

# QUENTA - Jeu de rôle d'aventures dans l'univers de Tolkien

Version complète du 1<sup>er</sup> novembre 2008

## INTRODUCTION

La Terre du Milieu n'est plus le monde paisible que l'on connaissait. Des rumeurs circulent sur l'avancée de l'Ombre depuis l'Est. Les Elfes sortent de moins en moins de leurs forêts. Les Orcs font des incursions de plus en plus loin. Les hommes sauvages descendent des montagnes et attaquent les villages. Les territoires sont divisés, parfois déchirés, et l'administration des royaumes semble ébranlée. Le silence actuel n'est pas le signe de la tranquillité mais l'annonce du début d'une période de chaos.

Dans cette situation, mener une vie sereine n'est pas chose simple. Changer les choses individuellement paraît chimérique, mais en groupe, certaines choses, même infimes, peuvent changer.

Saurez-vous combattre l'Ombre, dans ses moindres aspects, des frontières du Royaume jusqu'à votre porte ?

### 1. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est un jeu de société faisant appel à l'imagination. Chaque joueur interprète le rôle d'un personnage dans un univers imaginaire en respectant un système de règles prédéfinies. Un des joueurs, appelé « conteur », doit connaître l'univers et les règles et a en charge de raconter une histoire dans laquelle chacun des autres joueurs va intervenir par l'intermédiaire de son personnage.

#### 1.1. Un univers imaginaire

Le jeu de rôle Quenta vous propose de vous immerger dans la Terre du Milieu, l'univers créé par John Ronald Reuel Tolkien (*Le Silmarillon*, *Bilbo le Hobbit*, *Le Seigneur des Anneaux*), et d'y vivre des aventures fabuleuses. Vous allez pouvoir rencontrer des personnages surprenants, parcourir des lieux exceptionnels, découvrir de terribles secrets.

Les aventures dans Quenta se déroulent au Troisième Âge de la Terre du Milieu avant les événements de la Guerre de l'Anneau (racontés dans *Bilbo le Hobbit* et dans *Le Seigneur des Anneaux*), une période qui ressemble à notre Moyen Âge. C'est un monde d'aventures peuplées d'Elfes, de Nains, de Hobbits et surtout d'Hommes qui, régulièrement, doivent combattre les Forces du Mal qui tentent d'asservir l'ensemble des peuples libres de la Terre du Milieu.

Contrairement à de nombreux jeux de rôle, vous ne trouverez dans ces pages aucune description de la Terre du Milieu. Développer ici cet univers serait vain si vous avez déjà lu ces ouvrages. Si vous ne connaissez pas ce monde, lisez les œuvres de Tolkien ou laissez-vous entraîner dans le jeu de rôle Quenta par des personnes qui sont en habitués. Malgré sa richesse et sa complexité, cet univers présente cependant l'avantage d'être familier à beaucoup de personnes.

#### 1.2. Un conteur

Le conteur est un joueur particulier. Il doit connaître les règles du jeu et a préparé une aventure à faire jouer aux autres joueurs. Sa fonction est déterminante dans une partie de jeu de rôle. Plus il aura d'expérience, plus les joueurs réussiront à s'investir dans l'aventure et à prendre du plaisir en y participant.

Quenta se veut un système très simple dans son fonctionnement et fait la part belle aux talents de narration du conteur et aux qualités d'interprétation des joueurs. Le conteur n'a pas à s'encombrer de longs tableaux de références et d'annexes de règles interminables pour connaître le résultat d'un jet de dés. Il lui suffit de savoir quand demander aux joueurs de lancer les dés, de déterminer le seuil de difficulté de l'action et de pouvoir imaginer comment interpréter le résultat.

La contrepartie de cette simplicité est qu'il est souvent nécessaire pour le conteur d'improviser rapidement face à une situation particulière et de décider, parfois un peu subjectivement, parfois même arbitrairement, de la valeur d'un seuil de difficulté, d'un modificateur au nombre de dés à jeter ou même de l'interprétation à faire d'un résultat.

Les règles ne décrivent pas comment calculer mathématiquement un seuil de difficulté, ni comment interpréter le résultat d'un test. Elles présentent des ordres d'idée pour aider le conteur, lui laissant la liberté de juger des contraintes qu'il souhaite intégrer dans une estimation de seuil de difficulté. L'expérience fera que peu à peu le conteur sera plus à l'aise avec ces deux aspects : estimer le seuil de difficulté et improviser le résultat du test. C'est donc d'une part son jugement et son expérience qui sont mis à contribution, puis son imagination et ses capacités de narration. Tout le monde n'a pas ces qualités de façon innée, mais il est possible de les acquérir rapidement. Ne serait-ce que de jouer une seule partie de Quenta peut suffire à un conteur pour commencer à se débrouiller correctement. Au bout de quelques parties, les joueurs ne se rendent même plus compte que le conteur a des difficultés pour estimer des seuils de difficulté.

#### 1.3. Des règles

Une partie de Quenta ne peut s'improviser en quelques minutes. Comme tous les jeux de rôle, il nécessite un investissement en temps non négligeable. Le conteur doit avoir lu les règles au préalable et en avoir compris l'essentiel. Peu importe s'il faut rouvrir le livre de règles en cours de partie pour vérifier un point ou un autre. Rapidement, le conteur assimilera les règles courantes et se passera de plus en plus facilement du manuel de règles.

#### 1.4. Des joueurs

Le joueur est l'individu réel qui, le temps d'une partie de Quenta, va interpréter le rôle d'un personnage. Pour cela, il va écouter, réfléchir, prendre des décisions, parler pour son personnage et le faire agir. En somme, il va jouer un rôle. Le personnage est l'individu fictif qui est interprété et joué par le joueur. Il peut éventuellement être représenté par une figurine sur une surface de jeu.

Que les joueurs soient débutants ou non a peu d'importance. Les joueurs confirmés comprendront rapidement le fonctionnement et pourront guider les néophytes. Si aucun de vos joueurs n'a déjà joué à un jeu de rôle, il vous sera nécessaire de passer un peu de temps à leur en expliquer les grands principes, éventuellement leur faire lire au préalable le chapitre 1 « Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? ».

#### 1.5. Des personnages

On distingue deux types de personnages, les personnages joueurs et les personnages non-joueurs. Les personnages joueurs sont ceux interprétés par les joueurs (1 joueur = 1 personnage). Les personnages non-joueurs sont tous les autres protagonistes d'une aventure (des rencontres, des ennemis, des figurants) qui sont interprétés par le conteur.

Avant de jouer, le conteur fait créer à chacun des autres joueurs un personnage. Un personnage est caractérisé par un certain nombre de descripteurs chiffrés. Plus la valeur d'un descripteur est élevée, plus le personnage est doué dans ce domaine. Pour créer son personnage, le joueur commence par choisir le peuple auquel il appartient et un profil de base qui va déterminer les capacités et les spécialités de son personnage. Ensuite, le joueur dispose de points de développement pour faire évoluer les caractéristiques qu'il souhaite. Le conteur est présent pour orienter les choix du joueur et le conseiller en fonction de la personnalité du personnage que le joueur veut interpréter.

Si les joueurs ne sont pas suffisamment motivés, le conteur peut leur attribuer des personnages tout prêts, fournis avec ces règles. Si les joueurs sont motivés, le conteur peut leur faire créer un personnage. La création d'un personnage prend au minimum une demi-heure ; si le personnage est créé très sérieusement, il faut même compter plus d'une heure. Le conteur peut faire créer les personnages à tous les joueurs

réunis en même temps, mais il est conseillé de préparer chaque personnage individuellement et donc que le conteur rencontre les joueurs les uns après les autres (sur plusieurs jours par exemple). Il est important que le conteur aide tous les joueurs à créer leur personnage car il doit leur expliquer les bases du système de jeu et s'assurer de la cohérence du personnage au sein de l'univers de Tolkien.

## 1.6. Un scénario

Le conteur doit imaginer une histoire qui va servir de support au jeu. C'est un scénario qui doit comporter l'intrigue générale de l'aventure avec une accroche de départ, des étapes et un dénouement. Le conteur doit créer les autres acteurs de cette histoire, les personnages non interprétés par les joueurs (PNJ) et qu'il devra jouer lui-même. La préparation d'un scénario est l'étape la plus difficile à réaliser pour mettre en place une partie de jeu de rôle.

Les meilleurs scénarios ne sont pas ceux qui sont les mieux préparés... pour un conteur confirmé ! En effet, un conteur débutant réussira bien mieux à rendre l'ambiance du scénario qu'il a choisi en s'y conformant et en évitant les incohérences. Un conteur confirmé peut, quant à lui, prendre plus de libertés avec le scénario s'il est à l'aise en improvisation. Pour les conteurs qui débutent, il est donc conseillé de commencer avec un scénario prêt à jouer (comme ceux fournis avec ces règles), de bien le lire et de bien le comprendre. Avec l'expérience, le conteur pourra ensuite envisager de créer ses propres scénarios. Mais confirmé ou débutant, un conteur se doit toujours de préparer méticuleusement son scénario. Une préparation sérieuse (lecture ou écriture) ne devrait pas se faire en moins d'une heure. D'ailleurs, le conteur ne doit pas hésiter à lire plusieurs fois le scénario (même s'il l'a écrit lui-même) afin de s'en imprégner.

## 1.7. Une aventure

Le conteur a bien assimilé les règles et connaît presque par cœur son scénario ; les joueurs sont tous là avec leur feuille de personnage et connaissent les bases de fonctionnement du système ; la table est prête (un écran, des dés, des crayons et du papier, des plateaux de jeu et des figurines) : le jeu peut alors commencer. Les joueurs vont jouer leur personnage en intervenant dans l'histoire que leur raconte le conteur. Celui-ci tiendra le rôle de tous les PNJ, bons ou mauvais, que les joueurs vont rencontrer au cours de l'intrigue. Le conteur expose une situation à laquelle vont réagir les joueurs. En fonction des choix que les joueurs feront, le conteur leur demandera de tester une caractéristique du personnage en faisant lancer le nombre de dés correspondant à la valeur de la caractéristique testée. Chaque dé est ensuite comparé à un seuil prédéterminé par le conteur et celui-ci interprète le résultat en expliquant au joueur les conséquences de son action.

La durée d'une partie est très variable. Si tout se passe comme prévu, que les joueurs ont suivi la trame du scénario, celui-ci peut être joué en 2 heures, mais cela est assez rare. En revanche, si l'intrigue est complexe et que les joueurs en sortent régulièrement, obligeant le conteur à improviser de nouveaux lieux et de nouveaux personnages, la partie peut durer beaucoup plus longtemps. En général, il faut compter 3 à 5 heures de jeu pour un scénario classique.

Les scénarios sont découpés en scènes successives. Si la partie dure trop longtemps, le jeu peut être interrompu à la fin d'une scène, la suite du scénario faisant l'objet d'une autre partie. Les groupes de joueurs ne disposant pas de 3 heures peuvent d'ailleurs scinder le scénario en petits ensembles de scènes de manière à raccourcir significativement la durée de la partie.

## 2. Comment lire les règles ?

Le système de règles de Quenta se veut être cohérent avec l'univers créé par Tolkien, fluide dans sa jouabilité et mettant suffisamment l'accent sur l'ambiance pour permettre aux joueurs de s'immerger dans l'aventure.

Le livre de règle de Quenta se décompose en cinq sections.

Outre cette première section introductive pour présenter le jeu, la deuxième section explique en détails comment créer un personnage et expose le fonctionnement du système de jeu de Quenta. Le conteur doit lire cette partie pour bien comprendre le fonctionnement du jeu, mais aussi pour pouvoir aider les joueurs lors de la création de leur personnage et savoir comment créer des personnages non-joueurs.

La troisième section contient de nombreux conseils pour gérer au mieux une partie de Quenta, mais aussi pour créer des scénarios et faire évoluer le jeu. Elle s'adresse plus particulièrement au conteur.

La quatrième section présente des scénarios prêts à jouer qui permettront de s'initier à Quenta.

La cinquième partie comporte quelques aides de jeu : un glossaire de tous les termes techniques utilisés dans ce livre de règles, une feuille de personnage vierge et des cartes pouvant s'utiliser en cours de partie (personnages non-joueurs, spécialités, techniques de combat, etc.) pour éviter d'avoir recours au manuel de règles.

