nommé	S. Tharfern, Q. Salqualin, Autre : Noga.
Coût	50 Po

Melem Loza

Effets	Double les effets de la magie de guérison sur les brûlures (1 h).
Utilisation	Baume
Activation	3 min
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Vigne, petites feuilles vert terne, petites fleurs printanières oranges, tige épaisse.
Partie utile	Sève
Préparation	Sève : extraire ; fabrication baume secret du Kentribá Ladocna de Tresti.
Difficulté de préparation	Pure Folie (–80)
Aussi nommé	S. Túgolf, Q. Tiucolva, Autre : Balm Vine, Vigne-Baume.
Coût	150 Po

Merrig

Effets	+5 permanent à la « Présence » en 10 jours.
Utilisation	Boisson
Activation	10 j
Type	Altération Physique
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Buisson bas, pousse en spirale, feuilles ressemblent à une poire, vert sombre (dessus) / vert clair, tige ligneuse couverte de petites épines.
Partie utile	Épine
Préparation	Épines : récolter (gratter), faire bouillir 1 nuit jusqu'à dissolution des épines (liquide épais). Consommer tous les jours pendant 10 jours.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Dépendance après 10 jours, le manque entraîne -10 Constitution, -5 Présence.
Aussi nommé	S. Tosnorn, Q. Querninkë, Autre : Maioc.
Coût	200 Po

Mur

Effets	« Vision dans le Noir Supérieure » 100 m de portée (6 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	5 rnd
Type	Altération Physique
Milieu	Marais / Marécages
Rareté	6 / 9
Description	Ce jonc pousse dans les marais, d'une taille d'un mètre environ il possède de petites fleurs jaunes qui poussent à même le fut.
Partie utile	Racine
Préparation	Racines : peler, bouillir dans la journée qui suit la cueillette.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	23 Po

Muri

Effets	Préserve de la mort (1-10 j).
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Plaines
Rareté	7 / 9
Description	Buisson de 60 cm ressemblant à la myrrhe, écorce gris-brun, couvertes de fines bandes blanches verticales, baies rouges au printemps.
Partie utile	Résine
Préparation	Entailler écorce, recueillir résine ; faire bouillir, passer au four, remuer, mélanger à du sang (procédé très peu connu).
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Très peu de guérisseurs connaissent le procédé de préparation.
Aussi nommé	S. Nestadrif, Q. Nestaleríma.
Coût	800 Po

Nelisse

Effets	1 tasse = nourriture 1 j ; euphorie (–50 à toutes les manœuvres) pendant 1 h.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Drogue
Milieu	Volcans
Rareté	4 / 9
Description	Petite plante (10 cm) à l'apparence quelconque, feuilles vertes et pointues, fleurs bleues.
Partie utile	Feuille
Préparation	Infusion (thé) à partir des feuilles.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	Autre : Nelisse.
Coût	1 Po

Nelluin

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Infusion
Activation	1 h
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Forêts
Rareté	6 / 9
Description	Lichen bleu sombre, texture rugueuse, pousse sur tronc d'épicéas (en bas, exposition sud).
Partie utile	Lichen
Préparation	Lichen : faire bouillir, filtrer (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Dents colorées d'un bleu pâle de manière permanente.
Aussi nommé	S. Nelluin, Q. Luinelet, Autre : Belramba, Maynact, Dentbleue.
Coût	60 Po

Siran

Effets	Guérit 1 organe.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Guérison Organes
Milieu	Plaines
Rareté	6 / 9
Description	Ressemble à une petite gousse d'ail (3 cm), bulbe brunâtre.
Partie utile	Gousse
Préparation	Peler la gousse, consommer frais.
Difficulté de préparation	Très facile (+40)
Observations	Après 24 h, maladie de peau (1 semaine / dose) : mains et visages couverts de boutons + pus suintant très malodorant.
Aussi nommé	S. Eithanem, Q. Nastanengwë, Autre : Ragarlik, Piquenez.
Coût	80 Po

Siriena

Effets	Préserve de la mort (7 j).
Utilisation	Baume
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Petite herbe en touffe dans sol sableux, 30 cm, quelques feuilles vertes, la plupart blanc-jaune, donne l'impression d'être une herbe mourante.
Partie utile	Herbe
Préparation	Herbe : faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	Il faut beaucoup d'herbe pour un corps humain, et savoir l'appliquer.
Aussi nommé	S. Fernhebor, Q. Loicotir, Autre : Keeper of the Dead, Gardien des Morts.
Coût	500 Po

Slird

Effets	Paralyse main/pied /tête/sexe en 1-6 rnds · JR (60).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Sorte de citronnier de 3 m de haut, feuilles triangulaires, tronc vert pâle parfaitement lisse, fruit ressemblant à citron rouge vif délicieux.
Partie utile	Fruit
Préparation	Fruit : broyer (pulpe), laisser fermenter 1 mois dans récipient en pierre, filtrer, faire bouillir (pâte épaisse).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Odeur de fermentation telle qu'on la sent à 1 km ; antidote : Sharag.
Aussi nommé	S. Caramir, Q. Carniyávë, Autre : Offalplant, Plante-charogne.
Coût	35 Po

Tsuga Jaune

Effets	Stoppe tous les saignements.
Utilisation	Baume
Activation	5 rnd
Type	Arrêt Saignement
Milieu	Forêts
Rareté	3 / 9
Description	Conifère pyramidal de plus de 20 m de haut, portant des cônes jaunâtres, avec des traînées fréquentes de résine jaune le long du tronc.
Partie utile	Résine
Préparation	–
Observations	Très collant : la résine ne part pas facilement des objets qu'elle colle (eau tiède + huile de coude).
Autres usages	Bois tendre, blanc, facilement travaillé.
Aussi nommé	S. Maldui, Q. Malintuima, Autre : Yellow Hemlock, Harfymond, Harfy.
Coût	10 Po

Ul-naza

Effets	Contrepoison universel.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Déserts
Rareté	8 / 9
Description	Arbuste de 30 cm, feuilles pointues brillantes, par 3, écorce grasse au touché.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Aussi nommé	S. Baladhroen, Q. Valarunya, Ulnaza.
Coût	4200 Po

Vinuk

Effets	Enlève 5 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Plaines
Rareté	5 / 9
Description	Buisson bas, nombreuses longues épines (comme un oursin), feuilles brun-rouge ressemblant à un ongle, grosse racine pivotante lisse et blanche.
Partie utile	Racine
Préparation	Racine : couper finement, faire cuire dans eau bouillante (breuvage épais).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Rôtie, la racine est apprécié avec une viande en sauce (+ lait, beurre, sel).
Aussi nommé	S. Erchrim, Q. Linercëa, Autre : Vasha.
Coût	2 Po

Wifwif

Effets	Sommeil voire coma 4-7 j · JR (120).
Utilisation	Inhalation
Activation	* (instantané)
Type	Drogue
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Plante à feuilles triangulaires avec un bourgeon semblant prêt à s'ouvrir pour donner une petite fleur, ne s'ouvre que la nuit (pollinisation).
Partie utile	Pollen
Préparation	Pollen : récolter de nuit en grattant intérieur de la fleur, stocker en fiole de verre ou de métal.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Observations	Pas d'antidote : tout dépend de la quantité de pollen inhalé.
Aussi nommé	S. Tuihollen, Q. Holdatuima.
Coût	43 Po

Plantes · Climat Aride

Ambre du Désert

Effets	Préserve de la mort (2 j) ; attachement de l'âme (2 j) ; soigne 5-50 PdV.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Déserts
Rareté	6 / 9
Description	Substance dure, transparente, résineuse comme l'ambre mais argentée et non dorée.
Partie utile	Résine
Préparation	Écraser en fine poussière (procédure secrète), éventuellement mélanger à autre préparation.
Difficulté de préparation	Extrêmement Difficile (–60)
Autres usages	Décoration (statues, bijoux, ornements) ; réputé repousser les démons.
Aussi nommé	S. Glíharn, Gelebren, Q. Lissar, Telemna, Autre : Desert Amber.
Coût	100 Po

Boîte-Mort

Effets	Coma 2 h ; à l'issue du coma, 50% mort, 50% guérison de toutes les blessures.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 h
Type	Soins
Milieu	Déserts
Rareté	8 / 9
Description	Petit buisson épineux aux petites feuilles vertes ; meurt chaque année, mais produit fleur noire de la taille d'une boucle de ceinture.
Partie utile	Fleur (Baie)
Préparation	–
Observations	Pendant coma, ni herbes ni magie de soin n'ont d'effet.
Aussi nommé	S. Cennilloth, Q. Cantillótë, Autre : Boxdeath, Blackbox, Blackwish, Boîte Noire, Souhait Noir.
Coût	600 Po

Broncel

Effets	Guérit les blessures de tous les organes.
Utilisation	Ingestion
Activation	2 min
Type	Guérison Organes
Milieu	Plaines
Rareté	8 / 9
Description	Cette plante se distingue par une forte odeur sucrée et des tiges dures et cassantes de 10 cm de haut.
Partie utile	Tige
Préparation	Les tiges doivent être pelées car seul leur cœur est utilisable une fois bouilli.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Coût	175 Po

Cashdir

Effets	Protège des poisons musculaires : retirer JR à +100.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Antidote
Milieu	Déserts
Rareté	5 / 9
Description	Petite fleur du désert blanche, feuilles pointues recourbées vers la fleur ; fleurit après une bonne averse, la nuit seulement.
Partie utile	Fleur
Préparation	–
Observations	Accoutumance si + de 4/semaine ou 10/mois = léthargie (-20 à toutes les manœuvres) + yeux (blanc) jaune pâle ; manque = mains tremblantes 1 semaine + soif.
Aussi nommé	S. Malhen, Q. Hendemalin, Autre : Argsbargies, Œil d'or.
Coût	54 Po

Cockfan

Effets	Dissipe la nausée.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Plaines
Rareté	3 / 9
Description	Sorte de palmier de 5 m de haut, aux feuilles vert-jaune pointues attachées directement sur le tronc par douzaine, formant un éventail.
Partie utile	Feuille
Préparation	Infusion (thé) : broyer feuille, faire bouillir.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Autres usages	Éventail (plantes séchées).
Aussi nommé	S. Gwaethar, Q. Súrisara, Autre : Bushwip, Sárgrass, Crête-de-coq, buisson-fouet, herbe Sár.
Coût	1 Po

Culkas

Effets	Guérit 1 brûlure.
Utilisation	Baume
Activation	1 h
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Déserts
Rareté	4 / 9
Description	Plante grasse de 30 à 50 cm de haut, aux feuilles triangulaires épaisses, avec des points blancs sur le bord qui ressemble à l'aloe.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuille : couper, recueillir gel suintant.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Blessures guéries restent tendres quelque temps.
Aussi nommé	S. Sauthoel Niben, Q. Úrenuhtarellë, Autre : Lesser Aloe, Petit Aloe.
Coût	35 Po

Fhamoraumang Varazâdi

Effets	Paralysie instantanée (100 j) · JR (130).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Araignées géantes infestant la Passe de l'Araignée, filles de Shelob (Arachne).
Partie utile	Glande d'araignée
Préparation	Araignée : récupérer la (bonne) glande à venin, presser, récupérer liquide suintant.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Autres usages	Sert aux araignées géantes à immobiliser leurs proies.
Coût	200 Po

Garíg

Effets	Soigne 30 PdV.
Utilisation	Boisson
Activation	* (instantané)
Type	Soins
Milieu	Déserts
Rareté	3 / 9
Description	Cactus vert de 2 m de haut, rayures verticales jaunes, pas de branche, épines longues, pointues, espacées, unique fleur blanche.
Partie utile	Cactus
Préparation	Cactus : couper morceau taille du pouce ; racines fines : déterrer, écraser, presser, recueillir sérum.
Difficulté de préparation	Difficile (–20)
Observations	Marche 1/j seulement ; odeur si détestable que personne (avec odorat normal) ne le prend volontairement (forcé / inconscient).
Aussi nommé	S. Iannungol, Q. Yanta, hlianteron, Autre : Gariig, Tookash, Garack, Sheloboon.
Coût	35 Po

Gonhithui

Effets	Déshydratation · JRC – de 100 = mort · 120 = –50 à toutes les manœuvres (1 jour).
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Poison
Milieu	Rives Eau Douce
Rareté	6 / 9
Description	Petit lichen bleu, de la taille d'une main, pousse sur des rochers humides.
Partie utile	Lichen
Préparation	Lichen : moudre (poudre), mélanger à un peu d'eau.
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Aussi nommé	S. Gonhithui, Q. Hísimondo, Autre : Ondohithui, Pierre de brume.
Coût	34 Po

Haruut

Effets	Régénération de tous les vaisseaux.
Utilisation	Ingestion
Activation	1 h
Type	Guérison Vaisseaux
Milieu	Déserts
Rareté	9 / 9
Description	Plante qui forme une rosette de feuilles épaisses, succulentes, se terminant par une pointe acérée et présentant des bords épineux.
Partie utile	Racine
Préparation	–
Coût	26 Po

Juth

Effets	Douleur cause 2-20 pts de dommages ; rend fou (paranoïaque) en 4 j · JR (non).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Déserts
Rareté	5 / 9
Description	Scorpion noir des régions désertiques.
Partie utile	Glande à venin
Préparation	Prendre carcasse scorpion noir fraîchement tué ; récupérer glande à venin, presser et récupérer liquide.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Autres usages	Mangé, coupe l'appétit.
Aussi nommé	S. Saevegil, Q. Mornindo, Autre : Black scorpion, juthjuth, Scorpion noir.
Coût	50 Po

Lestagí

Effets	Sommeil 24 h (réveil impossible) = 1 caractéristique restaurée.
Utilisation	Ingestion
Activation	24 h
Type	Effets Généraux
Milieu	Déserts
Rareté	8 / 9
Description	Petite plante de la taille du poing, pousse au sommet des cactus, fleurs blanches.
Partie utile	Bourgeon floral
Préparation	–
Observations	Ne guérit pas une perte due à l'âge.
Aussi nommé	S. Olwir, Q. Lórevírë, Autre : Lestagii, Poponik.
Coût	250 Po

Morungol

Effets	Paralysie totale · JR (120) paralysie instantanée (1 h) ; si mélangé à du Kargîjak · JR (100) mort.
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Déserts
Rareté	8 / 9
Description	Araignée noire velue avec tâche rouge sur abdomen, de la taille de la paume, bouge lentement sauf quand attaque, elle devient alors très rapide !
Partie utile	Araignée
Préparation	Araignée : broyer en une pâte ; éventuellement mélanger à du Kargîjak (Baie du Mordor).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Autres usages	Sert aux araignées à immobiliser leurs proies.
Aussi nommé	S. Morungol, Autre : Araignée noire.
Coût	150 Po

Nashadt

Effets	Guérit hypothermie, contrepoison.
Utilisation	Infusion
Activation	10 min
Type	Effets Généraux
Milieu	Déserts
Rareté	4 / 9
Description	Plante de 30 cm succulente, tiges épaisses souples, feuilles ovales et pointues.
Partie utile	Feuille
Préparation	Feuilles : écraser, mettre dans eau frémissante, pas bouillante (thé).
Difficulté de préparation	Facile (+20)
Observations	L'afflux de chaleur rend somnolent, entraine 1 h de sommeil.
Aussi nommé	S. Laugraw, Q. Laucarrávë, Autre : Warmth, Tiédeur.
Coût	21 Po

Nimnaur

Effets	Acide organique surpuissant · si utilisé sur arme : JR (100) liquéfie organe/os touché (6-60 rnds) · si injecté : JR (100) liquéfie 1 organe ou 1 os (4-8 j).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	7 / 9
Description	Araignées géantes infestant la Passe de l'Araignée, filles de Shelob (Arachne).
Partie utile	Glande d'araignée
Préparation	Araignée : récupérer la (bonne) glande à venin, presser, récupérer liquide blanc laiteux suintant.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	En général la proie est d'abord capturée vivante (paralysée), emmitouflée dans de la toile (attachée), puis on la fait mariner.
Autres usages	Utilisé par les araignées géantes pour une future ingestion de leurs victimes.
Aussi nommé	S. Nimnaur, Q. Narninquë, Autre : White fire, Feu blanc.
Coût	84 Po

Ondokamba

Effets	Transforme 1 main ou 1 pied en pierre · JRC – de 120 = transformation permanente · 120 = –75 à toutes les manœuvres (permanent) · 150 = –25 à toutes les manœuvres (1-10 j).
Utilisation	Injection (Arme)
Activation	* (instantané)
Type	Poison
Milieu	Montagnes
Rareté	5 / 9
Description	Grosses chauve-souris vampires 1 m 50 ailes déployées.
Partie utile	Glande de chauve-souris
Préparation	Glande : récupérer sur chauve-souris, presser, collecter liquide vert.
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Ces chauve-soutis se trouvent le plus souvent autour des citadelles de Minas Dûrlith et Ostigurth (Mordor).
Autres usages	Venin des plus grosses chauve-souris, sert à immobiliser les victimes.
Aussi nommé	Autre : Stone hollow (?), Creux (paume) de pierre (?).
Coût	29 Po

Pathur

Effets	Préserve de la mort (1 h).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Préservation Vie
Milieu	Plaines
Rareté	4 / 9
Description	Buisson bas, petites feuilles jaunes persistantes sur lequel on trouve des nodules de sève (taille d'un pois) le long du tronc.
Partie utile	Nodule
Préparation	–
Coût	35 Po

Ronces du Mordor

Effets	Soigne 2-20 PdV ; vitesse guérison x3 (8 h).
Utilisation	Baume
Activation	1 min
Type	Soins
Milieu	Déserts
Rareté	2 / 9
Description	Buisson épineux souvent impénétrable, baies rouge sang, juteuses, amères, de la taille de l'œil.
Partie utile	Fruit (Baie)
Préparation	Baies : moudre (pâte).
Difficulté de préparation	Très Difficile (–40)
Observations	Pique énormément (d'où étourdissement), + cicatrice garantie (sauf elfes, bien sûr).
Autres usages	Étourdit 1-10 rnds.
Aussi nommé	S. Aegmor, Q. Mornaica, Autre : Kargîjak, Tears of Blood, Brambles of Mordor, Larmes de Sang,.
Coût	15 Po

Tinari

Effets	Guérit 1 brûlure.
Utilisation	Cataplasme
Activation	30 min
Type	Guérison Brûlures
Milieu	Déserts
Rareté	4 / 9
Description	Arbuste toujours vert de 1 à 3 m de haut au feuillage vert sombre. La plante diffuse une odeur caractéristique d'anis.
Partie utile	Racine
Préparation	–
Coût	22 Po

Welwal

Effets	Enlève 2 rounds d'étourdissement.
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Anti-Étourdissement
Milieu	Déserts
Rareté	5 / 9
Description	Buisson de 50 cm, feuilles presque sphériques qui stockent l'humidité, fleurs rouges au printemps.
Partie utile	Feuille
Préparation	–
Aussi nommé	S. Corollas, Q. Corollassë.
Coût	16 Po

Zulsendura

Effets	Effets du sort « Hâte » (5 rounds).
Utilisation	Ingestion
Activation	* (instantané)
Type	Altération Physique
Milieu	Souterrains
Rareté	4 / 9
Description	Champignon gris sombre, taille irrégulière (comme un orteil), pousse souvent au plafond des cavernes, ressemble aux rochers sur lesquels il pousse.
Partie utile	Champignon
Préparation	–
Aussi nommé	S. Horthor, Q. Hortar, Autre : Dry-rot, Hurry-up, Zilzendura, Pourrit-Sec, Dépêche-Toi.
Coût	70 Po

15 · Annexes



Ces textes qui sont issus des ouvrages « College of Magics », « Loot : A Field Guide » et « Martial Law » font partie des sources pouvant être utilisées par le MJ dans le cadre du jeu.

