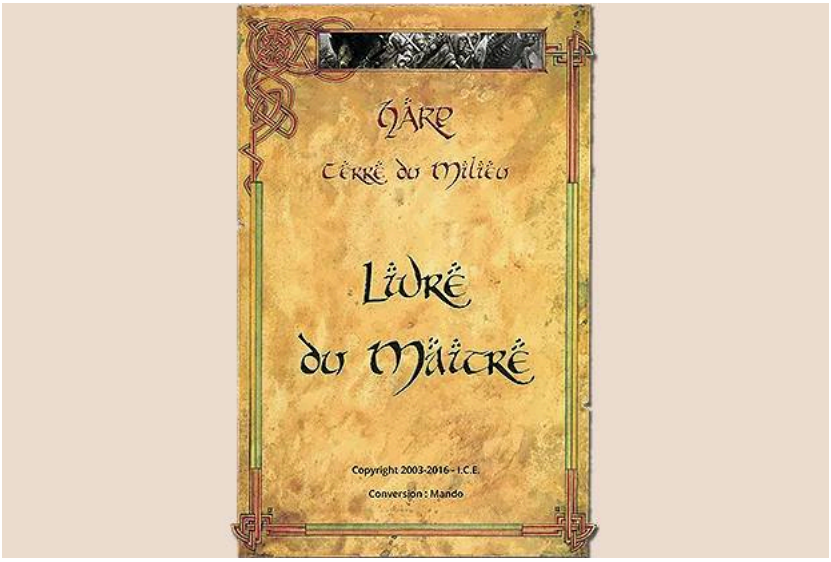
Livre du Maître de Jeu





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

Cet ouvrage propose une traduction et une adaptation des règles de HARP 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.

Que trouve-t-on dans le Livre du Maître de Jeu ?

Le Livre des Joueurs donne aux personnages leurs armes, leurs sorts et leurs chemins. Celui-ci s'adresse à qui se tient de l'autre côté de l'écran et fait vivre le monde autour d'eux. Il réunit les règles que le Livre des Joueurs laisse de côté, celles qui servent rarement mais qui, le jour venu, décident du sort d'une compagnie, et des conseils nés de longues années de parties en Terre du Milieu. Les joueurs peuvent le lire : rien n'y est secret, tout y sert la table.

Mener une campagne

Le livre s'ouvre sur l'art de mener : bâtir une campagne sur les buts des personnages, tenir la table, arbitrer les échanges et les manœuvres qu'aucune règle n'a prévues (01 · Conseils). Vient ce qui fait grandir les héros : l'expérience, qui récompense un but atteint et jamais un monstre abattu (02 · Expérience et récompenses), et les Points de Destin, cette part de chance qui sépare parfois le héros du tombeau (03 · Points de Destin).

Peupler le monde

Les sages des Peuples Libres et les serviteurs de l'Ennemi ont leurs Professions, réservées aux PNJs (04 · Professions pour les PNJs). Une méthode guide l'écriture de nouvelles Traditions, pour les peuples et les métiers que les joueurs croiseront en chemin (05 · Créer une Tradition). Une échelle situe chacun, du paysan de la Comté aux figures dont on chante encore les exploits des Premiers Âges, et range les objets magiques par Classe (06 · Niveaux de puissance).

Prendre la route

La Terre du Milieu est vaste, et ses routes sont longues. On y apprend quelle distance une compagnie couvre en un jour, à pied, à cheval ou en barque (07 · Déplacements), comment le royaume d'Elessar compte les jours, et quel temps attend les voyageurs (08 · Calendrier et météo).

Points de règles et données

Les points de règles couvrent ce que l'aventure réserve de plus rude : la chute dans le gouffre, le gué qui emporte, la faim et le froid des cols, les pièges des vieilles ruines, le combat dans le brouillard ou sur le pont d'un navire, et la bataille où des centaines de lames se croisent sous les étendards (09 · Points de règles). Et quand le dé trahit, les tables de Maladresses disent comment (10 · Tables de Maladresses). Trois bases réunissent tous les sorts, toutes les plantes, tous les objets magiques, potions et runes des règles : on y cherche, on y trie, on y filtre en un instant (11 · Bases).

Comprendre l'adaptation

En annexe, deux textes de référence disent pourquoi HARP a été choisi pour jouer en Terre du Milieu, et ce qu'est la magie dans l'œuvre de Tolkien : un art qui crée chez les Peuples Libres, une domination chez l'Ennemi (12 · Annexes).

Le reste appartient à votre table : aux feux de camp sous les étoiles d'Elbereth, aux portes closes de la Moria, et à la route qui part de la porte et s'en va toujours plus loin.

Copyright

Textes tirés de l'ouvrage de I.C.E : HARP (High Adventure Role Playing).

Traduction et mise en forme par Mando.

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

Merci aux membres du forum Iceland qui ont participé il y a fort longtemps aux prémices de la traduction.

01 · Conseils



Trois clés pour une campagne

Trois conseils comptent plus que les autres. Ce sont eux qui font d'une suite d'aventures une campagne qui appartient à ceux qui la jouent.

Les buts des personnages

Demandez à chaque joueur ce que cherche son personnage : venger un père, retrouver un frère parti vers le Sud, laver le nom de sa maison, voir la mer une fois avant de mourir. Notez ces buts, puis tissez-les dans vos intrigues. Un joueur dont le personnage avance vers ce qu'il désire n'a pas besoin qu'on le pousse : c'est lui qui fait avancer l'histoire.

Revenez-y de temps en temps. Un but atteint en appelle un autre, et un personnage change en chemin : le jeune ambitieux du premier soir n'est plus, trois aventures plus tard, celui qui rêvait de gloire. Le but d'un seul personnage peut aussi devenir, le temps d'une aventure, celui de tout le groupe, celui qui le fera passer au niveau suivant (chapitre 02 · Expérience et récompenses).

Les Traditions

Une Tradition ne s'achète pas et ne se choisit pas dans une liste : elle se rencontre (Livre des Joueurs, chapitre « 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu »). C'est la plus belle récompense que vous puissiez offrir, et la plus propre à ce monde. L'or se dépense, une épée se perd ; la confiance d'un vieux maître elfe, l'enseignement des Rôdeurs du Nord ou les secrets d'un forgeron du peuple de Durin restent inscrits sur la feuille du personnage, et dans son histoire.

Servez-vous-en pour faire entrer la Terre du Milieu dans la progression même des personnages. Un niveau gagné ajoute des rangs ; une Tradition ajoute un lieu, un peuple, une manière de voir le monde. Celui qui a passé un hiver à Fondcombe n'en revient pas seulement plus savant : il en revient changé, et son joueur le sait.

Ainsi, d'aventure en aventure, la feuille de personnage devient une chronique : les routes parcourues, les maîtres rencontrés, les serments échangés à la lueur des feux de camp, le récit d'une vie menée au temps où le monde était encore vaste et où chaque vallée gardait ses secrets.

Pour faire des Traditions une récompense :

liez leur accès aux buts des personnages et à leurs rencontres : un service rendu, une épreuve surmontée, une amitié gagnée ;
faites de l'ouvrage qui enseigne une Tradition un trésor rare, trouvé au fond d'une ruine ou confié par un mourant ;
écrivez les Traditions dont votre campagne a besoin : le chapitre 05 · Créer une Tradition donne la marche à suivre.

Les trésors

Ni trop généreux, ni trop avare. Le MJ trop généreux couvre ses héros d'armes enchantées et d'anneaux merveilleux : bientôt plus rien ne les menace, et plus rien ne les étonne. Le MJ trop avare leur refuse tout : ils finissent par se demander pour quoi ils risquent leur vie.

En Terre du Milieu, la balance penche vers la retenue. La magie y est rare et ancienne, et chaque objet a son histoire : qui l'a forgé, pour quelle guerre, comment il s'est perdu. Un seul objet bien choisi, avec son nom et son passé, vaut mieux qu'un coffre plein de lames enchantées. Pensez aussi aux récompenses qui ne pèsent rien dans un sac : une Tradition, un Point de Destin, une réputation, un titre, une terre (chapitre 02 · Expérience et récompenses).

Le chapitre 06 · Niveaux de puissance aide à mesurer ce qu'un objet magique apporte ; le Livre des Monstres, chapitre « 02.5 · Trésors », dit ce que l'on trouve dans le repaire d'un monstre et comment gérer les trésors.

Conseils de table

S'amuser. Le jeu n'oppose pas le MJ aux joueurs, et personne n'y gagne : il est fait pour que chacun passe un bon moment, vous compris.

Connaître les règles, ou savoir où les trouver. Aucune règle ne prévoit tout. Quand une situation imprévue se présente, la Table des Manœuvres (Livre des Joueurs, chapitre « 11 · À l'Aventure ! ») permet de trancher sur-le-champ, sans interrompre la partie pour chercher (la méthode est plus bas, « Actions et manœuvres inhabituelles »).

Changer une règle entre deux séances, jamais pendant. Les règles sont un guide, pas une loi : si l'une d'elles ne convient pas à votre table, changez-la. Mais attendez la fin de la séance, sauf si elle gâche vraiment le jeu ; prévenez les joueurs et notez le changement, pour que chacun sache à quoi s'attendre. Méfiez-vous d'un changement qui oblige à refaire les personnages.

Être cohérent. Ce qui marchait d'une façon hier marche de la même façon aujourd'hui. Les joueurs font confiance à un monde dont les lois ne changent pas ; ils hésitent dans un monde qui change au gré de l'humeur du MJ.

Préparer l'imprévu. Aucun plan ne résiste aux joueurs : ils prendront à gauche quand vous les attendiez à droite. Inutile de tout détailler ; ayez une idée de ce qui se passe hors du chemin prévu, quelques rencontres prêtes à servir (Livre des Monstres, chapitre « 02.4 · Rencontres ») et vos notes à portée de main.

Ne pas éclipser les personnages. Le PNJ que vous aimez tant ne doit pas venir à leur secours à chaque coup, ni tout faire mieux qu'eux. En Terre du Milieu, les grandes figures, un Gandalf ou un Elrond, restent à l'écart : elles conseillent, elles envoient, elles se font attendre. Ce sont les héros qui marchent.

Rester souple. Les joueurs ont tué trop tôt le méchant que vous destiniez à revenir ? Son frère, son fils ou son lieutenant voudra le venger. Un coup de dés heureux qui ruine votre plan n'est pas une perte : c'est le début d'une autre histoire.

Ne pas imposer l'histoire. Semez des pistes, des rumeurs, des appâts, et laissez les joueurs choisir de les suivre. Une histoire où les personnages ne font que suivre des rails n'est plus la leur.

Garder le rythme. Ce qui ne sert pas se résume. En Terre du Milieu, les voyages sont longs : des semaines de route peuvent tenir en quelques phrases et un ou deux temps forts, une auberge, un gué en crue, une ombre sur la crête au crépuscule.

Laisser les dés servir l'histoire. Un jet malheureux peut gâcher un récit. Si vous lancez derrière l'écran, corrigez un résultat de temps à autre, rarement, et sans vous faire prendre. Ne tuez pas un personnage par simple malchance : un passage secret, des renforts en retard, un Point de Destin (chapitre 03 · Points de Destin) lui laissent une chance ; celui qui court à sa perte après un « Tu es sûr ? » en assume le prix. Ne tuez jamais un personnage hors champ : celui qui poursuit l'ennemi derrière la colline doit pouvoir s'en sortir. Et si un combat se révèle trop facile, n'ajoutez pas une vague de monstres : laissez-le facile, c'est le but qui compte, pas le combat.

> *Un jour, longtemps après, l'un de vos joueurs dira : « Tu te souviens, ce soir-là, au gué, quand les loups sont sortis du brouillard ? » Ce jour-là, vous saurez que la Terre du Milieu a été, le temps de quelques soirées, un peu la vôtre.*

Les échanges

> ***Section provisoire.*** *La règle complète des échanges (jauge, réputation du groupe, lecture des jets) viendra quand la base des rencontres et le VTT l'auront fixée.*

Un **échange**, c'est une scène qui se joue par la parole plutôt que par les armes : une négociation, un interrogatoire, une audience devant un seigneur, un marchandage serré au bord d'un quai.

Une seule jauge pour le groupe. Le groupe entier avance ou recule sur une même échelle, d'un point de départ vers un bout « échec » ou un bout « réussite ». Une jauge courte se règle en quelques répliques ; une jauge longue occupe une scène entière. Seul le MJ la fait bouger, d'un ou deux crans, selon ce qui se passe à la table, et c'est encore lui qui décide de la fin de l'échange, même si la jauge n'a atteint aucun des deux bouts.

Le jet éclaire, il ne décide pas. Un personnage qui joue bien son rôle peut faire avancer la jauge sans un seul dé. Quand il tente quelque chose d'incertain, un jet de Compétence, le plus souvent dans le groupe Influence (Baratin, Éloquence en Public, Marchandage ; Livre des Joueurs, chapitre « 07 · Compétences »), dit comment la tentative est reçue. Le MJ en tire l'évolution de la jauge, ou rien du tout si l'histoire le demande.

La réputation du groupe. Le groupe arrive précédé de ce que l'on sait de lui : ses exploits, ses alliances, ses maladresses passées. Cette réputation auprès de ces interlocuteurs-là pèse sur tous les jets de l'échange, en bien ou en mal, et ne change pas pendant la scène.

Face à une créature, partez de son attitude (Livre des Monstres, chapitre « 02 · Points de Règles », Attitude) : on ne négocie pas de la même façon avec un dragon Cupide et avec un troll Affamé.

Actions et manœuvres inhabituelles

> ***Règle importante pour le MJ*** *: ne dites jamais non à la proposition d'un joueur. Écoutez-le expliquer ce qu'il souhaite que son personnage fasse, choisissez une Compétence appropriée, fixez une difficulté, et faites-lui tirer un Jet Sans Limite !*

Parfois, un joueur veut que son personnage tente une action que les règles ne prévoient pas : jeter des pierres lourdes sur une porte pour l'ouvrir, ou tirer sur une pomme posée sur la tête de son fils pour démontrer ses prouesses à l'arc.

C'est au MJ d'en proposer la résolution. Si l'action demande un Jet de Compétence, trois étapes suffisent :

1. Cherchez une Compétence appropriée à la manœuvre. Si une Compétence s'applique, le personnage l'utilise. Si elle ne s'applique qu'en partie, il l'utilise quand même, et vous en tenez compte dans la difficulté. Si aucune Compétence ne convient, choisissez deux Caractéristiques appropriées ; la même peut compter deux fois (calcul du bonus : Livre des Joueurs, chapitre « 11 · À l'Aventure ! », Jets sur Caractéristique).

2. Fixez la difficulté de l'action.
3. Faites tirer un JSL au joueur et appliquez tous les modificateurs appropriés.

> ***Exemple 1*** *: Dwarg veut passer par une porte qu'il vient de découvrir au flanc d'une colline, mais elle est verrouillée. Il n'a aucune Compétence pour crocheter une serrure : il décide de jeter sur la porte les pierres lourdes qui s'entassent au pied de la colline, jusqu'à la briser. Si l'action compte pour le scénario (temps perdu, risque d'alerter les créatures des alentours…), le MJ demande au joueur si son personnage a la Compétence Maniement d'Armes (Armes Lancées) ; il aurait alors pu en utiliser le bonus. Ce n'est pas le cas, et Dwarg peut se placer tout près de la porte : le MJ se contente d'un jet sur deux Caractéristiques, la Force et l'Agilité (Fo × 2 + Ag × 2). Il applique la règle « Attaquer un objet » (chapitre 09.3 · Attaquer un objet) et lit le résultat dans la colonne des pourcentages de la Table des Manœuvres ; mais comme Dwarg lance au lieu de frapper, il remplace la Force × 4 de la règle par ces deux Caractéristiques. L'issue ne fait pas de doute : le jet dit seulement combien de rochers Dwarg devra jeter avant que la porte cède. Le MJ a peut-être prévu qu'au troisième jet, deux orques en maraude, alertés par le bruit, surgissent de l'autre côté de la colline et surprennent un Dwarg penaud et désarmé. Si l'action n'avait fait avancer le scénario en rien, il aurait pu la déclarer réussie et décrire aussitôt ce qui se trouve derrière la porte, sans perdre de temps à jeter les dés.*

> ***Exemple 2*** *: Robin, le Rôdeur, veut démontrer ses prouesses au tir à l'arc à ses camarades. Il demande à son fils, Willie, de se placer sous un arbre et de poser une pomme sur le sommet de son crâne, puis recule d'une quinzaine de mètres et se prépare à tirer.*
>
> *Le MJ décide, sans surprise, que Robin peut utiliser sa Compétence Maniement d'Armes (Armes à Projectiles), dont le BTC est de 110. Il juge en revanche la manœuvre Extrêmement Difficile (–60), à cause de la taille de la cible (une pomme), même si Robin peut prendre son temps et n'est que vaguement stressé, pour ne pas dire totalement inconscient des risques qu'il fait courir à son propre fils. Reste à espérer que Robin ne rate pas son jet, et que les Services Sociaux n'aient pas encore été inventés…*

> ***Exemple 3*** *: le groupe arrive devant une porte fermée, visiblement bloquée. Brolys pose son sac à dos, en sort un petit pied-de-biche en acier et commence à le glisser entre la porte et le chambranle.*
>
> *Le MJ consulte ses notes : c'est une porte solide en bois, bardée de fer, et la briser est normalement « Très Difficile » (–40). Mais au lieu de simplement frapper la porte avec une arme, Brolys a l'idée astucieuse d'utiliser son pied-de-biche, qui donne +10 à la manœuvre (Livre des Joueurs, chapitre « 09 · Équipement & Monnaie »). Le MJ demande donc au joueur de Brolys un JSL avec quatre fois son bonus de Force (Fo × 4), et –30 au total (–40 pour la porte, +10 pour le pied-de-biche). Le bois qui craque fera moins de vacarme que les coups de hache que le Nain s'apprêtait à asséner, mais il s'entendra quand même. Brolys est assez fier d'avoir trimballé ce pied-de-biche dans son sac pendant des années, et de s'en souvenir le jour où le voleur du groupe vient d'être emprisonné pour une sale histoire avec une jeune fille de bonne famille… Il se demande néanmoins si les gardes de la prison seront réveillés par le bruit…*

Comme le montrent ces exemples, les actions que les règles ne prévoient pas se résolvent de bien des façons, mais souvent de manière semblable. En suivant les trois étapes ci-dessus, le MJ résoudra sans trop de peine la plupart des actions bizarres que les joueurs affectionnent tant face à des problèmes atypiques.

02 · Expérience et récompenses



Le Livre des Joueurs, chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage, donne la table de progression des niveaux et les Points de Développement gagnés à chaque passage. Voici comment les Points d'Expérience (XP) se donnent dans HARP | TdM, et comment récompenser un personnage en particulier.

Des buts, pas des monstres

Les XP récompensent un but atteint, jamais un monstre tué ni une manœuvre réussie. Un combat ne rapporte rien en lui-même : il n'est qu'une étape vers le but. C'est vous qui fixez ce but, à l'avance, d'après votre campagne : retrouver le prisonnier et le ramener en lieu sûr, mettre la main sur l'artefact cherché depuis des années, découvrir le nom du traître et se lancer à sa poursuite.

Les XP vont au groupe tout entier : tous ses membres passent un niveau ensemble.

Le groupe peut atteindre une étape qui lui semble décisive. C'est vous qui décidez, d'après votre campagne, si elle vaut une montée de niveau.

> ***Exemple** : les héros ont terrassé le troll sauvage qui terrorisait la région, et ils pensent l'aventure terminée. Mais dans le trésor du monstre, ils découvrent une vieille carte couverte de runes anciennes… Le troll n'était qu'une étape : le vrai but, celui que le MJ a fixé, est de résoudre l'énigme de la carte.*

Annoncer un niveau

Pas de barème : quand le but est atteint, vous annoncez le niveau auquel passe le groupe. Chaque joueur inscrit sur sa feuille le total d'XP qu'indique la table de progression pour ce niveau.