Le système de Quenta se veut à la fois simple et complet. Si le système de base est simple, il comporte en revanche de nombreuses nuances qui peuvent rendre l'apprentissage difficile pour quelqu'un n'ayant jamais pratiqué de jeu de rôle. Quelqu'un débutant dans le jeu de rôle ne doit pas hésiter à mettre de côté tous les points de règles jugés trop lourds. Par exemple, peuvent être mis de côté, dans un premier temps, les langues, les niveaux surnaturels, les techniques de tir et de combat, la renommée, le destin et la vigilance de l'ennemi. Rien n'empêchera par la suite de compléter le système de base par les quelques règles qui le rendront plus subtil. Maîtriser la méthode de résolution d'une action est l'essentiel à connaître pour pouvoir jouer à Quenta.

Pour qu'une partie réussisse, il est nécessaire que le conteur maîtrise les règles du jeu et l'univers dans lequel vont évoluer les personnages. Pour l'univers, rien ne remplacera la lecture des ouvrages de Tolkien : se replonger dans les sources donnera beaucoup plus d'authenticité aux informations qui seront données. Toutefois, pour les règles, il faut les considérer comme un cadre de jeu souple. Si une règle semble trop complexe ou inutile, il ne faut pas hésiter à l'abandonner. L'ambiance doit être privilégiée aux aspects techniques par la narration du conteur et l'interprétation des joueurs. Mieux vaut improviser plutôt que de passer dix minutes à chercher un détail de règle.

## 3. Le matériel nécessaire pour jouer

Pour jouer à Quenta, il est nécessaire que le conteur, au moins, ait lu les règles et les ait assimilées. Le conteur doit également préparer un scénario, une histoire avec une trame et un dénouement. Ce scénario peut être pris sur le site de Quenta, créé de toute pièce par lui-même ou adapté du scénario d'un autre jeu.

Le conteur prépare un écran (une chemise en carton ouverte, par exemple) qu'il posera devant lui afin de cacher son scénario et ses jets de dés aux joueurs.

Les joueurs doivent avoir chacun une fiche de personnage qu'ils auront pris soin de créer en accord avec le conteur. Chacun doit se munir d'un crayon pour prendre des notes en cours de partie et mettre à jour la valeur de la Santé de son personnage. De son côté, le conteur tient le compte des modifications intervenues pour tous les PNJ.

Plusieurs dés à 6 faces (D6) doivent être mis à disposition (une dizaine au moins, si possible).

Pour davantage de confort, chaque personnage peut être représenté par une figurine (en plomb, plastique ou même carton). Le conteur peut également prévoir une figurine pour chaque personnage non-joueur (ceux que rencontrent les joueurs durant le scénario, interprétés par le conteur). A défaut de figurines, ce peut être de simples marqueurs en carton pour chaque personnage.

Enfin, il est possible de prévoir des plateaux de jeu correspondants aux lieux dans lesquels les personnages vont évoluer afin de faciliter la résolution des actions. La mise en scène des figurines sur un plateau aide les joueurs à analyser la situation et à visualiser l'évolution de l'action (déplacements, nombre d'ennemis, contraintes du lieu, etc.). Le site du jeu Quenta propose une grande quantité de plateaux originaux en téléchargement libre.

Toutefois, les figurines et les plateaux ne sont que des accessoires d'agrément pour le jeu et ne sont pas absolument indispensables pour jouer à Quenta, même si leur utilisation offre une meilleure visibilité pour résoudre certaines actions et, plus particulièrement, les combats.

## 4. Joueur ou conteur ?

Bien sûr, le rôle de chacun, joueur comme conteur, est intéressant et il est recommandé aux joueurs d'essayer au moins une fois d'endosser le rôle du conteur ; de même, le conteur tirera sûrement bénéfice de ses expériences en tant que joueur pour gérer certaines situations. La particularité du conteur est de devoir avoir beaucoup d'imagination, de savoir raconter une histoire, de vouloir faire connaître un monde à ses joueurs et de leur procurer des émotions. Le joueur trouve ses motivations dans le développement du personnage par lequel il vibre lorsqu'il se consacre à ses aventures.

Si vous vous destinez à devenir conteur à Quenta, il vous sera nécessaire de lire l'intégralité des règles et des conseils donnés dans le présent ouvrage. Si vous voulez n'être que joueur et que vous souhaitez seulement vous familiariser avec le système du jeu, vous pouvez vous passer de la section concernant le conteur. La section concernant le conteur ne lui est en rien réservée : un joueur curieux de connaître les coulisses d'une aventure peut parfaitement la lire.

Les rôles de joueur et de conteur ne sont pas figés : au sein d'un même groupe, le conteur peut se créer un personnage pour intégrer un groupe existant et un joueur peut mettre son personnage de côté pour devenir conteur. Le personnage laissé de côté peut éventuellement devenir un PNJ que le conteur exploite mais sans le faire évoluer.

# SYSTEME DE JEU

## 1. L'essentiel du système de jeu

### 1.1. Une partie de Quenta

Objectif : Les aventuriers doivent prendre contact avec un informateur dans l'auberge des bas fonds d'une petite ville.

Personnages :

- Palomi : femme chasseuse, elle a rejoint le groupe pour ses talents propres.

- Palahen : rôdeur dunadan, il veut tenter de prendre contact avec les rôdeurs de la région pour obtenir des informations.

- Dwilim : mercenaire nain, seul l'argent l'intéresse.

1) Conteur : La porte s'ouvre sur une vaste salle très chaleureuse, pleine de monde. Vous remarquez aussitôt dans un coin sombre un individu enroulé dans un grand manteau.

2) Dwilim : C'est sûrement notre informateur. Allons le voir !

Palomi : Non ! Si ce n'est pas lui, on risquerait de se faire repérer...

Palahen : On s'installe et on attend la serveuse.

3) Conteur : C'est un serveur, un jeune garçon pas très dégourdi. En arrivant à votre table, il y dépose un pichet d'eau fraîche.

Palahen : On lui demande s'il sait qui est le type dans le coin.

4) Conteur : Il n'en a aucune idée mais il ne travaille ici que depuis 2 jours.

Palomi : C'est bien notre veine...

Dwilim : Je commande trois bières !

5) Conteur : Le serveur repart. L'homme au manteau se lève et vient lentement dans votre direction.

Palahen : Voit-on son visage ?

6) Conteur : Fais un test de Perception

Palahen : 2, 3 et 6... je relance le 6... je fais 5, ce qui fait un total de 11.

7) Conteur : Malgré le capuchon qui lui couvre tout le haut du visage, tu remarques qu'il a la peau particulièrement pâle.

Palahen : Bizarre pour un Rôdeur censé vivre en pleine nature !

Dwilim : Méfions-nous... Je garde un œil sur lui.

Palomi : Je sors ma dague de ma ceinture et la garde prête sous la table.

8) Conteur : Alors qu'il n'est qu'à quelques mètres de vous, il sort un grand poignard de sous son manteau et se jette sur toi Palomi.

Palomi : Je pare son attaque avec ma dague !

Conteur : Fais un test de Combat.

Dwilim : Je me lève et sors mon épée.

Palahen : Je lui lance le pichet à la figure !

Conteur : Fais un test de Tir.

9) Palomi : 1, 3 et 4... Zut !

Conteur : En voulant sortir ta lame, elle se prend dans le bois de la table et elle t'échappe.

Palahen : 5 et 6, que je relance... 6 encore... et 2, ça fait 14 !

Conteur : L'assassin se prend le pichet en pleine figure et s'effondre au sol, inerte.

10) Dwilim : On va pouvoir l'interroger ce gredin !

Palahen : Quelqu'un a de la corde pour l'immobiliser ?

Palomi : Oui, je m'en occupe.

11) Conteur : Le temps est comme arrêté dans l'auberge. Tous les yeux sont rivés vers vous. Le patron, un homme grand et tout sec, s'approche de votre table, l'air embêté.

### 1.2. Fonctionnement général

Le système du jeu Quenta est très simple. Pour réussir une action, il suffit de dépasser un seuil de difficulté (SD) déterminé par le conteur à l'aide de dés à 6 faces. Le principe de jets illimités permet d'ajouter à tout résultat de 6, le résultat d'une nouvelle relance, permettant ainsi de dépasser des seuils de difficultés supérieurs à 5.

Le système favorise les personnages au profil très caractérisé grâce aux spécialités. Ces spécialités sont peuvent être développées par le personnage jusqu'à atteindre des niveaux surnaturels pouvant ressembler à de la magie.

#### 1.2.1. Résoudre une action

Chaque descripteur d'un personnage est représenté par une valeur chiffrée. Cette valeur indique le nombre de dés à 6 faces (D6) à lancer quand le personnage veut tenter une action. Pour l'action à effectuer, le joueur utilise le descripteur le mieux adapté (c'est-à-dire le plus spécialisé) afin de savoir combien de dés il lance.

Pour chaque action, le conteur détermine un seuil de difficulté entre 1 (action banale) et 20 (action impossible).

Le joueur lance les dés. Les résultats de chaque dé ne sont jamais additionnés entre eux. On regarde le résultat de chaque dé l'un après l'autre.

Chaque dé dont le résultat est strictement supérieur au seuil de difficulté est un succès. Les résultats inférieurs ou égaux au seuil de difficulté sont des échecs.

Un résultat de 1 est un échec critique et peut porter préjudice au personnage.

Un résultat de 6 permet au joueur :

- soit de conserver le dé avec sa valeur de 6 pour annuler un échec critique (un D6 indiquant 1 est écarté),
- soit faire un jet illimité, c'est-à-dire relancer le dé et y ajouter 6 (si ce second résultat est un 6, il peut le relancer à nouveau et additionner encore le nouveau résultat, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne fasse plus de 6). Si le résultat du jet illimité est strictement supérieur au seuil de difficulté, on parle de Réussite Critique.

S'il y a au moins une réussite, l'action est réussie. S'il n'y a aucune réussite, l'action a échoué. Plus le nombre de succès par rapport au nombre d'échecs est important, plus l'action réussit et a des conséquences positives. A l'inverse, si le nombre d'échecs critiques est plus important que le nombre de succès, l'action échoue et peut même avoir de tristes conséquences.

### 1.2.2. Résumé du système de jeu

1. Le joueur annonce qu'il tente une action et choisit le descripteur de son personnage le mieux adapté pour cette action.
2. Le conteur détermine le seuil de difficulté pour cette action (1=banal, 5=difficile, 20=impossible).
3. Le joueur lance les dés à 6 faces. Chaque résultat strictement supérieur au seuil de difficulté est une réussite. Chaque 1 est un échec critique et chaque 6 peut être relancé en jet illimité (chaque dé indiquant 6 est relancé et ajouté à lui-même jusqu'à ce qu'il n'indique plus 6). Si le résultat du jet illimité est strictement supérieur au Seuil de Difficulté, c'est une Réussite Critique.
4. Le conteur interprète le résultat du jet de dés dans la suite de sa narration.

### 1.3. De l'utilisation de la magie dans Quenta au dépassement de soi

La magie dans Quenta ressemble peu à celle couramment rencontrée dans les jeux de rôle de *fantasy*, puisqu'elle n'apparaît pas sous forme de sortilèges ou d'incantations. La magie telle qu'elle est considérée dans les jeux de rôle ne correspond pas bien aux manifestations du merveilleux sur Arda. Traditionnellement, la magie est une pratique qui s'apprend et s'enseigne et qui peut être accessible à quiconque aurait les capacités intellectuelles requises. Or les manifestations de pouvoirs ne sont pas ici de l'ordre de l'acquis mais bien de celui de l'inné. Les pouvoirs merveilleux ne s'apprennent pas mais sont directement issus de la nature même du personnage. En ce sens Tolkien n'a pas permis aux Humains, aux Nains et aux Hobbits de pratiquer cet art, ils sont donc dénués de pouvoirs merveilleux de par leur nature-même ; ce qui ne les empêche pas de faire preuve parfois d'une maîtrise qui s'apparente au merveilleux, ce que l'on nomme le « surnaturel », le dépassement de soi.