Ils sont intégrés dans cet ouvrage pour pouvoir susciter l'intérêt et la curiosité des joueurs.

Profession Optionnelle

Forgeron des Runes

Les Forgerons des Runes sont les seuls capables de créer des Runes Naines. Dans leur société, ils sont estimés et honorés pour leur sagesse et leurs compétences supérieures. Cette classe est optionnelle et uniquement accessible aux Nains.

Lire la suite…

Les Runes Naines

Les Runes sont essentiellement utilisées par les Nains pour créer des armes et des armures extraordinairement efficaces. Il arrive cependant qu'on les retrouve sur les étendards, les amulettes, les anneaux et même sur certains articles vestimentaires. Elles protègent parfois les trésors et les tombes, voire les mines, fortins et autres colonies naines.

Lire la suite…

Liste des Runes Naines

Description de toutes les Runes Naines.

Lire la suite…

Langages & prononciation

Langages de la Terre du Milieu

Les langues utilisées par les peuples de la Terre du Milieu sont nombreuses, même si une majorité de ses habitants parle le « Langage Commun ». Cet article vous permettra de comprendre d'où viennent les principaux langages et

comment votre personnage peut les apprendre.

Lire la suite…

Prononciation & écriture des termes de la Terre du Milieu

Prononciation & écriture des termes de la Terre du Milieu, d'après l'Appendice « E » du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, traduction de Daniel Lauzon.

Lire la suite…

15.1 · Forgeron des Runes



Les Forgerons des Runes sont les seuls nains capables de créer les runes. Dans la société naine, tous les Forgerons des Runes sont estimés et honorés pour leur sagesse et leurs compétences supérieures. Les légendes naines relatent aussi souvent les hauts faits des Forgerons des Runes que ceux des Rois et des héros de naguère.

Par la méditation et les antiques Chants des Runes, le Forgeron des Runes doit atteindre l'état spirituel qui lui permettra de canaliser et de concentrer l'énergie magique dans la rune. L'outil le plus important du Forgeron des Runes est son enclume. À la différence des enclumes habituelles, celle-ci est ornée de runes rares et merveilleuses qui focalisent l'énergie magique de la terre, l'énergie qui sera canalisée dans la rune en cours d'inscription.



Forgeron des Runes

Groupes Favoris de Compétences : Physique (8), Concentration (8), Général (8).
Caractéristiques principales : Constitution, Raisonnement, Agilité, Volonté.
Capacités de la Profession :

- Talent : Chant des Runes (R).

- Talent : Utilisation des Runes Naines [G].
- Au niveau 1 puis tous les multiples de 5 niveaux (5 - 10 - 15, etc.), les Forgerons des Runes reçoivent un bonus de +10 dans une Compétence d'artisanat de leur choix. Aucune Compétence d'artisanat ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +30 grâce à cette capacité.

Niveaux dans la Profession

Les titres des Forgerons des Runes sont bien sûr liés au niveau du personnage dans la profession. Les niveaux donnés sont indicatifs et peuvent varier en fonction de la tribu, voire d'un individu à l'autre.

Apprenti Forgeron des Runes : Niveaux 1 à 4 : peut créer des Runes Naines de Classe I.
Forgeron des Runes : Niveaux 5 à 9 : peut créer des Runes Naines de Classe II.
Maître Forgeron des Runes : Niveaux 10 à 14 : peut créer des Runes Naines de Classe III.
Maître Forgeron des Runes : Niveaux 15 à 19 : peut créer des Runes Naines de Classe IV.
Seigneur des Runes : Niveaux 20 et + : peut créer des Runes Maîtresses.

Classes de Runes

Les Forgerons des Runes ne connaissent pas toutes les formules et symboles permettant de graver toutes les Runes. Elle doivent être apprises auprès d'un Maître ou (re)découvertes.

La table suivante indique combien de Runes un Forgeron des Runes peut connaître au maximum en fonction du nombre de niveaux qu'il possède dans la profession.

Niveau	Classe I	Classe II	Classe III	Classe IV	Maîtresse
1	3	—	—	—	—
3	4	—	—	—	—
5	5	3	—	—	—
7	6	4	—	—	—
10	7	5	3	—	—
12	8	6	4	—	—
15	9	7	5	3	—
17	9	8	6	4	—
20	9	9	7	5	3
21	9	9	8	6	4

etc.

Compétences spécifiques



Gravure de Rune Naine

(Concentration – Ag/Vo – Tout-ou-Rien)

Cette Compétence est utilisée par les Forgerons des Runes pour graver et inscrire une Rune sur une pierre précieuse qu'ils vont ensuite enchâsser dans une arme ou une armure. Ce processus requiert autant de concentration et de dextérité que de focalisation mentale. Un jeu d'outils spécifique est requis, ainsi qu'une enclume (celle du FdR est préférable).

Gravure de Rune Maîtresse (–40) : Ceci est la Compétence Secondaire utilisée pour l'inscription des Runes Maîtresses. Elle ne peut se faire que sur une Enclume Runique.

Prérequis : Race Nain & Profession : Forgeron des Runes.

Talents spécifiques

Chant des Runes (R)

Ce Talent donne accès à la connaissance et à la pratique des Chants des Runes, utilisés lors des phases de gravure de la rune et de son enchâssement. Ces chants mystiques impliquent une concentration intense et une communion avec la pierre ancestrale. Elle sert à focaliser la Mana Fixe présente dans la pierre précieuse et dans les entrailles du sol lui-même vers la Rune Naine en cours de fabrication, utilisant l'enclume comme « canaliseur ». Les chants peuvent être accomplis par un Forgeron seul, ou en groupe. Seuls les Nains Forgerons des Runes possèdent ce Talent.

Coût : 30 PdD. Prérequis : Race Nain & Profession : Forgeron des Runes.

Utilisation des Runes Naines (G)

Ce Talent permet de reconnaître les différentes Runes et de les activer. Bien que cette capacité soit naturelle pour un Nain, elle doit être « autorisée » ou « conférée » à une personne qui ne possède pas de sang Nain. Seuls ceux qui se voient conférer le titre « *Ami des Nains* » peuvent apprendre ce Talent.

Coût : 30 PdD. Prérequis : Race Nain ou titre « *Ami des Nains* »

Sommaire de la section

Les Runes Naines

Les Runes sont essentiellement utilisées par les Nains pour créer des armes et des armures extraordinairement efficaces. Il arrive cependant qu'on les retrouve sur les étendards, les amulettes, les anneaux et même sur certains articles vestimentaires. Elles protègent parfois les trésors et les tombes, voire les mines, fortins et autres colonies naines.

Lire la suite…

Liste des Runes Naines

Description de toutes les Runes Naines.

Lire la suite…

Copyright Mando © 2016 - ICE - Warhammer - Pompage & inspiration, illustrations des runes : Le Verrah Rubicon De Verena (http://verrahrubicon.free.fr/).

15.1.1 · Runes Naines



Les runes sont essentiellement utilisées par les nains pour créer des armes et des armures extraordinairement efficaces. Il arrive cependant qu'on les retrouve sur les étendards, les amulettes, les anneaux et même sur certains articles vestimentaires. Elles protègent parfois les trésors et les tombes, voire les mines, fortins et autres colonies naines.

Même si les Nains réfutent le terme de « magie » concernant leurs runes, c'est bien de la mana qui leur donne des pouvoirs, mais il s'agit de la Mana Fixe présente dans les pierres précieuses et les composants spéciaux. Certains y voient une sorte de canalisation de la puissance d'Aulë vers ses Nains chéris, mais pour explorer cette voie, il faudrait qu'un Forgeron des Runes accepte d'échanger sur le sujet avec un étranger, ce qui ne se produit jamais.

Cette forme de magie s'avère extraordinairement stable et sûre. Foncièrement non-magiques, les nains ont appris à l'utiliser d'une manière qu'aucune autre race n'a pu réinventer. Les runes les ont admirablement servis à travers l'histoire et leur ont permis de créer les armes et les artefacts capables de compenser les capacités magiques de leurs nombreux ennemis. La permanence des runes rivalise avec les plus grands accomplissements de la magie et les plus puissantes créations de la sorcellerie.

Les Runes Maîtresses



Les Runes Maîtresses sont les chefs-d'œuvre des Seigneurs des Runes, les plus expérimentés des forgerons des runes. La connaissance des chants, des formules et des ingrédients sont réservés aux cercles les plus fermés.

Alors que graver une Rune Naine demande des jours de travail, inscrire une Rune Maîtresse demande des semaines. Les Runes Maîtresses ne peuvent être inscrites qu'en utilisant une Enclume Runique. Le forgeron des runes doit aussi obligatoirement ajouter des ingrédients extrêmement rares, comme du sang de dragon ou de l'eau provenant d'un lac particulier de montagne. L'obtention de ces ingrédients peut faire l'objet de plusieurs années de quête.

Les Enclumes Runiques

L'existence même des Enclumes Runiques est considéré comme un des sujets les plus secrets parmi les Nains. Il en existe une par peuple Nain. Ne pouvant être aisément déplacées, notamment en cas de crise, certaines sont aujourd'hui perdues au fond des ruines des antiques forteresses Naines écroulées, d'autres dissimulées au cœur des cités perdues. Les sept Enclumes ancestrales sont localisées à :

1. **Nogrod** (*cité dévastée & abandonnée*), demeure d'origine du peuple de Dwalin, les Barbes de Feu.
2. **Belegost** (*cité dévastée & abandonnée*), demeure d'origine du peuple de Thrar, les Larges Poutres.
3. **Khazad-dûm** (*cité abandonnée*), le grand domaine découvert par Dúrin, demeure des Longues Barbes.
4. **Gamil-nâla** (*cité dévastée*) sous le Mont Bundushar, demeure d'origine du peuple de Thelor, les Poings d'Acier.
5. **Kibil-tarag** (*??*) demeure d'origine du peuple de Bávor, les Barbes Dures.
6. **Nargubraz** (*??*) demeure d'origine du peuple de Druin, les Boucles Noires, située dans le Royaume Nain de Ruuriik.
7. **Baraz-lagil** (*??*) demeure d'origine du peuple de Barin, les Pieds de Pierre, située dans le Royaume Nain de Ruuriik.

Comme on peut le constater, la situation est difficile à l'Ouest de la Terre du Milieu. On peut comprendre que la reprise de la cité de Khazad-dûm soit une priorité, et que la connaissance de l'état des cités perdues puisse intéresser plus d'un notable Nain.

L'origine des Runes Naines



L'alphabet original, le Certhas Daeron, est conçu par l'elfe Daeron de Doriath, ménestrel du roi Thingol, à une date incertaine avant la fondation de Menegroth. Destiné à graver des noms ou de brefs textes sur le bois ou la pierre, il est peu usité par les Sindar, mais les Nains de Nogrod et Belegost l'adoptent rapidement, « [tenant] Daeron en plus grande estime que ne faisaient les Sindar, son propre peuple ». Grâce à eux, les Cirth franchissent les Montagnes Bleues et sont, au fil du temps, repris par divers peuples qui les adaptent à leurs besoins ; parmi eux, les ancêtres des habitants de Dale et des Rohirrim — d'où les « runes ramifiées » qui apparaissent sur le sol de pierre du château de Meduseld, en Rohan.

Le retour des Noldor en Terre du Milieu voit l'arrivée des Tengwar, alphabet conçu par Fëanor en suivant des règles phonétiques rigoureuses. Cela incite Daeron à améliorer son propre alphabet, introduisant des règles systématiques pour la dérivation de nouveaux caractères. Cette nouvelle version des Cirth est appelée Angerthas Daeron. Cependant, les Elfes dédaignent presque tous les Cirth au profit des Tengwar.

Au Second Âge, les derniers Elfes à employer l'alphabet de Daeron sont les Noldor d'Eregion. C'est à travers leurs rapports commerciaux avec ces derniers que les Nains de la Moria découvrent les Cirth et les adoptent. Ils procèdent à leur tour à des modifications qui font perdre à l'Angerthas le caractère systématique que lui a apporté Daeron ; cette variante, appelée Angerthas Moria, est celle employée sur la tombe de Balin. Elle connaît quelques ajustements après l'abandon de la Moria par les Nains et leur installation sous la Montagne Solitaire, produisant une dernière variante, l'Angerthas Erebor, utilisée par les rédacteurs du Livre de Mazarbul.

Les premiers Forgerons des Runes

Tous les Nains descendent des Sept Pères, les seigneurs originels façonnés de la terre par le Vala Aulë. Aulë coucha les sept pères des Nains sous les montagnes, deux par deux, et il donna une compagne à chacun d'entre eux, mais Dúrin reposait seul. Après l'éveil des Quendi, Aulë réveilla les Nains. Chacun des pères est à l'origine d'un des sept Peuples de Nains.

À son réveil, chacun des pères trouva dans sa caverne une enclume extraordinaire, de taille imposante, et ils savaient qu'elles étaient des enclumes runiques, les seules permettant de créer les plus grands objets de pouvoir des Nains. La découverte de l'écriture runique popularisée par les Elfes leur révéla le secret final : les runes pouvaient être gravées sur les armes et les armures, et les plus puissantes d'entre elles, les Runes Maîtresses, ne pourraient être forgées que sur une des 7 enclumes runiques.

D'une manière générale, les nains considèrent que la magie et les sortilèges ne peuvent guère intéresser que les races inférieures, les elfes et les humains par exemple. Les runes sont une toute autre affaire : elles font partie intégrante de l'histoire et de l'héritage nains et sont indissociablement liées aux arts antiques de la forge et du métal. Pour un nain, associer les runes à la « magie » ou à la « sorcellerie » revient à insulter une des plus antiques traditions de la race.

Les forgerons des runes sont les seuls nains capables de créer les runes. Dans la société naine, tous les forgerons des runes sont estimés et honorés pour leur sagesse et leurs compétences supérieures. Les légendes naines relatent aussi souvent les hauts faits des forgerons des runes que ceux des rois et des héros de naguère.



Maîtrisée par quelques familles qui peuvent tracer leur lignage jusqu'à l'époque des Sept Pères, la Caste des Forgerons des Runes est une des plus anciennes organisations naines. Forger les Runes est avant tout un héritage : la plupart des maîtres n'enseignent leur art qu'aux jeunes nains de leur parenté qu'ils jugent dignes de cet apprentissage. Une famille célèbre toujours avec éclat la première rune inscrite par l'apprenti d'un grand maître – ou se désole quand il s'avère qu'il n'a pas les talents nécessaires pour suivre les traces de ses ancêtres.

Un forgeron des runes qui ne peut trouver d'apprenti dans sa propre famille emporte le plus souvent son savoir dans la tombe. Cependant, il arrive parfois qu'un maître accepte pour apprenti un jeune artisan ou un forgeron si brillant que cela compense sa naissance extérieure aux vieilles familles, à la forteresse ou à la colonie. Cela n'empêche pas le nombre de forgerons des runes de se réduire siècle après siècle, et certains craignent que ce savoir finisse par se perdre.

Les forgerons des runes couchent rarement par écrit le moindre fragment de leur savoir. Ils estiment, en effet, qu'il doit être acquis par l'exemple et non par la lecture. Quand ils écrivent quelque chose qui concerne leur art, ils utilisent un code, dissimulent leurs propos derrière une énigme ou les déguisent par toutes sortes de moyens subtils, voire une rune. Seul celui qui détient la clé et sait où chercher peut espérer déchiffrer le message.

En dehors des contrées de l'Est Lointain (dont on ne sait que peu de choses), rares sont ceux qui détiennent la moindre connaissance sur les runes et plus rares encore sont ceux qui les inscrivent. Les forgerons des runes

protègent férocement leurs secrets et n'en ont jamais transmis aucun de plein gré à une autre race. Les autoproclamés « maîtres des runes » humains ne sont qu'un reflet bien misérable des forgerons des runes et les nains ne les portent pas dans leur cœur.