> ***Exemple** : le groupe de niveau 3 a ramené le prisonnier en lieu sûr. Le MJ annonce : « Vous passez au niveau 4. » Chaque joueur inscrit 1 200 XP.*

Pour marquer une étape intermédiaire, vous pouvez donner une partie des XP qui séparent le groupe du niveau suivant.

Sur une campagne longue, prévoyez le niveau que le groupe doit avoir atteint avant chaque arc : « Mon groupe est au niveau 3 ; il devra être au niveau 4 avant d'entamer la suite. » Placez les buts en conséquence.

Le temps de progresser

Une montée de niveau prend du temps, et le Livre des Joueurs prévient les joueurs : il faut trouver un maître pour progresser dans une compétence, une bibliothèque ou un spécialiste pour acquérir une connaissance. Elle se fait donc en général au repos, lors d'une pause en ville. Faites de cette pause une scène de jeu : le maître à convaincre, le prix de ses leçons, le livre rare qu'on ne prête pas, autant d'amorces pour l'aventure suivante.

Si votre aventure le demande, vous pouvez accorder une montée « express », sur le terrain, sans pause ni maître.

Récompenser un personnage

Un personnage qui s'est distingué ne reçoit pas d'XP en propre : le groupe progresse ensemble. Récompensez-le autrement :

un ou plusieurs Points de Destin (chapitre 03 · Points de Destin) ;
l'accès à un entraînement, ou à un palier de Tradition (Livre des Joueurs, chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu) ;
une meilleure réputation, un titre ;
une terre, un vieux château en ruine à relever.

03 · Points de Destin



Le Livre des Joueurs, chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage, en donne le principe, le nombre et le rachat. Voici la règle complète et la façon de les gérer.

Effets

Le joueur dépense ses points après le jet, une fois le résultat des dés connu, et seulement quand la réussite ou l'échec a un effet immédiat et important sur son personnage, au cours d'un affrontement par exemple ; jamais pour une tâche ordinaire, comme fabriquer un objet.

Points dépensés	Jet	Bonus Défensif	Critique reçu
1	+50 à un jet	+50 au BD jusqu'à la fin du round	−25 au jet de critique
2	+100 à un jet	+100 au BD jusqu'à la fin du round	−50 au jet de critique

Jet : tout jet du personnage, qu'il s'agisse d'une manœuvre, d'une attaque ou d'un jet de résistance.
Bonus Défensif : il s'ajoute après le jet d'attaque de l'adversaire et vaut contre toutes les attaques jusqu'à la fin du round.
Critique reçu : le tirage réduit ne descend pas sous 01. Le coup a porté, le point en réduit l'effet sans l'annuler. Un point ne réduit qu'un seul jet de critique : contre un Critique Additionnel, le joueur choisit le jet qu'il allège, et paie à nouveau pour l'autre.

> ***Exemple*** *: Dafur, Guerrier Nain, reçoit d'un troll un critique E. Le joueur tire 92 : un coup mortel. Il dépense ses 2 derniers Points de Destin et le tirage tombe à 42 : Dafur est blessé, mais vivant.*

Gérer les Points de Destin

Quand un joueur dépense un ou plusieurs points, le MJ peut décider de tout autre résultat que ceux de la table. C'est le coup de pouce que vous pouvez donner à votre campagne : créer une situation épique, ou éviter qu'un personnage ne meure au premier round d'un grand combat.

> ***Exemple*** *: la corde de Nynyve cède au-dessus du gouffre. Elle dépense un point : plutôt qu'un bonus à son jet d'Acrobatie, le MJ décide qu'une corniche arrête sa chute, quelques mètres plus bas, devant l'entrée d'une grotte que personne n'avait vue.*

04 · Professions pour les PNJs



Cette rubrique décrit les Professions réservées aux Personnages Non Joueurs (PNJs).

Les Sphères de magie auxquelles elles donnent accès sont décrites dans le Livre des Joueurs, chapitre « 13.1 · Sphères de magie ».

Les sages des Peuples Libres

Le sage est un érudit, qui met le plus souvent la magie au service de son savoir. Peu fait pour les dangers de l'aventure, il est un atout pour le MJ d'une campagne ouverte : il aide les PJs à identifier un objet, les lance sur la piste de découvertes inédites et de mystères oubliés, ou les aide à démêler un problème épineux. Trouver l'un de ces sages peut être une aventure à part entière.

Les sages humains vivent le plus souvent en ville, mais certains vivent en ermites dans des régions reculées. Au Quatrième Âge, les archives de Minas Tirith, que le roi Elessar fait restaurer, sont leur premier lieu d'étude. Les Elfes réunissent des ouvrages précieux dans leurs domaines depuis des Âges (Fondcombe, la Lórien, les Havres Gris), et leur vie sans fin fait des rares maîtres elfiques les gardiens de légendes que les Hommes ont oubliées. Des sages vivent sans doute en Umbar, parmi les Númenóréens et les Númenóréens Noirs. Et nul doute qu'après la restauration de la Moria, on retrouvera des érudits nains à Khazad-dûm ; il en reste encore parmi les gens d'Erebor.

Bâtir un sage

Le sage n'a pas de Profession propre. Il se bâtit en trois choix :

Une Profession : Thaumaturge ou Mentaliste (Livre des Joueurs, chapitre 03 · Professions), au choix du MJ. Le Thaumaturge est le savant, qui étudie la matière et les objets ; le Mentaliste lit les esprits et devine ce qui est caché. Les Nains ne jettent pas de sorts : le sage nain est un érudit sans magie, que sa Tradition et ses Compétences suffisent à faire.
Une Tradition de savoir (Livre des Joueurs, chapitre 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu) : le *Maître du Savoir de Fondcombe* pour qui a étudié chez Elrond, l'*Archiviste de Minas Tirith* pour les Hommes du Royaume réuni. Le MJ peut en créer d'autres, pour les maîtres d'Erebor par exemple (chapitre 05 · Créer une tradition).
Des Compétences de savoir : Connaissance Générale, Connaissance Ésotérique et Runes avant tout, et des langues anciennes.
Un sage ne donne pas la réponse : un sage en sait beaucoup, et c'est là le danger : il peut épargner l'aventure aux PJs. Il donne une piste, un nom, une énigme, un lieu où chercher, mais pas la réponse. Son savoir a ses lacunes et ses erreurs ; il a ses propres desseins, il demande un prix, et il a parfois peur de ce qu'il sait. Le Mentaliste demande au MJ une vigilance particulière : ses sorts lui ouvrent les pensées, et il devient vite le sage qui sait tout.

Serviteurs de l'Ennemi

La majorité des troupes non monstrueuses de l'Ennemi (quel qu'il soit en fonction de l'époque durant laquelle se déroule votre campagne) utilise les Professions décrites dans le Livre des Joueurs. Cette force comprend d'innombrables Guerriers et Barbares, voire quelques Voleurs.

Par contre, les Professions utilisant des Sphères de la Magia ne peuvent pas être utilisées par les sbires de l'Ennemi. Un allié de l'Ennemi ou un homme fraîchement corrompu le pourrait, de même qu'un simple vilain non corrompu.

Pour ajouter un peu de sel aux rencontres, le MJ peut imaginer un PNJ important originaire des terres de l'Est comme un Moine, un sombre assassin à la poursuite des PJs comme un Sombrelame et le grand vilain qui terrorise une région isolée comme un Nécromant.

Les jeteurs de sorts au service de l'Ennemi utilisent les Sphères de la Goetia : le Sombrelame, le Shaman et le Nécromant sont rares et discrets, mais ils permettent au MJ de rajouter un peu de piment à un vilain exceptionnel à la fin d'une aventure.

Sombrelame

Prenez peur de votre ombre ! Il y a des choses qui prennent possession de la nuit, et une des plus craintes est le Sombrelame. Il s'épanouit dans la nuit, c'est son élément et personne ne peut lui disputer le contrôle qu'il lui impose.

Les Sombrelames sont l'incarnation vivante de la nuit et de ce qui se passe dans l'ombre. Leurs sorts et Compétences en font d'excellents espions et assassins.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (4), Combat (4), Général (3), Influence (2), Physique (2), Subterfuge (5).

Caractéristiques principales : Volonté, Présence, Agilité.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Sombrelame (Raisonnement/Volonté).
- Vision Améliorée.
- **Talent du Sombrelame** : Bonus de +10 à toutes les Compétences du groupe Subterfuge.

Nécromant

Le Nécromant est le virtuose incontesté de la Magie de Mort sous toutes ses formes. Les Nécromants apprennent des sorts pour faire mal, tuer et détruire. Toutefois, leur répertoire s'étend au-delà de la distribution de morts et de destructions. Il comprend aussi le pouvoir de créer des morts-vivants à partir des corps de leurs victimes, forçant ces âmes infortunées à agir selon leur vouloir. Dans la plupart des sociétés, la nécromancie est considérée comme mauvaise et œuvre de l'Ennemi.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (10), Combat (2), Général (2), Influence (2), Physique (2), Subterfuge (5).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Intuition, Volonté, Présence.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Nécromant (Raisonnement/Volonté).
- Talent : Sens Magique (G).
- **Talent du Nécromant** : Bonus de +10 au Jet d'Incantation de tout sort d'attaque.

Shaman

Le Shaman est le plus souvent le leader d'une tribu, d'un clan ou d'un village. Alors que la plupart des Shamans sont trouvés parmi les cultures nomades ou tribales, ceci n'est pas une limite. Les Shamans sont aussi les conseillers de ceux qui sont en charge de leur communauté. Ils passent la plupart de leur temps à communiquer et à traiter avec les Esprits. Un de leurs devoirs principaux est notamment de guider les esprits des défunts vers la vie éternelle, quelle qu'elle soit.

Groupes Favoris de Compétences : Arts de la Magie (8), Général (4), Nature (6), Physique (2).
Caractéristiques principales : Raisonnement, Intuition, Volonté, Présence.
Capacités de la Profession :

- Accès à la Sphère Universelle (Raisonnement/Volonté).
- Accès à la Sphère du Shaman (Raisonnement/Volonté).
- **Talent du Shaman** : Les Shamans commencent leur carrière avec un Totem d'Esprit de niveau 1.
- **Langue des Esprits** : Capacité de parler avec et comprendre les Esprits.
- **Vision des Esprits** : Les Shamans ont la capacité, en se concentrant pendant un round, de basculer leur vision sur le Plan des Esprits, dans lequel les esprits et les auras peuvent être vus.

05 · Créer une Tradition



Les Traditions sont décrites au chapitre « 08.1 · Traditions de la Terre du Milieu » du Livre des Joueurs : leurs règles, puis vingt-quatre fiches. Ces fiches sont des exemples. Elles ne couvrent ni tous les peuples ni tous les métiers de la Terre du Milieu, et votre campagne en demandera d'autres : celles des gens que vos joueurs rencontrent, et celles qu'ils vous réclament.

Ce chapitre ne répète pas les règles. Il donne la marche à suivre pour écrire une fiche, et quelques pistes à développer.

Par où commencer

Une Tradition part d'une rencontre, pas d'un bonus. Avant tout chiffre, répondez à quatre questions :

Qui sont-ils ? Un peuple, un ordre, une maison, un simple métier. Quelques lignes suffisent, mais elles doivent appartenir à la Terre du Milieu et à nulle autre.
Où les rencontre-t-on ? Un lieu précis de votre campagne vaut mieux qu'une région entière.
Pourquoi enseigneraient-ils à un étranger ? Un service rendu, une dette, une épreuve, un besoin : c'est la matière d'une aventure.
Par quelle voie ? Auprès d'un maître, par un ouvrage (pour une Tradition éteinte ou lointaine), ou dès la création du personnage.
Cherchez ensuite, dans les fiches du Livre des Joueurs, celle qui ressemble le plus à votre idée, et partez d'elle.

Le gabarit

La plupart des fiches suivent le même moule. Ce n'est pas une contrainte : coûts, pré-requis, durées et nombre d'éléments peuvent varier d'une Tradition à l'autre.

	Palier I	Palier II	Palier III
Esprit	La découverte : les bases, l'accueil parmi les siens	La pratique : on consolide, on étend, une ou deux possibilités nouvelles	La maîtrise : un maître reconnu en de nombreux endroits de la Terre du Milieu
Coût	10 PdD	20 PdD	30 PdD
Pré-requis	3 Rangs dans une ou deux Compétences	20 Rangs	40 Rangs (parfois 30)
Niveau au plus tôt	1	6	13 (9 pour 30 Rangs)
Formation	2 à 4 semaines	1 à 2 mois	un haut fait, reconnu par les maîtres de la Tradition
Contenu	une Compétence de Tradition, un savoir, un bonus de +10, les privilèges d'entrée	bonus porté à +15 ou étendu, une ou deux difficultés réduites, privilèges élargis	bonus porté à +25, une capacité héroïque, la renommée
Ouvrage	le plus souvent enseigné, dans la langue de ceux qui pratiquent la Tradition (lecture au rang 6, ou 8 pour un savoir érudit)	parfois enseigné	jamais : la maîtrise se reconnaît, elle ne se lit pas

Beaucoup de Traditions n'ont aucun ouvrage : la fiche le dit, avec sa raison (« Les Rohirrim n'écrivent pas : ils chantent »).

Une Tradition modeste ou locale peut s'arrêter au palier I ou au palier II. Une Tradition rare et puissante peut coûter davantage (15, 30 puis 45 PdD, ou 15, 25 puis 35), demander 6 Rangs dès le palier I, et une saison, puis une année de formation.

Le « niveau au plus tôt » vient du nombre maximum de Rangs par niveau. Un personnage de palier III est le plus souvent de niveau 15 à 25 (voir le chapitre 06 · Niveaux de puissance).

Cinq conseils

Une Tradition doit valoir son prix. Le joueur a besoin de ses Points de Développement pour tout son personnage. Comparez chaque palier à ce que la même somme achèterait ailleurs : un Talent de 10, 20 ou 30 PdD, ou des Rangs. Un bonus de +10 acheté en Rangs coûte 4 PdD en dessous de 10 Rangs, 10 PdD entre 11 et 20 Rangs, 20 PdD au-delà (le double hors des Groupes Favoris). Si le Talent ou les Rangs sont plus rentables, personne ne prendra votre Tradition.

Choisissez la Compétence de Tradition hors des Groupes Favoris de la Profession que vous visez. Dans un Groupe Favori, elle ne lui apporte rien. Certaines fiches s'en passent.

Partez d'un mécanisme qui existe déjà dans les règles, à donner ou à alléger : un Talent offert, une étape d'un processus supprimée, une pénalité levée, une manœuvre un degré plus facile. La fiche s'écrit alors presque seule, et elle ne demande aucune règle nouvelle.

Un privilège peut être le cœur d'une Tradition. Une hospitalité, l'accès à une bibliothèque ou à une forge, l'oreille d'un seigneur : ce qui n'a pas de valeur chiffrée ouvre souvent plus de portes en jeu qu'un bonus.

Dites à qui la Tradition s'adresse. Une fiche née pour une Profession gagne à en servir deux ou trois autres : une phrase de la description doit le dire.

Gardez enfin le meilleur pour le dernier palier : la capacité héroïque, une seule par Tradition, écrite sur mesure.

Pistes à développer

Ces Traditions ne sont pas écrites. Chacune tient en une ligne : à vous de voir si elle a sa place dans votre campagne.

Piste	L'idée
Chanteur du Rohan	les Rohirrim n'écrivent pas : leurs chanteurs portent la mémoire du peuple et suivent l'éored
Archer de Dale	les arcs d'if et la tradition de Bard
Garde de Meduseld	la garde du Château d'Or et de son roi
Chasseur de Trolls	ceux qui savent où frapper, et à quelle heure
Ingénieur du Gondor	fortifications, sièges, ponts et routes du Royaume
Cartographe du Gondor	les cartes du Roi, relevées sur le terrain
Maître des étoiles du Lindon	astronomie et divination des Elfes de l'Ouest
Chanteur d'Imladris	la voix, l'émotion et la mémoire des Elfes
Gardien de la Lórien	les veilleurs des frontières du Bois d'Or, pour ceux qui restent
Maître des chevaux	l'élevage et le dressage des coursiers du Rohan
Contrebandier de Pelargir	les quais, les caches et les passes du delta
Cambrioleur attitré	les Nains engagent des « experts chasseurs de trésors », et savent les reconnaître
Montagnard du Lamedon	les guerriers des vallées des Montagnes Blanches
Guerrier du Harad	pour un personnage venu du Sud, ou qui y a vécu

Une Tradition peut aussi être éteinte. Elle ne s'apprend alors que par un ouvrage, ou dans un atelier retrouvé : le savoir des forgerons d'Eregion, l'art des bâtisseurs de Númenor, l'herboristerie et la navigation des Númenóréens.

06 · Niveaux de puissance



Niveaux de puissance des PJs et PNJs

Les règles ne limitent pas le niveau des personnages. Voici, pour repère, une échelle de puissance des personnages de la Terre du Milieu.

Le niveau relatif de puissance de la plupart des entités au-delà du niveau 25 n'est donné qu'à titre indicatif. En effet, dans la plupart des cas, ce ne sont pas des ennemis que l'on est censé rencontrer, et encore moins affronter.

Niveau	Statut
1-4	Débutant
5-9	Soldat
10-14	Général
15-19	Champion
20-24	Héros
25-34	Légende
35-50	Unique

« Légende » est réservé aux personnages les plus puissants dont on évoque les exploits au cours des Premiers Âges.

« Unique » est limité à quelques entités qui ont fabriqué l'histoire, comme Sauron, Ungoliant, les Istari, Galadriel, Fëanor, Durin, etc.

Les Ainur (Valar et Maiar non incarnés sur la Terre du Milieu) sont au-delà de toute classification mortelle. En s'incarnant sur Arda, ils perdent une partie de leur essence *« divine »*.

Les Classes des objets magiques suivent les mêmes tranches de niveaux (voir plus bas, « Niveaux de puissance des objets magiques »).

Niveaux de puissance pour les artisans

Pour les artisans, on raisonne en termes de nombre de Rangs dans la Compétence principale.

Rangs	Titre	BTC max
1-10	Amateur	80
11-20	Apprenti	100
21-50	Ouvrier Compagnon	130
51-70	Maître	150
71+	Grand Maître	150 et plus

BTC max : ordre de grandeur pour la compétence principale, au haut de chaque tranche ; bonus de rangs, environ +20 de caractéristiques et +10 de bonus spécial (outils de qualité, talent). Le Grand Maître n'a pas de plafond.

Les gens du peuple

Le forgeron du village, l'aubergiste ou le passeur n'ont pas besoin d'une fiche. Savoir qu'un forgeron a 42 ou 53 en Force n'apporte rien à la partie ; la table ci-dessus suffit à situer son savoir-faire. Donnez-lui plutôt un caractère et ce qui le distingue : un accent, une attitude, une manie, l'atelier encombré où il reçoit, l'odeur de sa boutique. C'est ce dont les joueurs se souviendront.

Les valeurs de jeu ne comptent que si la scène en a besoin. Le marchand raconte à l'évidence des balivernes, ou il doit juger la vieille épée rouillée que le groupe essaie de lui refourguer : notez-lui quelques valeurs (Baratin, Estimation) et jetez le dé. La discussion sur le prix ou la qualité de l'épée commandée menace de finir en pugilat : une profession du Livre des Joueurs à bas niveau suffit alors.

Pour un PNJ appelé à compter, commencez par son importance et ce qui le pousse à agir ; la fiche vient ensuite. Elle se bâtit le plus souvent sur une profession du Livre des Joueurs ; le chapitre 04 · Professions pour les PNJs ne sert qu'à quelques rôles à part, le sage des Peuples Libres et les serviteurs

de l'Ennemi (Sombrelame, Nécromant, Shaman).