Dans la Terre du Milieu, le merveilleux reste très diffus et exceptionnel, même s'il est présent. A la lecture de Tolkien, on se rend compte que l'art d'altérer le réel est réservé aux personnalités de nature divine : les Valar, les Maiar (les Istari comme Gandalf ou Saroumane ou bien même encore Tom Bombadil) ; et parfois à quelques Elfes exceptionnels, Elrond et Galadriel, dont le statut de gardien d'un havre leur confère une réelle emprise sur leur environnement direct. En effet, s'il émane des Elfes une aura mystérieuse et fascinante qui s'apparente au merveilleux, ils sont très peu nombreux, durant le Troisième Age, à pouvoir contrôler les éléments ou la réalité.

L'aventurier parcourant la Terre du Milieu, quel que soit son peuple, ne peut donc pas accéder à de tels pouvoirs, car ils doivent rester exceptionnels. Toutefois, il lui est possible de développer une spécialité à un tel niveau que sa manifestation pourra paraître magique aux yeux des non-initiés. Toutes les spécialités peuvent être développées par l'expérience jusqu'à un niveau surnaturel. C'est le cas de la discrétion du Hobbit qui peut donner l'impression de disparaître (niveau surnaturel de Dissimulation). C'est le cas du rôdeur qui pousse son talent de Pisteur tellement loin qu'il est capable de visualiser une partie de la scène qui s'est déroulée à un endroit (comme le fait Aragorn quand Merry et Pippin ont échappé aux Uruk-Hai à l'orée de la forêt de Fangorn).

La Magie est donc inaccessible aux joueurs. Elle est réservée occasionnellement aux personnages non-joueurs exceptionnels (Gandalf, Elrond, Galadriel) que les personnages peuvent éventuellement rencontrer et ce, uniquement pour les besoins spécifiques d'un scénario. Cette magie basée sur l'altération de la réalité doit donc être utilisée avec parcimonie.

Il reste un aspect où la magie est très présente : ce sont les objets enchantés (anneaux, épées, etc.). Bien sûr, comme pour la Magie, il faut rester mesuré et ne pas mettre à disposition des personnages quantité d'Anneaux de Pouvoirs ou d'artefacts surpuissants équivalents. Une fois encore la création de tels objets doit être réservée aux Elfes car l'expression de pouvoirs merveilleux dans une épée ou un bijou découle de la nature même de son créateur. Les personnages, s'ils peuvent trouver par hasard certains artefacts magiques, comme Bilbo trouvant Dard, ils ne devraient que de manière hautement exceptionnelle se faire fabriquer un objet enchanté par les Elfes.

## 2. La création d'un personnage

### 2.1. Présentation du personnage

#### 2.1.1. Les éléments décrivant le personnage

Quels sont les éléments qui décrivent le personnage ? Voici un exemple de caractéristiques/capacités/spécialités et leurs valeurs pour un Rôdeur Dunadan :

Carrure : 2			Agilité : 2			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 26	Présence : 2	Résistance : 4	Combat : 3	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 3	Perception : 2	Courage : 4	Raisonnement : 2	

Chirurgie : 3 ; Dissimulation : 2 ; Dressage : 3 ; Pistage : 4

La première ligne présente les 4 Caractéristiques. Ces descripteurs de base s'appuient d'abord sur le peuple auquel appartient le personnage.

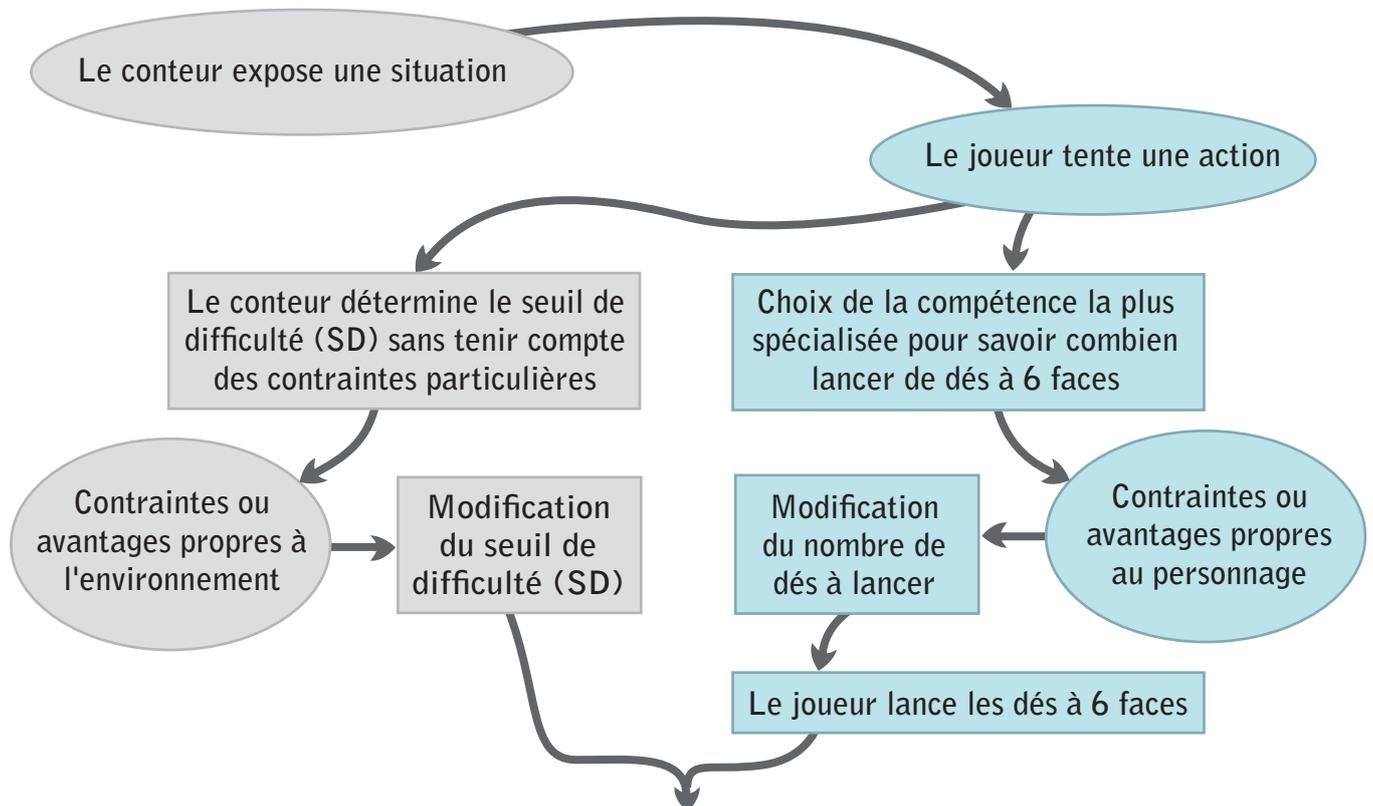
La seconde ligne présente les Capacités. Ces descripteurs plus précis s'appuient sur le profil du personnage.

Viennent enfin les Spécialités qui sont les descripteurs les plus détaillés du personnage.

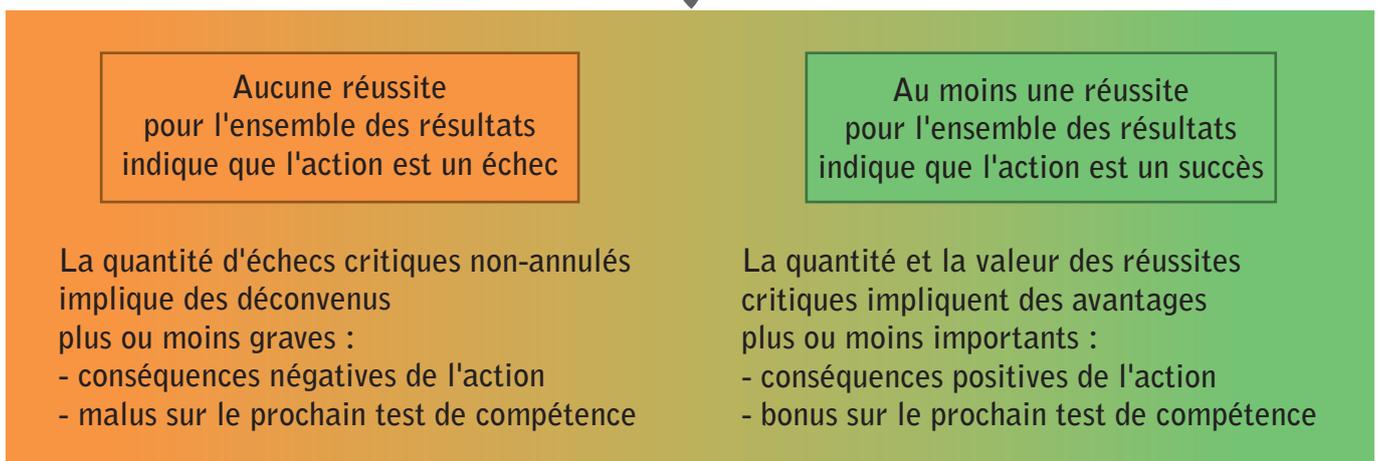
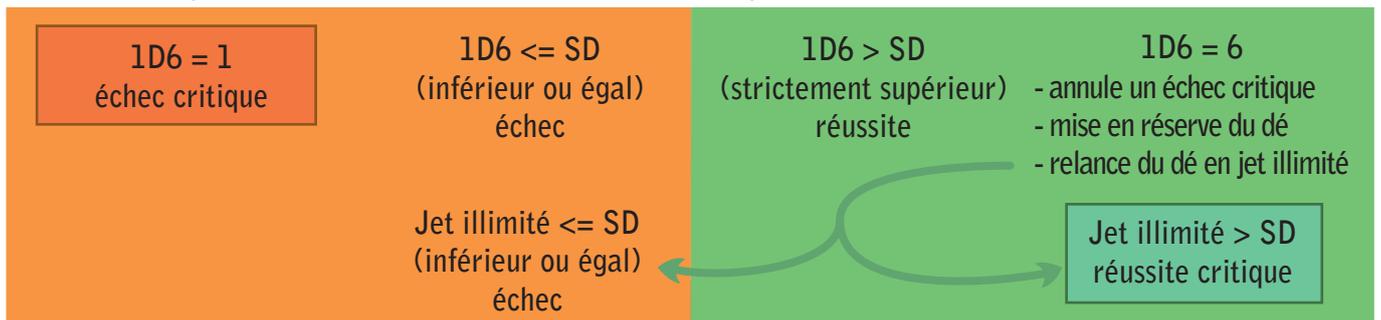
La plupart des valeurs indique le nombre de dés à lancer pour tester une caractéristique, une capacité ou une spécialité lors de la résolution d'une action. Certaines valeurs indiquent un seuil à dépasser pour l'adversaire (la Résistance, la Présence), d'autres sont des réservoirs de points (la Santé).

Quand un joueur veut réaliser une action particulière, il utilise la valeur du descripteur le plus adapté. S'il possède la Spécialité spécifique à l'action, il en utilise la valeur. Si ce n'est pas le cas, il utilise éventuellement la Capacité qui s'en approche le plus (Présence, Résistance, Combat, Déplacement, Tir, Perception, Courage, Raisonnement). Enfin, si aucune Capacité ne correspond, il utilise la Caractéristique dont dépend l'action (Carrure, Agilité, Sensibilité ou Intelligence).

Une valeur descriptive (Caractéristique, Capacité ou Spécialité) n'a en théorie pas de limite supérieure. Toutefois, pour des raisons de jouabilité, une limite maximale est fixée à 9 pour tous les personnages des joueurs. Cela signifie que le nombre de dés à lancer lors de la résolution d'une action ne pourra jamais excéder 9 dés.



Comparer individuellement le résultat de chaque dé avec le seuil de difficulté (SD)



Le conteur interprète le résultat en détaillant le déroulement de l'action et ses conséquences

Créer un personnage n'est pas compliqué mais demande un peu de temps. Pour ceux qui souhaitent jouer rapidement pour tester Quenta, il est possible de passer ce chapitre et de choisir un archétype de personnage prêt à jouer au chapitre 2.9. Un joueur désirant créer un personnage complet n'est pas obligé de le créer à un niveau novice. Il est possible de créer un personnage à un niveau convenable ou expérimenté afin de débiter avec un personnage ayant déjà plus ou moins d'expérience. Il faut cependant éviter de faire jouer au sein d'un même groupe des personnages novices et d'autres expérimentés : cela se traduirait par un déséquilibre trop important au détriment des novices. Pour conserver la cohérence du monde de Tolkien, Elfes et Nains devraient commencer à un niveau au moins moyen. Il est toutefois recommandé de débiter à Quenta avec des persos humains car l'interprétation d'un autre peuple nécessite une connaissance approfondie de leur histoire et de leur psychologie qu'un joueur débutant ne maîtrise que rarement.