La forge et l'enclume

> *Le fer sonnait contre le fer, et les voûtes et les parois sculptées de la caverne renvoyaient un puissant écho. Un nain trapu façonnait une tête de hache. Le rougeoiement des charbons de la forge se reflétait sur son torse musculeux luisant de sueur. Les coups égaux et réguliers tombaient avec une facilité qui trahissait une parfaite maîtrise. L'enclume elle-même n'était pas un simple bloc de métal brut comme on pouvait en trouver dans chaque forge de village du pays des hommes. Ses moulures et ses ornements étaient aussi recherchés que ceux d'une cuirasse naine. Le fracas régulier du métal laissait entendre un autre son. Sur les colonnes naturelles et les stalactites se réverbérait le chant monotone du forgeron des runes. Le travail du nain était surveillé. Sur les hautes corniches, les visages de pierre de ses ancêtres le regardaient. Il lui semblait que leurs voix se joignaient à la sienne pour entonner ces mots que les Sept Pères avaient eux-mêmes prononcés il y a des milliers d'années, des mots qui s'étaient transmis de forgerons des runes à apprentis, des mots insensibles aux siècles.*
>
> *Il y avait encore beaucoup à faire avant que l'arme rune soit prête. Mais les semaines de travail passeraient, les grandes runes recevraient les hommages qui leur étaient dû et leur pouvoir se manifesterait en son temps. Le Roi Sous-la-Montagne d'Erebor, Dáin II, aurait alors une arme capable de rivaliser avec celles des plus grands.*

Le travail d'un forgeron des runes n'est ni rapide ni facile. Avant de pouvoir inscrire une rune, il doit d'abord façonner l'objet support. La plupart d'entre eux ne se risquent jamais à graver une rune sur un objet qui n'a pas été créé spécialement à cet effet. La réalisation de l'objet demande à elle seule de longues semaines de travail dans la forge et sur l'enclume. Dans bien des cas, c'est l'apprenti du forgeron des runes qui accomplit une bonne partie des tâches les plus physiques, mais l'inscription de la rune est toujours entièrement réalisée par son maître. Inscrire une rune, ce n'est pas seulement graver un symbole avec l'outil approprié. Par la méditation et les antiques Chants des Runes, le forgeron des runes doit atteindre l'état spirituel qui lui permettra de canaliser et de concentrer l'énergie magique dans la rune. Ce transfert est mentalement épuisant et le forgeron des runes, déjà fatigué par le travail physique du façonnage de l'objet, peut mettre des jours à s'en remettre.

L'outil le plus important du forgeron des runes est son enclume. À la différence des enclumes habituelles, celle-ci est ornée de runes rares et merveilleuses qui focalisent l'énergie magique de la terre, l'énergie qui sera canalisée dans la rune en cours d'inscription. Elle doit être, pense-t-on, aussi grande que possible, de même que ses runes. Même quand il sculpte une rune dans du bois ou sur une porte de pierre, le forgeron des runes doit rester en contact avec son enclume pour que les qualités mystiques de la rune se manifestent. Pour un jeune nain, la création de son enclume est la grande œuvre qui marquera son passage du statut d'apprenti à celui de forgeron des runes. Il n'utilisera désormais plus aucune autre enclume et aucun forgeron des runes n'utilisera celle d'un confrère, sauf s'il accepte de faire suffisamment confiance à un Nain de passage.

Apprentissage

La plupart des forgerons des runes passent leur vie dans les forteresses des montagnes. Ils consacrent leurs jours à forger les armes et les artefacts qui soutiendront l'effort de guerre nain contre ses ennemis. Ils voyagent très rarement, mais il leur arrive de quitter leur forteresse pour partir à la recherche des ingrédients spéciaux nécessaires à la création d'une arme particulièrement puissante. On peut aussi les rencontrer au cœur d'une armée en mouvement pour laquelle ils continuent de forger des armes et armures.



Une Rune dissimulée dans une boucle de ceinture

Il existe pourtant une catégorie de forgerons des runes qui voyagent plus facilement. On les appelle des expatriés, ils sont ceux dont les forteresses d'origine ont été détruites ou conquises à travers les siècles et qui ont dû s'installer sur les terres des hommes. Les Seigneurs des Runes rechignent cependant à mettre les grandes Enclumes à la disposition de ces nains qui vivent parmi les humains et ces « itinérants » doivent se montrer encore plus persuasifs que leurs confrères autochtones. Néanmoins, un Forgeron des Runes sera toujours enclin à prêter son enclume à un confrère le visitant.

Les forgerons des runes expatriés préfèrent vivre au sein des colonies naines et plus particulièrement parmi celles des grandes villes humaines. Dans ce dernier cas, ils ont tendance à se montrer très discrets sur leur véritable vocation qu'ils n'ont donc guère l'occasion de pratiquer : ils passent pour de simples armuriers, joailliers ou autres. Certains voyagent de ville en ville à la recherche d'un expatrié nain suffisamment riche pour devenir leur mécène. La quête d'une arme runique peut même les transformer en authentiques aventuriers. Rares sont les humains qui connaissent la différence entre un forgeron nain et un forgeron des runes et la différence de statut que cela implique dans la société naine. Les terres humaines sont une place bien ingrate pour les forgerons des runes.

Apprenti Forgeron des Runes

Le Forgeron des Runes **commence généralement sa carrière comme apprenti** dans sa propre famille. Le Maître Forgeron des Runes de plus haut rang de sa forteresse ou de sa colonie doit, au préalable, l'avoir **jugé digne** d'intégrer la Caste. L'élu apprend alors les mystères de base de sa profession auprès d'un Forgeron des Runes expérimenté et **peut commencer à inscrire ses premières runes, les plus simples**. Cet apprentissage dure généralement un minimum de cinq à dix ans. Certains apprentis restent en fait auprès de leur maître jusqu'à son décès et n'assument leur titre, rang et nom de famille qu'après sa mort. La vie d'un Apprenti Forgeron des Runes est faite de labeur et de sueur. Généralement, tout le travail d'entretien de la forge lui revient, de même que le gros œuvre, son maître se réservant les tâches les plus expertes. Certains Apprentis (particulièrement dans les colonies expatriées en terres humaines) se lassent de cet « esclavage » avant la fin de leur formation et quittent leur maître pour devenir artisan.

Forgeron des Runes

Un Forgeron des Runes est un nain qui **sait inscrire les runes secrètes de ses ancêtres sur des armes ou d'autres objets**. Ce savoir n'est presque jamais couché par écrit mais transmit oralement de maître à apprentis. La plupart des Forgerons des Runes sont plus que centenaires. Le Forgeron des Runes qui progresse dans sa carrière accumule toujours plus de compétences et reçoit un respect accru de ses compatriotes. Il se doit d'apprendre de nouvelles Runes par le biais de ses recherches et de ses études. Dans les terres humaines, les Forgerons des Runes ne sont pas aussi respectés que dans leur propre communauté puisque les humains sont rarement capables de faire la différence entre un Forgeron des Runes et un simple maréchal-ferrant.

Maître Forgeron des Runes

Le Maître Forgeron des Runes est un Forgeron des Runes confirmé dont le rang reflète ses compétences et ses connaissances supérieures. Ils sont **les professeurs et les gardiens des connaissances runiques**. Très peu de nains atteignent ce statut, et parmi ceux qui y parviennent, beaucoup restent au sein de leur forteresse, transmettant leur savoir aux jeunes et talentueux nains de leur famille. D'autres Maîtres des Runes consacrent des années de leur vie à la recherche de secrets anciens, explorant le monde pour découvrir de vieilles armes et des artefacts oubliés, espérant ainsi retrouver les Runes oubliées des fabuleux maîtres d'antan.

Seigneur des Runes



Joyau exceptionnel pour une Rune Maîtresse

C'est le plus haut rang qu'un Forgeron des Runes puisse atteindre. Les Seigneurs des Runes sont généralement vieux de plusieurs siècles. Ils sont tenus en grande estime par la population de leur tribu. **Les Seigneurs des Runes sont les plus grands Forgerons des Runes**. Un candidat à ce titre ne peut être **promu qu'à la mort d'un autre Seigneur des Runes**, si bien que cette place est très enviée et disputée. Parmi les nains, les Seigneurs des Runes comptent parmi les membres de la société les plus estimés. Quelques Seigneurs des Runes se retirent du monde, s'isolant pour apprendre les plus grands secrets de leur « Art » et **rechercher et créer de nouvelles Runes**, devenant alors de véritables légendes.

Fabrication

Les Runes naines sont des **pierres précieuses gravée de runes et enchâssées dans une arme ou une armure**.

Il est possible d'enchâsser **trois Runes sur une arme**, et **trois Runes sur une armure**.

Elles **fonctionnent une fois par jour** et se rechargent au zénith lunaire (minuit). Certaines Runes sont toutefois décrites comme « permanentes » et peuvent soit fournir un effet constant soit être activées plusieurs fois par jour.

Trouver les ingrédients

Pour obtenir un objet runique, comme les Nains appellent un objet portant une Rune Naine, il faut un objet fabriqué par le Forgeron, une pierre précieuse de valeur, et des matériaux précieux pour fabriquer la châsse.

Durant ce processus, le Forgeron aura besoin de son enclume et d'outils spécifiques.

Pour certaines Runes, et pour toutes les Runes Maîtresses, le Forgeron doit trouver des ingrédients spéciaux. Comme ils devront être utilisés à des moments précis, indiqués dans la formule transmise par son Maître, il serait avisé de les préparer à l'avance. Le Forgeron peut partir à l'aventure pour trouver des ingrédients ou de nouvelles formules, ou envoyer des mercenaires chercher ce dont il a besoin. Patients, les Forgerons des Runes peuvent consacrer plusieurs années à ce genre de quête.

Fabriquer l'objet

Le Forgeron des Runes essaie toujours de **forger l'arme ou l'armure** sur laquelle il souhaite intégrer une châsse. Cette étape est accomplie en réussissant une manœuvre Moyenne (+0) d'Artisanat (Facteur d'Armes) ou d'Artisanat (Facteur d'Armures).

Une arme ou armure de Qualité (voir le chapitre 09.2 · Matériaux Spéciaux & Magiques) confère un bonus à l'intégration de la châsse.

Il est possible d'intégrer une châsse sur d'**autres type d'objets**, tels qu'une robe, une ceinture, la porte d'une citadelle ou un coffre-fort. Dans ce cas, utiliser l'artisanat approprié.

Si le Forgeron doit intégrer une châsse sur un objet qu'il n'a pas fabriqué, il encourt de lourds malus.

Il n'est pas possible d'intégrer une châsse à un objet enchanté par de la magie « classique », les deux concepts entrant en conflit absolu.

Certaines Runes sont plus appropriées pour **certains types d'objets ou d'utilisation** (rune offensive sur une arme, rune défensive pour protéger un endroit) et cela est précisé dans la description de la rune.

Intégrer la châsse



Une Rune peut parfois être difficile à trouver...

A la fin du processus de fabrication, le Forgeron des Runes va fixer sur l'objet fabriqué une petite pièce métallique qu'il aura fabriquée dans les métaux les plus précieux, et qui va recevoir la pierre précieuse gravée. La châsse doit être adaptée à son support et à la gemme qu'elle est censée recevoir.

Cette étape est accomplie en effectuant un jet d'Artisanat (Orfèvre) prenant en compte les modificateurs. La table ci-dessous permet d'obtenir le résultat.

Dissimuler la Rune : Les Nains sont un peuple secret, et il peut arriver que le Forgeron souhaite que la présence de la Rune ne soit pas notable au premier abord. Dans ce cas, la châsse peut être conçue pour ressembler à un ornement classique, et seul un personnage possédant le Talent d'Utilisation des Runes Naines (G) pourra la détecter. Néanmoins, une Rune Naine irradie la magie.

Durée de la phase : 2 jours par classe de la Rune.

Table – Modificateurs – Intégration de la châsse

Description	Modificateur
Objet non arme ou armure	–10
Utiliser sa propre enclume	+10
Utiliser une Enclume Runique	+20
Bénéficier d'un apprenti	+10
Objet de Qualité	+10
Objet non fabriqué par le FdR	–40
Rune dissimulée	–20
Par tranche de 100 po de valeur des matériaux de la châsse	+1

Table – Résultats – Intégration de la châsse

Score	Résultat
– de 70	Raté. Matériaux de la châsse perdus. Objet inutilisable.
71 à 100	Raté. Matériaux de la châsse perdus. Objet réutilisables
101 à 120	Réussi
121 à 140	Réussi. Bonus de +10 à l'étape enchâsser la rune.
141 +	Réussi. Bonus de +20 à l'étape enchâsser la rune.

Graver la rune



Inscrire une rune, ce n'est pas seulement graver un symbole avec l'outil approprié. Par la méditation et les antiques Chants des Runes, le Forgeron des Runes doit atteindre l'état spirituel qui lui permettra de canaliser et de concentrer l'énergie magique dans la rune. Ce transfert est mentalement épuisant et le Forgeron des Runes, déjà fatigué par le travail physique du façonnage de l'objet, peut mettre des jours à s'en remettre.

Avant d'envisager de graver une Rune sur une pierre précieuse, le personnage devra se procurer un jeu d'outils très spécifiques, incluant un stylet spécial, une loupe et un trépied pour tenir la gemme. Ces outils sont extrêmement particuliers, et ne peuvent être trouvés que dans les grandes citadelles Naines, pour un coût de 100 à 200 po. Le stylet représente la quasi-totalité du montant, et peut être utilisé pour graver plusieurs centaines de Runes.

L'endroit où est effectué la gravure est important pour la réussite cette étape. Si le lieu est connecté fortement à la pierre originelle (sous-sol d'une citadelle Naine), ou si c'est un endroit « sacré » pour les Nains, ou si c'est un lieu permanent consacré à cet usage, le Forgeron des Runes sentira une connexion bien supérieure avec son art et le résultat sera bien meilleur.

Cette étape est accomplie en effectuant un jet de Gravure de Rune Naine prenant en compte les modificateurs. La table ci-dessous permet d'obtenir le résultat. Seuls ceux possédant le Talent du Chant des Runes peuvent tenter une gravure en ayant des chances d'obtenir un succès.

Durée de la phase : 1 jour par classe de la Rune.

Table – Valeur minimale de la pierre précieuse

Classe de la Rune	Valeur de la pierre précieuse
Rune de Classe I	100 po
Rune de Classe II	500 po
Rune de Classe III	1 000 po
Rune de Classe IV	5 000 po
Rune Maîtresse	10 000+ po

Table – Modificateurs – Gravure de la Rune

Description	Modificateur
Inscrire une Rune de Classe I	—
Inscrire une Rune de Classe II	–10
Inscrire une Rune de Classe III	–20
Inscrire une Rune de Classe IV	–30
Inscrire une Rune Maîtresse	–50
Utiliser sa propre enclume	+10
Utiliser une Enclume Runique	+20
Utiliser des outils de Qualité	+10
Lieu de fabrication spécifique	+20
Par participant au-delà du premier au Chant des Runes	+10
Objet de base de Qualité	+10
Objet non fabriqué par le FdR	–40
Par tranche de 100 po de valeur de la pierre précieuse	+5

Table – Résultats – Gravure de la Rune

Score	Résultat
– de 70	Raté. Matériaux de la châsse perdus. Objet inutilisable.
71 à 100	Raté. Matériaux de la châsse perdus. Objet réutilisable.
101 à 120	Réussi
121 à 140	Réussi. Bonus de +10 à l'étape enchâsser la rune.
141 +	Réussi. Bonus de +20 à l'étape enchâsser la rune.

Enchâsser la gemme gravée

Une fois l'objet fabriqué, la châsse posée, la pierre précieuse gravée, il ne reste plus qu'à procéder à l'étape finale, celle qui va sceller la gemme à l'objet et lui conférer ses pouvoirs magiques.

Sertir une rune, ce n'est pas seulement la poser dans sa châsse. Par la méditation et le pouvoir quasi sacré des antiques Chants des Runes, le Forgeron des Runes doit atteindre l'état spirituel qui lui permettra de sceller le lien entre la rune et l'objet, et de fixer la mana dans la rune. Ce transfert est mentalement épuisant et le Forgeron des Runes peut mettre des jours à s'en remettre.

C'est aussi à cette étape que sont le plus souvent utilisés les ingrédients spéciaux indiqués dans la formule de la Rune : tremper la châsse dans le sang d'une créature, insérer une parcelle d'un matériau ésotérique, etc.

Cette étape finale est accomplie en effectuant un jet d'Artisanat (Orfèvre) prenant en compte les modificateurs. La table ci-dessous permet d'obtenir le résultat. Seuls ceux possédant le Talent du Chant des Runes peuvent tenter un enchâssement en ayant des chances d'obtenir un succès.

Durée de la phase : 1 heure par classe de la Rune.

Table – Modificateurs – Enchâssement de la Rune

Description	Modificateur
Enchâsser une Rune de Classe I	—
Enchâsser une Rune de Classe II	–10
Enchâsser une Rune de Classe III	–20
Enchâsser une Rune de Classe IV	–30
Enchâsser une Rune Maîtresse	–50
Utiliser sa propre enclume	+10
Utiliser une Enclume Runique	+20
Utiliser des outils de Qualité	+10
Lieu de fabrication spécifique	+20
Par participant au-delà du premier au Chant des Runes	+10
Objet de base de Qualité	+10
Objet non fabriqué par le FdR	–40
Par tranche de 100 po de valeur de la pierre précieuse	+5
Bonus éventuel à l'étape de gravure à reporter	Variable

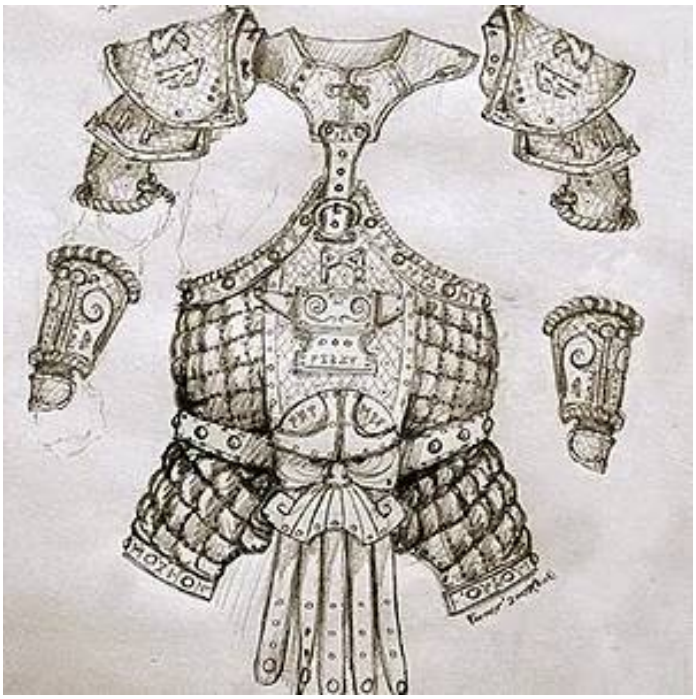
Table – Résultats – Enchâssement de la Rune

Score	Résultat
– de 70	Raté. Matériaux de la châsse perdus. Pierre précieuse inutilisable en tant que Rune Naine. Objet inutilisable.
71 à 100	Raté. Matériaux de la châsse perdus. Pierre précieuse inutilisable en tant que Rune Naine. Objet réutilisable.
101 +	Réussi

Lire la rune

Pour identifier, reconnaître, puis lire une rune et connaître ses pouvoirs, il faut posséder un Talent spécifique : Utilisation des Runes Naines (G).