Chaque MJ reste libre de passer son temps sur ce qu'il juge le plus important.

Niveaux de puissance des objets magiques

La Classe d'un objet magique, de I à V, mesure sa puissance. Les artefacts dépassent toutes les normes : ils sont hors classe.

La table suivante accorde la Classe des objets au niveau des personnages, joueurs ou non. Elle ne limite pas l'imagination du MJ : elle l'aide à garder une progression raisonnable des récompenses au fil de la campagne, et à situer vite les objets des PNJs, que les PJs puissent les récupérer ou non.

Classe	Niveau des personnages	Armes (BO)	Armures (BD)	Objets
I	1 à 4	+5	+5	Potions, charmes, objets à usage unique
II	5 à 9	+10	+10	Objets avec effets de base, objets avec sorts journaliers
III	10 à 14	+15	+15	Objets avec sorts, objets permanents, objets à charges
IV	15 à 19	+20	+20	Objets avec sorts puissants, objets permanents, objets avec sorts à volonté
V	20 et plus	+25	+25	Objets avec effets non standard
Artefacts	20 et plus	+25 et au-delà	+25 et au-delà	Objets avec effets hors normes

Quelques objets typiques de chaque Classe :

Classe	Exemples
I	*Amulette des Langages* (comprendre et parler une langue inconnue) ; *Ceinture de Passage Sans Trace* (se déplacer sans laisser de trace) ; *Anneaux de Barbe Nains* (+5 à un jet, une fois par jour) ; un bouclier +5
II	*Brassards de Force* (+10 en Force pendant 5 minutes, une fois par jour) ; *Manteau Blanc de Protection* (manteau elfique, +10 au BD) ; *Hache de Jet +10 du Nogrod* (revient dans la main de son porteur) ; *Outre Merveilleuse* (5 litres d'eau ou de boisson par jour)
III	*Cimeterre de Givre* (+15 au BO, Critique Additionnel de Froid) ; *Haubert Elfique Enchanté* (dévie les coups et les projectiles, deux fois par jour) ; *Baguette du Soigneur* (+1 PP, sort « Soins Majeurs » une fois par jour)
IV	*Épieu +20 Tueur de Vers* (Tueur de Vers des Neiges, se lance sans pénalité de portée) ; *Farit–hivago des Glaces +20* (Critique Additionnel de Froid, bouclier magique trois fois par jour)
V	*Gir–mahta Géant +25 Tueur de Trolls* (double les dégâts) ; *Armure de Soie* (+30 au BD, moins de 500 g, aucune pénalité d'incantation) ; *Bâton Blanc* (bâton de mage, réservé à un mage bienveillant)
Artefacts	*Andúril*, l'épée d'Aragorn ; *Aeglos*, la lance de Gil-galad ; *Angrist*, le poignard de Telchar, qui tranche le fer

Un objet d'une Classe au-dessus de celle des personnages peut faire une belle récompense, à la fin d'une aventure difficile. Au-delà, l'objet déséquilibre la campagne (Livre des Monstres, chapitre « 02.5 · Trésors », Gérer les trésors).

Un objet qui égale le point fort d'un personnage est à manier avec soin. Trouvé par un autre PJ, il vole au joueur ce qui faisait le sel de son personnage, et la frustration est grande. Mais quand le groupe n'a pas de Guérisseur, ou personne pour ouvrir une serrure, ce même objet vient à point combler le manque : c'est souvent là qu'il trouve sa meilleure place.

07 · Déplacements



Déplacements sur de longues distances

Les personnages ne peuvent avancer indéfiniment à une allure donnée. La table suivante, bien que simplifiée, donne une idée de la durée pendant laquelle on peut maintenir une allure avant d'avoir besoin de se reposer. Les allures sont celles du Livre des Joueurs, chapitre 10 · Finalisation & Évolution du personnage.

Table – Déplacement sur de grandes distances

Allure	Durée
Marche	1 heure par point de Bonus de Constitution (1 heure au moins)
Course	5 minutes par point de Bonus de Constitution
Course Rapide	1 minute par point de Bonus de Constitution
Sprint	10 rounds par point de Bonus de Constitution
Ruée	1 round par point de Bonus de Constitution

La Marche se tient toujours au moins une heure, même avec un Bonus de Constitution nul ou négatif.

Dès que le personnage a terminé son mouvement, il doit se reposer. Le temps de repos est fixé par le MJ, en fonction du contexte. Si le personnage recommence à agir ou à se déplacer avant d'avoir observé la période de repos nécessaire, il subit des pénalités à tous ses Jets de Manœuvre ultérieurs, équivalentes à au moins un Degré de Difficulté supplémentaire.

Distances parcourues par jour

En kilomètres par jour (8 heures de déplacement), suivant le terrain et l'allure. Un tiret marque un terrain impraticable.

Allure	Terrains courants						
	Route	Chemin	Plaine	Plaine & Forêt	Forêt	Collines	Montagne
En se cachant	13	13	10	6	6	5	3
Avec Précautions	26	23	13	13	10	8	6
Marche Normale	32	26	19	16	10	10	6
Marche Forcée	48	38	28	22	13	12	10
Chameau	51	51	32	32	19	19	12
Mûmak	64	64	48	38	32	26	13
Cheval Normal	48	38	29	22	13	18	10
Cheval Rapide	80	58	38	32	19	20	13
Mulet	38	38	32	22	16	16	16
Attelage (chevaux)	32	20	16	10	–	10	–
Attelage (bœufs, lourdement chargé)	19	13	10	6	–	6	–
Traîneau	–	–	–	–	–	–	–

Allure	Terrains difficiles			
	Marais	Désert	Toundra (Neige)	Banquise (Glace)
En se cachant	5	5	3	1
Avec Précautions	8	8	6	4
Marche Normale	8	8	8	5
Marche Forcée	10	10	12	7
Chameau	10	32	13	–
Mûmak	13	16	19	10
Cheval Normal	10	19	6	–
Cheval Rapide	14	26	10	–
Mulet	10	19	10	–
Attelage (chevaux)	–	13	8	–
Attelage (bœufs, lourdement chargé)	–	8	5	–
Traîneau	–	–	24	20

Exigeante : un jet de manœuvre toutes les 4 heures pour chaque personnage
Éprouvante : un jet de manœuvre toutes les 2 heures pour chaque personnage
Épuisante : un jet de manœuvre toutes les heures pour chaque personnage

L'exigence de la journée

La couleur d'une case donne l'exigence de la journée : le nombre de jets de manœuvre qu'impose cette allure sur ce terrain. Une case sans couleur est soutenable : le rythme se tient sans jet, comme la Marche Normale sur tous les terrains. Dans un groupe qui mêle marcheurs et montures, l'exigence de la journée est la plus haute des lignes utilisées.

Montures et attelages

Les lignes Chameau, Mûmak, Cheval Normal, Cheval Rapide, Mulet, Attelage et Traîneau sont des allures, pas des races. Pour une monture ou un attelage, prenez la ligne que donne la table des moyens de transport ci-dessous, et multipliez sa valeur par le coefficient de la monture, arrondi. Le coefficient ne change jamais l'exigence de la case.

> ***Exemple*** *: un Cheval léger, au pas de la ligne Cheval Normal, traverse une plaine : 29 × 1,1 = 32 km dans la journée. Au même pas, un Destrier lourd n'en fait que 23 (29 × 0,8).*

Moyens de transport

Montures

Nom	Distance par jour	Manœuvrabilité	Cargaison
Cheval léger	ligne Cheval Normal × 1,1	Très Facile	200 kg
Cheval lourd	ligne Cheval Normal × 0,9	Moyenne	300 kg
Poney	ligne Mulet	Très Facile	150 kg
Poney de guerre	ligne Mulet	Facile	150 kg
Destrier léger	ligne Cheval Normal	Facile	300 kg
Destrier lourd	ligne Cheval Normal × 0,8	Facile	350 kg
Chien de selle	ligne Mulet × 1,2	Moyenne	50 kg
Âne	ligne Mulet × 0,9	Très Facile	100 kg
Mulet	ligne Mulet	Très Facile	150 kg
Chameau	ligne Chameau	Facile	250 kg
Mûmak	ligne Mûmak	Difficile	1 000 kg

Attelages

Nom	Distance par jour	Manœuvrabilité	Cargaison
Chariot de guerre	ligne Attelage (chevaux) × 1,25	Très Difficile	350 kg
Carriole	ligne Attelage (chevaux)	Extrêmement Difficile	700 kg
Charrette	ligne Attelage (bœufs, lourdement chargé)	Difficile	200 kg
Traîneau	ligne Traîneau	Difficile	300 kg
Charrette légère	ligne Attelage (chevaux) × 1,25	Difficile	400 kg
Chariot	ligne Attelage (chevaux)	Extrêmement Difficile	600 kg

Embarcations

Nom	Distance par jour	Manœuvrabilité	Cargaison
Barque	32 km	Difficile	500 kg
Barque (moyenne)	40 km	Difficile	2 000 kg
Barque (grande)	32 km	Difficile	3 500 kg
Bateau à fond plat	24 km	Moyenne	45 000 kg
Navire de haute mer (petit)	32 km	Facile	80 000 kg
Navire de haute mer	40 km	Moyenne	150 000 kg
Vaisseau de guerre	32 km	Moyenne	30 000 kg

Distance par jour : pour une monture ou un attelage, la ligne de la grille ci-dessus et le coefficient de la monture ; pour une embarcation, la distance moyenne parcourue en 8 heures. Un bateau peut naviguer de jour comme de nuit.

Manœuvrabilité : capacité à effectuer rapidement des manœuvres complexes, sur de courtes distances. Pour les véhicules à équipage, la qualité de celui-ci peut être primordiale. Pour les attelages, elle dépend beaucoup du terrain. Elle ne change rien à la distance du voyage.

Cargaison : poids porté ou transporté. Pour une monture, c'est un maximum, à vitesse très réduite. Pour un attelage, elle dépend beaucoup du terrain. Pour une embarcation, une surcharge est envisageable sur de courtes distances par beau temps.

08 · Calendrier et météo



Le calendrier

Au Quatrième Âge, le Royaume Réunifié d'Arnor et du Gondor compte les jours selon le **Nouveau Comput**, instauré par le roi Elessar après la chute de Sauron. L'année commence au printemps, à l'anniversaire de la destruction de l'Anneau, et compte 365 jours : douze mois de 30 jours, plus cinq jours qui n'appartiennent à aucun mois.

Table : L'année du Nouveau Comput

Ordre	Jour ou mois (sindarin)	Quenya	Équivalent approximatif
—	**Yestarë**, premier jour de l'année	Yestarë	fin mars
1	Gwirith	Víressë	avril
2	Lothron	Lótessë	mai
3	Nórui	Nárië	juin
4	Cerveth	Cermië	juillet
5	Urui	Urimë	août
6	Ivanneth	Yavannië	septembre
—	**Les trois enderi**, jours du milieu de l'année, dont le deuxième est le **Loëndë**	Enderi	fin septembre
7	Narbeleth	Narquelië	octobre
8	Hithui	Hísimë	novembre
9	Girithron	Ringarë	décembre
10	Narwain	Narvinyë	janvier
11	Nínui	Nénimë	février
12	Gwaeron	Súlimë	mars
—	**Mettarë**, dernier jour de l'année	Mettarë	fin mars

Le 30 Ivanneth (Yavannië), anniversaire de Frodon, est un jour de fête, doublé les années bissextiles.

Table : La semaine

Sindarin	Quenya	Dédié à	Équivalent
Orgilion	Elenya	aux Étoiles	samedi
Oranor	Anarya	au Soleil	dimanche
Orithil	Isilya	à la Lune	lundi
Orgaladh	Aldëa	à l'Arbre Blanc	mardi
Ormenel	Menelya	aux Cieux	mercredi
Oraearon	Eärenya	à la Mer	jeudi
Orbelain	Valanya	aux Valar	vendredi

À la table, les noms usuels (« le 12 avril ») suffisent la plupart du temps ; les noms sindarins donnent de la couleur aux dates qui comptent.

Le temps qu'il fait

> ***Section provisoire.*** *La règle complète (climats, températures, tirage du temps) viendra avec la mise à jour du Voyage du VTT.*

Le temps du jour dépend de la saison et du climat de la région traversée : un hiver du Forochel n'a rien d'un hiver du Gondor. Il change d'un jour à l'autre par petites touches, rarement du tout au tout.

Le VTT tire ce temps sur un *hex-flower*, un graphe de cases hexagonales où chaque case est un état du temps. En début de saison, un jet de 2D6 donne la case de départ, puis chaque matin un nouveau jet indique vers quelle case voisine le temps glisse. En hiver, par exemple, « Nuageux et frais » peut tourner à la « Grêle » ou s'éclaircir en « Ensoleillé et frais ». Sans VTT, le MJ choisit le temps du jour en suivant le même esprit : une évolution lente, cohérente avec la saison et la région.

Certains temps sont **rudes** (sévères ou très sévères) : fortes pluies, blizzard, vagues de chaleur, vent violent. Ils gênent la progression, la vue et l'appui au sol, et peuvent pousser la température bien au-delà des normales de la saison, vers le froid ou vers le chaud. Leurs effets se règlent avec le chapitre 09.1 · Les risques du métier (chaleur, froid, tempêtes) et, au combat, avec le chapitre 09.2 · Conditions spéciales de combat (pluie, neige, brouillard).

09 · Points de règles



Les pages de ce chapitre détaillent des points de règles d'usage plus rare : les dangers du voyage (chutes, noyade, faim, chaleur, froid, etc.), le combat dans des conditions difficiles, les objets à briser, les projectiles spéciaux, les pièges, ce que révèlent les Connaissances, les combats entre groupes nombreux, et la façon de mener les objets intelligents et maudits.

09.1 · Les risques du métier

Les dangers que l'aventurier rencontre en territoire sauvage et dans les ruines, et les règles pour les gérer. Les dommages dus à une chute, les dangers aquatiques et la noyade, les sables mouvants, la faim et la soif, la chaleur et le froid. Pour finir, d'autres dangers plus brefs : éboulements et avalanches, tempêtes, effondrements dans une grotte, lave, fumée et acide.

09.2 · Conditions spéciales de combat

Ce qui change l'issue d'un combat hors des conditions ordinaires. La visibilité limitée, de la nuit de pleine lune à la neige épaisse, et le combat en aveugle ; les modificateurs liés à l'environnement. Puis quatre situations particulières : combattre sous l'eau, sur un navire, en escalade et contre des créatures volantes.

09.3 · Attaquer un objet

Casser une statue, défoncer une porte ou briser un coffre. Le jet se lit dans la colonne des pourcentages de la table des manœuvres et dit si l'objet est détruit ou seulement endommagé. Une table des difficultés donne le modificateur selon la matière, la forme et la fabrication de l'objet.

09.4 · Projectiles spéciaux

Les flacons et autres projectiles lancés comme des grenades : leur portée, leur zone d'effet et le sort des cibles proches du point d'impact. Deux exemples détaillés, le flacon d'acide et le flacon d'huile enflammée.

09.5 · Pièges et trappes

Les deux types de pièges, ceux qui portent un Jet d'Attaque et ceux qui demandent un Jet de Résistance, et la façon de les détecter et de les désarmer. Une dizaine d'exemples de pièges mécaniques, de la fosse à piques à la lame de faux. Enfin les pièges magiques : leur détection, leurs déclencheurs et le Bonus Offensif à leur donner selon leur taille.

09.6 · Connaissances

Ce que sait un personnage qui réussit un jet de Connaissance Générale ou Ésotérique. Une table indique ce que révèlent ses rangs dans la compétence ; la page dit aussi ce qu'apporte une réussite éclatante et ce qu'il sait d'un sujet voisin de sa Connaissance.

09.7 · Combat de masse

Une façon simple de mener une bataille entre des groupes nombreux avec les règles du Livre des Joueurs. Les PJs et les PNJs notables jouent normalement ; les autres combattants sont regroupés en unités, avec leurs actions et leurs formations. Une attaque d'unité se résout en un seul jet, et ses Points de Vie donnent les pertes de l'unité adverse.

09.8 · Objets intelligents et objets maudits

Les objets magiques qui échappent en partie à leur porteur : ceux qui ont une volonté propre, et ceux qu'une malédiction a faussés. La page n'ajoute aucune règle. Elle dit leur place en Terre du Milieu, donne des exemples tirés de Tolkien et des idées de malédictions, et des conseils pour mener ces objets.

09.1 · Les risques du métier



La vie d'un aventurier est pleine de risques, spécialement lorsqu'il se trouve en territoire sauvage ou dans des ruines qui en appellent au désir de l'aventurier d'explorer des endroits dangereux. Cette section détaille un certain nombre de risques et de dangers qui sont couramment rencontrés, ainsi que les règles permettant de les gérer.

Dommages dus à une chute

> *Un personnage commet une maladresse durant une escalade et tombe du mur qu'il était en train d'escalader. Un personnage déclenche une trappe et tombe dans la fosse qui se trouve en-dessous. Un personnage marche au bord d'une falaise lorsqu'un morceau de pierre sous ses pieds se détache, entraînant sa chute.*

Les exemples précédents sont des circonstances durant lesquelles un personnage peut tomber et se blesser.

En cas de chute, le personnage reçoit une attaque sur la table Broyage / Chute. La hauteur de la chute détermine la quantité de dommages reçus, en indiquant le Bonus Offensif et la Taille de l'attaque pour chaque hauteur. Le bouclier n'est pas pris en compte dans le Score de Défense de la victime.

On peut boucler la table en assumant qu'une chute de plus de 20 m devrait assurément être mortelle, mais les personnages sont des héros, n'est-ce pas ?

La hauteur sans risque que donne l'Acrobatie (Livre des Joueurs, chapitre 07, Acrobatie) se retranche d'abord de la hauteur de la chute ; on lit ensuite la table avec la hauteur restante.

Les personnages ayant des rangs en Acrobatie peuvent tirer un Jet de Compétence, trouver le résultat sur la colonne Bonus de la Table des Manœuvres et rajouter le bonus obtenu à leur Bonus Défensif.

Table – Dommages dus à une chute

Hauteur de la chute	BO	Taille de l'attaque
moins de 3 m	+10	Très Petite
3 à 5 m	+20	Très Petite
6 m à 8 m	+30	Petite
9 m à 11 m	+40	Petite
12 m à 14 m	+50	Moyenne
15 m à 17 m	+60	Moyenne
18 m et +	+70	Grande

Dangers aquatiques

Bien que les rivières et les lacs aient toujours été considérés comme des voies de transports importantes, ils peuvent s'avérer de véritables nuisances et de grands dangers pour les personnages qui ont besoin de les traverser.

Les personnages peuvent avancer librement dans une eau qui ne dépasse pas la hauteur de leurs épaules à vitesse réduite des trois-quarts, sans avoir à effectuer de Jet de Manœuvre. Si le niveau est plus élevé, ils doivent posséder des rangs dans la Compétence Natation et réussir un Jet pour éviter de couler.

Les modificateurs au Jet de Natation sont les suivants :

Action	Difficulté
Traverser une rivière calme	Facile (+20)
Traverser une rivière en crue	Très Difficile (-40)
Traverser des rapides	Pure Folie (-80)

Consulter la Compétence Natation pour les effets liés au port d'une armure.

Noyade

Un personnage est capable de retenir sa respiration pendant une seconde pour chaque point de son score de Constitution, s'il conserve une activité faible, comme tenter de rester entre deux eaux. S'il reste totalement sans activité, c'est-à-dire sans un seul mouvement, posé au fond ou en train de couler, cette durée est doublée. S'il effectue des mouvements brusques (natation, combat) cette durée est diminuée de moitié.