### 2.1.2. Les étapes de la création

Le personnage est identifié par son nom (Denethor), éventuellement un sous-titre (Intendant du Gondor), un peuple (Homme) et un profil de base (diplomate). Le profil ne correspond ni à la fonction du personnage, ni à sa profession. Le profil de base correspond à la formation qu'il a suivie. Sam, avant de quitter la Comté, avait un profil de jardinier (c'est sa formation de base, ce pour quoi il a été formé). En revenant du Mordor, Sam n'est plus considéré comme un jardinier mais bien comme un chevalier, de par son expérience et non sa formation. Si la profession d'un personnage diffère de son profil (et c'est souvent le cas), cette profession peut être indiquée dans le sous-titre du personnage.

Pour créer un personnage, le conteur doit demander au joueur quel type de personnage il souhaite jouer, tant au niveau de son physique que de son caractère. Le joueur se munit d'une feuille de personnage vierge et y note les éléments décrivant son personnage.

1. L'identité du personnage : le joueur doit donner un nom à son personnage et éventuellement un surnom qui soient en accord avec le peuple qu'il choisira.
2. L'historique : le joueur va imaginer une histoire à son personnage en définissant son milieu social, sa famille, ses amis, son adolescence, son apprentissage, sa situation actuelle, son comportement, etc.
3. Le peuple : ce choix influe sur les valeurs de base des caractéristiques et sur les profils disponibles.
4. Le profil de base : c'est la formation qu'a suivie le personnage, sachant que cela ne correspond pas forcément à la voie professionnelle vers laquelle le personnage souhaite s'engager. Le choix du profil induit des bonus aux capacités, 3 spécialités et un équipement de base.
5. Le développement : le personnage ainsi défini va disposer de 20 points de développement qu'il pourra dépenser pour améliorer ses valeurs de caractéristiques, de capacités et de spécialités. Il pourra également en profiter pour acquérir de nouvelles spécialités.
6. L'équipement : le personnage dispose de 2 pièces d'or. C'est au conteur de décider si, en fonction du premier scénario qu'il veut faire jouer, il autorise ou non l'achat de certains équipements.

## 2.2. L'identité du personnage

### 2.2.1. Le nom

Le choix du nom du personnage doit essayer de tenir compte du peuple du personnage. Les noms utilisés dans l'œuvre de Tolkien peuvent servir de base d'inspiration. Le conteur peut aider le joueur à décider d'un nom et éventuellement d'un sous-titre pour son personnage (voir dans la section du conteur, chapitre 1.4).

Le sous-titre du personnage peut être une allusion à l'activité du personnage (Denethor, Intendant du Gondor), à un trait de caractère marquant (Grima, Langue de Serpent), à un aspect physique (Gandalf, le Gris) ou à sa filiation (Aragorn, fils d'Arathorn).

### 2.2.2. Le passé et la personnalité

Le joueur doit définir une histoire à son personnage. Cette histoire va l'aider à comprendre pourquoi il possède ces caractéristiques physiques et à définir ses traits de caractère. Ainsi, le joueur peut réfléchir à la famille de son personnage, à ses amis, à l'adolescence qu'il a eue, aux emplois qu'il a eus, aux conflits (psychologique ou physique) qu'il a subis, à sa situation actuelle.

Plusieurs solutions sont possibles pour savoir quand et comment faire l'historique du personnage.

Un joueur débutant aura davantage de facilités à définir d'abord les caractéristiques chiffrées de son personnage. De ces valeurs, il pourra déduire des traits de caractères et des descriptions physiques qui, enfin, lui permettront d'élaborer une histoire cohérente à son personnage.

Un joueur chevronné aura tendance à procéder à l'inverse : il va décider d'abord des traits de caractère qu'il souhaite pouvoir interpréter au travers de son personnage et va donc écrire l'historique qui va pouvoir l'amener à définir la description psychologique et physique de son personnage. Enfin, il élaborera les valeurs descriptives de son personnage en accord avec l'historique et surtout les traits de caractère préalablement établis.

Valeur	1	3	5	7	9
Niveau	minable	médiocre	accompli	extraordinaire	prodigieux
Carrure	chétif, malingre	svelte, fluët, menu	fort, robuste	massif, charpenté	colossal, puissant
Agilité	maladroit, apathique	lent, engourdi	adroit, habile, alerte	vif, véloce, gracieux	fulgurant, éclatant
Sensibilité	borné, abruti	matérialiste, pragmatique	éveillé, attentif, vigilant	pénétrant, affuté	conscient
Intelligence	ignorant, ignare	inculte, fruste	sensé, instruit, cultivé, éclairé	érudit, ingénieux	omniscient
Présence	insignifiant, négligeable, dérisoire	discret, quelconque, terne	distingué, imposant	radieux, charismatique	fascinant, flamboyant, majestueux
Combat	pacifique	apprenti	soldat	chevronné, fine lame	maître d'arme, champion
Résistance	frêle, grêle	fragile, délicat	vigoureux, solide, endurant	aguerri, éprouvé, endurci	inébranlable
Tir	hasardeux, hypothétique	approximatif, imprécis	précis, sûr, juste	maître archer	infaillible
Perception	absent, étourdi	distract, dissipé, négligent	attentif, circonspect	perçant, sagace, observateur	clairvoyant
Courage	pleutre, froussard, poltron	couard, lâche, timoré	courageux, brave	vaillant, hardi, valeureux	intrépide, héroïque, preux
Raisonnement	stupide, sot, niais	confus, incertain	lucide, clair	sage, subtil, perspicace	docte, savant

Dans la plupart des cas, la création d'un personnage est un va et vient entre ces deux extrêmes et le joueur réfléchit aux traits de caractère de son personnage en même temps qu'à son historique et aux valeurs chiffrées qu'il accordera au personnage qu'il veut interpréter.

Quelle que soit l'histoire qu'il décide pour son personnage, la cohérence de celle-ci est contrôlée par le conteur et éventuellement d'autres joueurs qui connaissent bien l'univers de la Terre du Milieu.

Pour la rédaction de l'historique, l'idéal est de faire apparaître les traits de caractère du personnage à travers les événements qu'il a vécus. Afin d'éviter de faire systématiquement du déterminisme, le joueur peut aussi donner à son personnage certains traits de caractère que l'histoire du personnage ne permet pas toujours d'expliquer. L'intérêt principal de l'historique est à la fois d'aider le joueur à incarner correctement son personnage mais aussi aux autres joueurs de comprendre comment il va réagir dans certaines situations et de savoir quand ils pourront lui accorder leur confiance ou non.

## 2.3. Le peuple

### 2.3.1. Liste des peuples

Le choix des personnages interprétés par les joueurs est limité aux peuples civilisés qui s'opposent à la progression du Mal. Les joueurs ont le choix entre 6 peuples : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Hobbit, Homme et Nain. Pour les joueurs débutants, il est conseillé de jouer un Homme ou un Dunadan ; en effet, les Elfes, les Nains et les Hobbits sont des peuples très particuliers qui nécessitent une bonne maîtrise de l'univers de Tolkien.

Le choix d'un peuple permet de définir les valeurs de base des caractéristiques qui définissent le personnage. En outre, le peuple indique également les maxima de ces caractéristiques. Ces maxima pourront ensuite évoluer grâce à l'acquisition de certaines spécialités. Enfin, le choix du peuple va également déterminer les profils de base possibles, certains profils étant réservés à certains peuples.

#### Dunadan

Plus sages et plus nobles que les Hommes, les Dunedains sont les descendants des Numénoréens qui pouvaient vivre plusieurs fois la vie d'un Homme. Suites aux multiples conflits, les Dunedains virent leur nombre se réduire peu à peu. Vivant parmi les Hommes, ils partagent avec eux la plupart des caractéristiques physiques. Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 2  
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 5 - Agilité 3 - Sensibilité 4 - Intelligence 5

Mouvement : 6 (15 cm)

Profils possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guerrier, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

#### Elfe Noldo

Les Elfes Noldor sont immortels comme tous les Elfes. Ce sont les plus doués de leurs mains, et ils aiment fabriquer de belles choses, ainsi que créer de nouveaux mots. Sentant que leur temps est passé, les Noldor quittent peu à peu la Terre du Milieu pour rejoindre Valinor.

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 2 - Sensibilité 2 - Intelligence 2

Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 3 - Agilité 4 - Sensibilité 5 - Intelligence 6

Mouvement : 6 (15 cm)

Profils possibles : Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

#### Elfe Sinda

Les Elfes Sindar, ou Elfes Gris, sont les plus sages, les plus habiles et les plus beaux des Elfes de la Terre du Milieu. Comme tous les Elfes, les Sindar sont immortels : ils ne peuvent mourir de vieillesse, mais ils peuvent cependant périr s'ils sont blessés, ou s'ils subissent un chagrin trop fort. Les Sindar sont surtout installés sur les côtes et dans les forêts (Elfes Sylvains).

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 2

Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 5 - Sensibilité 6 - Intelligence 4

Mouvement : 6 (15 cm)

Profils possibles : Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

#### Hobbit

Surnommés les "Semi-hommes" de par leur petite taille, les Hobbits ont les pieds velus et une tendance à l'embonpoint. C'est un peuple hospitalier et joyeux, aimant rire, manger et boire (avoir six repas par jour quand c'est possible), facétieux et sympathique, mais facilement craintif et casanier, n'aimant pas du tout les aventures et souvent soupçonneux envers les étrangers et les inconnus. Ils aiment les couleurs vives et habitent dans de grands trous vastes et confortables. Ce sont de grands amateurs d'herbes à pipe. Certains Hobbits ont peur de l'eau.

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 2 - Intelligence 1

Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 6 - Sensibilité 4 - Intelligence 4

Mouvement : 5 (13 cm)

Profils possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Ménestrel, Orfèvre, Prospecteur, Shirrif, Tailleur de pierre, Tanneur

#### Homme

Peuple prospère, les Hommes sont les plus nombreux sur la Terre du Milieu. En raison de leur courte vie, ils sont très diversifiés dans leurs opinions et leurs moeurs. La plupart des autres peuples s'entendent raisonnablement bien avec les hommes bien qu'habituellement, leur très courte vie et le manque de sagesse qui y est associé poussent les autres peuples, Hobbits exceptés, à les traiter avec condescendance.

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 2

Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 3 - Sensibilité 4 - Intelligence 5

Mouvement : 6 (15 cm)

Profils possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guerrier, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

#### Nain

Peuple endurant, obstiné et plus résistant que tout autre, les Nains vivent généralement aux alentours de 250 ans, et leurs caractéristiques principales sont leur barbe et leur petite taille. Vivant souvent dans les montagnes, les Nains n'apprécient guère la compagnie des Elfes.

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 1

Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 6 - Agilité 2 - Sensibilité 3 - Intelligence 5

Mouvement : 5 (13 cm)

Profils possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guerrier, Guérisseur, Marchand, Ménestrel, Orfèvre, Prospecteur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

### 2.3.2. Les langues

Au départ, chaque personnage ne maîtrise que le Westron et, si elle existe, la langue spécifique à son peuple. Le niveau de maîtrise induit que le personnage sait lire et écrire dans la ou les langues qu'il a apprises. La connaissance d'une langue confère également un savoir de tradition orale et livresque regroupant des chants, des poèmes, des récits légendaires et l'histoire générale du peuple parlant la langue. Un personnage souhaitant acquérir davantage de langues devra faire l'acquisition de la spécialité Linguistique.

**L'adunaïque** ou « Langue de l'Ouest » était la langue maternelle des Dunedain établis sur l'île de Númenor. Après la chute de Númenor, les Fidèles conservent le sindarin comme langue noble alors que l'adunaïque devient la langue commune à partir de laquelle se constitue le westron.

**Le khuzdul**, la langue des nains, a été créée par Aulë pour ses enfants qui l'ont chérie comme l'un de leur plus précieux trésor. Langue jalousement gardée, elle n'est jamais prononcée en la présence d'étrangers.

**Le quenya** était la langue elfique majoritairement parlée par les Vanyar (le premier clan des elfes) et les Noldor (deuxième clan des elfes), ainsi que par les Valar.