Activer la rune



Il est bon de prévoir l'emplacement de la Rune

Pour activer une rune, **il faut posséder un Talent spécifique** : Utilisation des Runes Naines (G).

L'activation d'une rune est une **Action gratuite**.

Une rune non permanente devient **inactive pour la journée** après son activation, son pouvoir est **rafraîchi à minuit** chaque jour. Les runes permanentes peuvent être activées autant de fois que souhaité, ou fonctionner en permanence si leur effet est constant.

Les runes qui fournissent des effets **constants n'ont pas besoin d'être activées**, mais elles requièrent néanmoins l'acquisition du Talent.

Coûts de fabrication

Coûts de fabrication de l'objet : à considérer uniquement si le Forgeron décide d'utiliser des matériaux spéciaux.
Coûts de fabrication de la châsse : 1 000 po par classe de la Rune enchâssée, sans prix pour une Rune Maîtresse.
Coût de la pierre précieuse : au choix du Forgeron, une gemme très précieuse facilite la gravure.
Coût de l'enchâssement : prendre en compte le coût éventuellement très élevé de certains ingrédients spéciaux, si le Forgeron ne peut se les procurer lui-même ou les échanger.
Le Forgeron des Runes doit avoir accès à son enclume personnelle, voire à une Enclume Runique. Il est préférable qu'il soit dans un endroit consacré. Il doit aussi posséder un jeu d'outils spéciaux, et bénéficie de l'apport d'apprentis, voire d'autres Forgerons pour se joindre à ses Chants Runiques.

Recherche de nouvelles Runes

Les Seigneurs des Runes peuvent rechercher et créer de nouvelles Runes. C'est un processus long et complexe, qui peut demander plusieurs années. Le Seigneur des Runes peut choisir d'emporter le secret d'une rune dans la tombe, ou la révéler à ses apprentis.

Les Runes créées peuvent devenir fameuses et porter le nom de leur créateur.

Copyright Mando © 2016 - ICE - Warhammer - Pompage & inspiration, illustrations des runes : Le Verrah Rubicon De

Verena (http://verrahrubicon.free.fr/).

15.1.2 · Liste des Runes Naines



Certaines Runes sont plus appropriées pour **certains types d'objets ou d'utilisation** (rune offensive sur une arme, rune défensive pour protéger un endroit) et cela est précisé dans la description de la rune.

Une Rune **permanente** a soit un effet constant, soit un effet que l'on peut activer librement, sans nombre limite et sans délai de recharge.

Une Rune **non permanente** devient **inactive pour la journée** après son activation, son pouvoir est **rafraîchi à minuit** chaque jour.

Certaine Runes sont **définies comme « Unique »** : cela signifie que l'effet ne peut pas être cumulé, soit en portant plusieurs objets avec la même Rune, soit en essayant de sertir la même Rune plusieurs fois sur un même objet.

Runes Naines de Classe I

Rune d'Avertissement

Rune permanente pouvant être sertie sur tout objet.

La personne qui porte l'objet ne sera jamais surprise au combat. Elle peut tomber dans une embuscade, mais réagit alors immédiatement. Le porteur de la rune éprouve un sentiment étrange, proche du sixième sens, quand une attaque est imminente. La rune d'Avertissement ne se désactive pas après usage.

Rune de Bataille

Rune pouvant être sertie sur une amulette, un vêtement, une arme, etc.

Le premier Critique subi par le possesseur est réduit de 1 niveau. Un Critique de niveau « C » deviendra un Critique de niveau « B ». Les Critiques de niveau « A » restent à ce niveau. Une seule rune avec ce type d'effet en même temps.

Rune de Bataille

Rune permanente pouvant être sertie sur une bannière ou une arme.

Jadis, toutes les forteresses possédaient une bannière portant la Rune de Bataille. Beaucoup ont été perdues depuis, et celles qui sont encore entre les mains des nains sont portées avec fierté. Cette rune confère un bonus de +10 BO au porteur et à ses alliés en vue.

Rune Bouclier

Rune permanente pouvant être sertie sur un bouclier, une armure ou une amulette.

La rune dessine clairement un bouclier renforcé d'une bande verticale. Elle donne un bonus de +20 aux actions de parade.

Rune de Découpe

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme de mêlée.

C'est l'une des plus anciennes et des plus simples des runes d'armes. Elle permet à la lame de pénétrer plus facilement dans les armures. L'arme cherche automatiquement les points faibles de l'armure de l'adversaire, ou de l'objet (comme une porte) attaqué. Les attaques portées réduisent le type d'armure portées par la cible de 1 (armure Type 9 devient Type 8, Type 1 reste 1).

Rune de Détection de l'Ennemi

Rune permanente pouvant être sertie sur une porte ou toute autre voie d'accès fermée ou sur une amulette.

Cette Rune émet une lumière rougeâtre d'avertissement quand un ennemi spécifique (Orque, Troll, etc.) arrive à moins de 30 mètres.

Rune d'Eau

Rune permanente pouvant être sertie sur une outre, une gourde ou tout autre récipient destiné à transporter de la boisson.

Quand on invoque le pouvoir de la rune en suivant ses contours du doigt, l'ustensile se remplit d'une eau pure et rafraîchissante. Ce n'est certainement pas la boisson préférée des nains, mais cela vaut mieux que de mourir de soif. Les mineurs qui creusent inlassablement les profondeurs et les éclaireurs en missions lointaines sont fréquemment les bénéficiaires de cette rune.

Rune d'Enchantement

Rune permanente pouvant être sertie sur toute arme de mêlée.

L'arme devient « Magique ». Son seul pouvoir est de permettre à l'arme de blesser les créatures immunisées contre les armes normales.

Rune de Feu

Rune pouvant être sertie sur toute arme de mêlée.

L'arme s'enflamme dès qu'on la sort de son fourreau et quand elle touche, elle inflige aux cibles inflammables 1d10 points de vie de dommages supplémentaires par le feu. La rune fonctionne jusqu'à ce que l'arme soit remise au fourreau. Le feu de la rune ne brûle pas celui qui manie l'arme, mais il pourrait s'enflammer sur une Maladresse

Rune de Forge

Rune permanente pouvant être sertie sur un marteau ou un autre outil de forge. Unique.

C'est une rune spécialisée, particulièrement utile pour les Forgerons des Runes. Généralement sertie sur un marteau ou sur un autre outil servant à travailler le métal, elle ajoute +10 à toutes les manœuvres d'Artisanat effectuée avec cet outil. Le bonus n'est pas cumulatif : avoir plusieurs outils sertis d'une rune ou un seul la portant plusieurs fois n'augmente pas ce bonus.

Rune de Fortune / Chance

Rune pouvant être sertie sur tout objet. Unique.

Sertie à l'origine sur la bague de Naram Kazâg, qui gagna une immense fortune au jeu, la rune porte chance au porteur de l'objet. Elle permet de rejeter un Jet Sans limite une fois par jour.

Rune de Frappe

Rune permanente pouvant être sertie sur toute arme de mêlée. Unique.

La rune semble symboliser une arme pointue perçant un bouclier. Les pouvoirs de cette rune permettent au porteur de trouver le point faible de son adversaire. Cette rune confère un bonus de +10 BO au porteur.

Rune Gardienne

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette ou un anneau. Unique.

Les apprentis Maîtres des Runes étudient cette rune très tôt dans leurs études. Cette rune confère un bonus de +10 aux JR contre les effets magiques pour le porteur.

Rune de Lumière

Rune permanente pouvant être sertie sur tout objet.

Une fois activée, la rune fait briller l'objet de la lueur d'une torche pendant 10 minutes.

Rune de Parade

Rune pouvant être sertie sur toute arme de mêlée. Unique.

Le dessin de cette rune symbolise une arme. Une rune très simple et donc très ancienne. L'arme sertie va automatiquement manœuvrer et se placer en position défensive. La rune confère un bonus de +50 à une parade. Le porteur de l'objet runique choisit l'attaque qui va être parée.

Rune de Pénétration

Rune permanente pouvant être sertie sur toute machine de guerre. Unique.

Cette rune est sertie sur une machine de guerre pour la rendre plus destructrice. Confère un bonus de +20 BO à la machine.

Rune de Pierre

Rune permanente pouvant être sertie sur une armure. Unique.

Les légendes racontent que les anciens furent créés de la pierre. C'est donc la première rune que les apprentis apprennent à faire. La matière de l'armure est renforcée par la magie de la rune sans être alourdie. Confère un bonus de +10 BD.

Rune de Préservation

Rune permanente pouvant être sertie sur un tonneau, un coffre, ou tout autre récipient destiné à recevoir de la nourriture, des boissons ou des denrées périssables.

Elle préserve le contenu du récipient presque indéfiniment. De la bière naine brassée il y a un millénaire peut être ainsi bue avec le même plaisir que le jour où son maître brasseur l'a déclarée prête à consommer.

Rune de Restauration

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette.

Quand l'amulette est placée sur le front d'un nain blessé, elle lui permet de récupérer 2d10 Points de Vies de dommages ; après usage, elle est inactive jusqu'au jour suivant. La rune de Restauration fonctionne sur des humanoïdes autres que les nains - même les elfes et les orques - mais ils ne récupèrent que 1d10 PdV. Elle n'agit pas sur les animaux.

Rune de Vitesse

Rune permanente pouvant être sertie sur toute arme de mêlée. Unique.

Bonus de +10 à l'Initiative pour le porteur.

Runes Naines de Classe II

Rune d'Alarme

Rune permanente pouvant être sertie sur un point fixe ou un objet.

La Rune donne l'alarme très bruyamment quand une créature vivante passe à moins d'un mètre. Le forgeron qui la grave décide du type et du niveau sonore du bruit émis, qui peut être un bref message vocale de dix secondes maximum. Il précise aussi la personne ou la catégorie d'individus à signaler. Par exemple, sur de nombreuses portes des citadelles naines, des runes laissent passer tous les nains, mais signalent bruyamment l'entrée de toute autre personne. De même l'entrée de nombreuses tombes naines est protégée par une rune d'Alarme qui clame d'une voix retentissante et effrayante : « Qui ose troubler le repos éternel de… » suivi du nom des individus inhumés. La rune d'Alarme peut être associé à une rune de Peur que son activation déclenche, rendant tous ceux qui entendent le signal d'alarme sujets à la peur.

Rune Brise-Sort

Rune pouvant être sertie sur une amulette. Unique.

Cette rune est sertie sur une amulette et elle annule automatiquement le premier sort lancé sur le porteur. Le porteur n'a pas besoin de savoir qu'un sort va lui être lancé pour être protégé. Annule aussi les sorts bénéfiques.

Rune de Chance

Rune pouvant être sertie sur une arme. Unique.

Toute Maladresse avec l'arme devient un échec normal avec cette rune sur l'arme. Après avoir fonctionné, elle devient inactive jusqu'à l'aube suivante.

Rune d'Entêtement

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, un élément de vêtement, une ceinture, un casque, un anneau ou un bouclier ou sur une machine de guerre.

Le porteur bénéficie d'un bonus de +20 aux Jets de Résistance contre la peur ou l'intimidation et pour toute manœuvre demandant une grande force de Volonté (continuer de marcher longtemps, résister au découragement, etc.)

Rune de Fournaise

Rune pouvant être sertie sur une amulette, une armure, un vêtement. Unique.

Créée au départ pour aider les forgerons, elle fut très vite adaptée pour être utilisée au combat. Son porteur est immunisé contre le feu, la chaleur et les flammes d'origine naturelle. Si le feu est d'origine magique, il bénéficie d'un bonus de +50 au JR. L'effet dure 1 heure. La rune est activée par tout feu qui aurait normalement infligé des dommages au porteur et elle s'arrête une heure plus tard.

Rune de Fureur

Rune pouvant être sertie sur une arme de mêlée. Unique.

La forme de cette rune suggère qu'elle serait originaire de Kibil-tarag, la demeure d'origine du peuple de Bávor, les Barbes Dures. Sa forme simple indique qu'elle est très ancienne. Cette rune permet de doubler le nombre de Points de Vie générés par les attaques, de gagner un malus de -20 au BD et de +20 au Jet d'Attaque 6 rounds par jour.

Rune d'Illusion

Rune pouvant être sertie sur une arme de mêlée. Unique.

Cette rune donne à celui qui l'active une apparence terrifiante suggérant une grande férocité, et tous ses ennemis de moins de 3 mètres de haut sont alors sujets à la peur, JR (80) Esprit. L'aspect exact dépend de celui qui a gravé la rune, et l'on peut trouver comme particularité une grande taille, des traits monstrueux, des yeux flamboyants, une barbe féroce et tout ce que le forgeron a pu imaginer. L'effet disparaît au bout d'une heure ou si l'arme est remise au fourreau ou si elle tombe.

Rune de Lenteur

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, une armure, un vêtement ou une bannière. Unique.

Quand elle est activée, cette rune crée une barrière de 10 m de rayon presque tangible, très difficile à franchir. Elle a été créée initialement pour briser les charges ennemies. Les adversaires voient leur Mouvement de Base réduit de moitié et se voient affligés d'un malus de -10 à l'initiative.

Rune d'Ouverture

Rune permanente pouvant être sertie sur une porte ou un objet. Unique.

Quand elle est sertie sur une porte ou sur un objet verrouillé, l'activation de cette rune permet de débloquer la serrure. Elle fonctionne avec toutes les serrures physiques et sur les objets clos avec une rune Verrou, mais pas sur les objets verrouillés par magie. Les nains s'en servent généralement pour ouvrir une rune Verrou afin d'inhumer un des leurs dans la tombe de ses ancêtres ; l'utiliser pour entrer par effraction est considéré comme hautement déshonorant.

Rune de Résistance

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, un anneau ou un vêtement. Unique.

Elle fut à l'origine créée par Bofar Forte-Barbe pour le seigneur de Kibil-tarag, la demeure d'origine du peuple de Bávor, les Barbes Dures. Ce seigneur trainait souvent sans son armure, toujours mal ajustée et trop petite…

Une armure se met à exister à l'instant où un coup atteint le porteur, et disparaît immédiatement après ; elle est normalement indétectable. L'armure invisible confère une protection équivalente à une armure de « Cotte de mailles naine » (BD +30), Type 8, pas de Pénalités de Manœuvre ou d'Incantation.

Rune de Révélation

Rune pouvant être sertie sur n'importe quel récipient. Unique.

Si l'on place quelque chose dans le récipient, la rune se met à briller avec force s'il s'agit d'un faux. Du métal avili la fera luire, de même que des pièces ou des documents contrefaits. Si le récipient est assez grand, la rune permet également de repérer les objets recelant un artifice, comme un sac avec des compartiments secrets. Elle signale aussi les objets fabriqués avec un récipient portant la Rune d'Abondance.

Rune de Robustesse

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, un vêtement, une armure, etc. Unique.

Les nains ayant porté une armure sertie de cette rune racontent qu'elle prend peu à peu vie. Aucun Forgeron des Runes n'a jamais confirmé cette déclaration, aucun ne l'a jamais démentie non plus. Elle confère au porteur un Bonus de Caractéristique de +10 à la Constitution. (Ce modificateur est ajouté directement au bonus de Caractéristique du personnage et pas au score de la Caractéristique).

Rune de Sanctuaire

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, une pièce de vêtement, un anneau ou tout autre objet similaire (comme une bannière). Unique.

Cette rune crée une zone de résistance à la magie. Cette rune confère un bonus de +20 aux JR contre les effets magiques à 3 m autour du porteur.

Rune de Découpe

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme de mêlée. Unique.

Cette rune est d'une telle antiquité quelle ne peut pas être attribué à un maître des runes particulier bien qu'elle soit attribuée à plusieurs ancêtres. Elle confère un bonus de +15 au BO.

Rune de Transformation

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme de mêlée.

Cette rune permet de transformer une arme en une arme différente (spécifiée au moment de la création), à condition qu'elle soit plus petite que l'arme originale et qu'elle inflige des dommages égaux ou inférieurs. Une épée normale pourrait, par exemple, être transformée en dague, mais pas en épée à deux mains ou en hallebarde. Le forgeron décide en quoi l'arme peut se transformer. Une arme peut porter jusqu'à trois runes de Transformation, ce qui lui permet de prendre trois aspects différents. L'utilisateur doit suivre du doigt le motif de la rune pour l'activer ; l'arme se transforme alors immédiatement. Il doit faire la même chose pour qu'elle reprenne son aspect d'origine. Cette action prend 1 round.

Rune Verrou

Rune permanente pouvant être sertie sur une porte ou un objet. Unique.

Quand elle est sertie sur une porte ou un objet avec une fermeture, comme une porte, un coffre ou une boîte à bijoux, cette rune verrouille l'objet en question si solidement que rien ne permet de l'ouvrir hormis la rune d'Ouverture. Aucune autre méthode de déverrouillage magique ne fonctionne. Rien n'empêche toutefois que l'on détruise l'objet. Les nains se servent souvent de la rune Verrou pour protéger les tombeaux de leurs ancêtres.

Rune de Vision Lointaine

Rune permanente pouvant être sertie sur une longue-vue. Unique.

Cette rune peut être sertie sur une longue-vue qui gagne alors un grossissement runique multiplié par 5. Le possesseur d'une longue-vue runique peut observer à travers la lentille des objets éloignés (jusqu'à un kilomètre et

demi) comme s'il se trouvait beaucoup plus près. Ce télescope de poche est très populaire parmi les éclaireurs qui patrouillent dans l'immensité des montagnes car il leur permet de repérer l'ennemi tout en restant invisible.

Runes Naines de Classe III

Rune d'Abondance

Rune pouvant être sertie sur tout récipient. Unique.

Cette rune peut être sertie sur tout récipient pouvant contenir des matériaux organiques (viande), liquides purs (eau), végétaux (graines). Sont exclus les êtres vivants, les minéraux, les métaux et les objets magiques. Le récipient va ensuite produire 1d6 fois la quantité chaque jour (mais il y a 25% de chances pour que la création échoue). Les objets apparaissent un par un ; dès que l'on enlève un, un autre prend sa place. Le pouvoir de la rune ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Rune du Destin

Rune pouvant être sertie sur tout objet. Unique.