Une fois cette durée écoulée, il doit réussir un Jet sur Caractéristique basé sur la Constitution tous les rounds pour éviter de se noyer. La difficulté standard est de niveau Moyen (+0) et la résolution est de type « Tout-ou-Rien ». Si le jet est raté, le personnage perd conscience et meurt 1d10 rounds plus tard. Un personnage peut se noyer dans des substances autres que l'eau : sables mouvants, fine poussière, ou même un silo plein de grains…

Sables mouvants

Une malédiction pour de nombreux voyageurs, les sables mouvants se trouvent dans toutes les régions où le sable et l'eau se mélangent quotidiennement, c'est-à-dire dans les jungles, déserts, sur les rives sablonneuses des fleuves, etc. Les sables mouvants sont profonds de quelques dizaines de centimètres à plusieurs mètres et se comportent comme une eau « épaissie ». Quiconque marche sur des sables mouvants commence à s'enfoncer comme s'il coulait sous l'eau.

Des personnages marchant sur des sables mouvants de faible profondeur pourraient repartir en arrière et s'en tirer au prix d'un léger essoufflement, sans avoir à tirer de Jet de Résistance.

Il n'en est pas de même si les sables mouvants sont profonds. En effet, dans ce cas, si le personnage bouge de manière désordonnée, il va rapidement couler à la vitesse de 5 cm par round. Si l'ensemble de son corps est sous le sable, il commence à se noyer, voir règles ci-dessus. Il se peut aussi qu'il atteigne le fond du puits de sable mouvant, et qu'il puisse poser ses pieds au fond, sur un sol plus dur, maintenant sa position.

Si le personnage ne panique pas et essaie de nager lentement pour avancer dans les sables mouvants, il doit limiter ses mouvements à une sorte de moulinet lent avec les avant bras, nageant comme un chien mais au ralenti. Nager pour rester en surface d'un sable mouvant requiert un Jet de Natation de niveau de difficulté Moyen (+0). Le personnage peut alors essayer de s'extraire des sables mouvants en s'accrochant à des broussailles au bord de la nappe ou à une corde, en réussissant un Jet sur Caractéristique basé sur la Force de niveau de difficulté Moyen (+0) pour s'extraire des sables mouvants.

> ***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 tirage de Force de difficulté Moyenne. Le joueur tire ses dés, ajoute le bonus de Force de son personnage quatre fois. Le personnage pourra s'en tirer si le total est de 100 ou plus.*

Les personnages en train de s'enfoncer dans des sables mouvants peuvent aussi être aidés par leurs camarades, avec des cordes ou des perches. Ceux-ci doivent aussi effectuer un Jet sur la Force, mais il est Facile (+20) et s'il est réussi, permet de tirer le personnage hors de la zone dangereuse.

Faim et soif

Sous un climat modéré, un personnage a besoin de l'équivalent de 2 litres d'eau et de 500 grammes de nourriture par jour pour éviter la faim et la soif, 3 litres et 700 grammes de nourriture s'il exerce une activité importante.

Pour chaque jour passé avec des rations inférieures à celles-ci, le personnage doit réussir un Jet de Résistance du Corps (100). Si le jet est raté, le personnage doit prendre une pénalité de –10 à toutes ses actions. Ces pénalités s'accumulent de jour en jour, tant que le personnage ne trouve pas de quoi se reposer, s'alimenter et s'hydrater. Si les pénalités cumulées atteignent –100, le personnage s'écroule dans un sommeil sans retour et meurt (2d10 + Bonus de Constitution) heures plus tard.

Les soins magiques n'affectent pas ces pénalités, seuls le repos et un retour à alimentation normale peuvent les supprimer, à la vitesse de 25 points de pénalité éliminés par jour.

Chaleur

Le soleil brûlant du désert peut ne pas paraître si dangereux que ça aux yeux d'un personnage habitué à faire face à des monstres féroces. Néanmoins, le soleil et ses effets extrêmes peuvent réduire à peu de chose un groupe d'aventuriers qui ne se seraient pas préparés correctement à l'affronter.

Quand un personnage est exposé de manière prolongée à des températures au-dessus de 35 degrés, il doit effectuer des Jets de Résistance du Corps (80) toutes les heures ou souffrir d'une pénalité cumulative de –5 à toutes ses actions.

Si la température passe au-dessus de 45 degrés, le Jet de Résistance du Corps (80) doit être fait toutes les 10 minutes.

Si le personnage porte une armure ou des vêtements lourds, la difficulté du JR dépend du type de l'armure :

Table – Chaleur et armures

Type d'armure	JRC
Type 1 (tissu)	80
Types 2 à 4 (tissu épais, fourrure, cuir souple, cuir rigide)	100
Types 5 et 6 (cuir clouté, écailles, brigandine)	120
Types 7 et 8 (haubert et cotte de mailles)	140
Type 9 (mailles et plates)	160
Type 10 (plates)	180

Ces modificateurs vont rester en place jusqu'à ce que le personnage ait pu se rafraichir, soit en se mettant à l'ombre, soit en s'immergeant dans l'eau, ou encore en attendant que la nuit tombe. Le personnage récupère dans ce cas 10 points de pénalité par 10 minutes de rafraichissement. Si les pénalités cumulées atteignent –100, le personnage s'écroule dans un sommeil sans retour et meurt (1d10 + Bonus de Constitution) heures plus tard.

Si la température monte au-dessus de 55 degrés, le personnage reçoit toutes les 10 minutes un Critique de Chaleur de niveau « A ». Si le personnage est en armure métallique, le Critique est de niveau « B ».

> *Nota bene : des vêtements adaptés (robes larges et tête couverte) peuvent donner un bonus de +20 aux différents tirages.*

Froid

Les effets du froid peuvent être aussi dévastateurs que ceux de la chaleur, un personnage peut aisément mourir de froid ou être victime des effets de l'hypothermie et des gelures s'il n'est pas correctement protégé.

Si la température est en dessous de –5 degrés, un personnage exposé de manière prolongée à ce type de climat doit effectuer des Jets de Résistance du Corps (80) toutes les heures ou souffrir d'une pénalité cumulative de –5 à toutes ses actions.

Si la température tombe en dessous de –15, le Jet de Résistance du Corps (80) doit être fait toutes les 10 minutes.

Ces modificateurs vont rester en place jusqu'à ce que le personnage ait pu se réchauffer, en se mettant à l'abri et au chaud. Le personnage récupère dans ce cas 10 points de pénalité par 10 minutes de réchauffement. Si les pénalités cumulées atteignent –100, le personnage s'écroule dans un sommeil sans retour et meurt (1d10 + Bonus de Constitution) heures plus tard.

Si la température descend en dessous de –25 degrés, le personnage reçoit toutes les 10 minutes un Critique de Froid de niveau « A ».

> *Nota bene : des vêtements adaptés (vêtements chauds, tête et mains couvertes) peuvent donner un bonus de +20 aux différents tirages.*

Autres dangers

Les périls détaillés plus haut constituent les dangers que les personnages ont le plus de chance de rencontrer, mais il en reste encore quelques-uns qu'il est intéressant de mentionner. Si les personnages font face à des dangers non décrits ici, utilisez les règles données comme une base et inventez.

Éboulements de terrain, avalanches

Les éboulements, qu'ils soient de pierre ou de neige, sont toujours mortels. Les personnages positionnés à la périphérie de l'effet peuvent tenter un Jet de Manœuvre Très Difficile (-40) en Acrobatie pour tenter de s'en éloigner, la difficulté montant à Absurde (-100) si le personnage est en plein dans la zone. Les personnages restés au milieu de l'éboulement prennent tous les rounds les dommages des rochers ou de la neige sous la forme d'une attaque (BO +50) de taille Très Petite sur la table Broyage / Chute. La taille de l'attaque ou le BO peuvent être modifiés par le MJ en fonction de la sévérité de l'avalanche.

Tempêtes

En plus des vents violents qui interdisent toute utilisation de missiles ou de projectiles, les orages apportent aussi des torrents d'eau qui limitent la vision des personnages à quelques mètres, dans le pire des cas. Si l'on prend en compte les risques d'électrocution par éclairs, de noyade par mur d'eau, d'étouffement dans le cas d'une tempête de sable ou de mort par froid intense dans le cas d'un blizzard, il est clair que la meilleure chose que peuvent faire les personnages lorsqu'une tempête arrive est de cherche à se protéger dans un endroit sûr.

Effondrements dans une grotte

Ces effondrements naturels sont à traiter comme un piège de « Chute de blocs » ou comme un éboulement.

Lave

Les personnages qui entrent en contact avec de la lave reçoivent deux Critiques : un Critique de Chaleur de niveau « A » et un Critique de Poison Externe de niveau « A ». Les personnages assez malchanceux pour être tombés dans la lave reçoivent ces deux mêmes Critiques, mais de niveau « D ».

Fumée

La fumée peut gêner la vision et la respiration des personnages. Dans une aire d'effet obscurcie par de la fumée, tous les Jets de Perception voient leur difficulté augmenter de 1 à 5 niveaux, en fonction de la densité de la fumée. Si la fumée est très dense et toxique, le personnage recevra en plus une pénalité cumulable de –5 à toutes ses actions tous les rounds. La pénalité diminue de 5 par minute passée à respirer un air frais.

Acide

Il existe de nombreux types d'acides, naturels ou chimiques. Tous les acides utilisent les Critiques de Magie · Acide (Ac), de niveaux « A » à « D ».

09.2 · Conditions spéciales de combat



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 la section suivante explique comment gérer la plupart des situations.

Visibilité limitée

Les combats ne se déroulent pas toujours dans des conditions de visibilité parfaites. L'obscurité, le brouillard, la pluie, ainsi que d'autres éléments moins naturels peuvent rendre difficile le fait d'attaquer ou de se défendre. Il serait bien que tous les combats se déroulent dans des conditions parfaites de visibilité, mais ce n'est pas le cas. Ces modificateurs de combat sont cumulatifs, donc si vous combattez dans le brouillard sous une fine pluie, les effets sont cumulés.

De nuit, pleine lune à demi-lune

–5 BO pour toutes les attaques. La visibilité est réduite à 50 mètres (pour la vision normale) et toutes les attaques à une distance supérieure sont considérées comme étant tirées en aveugle.

De nuit, moins d'une demi-lune

–10 BO pour toutes les attaques. La visibilité est réduite à 25 mètres (pour la vision normale) et toutes les attaques à une distance supérieure sont considérées comme étant tirées en aveugle.

De nuit, nouvelle lune, nuit étoilée ou avec des nuages bloquant la lumière de la lune

–20 BO pour toutes les attaques. La visibilité est réduite à 10 mètres (pour la vision normale) et toutes les attaques à distance sont considérées comme étant tirées en aveugle.

Brouillard léger

–5 BO à toutes les attaques à distance. Visibilité réduite à 50 mètres.

Brouillard modéré

–10 BO à toutes les attaques à distance. Visibilité réduite à 25 mètres.

Brouillard épais

Toutes les attaques à distance sont considérées comme étant tirées en aveugle. Visibilité réduite à 10 mètres.

Pluie légère

Modificateur de –5 à toutes les manœuvres et à toutes les attaques.

Pluie modérée

Modificateur de –10 à toutes les manœuvres et à toutes les attaques. Toutes les zones de maladresses sont augmentées de 2 (par exemple, une zone de maladresse de 01-04 est considérée comme étant de 01-06). Visibilité réduite à 50 mètres. Toutes les attaques à une distance supérieure sont considérées comme étant tirées en aveugle.

Pluie forte

Modificateur de –20 à toutes les manœuvres et à toutes les attaques. Toutes les zones de maladresses sont augmentées de 3 (par exemple, une zone de maladresse de 01-04 est considérée comme étant de 01-07). Visibilité réduite à 25 mètres. Toutes les attaques à une distance supérieure sont considérées comme étant tirées en aveugle.

Neige légère ou flocons

Modificateur de –5 à toutes les manœuvres et à toutes les attaques.

Neige modérée

Modificateur de –10 à toutes les manœuvres et à toutes les attaques. Toutes les zones de maladresses sont augmentées de 2 (par exemple, une zone de maladresse de 01-04 est considérée comme étant de 01-06). Visibilité réduite à 25 mètres. Toutes les attaques à une distance supérieure sont considérées comme étant tirées en aveugle.

Neige épaisse

Modificateur de –20 à toutes les manœuvres et à toutes les attaques. Toutes les zones de maladresses sont augmentées de 3 (par exemple, une zone de maladresse de 01-04 est considérée comme étant de 01-07). Visibilité réduite à 10 mètres. Toutes les attaques à une distance supérieure sont considérées comme étant tirées en aveugle.

> ***Exemple*** *: Christophe et Mahalla sont dans un champ, poursuivis par plusieurs ogres. Il fait nuit (demi-lune), il pleut modérément et le brouillard est lui aussi modéré. Ces trois effets combinés donnent les résultats suivants : le brouillard réduit la visibilité à 25 mètres (les limites de visibilité ne se combinant pas, prenez la plus restrictive). Les attaques à distance ont un malus de –25 au BO (–10 pour la pluie, –10 pour le brouillard, –5 pour la nuit) et toutes les attaques à distance au-delà de 25 mètres sont considérées comme étant tirées en aveugle. Les attaques de mêlée sont à –15 (–10 pour la pluie, –5 pour la nuit) et les zones de maladresses sont augmentées de 2.*

Combattre en aveugle

Quand la visibilité diminue, il arrive un moment où les attaques sont tirées en aveugle : le personnage ne voit plus sa cible. Le malus qui s'applique alors, et la façon de le réduire, sont dans le Livre des Joueurs (chapitre « Styles de Combat », « En Aveugle »).

Modificateurs de combat liés à l'environnement

Table – Modificateurs de combat liés à l'environnement

Terrain	Mod. BO	Mod. BD
Broussaille épaisse	–10	—
Broussaille éparse ou forêt	–5	—
Sol verglacé	–5	—
Dans l'eau, la neige ou le sable mou jusqu'au genou	–10	–10
Dans l'eau, la neige ou le sable mou jusqu'à la taille*	–20	–20
Dans l'eau ou la neige jusqu'aux épaules	–50	–30
En position plus élevée que la cible	+10	—

* = dans de l'eau de cette profondeur, un personnage ne peut pas effectuer d'attaques avec les Arts Martiaux (Balayages) ou (Coups de Pieds) ou tout autre attaque basse, avec les pieds ou les jambes.

> ***Conseil au MJ*** *: un personnage veut viser un point précis (l'œil d'un Troll, la main qui tient le poignard) : fixez un malus au BO à votre guise ; si l'attaque donne un Critique, décrivez-le sur ce point, sans changer ses effets.*

Combattre sous l'eau

Le poids de l'eau rend presque impossible une attaque de mêlée efficace, et les attaques à distance sont impossibles. Seules les armes d'estoc (dague, épée courte, épieu, lance, trident) et les filets gardent un peu d'efficacité : –20 BO ; toutes les autres armes ont –50 BO. Sous l'eau, la vue porte peu loin, moins encore en eau trouble, profonde ou de nuit : au MJ d'en juger. Pour le souffle et la noyade, voir le chapitre 09.1 · Les risques du métier.

Combattre sur un navire

Le roulis et le pont mouillé gênent tous les mouvements. Toutes les manœuvres et toutes les attaques subissent un malus selon l'état de la mer.

Table – Combat sur un navire

État de la mer	Modificateur
Navire au mouillage	–5
Mer calme	–10
Mer agitée (vagues jusqu'à 1,50 m)	–20
Grosse mer (vagues de plus de 1,50 m)	–30

Sur un petit bateau (une barque, une embarcation de moins de 6 m), lisez la table une ligne plus bas. Un personnage pieds nus réduit le malus de 5. Si un personnage rate une manœuvre de mouvement (une acrobatie pour esquiver un adversaire, par exemple), le MJ peut décider qu'il passe par-dessus bord.

Combattre en escalade

Un personnage qui combat en escaladant perd ses bonus de Rapidité et de bouclier au BD, et subit –10 BO. Il se déplace à la moitié de son MdB. Les bonus de position s'appliquent toujours (attaque de flanc, de dos, position plus élevée).

Chaque fois qu'il est touché, il fait un Jet de Manœuvre d'Escalade, modifié selon les dommages reçus. S'il est raté, le personnage lâche prise et tombe (voir le chapitre 09.1 · Les risques du métier).

Table – Coup reçu en escalade

Dommages reçus	Modificateur au jet d'Escalade
5 PdV ou moins	—
6 à 10 PdV	–5
11 à 15 PdV	–10
16 PdV et plus	–20

Un personnage étourdi subit en plus ses malus d'étourdissement.

Combattre des créatures volantes

Attaque d'en haut : une créature volante peut piquer sur sa cible, et son attaque compte alors comme une charge. Un personnage qui escalade, face à la paroi, lui offre en outre son flanc ou son dos.
Attaque d'en dessous : une créature qui attaque par en dessous ne peut pas charger, mais elle se trouve souvent hors de la vue de sa cible et peut recevoir un bonus de flanc ou de dos.
Volant étourdi ou entravé : une créature volante qui ne peut plus voler (étourdie, ailes prises dans un filet) perd de l'altitude et tombe si elle ne se reprend pas (voir le chapitre 09.1 · Les risques du métier).
Un combat aérien reste abstrait : décrivez la scène et ce que les personnages peuvent atteindre, sans chercher à suivre chaque mètre d'altitude.

09.3 · Attaquer un objet



À un moment ou à un autre, un des personnages souhaitera attaquer un objet. Il s'agira soit de casser une statue, de défoncer une porte ou de briser un coffre pour s'emparer de son contenu. Ces attaques particulières utilisent la colonne des pourcentages de la table des manœuvres pour déterminer si l'objet en question est détruit ou juste endommagé.

Le joueur du personnage tire un Jet Sans Limite y ajoutant son bonus de Force multiplié par 4. Le résultat est recherché dans la colonne des pourcentages. La valeur trouvée détermine la quantité de dommages que l'objet a reçu. De manière évidente, les résultats égaux ou supérieurs à 100 signifient que l'objet est détruit. Une maladresse signifie que l'objet est trop solide pour ce moyen, ou que l'outil cède, au choix du MJ. Un modificateur de difficulté est appliqué au tirage, basé sur la dureté de l'objet, sa forme ou sa fabrication.

Dans le cas d'une porte, si le personnage n'arrive pas à la défoncer en un seul coup, le MJ doit prendre en compte les facteurs de bruit et de temps passé à l'ouverture.