**Le sindarin** était la langue elfique la plus parlée de la Terre du Milieu. Elle était la langue maternelle des Sindar ou Elfes Gris.

**Le rohirique** (ou rohanais) était la langue parlée par les habitants du Rohan, les Rohirrim. Leur langue est issue de celle des Hommes du Nord, probablement proches parents de la troisième maison des Edain : la maison de Hador.

**Le westron** (ou occidentalien) est la langue commune parlée par tous les peuples libres de la Terre du Milieu, tout du moins parlée par ceux désireux d'échanger avec les autres populations. Le langage commun est un dérivé de l'adunaïque, il apparut probablement aux alentours de

Pelargir, important comptoir nûmenoréen. Le westron se propagea le long des côtes de la Terre du Milieu par l'intermédiaire des Dûnedain avant de pénétrer à l'intérieur des terres grâce aux Royaumes en Exil d'Arnor et du Gondor. Il fut aussi bien adopté par les elfes et les hommes que par les orques et les trolls sans pour autant effacer les langues vernaculaires. Les nains adoptèrent pleinement le westron et en firent même leur langue maternelle tout en conservant l'enseignement de leur langue sacrée, le khuzdul. Les hobbits parlaient une variante plus rustique du westron en ayant conservé certains termes qui leur était propres et en ayant effacé toute distinction entre le registre familier (tutoiement) et le déférent (vouvoiement). Le parfait exemple de cette perte de repère lexical se trouve dans la fameuse mésaventure de Pérégrin Touque qui s'adressant à Denethor II, Intendant du Gondor, ne lui marqua pas le respect qui était dû à son rang en le tutoyant. Ce qui l'amusa beaucoup.

Peuple	Langue maternelle en plus du Westron
Dunadan	adunaïque
Elfe Nodo	quenya
Elfe Sinda	sindarin
Hobbit	
Homme (uniquement les Rohirrim)	rohirique
Nain	khuzdul

## 2.4. Le profil de base

### 2.4.1. Liste des profils de base

Le profil de base du personnage ne correspond ni à un métier, ni à une profession. Le profil de base représente l'expérience initiale du personnage : ce qu'il a appris durant son enfance et les apprentissages qu'il a faits durant son adolescence. Ce profil pourra donc indiquer la profession vers laquelle devrait se diriger le personnage, mais celui-ci est libre d'essayer de pratiquer un métier dont il ne possède pas le profil. Le métier choisi, n'entrant pas en ligne de compte lors de la création du personnage, est donc une information d'abord attachée à la personnalité du personnage. C'est le profil qui va définir les valeurs des capacités et trois spécialités propres au personnage. Attention : certains profils ne sont pas autorisés pour certains peuples.

#### Bûcheron

Le métier de bûcheron implique une force importante pour manier des outils assez lourds et transporter des troncs ou des bûches. Il nécessite une bonne connaissance du milieu naturel. Le bûcheron est souvent un individu travaillant seul et vivant isolé en bordure de forêt.

Bonus aux capacités : Combat 2 - Présence 1 - Perception 1

Profils connexes : Garde-chasse.

Profil réservé pour : Dunadan, Hobbit, Homme, Nain

Spécialités : Botanique (+2), Escalade (+1), Orientation (+1)

Équipement professionnel : couteau, gourdin, hache, hachette, pierre à aiguiser, scie

#### Cambrioleur

Le cambrioleur est quelqu'un qui dissimule parfaitement ses intérêts et tente de passer inaperçu. Sans scrupule, il peut toutefois faire passer l'intérêt du groupe avant son intérêt personnel même si ce n'est pas dans sa nature.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Tir 1 - Perception 1 - Raisonnement 1

Profils connexes : Voleur à la tire, Brigand de grands-chemins, Pickpocket, Escroc, Pillard, Contrebandier.

Profil réservé pour : Dunadan, Hobbit, Homme, Nain

Spécialités : Crochetage (+1), Détroussement (+2), Dissimulation (+1)

Équipement professionnel : cape, corde (10m), dague, grappin, outils de serrurier, poignard

#### Charpentier

Le charpentier est un personnage robuste qui peut paraître bourru mais son habileté pour le travail du bois sous toutes ses formes révèle aussi parfois une âme d'artiste. Le travail du bois peut consister en taille et assemblage de pièces de bois, mais aussi en sculpture sur bois ou création de mobilier (selon que le personnage privilégiera davantage l'agilité par rapport à la carrure).

Bonus aux capacités : Combat 1 - Perception 1 - Courage 1 - Raisonnement 1

Profils connexes : Sculpteur sur bois, Menuisier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Arts manuels (+2), Botanique (+1), Mémoire (+1)

Équipement professionnel : corde (10m), couteau, gourdin, hache, pierre à aiguiser, scie

#### Chasseur

Ce métier consiste à débusquer et à tuer des animaux pour leur chair ou pour leur peau.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Tir 2 - Perception 1

Profils connexes : Braconnier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Piège (+1), Pistage (+2), Zoologie (+1)

Équipement professionnel : arc court, carquois (petit), chien, collet, cor de chasse, couteau, flèche (10), fronde, gibecière, piège à loup

#### Chevalier

Le chevalier se distingue du soldat ou du guerrier par une plus grande indépendance et sens de l'honneur plus marqué.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Présence 1 - Courage 2

Profils connexes : Héraut.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme

Spécialités : Commandement (+1), Destrier (+1), Dressage (+2)

Équipement professionnel : cheval, épée courte, écu, fourreau, lance

#### Chroniqueur

Le chroniqueur a pour ambition de mettre par écrit tout ce qui peut lui sembler important. C'est un érudit qui attache beaucoup d'importance aux histoires et aux légendes.

Bonus aux capacités : Présence 1 - Perception 1 - Raisonnement 2

Profils connexes : Historien, Archiviste, Professeur.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Eloquence (+1), Mémoire (+2), Psychologie (+1)

Équipement professionnel : bougie, dague, encres, herbe à pipe, mine de plomb, parchemin, petit écritoire, pipe, plumes à écrire

#### Cuisinier

Le cuisinier désire avant tout pouvoir élaborer et réaliser des plats de qualité avec les ingrédients dont il dispose.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Tir 1 - Perception 2

Profils connexes : Chef, Boulanger, Pâtissier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Cuisine (+2), Herboristerie (+1), Pêche (+1)

Équipement professionnel : bouteille d'alcool fort, couteau, fruits secs, herbe à pipe, herbes médicinales, marmite, poivre (10g), pots à épice, sel (10g), ustensiles de cuisine

## **Diplomate**

Le diplomate est responsable de messages, dépêché par une autorité pour faire entendre sa voix et faire connaître sa volonté.

Bonus aux capacités : Présence 1 - Perception 1 - Courage 1 - Raisonement 1

Profils connexes : Politicien, Ambassadeur, Négociateur, Porte-parole, Légit.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Eloquence (+1), Linguistique (+2), Mémoire (+1)

Équipement professionnel : carte ancienne, cheval, encres, épée courte, fourreau, parchemin, plumes à écrire, vêtements fins

## **Ermite**

Indépendant, solitaire et peu bavard, l'ermite tend à vouloir se débrouiller tout seul sans l'aide de personne, ce qui lui donne des ressources variées.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Perception 1 - Courage 1 - Raisonement 1

Profils connexes : Mendiant, Vagabond.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Couture (+1), Dissimulation (+2), Zoologie (+1)

Équipement professionnel : cape, couteau, faucon, fronde, fruits secs, herbe à pipe, herbes médicinales, nécessaire à couture, pipe, tente (2 personnes)

## **Forgeron**

Le travail des métaux est un labeur difficile qui nécessite une importante carrure et de l'endurance.

Bonus aux capacités : Combat 2 - Résistance 1 - Présence 1

Profils connexes : Serrurier, Maréchal-ferrant.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Arts manuels (+2), Commandement (+1), Crochetage (+1)

Équipement professionnel : gourdin, lingots de fer (5kg), marteau, outils de serrurier, pierre à aiguiser, soufflet, tenailles, tunique

## **Guerrier**

Le guerrier a pour mission de traquer et détruire l'ennemi. Il est normalement au service d'une autorité mais peut aussi vendre ses services.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 2 - Courage 1

Profils connexes : Mercenaire.

Profil réservé pour : Dunadan, Homme, Nain

Spécialités : Commandement (+1), Escalade (+1), Piège (+1), Saut (+1)

Équipement professionnel : bouclier, casque en métal, dés, épée longue, fourreau

## **Guérisseur**

Le guérisseur est quelqu'un de posé capable de se concentrer longtemps sur un malade ou un blessé pour tenter d'améliorer son état de santé.

Bonus aux capacités : Perception 1 - Courage 1 - Raisonement 2

Profils connexes : Médecin, Docteur, Rebouteux.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Chirurgie (+1), Herboristerie (+1), Premiers soins (+2)

Équipement professionnel : bandages, bouteille d'alcool fort, compresses, couteau, couverture, herbes médicinales

## **Jardinier**

Soigner les plantes et faire pousser les produits de la nature sont les principales préoccupations du jardinier.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Présence 1 - Perception 1 - Raisonement 1

Profils connexes : Fleuriste.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Hobbit, Homme

Spécialités : Botanique (+1), Cuisine (+1), Herboristerie (+2)

Équipement professionnel : bêche, couteau, marmite, pierre à aiguiser, râteau, sac de graines, sécateur, ustensiles de cuisine

## **Marchand**

Le profit est un souci constant pour le marchand. Il veut vendre et faire des bénéfices. Il a une gestion à tenir et considère que personne d'autres n'est suffisamment compétent pour le faire à sa place.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Présence 1 - Tir 1 - Raisonement 1

Profils connexes : définir le produit que le marchand veut vendre.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Comédie (+1), Détrousement (+1), Eloquence (+2)

Équipement professionnel : charrette (2 roue), cheval, dague, malle, sac (20kg), vêtements fins

## **Marin**

Un peu poète, un peu bourru, le marin sur la terre ferme se sent mal à l'aise et a tendance à bougonner. Loin de la mer, il devient solitaire.

C'est malgré tout un compagnon sur lequel on peut toujours compter.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Présence 2 - Tir 1

Profils connexes : Corsaire, Batelier, Pêcheur.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme

Spécialités : Navigation (+1), Pêche (+2), Orientation (+1)

Équipement professionnel : boussole, canne à pêche, carte des étoiles, corde (10m), couteau, filet, gourdin, herbe à pipe, pipe

## **Ménéstrel**

Le ménestrel a pour fonction de distraire par le spectacle. Il sait attirer l'attention sur lui et captiver les spectateurs par ses talents.

Bonus aux capacités : Présence 1 - Tir 1 - Raisonement 2

Profils connexes : Jongleur, Troubadour, Poète, Barde, Danseur.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Acrobatie (+1), Arts du spectacle (+2), Comédie (+1)

Équipement professionnel : chat, cistre, dague, miroir de poche, nécessaire à couture, trousse de maquillage, vêtement de scène

## **Nomade**

Nomade n'est pas vraiment une profession mais plus une manière de vivre. Pour le nomade, il existe un besoin constant de découverte et de voyage.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Tir 2

Profils connexes : Voyageur, Bohémien.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme

Spécialités : Filature (+1), Orientation (+2), Premiers soins (+1)

Équipement professionnel : arc court, bandages, boussole, carquois (petit), compresses, couteau, flèche (10), fronde, tente (2 personnes)

## **Orfèvre**

Le talent de l'orfèvre lui vient de son agilité pour tailler les pierres et les mettre en valeur. C'est un créateur très minutieux et d'une patiente incroyable.

Bonus aux capacités : Tir 1 - Perception 2 - Raisonement 1

Profils connexes : Joaillier, Bijoutier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Arts manuels (+2), Crochetage (+1), Géologie - Hydrologie (+1)

Équipement professionnel : burin, couteau, dague, marteau, outils de serrurier, passe-partout, pierre à aiguiser

## Prospecteur

Le prospecteur explore la nature pour mieux la comprendre mais il s'attache davantage à la nature du terrain qu'aux plantes et aux animaux qui y vivent.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 1 - Perception 2

Profils connexes : Sourcier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Acrobatie (+1), Escalade (+1), Géologie - Hydrologie (+2)

Équipement professionnel : bâton de sourcier, boussole, burin, carte ancienne, couteau, huile (6h), marteau, torche (6m)

## Rôdeur

La fonction des rôdeurs est de protéger les gens d'éventuels ennemis à leur insu. Les rôdeurs vivent donc à l'écart et ont une connaissance approfondie des terres sauvages.