Un nain portant cette rune rêve de la bataille à venir et connaîtra tous les coups que lui portera l'ennemi. Elle doit être réalisée pour un individu précis. De plus, cette personne doit la porter pour que la rune agisse. Pour le porteur, c'est comme s'il possédait 1 Point de Destin supplémentaire. C'est forcément le premier point qu'il utilisera - à ce moment-là, la pierre éclatera en une multitude d'éclats inutilisables.

Rune de Fer

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, un vêtement, une armure (casque), etc. Unique.

Le dessin de la rune paraît montrer un fourneau d'acier fumant et cela confirme que le rituel de gravure de la rune inclut des variations dans le processus normal de fabrication de l'acier. Elle confère au porteur un Bonus de Caractéristique de +20 à la Constitution. (Ce modificateur est ajouté directement au bonus de Caractéristique du personnage et pas au score de la Caractéristique).

Rune de Puissance

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme de mêlée.

Cette rune est particulièrement utilisée sur les armes fabriquées à Erebor et le signe qu'une arme est forgée pour un nain particulièrement fort. La rune est simple dans sa forme mais est issue d'une connaissance runique avancée ce qui pourrait la faire dater du Second Âge. Plusieurs ancêtres sont crédités de son invention et leurs descendants cultivent toujours beaucoup d'inimitié ! Elle double le bonus de Force du porteur lorsqu'il utilise la Compétence de Maniement d'Armes. Si la rune est sertie deux fois, le bonus de Force est triplé ; si elle est sertie trois fois, il est quadruplé.

Rune de Franchissement

Rune pouvant être sertie sur une amulette, un vêtement, une armure ou une arme. Unique.

Cette rune provoque le déplacement des rochers, de la végétation, de la neige et de la boue devant le porteur. Pendant 1 round, le porteur peut franchir n'importe quel matériau solide en se déplaçant prudemment. La substance se referme juste derrière lui. Avec cette rune, il est possible de traverser un mur ou une porte, pourvu qu'il ne soit pas trop épais (un Nain peut traverser un mur de pierre de 2,40 mètres d'épaisseur). Si l'objet à franchir est plus épais que la distance que le porteur peut parcourir, il se retrouve pris au piège - la situation est fatale.

Rune de Guérison

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, un vêtement ou une armure. Unique.

Chaque fois qu'un coup inflige réellement des dommages au porteur, elle le soigne automatiquement de 1d10 Points de Vie. Cela se produit chaque fois qu'il est frappé ; s'il encaisse trois fois des dommages dans un même round, il récupère automatiquement 3 fois 1d10 Points de Vie.

Rune Percutante

Rune permanente pouvant être sertie sur toute arme. Unique.

Les attaques d'une arme portant cette rune infligent 3d10 Points de Vie supplémentaires en plus des dégâts normaux.

Rune de Rancune

Rune permanente pouvant être sertie sur toute arme. Unique.

Souvent, les méfaits d'un ennemi sont tellement graves qu'un nain fait graver cette rune sur son arme et ne se reposera pas tant que sa vengeance ne sera pas accomplie. Elle accorde au porteur un bonus contre un adversaire qu'il a désigné parce qu'il ne lui pardonne pas un acte du passé. La rune ne peut avoir pour cible qu'une seule personne, tribu ou race. Elle ne se désactive pas après utilisation tant que le différend avec cet ennemi n'est pas réglé ; à ce moment elle perd son pouvoir runique et n'est plus qu'une décoration. Contre cet ennemi, le porteur acquiert un Critique Additionnel Tueur approprié sur chacune de ses attaques physiques.

Runes Naines de Classe IV

Rune d'Adamant

Rune permanente pouvant être sertie sur toute armure ou bouclier. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

Forgée pour la première fois en cadeau sur un bouclier appartenant à l'extravagant prince nain Gudii Deux-Bottes, bouclier qui fut volé par un bandit solitaire rançonnant les voyageurs en Angmar. Elle confère au porteur un Bonus de Caractéristique de +25 à la Constitution. (Ce modificateur est ajouté directement au bonus de Caractéristique du personnage et pas au score de la Caractéristique).

Rune d'Acier

Rune permanente pouvant être sertie sur toute armure ou bouclier. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Un morceau d'acier de la taille d'un poing fondu dans les forges d'une citadelle Naine et le sang d'un troll.

Une fois cette rune sertie, le métal semble plus résistant. Une armure de ce type ne rouille jamais. Confère un bonus de +25 au BD.

Rune Brisante

Rune pouvant être sertie sur une arme de mêlée. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

Cette rune n'a aucun effet contre les armes « *naturelles* » telles que les griffes ou les dents. Après activation, la rune est effective pendant 5 rounds. Elle détruit les armes magiques ou non. Le porteur de l'arme cible doit réussir un Jet de Résistance contre la Magie JR (100) ou son arme sera brisée à chaque fois qu'une parade est effectuée.

Rune de Défense Enflammée

Rune pouvant être sertie sur une amulette, un casque, un anneau ou un bracelet.

Ingrédients Spéciaux : Une langue de dragon et un morceau de granit du des Montagnes Blanches.

Cette rune permet au porteur d'invoquer une barrière de flammes à une douzaine de mètres devant lui, haute de 3 mètres et large de 10. Le porteur peut donner à sa barrière la forme qui lui convient et lui faire suivre une ligne droite ou même un cercle. La barrière se déplace avec le porteur et dure 1 heure, à moins que le porteur ne décide de l'éteindre plus tôt. Pour les dommages, voir le sort de « Mur de Feu », le JR est 100.

Rune de Diamant

Rune permanente pouvant être sertie sur une armure.

Ingrédients Spéciaux : Un diamant de la taille d'un poing provenant des mines de la Moria et le sang d'un troll.

Cette rune confère un bonus de +25 BD.

Rune d'Immolation

Rune pouvant être sertie sur un objet.

Ingrédients Spéciaux : Un objet.

L'objet explose s'il est touché par une personne que le forgeron n'a pas spécifiquement désignée au moment de la gravure. Quiconque se trouve dans les 6 mètres subit un Critique de Chaleur niveau « C ». La rune d'Immolation est souvent employée pour éviter que des documents ou des objets secrets tombent entre les mains de l'ennemi. Le forgeron spécifie exactement contre quoi la rune protège. Il pourrait indiquer par exemple « tout le monde sauf moi-même », « tout le monde sauf un nain » ou « tous les gens à barbe rousse ». Pour que la rune sache si celui qui touche l'objet correspond ou non à l'indication, il faut que son créateur, s'il était présent, puisse le savoir. Quiconque est compétent en Connaissance des Runes peut dire contre quoi la rune protège l'objet.

Rune de Rapidité

Rune permanente pouvant être sertie sur une hache.

Ingrédients Spéciaux : Une once d'argent provenant des ruines d'une cité des elfes hauts et le sang d'un aigle tué en plein vol.

On doit cette rune à Thurgrom l'Ermite Forgeron. Il fut le premier forgeron des runes à travailler dans les grandes cités humaines de l'Est Lointain. Une arme sertie de cette rune frappe toujours la première, quelles que soient les initiatives des deux combattants. Si le combat implique plusieurs adversaires, le porteur de la rune frappe avant le plus rapide.

Rune de Retour

Rune permanente pouvant être sertie sur une hache.

Ingrédients Spéciaux : Trois plumes d'aigle géant et du fer des mines de la Moria.

L'inscription d'origine ne précisait pas que la hache revenait dans la main du porteur et beaucoup de nains ont été blessés par leur arme. L'utilisateur la lance sur un ennemi et touche sa cible comme s'il la frappait au corps à corps. La hache jetée revient en main de son porteur en 1 round. Portée max. 150 m.

Runes Maîtresses

Rune de Bannissement

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Une cruche d'eau du Lac Miroir, prélevée à midi le jour du solstice.

Cette rune est très puissante contre les morts-vivants. Cela s'applique aux créatures matérielles et éthérées. Cette rune a été inventée par Snorri Heaume d'Argent qui souhaitait explorer des tertres funéraires antiques sans craindre ce qui peut s'y terrer. Elle est communément utilisée sur des offrandes funéraires enterrés avec les seigneurs nains pour éviter que leurs caveaux ne soient colonisés par des fantômes ou des revenants. Évidemment, de telles armes peuvent aussi être utilisés par des guerriers vivants et sont exceptionnellement efficaces contre tous les types des morts-vivants et de créatures éthérées. Confère à l'arme un Critique Additionnel Tueur de Morts-Vivants. De plus, les Morts-Vivants ne peuvent pas régénérer les blessures causées par cette arme.

Rune de Borim le Sombre

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

On dit que ce maître des runes vit encore dans les Montagnes Bleues et, si cela est vrai, il doit être particulièrement vieux. Son arme est particulièrement crainte des ennemis des nains et les nains sont prêts à débourser des fortunes pour en acquérir une. Les ancêtres de Borim ont dû quitter le Nogrod, mais ils ont réussi à conserver les précieux secrets de runes qui auraient été autrement perdu. Borim les a à son tour transmis aux maîtres des runes du Lindon. Confère un bonus de +25 au BO, augmente la Taille de l'Attaque générée d'un Niveau. Taille maximale : Grand.

Rune de Darak le Tueur de Trolls

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme de mêlée. Unique

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

Darak fut le plus grand des Tueurs de trolls et sa spécialité était les grandes haches à deux mains. Il travaillait à Gamil-nâla durant les premiers Âges et il produisait des armes pour les Tueurs de trolls qui parcouraient les plus hauts pics à la recherche de ce que le destin leur réservait. À chaque fois que les serviteurs de l'Ombre ont découvert ces armes dans des ruines ou des tombes, ils ont tenté de les détruire. Les exemplaires disponibles encore aujourd'hui du travail de Darak sont rares et exceptionnellement onéreux. Confère à l'arme un Critique Additionnel Tueur d'Orques. De plus, les trolls ne peuvent pas régénérer les blessures causées par cette arme.

Rune de Dissipation

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, une ceinture, un casque, un anneau ou tout autre objet qu'utilise le forgeron des runes.

Ingrédients Spéciaux : Un cheveu d'un mort-vivant et le sang d'une araignée géante.

Cette rune permet au Maître des runes de chasser plus facilement les vents magiques du champ de bataille. L'incantation de sorts à moins de 50 m du porteur subit un malus de -50 au Jet d'Incantation.

Rune Distordante

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme.

Ingrédients Spéciaux : Trente grammes de saphir blanc pilé et trois plumes d'aigle géant.

Une arme portant cette rune devient invisible en combat si ce n'est la lueur dégagée par ces runes. Le pouvoir distordant d'une telle arme lui permet de frapper sa cible sans prendre en compte son armure non magique. Les

armures magiques annulent cet effet. La Rune Maîtresse est dotée d'une atroce capacité : quand le porteur l'utilise contre un membre de la race naine, elle affaiblit le porteur qui voit ses JR recevoir un malus de -50 et son bonus de Force diminuer de -20.

Rune d'Équilibre

Rune permanente pouvant être sertie sur une amulette, une ceinture, un casque, un anneau ou tout autre pièce ornementale qu'utilise le forgeron des runes.

Ingrédients Spéciaux : Les braises d'un livre de sorts pris à un jeteur de sorts ennemi et le scalp d'un shaman orque.

Forgée sur les braises d'un livre de sorts capturé à l'ennemi, cette rune est affamée du pouvoir magique que les mages adverses utilisent. Elle oblige tout jeteur de sorts ennemi à voir le coût de ses sorts (PP) multiplié par deux, avec toutes les conséquences qui en découlent (malus, coût des Améliorations, etc.)

Rune de Mort

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

Il s'agit de l'une des plus anciennes runes naines. On dit qu'elle a été sertie pour la première fois sur l'arme qui permit aux forgerons de Nogrod de tuer le roi Elfe, Thingol. Elle confère un Critique Additionnel Tueur de niveau « E ».

Rune de Narvili Trancheur-d'Orques

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

Ce maître des runes travailla jour et nuit à la lumière des fournaises de la Moria au moment de la chute de la forteresse. Il forgeait des armes marquées pour détruire les Orques qui envahissaient la cité. Plusieurs de ses lames sont très probablement restées aux cotés des défenseurs nains qui tombèrent pour défendre leurs grottes et leurs chambres fortes. Elles sont très appréciées des nains qui ont à parcourir les anciens tunnels des forteresses abandonnées et de ceux qui protègent les expéditions minières où la menace des hordes Orques est toujours présente. On pense que Narvili est mort dans la Moria en défendant ses forges. Confère à l'arme un Critique Additionnel Tueur d'Orques.

Rune de Sundrin Hache-Celeb

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme tranchante. Unique.

Ingrédients Spéciaux : 30 grammes d'argent de Khazad-dûm et le sang d'un troll.

Le légendaire Maître des Runes Sundrin a créé de nombreuses haches remarquables. Il aurait travaillé à Khazad-dûm avant la fuite du peuple Nain. Nombre de ses haches ont été plus tard portées par des seigneurs nains comme symbole de leur pouvoir et de leur royauté. L'arme ajoute 15 points de Saignement à chaque blessure qui cause un Saignement. Ne peut être utilisé que sur une arme tranchante.

Rune d'armure de Snorri Heaume d'Argent

Rune permanente pouvant être sertie sur une armure. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Inconnus.

Maître des Runes des héritiers de Durin à Khazad-dûm durant l'Age d'or de la cité naine, Snorri conçut la panoplie de combat des Rois durant plusieurs générations et il vécut fort vieux. Il combattit dans de nombreuses batailles et fut célèbre pour sa magnifique armure de Mithril : une tenue de mailles et de plates assez solide pour détourner les

coups de la lame la plus lourde et aussi légère et flexible que la soie. L'armure qui porte cette rune annule les propriétés magiques de l'arme de l'adversaire. Résolution : l'arme qui frappe le porteur est considérée comme si elle n'était qu'une arme de base, non magique.

Rune d'arme de Snorri Heaume d'Argent

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme de mêlée. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Une once d'argent de Khazad-dûm et le dard d'un scorpion géant.

Snorri est aussi célèbre pour cette rune d'arme exceptionnellement puissante. Les coups portés par une arme sertie de cette rune touchent avec un bonus de +50 au BO.

Rune de Telchar

Rune permanente pouvant être sertie sur un heaume. Unique.

Ingrédients Spéciaux : Le cœur d'un dragon et de la poudre de diamant de Belegost.

Pendant l'âge d'or du Beleriand, le seigneur des runes Telchar Heaume du Dragon a conçu cette rune pour aider Azaghâl, Seigneur de Belegost, à se protéger du Dragon Glaurung. La rune est généralement sertie sur un heaume et confère un bonus de +50 BD au porteur. Le porteur est, de plus, complètement immunisé contre les attaques par le feu, souffles de dragon compris. Les secrets de la rune de Telchar ont disparu avec lui et les heaumes qui portent sa rune sont devenues des trésors sans prix.

Rune de Terreur

Rune permanente pouvant être sertie sur un grand tambour de guerre. Unique.

Ingrédients Spéciaux : La peau d'un Orque.

Quand l'instrument retentit, son roulement surnaturel s'élève et fait trembler de peur tous les ennemis. Quand le tambour a retenti, la rune se désactive jusqu'au lever de soleil suivant. Tous les ennemis des Nains qui entendent le tambour doivent effectuer un JRC (Esprit) : – de 60 = Épouvante (fuite 10 min) · 60 = Terreur (fuite 1 min) · 100 = Peur (immobilisé 1 min) · 120 = Pas d'effet.

Rune Tueuse de Démon

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme.

Ingrédients Spéciaux : 3 gouttes de sang d'un démon et 7 cheveux de la tête d'un Elfe Noldo (donnés volontairement).

C'est une rune très puissante contre les démons. Azin Barbe-de-Feu vécut à la sombre époque où des hordes de serviteurs de l'Ombre parcouraient les plaines de l'est. Azin forgea des armes pour abattre ces ennemis. Il travailla dans des forges profondes et des maîtres des runes renommés d'aujourd'hui en activité l'honorent comme leur maître et ancêtre. Confère à l'arme un Critique Additionnel Tueur de Démon.

Rune Tueuse de Dragon

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme.

Ingrédients Spéciaux : Minerai de fer de la citadelle de Mablad-dûm et le sang d'un dragon.

Une rune très puissante contre les dragons. Confère à l'arme un Critique Additionnel Tueur de Dragon.

Rune Tueuse d'Ombre

Rune permanente pouvant être sertie sur une arme.

Ingrédients Spéciaux : Le cœur d'un serviteur de l'Ombre et un lingot de plomb de Gamil-nâla.

Cette rune a été créée par le célèbre seigneur des runes Rakhof le Vengeur. Une arme sertie de cette rune accroît grandement la capacité du porteur à exterminer les serviteurs de l'Ombre. L'arme luit aussi d'un éclat rougeâtre quand un serviteur de l'Ombre se trouve à moins de 3 mètres du porteur. Toute compréhension de cette rune a disparu avec son créateur et les objets qui la portent sont fort rares et très recherchés. Confère à l'arme un Critique Additionnel Tueur de serviteur de l'Ombre.

Rune de Vitalité

Rune permanente pouvant être sertie sur une chope (peut-être aussi sur une amulette, casque ou encore autre objet). Unique.

Ingrédients Spéciaux : Le cœur d'un géant et un champignon de Lenhafn.

Le seul exemplaire connu de cette Rune Maîtresse se trouve sur la chope préférée de Thifur Poing-de-Granit où un seigneur des runes anonyme l'a serti en un passé lointain. Une bonne part des forgerons des runes qui ont pu la voir ne croit pas qu'il soit nécessaire de remplir la chope de Thifur pour activer la rune. Par caprice personnel, Thifur Poing-de-Granit préférait simplement s'accompagner d'une bonne bière quand il doit combattre. Certains pensent, en revanche que la bière de Poing-de-Granit pourrait être responsable d'une partie des effets bénéfiques. La Rune soigne 5d10 Points de Vie et cesse de fonctionner après 3 utilisations dans la journée.

Copyright Mando © 2016 - ICE - Warhammer - Pompage & inspiration, illustrations des runes : Le Verrah Rubicon De Verena (http://verrahrubicon.free.fr/).