> ***Nota bene*** *: le bon sens doit s'appliquer ici, et si le personnage essaie de frapper sur un objet très résistant avec un autre objet beaucoup plus fragile, c'est ce dernier qui a de bonnes chances de se briser.*

> ***Exemple*** *: Dwarg, le fort guerrier, emprunte la fine lame de sa camarade elfe pour tenter de détruire une statue de granit. Seul un résultat hors norme (ou un 66 sec, vous vous rappelez ?) pourrait permettre à Dwarg de trancher la pierre, tout tirage moyen entraîne le bris de l'arme.*

La liste suivante donne quelques modificateurs et des exemples associés pour chacun d'entre eux. Même si certains objets peuvent être brisés avec quasiment n'importe quelle arme, certains autres ne sont affectés que par des types d'attaques appropriés. Par exemple, il est peu probable que l'on puisse casser une corde en la frappant avec une masse…

> ***Nota bene*** *: les objets enchantés avec des sorts améliorant leur résistance ou fabriqués avec des matériaux spéciaux peuvent s'avérer pratiquement incassables avec des méthodes classiques. À nouveau, utilisez votre bon sens, et ne laissez pas les aventuriers attaquer un mur de forteresse avec une petite cuiller…*

> ***Exemple*** *: Dwarg tombe sur un coffre lourd en bois pendant qu'il pille un donjon, mais, en tant que Guerrier, il n'a pas les Compétences nécessaires pour en crocheter la serrure. Il décide plutôt de tenter de le forcer avec sa dague. Malheureusement pour lui, ce coffre possède une serrure renforcée, bien plus résistante que l'habituel système loquet-serrure. Le MJ décide que forcer cette serrure à la dague est une manœuvre de « Pure folie » car il s'agit vraiment d'un travail exceptionnel d'un artisan nain. Le modificateur de difficulté sera donc de –80 (rappelez-vous les éléments à prendre en compte pour les modificateurs : stress, temps, lumière, outils appropriés, etc.) Grâce à son bonus de Force de +10, Dwarg pourra néanmoins ajouter +40 à chacun de ses jets. Son premier tirage est de 64, qui donne un résultat de 24 après application des modificateurs et bonus (64 + 40 – 80 = 24). Le joueur de Dwarg note que le pourcentage obtenu sur la table pour un résultat de 24 est de 20%. Le MJ confirme : le couvercle a légèrement bougé. Pour son second tirage, le joueur obtient un 03 sec : une maladresse. Le joueur regarde le MJ d'un air consterné. Le MJ décide que la dague utilisée par Dwarg vient de casser net alors que, mis en confiance par sa première manœuvre, le personnage a poussé vraiment un peu fort sur le frêle outil. Le joueur annonce avec un petit sourire que son personnage sort sa seconde dague, cela va visiblement prendre un peu de temps…*

Difficultés

Routine (+60)

Une vitre
Une statuette en plâtre
Du papier

Une cordelette
Très Facile (+40)

Une corde fine (moins de 2 cm de diamètre)
Une vitre très épaisse
De la glace plutôt fine
Facile (+20)

Une corde moyenne (entre 2 et 5 cm de diamètre)
Une porte en bois normale
Un petit coffre en bois
Moyenne (+0)

Une porte de qualité, en bois
Une caisse de qualité, en bois
Une serrure bon marché
Des ossements
Un étalage d'échoppe de mauvaise qualité
Difficile (–20)

Une porte solide, en bois
Un mur de maçonnerie (30 cm d'épaisseur)
Un coffre normal, en bois
Une corde épaisse (entre 5 et 10 cm)
Très Difficile (–40)

Une porte solide, en bois, renforcée de fer
Une bonne serrure
Des chaînes
Extrêmement Difficile (–60)

Des fers (menottes)
Un coffre renforcé, en bois
Pure folie (–80)

Une porte en fer (5 cm d'épaisseur)
Un mur en pierre de taille (1 m d'épaisseur)
Une serrure excellente
Un coffre en acier
Absurde (–100)

Une porte en adamantine

09.4 · Projectiles spéciaux



Attaques avec des projectiles considérés comme des grenades

Les personnages décident souvent d'affaiblir leurs adversaires en leur jetant des flacons d'huile enflammée, d'acide ou d'autres substances nocives.

Les flacons et autres missiles de type « grenades » ont un Incrément de Portée de 3 mètres (portée maximum 30 mètres) sans bonus « A-Bout-Portant ».

Voir le Livre des Joueurs, chapitre 12 · Combat, pour les attaques à distance.

Ces objets affectent en général une zone d'1,50 mètre de rayon à partir du point d'impact. Le type de dommages subis par la cible dépend du type d'objet lancé.

Voici les projectiles considérés comme des grenades :

Flacon d'acide

Il s'agit d'un liquide hautement corrosif stocké dans une flasque en verre ou en poterie. Quand il est lancé, la cible au centre de l'aire d'effet reçoit un Critique d'Acide de niveau « A ». Les cibles plus éloignées mais dans l'aire d'effet ont droit à un Jet d'Agilité Difficile (–20) ou à un Jet d'Acrobatie Facile (+20) pour éviter les dommages dus aux éclaboussures de la substance caustique.

Flacon d'huile

Il s'agit d'un flacon rempli d'huile et qui possède un bout de tissu serré dans le goulot. Le morceau de tissu enflammé met le feu à l'huile au moment de l'impact. Il faut deux rounds pour allumer un flacon d'huile avec une pierre à feu, un round avec une torche ou toute autre flamme vive. Les dommages consistent en un Critique de Chaleur de niveau « A » chaque round pendant trois rounds pour la cible au centre du point d'impact. Les cibles plus éloignées mais dans l'aire d'effet ont droit à un Jet d'Agilité Difficile (–20) ou à un Jet d'Acrobatie Facile (+20) pour éviter les dommages. Toute méthode permettant d'éteindre des flammes est effective pour éteindre le feu d'un flacon d'huile.

09.5 · Pièges et trappes



Les pièges sont des menaces créées pour capturer ou tuer une proie, et leurs dangers sont gérés par deux résolutions différentes.

Deux types de pièges

Pièges à Jet d'Attaque

Ces pièges, lorsqu'ils se déclenchent, « attaquent » la malheureuse cible. Des exemples de ce type de trappes incluent des pièges à projectiles (qui tirent des flèches, des javelots ou des carreaux), ainsi que ceux qui utilisent des lames pour frapper aléatoirement et surprendre leurs proies. Les pièges qui projettent des jets d'acide ou des filets entrent eux aussi dans cette catégorie.

Pièges à Jet de Résistance

Ces pièges sont ceux qui, lorsqu'ils se déclenchent, imposent un Jet de Résistance ou une manœuvre à leurs proies pour éviter leurs effets néfastes. La plupart des pièges à base de poison (gazeux ou liquide, pas ceux de type dard empoisonné) ainsi que les pièges de type fosses ou puits sans fond et enfin, la majorité des pièges à base de sorts magiques entrent dans cette catégorie.

Détecter et désarmer un piège

Le Niveau de Difficulté pour repérer et désarmer chacun des pièges est indiqué dans la liste ci-après.

> ***Rappel*** *: comme indiqué dans la description de la Compétence de Perception, si le personnage indique ce qu'il cherche lors de l'utilisation de la Compétence, il bénéficie d'un bonus de +20, s'il ne cherche rien de particulier, le BTC basique est utilisé, et s'il cherche autre chose mais peut néanmoins trouver un piège par hasard, un modificateur de –20 doit être appliqué.*

Une fois qu'un piège a été détecté, il peut être désarmé normalement en prenant en compte le niveau de difficulté précisé et en utilisant la Compétence Crochetage & Pièges (Livre des Joueurs, chapitre 07).

> ***Nota bene*** *: il est évidemment réservé au MJ de modifier les niveaux de difficulté pour un piège donné en fonction de paramètres tels que la compétence de ceux qui l'ont fabriqué, une situation particulière, la spécificité des matériaux ou de la technologie utilisée, etc.*

Exemples de pièges mécaniques

Piège à flèche

Ce type de piège tire un projectile (le plus souvent, une flèche ou un carreau d'arbalète) à la cible avec un Bonus Offensif de +75. La détection du piège est en général Difficile (–20) et le désarmement est Très Difficile (–40). Le déclenchement de ce type de piège se fait le plus souvent à l'ouverture d'une porte ou par activation d'un fil tendu.

Piège à épieu

Ce type de piège tire un épieu en direction de la cible qui l'a déclenché avec un Bonus Offensif de +100. Ce type de piège est déclenché de la même façon que le piège à flèche décrit ci-dessus.

Chausse-trappe

Une chausse-trappe est un petit engin de fer à quatre pointes, disposées de sorte qu'une pointe reste toujours dressée vers le haut, prête à percer le pied de l'imprudent ou le sabot d'un cheval. Pour être efficace, il faut jeter au moins 10 chausse-trappes sur une zone de 2 à 3 m². Tout personnage qui pénètre dans cette zone a 50% de chances de marcher sur une chausse-trappe. Le personnage ne pourra se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse jusqu'à ce que la chausse-trappe soit délogée de son pied. Les personnages qui se déplacent très précautionneusement sur une zone jonchée de chausse-trappes peuvent les éviter (bien que pour ce faire, ils doivent être capables de voir le terrain). Elles se vendent par lot de dix (Livre des Joueurs, chapitre 09).

Fosse

Ce type de piège est constitué d'un simple trou, le plus souvent recouvert d'un tapis de feuillage. Ces trappes utilisent les règles normales pour la chute en termes de dommages. Les personnages possédant la Compétence d'Acrobatie peuvent effectuer un tirage Difficile (–20) pour éviter de tomber dans la fosse. Les personnages ne possédant pas cette Compétence peuvent effectuer un Jet d'Agilité Difficile (–20) à la place. La détection de ce type de piège est en général Moyenne (+0) et le désarmement est laissé à l'appréciation du MJ en fonction de la situation, puisqu'il sera sans doute plus facile de faire le tour de la trappe que de la combler ou de la traverser en la couvrant.

Fosse à piques

Une simple fosse, comme dans l'exemple ci-dessus, mais dont le fond présente la particularité d'être recouvert de piques plantées dans le sol. Commencez par traiter les dommages dus à la chute ou l'évitement du piège comme dans l'exemple précédent. Gérez ensuite les dommages spécifiques des piques en tirant 1d10 Jets d'Attaque de Pointes de taille Petite avec un Bonus Offensif de +20 tous les 3 mètres de chute. La détection et le désarmement de ce type de piège sont similaires à ceux du piège de type « Fosse ».

Dard empoisonné

Souvent caché à proximité d'une serrure ou sur un coffre protégeant des biens de valeur, ce type de piège est déclenché lorsqu'un personnage tente d'ouvrir ou de crocheter ce type d'objets trop rapidement ou sans prendre de précautions. Une fois déclenché, le piège tire un petit dard empoisonné qui touche automatiquement le personnage qui se trouve en face. Si le personnage a pris de grandes précautions, le MJ peut tirer une attaque de Pointes de taille Très Petite avec un BO de +50 pour voir si le personnage est touché malgré tout. Le seul moyen d'être sûr d'éviter ce piège est de le désarmer. S'il est touché par le dard, le personnage doit tirer un Jet de Résistance pour résister aux effets du poison, déterminé par le poison utilisé. La détection de ce type de piège est en général Très Difficile (–40) et le désarmement est le plus souvent Difficile (–20).

Pluie de Fléchettes Empoisonnées

Assez rare (car complexe à mettre en œuvre et pénible à recharger), ce type de piège propulse avec une grande force plusieurs dizaines de fléchettes sur une zone de 1,50 mètre de rayon autour du point de déclenchement. Les personnages ayant la malchance de se trouver dans cette zone reçoivent 2d10 attaques de Pointes de taille Très Petite avec un BO de +20. Ces dards peuvent aussi souvent être couverts de poison, dont les effets seront traités en addition aux dommages physiques. La détection de ce type de piège est en général Difficile (–20) et le désarmement est le plus souvent Extrêmement Difficile (–60).

Lame de faux

Ce piège mortel est composé d'un ressort très puissant et d'une lame de faux tranchante qui jaillit, quand le piège est déclenché, avec une grande force d'un mur ou du plafond pour trancher en deux l'infortuné qui se trouve au mauvais endroit. La lame produit une attaque de Lames à 2 Mains de taille Grande avec un BO de +100. La détection de ce type de piège est en général Difficile (–20) et le désarmement est le plus souvent Très Difficile (–40).

Chute de Blocs

Ce piège est fait d'un ou de plusieurs énormes blocs de pierre qui tombent du plafond et écrasent ceux qui se trouvent en dessous lorsque le piège se déclenche. Il peut aussi être utilisé comme base pour déterminer les effets d'une chute de pierres (plus ou moins accidentelle) lors de l'affaissement du plafond d'une grotte, par exemple. La taille de ce piège peut être très variable en fonction de l'endroit où il a été positionné, mais il fait le plus souvent de deux-trois mètres de long et toute la largeur du passage qu'il est censé protéger. Le ou les blocs génèrent une attaque globale et unique utilisant une attaque Broyage / Chute de taille Grande avec un BO de +100.

Dans le cas d'un piège fabriqué et de petite taille (pierre unique d'un mètre par un mètre, par exemple), le piège peut être rechargé grâce à des chaînes et des poulies qui remontent la pierre en place. Dans le cas de pièges « naturels » plus ou moins provoqués, le réarmement est bien sûr hors de question et le déclenchement du piège signifie le plus souvent la condamnation du passage. La détection de ce type de piège est en général Très Difficile (–40) à cause des risques d'éboulements inopinés et le désarmement est le plus souvent Extrêmement Difficile (–60).

Jet de Poison

Très sophistiqué, ce type de piège relâche un nuage de gaz empoisonné ou un nuage de poison externe en poudre fine dans une petite aire d'effet. La zone réellement affectée est très variable, mais le plus souvent elle est de deux ou trois mètres de côté. Les effets sont ceux du poison utilisé. La détection de ce type de piège est en général Extrêmement Difficile (–60) et le désarmement est le plus souvent Très Difficile (–40).

Pièges magiques

Le niveau de difficulté pour détecter un piège magique est en général Absurde (–100), à moins que le personnage n'ait des moyens spécifiques à sa disposition pour les repérer, tels que des sorts de détection ou le Talent Sens Magique (Livre des Joueurs, chapitre 08). Ce sens permettant de détecter la magie active, et un piège magique étant en général une magie dormante (puisqu'en attente de décharge suite à un déclenchement programmé), la détection s'effectue dans ce cas avec une difficulté de niveau Très Difficile (–40).

Les déclencheurs de pièges magiques sont très variés, allant du simple passage d'une créature dans la zone à des conditions très spécifiques. Une fois la condition du déclencheur remplie, le piège magique se déclenche et touche le ou les personnages concernés. Les paramètres étant extrêmement variables, il est conseillé au MJ de préparer à l'avance les effets des pièges magiques en définissant les Jets d'Incantation des sorts d'attaque ou d'énergie.

Un piège fait d'un sort (*Piège Élémentaire*, *Piège Naturel*) suit la description de ce sort. Pour les autres, voici des valeurs par défaut, que le MJ ajuste.

Table – Bonus Offensif d'un piège magique

Taille de l'attaque	BO
Très Petite	+40
Petite	+60
Moyenne	+80
Grande	+100
Énorme	+120

Un piège magique qui impose un Jet de Résistance tire un Jet d'Incantation avec un bonus de +50 ; le Nombre Cible se lit sur la colonne JR de la table des manœuvres (Livre des Joueurs, chapitre 11).

09.6 · Connaissances



Le Livre des Joueurs, chapitre « Compétences », décrit la Connaissance Générale et la Connaissance Ésotérique. Ce sont des compétences en Tout-ou-rien : un échec, et le personnage ne se souvient de rien de particulier ; une réussite, et c'est à vous de dire ce qu'il sait. La table ci-dessous vous y aide.

Ce que donnent les rangs

Le nombre de rangs du personnage dans la Connaissance utilisée donne l'étendue de ce qu'il sait sur le sujet. Plus la Connaissance est large, moins l'information est précise : une Connaissance de l'Histoire de l'Arnor en dit plus sur la chute de Fornost qu'une Connaissance de l'Histoire de la Terre du Milieu, à rangs égaux.

Table – Connaissances

Rangs	Ce que sait le personnage
1-2	Il reconnaît le type général du sujet.
3-4	Il reconnaît le type précis du sujet.
5-6	Il se rappelle les grandes lignes du sujet.
7-8	Il se rappelle tous les points majeurs du sujet.
9-10	Il en connaît les détails de base.
11-12	Il se rappelle une description technique complète du sujet.
13-14	Il comprend cette description technique complète.
15-16	Il commence à tirer des déductions simples et à faire le lien avec des sujets voisins.
17-18	Il tire plusieurs déductions, établit des analogies justes et a une connaissance technique des sujets voisins.
19-20	Il possède un savoir rare sur le sujet.
21 et plus	Il connaît des faits rares et peu connus sur des cas précis du sujet.

Une réussite éclatante

Un très bon jet peut rappeler au personnage ce qu'il ne sait pas d'ordinaire : un passage lu un jour dans un vieux livre, un récit entendu dans sa jeunesse. Pour chaque tranche de 20 au-dessus de 100 (120, 140, 160…), lisez la table une ligne plus bas que ses rangs ne le donnent.

> ***Exemple*** *: la compagnie croise dans les Hauts des Galgals une créature qu'elle n'a jamais vue. Belegorn, Rôdeur du Nord, a 12 rangs en Connaissance Ésotérique (Non-Vie). Le MJ juge la manœuvre Très Difficile (–40). Belegorn obtient un total de 143 : plus de 40 au-dessus de 100, soit deux lignes de mieux. Il se souvient d'un récit lu à Fondcombe, et le MJ lui donne ce qu'indique la ligne 15-16 au lieu de la ligne 11-12 : il reconnaît un Être des Galgals, et il fait le lien avec ce qu'il sait des esprits d'Angmar.*

Un sujet voisin

Si le personnage ne connaît pas le sujet lui-même, mais un sujet voisin, lisez la table avec la moitié de ses rangs dans ce sujet voisin, arrondie à l'inférieur.

> ***Exemple*** *: Belegorn n'a aucun rang en Connaissance Ésotérique (Démons), mais ses 12 rangs en Connaissance Ésotérique (Non-Vie) touchent au sujet. Face à une créature de l'Ombre qui n'est pas un mort-vivant, le MJ lit la table avec 6 rangs : il se rappelle les grandes lignes du sujet.*

09.7 · Combat de masse



Les batailles sont au cœur de la Terre du Milieu : le Gouffre de Helm, les Champs du Pelennor, ou une simple troupe d'Orques qui fond sur un village. Jouer chaque combattant serait interminable. Cette page donne une façon simple de mener un combat entre des groupes nombreux, avec les règles du Livre des Joueurs, chapitre « 12 · Combat ».

> ***Conseil au MJ** : une bataille n'a pas toujours besoin d'être jouée. Racontez son déroulement, et ne jouez que ce qui touche les PJs : la porte qu'ils défendent, le chef ennemi qu'ils affrontent, l'étendard qu'ils doivent reprendre. Réservez les règles ci-dessous aux combats où le sort des unités compte.*

Unités et initiative

Les PJs et les PNJs notables (chefs, mages, alliés importants) jouent normalement : actions, initiative, attaques et Critiques.

Les autres combattants sont regroupés en **unités**, par type : les archers, les fantassins, les cavaliers. Pour plus de détail, vous pouvez découper chaque type en unités de dix. Une unité annonce une seule action et tire une seule initiative.

Actions d'une unité

Action	Effet
Demi-mouvement et attaque	L'unité se déplace de la moitié de son Mouvement de Base (MdB), puis attaque un ennemi à portée
Attaque	L'unité attaque un ennemi à portée
Mouvement seul	L'unité se déplace de son MdB, ou plus selon sa formation
Changement de formation	L'unité prend une autre formation ; son BD est réduit de moitié pendant ce round

Formations

Formation	Effet
Offensive	Formation par défaut : l'unité se déplace et attaque normalement
Défensive	Mur de boucliers, piques plantées contre une charge : BD +50 %, l'unité ne peut pas se déplacer
Marche	L'unité se déplace jusqu'à l'allure « Course Rapide » ; BD –25 %
Repli	L'unité rompt les rangs et fuit, jusqu'à l'allure « Ruée » ; BD –50 %
Charge	L'unité se déplace jusqu'au double de son MdB et attaque à la fin de son mouvement ; BO +20 %

Résoudre une attaque

L'unité attaque comme un seul combattant :

BO : la moyenne des BO de ses membres, chef compris s'il en fait partie ; **BD** de la cible : celui d'un de ses membres.
Jet : un jet d'attaque ordinaire, avec les modificateurs de position et de formation, sur la Table d'Attaque de l'arme.
Dommages : seuls les Points de Vie comptent. On ignore le Critique, l'étourdissement, le saignement et les malus, qui ne touchent que des combattants isolés.
Pertes : les Points de Vie obtenus, multipliés par le nombre de membres de l'unité qui attaque, puis divisés par les Points de Vie d'un membre de l'unité ciblée. Le résultat, arrondi à l'inférieur, donne le nombre de morts.