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Tir 1 - Courage 2

Profils connexes : Eclaireur, Pisteur.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme

Spécialités : Chirurgie (+1), Dressage (+1), Pistage (+2)

Équipement professionnel : arc court, cape, carquois (petit), épée courte, flèche (10), fourreau, herbe à pipe, herbes médicinales

## Shirrif

Le shirrif est le garde champêtre de la Comté. Il est sensé être aussi fin psychologue que habile dans les armes, mais la réalité est souvent différente car son lieu de prédilection est le comptoir des auberges.

Bonus aux capacités : Présence 2 - Courage 1 - Raisonnement 1

Profil réservé pour : Hobbit

Spécialités : Filature (+1), Mémoire (+1), Psychologie (+2)

Équipement professionnel : épée courte, fourreau, fronde, herbe à pipe, mine de plomb, parchemin, pipe, poney

## Soldat

Soldat est un métier d'arme. Le soldat est au service d'une autorité pour garder un lieu ou une personne.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 1 - Tir 1 - Courage 1

Profils connexes : Garde, Archer, Fantassin.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme, Nain

Spécialités : Commandement (+1), Détrousement (+1), Jeux (+1), Saut (+1)

Équipement professionnel : bouclier, cartes à jouer, casque en cuir, dés, épée courte, fourreau, lanterne (15m)

## Tailleur de pierre

Cette profession concerne le travail de la pierre sous toutes ses formes.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 1 - Tir 1 - Raisonnement 1

Profils connexes : Sculpteur, Carrier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Arts manuels (+2), Géologie - Hydrologie (+1), Mémoire (+1)

Équipement professionnel : burin, couteau, hachette, marteau, pierre à aiguiser, tenailles, tunique

## Tanneur

Le tanneur travaille les peaux, le cuir et les tissus. Il est capable de faire des vêtements, des sacs, etc.

Bonus aux capacités : Combat 1 - Présence 1 - Tir 1 - Perception 1

Profils connexes : Tisserand, Drapier.

Profil possible pour tous les peuples

Spécialités : Arts manuels (+2), Couture (+1), Herboristerie (+1)

Équipement professionnel : fronde, gourdin, nécessaire à couture, pierre à aiguiser, pourpoint de cuir, sécateur, tenailles, tunique

### 2.4.2. L'équipement lié au profil

L'équipement de départ du personnage lui vient de son profil de base. Selon le type de profil choisi, chaque personnage a donc un équipement qui lui est propre. Chaque personnage dispose également de 2 pièces d'or qui pourront éventuellement l'aider à compléter son équipement.

Pour faciliter les échanges, 3 types de pièces sont utilisées dans Quenta : l'or, l'argent et le cuivre. Les conversions entre les différentes unités sont les suivantes :

- 1 pièce d'Or = 10 pièces d'Argent
- 1 pièce d'Argent = 100 pièces de Cuivre
- 1 pièce d'Or = 1000 pièces de Cuivre

## 2.5. Les spécialités et leurs niveaux surnaturels

### 2.5.1. Les spécialités

La spécialité est l'élément de description qui définit le mieux le personnage. À la création, le personnage possède 3 spécialités qui sont associées à son profil de base. Par la suite, il lui sera possible d'apprendre de nouvelles spécialités et de les développer. Le nombre de spécialités que peut maîtriser un personnage est limité à 8. Outre ce nombre restreint, Quenta ne permet pas un développement hors limite des spécialités, puisque leur valeur ne pourra pas dépasser 9 et il ne sera pas possible d'en cumuler plus de cinq à ce niveau. C'est pourquoi le joueur prendra bien soin d'élaborer au préalable, si ce n'est sur papier, du moins dans son esprit, un plan de carrière. Ce plan visera à établir la combinaison la plus appropriée pour un personnage au profil bien trempé.

- Un guérisseur deviendra meilleur s'il combine ces spécialités : chirurgie, botanique, herboristerie, premiers soins.
- Pour ceux attirés par le monde animal, ces spécialités seront indispensables : destrier, dressage, pêche, zoologie.
- Un traqueur digne de ce nom devra connaître : dissimulation, filature, orientation, pistage.
- Un artiste complet celles-ci : acrobatie, arts du spectacle, comédie, éloquence, maquillage.
- Un voleur habile : crochetage, dissimulation, détrousement, piège.
- Un espion : dissimulation, filature, linguistique, mémoire, psychologie...

Chaque spécialité a une valeur de départ héritée d'une ou deux caractéristiques. Elle apporte aussi une modification aux maxima de certaines caractéristiques. Enfin, si un équipement particulier est requis pour utiliser la spécialité, il est mentionné. Si l'équipement est conseillé, la spécialité peut être utilisée en son absence mais le joueur ne lancera qu'un seul dé. Si l'équipement est indispensable, son absence rend impossible l'utilisation de la spécialité (le seuil de difficulté défini par le conteur est modifié en conséquence).

## Acrobatie

Action physique engageant tout le corps, mais qui n'est pas une action courante comme marcher, courir, escalader, sauter.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Agilité +1

Le test permet de déterminer si une acrobatie est réussie ou non. Il est possible d'enchaîner une autre action (une technique de combat) à une acrobatie, mais les conséquences de l'action qui suit l'acrobatie dépendent de la réussite de celle-ci. Le seuil de difficulté est défini par l'espace dont dispose le personnage et par la complexité de la figure tentée.

Aucun objet requis.

## Arts du spectacle

Activité artistique dont le corps est l'objet : chant, danse, musique.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est défini par l'humeur initiale des spectateurs et les gains recherchés : argent, gîte, couvert, informations...

Objet conseillé : les instruments de musique sont indispensables à la pratique de la musique ; un costume particulier est conseillé pour la danse ; sinon aucun objet n'est indispensable.

## Arts manuels

A partir d'une matière première quelconque (argile, bois, pierre, peinture, métal, etc.), l'artisan tente de produire un objet.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

Le test ne peut s'effectuer en environnement tactique car il demande une durée minimum d'une heure (il sera préférable de le faire entre deux aventures). La difficulté du test prend en compte le matériel dont dispose l'artisan et la qualité de l'objet qu'il souhaite réaliser. La réussite du test indiquera le temps nécessaire à l'artisan pour réaliser l'objet et la qualité de cet objet. La réussite permet de créer un objet dans un domaine d'artisanat (poterie, menuiserie, sculpture, peinture, forge, etc.).

Objet indispensable selon l'artisan ; potier : des ébauchoirs, un fil à couper ; menuisier/charpentier : un compas, des ciseaux à bois et un marteau ; sculpteur : des gouges, un burin, un marteau ; peintre : des pots de peinture et des pinceaux ; forgeron : un marteau et une pince.

## Botanique

Reconnaître une plante ou un arbre et connaître son intérêt et capacité à cultiver toutes les plantes.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

Le seuil de difficulté est fixé par le conteur en fonction de la rareté de l'essence recherchée dans le milieu où se trouve le personnage.

Aucun objet requis.

## Chirurgie

Pouvoir procéder à une opération délicate comme extraire la pointe d'une flèche plantée dans la jambe, réaliser une amputation, recoudre une plaie importante.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité -1

Le seuil de difficulté est fixé par le conteur en fonction du temps disponible, de la gravité de l'opération et des conditions sanitaires. Le nombre de dés de réussite détermine le nombre de points de santé récupérés à l'issue de l'opération.

Objet indispensable : des outils de chirurgien (un scalpel, une petite scie).

## Comédie

Activité de l'art dramatique dont la pratique peut mener certain à jouer un rôle pour se faire passer pour quelqu'un d'autre en modifiant éventuellement sa voix, mais dont le premier objectif est la reconnaissance du public.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est défini par l'humeur initiale des spectateurs et les gains recherchés : argent, gîte, couvert, informations... ou bien par le Raisonnement (utiliser le score le plus élevé si la performance est effectuée devant un groupe) modifié par le nombre d'individu si le comédien cherche à se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Aucun objet requis.

## Commandement

Capacité à rassembler des individus sous son commandement. Les individus suivront les ordres du personnage tant que leur vie n'est pas en danger ou que la récompense est bonne.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1

Le Seuil de Difficulté variera selon l'action entreprise. Le Seuil de Difficulté est défini par la Présence pour un ordre ou par le Courage pour une intimidation.

Aucun objet requis.

## Couture

Réaliser des assemblages de tissus divers et variés pouvant aller du simple raccommodage à la confection d'une costume complet.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

Le seuil de difficulté dépend de la complexité de la tâche à accomplir et de la matière première dont disposera le personnage.

Objet indispensable : des pièces de tissus ou de cuir, du fil et des aiguilles.

## Crochetage

Crocheter une serrure fermée à clé.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

La qualité de la serrure et le temps dont le personnage dispose permettent d'établir le seuil de difficulté. Un crochetage nécessite au minimum deux tours de jeu pour une serrure simple.

Objet indispensable : des outils de serrurier ou un passe-partout.

## Cuisine

Réussir des plats sans gâcher la nourriture. La qualité d'un repas peut être une aide précieuse en diplomatie. Le fait de ne jamais prendre de repas qui soient correctement cuisinés pourrait occasionner de la fatigue et faire perdre de la Santé...

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté dépend de la complexité du plat à réaliser, des produits dont disposera le personnage et du temps imparti.

Objet conseillé : une casserole, une cuillère en bois et une boîte d'assaisonnement

## Destrier

Être en symbiose avec son destrier personnel et être parfaitement à l'aise pour effectuer n'importe quelle action non-offensive en le chevauchant.

Valeur de départ de la spécialité : Carrure x0.5 + Agilité x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1

L'animal et son cavalier doivent se connaître depuis au moins 6 mois. Le seuil de difficulté est fixé par la vitesse de la monture et la complexité de l'action à effectuer et est modifié par les capacités d'acquisition de l'animal.

Objet indispensable : un cheval.

## Détroussement

Réussir à subtiliser un objet que quelqu'un porte à la ceinture, dans une poche ou sous sa cape.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

Le seuil de difficulté est donné par le contexte (si la victime est captivée par un spectacle ou est, au contraire, sur le qui-vive), par l'accessibilité de l'objet (accroché derrière à la ceinture, porté en pendentif, etc.) et la taille de l'objet (une lettre, une épée, etc.).

Aucun objet requis.

### **Dissimulation**

Le personnage, immobile, disparaît aux yeux de tous.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est déterminé par la perception de l'adversaire et est modifié par l'environnement (on se dissimule plus facilement dans une forêt la nuit que dans une rue en plein jour). La réussite du jet détermine la qualité de la dissimulation et peut avoir une incidence sur les prochains tests de recherche des opposants.

Objet conseillé : un grand manteau sombre.

### **Dressage**

Réussir à faire agir un animal selon sa volonté.

Valeur de départ de la spécialité : Carrure x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1

Le seuil de difficulté est déterminé par le niveau de sauvagerie de l'animal (il est plus aisé de faire s'allonger un chien d'un claquement de doigts que d'apprendre à un fauve à devenir végétarien).

Objet indispensable : un fouet ou un bâton.

### **Eloquence**

Convaincre l'auditoire.

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

Le seuil de difficulté est fixé en fonction de la capacité de Raisonnement de l'auditeur ou par le conteur s'il y a plusieurs auditeurs. Le test peut convaincre certains auditeurs et pas d'autres si les seuils sont différents.

Aucun objet requis.

### **Escalade**

Possibilité d'escalader des plans supérieurs à 45° jusqu'à 90°.

Valeur de départ de la spécialité : Carrure x0.5 + Agilité x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Agilité +1

La difficulté est établie par la qualité des prises sur le terrain et l'escarpement.

Objet conseillé : une corde de 20m.

### **Filature**

Suivre quelqu'un sans se faire repérer et sans le perdre de vue.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

La difficulté est en fonction du couvert qu'offre l'environnement (foule, arbres, ruines) et du degré de vigilance de la personne suivie (capacité de Perception).

Aucun objet requis.