15.2 · Langages de la Terre du Milieu



Les langues utilisées par les peuples de la Terre du Milieu sont nombreuses, même si une majorité de ses habitants parle le « Langage Commun ». Cet article vous permettra de comprendre d'où viennent les principaux langages.

Les différents langages

Langage Commun

La langue comprise par tous les hommes de l'Ouest de la Terre du Milieu. Aussi nommé Ouistrain, traduction française de *Westron* (comme Ouistrenesse a servi de traduction à *Westernesse*). Des alternatives pour nommer cette langue existent : « *Adûni* » ou « *Sôval Phârë* ».

L'abbréviation **« W. »** a été conservée par souci de compatibilité avec les ouvrages de ICE.

Adûnaïque

L'ancienne langue de Nùmenor, parlée par tous les descendants des Nùmenoréens (Dùnedain et Nùmenoréens Noirs). Parfois écrit Adûnaic.

Atlyduk

Les Béornides et les « Hommes des Bois » de Mirkwood utilisent leur propre dialecte, puisque ces peuples étaient d'origine nordique (comme les Rohirrim) et que le Langage Commun ne remonta guère au-delà des Champs aux Iris vers le nord le long de l'Anduin. Le nom de ce dialecte n'est pas précisé par le Pr Tolkien. Les Béornides doivent à priori parler aussi le Langage Commun puisque Bilbo discute sans problème avec Béorn.

Dalien

Langage parlé par les Hommes des Lacs, du Pays de Dale et du Dorwinion. Les liens existant entre le Dorwinion et le Long Lac ou le Pays de Dale peuvent indiquer une origine nordique commune (le « Dalien » a été identifié par Tolkien), bien que là aussi une partie au moins des populations dût connaître le Langage Commun (sans cela, Bilbo n'aurait pas pu parler avec des gens d'Esgaroth).

Drughu

Le drughu est la langue des Drúedain, que parlait encore les gens de Ghân-buri-Ghân à l'époque de la guerre de l'Anneau. Ces derniers descendaient des Drúedain de Beleriand, alliés du Peuple de Haleth au Premier Âge. Ils parlent aussi le Langage Commun.

Dunlendais

Les Dunlendais parlent leur propre langue, le Dunlendais. Ils sont très peu nombreux à parler le Langage Commun. L'abbréviation **« H. Col. »** est parfois utilisée dans les ouvrages de ICE.

Haradique

Les Haradrim parlent leur propre langue, l'Haradique. Ils sont nombreux à parler aussi le Langage Commun et, pour ceux vivant à Umbar, l'Adûnaic (la langue des Nùmenoréens). Le Pr Tolkien indique juste dans ses écrits qu'une langue distincte existe au Harad.

Hobbitique

Le Hobbitique (aussi nommé « *Kuduk* ») n'est pas une langue à part entière, il s'agit d'un simple dialecte du Langage Commun.

Khuzdul

Le langage commun à tous les Nains. Devant des étrangers, ils s'expriment en Langage commun, car ils préfèrent garder secret leur langage. Il est donc très difficile à un « non-Nain » d'apprendre le Khuzdul.

Langues orientales

Les orientais possèdent leur propre langue, Tolkien indiquant que les termes « *Variag* » et « *Khand* » sont issus de la « Langue des Hommes de l'Est ».

On peut imaginer plusieurs dialectes (« Rhûnien », « *Variag* », « *Balchoth* », etc.) issus d'une seule et unique langue orientale ou plusieurs langues différentes. Dans cet ouvrage, l'option des langues orientales multiples est utilisée.

Lossadan

Langue parlée par les Lossoth, les habitants des terres septentrionales isolées de la Baie de Forochel.

Nandorin

Les Elfes des Bois parlent le « Nandorin », davantage un ensemble de dialectes voisins qu'une langue unique (il n'existe pas d'ailleurs de forme écrite), et ceux d'entre eux vivant dans les principales régions habitées par des Elfes à la fin du 3e Âge (les « *Penni* » du Royaume de Thranduil, et les Elfes de la Lórien) ne parlaient à ce moment pour la plupart plus que le Sindarin.

Noir Parler

Langage inventé par Sauron et commun à tous ses serviteurs. La magie subtile du Seigneur des Ténèbres emplit ce langage et affecte ses ennemis. Mais il ne faut pas oublier que de nombreuses langues orques existaient aussi (différentes à tel point que les orques entre eux étaient obligés parfois de se parler en Langage Commun pour se comprendre) et que la langue créée par Sauron ne fut jamais « universelle » au sein de ses troupes.

Orque

Il existe de nombreuses langues et dialectes orques, différents à tel point que les orques entre eux sont obligés parfois de se parler en Langage Commun ou en Noir Parler (s'ils arrivent à le maîtriser) pour se comprendre.

Quenya

Le haut langage elfique, avec des tons fluides et joyeux. Développé dans les terres immortelles, il est peu employé dans la Terre du Milieu.

Rohanais

La langue des Rohirrim, peu parlée en dehors du Rohan. Aussi nommé « *rohirrique* ».

Sindarin

Ce sont les Sindar (Elfes Gris) qui l'ont développé en Terre du Milieu. Un certain nombre de termes sont passés dans le langage commun. Il est transcrit en runes appelées Cirth.

Suderon

Le suderon est un terme qui recouvre les diverses langues des Haradrim, les féroces peuples du Sud qui furent des ennemis récurrents du Gondor au Troisième Âge et tombèrent fréquemment sous la coupe de Sauron.

Autres langues de l'Est et du Sud

Aca, Aharin, Ahava, Angcla, Avari, Awartasi, Chyan, Dilikhran, Dyrian, Elinse, Ibavin, Kugathig, Ky'taari, Lochan, Múranien, Paradis, Ts'dan, Varadja, Vulman, Vothrig, Womarin sont les noms de différents langages parlés à l'Est ou au Sud de la Terre du Milieu. Ils sont détaillés dans Encyclopédie d'Arda.

Codes pour les langages

Ces codes abrégés sont utilisés dans les ouvrages de ICE. Complété par les langues additionnelles présentées dans cet ouvrage.

Abbr.	Langage	Abbr.	Langage	Abbr.	Langage
Ac.	Aca	**Dy.**	Dyrian	**Or.**	Orque
Ad.	Adûnaïque	**El.**	Elinse	**Q.**	Quenya
Ah.	Ahava	**Ha.**	Haradique	**R.**	Rohanais
Ahar.	Aharin	**Ib.**	Ibavin	**S.**	Sindarin
Ang.	Angcla	**Kg.**	Kugathig	**Ts.**	Ts'dan
Ap.	Paradis	**Kd.**	Hobbitique	**V.**	Valarin
At.	Atlyduk	**Kh.**	Khuzdul	**Va.**	Varadja
Av.	Avari	**Ky.**	Ky'taari	**Vm.**	Vulman
Aw.	Awartasi	**L.**	Lochan	**Vo.**	Vothrig
Ch.	Chyan	**Lo.**	Lossadan	**W.**	Langage Commun
Da.	Dalien	**Mu.**	Múranien	**Wm.**	Womarin
Di.	Dilikhran	**N.**	Nandorin	**Wo.**	Drughu
Du.	Dunlendais	**NP.**	Noir Parler		

Apprentissage des langages

Plus de détails sur la maîtrise des langues dans le chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage et sur la Compétence associée dans le chapitre 07 · Compétences.

15.3 · Prononciation



> *(Appendice « E » du Seigneur des Anneaux. J.R.R. Tolkien. Traduction Daniel Lauzon)*

Les éléments du langage commun, d'occidentalien, ou du parler commun, ont été entièrement traduits par des équivalents anglais[1]. Tous les noms et les vocables hobbits doivent donc être prononcés à l'avenant : ainsi, par exemple, le *g* de *Bolgeurre* se prononce comme dans *nageur*, et *mathom* rime avec l'anglais *fathom*.

Prononciation

Consonnes

C ▸ a toujours la valeur de *k*, même devant *e* et *i* : *celeb* « argent » se prononce *keleb*.

CH ▸ sert uniquement à représenter le son entendu dans *bach* (en allemand ou en gallois), non celui de l'anglais *church*. Sauf à la fin des mots et devant *t*, ce son s'était adouci dans le parler du Gondor, prenant la valeur d'un *h* ; ce changement se reflète dans l'orthographe de quelques noms, dont *Rohan*, *Rohirrim* (*Imrahil* est un nom númenóréen)[2].

DH ▸ représente le *th* voisé (doux) de l'anglais *these clothes*. Il dérive habituellement de *d*, comme dans le sindarin *galadh* « arbre », cf. le quenya *alda* ; mais découle parfois de la rencontre de *n*+*r*, comme dans *Caradhras* « Cornerouge », de *caran-rass*.

F ▸ représente *f*, sauf en finale, où il fait entendre le son *v* (comme dans l'anglais *of*) : *Nindalf, Fladrif*.

G ▸ est toujours dur, comme dans l'anglais *give* : *gil* « étoile », dans *Gildor*, *Gilraen*, *Osgiliath*, se prononce comme dans le français *guilde*.

H ▸ employé seul, sans autre consonne, a le son de *h* dans l'anglais *house*. La combinaison *ht*, en quenya, fait entendre le même son que *cht* dans l'allemand *echt*, *acht* : dans *Telumehtar* « Orion », par exemple. Voir aussi CH, DH, L, R, TH, W et Y.

I ‣ en position initiale, devant une autre voyelle, a le son consonantique de *y* dans l'anglais *you*, en sindarin seulement : cf. *Ioreth*, *Iarwain*. Voir Y.

K ‣ est employé dans les noms qui ne sont pas d'origine elfique, et est l'équivalent de *c* ; *kh* fait donc entendre le même son que *ch* dans les noms *Grishnákh* (langue orque) ou *Adûnakhôr* (langue adûnaïque, c'est-à-dire númenóréenne). Concernant la langue naine (le khuzdul), voir la note ci-dessous.

L ‣ représente plus ou moins le son du *l* initial en anglais, comme dans *let*. Ce son était toutefois « palatalisé », dans une certaine mesure, entre *e* ou *i* et une consonne, ou en finale après *e* et *i*. (Les Eldar auraient probablement transcrit les mots anglais *bell* et *fill* « beol » et « fiol ».) LH représente ce même son lorsque sourd (le plus souvent dérivé de *sl-* en position initiale). En quenya (archaïque), ce son s'écrivait *hl*, mais au Troisième Âge, il se prononçait le plus souvent comme *l*.

NG ‣ représente *ng* dans l'anglais *finger*, sauf en finale, où il se prononce comme dans le mot *swing*. Ce son se rencontrait également en quenya, toujours en position initiale, mais on l'a transcrit *n* (comme dans *Noldo*) conformément à la prononciation du Troisième Âge.

PH ‣ a le même son que *f*. Il apparaît : *(a)* quand le son *f* se fait entendre à la fin d'un mot, comme dans *alph* « cygne » ; *(b)* quand le son *f* est proche ou dérivé d'un *p*, comme dans *i-Pheriannath* « les Demi-Hommes » (*perian*) ; *(c)* au milieu de quelques mots où il représente un *ff* long (issu de *pp*) comme dans *Ephel* « clôture extérieure » ; et *(d)* en adûnaïque et en occidentalien, comme dans *Ar-Pharazôn* (*pharaz* « or »).

QU ‣ est utilisé pour transcrire le son *cw*, très fréquent en quenya mais absent en sindarin.

R ‣ représente un *r* roulé, quelle que soit sa position ; ce son ne se perdait pas devant une consonne (comme c'est le cas dans l'anglais *part*). Les Orques, de même que certains Nains, employaient semble-t-il le *r* grasseyé, un son que les Eldar trouvaient déplaisant. RH représente un *r* sourd (le plus souvent dérivé d'un *sr-* initial plus ancien). Ce son s'écrivait *hr* en quenya. Cf. L.

S ‣ est toujours sourd, comme dans le français *sol*, *lys* ; le son *z* était inconnu en quenya et en sindarin contemporains. SH, dans les langues naine, orque et occidentalienne, représente un son semblable à *sh* en anglais et *ch* en français.

TH ‣ représente le son sourd du *th* anglais dans *thin cloth*. En quenya parlé, il avait pris la valeur d'un *s*, conservant toutefois une graphie différente ; cf. le quenya *Isil*, en sindarin *Ithil*, « Lune ».

TY ‣ représente un son qui se rapproche sans doute du *t* dans l'anglais *tune*. Il dérivait principalement de *c* ou de la rencontre de *t*+*y*. Les locuteurs du parler commun lui substituaient généralement le son *tch* du français, très fréquent en occidentalien. Cf. HY sous la rubrique Y.

V ‣ se prononce comme le *v* français mais n'apparaît jamais en finale. Voir F.

W ‣ se prononce comme le *w* français. HW représente un *w* sourd, comme dans l'anglais *white* (prononciation du Nord). Ce son n'était pas inusité en quenya en position initiale, mais on n'en trouve, semble-t-il, aucun exemple dans ces pages. Le *v* et le *w* sont tous deux employés pour transcrire le quenya, et ce, même si l'orthographe de cette langue est ici assimilée à celle du latin ; car les deux sons s'y rencontraient et étaient d'origine différente.

Y ‣ en quenya, représente la consonne *y* de l'anglais *you*. En sindarin, *y* est plutôt une voyelle (voir ci-dessous). HY est à *y* ce que HW est à *w*, et représente un son que l'on entend souvent dans l'anglais *hew*, *huge* ; le *h* du quenya *eht*, *iht* fait entendre le même son. Les locuteurs de l'occidentalien lui substituaient souvent le son *sh* de l'anglais (c'est-à-dire *ch* en français), plutôt commun dans cette langue. Cf. TY ci-dessus. HY était le plus

souvent dérivé de *sy-* et *khy-* ; dans les deux cas, les mots apparentés en sindarin conservent le *h* initial, comme dans le quenya *Hyarmen* « sud », *Harad* en sindarin.

Notons que les consonnes redoublées, tels *tt*, *ll*, *ss*, *nn*, représentent des consonnes longues, dites « doubles ». À la fin des mots de plus d'une syllabe, elles étaient généralement raccourcies, comme dans *Rohan*, de *Rochann* (anciennement *Rochand*).

En sindarin, les combinaisons *ng*, *nd* et *mb*, particulièrement à l'honneur dans les langues eldarines à un certain moment, subirent différents changements par la suite. *mb* devint partout *m*, conservant toutefois sa longueur afin de marquer l'accent tonique (voir plus bas), d'où la graphie *mm* lorsque celui-ci n'est pas implicite[3]. *ng* demeura inchangé sauf en positions initiale et finale, où il fut remplacé par la consonne nasale simple (entendu dans le mot *swing*). *nd* devint le plus souvent *nn*, comme dans *Ennor* « Terre du Milieu », quenya *Endóre* ; mais à la fin de monosyllabes accentués, *nd* demeura intact, comme dans le mot *thond* « racine » (cf. Morthond « Sourcenoire »), ainsi que devant *r*, cf. *Andros* « longue-écume ». Ce *nd* figure aussi dans des noms hérités d'une période plus ancienne, dont *Nargothrond*, *Gondolin* et *Beleriand*. Au Troisième Âge, la finale *nd* des longs mots s'était réduite à *n*, par l'intermédiaire de *nn*, comme dans les noms *Ithilien*, *Rohan*, *Anórien*.

Voyelles

Pour les voyelles, on a employé les lettres *i*, *e*, *a*, *o, u* et (en sindarin uniquement) *y*. Autant qu'il est possible d'en juger, les sons représentés par ces lettres (autres que *y*) étaient ceux que nous connaissons[4], même si de nombreuses variétés locales échappent sans doute à notre regard[5]. C'est-à-dire que les sons de *i*, *e*, *a*, *o* et *u* avaient à peu près la même valeur que ceux du français *machine*, *relais*, *pâle*, *côte* et *putsch*, indépendamment de la longueur.

En sindarin, les voyelles longues *e*, *a* et *o* avaient la même valeur que les brèves, ayant été dérivées de celles-ci en des temps comparativement récents (les anciens *é*, *á*, *ó* s'étaient déjà transformés). En quenya, les *é* et *ó* longs, correctement prononcés, comme chez les Eldar, étaient plus nerveux et plus « fermés » que les voyelles brèves.

Parmi les langues de l'époque, seul le sindarin comportait le *u* « modifié » ou antérieur, plus ou moins celui du français *lune*. Il découle en partie d'une modification de *o* et *u*, en partie des anciennes diphtongues *eu*, *iu*. On s'est servi de *y* pour représenter ce son (à l'instar de l'ancien anglais), comme dans *lŷg* « serpent », quenya *leuca* ; ou *emyn*, pluriel de *amon* « colline ». Au Gondor, ce *y* prenait généralement la valeur d'un *i*.

Les voyelles longues sont indiquées le plus souvent par l'accent aigu, comme dans certaines variétés d'écriture fëanorienne. En sindarin, les voyelles longues des monosyllabes accentués portent l'accent circonflexe, car celles-ci avaient tendance à être particulièrement prolongées[6] ; ainsi, nous obtenons *dûn*, mais *Dúnadan*. L'emploi de l'accent circonflexe dans les autres langues, tels l'adûnaïque ou le parler des Nains, ne possède aucune signification particulière, ayant pour seule fonction de distinguer ces parlers étrangers des langues eldarines (comme pour le *k* en lieu et place de *c*).

En finale, le *e* n'est jamais muet, ni le signe d'une finale allongée comme en anglais. Pour marquer la prononciation de ce *e* final, on l'a souvent (mais pas systématiquement) écrit *ë*.

Les groupes *er*, *ir*, *ur* (en fin de mot ou devant une consonne) ne doivent pas être prononcés comme l'anglais *fern*, *fir*, *fur*, mais comme le français *aire*, *ire*, *oure*.

En quenya, *ui*, *oi*, *ai* et *iu*, *eu*, *au* sont des diphtongues (c'est-à-dire qu'ils se prononcent en une seule syllabe). Toutes les autres paires de voyelles sont dissyllabiques. Cette prononciation est souvent dénotée *ëa* (*Eä *), *ëo*, *oë*.

En sindarin, les diphtongues s'écrivent *ae*, *ai*, *ei*, *oe*, *ui* et *au*. Les autres groupes ne sont pas des diphtongues. En finale, la graphie *aw* au lieu de *au*, inspirée de l'anglais, n'est du reste pas inusitée dans l'orthographe fëanorienne.