> ***Exemple** : dix Rohirrim chargent une troupe de vingt Orques, que le MJ a partagée en deux unités de dix. Le BO moyen des cavaliers est de 90 ; la charge le porte à 108. Leur attaque donne 15 Points de Vie sur la Table d'Attaque. Multipliés par dix cavaliers, cela fait 150 Points de Vie ; chaque Orque en a 94 : 150 / 94 = 1,6, soit un Orque tué. Il en reste neuf dans la première unité, qui riposte au round suivant avec neuf attaquants.*

Fin du combat

Le combat dure jusqu'à ce qu'un camp se retire ou soit anéanti. Le moral relève de votre jugement : une unité qui a perdu son chef ou la moitié de ses membres peut fort bien prendre la formation « Repli ».

09.8 · Objets intelligents et objets maudits



Deux sortes d'objets magiques échappent en partie à celui qui les porte : ceux qui ont une volonté propre, et ceux qu'une malédiction a faussés. Cette page n'ajoute aucune règle. Elle dit leur place en Terre du Milieu et donne des exemples, pour que vous meniez ces objets à votre guise.

Les objets intelligents

Ce qu'en disent les règles

Le Livre des Joueurs, chapitre 13.3 · Enchantement des objets magiques, présente l'objet intelligent : un objet d'un autre type auquel de puissants sorts ou rituels ont lié un esprit ou une autre entité. Le chapitre 07 · Compétences, à la compétence Accord, précise que son propriétaire doit s'accorder à lui, comme à tout objet dont on active les pouvoirs.

Rien de plus n'est fixé : ni caractéristiques de l'objet, ni table de conflit entre sa volonté et celle du propriétaire. C'est voulu, pour garder les règles simples.

En Terre du Milieu

Les objets intelligents y sont très rares. On n'y trouve pas d'épée bavarde qui accompagne le héros comme un compagnon. La volonté d'un objet y est celle que son créateur y a mise, ou celle d'un esprit qui y est lié, et elle se fait sentir par une influence plus que par des paroles : une envie, un rêve, une humeur qui n'est pas la sienne, un objet qui « veut » quelque chose.

L'Anneau Unique est l'exemple achevé. Sauron y a mis une grande part de sa puissance, et l'Anneau cherche à revenir à son maître : il trahit Isildur aux Champs aux Iris, quitte Gollum, pèse sur Frodon à mesure qu'il approche de la Montagne du Destin.
Anglachel, l'épée forgée par Eöl l'Elfe Noir, a un cœur sombre. Reforgée pour Túrin sous le nom de Gurthang, elle lui répond quand il lui parle pour la dernière fois.
Les objets de l'Ennemi et de ses serviteurs portent souvent un peu de la volonté de leur maître : ils poussent vers l'Ombre celui qui s'en sert, sans qu'il s'en aperçoive d'abord.

Mener un objet intelligent

Donnez-lui un but, un seul de préférence : retourner à son créateur, frapper une race ennemie, garder un lieu, être porté par un roi. Tout son comportement en découle.
Faites-le agir par petites touches : un pouvoir qui se refuse au mauvais moment, un rêve qui oriente le voyage, une envie soudaine de ne pas se séparer de lui.
Faites de l'Accord une rencontre : au jet d'Accord, l'objet jauge celui qui le prend en main. Selon son but, il facilite l'Accord d'un propriétaire qui le sert, le rend plus difficile à un autre, ou le refuse à qui va contre sa volonté. Un échec n'est alors pas une maladresse, mais un refus ; il dure, comme le veut la règle, tant que le personnage n'a pas progressé en Accord, ou tant que l'objet ne change pas d'avis.
Quand sa volonté s'oppose à celle du propriétaire, tranchez comme la situation le demande, par exemple par un jet sur la Volonté du personnage, à la difficulté qui vous semble juste. Un personnage qui sait de quoi l'objet est capable mérite un bonus ; un personnage qui le porte depuis longtemps, peut-être un malus.
Laissez au joueur des indices : l'objet intelligent est un personnage de l'histoire, pas un piège. Le joueur doit pouvoir deviner qu'il n'est pas seul à décider.

Les objets maudits

Ce qu'en disent les règles

La règle est au Livre des Monstres, chapitre 02.5 · Trésors : un objet maudit ressemble à un objet ordinaire de son type jusqu'à sa première utilisation ; il produit alors l'inverse de ce qu'il promet, ou un effet étrange, et le personnage ne peut plus s'en défaire tant que la malédiction n'est pas levée. Le sort *Analyse* révèle la malédiction ; la lever est l'affaire d'un enchanteur puissant, d'un sage ou d'une quête. Un enchantement raté peut aussi donner un objet maudit (Livre des Joueurs, chapitre 13.3 · Enchantement des objets magiques).

En Terre du Milieu

Les objets maudits viennent surtout de l'Ennemi et de ses serviteurs, ou d'une haine attachée à un trésor :

Les lames de Morgul : la pointe qui reste dans la plaie cherche le cœur, et sa victime glisse peu à peu vers le monde des Spectres.
Les trésors des Galgals, liés aux Êtres des Galgals qui les gardent : les emporter, c'est emporter un peu de la tombe avec soi.
Le trésor de Nargothrond, maudit par Mîm le Nain : il éveille la convoitise et finit par perdre ceux qui le possèdent.
L'or des dragons : il garde la marque de la cupidité de son ancien maître, et fait naître chez ceux qui le contemplent un désir qui les dépasse.
Anglachel, encore : son cœur sombre fait d'elle une lame maudite autant qu'une lame intelligente, et elle finit par tuer son porteur.

Exemples de malédictions

Une malédiction ne touche parfois qu'un des pouvoirs de l'objet ; parfois, elle est si discrète que le porteur se croit malchanceux plutôt que maudit. Quelques idées, d'après *College of Magics* :

Effet inversé : le bonus promis devient un malus. Laissez le joueur appliquer le bonus, puis annoncez en secret le vrai résultat : au combat, le personnage croit que ses adversaires parent mieux, pas que son arme le trahit.
Ami frappé : un sort d'attaque lancé par l'objet frappe l'allié le plus proche, ou le porteur s'il est seul.
Faille cachée : l'objet fonctionne bien, mais se brise lors d'un échec grave et devient un objet ordinaire, inutile.
Effet qui s'égare : le sort semble partir comme prévu, mais l'attaque manque toujours sa cible.
Fuite de magie : un objet à charges perd des charges chaque jour, même sans servir.
Tueur retourné : une Arme Tueuse d'une race est en fait tueuse de son porteur, et se retourne contre lui sur une maladresse.
Forme instable : l'objet change parfois de forme à l'usage, et prend une forme inutile.
Effet capricieux : l'objet ne marche qu'une fois sur deux.
Effet affaibli : le sort de l'objet est plus faible que promis. Par exemple, un sort de respiration dans l'eau qui dure des rounds au lieu de minutes, et le porteur doit regagner la surface au plus vite.
Deux objets de la base des Objets magiques montrent ces malédictions à l'œuvre : la *Lame de Carn Dûm*, une épée de l'Arthedain en apparence, forgée par l'Ennemi, et la *Broche des Galgals*, un bijou pris dans un tertre et resté lié à la tombe. Ce sont des exemples. La base est publiée et vos joueurs peuvent la lire : changez le nom, l'apparence ou la malédiction de ces objets pour qu'ils ne les reconnaissent pas.

Mener un objet maudit

Ne pas pouvoir s'en défaire peut être un simple effet sur l'esprit, ou quelque chose de plus étrange : l'épée jetée dans la mer est là, au réveil, à côté du dormeur.
Un voleur qui prend l'objet prend aussi la malédiction : une bonne façon de la faire changer de mains, et de nourrir l'histoire.
Un objet trop puissant peut être maudit pour rester hors de portée (Livre des Monstres, chapitre 02.5 · Trésors, « Gérer les trésors »).

10 · Tables de Maladresses



Le Livre des Joueurs, chapitre 11 · À l'Aventure !, donne la règle des Maladresses : quand le tirage sec tombe dans la zone de maladresse, l'action échoue et l'on tire sur la table, sans aucun modificateur. Choisissez la colonne d'après l'action : arme de mêlée, combat monté, arme à distance, arts martiaux ou sort. Une manœuvre hors combat n'a pas de table : adaptez l'effet à la situation, sans en faire une mort certaine.

Armes de mêlée

Résultat	Arme à 1 Main	Arme à 2 Mains	Lance & Arme d'Hast
01-25	Vous perdez votre prise et l'occasion de porter un coup. Vous devriez peut-être arranger cela.	Vous perdez votre prise et l'occasion de porter un coup.	Vous perdez votre prise et l'occasion de porter un coup.
26-30	Vous lâchez votre arme ; il vous faudra 1 round pour en dégainer une autre ou 2 pour récupérer celle qui est tombée.	Vous lâchez votre arme ; il vous faudra 2 rounds pour en prendre une autre ou 4 pour récupérer celle que vous avez lâchée.	Maladresse à la conclusion du coup. Vous perdez l'occasion de frapper, mais vous pouvez tout de même parer.
31-40	Vous glissez gracieusement, mais perdez l'occasion de porter un coup vital.	Vous glissez et cela perturbe le fil de vos pensées ; il vous faudra 1 round pour reprendre vos esprits.	Vous glissez : Étourdi 1 round. Allons, le ridicule ne tue pas, vous ferez mieux la prochaine fois.
41-50	Mauvais enchaînement. Vous perdez l'occasion et vous vous infligez 1 PdV. Plutôt faible.	Vous trébuchez sur un obstacle imaginaire ; vous perdez 2 rounds, mais pouvez tout de même parer.	Vous perdez votre prise et cafouillez 2 rounds avec votre arme. Vous pouvez parer, mais votre prochaine attaque se fera à –10.
51-60	Vous glissez sans aucune grâce et perdez 2 rounds. Bonne chance !	Faux mouvement, vous perdez 2 rounds. Heureusement, vous pouvez encore parer.	Vous glissez et manquez même de tomber : Étourdi et Parade Interdite 2 rounds.
61-70	Vous perdez votre prise et jonglez avec votre arme 2 rounds. Cela ne vous empêche pas de parer.	Vous perdez votre prise et jonglez avec votre arme 2 rounds. Cela ne vous empêche pas de parer.	Vous perdez votre prise et jonglez avec votre arme 3 rounds. –10 au prochain jet.
71-80	Vous perdez votre prise et jonglez avec votre arme 2 rounds. Malheureusement, cela vous empêche de parer : Parade Interdite 2 rounds.	Très mauvais mouvement : Étourdi et Parade Interdite 2 rounds. Pas bon.	Maladresse dans l'enchaînement. Vous perdez 3 rounds et êtes Étourdi 2 rounds.
81-85	Vous manquez d'air : il vous faut 2 rounds pour reprendre votre souffle, sans agir.	Vous perdez votre prise et jonglez avec votre arme 3 rounds. Cela ne vous empêche pas de parer.	Mouvement maladroit : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds.
86-90	Le splendide mouvement de votre adversaire vous laisse Étourdi 3 rounds. Profitez bien de la leçon.	Mouvement incroyablement maladroit : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds.	Vous lâchez votre arme ; il vous faudra 6 rounds pour la récupérer ou 2 rounds pour en sortir une autre.
91-95	Vous trébuchez et cette minable démonstration vous laisse Étourdi 3 rounds. Avec un peu de chance, vous y survivrez.	Vous trébuchez et manquez même de tomber, au cours de ce qui ressemble à une tentative de suicide : Étourdi 4 rounds.	Vous trébuchez et c'est la chute. Il vous faudra 4 rounds pour récupérer, pendant lesquels vous combattrez à –25 : Parade Interdite 4 rounds.
96-99	Dans l'excitation, vous vous mordez la langue : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds.	Vous trébuchez et c'est la chute. Il vous faudra 4 rounds pour récupérer ; Parade Interdite 3 rounds.	Vous vous blessez l'épaule : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds, et vous combattrez à –25.
100	De très mauvais goût et très mal exécuté : vous tentez de vous mutiler. Vous vous infligez un Critique Tranchant de niveau D.	Le plus mauvais mouvement que l'on ait jamais vu. 50 % de risques que vous soyez hors de combat 2 jours avec un étirement de l'aine ; 50 % de chances que votre adversaire soit mort de rire 3 rounds.	Vous brisez votre arme : Étourdi et Parade Interdite 6 rounds.

Combat monté et armes à distance

Résultat	Combat Monté	Arme de Jet	Arc & Arbalète
01-25	Vous perdez votre prise et l'occasion de porter un coup.	Vous perdez votre prise et, ayant perdu le contrôle de votre arme, vous choisissez de ne pas attaquer.	Vous perdez votre prise et choisissez de ne pas attaquer… C'est le bon choix.
26-30	Maladresse en fin d'attaque. Vous perdez 2 rounds, mais pouvez tout de même parer.	Maladresse en fin d'action, vous retenez votre arme. –10 à votre prochaine attaque.	Quelqu'un qui n'a que des pouces a du mal à charger son arme. Vous perdez le round.
31-40	Vous glissez et perdez vos appuis sur la selle. Vous perdez 2 rounds, mais pouvez tout de même parer.	Vous glissez et perdez 2 rounds pour vous remettre en position. Vous avez retenu votre arme et pouvez encore parer.	Maladresse au chargement, il vous faut 2 rounds pour vous remettre. C'est faible, tout cela !
41-50	Votre monture se cabre ; cela vous perturbe et vous laisse Étourdi les 2 rounds que nécessite la reprise de contrôle.	Maladresse avec l'arme après la perte de votre prise : Étourdi 3 rounds.	Vous brisez une flèche et perdez votre calme : 2 rounds sans agir.
51-60	Maladresse avec l'arme après la perte de votre prise : Étourdi 3 rounds.	Mauvais lancer, votre arme atterrit innocemment à 6 mètres à gauche de la cible.	Vous lâchez votre flèche ; il vous faudra 2 rounds pour recharger. La prochaine fois, essayez l'épée.
61-70	Votre pauvre monture trébuche : Étourdi et Parade Interdite 2 rounds.	Très mauvais lancer. L'arme part directement sur votre droite. Faites un second jet si quelqu'un se trouve dans la nouvelle direction du lancer.	Vous lâchez votre arc. Vous perdez 2 rounds à le ramasser et à recharger.
71-80	Vous brisez votre arme et perdez 2 rounds à en sortir une autre.	Vous glissez et perdez 3 rounds pour vous remettre en position. Vous avez retenu votre arme, mais Parade Interdite 3 rounds.	La corde casse ; il vous faudra 6 rounds pour réencorder l'arc ou 2 rounds pour sortir une nouvelle arme.
81-85	Dans l'un de vos moments les plus distraits, vous lâchez votre arme. Il vous faudra 2 rounds pour en sortir une autre.	Vous lâchez votre arme ; il vous faudra 4 rounds pour la récupérer ou 2 rounds pour en sortir une autre.	Maladresse avec l'arme : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds.
86-90	Vous brisez votre arme et perdez 2 rounds à en sortir une autre ; vous vous infligez 10 PdV.	Vous maniez votre arme avec une rare maladresse : Étourdi et Parade Interdite 6 rounds.	Vous décochez votre flèche beaucoup trop tôt. Elle aboutit à 6 mètres devant la cible ; 2 rounds sans agir.
91-95	Votre assise n'était pas adéquate : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds.	Vous lâchez votre arme beaucoup trop tôt ; elle tombe à 9 mètres derrière vous.	Vous glissez et tombez : Étourdi 6 rounds, Parade Interdite 2 rounds. Votre tir s'égare totalement.
96-99	C'est votre propre corps qui encaisse l'impact. Vous subissez 20 PdV : Étourdi et Parade Interdite 6 rounds.	Vous chutez, votre tir s'égare et vous êtes Étourdi 12 rounds.	Votre arc se brise : Étourdi et Parade Interdite 4 rounds. Bonne chance, l'ami !
100	Vous tombez de votre monture et encaissez un Critique Écrasant de niveau D.	Vous vous frappez au moment du lâcher et encaissez un Critique d'Impact de niveau D.	Erreur de jugement. Vous lâchez la corde et votre oreille accompagne la flèche. Vous subissez 5 PdV et un Saignement de 2 PdV par round.

Arts Martiaux

Résultat	Arts Martiaux – Balayages	Arts Martiaux – Coups
01-25	Votre prise sur le bras de votre adversaire est tout au plus ténue. Oubliez cette tentative et essayez à nouveau au prochain round.	Vous avez perdu votre cible, et vous perdez l'occasion de frapper.
26-30	Votre attaque faible et déséquilibrée n'affecte en rien votre adversaire. Toutefois, vous avez besoin d'un round pour vous en remettre.	Vous vous emmêlez les pieds et il vous faut 1 round pour retrouver votre équilibre.
31-40	Vous vous êtes cogné un doigt de pied pendant l'action. Interrompez votre mouvement et prenez un round pour récupérer.	Vous vous souvenez mal du mouvement. Hésitez pendant 1 round pour vous rafraîchir la mémoire.
41-50	La perte d'équilibre, pendant que vous lanciez votre coup, vous a désorienté : Parade Obligatoire 2 rounds.	Vous vous êtes trop déployé. Pour vous en remettre, au choix : Parade Obligatoire 2 rounds, ou Parade Interdite 1 round.
51-60	Votre Balayage tenté au mauvais moment vous a conduit à essayer de faire un croche-pied au sol. Méditez votre sens du moment pendant 2 rounds.	La chaleur du combat vous a fait oublier comment ou où attaquer : Parade Obligatoire 2 rounds.
61-70	L'habile mouvement de votre adversaire vous laisse en train d'essayer de projeter l'air. Il vous faut deux rounds pour vous réorienter et essayer de reprendre confiance en vous.	Une erreur au cours de votre attaque vous a mis dans une posture difficile, et provoque une légère contracture musculaire. Dépêchez-vous de parer si vous voulez récupérer : Parade Obligatoire 2 rounds.
71-80	Votre adversaire saute ou enjambe votre Balayage, vous laissant dans une position délicate. Il vous faut un round, sans parer, pour vous en remettre : Parade Interdite 1 round.	Votre tentative de technique avancée vous désoriente pendant un round. Votre parade est réussie, même si elle a été faite dans la mauvaise direction.
81-85	Vous avez soudain oublié l'enchaînement qui permet de réussir une projection. Passez les 3 prochains rounds à essayer de vous en souvenir.	Votre genou percute l'os de votre adversaire, vous causant une sensation intéressante. Vous méditez cela pendant 3 rounds.
86-90	Vous venez soudain de comprendre l'une des critiques de votre maître envers votre style de combat : Étourdi 2 rounds. Allez de l'avant et souvenez-vous.	Vous savez que votre coup était stupéfiant. Le blocage heureux, mais intuitif, de votre adversaire vous laisse Étourdi 2 rounds.
91-95	Vous avez essayé de vous balayer vous-même : Étourdi 2 rounds.	En vous vautrant lamentablement, alors que vous essayiez de retrouver votre équilibre, vous arrivez à vous assommer vous-même.
96-99	Votre indécision, balayer ou projeter, vous a fait tenter les deux : Étourdi et Parade Interdite 3 rounds.	Dans l'excitation du moment, vos deux pieds essaient d'être à trois endroits en même temps. Votre chute vous laisse Étourdi 3 rounds, Parade Interdite 2 rounds.
100	Votre Balayage maladroit a eu pour effet de vous jeter au sol et de vous cogner le crâne : Étourdi et Parade Interdite 6 rounds.	Vous avez oublié les mouvements, même les plus élémentaires. Vous vous écrasez maladroitement contre votre adversaire, vous infligeant un Critique d'Arts Martiaux · Coups de niveau B.