### **Géologie - Hydrologie**

Détermination du contexte environnemental en fonction du paysage et capacité à trouver une source ou un point d'eau, à découvrir une faille, à évaluer la résistance d'une roche, à trouver de l'argile, etc. Ces connaissances excluent le faune (spécialité Zoologie) et la flore (spécialité Botanique).

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

Le seuil de difficulté dépend du temps consacré à l'observation du terrain.

Aucun objet requis.

### **Herboristerie**

Connaissance des herbes médicinales uniquement pour soigner des plaies ou faire des potions de guérison pour des maladies physiques simples ou bénignes.

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

Le seuil de difficulté tient compte de la rareté du mal à soigner et/ou de la difficulté de la potion à réaliser. La préparation de la potion peut se faire hors du temps de jeu et doit donc être définie avec le MJ en fonction du temps dont dispose le personnage et de la disponibilité des ingrédients.

Objet conseillé : un herbier, un mortier, un pilon.

### **Jeux**

Connaissance des stratégies des jeux les plus courants, esprit de compétition, capacité à tricher sans se faire prendre.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité -1, Intelligence +1

Le niveau des autres joueurs et leur attention aux faits et gestes du personnage donneront le niveau de difficulté.

Objet conseillé : un jeu de cartes ou des dés.

### **Linguistique**

Permet de disposer d'une grande connaissance des langues et dialectes utilisés en Terre du Milieu.

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

L'éventail des langues maîtrisées est d'autant plus large que le niveau de la spécialité est élevé. Sans cette Spécialité, un personnage est censé connaître sa langue maternelle et le Westron (langue commune à la plupart des peuples de l'Ouest). Le personnage possédant la Spécialité connaît, en plus, autant de langues que la valeur de la Spécialité. Chaque nouvelle langue commence à un niveau 1. Le joueur peut développer chaque langue séparément et en améliorer la maîtrise. La résolution d'un test (avec le seuil de difficulté défini par le conteur en fonction du contexte et de la technicité du discours) permet de déterminer si le personnage arrive à comprendre ou à se faire comprendre.

Aucun objet requis.

### **Maquillage**

Le personnage se maquille de manière à changer l'apparence de son visage. Le maquillage exclue la qualité du rôle que peut tenter d'interpréter un personnage (voir spécialité Comédie).

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est défini par la Perception (utiliser le score le plus élevé si le personnage se présente devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu.

Objet indispensable : une boîte de maquillage.

### **Mémoire**

Capacité à se rappeler des choses vues ou entendues précédemment.

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

La complexité de l'information à se remémorer et l'ancienneté de cette information définissent le seuil de difficulté (plus besoin de prendre des notes, le conteur devra donner l'information si le test est réussi).

Aucun objet requis.

## Navigation

Connaissance de tout ce qu'il est nécessaire de connaître pour faire naviguer une embarcation à voiles ou à rames.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1

Le seuil de difficulté est défini par la météo et la distance à parcourir.

Objet indispensable : une carte marine et un quadrant.

## Orientation

Savoir à peu près où l'on se trouve et dans quelle direction se diriger.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est défini par la visibilité du lieu où se trouve le personnage. S'il est à l'extérieur en journée, le personnage est capable d'estimer l'heure en fonction de la position du soleil.

Objet indispensable : une carte ancienne et une boussole.

## Pêche

Connaître les poissons et savoir comment les pêcher.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

Le seuil de difficulté est déterminé par la rareté de l'espèce recherchée et les conditions de pêche (environnement, temps passé, temps qu'il fait).

Objet indispensable : une canne à pêche et des hameçons.

## Piège

Reconnaître un piège, comprendre comment il fonctionne, savoir le désarmer et être capable d'en construire un.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

Le seuil de difficulté est défini par la complexité du mécanisme et le temps de concentration et éventuellement par le matériel (pour construire ou désamorcer) dont dispose le personnage.

Objet indispensable : de la cordelette.

## Pistage

Savoir reconnaître des traces laissées sur un quelconque support et les interpréter pour connaître la direction des pas, estimer le nombre d'individus et à quand remonte leur passage.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est défini par la nature du terrain, les conditions d'observations et la complexité des traces.

Aucun objet requis.

## Premiers soins

Etre capable de soigner rapidement des blessures mineures ou importantes (arrêter une hémorragie, bander une plaie, respiration artificielle). Le personnage est capable de stabiliser le blessé en attendant de lui appliquer des soins plus élaborés.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité -1

Le seuil de difficulté est défini par la gravité de la blessure, les conditions dans lesquelles les soins s'effectuent et le temps accordé. Le nombre de dés supérieurs au seuil de difficulté correspond au nombre de points de santé récupérés.

Objet indispensable : des herbes médicinales et des bandages.

## Psychologie

Connaissance du comportement, des pensées et des sentiments humains ; aptitude à les connaître et à déduire les motivations.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté dépend du temps que durera la discussion et de l'environnement propice ou non à la concentration.

Aucun objet requis.

## Saut

Possibilité de sauter jusqu'à une fois sa taille en longueur et en hauteur.

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1

Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1

L'élan doit être au moins équivalent à la distance ou la hauteur que l'on souhaite sauter.

Aucun objet requis.

## Zoologie

Reconnaître un animal, connaître son intérêt et comprendre son comportement.

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5

Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1

Le seuil de difficulté est fixé par le conteur en fonction de la rareté de l'espèce recherchée dans le milieu où se trouve le personnage.

Aucun objet requis.

## 2.5.2. Les niveaux surnaturels

Quand le niveau d'une spécialité atteint 7, le personnage peut, en dépensant un certain nombre de points de développement (pdd), acquérir les niveaux surnaturels associés à cette spécialité. Il peut acquérir autant de niveaux surnaturels qu'il y en a de disponible pour une spécialité donnée. Une fois le niveau surnaturel acquis, son utilisation ne nécessite plus la dépense de points de développement. Lors de la résolution d'une action concernant une spécialité, le joueur peut décider d'utiliser un niveau surnaturel qu'il a acquis pour cette spécialité.

### Acrobatie

1 - Cible mouvante 3 pdd

Possibilité de faire des acrobaties en donnant un malus à l'adversaire pour toute action dont le personnage est la cible, y compris dans un combat au corps à corps. Le seuil de difficulté du test est le niveau de combat ou de tir de l'adversaire. Chaque réussite au test permet de déduire 1 point de la somme des dégâts que la cible est censée subir.

2 - Désengagement 1 pdd

Le personnage a la possibilité de se désengager d'un combat sans se faire toucher. Le personnage, désormais hors de portée, est libre de toute action.

### Arts du spectacle

1 - Grande prestation 3 pdd

Influence l'humeur des spectateurs, les rends acquis à l'artiste quelle que soit leur volonté initiale pendant une durée variant de 15 minutes à une heure. Le seuil de difficulté est défini par la Présence (utiliser le score le plus élevé si la performance est effectuée devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés.

2 - Chant du voyage 2 pdd

Le personnage interprète un chant ou une mélodie revigorant annulant toute fatigue due au voyage. Les effets du chant agissent uniquement pendant son interprétation. Le seuil de difficulté est défini par l'environnement qui s'il est calme est plus favorable.

### 3 - Chant d'apaisement 3 pdd

Ce chant ou cette mélodie calme les mauvaises intentions pour une durée variant entre 3 et 30 minutes. Le seuil de difficulté est défini par la Présence (utiliser le score le plus élevé si la performance est effectuée devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés.

### 4 - Chant du sommeil 3 pdd

Ce chant ou cette mélodie peut endormir l'auditoire s'il est disposé à tendre l'oreille pour une durée variant entre 3 et 30 minutes. Le seuil de difficulté est défini par la Présence (utiliser le score le plus élevé si la performance est effectuée devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés.

### 5 - Chant de guerre 4 pdd

Le chant renforce le courage de la troupe faisant gagné de 1 à 3 dés de Courage pour une durée variant de 5 à 15 minutes. Les effets du chant agissent uniquement pendant son interprétation. Le seuil de difficulté est défini par le nombre d'individus et est modifié par les effets recherchés.

### 6 - Chant d'intimidation 3 pdd

Le chant provoque la peur chez tout individu qui serait animé de mauvaises intentions vis-à-vis de l'artiste pour une durée variant entre 3 et 30 minutes. Le seuil de difficulté est défini par le Courage (utiliser le score le plus élevé si le chant est effectué devant un groupe), modifié par le nombre d'individus, le type de créature et la durée du chant.

### 7 - Danse envoûtante 3 pdd

La danse est tellement envoûtante qu'elle retient l'attention des spectateurs les empêchant d'effectuer aisément toute action physique ou intellectuelle. S'il le test réussit, tous les spectateurs perdent de un à trois dés pour toutes les actions qu'ils entreprendraient. Le seuil de difficulté est défini par la Présence (utiliser le score le plus élevé si la danse est effectuée devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés. Le degré de réussite détermine le nombre de points perdus et la durée de la danse (entre 3 et 30 minutes).

## Arts manuels

### 1 - Bel objet 5 pdd

Création d'objets avec des capacités magiques par l'application de runes ou par la volonté de son créateur (objet et caractéristiques à définir avec le conteur). Le seuil de difficulté dépend des effets recherchés et du temps dont disposera l'artisan.

### 2 - Réparation 2pdd

Disposant de très peu de matériel, le personnage peut tout de même effectuer une réparation comme s'il possédait tous les outils requis. Le seuil de difficulté est déterminé selon la complexité de la réparation à effectuer sur l'objet.

### 3 - Contrefaçon 3pdd

L'objet constitué donnera l'illusion de sa bonne facture et de son éventuelle valeur pendant une durée variant de une journée à 6 mois. Le seuil de difficulté dépend du degré d'élaboration, de la durée de l'illusion et de la valeur que souhaite atteindre l'artisan. Une fois le temps écoulé, l'objet s'abîmera peu à peu, jusqu'à sa décomposition.

## Botanique

### 1 - Dialogue végétal 4 pdd

Réussir à communiquer mentalement avec un arbre massif et ancien. La qualité et la quantité des informations échangées dépendent de la réussite du test.

### 2 - Main verte 5 pdd

Le personnage fait pousser des plantes en une durée variant d'une semaine à une nuit. Le seuil de difficulté dépend de la taille de la plante et des effets recherchés.

### 3 - Renaissance 5 pdd

Le personnage peut ressusciter une plante. Le seuil de difficulté dépend de la taille de la plante et de la durée depuis laquelle elle a été détruite.

## Chirurgie

### 1 - Opération 3 pdd

Réussir à réaliser une opération dans des conditions extrêmes sans laisser la moindre cicatrice. Le seuil de difficulté est défini par la gravité de l'opération. Le nombre de points au-dessus du seuil de difficulté détermine en outre le nombre de points de santé récupérés à l'issue de l'opération.

## Comédie

### 1 - Incarnation 4 pdd

Le personnage devient comme une incarnation d'une autre personne. Il peut se faire passer pour quelqu'un que des gens n'ont pas vu depuis plus d'un an. Les spectateurs perdent de 1 à 3 dés à tous leurs tests d'intelligence et de raisonnement. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement (utiliser le score le plus élevé si la performance est effectuée devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par la notoriété de la personne incarnée.

### 2 - Composition 3 pdd

Le personnage peut jouer le rôle d'un individu avec un profil très différent du sien mais de la même race que lui. L'illusion est parfaite tant que le personnage n'a pas à effectuer des actions dont la spécialité lui est inconnue. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement (utiliser le score le plus élevé si la performance est effectuée devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par la difficulté de la transformation.

## Commandement

### 1 - Maître de guerre 4pdd

Augmente les capacités de combat des compagnons du personnage (de 1 à 3 dés à la résistance, au combat et au tir) pendant une durée variant de 5 à 30 minutes. Le seuil de Difficulté est défini par le danger de la situation, le nombre de compagnons et par les effets recherchés.

### 2 - Inspiration 4pdd

En mauvaise posture, quand au moins la moitié des personnages a perdu la moitié de ses points de vie, le groupe se ressaisit pour regagner de 2 à 12 points de vie. Le seuil de Difficulté est défini par le danger de la situation, le nombre de compagnons et par les effets recherchés.

## Couture

### 1 - Armure de tissu 2 pdd

Augmente la résistance d'un vêtement, + 1 dé à la résistance du personnage qui portera le vêtement. Le seuil de difficulté dépend du temps que peut consacrer le couturier à la réalisation de ce vêtement et est modifié par la complexité de la tâche.