Toutes ces diphtongues étaient « descendantes »[7], c'est-à-dire accentuées sur le premier élément, et composées de voyelles simples plus ou moins fusionnées. Ainsi, *ai*, *ei*, *oi*, *ui* doivent se prononcer, respectivement, comme l'anglais *rye* (non comme le digramme français *ai*), *grey*, *boy* (non comme le digramme *oi*), *ruin* ; de même, *au* (*aw*) comme l'anglais *loud*, *how* (non comme le digramme français *au* ou l'anglais *law*).

Rien ne correspond, en anglais ou en français, aux diphtongues *ae*, *oe*, *eu* ; *ae* et *oe* peuvent éventuellement se prononcer *ai*, *oi*.

L'accent tonique

La position de l'« accent tonique » n'est pas indiquée puisque, dans les langues eldarines dont il est ici question, la seule forme du mot suffit à déterminer la place de l'accent. Dans les mots de deux syllabes, il tombe presque toujours sur la première. Si le mot est plus long, l'accent tombe sur la pénultième (l'avant-dernière), lorsqu'il s'agit d'une voyelle longue, d'une diphtongue ou d'une voyelle suivie de deux consonnes (ou plus). Si la pénultième consiste en une voyelle brève suivie d'une seule (voire d'aucune) consonne, ce qui n'est pas rare, l'accent tombe sur la syllabe précédente (l'antépénultième). Les mots des langues eldarines épousent volontiers cette dernière forme, surtout en quenya.

Dans les exemples suivants, la voyelle accentuée est indiquée par une capitale : *isIldur*, *Orome*, *erEssëa*, *fËanor*, *ancAlima*, *elentÁri*, *dEnethor*, *periAnnath*, *ecthElion*, *pelArgir*, *silIvren*. Des mots comme *elentÁri* « reine des étoiles » sont rares en quenya quand la voyelle est *é*, *á*, *ó*, sauf s'il s'agit de composés (ce qui est ici le cas) ; ils sont plus fréquents avec *í*, *ú : *andÚne* « coucher du soleil, ouest » en est un exemple. Ils n'existent pas en sindarin, sauf dans des composés. Notons que les digrammes *dh*, *th*, *ch* du sindarin sont des consonnes simples, représentées par une seule lettre dans les caractères d'origine.

> ***Note** : Dans les noms qui ne sont pas d'origine eldarine, les lettres ont exactement la même valeur, sauf indication contraire ci-dessus, à l'exception de la langue naine. Dans cette langue, où les sons représentés ci-dessus par th et ch (kh) étaient inconnus, th et kh dénotent des consonnes aspirées, i.e. t ou k suivis d'un h, plus ou moins comme dans l'anglais backhand, outhouse.*
>
> *Lorsque z apparaît, la prononciation est celle du français ou de l'anglais. gh dans le noir parler et dans la langue orque représente une « spirante postérieure » (celle-ci est à g ce que dh est à *d *), comme dans ghâsh et agh.*
>
> *On a donné aux noms « extérieurs » des Nains (ceux dont ils se servent, notamment, dans leur commerce avec les Hommes) des formes nordiques, mais la prononciation est celle que l'on vient de décrire.*
>
> *C'est aussi le cas des noms de lieux et de personnes du Rohan (lorsque ceux-ci ne sont pas modernisés), à ceci près que éa et éo sont des diphtongues, que l'on peut rapprocher du son ea dans l'anglais bear, et du eo que l'on entend dans Theobald ; y a le son du u « antérieur » (celui du français). Les formes modernisées (francisées) sont facilement reconnaissables et se prononcent comme en français. Il s'agit surtout de noms de lieux, par exemple Dunhart (au lieu de Dúnharg) ; certains noms (comme Scadufax) présentent une graphie modernisée qu'il convient de prononcer à l'anglaise.*

Écriture

Tous les caractères et les modes d'écriture en usage au Troisième Âge étaient d'origine eldarine et dataient déjà, à l'époque, d'une haute antiquité. Ils s'étaient alors développés en alphabets complets, mais les plus anciens modes, où seules les consonnes étaient représentées par des lettres proprement dites, demeuraient tout de même usités.

Les alphabets étaient de deux principales variétés, aux origines distinctes : les *Tengwar* ou *Tîw*, que l'on appellera ici « lettres » ; et les *Certar* ou *Cirth*, que l'on nommera « runes ». Les *Tengwar* avaient été conçues pour l'écriture au pinceau ou à la plume, les formes carrées de certaines inscriptions étant dérivées des formes écrites. Les *Certar* étaient conçues et principalement utilisées pour les inscriptions par grattage ou ciselure.

L'écriture *tengwar* était la plus ancienne, car c'était l'invention des Noldor, les plus doués en la matière parmi les peuples des Eldar ; et elle avait vu le jour longtemps avant leur exil. Les toutes premières lettres eldarines, les Tengwar de Rúmil, ne servirent jamais en Terre du Milieu. De nouvelles lettres, les Tengwar de Feänor, bien qu'inspirées des premières, réinventèrent pratiquement le mode d'écriture. Elles furent diffusées en Terre du Milieu

par les Noldor en exil, qui les transmirent aux Edain et aux Númenóréens. Au Troisième Âge, leur usage recouvrait plus ou moins tout l'espace linguistique du parler commun.

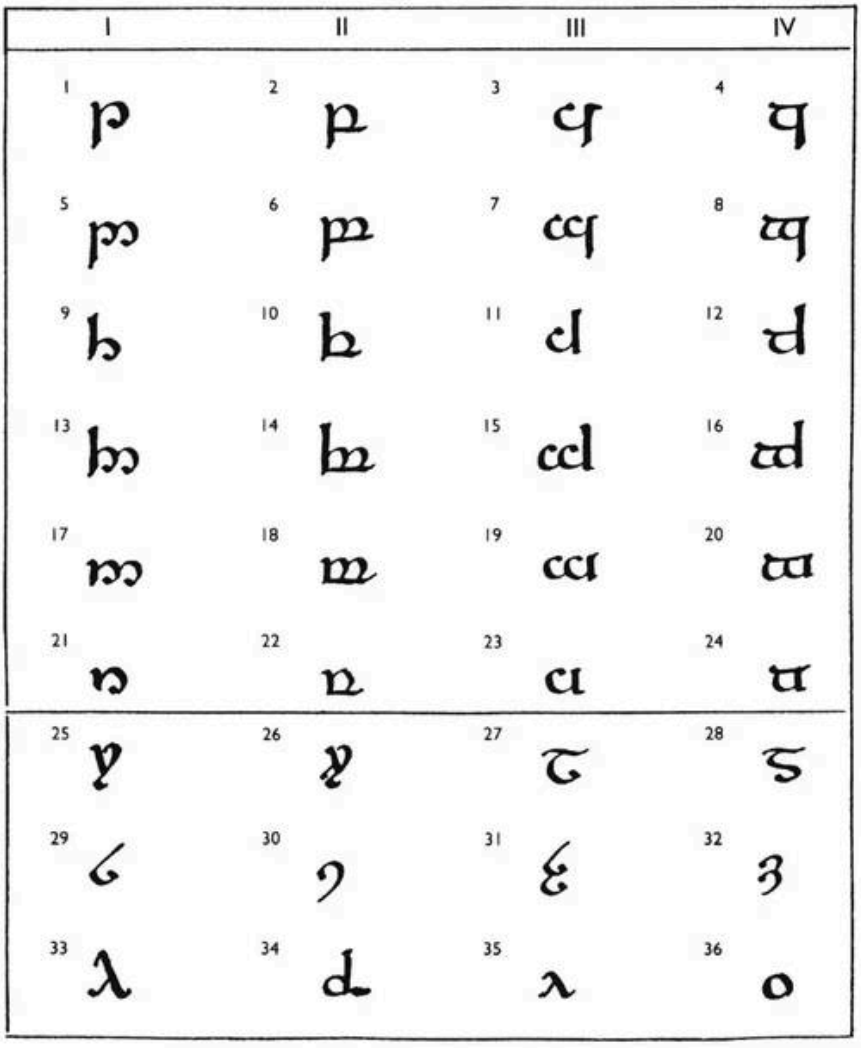
Les Cirth sont une invention des Sindar du Beleriand. Elles ne servirent longtemps qu'à graver des noms et de brèves inscriptions sur le bois ou la pierre, d'où leurs formes anguleuses, très semblables aux runes de notre époque, malgré quelques variations de détail et des attributions entièrement différentes quant à la valeur des signes. Elles se répandirent à l'est sous une forme ancienne, moins complexe, au cours du Deuxième Âge, et furent ainsi transmises à de nombreux peuples (aux Hommes, aux Nains, et même aux Orques) qui tous les adaptèrent à leurs besoins, selon leur habileté propre ou à défaut. L'une de ces formes simples était encore en usage chez les Hommes du Val, et les Rohirrim en avaient une autre du même genre.

Mais au Beleriand, dès avant la fin du Premier Âge, les Cirth furent remaniées et plus amplement développées. Leur forme la plus riche et la mieux ordonnée était connue sous le nom d'Alphabet de Daeron, car le folklore des Elfes en attribuait l'invention à Daeron, le ménestrel et maître en tradition du roi Thingol du Doriath. Chez les Eldar, l'Alphabet de Daeron ne donna jamais de véritables formes cursives, les Elfes ayant généralisé, pour l'écriture, l'emploi des lettres feänoriennes. De fait, une bonne partie des Elfes de l'Ouest finirent par délaisser complètement l'usage des runes. En pays Eregion, toutefois, on se servait encore de l'Alphabet de Daeron, lequel se répandit alors en Moria, où il devint l'alphabet de prédilection des Nains. Ils n'en abandonnèrent jamais l'usage et l'apportèrent avec eux dans le Nord. Ainsi, bien des années plus tard, il prenait encore couramment le nom d'*Angerthas Moria*, les Longs Alignements de Runes de la Moria. Comme dans leurs modes d'expression orale, les Nains se servaient de toutes écritures d'usage courant, et nombre d'entre eux savaient tracer les lettres fëanoriennes avec art ; mais s'agissant de leur propre langue, ils s'en tenaient aux Cirth, qu'ils adaptèrent à l'écriture cursive.

Les lettres Fëanoriennes

Le tableau présenté ici donne, en calligraphie soignée, toutes les lettres couramment utilisées dans les Terres de l'Ouest, au Troisième Âge. L'arrangement choisi est celui qui, à l'époque, était le plus commun, et reflète l'ordre dans lequel on avait coutume de réciter les lettres.

Les Tengwar



Ces lettres, à l'origine, ne constituaient pas un « alphabet », une série de caractères désordonnés et indépendants ayant chacun sa valeur propre, récités selon un ordre traditionnel indépendamment de leur forme ou de leur fonction[8]. Il s'agissait en fait d'un ensemble de signes consonantiques, cohérents par la forme et le style, pouvant être adaptés à loisir ou au besoin pour représenter les consonnes de diverses langues, entendues (ou inventées) par les Eldar. Ces lettres ne possédaient aucune valeur fixe ; mais il y avait entre elles certains rapports qui se dégagèrent graduellement.

L'ensemble était composé de 24 lettres primaires, 1 à 24, ordonnées en quatre *témar* (séries) possédant six *tyeller* (degrés) chacune. Il comportait également des « lettres supplémentaires », dont les numéros 25 à 36 constituent des exemples. Parmi celles-ci, seules 27 et 29 constituent des lettres indépendantes ; les autres sont des variantes des lettres primaires. Il y avait aussi un certain nombre de *tehtar* (signes) aux usages variés. Ceux-ci ne figurent pas sur le tableau[9].

Chacune des *lettres primaires* était formée d'un *telco* (queue) et d'un *lúva* (arc). Les formes des numéros 1 à 4 étaient considérées comme normales. La queue pouvait être relevée (9 à 16) ou raccourcie (17 à 24.) L'arc était soit ouvert (séries I et III), soit fermé (séries II et IV) ; dans un cas comme dans l'autre, il pouvait également être doublé (numéros 5 à 8, par exemple).

La liberté d'application de ces lettres primaires, reconnue en théorie, était quelque peu limitée par les usages du Troisième Âge, voulant que la série I s'appliquât généralement aux dentales (la série des *t*, *tincotéma*), et la série II

aux labiales (la série des *p*, *parmatéma*). Les séries III et IV connaissaient diverses applications selon les besoins des différentes langues.

Dans les langues comme l'occidentalien, où se rencontraient beaucoup de sons consonantiques[10] comme « tch », « dj », « ch », la série III était le plus souvent associée à ceux-ci ; auquel cas, IV représentait la série normale des *k* (*calmatéma*). En quenya, où la *calmatéma* était doublée d'une série palatale (*tyelpetéma*) et d'une série labialisée (*quessetéma*), les palatales étaient représentées par un diacritique fëanorien (habituellement deux points souscrits) servant à dénoter le *y* « postposé », tandis que la série IV représentait *kw*.

En sus de ces attributions plus générales, les rapports suivants étaient aussi communément établis. Les lettres normales, au degré 1, représentaient les « occlusives sourdes » : *t, p*, *k*, etc. Le redoublement de l'arc était une indication de « voisement » : si 1, 2, 3, 4 valent *t, p*, *ch*, *k* (ou *t*, *p*, *k*, *kw*), alors 5, 6, 7, 8 valent *d*, *b*, *j*, *g* (ou *d*, *b*, *g*, *gw*). La queue relevée marquait l'ouverture de la consonne, qui devenait ainsi une « spirante » : en reprenant les valeurs ci-dessus pour le degré 1, le degré 3 (9-12) vaut *th*, *f*, *sh*, *ch* (ou *th*, *f*, *kh*, *khw/hw*) et le degré 4 (13-16) vaut *dh*, *v*, *zh*, *gh* (ou *dh*, *v*, *gh*, *ghw/w*).

Le système fëanorien, dans sa forme d'origine, comportait un degré supplémentaire obtenu par un allongement de la queue au-dessus et en dessous de la ligne. Ces lettres représentaient le plus souvent des consonnes aspirées (*t+h*, *p+h*, *k+h*, etc.), mais dénotaient aussi au besoin d'autres variations consonantiques. Ce degré n'était pas utile pour les langues du Troisième Âge transcrites selon ce système ; mais les formes supplémentaires servaient couramment de variantes (plus faciles à distinguer du degré 1) pour les degrés 3 et 4.

Le degré 5 (17-20) était d'ordinaire réservé aux consonnes nasales, aussi les signes 17 et 18 étaient-ils le plus souvent utilisés pour *n* et *m*. Suivant le principe énoncé ci-dessus, le degré 6 aurait dû représenter les nasales sourdes ; mais lesdits sons (que l'on entend par exemple dans le gallois *nh* ou l'ancien anglais *hn*) étant fort peu courants dans les langues concernées, le degré 6 représentait le plus souvent les consonnes les plus faibles (ou semi-vocaliques) de chaque série. De toutes les lettres primaires, ces lettres avaient la plus petite et la plus simple des formes. Ainsi, 21 désignait souvent le *r* faible (non roulé), un son propre au quenya d'origine, considéré dans le système de cette langue comme la plus faible consonne de la *tincotéma* ; 22 était largement utilisé pour *w* ; et quand la série III était désignée comme série palatale, 23 représentait généralement le *y* consonantique[11].

Dans la mesure où certaines consonnes du degré 4 avaient tendance à s'affaiblir, leur prononciation finit par se rapprocher ou par se confondre avec les consonnes du degré 6 (telles que décrites plus haut). Ainsi, une bonne partie de ces dernières finit par perdre toute fonction claire dans les langues eldarines ; et ce fut à partir de ces lettres que furent tirées, pour une large part, celles employées dans l'expression des voyelles.

> ***Note** : L'orthographe standard du quenya ne se conformait pas aux attributions de lettres décrites ci-dessus. Le degré 2 représentait nd, mb, ng, ngw, tous plutôt fréquents, puisque b, g et gw ne se rencontraient que dans ces combinaisons, tandis que rd et ld se voyaient attribuer les lettres 26 et 28. (Pour lv, mais non lw, de nombreux locuteurs, en particulier les Elfes, employaient *lb *: on se servait des lettres 27+6, car lmb était inconnu.) De même, le degré 4 représentait les combinaisons extrêmement fréquentes nt, mp, nk, nqu, car le quenya ne possédait pas les sons dh, gh, ghw, et exprimait le v à l'aide de la lettre 22. Voir les noms des lettres quenya, ici.*
>
> *Les lettres supplémentaires. La 27 était universellement utilisée pour l. La 25 (à l'origine, une modification de 21) représentait le r pleinement roulé. Les lettres 26 et 28 étaient des modifications de ces dernières : généralement, elles représentaient le r (rh) et le l (lh) sourds, respectivement. En quenya, toutefois, elles exprimaient rd et ld. La 29 était mise pour s et la 31 (à double boucle) pour z, dans les langues qui possédaient ce son. Les formes inversées, 30 et 32, bien que disponibles pour d'autres usages, servaient le plus souvent de simples variantes pour 29 et 31, par souci de commodité d'écriture : accompagnées de tehtar suscrits, par exemple, elles remplaçaient volontiers les formes normales.*
>
> *La 33 était, à l'origine, une modification servant à représenter une variante (plus faible) de 11 ; au Troisième Âge, elle exprimait le plus souvent le son h. La 34, d'usage plutôt restreint, dénotait surtout le w (hw) sourd. Les lettres 35 et 36, lorsqu'elles représentaient des consonnes, valaient le plus souvent y et w, respectivement.*

Les voyelles étaient, dans de nombreux modes, représentées par les *tehtar*, généralement placés au-dessus d'une lettre consonantique. Dans les langues comme le quenya, où la plupart des mots se terminaient par une voyelle, le *tehta* se plaçait au-dessus de la consonne précédente ; dans celles comme le sindarin, où les mots s'achevaient le plus souvent sur une consonne, le *tehta* s'écrivait au-dessus de la consonne suivante. En l'absence de consonne à l'endroit requis, le *tehta* se plaçait au-dessus du « support court », qui prenait couramment la forme d'un *i* sans point. Les *tehtar* eux-mêmes, employés pour marquer les voyelles dans différentes langues, étaient de nombreuses formes. Les plus communes, servant généralement à exprimer (diverses variétés de) *e*, *i*, *a*, *o* et *u*, se retrouvent dans les exemples fournis. Les trois points, très souvent mis pour *a* dans l'écriture soignée, pouvaient prendre d'autres formes dans des styles plus rapides, dont une, fort usitée, s'apparentant à un accent circonflexe[12]. Le point suscrit et l'« accent aigu » représentaient souvent *i* et *e* (mais *e* et *i* dans certains modes). Les boucles représentaient *o* et *u*. Dans l'inscription de l'Anneau, la boucle ouverte à droite est mise pour *u* ; mais sur la page de titre, le même signe est mis pour *o*, et la boucle ouverte à gauche représente *u*. On accordait la préférence au signe ouvert à droite, et son application dépendait de la langue concernée : dans le noir parler, *o* était plutôt rare.