Sorts

Résultat	Sort Utilitaire	Sorts d'Attaque & d'Énergie
01-25	Une légère défaillance de la concentration retarde l'incantation de 1 round.	La tension déconcentre le lanceur. Le sort est perdu (mais pas les PP).
26-30	Des arrière-pensées subconscientes font perdre le sort (mais pas les PP).	Une faible défaillance mentale fait perdre le sort (mais pas les PP) ; Pénalité (–50) 1 round.
31-40	La tension fait perdre le sort (mais pas les PP).	Tension modérée, mais sérieuse ; le lanceur perd le sort (pas les PP) ; Étourdi 1 round.
41-50	Une petite défaillance mentale fait lancer un sort inefficace (mais pas perdre les PP).	Une défaillance mentale sérieuse fait lancer un sort inefficace ; Étourdi 1 round.
51-60	Le lanceur intériorise le sort ; 10 PdV ; Étourdi 12 rounds.	La pression mentale est extrême ; le sort fait long feu ; le lanceur s'écroule ; Étourdi 6 rounds ; 10 PdV.
61-70	Le lanceur intériorise le sort ; il tombe au sol, inconscient 1 heure ; 8 PdV.	Le lanceur intériorise le sort ; inconscient 12 heures ; 20 PdV.
71-80	Le lanceur souffre de désordres nerveux ; inconscient 2 heures ; incapable de lancer des sorts pendant 4 semaines ; 25 PdV.	Le sort est dévié et aboutit à 6 mètres à gauche de la cible ; faire un jet sur la table appropriée pour les effets ; le lanceur est Étourdi 2 rounds ; 5 PdV.
81-85	Léger contrecoup ; le lanceur est incapable de lancer des sorts pendant 1 semaine ; inconscient 1 heure ; Pénalité (–50) pendant 1 jour ; 20 PdV.	Le sort part dans la direction opposée ; le lanceur s'écroule sous le choc mental ; inconscient 6 heures ; 25 PdV.
86-90	Contrecoup ; le lanceur est incapable de lancer des sorts pendant 2 semaines ; inconscient 9 heures ; Pénalité (–50) pendant 3 jours ; 20 PdV.	Le lanceur intériorise le sort ; dommages nerveux cérébraux ; incapable de lancer des sorts pendant 1 semaine ; Pénalité (–50) pendant 1 semaine.
91-95	Le lanceur intériorise le sort ; incapable de lancer des sorts pendant 3 semaines ; inconscient 9 heures ; 20 PdV.	Le lanceur intériorise le sort ; incapable de lancer des sorts pendant 3 semaines ; 3 semaines de coma ; 40 PdV.
96-99	Désordre nerveux ; le lanceur est Étourdi 12 rounds et ne peut plus lancer le sort en question (il peut le réapprendre après 1 an).	Grave désordre nerveux ; le lanceur rate le lancement du sort ; incapable de lancer des sorts pendant 3 mois.
100	Le lanceur souffre d'un grave traumatisme et tombe dans le coma pour 3 mois.	Intériorisation massive de Pouvoir, mort cérébrale ; le lanceur meurt instantanément.

11 · Bases



Ce chapitre ouvre trois recueils complets tirés des règles de HARP | Terre du Milieu : les sorts, les plantes et les objets magiques. Dans chacun, on peut chercher un élément par son nom ou par un mot de sa description, trier et filtrer la liste à sa guise, et chaque élément s'affiche avec toutes ses données, à la manière d'une base de données complète et tenue à jour. Chaque recueil s'ouvre dans un autre onglet.

Base · Sorts

Tous les sorts de HARP | Terre du Milieu, avec leurs améliorations et leur coût en PP. On les filtre par Sphère, Type, Portée et Jet de Résistance ; les sphères sont rangées par famille, celles des personnages joueurs, celles des PNJs (*magia* et *goetia*) et celles qui ne sont pas utilisées. La page explique comment lire une fiche de sort.

Base · Plantes

Toutes les plantes de HARP | Terre du Milieu, avec leurs effets, leur préparation et leur coût. On les filtre par Type, Application, Milieu, Climat et Rareté. La page explique comment lire une fiche de plante : ce qu'est la plante, où la trouver, comment la préparer et s'en servir.

Base · Objets magiques

Les objets magiques, les potions et les runes de HARP | Terre du Milieu, réunis dans un seul recueil que le filtre Type sépare. On les filtre aussi par Classe et par Bonus (BO, BD, PP). La page explique comment lire une fiche, dont la table de tête ne montre que les lignes utiles à chaque sorte d'objet.

Base · Sorts



Cette page ouvre le recueil complet des sorts des règles de HARP | Terre du Milieu. On peut y chercher un sort par son nom ou par un mot de sa description, trier et filtrer la liste à sa guise, et chaque sort s'affiche avec toutes ses données, à la manière d'une base de données complète et tenue à jour.

Accéder à la base des Sorts : ouvrir le dossier `base-sorts` à la racine de l'archive.

Se servir de la base

Rechercher : la recherche porte sur tous les champs du sort (nom, description, améliorations…), sans tenir compte des accents ; plusieurs mots se cumulent.
Filtrer : par Sphère, Type, Portée et Jet de Résistance. Les sphères sont rangées par famille : celles des personnages joueurs, celles des PNJs (Magia et Goetia), celles qui ne sont pas utilisées.
Trier : un clic sur le titre d'une colonne, un second pour inverser l'ordre.
Lire : le survol d'une ligne montre le résumé du sort, un clic ouvre sa fiche à côté de la liste. Chaque fiche a sa propre adresse, que l'on peut garder en favori ou partager.

Lire une fiche

La table de tête reprend l'ordre et les libellés du Livre des Joueurs, chapitre 13.1 · Sphères de magie : Type, Durée, Coût en PP, Portée, Jet de Résistance, Sphère(s).
Les sphères des personnages joueurs sont en noir, celles des PNJs en gris, celles qui ne sont pas utilisées sont barrées. Un clic sur une sphère filtre la liste sur elle.
« Magia seulement » ou « Goetia seulement » : le sort ne figure que dans le libram de ce camp.
Les améliorations sont les options que le lanceur peut ajouter au sort, chacune avec son coût en PP.
Une étoile après le nom marque un sort instantané ; la source donne le livre d'où vient le sort.

Les règles

Les règles de la magie (lancer un sort, points de pouvoir, jets de résistance, améliorations) sont au Livre des Joueurs, chapitre 13 · Magie.

Base · Plantes



Cette page ouvre le recueil complet des plantes des règles de HARP | Terre du Milieu. On peut y chercher une plante par son nom ou par un mot de sa description, trier et filtrer la liste à sa guise, et chaque plante s'affiche avec toutes ses données, à la manière d'une base de données complète et tenue à jour.

Accéder à la base des Plantes : ouvrir le dossier `base-plantes` à la racine de l'archive.

Se servir de la base

Rechercher : la recherche porte sur tous les champs de la plante (nom, autres noms, effets, description…), sans tenir compte des accents ; plusieurs mots se cumulent.
Filtrer : par Type, Application, Milieu, Climat et Rareté.
Trier : un clic sur le titre d'une colonne, un second pour inverser l'ordre.
Lire : le survol d'une ligne montre les effets de la plante, un clic ouvre sa fiche à côté de la liste. Chaque fiche a sa propre adresse, que l'on peut garder en favori ou partager.

Lire une fiche

Sous le nom, les autres noms de la plante ; en tête, l'encadré de ses effets.
Type, Application, Activation, Partie utile, Milieu et Climat disent ce qu'est la plante, où la trouver et comment s'en servir.
La rareté va de 1 à 9 ; la préparation donne la difficulté du jet, en toutes lettres avec son modificateur, comme au Livre des Joueurs ; le coût est en pièces d'or.
Suivent la description, la préparation, les observations et les autres usages.

Les règles

Les règles des plantes (trouver, préparer, appliquer) sont au Livre des Joueurs, chapitre 14 · Plantes & Poisons.

Base · Objets magiques



Cette page ouvre le recueil complet des objets magiques, des potions et des runes des règles de HARP | Terre du Milieu. On peut y chercher un objet par son nom ou par un mot de sa description, trier et filtrer la liste à sa guise, et chaque objet s'affiche avec toutes ses données, à la manière d'une base de données complète et tenue à jour.

Accéder à la base des Objets magiques : ouvrir le dossier `base-objets-magiques` à la racine de l'archive.

Se servir de la base

Un seul recueil réunit les objets magiques, les potions et les runes ; le filtre Type les sépare.
Rechercher : la recherche porte sur tous les champs de l'objet (nom, description, effets…), sans tenir compte des accents ; plusieurs mots se cumulent.
Filtrer : par Type, Classe et Bonus (BO, BD, PP ou aucun).
Trier : un clic sur le titre d'une colonne, un second pour inverser l'ordre ; une valeur donnée en fourchette se trie sur son bas.
Lire : le survol d'une ligne montre le résumé de l'objet, un clic ouvre sa fiche à côté de la liste. Chaque fiche a sa propre adresse, que l'on peut garder en favori ou partager.

Lire une fiche

La table de tête ne montre que les lignes utiles à chaque sorte d'objet : la Classe et le Bonus pour un objet magique ; l'Application, l'Activation et la Durée pour une potion ; la Catégorie et l'Usage unique pour une rune ; la Valeur et le Poids pour tous.
La Classe va de I à V, puis Artefact, comme au chapitre 06 · Niveaux de puissance ; les potions et les runes n'en ont pas (« — » dans la liste).
Après la description, en petit, les effets et la source.

Les règles

Les règles de l'enchantement sont au Livre des Joueurs, chapitres 13.3 · Enchantement des objets magiques, 13.4 · Magie Runique, 13.5.1 · Alchimie & Potions et 13.5.2 · Magie des Charmes ; les trésors, au Livre des Monstres, chapitre 02.5 · Trésors. Les objets intelligents et les objets maudits sont au chapitre 09.8 · Objets intelligents et objets maudits.

Les potions trouvées en jeu sont stabilisées : une potion découverte dans un trésor, le coffre d'un monstre ou l'échoppe d'un marchand se garde sans limite, et le MJ n'a pas à se demander si elle agit encore. Seules les potions que créent les PJs ont une durée de vie, d'un mois sans « Stabilisation d'Élixir » (Livre des Joueurs, chapitre 13.5.1 · Alchimie & Potions).

Les Charmes trouvés en jeu sont des Talismans : un Charme ordinaire ne dure qu'un mois, et nul ne saurait dire quand celui d'un trésor a été fait ; ceux de la base sont donc tous rendus permanents par « Préservation des Charmes ». Seuls les Charmes que créent les PJs ont une durée de vie (Livre des Joueurs, chapitre 13.5.2 · Magie des Charmes).

12 · Annexes



Les pages de ce chapitre ne sont pas nécessaires pour mener une partie. Ce sont des textes de référence ou de réflexion, rédigés au fil des années de travail sur HARP | Terre du Milieu, et des études sur des sujets précis. On les lit pour comprendre d'où viennent les choix de l'adaptation, ou pour approfondir un sujet avant de l'introduire dans sa campagne.

12.1 · Conversion HARP | Terre du Milieu

Pourquoi le système HARP a été retenu en 2004 pour jouer en Terre du Milieu. Le texte passe en revue les jeux de rôle et les systèmes qui existaient alors (MERP, Rolemaster, le Seigneur des Anneaux de Decipher, The One Ring, Tiers Âge, la Terre des Héros, le système d20, Hither Lands) et présente la gamme HARP de l'époque. Il expose ensuite les principes de la conversion : la place de la magie, la résurrection, l'absence de déplacements magiques, les sorts à énergie, l'accès des races aux professions, les dieux et leurs prêtres.

12.2 · La magie en Terre du Milieu

L'étude qui fonde la magie de HARP | Terre du Milieu, écrite en 2004 à partir de l'essai d'Erik Tracy et des lettres de Tolkien. Qui peut user de la magie, les Elfes de manière innée, les autres peuples par des sources extérieures et des catalyseurs ; quelle est sa nature, un art qui crée chez les Peuples Libres, une domination chez l'Ennemi. Elle aboutit aux deux grands regroupements des sphères de magie, *magia* pour les Peuples Libres et *goetia* pour les serviteurs de l'Ennemi.

12.1 · Conversion HARP | Terre du Milieu



Pourquoi HARP ?

Cette rubrique explique les principes sur lesquels est basée la conversion HARP | Terre du Milieu, une adaptation des règles de HARP pour la Terre du Milieu. En prenant connaissance des choix qui ont été faits dans le cadre de cette conversion, vous pourrez plus facilement adapter votre jeu à votre goût et à celui de vos joueurs. Nous aborderons aussi quelques points sujets à discussion.

Commençons par un tour d'horizon de l'existant, puisque partir de zéro pour tout refaire aurait été courageux, mais aurait demandé un travail énorme.

Les autres systèmes de jeu de rôles pour la Terre du Milieu

Les jeux de rôles pour jouer dans l'univers de Tolkien sont en fait assez nombreux. Aucun ne s'est révélé entièrement satisfaisant pour envisager un style de jeu ouvert et varié. D'autre part, nombre d'entre eux ne sont plus mis à jour.

Voici un point sur les autres systèmes adaptés au jeu de rôles dans la Terre du Milieu, qui vous permettront de savoir pourquoi le système HARP a été choisi.

MERP (Middle Earth Role Playing)

MERP (**JRTM — Jeu de Rôle de la Terre du Milieu**) a permis dès 1984 à de nombreux joueurs de découvrir la Terre du Milieu et le Jeu de Rôles, mais tout le monde s'accorde à dire que les règles n'étaient pas très adaptées à l'univers ni passionnantes à haut niveau. MERP était en fait une version simplifiée des règles de Rolemaster dont nous parlons plus bas. De très nombreux ouvrages sur les différentes régions d'Arda ont été publiés et ces livres restent aujourd'hui des bases intéressantes pour un Maître de Jeu de rôles, même si un grand travail d'adaptation est nécessaire. Après avoir tenté une ouverture à un public plus large grâce au **Jeu d'Aventure du Seigneur des Anneaux**, ICE, l'éditeur de MERP, a arrêté la publication de nouveaux ouvrages en 1999. C'est la date de la résiliation de la licence officielle accordée par Tolkien Enterprises.

Rolemaster

ICE a aussi produit et édite toujours un système appelé **Rolemaster**, qui bien que non spécifique à la Terre du Milieu, peut y être adapté. Ce système ancien est réputé pour être assez lourd à gérer, demandant la prise en compte et l'adaptation de nombreux suppléments. Beaucoup de joueurs continuent néanmoins à parcourir la Terre du Milieu en utilisant les règles de Rolemaster et de nombreuses adaptations ont été diffusées, notamment sur le site du Heren Turambarion.

Mise à jour 10/07/2005 : Une préversion (preview release 3) des règles d'**Ambarquenta** est disponible sur le site du Heren Turambarion. Ce nouveau système de jeu semble destiné à remplacer les systèmes ICE auparavant utilisés par les auteurs du site. Le document de 154 pages est protégé par un mot de passe que l'on peut obtenir par mail. L'ouvrage semble bien avancer, même si certaines parties importantes ne sont pas encore rédigées. Le tout ressemble à un mélange entre MERP, Rolemaster et d20.

Le Seigneur des Anneaux

La licence officielle « Tolkien » a été accordée en 2001 à Decipher, un éditeur en vogue. Decipher souhaitait avant tout cette licence pour éditer un jeu de cartes à collectionner mettant à profit le succès probable des films de Peter Jackson. La licence est encore une fois incomplète, couvrant les trois livres du Seigneur des Anneaux et les films, mais en laissant à nouveau de coté le Silmarillion et les ouvrages de Christopher Tolkien.

Decipher a édité le Jeu de Rôles du **Seigneur des Anneaux** (SdA), beaucoup plus dans l'esprit de l'univers du Pr Tolkien, avec de très bons principes, notamment en ce qui concerne la magie. Le Jeu de Rôles du SdA n'a plus rien vu paraître après 2003, Decipher semblant surpris du peu de rentabilité d'un Jeu de Rôles mal soutenu et préférer le marché juteux des jeux de cartes à collectionner. Le distributeur français était Hexagonal, qui distribua autrefois JRTM. Il a traduit quelques-uns des ouvrages en français, sans investir dans le support d'un Jeu de Rôles abandonné par son éditeur.

Le site des Tomes Perdus de Findegil, aujourd'hui disparu, a été une excellente source d'informations en français.

Mise à jour 10/07/2005 : Decipher annonce en janvier 2005 la reprise des sorties pour le SdA, mais plus rien ne sera publié.

The One Ring

Cubicle 7 acquiert la licence officielle « Tolkien » en 2011 et publie **The One Ring** (« L'Anneau Unique »). C'est donc le quatrième jeu de rôle officiel à prendre place dans la Terre du Milieu, après JRTM et le Jeu d'Aventure du Seigneur des Anneaux, publiés tous deux par ICE, et le Seigneur des Anneaux de Decipher.

The One Ring propose de revivre la fin du troisième âge du monde. L'époque de jeu correspond à la période qui suit les aventures de Bilbo jusqu'à la Guerre de l'Anneau, près de quatre-vingts ans plus tard. Trois grandes campagnes étaient prévues à sa sortie, correspondant à trois périodes échelonnées dans le temps et de plus en plus proches de la Guerre de l'Anneau. Chaque campagne devait être centrée sur une région particulière, avec ses peuples et son ambiance. Les personnages ne pouvaient être présents sur toutes les campagnes, il était prévu qu'ils ne participent qu'à une seule. Mais un mécanisme des règles permet de « passer le flambeau » à un héritier et lui permettre de commencer avec une petite partie de l'expérience de son aîné.

Les personnages sont d'abord définis par une culture : Elfes de la Forêt Noire, Béornides, etc. Les compétences sont divisées entre compétences d'armes et ordinaires. La magie est absente, sauf dans quelques dons ou savoirs particuliers et limités.

Cubicle 7 en tire aussi **Adventures in Middle-earth** (2016), une adaptation pour la cinquième édition de Donjons & Dragons. En 2019, l'éditeur cesse de publier ces deux jeux ; la licence passe à Free League, qui publie la seconde édition de The One Ring en 2022, puis sa propre adaptation pour Donjons & Dragons, **The Lord of the Rings Roleplaying** (2023).

Tiers Age et La Terre des Héros

Tiers Âge est un très bon Jeu de Rôles amateur français qui retranscrit parfaitement la poésie et le charme d'Arda, sans avoir à mon avis la profondeur nécessaire pour couvrir les différents Âges et le jeu à haut niveau, même si une adaptation pour le Premier Âge était alors en cours sur les forums de la Cour d'Obéron. Ceux qui cherchent un système de règles légères, écrit par des auteurs français, doivent essayer Tiers Âge.

La Terre des Héros est un Jeu de Rôles développé par Olivier Legrand. Il a fait le choix de discuter des principes fondateurs de son jeu sur le forum de la Cour d'Obéron et a permis aux membres du forum de visualiser le résultat presque en direct, grâce à une réactivité étonnante. Cet effort courageux lui permet d'ajuster au mieux sa création aux souhaits de ses futurs joueurs. Basé sur les notions de destinée et d'héroïsme, le Jeu de Rôles de la Terre des Héros est parfaitement rédigé, fidèle aux options de son auteur, et à recommander à tous ceux que des règles légères et ambitieuses intéressent.

Système d20

Le **système d20** de Wizards of the Coast (utilisé pour Donjons et Dragons 3e Edition) peut être adapté pour jouer sur la Terre du Milieu. Un site en anglais, hébergé par EN World, proposait différents documents permettant la modification du système d20. À mon avis, et avec plus de 20 ans d'expérience dans le jeu de rôles en utilisant les règles de Donjons & Dragons, la conversion est complexe, car le système est lourd et peu malléable, notamment en ce qui concerne la magie qui est très peu adaptée à la Terre du Milieu. Cela permet néanmoins de jouer en Terre du Milieu sans avoir à apprendre un nouveau système de règles si l'on joue déjà avec le système d20.

Mise à jour 10/07/2005 : Le site n'est plus accessible depuis une mise à jour d'EN World.