On indiquait généralement les voyelles longues en plaçant le *tehta* sur le « support long », qui prenait couramment la forme d'un *j* sans point. On pouvait aussi doubler les *tehtar* pour obtenir le même résultat. Toutefois, cette méthode ne s'appliquait guère qu'aux boucles, et quelquefois à l'« accent ». Le double point suscrit dénotait plus souvent le *y* « postposé ».

L'inscription de la Porte Ouest illustre un mode d'« écriture au long » où les voyelles sont exprimées par des lettres entières. Toutes les lettres vocaliques usitées en sindarin y sont représentées. Notons l'usage de la lettre 30 pour dénoter le *y* vocalique, et l'emploi du *tehta* marquant le *y* « postposé », placé au-dessus de la lettre vocalique pour exprimer les diphtongues. Dans ce mode, le *w* « postposé » (servant à exprimer le son *au*, *aw*) était représenté à l'aide de la boucle dénotant *u* ou d'une modification de celle-ci : ~. Mais les diphtongues étaient souvent écrites au long, comme dans la transcription. Les voyelles longues étaient généralement indiquées par l'« accent aigu », en l'occurrence appelé *andaith* « marque de longueur ».

Il existait, outre les *tehtar* déjà mentionnés, plusieurs autres signes dont la principale fonction était d'abréger l'écriture, le plus souvent en exprimant les combinaisons de consonnes les plus courantes sans qu'il soit besoin de les écrire au long. Par exemple, on employait couramment un tiret suscrit (ou une marque semblable au *tilde* espagnol) pour signifier que la consonne au-dessous était précédée de la nasale de même série (comme *nt*, *mp* ou *nk*) ; le même signe, placé en dessous, dénotait toutefois, dans la plupart des cas, une consonne longue ou double. Un crochet pointé vers le bas, rattaché à l'arc principal (comme dans *hobbits*, dernier mot de la page de titre), servait à indiquer le *s* « postposé », surtout dans les combinaisons *ts*, *ps*, *ks* (*x*), très fréquentes en quenya.

Il n'existait bien sûr aucun « mode » pour transcrire l'anglais. À partir du système fëanorien, on pourrait en inventer un qui soit phonétiquement adéquat. Le court exemple de la page de titre ne prétend pas en faire la démonstration. Il s'agit plutôt d'un échantillon de ce qu'aurait pu produire un homme du Gondor, hésitant entre les valeurs des lettres propres à son mode d'écriture, et l'orthographe traditionnelle de l'anglais. Notons que le point souscrit (lequel servait notamment à représenter les voyelles affaiblies) est mis ici pour le *and* non accentué, mais dénote également le *e* muet en finale du mot *here* ; *the*, *of* et *of the* sont représentés par des abréviations (long *dh*, long *v*, et trait souscrit dans le dernier cas).

Les noms des lettres. Dans tous les modes, chaque lettre ou signe portait un nom ; et ces noms étaient conçus pour décrire les attributions phonétiques propres à chacun des modes. Mais il fut bien souvent jugé souhaitable, surtout quand il s'agissait de décrire l'attribution des lettres dans d'autres modes, de disposer d'un nom spécifique à chacune des formes de lettres. Pour ce faire, on employait généralement les « noms complets » du quenya, même lorsqu'ils renvoyaient à des usages propres au quenya. Chaque « nom complet » consistait en un mot quenya où apparaissait la lettre en question. Celle-ci, dans la mesure du possible, venait en début de mot ; mais dans le cas de sons ou de combinaisons inusités en début de mot, ceux-ci venaient immédiatement après une voyelle initiale. Les noms des lettres du tableau allaient comme suit : (1)* tinco* métal, *parma* livre, *calma* lampe, *quesse* plume ; (2) *ando* porte, *umbar* sort, *anga* fer, *ungwe* toile d'araignée ; (3) *thúle* (*súle*) esprit, *formen* nord, *harma* trésor (ou *aha* fureur), *hwesta* brise ; (4)* anto* bouche, *ampa* crochet, *anca* mâchoires, *unque* un creux ; (5) *númen* ouest, *malta* or, *noldo* (anciennement *ngoldo*) un membre du peuple des Noldor, *nwalme* (anciennement *ngwalme*) tourment ; (6) *óre* cœur

(esprit intime), *vala* puissance angélique, *anna* don, *vilya* air, ciel (anciennement *wilya*) ; *rómen* est, *arda* région, *lambe* langue*, alda* arbre ; *silme* lumière des étoiles, *silme nuquerna* (*s* renversé), *áre* lumière du soleil (ou *esse* nom), *áre nuquerna* ; *hyarmen* sud, *hwesta sindarinwa*, *yanta* pont*, úre* chaleur. Les variantes reflètent des changements survenus *a posteriori* dans le parler quenya des Exilés. Ainsi, la lettre 11 se nommait *harma* à l'époque où elle représentait la spirante *ch* indépendamment de sa position ; lorsqu'elle prit la valeur du *h* soufflé en position initiale[13] (mais non en position médiane), le nom *aha* fut inventé. *áre* se nommait initialement *áze*, mais ce *z* vint à se confondre avec 21, et *áre* prit alors en quenya la valeur de *ss*, fort usité dans cette langue, et fut rebaptisé *esse*. Le nom *hwesta sindarinwa* ou « *hw* gris-elfique » vient du fait que, en quenya, 12 avait la valeur de *hw* ; il n'était donc pas nécessaire de représenter *chw* et *hw* par deux signes distincts. Les noms de lettres les plus connus et les plus usités étaient 17 *n*, 33 *hy*, 25 *r*, 10 *f *: *númen*, *hyarmen*, *rómen*, *formen* = ouest, sud, est, nord (cf. le sindarin *dûn* ou *annûn*, *harad*, *rhûn* ou *amrûn*, *forod*). Ces lettres représentaient généralement les points cardinaux O, S, E et N, même dans les langues où leurs noms étaient tout à fait différents. Dans les Terres de l'Ouest, on les nommait dans cet ordre, en commençant par l'ouest et en lui faisant face ; *hyarmen* et *formen* signifiaient d'ailleurs « région de gauche » et « région de droite » (contrairement à la coutume en usage dans bien des langues des Hommes).

Les Cirth

À l'origine, le *Certhas Daeron* fut conçu pour représenter les sons du sindarin, et ceux-là seulement. Les *cirth* les plus anciens étaient les n^{os} 1, 2, 5, 6 ; 8, 9, 12 ; 18, 19, 22 ; 29, 31 ; 35, 36 ; 39, 42, 46, 50 ; et une *certh* qui prenait alternativement les formes 13 et 15. L'attribution des valeurs n'avait rien de systématique. Les n^{os} 39, 42, 46 et 50 étaient des voyelles et le demeurèrent dans toutes les évolutions ultérieures. Les n^{os} 13 et 15 étaient mis pour *h* ou *s*, selon que le n^{o} 35 représentait *s* ou *h*. Ce flottement dans l'attribution des valeurs pour *s* et *h* se maintint dans les agencements ultérieurs. Pour tous les caractères composés d'une « tige » et d'une « branche », soit 1 à 31, la branche, si elle ne partait que d'un côté, se plaçait généralement du côté droit. L'inverse n'était pas rare, mais dépourvu de signification phonétique.

La forme plus étendue et plus élaborée de ce *certhas* était, dans son incarnation la plus ancienne, connue sous le nom d'*Angerthas Daeron*, les ajouts à l'alphabet primitif, de même que sa réorganisation, étant attribués à Daeron. Mais les principaux ajouts, soit l'introduction de deux nouvelles séries 13 à 17 et 23 à 28, sont fort probablement attribuables aux Noldor d'Eregion, puisqu'ils avaient pour but de représenter des sons inconnus en sindarin.

Les Angerthas



Valeurs

1	p	16	zh	31	l	46	e
2	b	17	nj—z	32	lh	47	ë
3	f	18	k	33	ng—nd	48	a
4	v	19	g	34	s—h	49	ā
5	hw	20	kh	35	s—’	50	o
6	m	21	gh	36	z—ŋ	51	ō
7	(mh) mb	22	ŋ—n	37	ng*	52	ö
8	t	23	kw	38	nd—nj	53	n*
9	d	24	gw	39	i (y)	54	h—s
10	th	25	khw	40	y*	55	*
11	dh	26	ghw,w	41	hy*	56	*
12	n—r	27	ngw	42	u	57	ps*
13	ch	28	nw	43	ū	58	ts*
14	j	29	r—j	44	w		+h
15	sh	30	rh—zh	45	ü		&

Dans ce réagencement de l’*Angerthas*, on remarque les principes suivants (manifestement inspirés du système fëanorien) : (1) un trait ajouté à une branche exprimait le « voisement » ; (2) l’inversion de la *certh* marquait l’ouverture de la consonne, qui devenait une « spirante » ; (3) l’extension de la branche des deux côtés de la tige exprimait le voisement et la nasalité. Ces principes étaient systématiquement observés, sauf en un point. Un signe était requis, en sindarin (archaïque), pour dénoter le *m* spirant (ou *v* nasal), et l’inversion du signe attribué à *m* était la meilleure façon d’obtenir cela. C’est pourquoi l’on assigna la valeur de *m* au n^{o} 6 (réversible), le n^{o} 5 (non réversible) étant alors mis pour *hw*.

Le n^{o} 36, dont la valeur théorique était *z*, représentait, dans l’orthographe du quenya et du sindarin, le son *ss *: cf. la lettre fëanorienne 31. Le n^{o} 39 pouvait dénoter *i* ou *y* (consonne) ; les n^{os} 34 et 35 étaient mis indifféremment pour *s* ;

et la combinaison *nd*, plutôt courante, était représentée par le n° 38, bien que cette forme n'eût aucun lien apparent avec les autres signes attribués aux dentales.

Dans la Table des Valeurs, celles de gauche, lorsque séparées par un tiret, représentent les valeurs de l'*Angerthas*, première forme. À droite du tiret sont données les valeurs de l'*Angerthas Moria* en usage chez les Nains[14]. Les Nains de la Moria, on le voit, introduisirent un certain nombre de changements non systématiques portant sur la valeur des *cirth*, et ils en ajoutèrent de nouveaux : 37, 40, 41, 53, 55, 56. Le glissement de valeur tenait essentiellement à deux causes : (1) la réassignation des valeurs des n^{os} 34, 35 et 54, devenues respectivement *h*, *'* (le coup de glotte entendu en khuzdul, en début de mot avec voyelle initiale) et *s* ; (2) la mise au rancart des n^{os} 13 et 16, auxquels les Nains substituèrent 29 et 30. Notons également l'emploi de 12, mis pour *r*, qui en résulte, l'invention de 53 pour *n* (et la confusion de ce signe avec le 22) ; l'utilisation de 17 pour *z*, à rapprocher de 54 qui vaut *s*, d'où l'utilisation de 36 pour *ŋ* et l'apparition d'une nouvelle *certh* pour représenter *ng*. Deux autres nouvelles *certh*, 55 et 56, avaient pour origine 46 (forme divisée en deux), et représentaient des voyelles comme celles que l'on entend dans l'anglais *butter*, courantes en langue naine et en occidentalien. Faibles ou évanescentes, ces voyelles étaient souvent indiquées par un simple trait sans tige. Cet *Angerthas Moria* apparaît dans l'inscription relevée sur la tombe de Balin.

Les Nains d'Erebor remanièrent à leur tour ce système, ce qui donna un nouveau mode, le mode d'Erebor, représenté dans le Livre de Mazarbul. Ses principales caractéristiques se résumaient ainsi : 43 mis pour *z*, 17 mis pour *ks* (*x*), et invention de deux nouveaux *cirth*, 57 et 58, mis pour *ps* et *ts*. Ils redonnèrent également à 14 et à 16 les valeurs *j* et *zh* ; mais ils utilisaient 29 et 30 pour *g* et *gh*, ou comme simples variantes de 19 et 21. Sauf pour les *cirth* spécifiques à Erebor, n^{os} 57-58, la table ne rend pas compte de ces particularités.

---

1. Dans la présente traduction, tous les noms en anglais moderne ont été rendus par des équivalents français. En outre, les exemples et les explications de ce guide de prononciation ont parfois été adaptés afin de les rendre plus accessibles au lecteur de langue française. *(N.d.T.)* ↩

2. Communément appelé *Menelvagor* en sindarin (I 113), en quenya *Menelmacar*. ↩

3. Ce qui est le cas dans l'expression *galadhremmin ennorath* (I 305) « la Terre du Milieu enchevêtrée d'arbres ». *Remmirath* (I 113) est composé de *rem* « réseau », quenya *rembe*, + *mîr* « joyau ». ↩

4. Le *u* est celui de l'anglais, prononcé « ou ». De même, dans tous les mots et les noms qui ne sont pas des traductions françaises du parler commun (i.e. *Saruman*, *Morannon*, *Thorin*, mais non *Fendeval*, *Montauvent*), les combinaisons AN, EN, IN (et OIN), ON (ainsi que IM, OM, etc.), n'ont pas la valeur de voyelles nasales comme en français, mais se prononcent séparément. AN se prononce « anne », EN se prononce « ènne », et ainsi de suite. Pour plus de détails, voir *Le Hobbit*, p. 7. (*N.d.T.*) ↩

5. La diphtongaison des voyelles longues *é* et *ó*, mise en évidence par certaines graphies, telles *ei* et *ou* (ou leur équivalent dans les caractères de l'époque), paraît assez fréquente en occidentalien et dans la prononciation des noms quenya par les locuteurs de ce parler commun. Cette prononciation était toutefois considérée comme incorrecte ou régionale. Dans le rustique Comté, elle était évidemment très courante. Ainsi, ceux qui prononcerait *yéni únótime*, « les longues années sans nombre », comme on aurait tendance à le faire en anglais (c'est-à-dire, plus ou moins, « yaïni ounôou-taïmi ») ne se fourvoieraient guère davantage que Bilbo, Meriadoc ou Peregrin. Frodo était réputé pour « son aptitude à reproduire les sons étrangers ». ↩

6. Il en va de même pour *Annûn* « coucher du soleil », apparenté à *dûn* « ouest », et pour *Amrûn* « lever du soleil », apparenté à *rhûn* « est ». ↩

7. À l'origine. Mais *iu*, en quenya du Troisième Âge, était d'ordinaire une diphtongue ascendante, comme *yu* dans l'anglais *yule*. ↩

8. Dans notre alphabet, seul le rapport entre P et B eût semblé intelligible aux Eldar ; et le fait qu'ils ne soient pas nommés ensemble, ni avec F, M ou V, leur eût paru absurde. ↩

9. Bon nombre d'entre eux apparaissent dans les exemples de la page de titre, et dans l'inscription de la page I 75, transcrite à la page I 325. Ces signes indiquaient avant tout les voyelles, considérées en quenya comme des modificateurs de la consonne associée ; mais ils servaient aussi de notation abrégée pour les combinaisons de consonnes les plus courantes. ↩

10. Dans ce cas-ci, les sons sont représentés de même manière que dans le mode de transcription décrit plus haut, à ceci près que *ch* représente le son de l'anglais *church* (« tch ») ; *j* a la même valeur que le *j* anglais (« dj »), et *zh* représente le son entendu dans l'anglais *azure* et *occasion* (semblable au *j* français). ↩

11. Sur l'inscription de la Porte Ouest de la Moria, on trouve l'exemple d'un mode, employé pour la transcription du sindarin, dans lequel le degré 6 représente les nasales simples, mais où le degré 5 représente les nasales doubles (ou longues), très fréquentes en sindarin, 17 valant *nn*, mais 21, *n*. ↩

12. En quenya, où *a* était une voyelle très fréquente, le signe vocalique était souvent entièrement omis. Ainsi, *calma* « lampe » pouvait s'écrire *clm*. Il n'y avait d'autre lecture possible que *calma*, car *cl* en quenya ne figurait jamais en début de mot, et *m* n'apparaissait jamais en finale. On aurait pu lire *calama*, mais pareil mot n'existait pas. ↩

13. Pour le *h* soufflé, le quenya employait à l'origine une simple queue relevée, sans arc, appelée *halla* « élancé ». Placée devant une consonne, elle imprimait à cette consonne un caractère sourd et soufflé ; le *r* et le *l* sourds étaient généralement exprimés de cette manière et se transcrivent *hr*, *hl*. Plus tard, 33 vint à représenter le *h* seul, et le son *hy* (l'ancienne valeur de cette lettre) s'exprima désormais en ajoutant le *tehta* du *y* « postposé ». ↩

14. Les valeurs entre parenthèses ne sont usitées que pour l'elfique ; l'astérisque dénote les *cirth* utilisés exclusivement par les Nains. ↩

16 · Télécharger les fichiers



Utilisation

Vous pouvez consulter et modifier les contenus de ce site en local en téléchargeant l'archive ci-dessous.

Les contenus de ce site sont rédigés avec des fichiers de type « simple texte formaté », en Markdown. Facilement utilisable sur toutes les plateformes et pérenne jusque dans un futur lointain, c'est le format choisi par l'auteur pour travailler et conserver au long terme tous les documents de HARP | TdM.

Le format Markdown est présenté sur le site de John GRUBER, Daring Fireball (http://daringfireball.net/projects/markdown/).

Archive des contenus à télécharger

Si le format Markdown ne vous convient pas, des conversions (automatiques) dans d'autres formats sont proposés dans l'archive ci-dessous.

Cette archive comporte les textes du site aux formats Markdown, DOCX (Microsoft Word), ODT (OpenDocument, pour LibreOffice) & PDF (Acrobat) et les images au format WebP : Télécharger l'archive.

Feuille de personnage

Une feuille de personnage à imprimer est disponible : Télécharger.