Hither Lands

D'autres conversions existent, basées sur les règles de **GURPS** ou d'autres systèmes génériques. Une initiative intéressante est à signaler, **Hither Lands**, qui semble prometteuse, mais qui se base sur un nouveau système de règles dont la viabilité est à démontrer.

Mise à jour 10/07/2005 : L'auteur a annoncé avoir de graves soucis personnels et le développement de Hither Lands s'est arrêté. Dommage.

Qu'est-ce que HARP ?

Après avoir envisagé tous ces systèmes de règles existant en 2004 et tenté une conversion basée sur **Fudge**, nous avons choisi d'utiliser les règles de **HARP** (High Adventure Role Playing), qui est un système de jeu « pro », supporté par son éditeur et qui possède une caractéristique fondamentale pour jouer dans l'univers de la Terre du Milieu : une grande adaptabilité. Il est par exemple facile de rajouter ou d'enlever une classe (une profession), de rajouter des éléments culturels spécifiques, de modifier la façon dont fonctionne la magie, etc. Le système supporte très bien la montée en puissance des personnages, avec de nombreuses options pour gérer la magie et les combats, ce qui en fait un jeu complet, de grande profondeur.

HARP a depuis été révisé, au début des années 2010, sous le nom de **HARP Fantasy**.

En quoi HARP se différencie-t-il des systèmes existants ?

HARP est un jeu de rôles édité par ICE. Il reprend certains des principes de Rolemaster (utilisation du dé 100, de professions, de compétences, etc.), système avec lequel il reste compatible, tout en simplifiant l'usage des règles par rapport à son grand aîné. Positionné à sa sortie en concurrent du système d20, il a reçu des critiques qui s'entendent pour lui reconnaître d'exceptionnelles règles pour la magie et, de manière générale, une grande souplesse et adaptabilité ainsi qu'une excellente profondeur. HARP n'est pas lié à un univers de jeu en particulier, ce qui en « dégraisse » d'autant les règles en rendant les conversions comme HARP | Terre du Milieu particulièrement aisées.

HARP est-il disponible en français ?

Les règles de base ne sont pas officiellement traduites, malheureusement. L'ensemble des contenus de HARP | Terre du Milieu a été traduit sur plusieurs années de travail amateur.

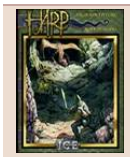
Comment peut-on se procurer HARP ?

Les ouvrages de la gamme HARP Fantasy sont vendus par l'éditeur au format PDF, sur la boutique en ligne DriveThruRPG.

Existe-t-il d'autres sites francophones parlant de HARP ?

HARP | Terre du Milieu s'est associé à ses débuts avec Iceland, qui apportait des informations généralistes sur tous les jeux édités par ICE, alors que HARP | Terre du Milieu se limite à son « ultra-spécialisation » sur HARP et la Terre du Milieu. Les membres de ses forums ont participé aux prémices de la traduction.

La gamme HARP



HARP
[#3000 - 192 pages —Disponible au format PDF ou imprimé — Couverture souple —Décembre 2003 — Avril 2004]
Le livret de base comprend les règles de création des personnages, toutes les informations pour gérer une aventure et les combats, quelques monstres et des conseils pour le Maître de Jeu. En un seul ouvrage de prix modique, tout ce dont vous avez besoin en tant que MJ ou joueur. Une édition spéciale à reliure cartonnée était proposée par l'éditeur.



Martial Law
[#3001 —100 pages — Disponible au format PDF ou imprimé —Couverture souple — Avril 2004]
Le Codex Martial apporte des compléments de règles sur les armures, les styles de combat, des règles de localisation des coups, etc. Bien qu'il ne soit pas indispensable pour jouer, contrairement au Collège des Magies, il permet au Maître de Jeu de trouver quelques règles complémentaires à intégrer au coup par coup dans ses parties.



Monsters, a Field Guide
[#3002 - 130 pages —Disponible au format PDF ou imprimé — Couverture souple —Juillet 2004]
Le Guide des Monstres présente de nombreuses créatures, ainsi que la méthode pour en créer de nouvelles. Après une introduction destinée aux Maîtres de Jeux débutants sur le rôle des créatures dans un jeu de rôles, la présentation d'un écosystème « réaliste » et quelques règles de placement, on aborde ensuite la description des différents types de créatures : les animaux dangereux, les créatures inhabituelles, les dragons, les morts vivants, les géants et enfin les démons. Un chapitre bienvenu permet de préciser les règles de création de nouveaux monstres. On retrouve dans ce livret des créatures classiques pour un jeu de rôles med-fan, mais aussi quelques créations intéressantes.



College of Magics
[#3003 - 128 pages —Disponible au format PDF ou imprimé — Couverture souple —Juin 2004]
Le Collège des Magies traite des différentes magies utilisables dans un univers médiéval fantastique, des sources de mana, de l'alchimie, etc. ainsi que de la place réservée à la magie dans l'univers de jeu. Les ajouts proposés sont très intéressants, venant encore renforcer la qualité globale du système de magie de HARP. Les règles proposées sont toutes optionnelles, mais elles permettent d'enrichir le jeu en introduisant même plusieurs types de campagnes, avec peu de magie, une magie classique et enfin l'accès à la haute magie.



Loot, a Field Guide
[#3004 —128 pages — Disponible au format PDF ou imprimé —Couverture souple — Mars 2005]
Le Guide des Trésors détaille de nombreux objets magiques et les meilleures manières d'en trouver (pour les joueurs) et de bien les placer (pour les MJs). Les sujets couverts : l'enchantement des objets, les artéfacts, les objets intelligents, les potions, les talismans et les runes magiques.



Hack & Slash
[38 pages — Disponible au format PDF — Mars 2005]
Un nouveau système de combat, plus détaillé. Le fichier Acrobat PDF comporte toutes les tables de critiques du livret de base mises à jour, plus de nouvelles tables « Holy » et « Slaying », ainsi que toutes les modifications apportées aux règles par ce nouveau système : talents, compétences, etc.



HARP Lite
[98 pages — Disponible au format PDF — Février 2005]
Version allégée et gratuite du système HARP, téléchargeable uniquement au format Acrobat PDF.

Les principes de la conversion HARP | Terre du Milieu

Adapter un jeu de rôles à la Terre du Milieu demande de faire de nombreux choix en restant fidèle aux écrits du Pr Tolkien tout en conservant le plaisir de jeu, notamment afin d'envisager des parties épiques avec des personnages de haut niveau. Vous trouverez dans cet article les principes de base et les réponses données aux questions posées par cette adaptation.

La Magie

La magie dans la Terre du Milieu est un sujet de débat depuis longtemps. Ce débat intéresse particulièrement les rôlistes qui tentent de préserver l'esprit du Pr Tolkien dans leurs parties, mais aussi de préserver l'intérêt du jeu pour les joueurs. Jouer dans un univers où seuls des Personnages Non Joueurs (PNJs) peuvent utiliser la magie ne présente aucun intérêt : que seuls les Elfes, les Istari et les forces sombres (Nazgûl) puissent utiliser la magie est trop limitant. Il faut donc extrapoler, en restant sur des bases simples, mais consistantes avec l'univers décrit dans les livres.

L'article sur les principes de la magie reprend l'analyse d'un Tolkiendil sur la magie dans la Terre du Milieu et en tire quelques règles applicables aux jeux de rôles : sources de mana, focus pour les incantations, séparation des magies des Peuples Libres et des Forces Sombres, etc. Les règles de HARP

nous permettent de mettre en œuvre ces choix avec beaucoup de finesse, sans avoir à rajouter quoi que ce soit au système de règles. En effet, le supplément « College of Magics » traite de tous ces sujets en nous fournissant toutes les options nécessaires. Il va donc suffire de faire nos choix parmi ceux que l'on nous propose et de les expliciter.

Les sources de mana sont détaillées dans le Livre des Joueurs, chapitre 13 · Magie ; nous allons ici rapidement donner quelques justifications sur les choix concernant les sorts. Dans les Sphères de magie accessibles aux joueurs (Livre des Joueurs, chapitre 13.1 · Sphères de magie), certains sorts ont été délaissés.

La résurrection

Soyons clairs : jouer dans un jeu de rôles où la mort du personnage est définitive n'est pas souhaitable. On peut imaginer toutes sortes de subtilités et d'écrans de fumée pour se cacher le problème, cela nuit totalement à l'attachement du joueur à son personnage et au développement à long terme de campagnes épiques en laissant planer la possibilité pour un joueur de perdre son personnage sur un coup du sort ou une situation malencontreuse. La mort définitive doit rester une possibilité, à bas niveau quand les pouvoirs de résurrection ne sont pas encore disponibles et à haut niveau dans des cas exceptionnels, orchestrés par le MJ.

Les déplacements magiques

Qui ne se souvient pas des grands voyages de Gandalf à cheval, et de l'épopée de la Compagnie de l'Anneau ? Les voyages d'Aragorn dans les pays de l'Est ? Le temps qu'il faut aux armées de Théoden pour rejoindre le champ de bataille ? Imaginons un instant, à la fin du conseil à Imladris, Elrond ou Gandalf proposant de téléporter la communauté en plein centre du Mordor…

Les voyages et déplacements magiques sous toutes leurs formes sont donc à proscrire en Terre du Milieu, pour le plus grand bien du jeu de rôles : le voyage permet de distiller rencontres et affrontements, mais aussi d'immerger les joueurs dans le scénario.

On dit pourtant que certains maîtres de la Haute Magie sauraient se transporter d'un lieu de pouvoir à un autre, le long des Lignes de Force qui parcourent le monde. Ce n'est qu'une légende, que personne n'a vérifiée, et ces arts restent réservés à de rares Personnages Non Joueurs (Livre des Joueurs, chapitre 13.1 · Sphères de magie, Sphère de Haute Magie).

> ***MJ (Maître de Jeu)*** *: «Maintenant que le combat est achevé et les blessures pansées après cette embuscade, vous trouvez un message sur le corps du bandit de grand chemin…»*

Lorsque le temps du voyage nuit au rythme de l'aventure, nous possédons en tant que MJs le grand pouvoir de l'ellipse :

> ***MJ*** *: «Le voyage dure quatre jours et vous arrivez sans trop d'encombres à bon port, malgré quelques escarmouches avec des bandes d'orques isolées…»*

Nous verrons donc le manque de déplacements par moyens magiques comme une opportunité et non comme une contrainte.

Les sorts à énergie

Les boules de feu, les éclairs, les tempêtes de glace, ces sorts déclenchant de grandes énergies magiques semblent ne pas faire partie de la magie de base utilisée en Terre du Milieu. C'est pourquoi la Profession d'Élémentaliste n'a pas été retenue pour figurer dans cette conversion : sa Sphère figure parmi les Sphères non utilisées (Livre des Joueurs, chapitre 13.1 · Sphères de magie). Des sorts élémentaires ont néanmoins été conservés dans la Sphère du Magicien, celle du Mage, afin de lui permettre de tenir son rôle dans les combats. Il est tout à fait possible pour un MJ de les supprimer, mais en gardant une attention soutenue au plaisir de ses joueurs ayant adopté la Profession de Mage.

L'accès des races aux différentes Professions

Certains peuples ne lancent pas de sorts, comme les Hobbits, qui n'ont jamais manifesté d'intérêt pour la magie. Cela restreint leur accès à certaines Professions. D'autres sont forcément des Serviteurs de l'Ombre, ils n'ont donc accès qu'aux Professions utilisant le Libram Goetia. Les Peuples Libres, eux, n'ont accès qu'aux Professions utilisant le Libram Magia. Certaines cultures n'ont pas développé d'affinités avec la magie ou le style de combat des Moines, par exemple, et ceci devra être jugé par le MJ en fonction de sa campagne.

Les Dieux et leurs prêtres

Arda est un monde dans lequel les Dieux ne sont pas adorés en tant que tels par la population courante. Un temple dédié à Eru a bien été construit en Númenor dans les temps anciens, mais au Troisième Âge, seuls les Elfes semblent réellement révérer les Valar. Les Nains payent toujours hommage à leur créateur, mais pas dans le sens où on l'entend habituellement dans un jeu de rôles. Aucune mention d'un prêtre n'est faite dans les ouvrages du Pr Tolkien.

La Profession de Guérisseur (issue du « College of Magics »), présentée dans le Livre des Joueurs, chapitre 03 · Professions, a donc plus à voir avec un chirurgien, un médecin spécialiste des plantes et herbes médicinales qu'avec un ecclésiastique demandant à son Dieu de lui accorder des miracles pour soigner les croyants. Un jeu se déroulant au Quatrième Âge pourrait comporter des cultes naissants, notamment chez les Orques.

12.2 · La magie en Terre du Milieu



Pour partir de sources sérieuses, nous avons choisi un éminent Tolkiendil, **Erik Tracy**, dont l'étude « Magie et Sorts en Terre du Milieu » , traduite de l'anglais par Odilon Dubost pour le site Tolkiendil, va nous servir de base pour envisager une transposition dans le jeu de rôles. Il est conseillé aux MJs et aux joueurs de mages de lire l'ensemble de l'étude.

La magie existe-t-elle en Terre du Milieu ?

Tolkien admet que la « magie » existe en Terre du Milieu, mais seulement certains personnages peuvent l'utiliser.

Nous avons ici une confirmation d'une évidence : le monde de la Terre du Milieu est baigné dans la magie, la magie existe, son accès est simplement restreint à certaines personnes. Ouf ! Voyons quelles sont les créatures supposées utiliser cette magie.

Qui peut utiliser cette magie ?

Tolkien pensait que la « magie » en Terre du Milieu était dérivée d'une force inhérente à l'individu. Les Elfes ont reçu cette capacité, mais les Hommes et les autres races de la Terre du Milieu (Nains, Hobbits, Orques, etc.) n'ont pas ce type de pouvoir.

Remarquons que Tolkien fait une distinction entre l'utilisation de la « magie » et celle de « sorts ». De toutes les races de la Terre du Milieu, seuls les Elfes (et les Magiciens, mais ils ne sont pas une race) peuvent se servir de la magie - c'est-à-dire l'utilisation d'un pouvoir inné et inhérent de créer des états ou des objets. Cependant, il continue à expliquer qu'il y a quelques exceptions à cela (comme presque tout en Terre du Milieu), plus particulièrement dans le cas d'Aragorn, à cause de son ascendance elfique.

> *« La faculté de guérir d'Aragorn peut être considérée comme « magique », ou au moins comme un mélange de magie, de pharmacie et de procédés « hypnotiques ». Mais c'est (en théorie) rapporté par les Hobbits, qui ont de très faibles connaissances en philosophie et en science ; de plus Aragorn n'est pas un « Homme » pur, mais un lointain descendant des « Enfants de Lúthien ». » Letters of J.R.R. Tolkien n°155.*

Cette analyse nous donne les premières bases de travail : les Elfes utilisent la magie de manière innée, sans support, et ils puisent la mana (le pouvoir magique) en leur for intérieur.

N'y a-t-il aucun exemple de mortels faisant usage de la magie ?

Si, comme toute chose en Terre du Milieu chez Tolkien, il semble y avoir des exceptions.

Notez les mots de Gandalf lorsque la compagnie essaye d'entrer par les portes de la Moria :

> *« Je connaissais tous les sorts dans toutes les langues elfiques, humaines ou même orques, qui étaient employés dans ce but. » (Le Seigneur des Anneaux - La Communauté de l'Anneau - Un voyage dans l'obscurité).*

Ce passage implique que d'autres races (même les Orques) peuvent utiliser des sorts dans le but d'ouvrir les portes. Cependant il est plus probable que les Portes de la Moria furent elles-mêmes « magiques », avec un mot/sort spécifique qui doit être dit pour les ouvrir : *« Mellon »*.

Les jeteurs de sorts non elfiques sont donc très rares mais ils existent. Ces autres races n'ont pas le pouvoir inné des Elfes : leur mana personnelle ne suffit pas, et elles doivent puiser aussi dans des sources extérieures pour jeter des sorts.

Quelle est la nature de cette magie ?

La nature de la magie est enveloppée dans la philosophie tolkienienne du pouvoir et de la domination :

> *« La magie elfique est un Art, libéré pour beaucoup de ses limites humaines, plus facile, plus rapide, plus complète (produit et vision, dans une correspondance parfaite). Et son but est l'Art, non le Pouvoir, la création, non la domination ou une réforme tyrannique de la création… L'Ennemi est toujours « naturellement » en rapport avec la pure domination, tout comme le Seigneur de la magie et des machines… » Letters of J.R.R. Tolkien n°131.*

La bonne *magia* est censée être artistique dans le but de créer ou de faire persévérer la beauté, contrairement à la mauvaise *magia*, qui est utilisée comme « fourberie » ou pour dominer les désirs des autres. Tolkien explique les différences de type et de motivation de la magie dans une autre de ses lettres :

> *« Mais je suppose que, dans l'optique du conte, d'aucuns diraient qu'il y a une distinction latente comme celle entre « magia » et « goetia ». Galadriel parle des « fourberies de l'Ennemi ». Bien, mais la magia peut avoir été considérée comme bonne (per se), et la goetia mauvaise. Ni l'une ni l'autre n'est dans cette histoire bonne ou mauvaise (per se) sauf dans leur mobile ou leur but. Chacun utilise les deux, mais pour des buts différents. Le motif le plus mauvais est la domination des autres « esprits libres ». Les opérations de l'Ennemi ne sont en aucun cas toutes des fourberies gothiques, mais de la magie qui donne des effets réels dans le monde physique. Il utilise sa magia pour forcer choses et personnes, et sa goetia pour terrifier et subjuguer. Les Elfes et Gandalf usent (avec modération) leur magia : une magia qui produit des effets réels (comme mettre le feu à des brindilles mouillées) dans certains buts salutaires. Les effets gothiques sont entièrement artistiques et n'ont pas l'intention de tromper : ils ne trompent jamais les Elfes (mais peuvent abuser ou étonner les Hommes ignorants) car la différence pour eux est aussi claire que pour nous celle de la fiction, la peinture, la sculpture… et la vie. » Letters of J.R.R. Tolkien n°155*

Il existe donc deux grands types de magie : la magie de type elfique utilisée par les Peuples Libres et la magie de l'Ennemi, pratiquée par les forces sombres de Melkor et de Sauron.

La magie dans HARP | Terre du Milieu

On peut donc statuer, pour simplifier les choses dans le cadre de nos jeux de rôles en restant cohérent avec les écrits du Professeur :

Les elfes utilisent des pouvoirs innés pour créer des effets magiques, ils sont leur propre source de mana et leurs incantations sont souvent chantées.
Les autres races, dont les hommes, se servent de catalyseurs pour jeter des sorts, que ce soient des bâtons pour les mages ou des runes pour les nains.
Les hommes combinent leur mana personnelle à la mana ambiante, les nains emprisonnent dans leurs runes la puissance de la Terre elle-même ; leurs incantations sont parlées ou écrites.
Les races sous l'emprise de l'Ennemi font, elles, appel au sombre pouvoir pour invoquer de la sorcellerie, une magie dont les buts sont néfastes. Elles canalisent la puissance de leurs maîtres pour lancer leurs incantations parlées.
Nous allons donc définir deux grands regroupements pour les sphères de magie, le **« libram magia »** pour la magie des Peuples Libres, dont le mode d'accès diffèrera suivant la race (Elfe, Homme, Nain) du jeteur de sorts, et le **« libram goetia »**, réservée aux serviteurs de l'Ennemi.

Auteur : Mando [17/10/2004]

Sources : Tolkiendil - Auteur de l'essai cité : Erik Tracy. Cité avec autorisation.

13 · 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 proposées 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.

Les bases dans l'archive

L'archive contient aussi les trois bases du Livre du MJ, un dossier chacune à sa racine : `base-sorts`, `base-plantes` et `base-objets-magiques`. Elles marchent sans connexion : ouvrez le dossier, puis double-cliquez sur la page qu'il contient. Vous y retrouvez la recherche, les filtres, les tris et les fiches, comme sur le site.