### 2 - Cape de dissimulation 4 pdd

Le personnage acquiert la possibilité de créer une cape facilitant la dissimulation. La puissance de l'illusion dépend de la réussite du test et fait augmenter de 1 à 5 points le seuil de difficulté des tests de Perception de ceux essayant de voir le porteur. Le seuil de difficulté dépend du temps que peut consacrer le couturier à la réalisation de ce vêtement et est modifié par les effets recherchés.

## Crochetage

### 1 - Passe-partout 2 pdd

Le personnage est capable d'ouvrir n'importe quelle serrure. Le seuil de difficulté diminuera en fonction du temps que prendra le personnage pour cette action.

### 2 - Doigts de fée 1pdd

Ouvrir une serrure simple en seulement 1 tour. Le seuil de difficulté diminuera en fonction du temps que prendra le personnage pour cette action.

## Cuisine

### 1 - Repas roboratif 2 pdd

Un bon petit repas, rien de tel pour se requinquer ! Le repas favorise les guérisons et la récupération de la fatigue. Le nombre de réussite indique le nombre de points de santé récupérés. Le seuil de difficulté est défini par le temps consacré à la préparation, l'environnement, les produits dont dispose le cuisinier et les effets recherchés.

### 2 - La cuisine des guerriers 3 pdd

Cette cuisine fait gagné de 1 à 3 dés en Résistance et de 1 à 3 dés en Combat pendant une durée variant de 15 minutes à 3 heures après le repas. Le seuil de difficulté est défini par le temps consacré à la préparation, l'environnement, les produits dont dispose le cuisinier et les effets recherchés.

### 3 - Gigot du hardi 4 pdd

Les personnages gagnent de 1 à 3 dés en Courage pendant une durée variant de 15 minutes à 3 heures après le repas. Le seuil de difficulté est défini par le temps consacré à la préparation, l'environnement, les produits dont dispose le cuisinier et les effets recherchés.

## Destrier

### 1 - Monture de guerre 4 pdd

Le cheval protège le cavalier et lui fait gagner de 1 à 3 dés en Résistance, et se positionne idéalement pour le combat, pour lui faire gagner de 1 à 3 dés en Combat. Le seuil de difficulté est défini par l'espace dont dispose l'animal pour se déplacer et par les effets recherchés.

### 2 - Symbiose équestre 3 pdd

Le cheval fera en sorte que son cavalier ne tombe pas et répondra parfaitement aux ordres.

### 3 - Grand cavalier 4 pdd

Le cavalier est particulièrement impressionnant et gagne de 1 à 3 dés en Présence tant qu'il est sur son cheval. Le seuil de difficulté est défini par l'espace dont dispose l'animal pour se déplacer et par les effets recherchés.

## Détroussement

### 1 - Depuis l'ombre 2 pdd

Si le personnage arrive derrière sa proie sans se faire repérer, la position où se trouve l'objet n'entre pas en compte dans la détermination du seuil de difficulté, seul le poids de l'objet est pris en considération. Le seuil de difficulté est modifié par l'environnement favorisant ou non l'approche.

### 2 - Maître détrousseur 4 pdd

Le personnage développe la capacité de faire disparaître les objets de petite taille en détournant l'attention des spectateurs. Le seuil de difficulté est défini par la Perception de la cible et est modifié par la taille de l'objet.

## Dissimulation

### 1 - Dans les ombres 2 pdd

Le personnage épouse parfaitement les ombres et devient comme invisible s'il reste immobile, diminuant le niveau de Perception de 1 à 3 dés de toutes personnes situées à une distance de 1 à 30 m. Ce talent ne peut être réalisé que s'il existe des ombres. Le seuil de difficulté est modifié par la qualité de l'environnement et par les effets recherchés.

### 2 - Déplacement discret 4 pdd

Le personnage peut se déplacer ou agir en restant invisible dans un milieu propice à la dissimulation (en forêt ou bien dans des ruelles sombres par exemple), en diminuant le niveau de Perception de 1 à 3 de toutes personnes situées à une distance de 1 à 30 m. Cette capacité est inemployable dans un environnement dégagé. Le seuil de difficulté est défini par la qualité de l'environnement et est modifié par les effets recherchés.

## Dressage

### 1 - Allégeance animale 5pdd

L'animal consent à apporter son aide au dresseur jusqu'à risquer sa propre vie, pendant un certain temps allant de 1 heure à 1 semaine. C'est la durée et le degré de sauvagerie qui déterminent le seuil de difficulté, modifié par les effets recherchés.

## Eloquence

### 1 - Baratin 4 pdd

Le personnage entame un monologue complexe et alambiqué qui embrouille l'auditoire et lui fait perdre de 1 à 3 dés de Raisonnement et de 1 à 3 dés de Perception pendant une durée variant de 15 minutes à 3 heures. Le seuil de difficulté est défini par la Présence (utiliser le score le plus élevé si le discours est effectué devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés.

### 2 - Mensonge vraisemblable 3pdd

Le personnage parvient à faire passer un mensonge, même très invraisemblable pour la vérité. La victime soutiendra cette nouvelle réalité pour une durée variant de 15 minutes à 3 heures ou jusqu'à ce qu'il soit la cible d'une Intimidation qui le remettra dans le droit chemin. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement (utiliser le score le plus élevé si le discours est effectué devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés.

### 3 - Diplomatie 4pdd

Convaincre une population clairement hostile pour une durée variant de 15 minutes à 3 heures. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement (utiliser le score le plus élevé si le discours est effectué devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu, le degré d'hostilité initiale puis par les effets recherchés.

## Escalade

### 1 - Trompe-la-mort 4 pdd

Le personnage peut escalader des parois avec très peu de prises et des surplombs de 3 à 30 m de long. Le seuil de difficulté dépend de la qualité des prises et de la taille de l'éventuel surplomb.

## Filature

### 1 - Espion invisible 2pdd

Le personnage devient invisible aux yeux de la personne qu'il suit mais doit toutefois faire attention à ne pas perdre sa cible de vue. Le personnage suivit perd de 1 à 3 dés à ses tests de Perception pour la détection de l'espion. Le seuil de difficulté est défini par la Perception modifié par la qualité de l'environnement et par les effets recherchés.

## Géologie - Hydrologie

### 1 - Vibrations du danger 3 pdd

Sentir les vibrations, que peuvent émettre le sol ou une surface d'eau calme, pour être alerté de l'approche d'un danger. La distance de perception du danger variera de 100 m à 10 km et la précision de son origine variera d'une vague impression indéfinissable à la détection de la nature du danger associé à une description synthétique (un ordre de grandeur pour un groupe d'individus, une taille d'avalanche en montagne ou bien l'ampleur d'une inondation imminente). Le seuil de difficulté est défini par la distance et la taille de la source du danger.

### 2 - Estimation des gisements 4 pdd

Le personnage est capable d'estimer avec plus ou moins de précision les richesses et l'emplacement des gisements minéraux situés à proximité de lui. La taille du lieu que peut étudier le personnage varie dans un rayon de 10 m à 1000 m et peut trouver l'emplacement du gisement avec une précision variant de 5 m à 100 m. Le seuil de difficulté est défini par la taille du gisement et sa distance tant horizontale que verticale et est modifié par le temps de concentration et par les effets recherchés.

## Herboristerie

### 1 - Potion de guérison 3pdd

Réalisation de potions capables de soigner des maladies graves physiques et mentales. Cette potion ne soigne pas les blessures. Le seuil de difficulté varie selon la gravité de la maladie.

### 2 - Potion d'empoisonnement 5 pdd

Potion qui permet de droguer ou d'empoisonner. Le seuil de difficulté est défini par l'environnement de la préparation et les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet. Le degré de réussite, outre la puissance de la potion, définira la difficulté à détecter le produit.

### 3 - Potion de puissance 4pdd

La potion permet d'augmenter la Carrure et l'Agilité du personnage de 1 à 2 points pour une durée variant de 5 à 20 minutes. Cette potion aura des effets secondaires importants : une fois les effets de la potion passés, le personnage devra réussir un test de Résistance difficile (SD = 10) sous peine de tomber dans un coma de quelques heures. Le seuil de difficulté est défini par l'environnement de la préparation et les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet. En outre, les effets secondaires seront diminués si le personnage réussit deux réussites critiques successives au test de Résistance. Le personnage, en cas d'échecs ne tombe pas dans un coma mais dans un sommeil profond pour quelques heures.

### 4 - Potion de Rage 4pdd

Le personnage qui boit ce liquide devient insensible aux coups pendant une durée variant de 5 à 20 minutes et augmente ses dégâts du double de son dé le plus faible au double de la totalité des dés au combat. Les effets secondaires peuvent être importants car si le personnage échoue à un test de Résistance difficile (SD = 10) il perd la moitié de ses points de santé restants et ne peut se déplacer pendant quelques heures. Le seuil de difficulté est défini par l'environnement de la préparation et les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet. En outre, les effets secondaires seront diminués si le personnage réussit deux réussites critiques successives au test de Résistance. Le personnage, en cas d'échecs, perd seulement un tiers de ses points de santé restant et peut se déplacer à faible allure ou sur un cheval au pas pendant quelques heures.

## Jeux

### 1 - Le goût du jeu 2pdd

Le joueur s'adapte parfaitement à des jeux inconnus et se montre à l'aise même dans une atmosphère hostile. Le seuil de difficulté est défini par la complexité du jeu et le degré d'hostilité initial.

### 2 - Allégeance du jeu 3pdd

Si le personnage gagne sa partie, les personnages adverses seront acquis à sa cause (s'ils ne risquent ni leur vie, ni leurs biens) pour une durée variant de 15 minutes à 3 heures. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

## Linguistique

### 1 - Polyglotte 4pdd

Permet de comprendre ou de se faire comprendre dans une langue inconnue. Le seuil de difficulté est défini par la complexité de l'information à transmettre ou à comprendre, de la complexité de la langue et est modifié par l'environnement.

## Maquillage

### 1 - Métamorphose 5pdd

Acquiert la capacité de changer la forme de son corps, un humain peut ainsi prendre l'apparence d'un orc ou d'un elfe, même en un individu de taille très légèrement différente de 10 à 30 cm en plus ou en moins. L'illusion est parfaite tant que le personnage ne parle pas, ou alors de nouvelles spécialités sont à prendre en compte. Le seuil de difficulté est défini par la Perception (utiliser le score le plus élevé si le personnage se présente devant un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés et par le temps dont dispose le personnage pour effectuer son action.

### 2 - Caméléon 4pdd

Capacité à se maquiller de telle manière que le personnage disparaît aux yeux de tous. Cette capacité ne fonctionne que tant qu'il reste dans le même environnement que celui dans lequel il a disparu. Tout test de perception pour le voir a son seuil de difficulté augmenté de 1 à 3 points. Si le personnage bouge ce malus est descendu de 1 à 2 points. Le seuil de difficulté est défini par la Perception (utiliser le score le plus élevé si le personnage se trouve à proximité d'un groupe) et est modifié par le nombre d'individu puis par les effets recherchés et par le temps dont dispose le personnage pour effectuer son action.

## Mémoire

### 1 - Eclair de mémoire 1 pdd

Capacité à retenir et à acquérir définitivement une information, visuelle en un clin d'oeil, auditive en un bruissement d'aile, même un concept inconnu même dans une langue inconnue (le personnage est capable de transmettre l'information mais sans la comprendre). Le seuil de difficulté est défini par l'environnement et la complexité de l'information.

### 2 - Clairvoyance 5 pdd

Le personnage acquiert la capacité de connaître le passé sans qu'il en ait été acteur, de voir dans le présent au-delà de la vue et de lire dans le futur. La vision que le personnage subira sera plus ou moins claire. Le seuil de difficulté est défini par la distance tant géographique que temporelle et est modifiée par la clarté de l'information attendue.

## Navigation

### 1 - Seigneur des Eaux 2pdd

Possibilité d'exploiter au mieux les courants et le vent pour se déplacer à vive allure et manoeuvrer très précisément. Les seuils de difficultés sont abaissés de 1 à 3 points. Le seuil de difficulté est défini par la connaissance du lieu et est modifié par les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

### 2 - Prévision du temps 1 pdd

Prévoir la météo pour une durée variant de la journée qui suit au mois qui vient. Le seuil de difficulté est défini par les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

## Orientation

### 1 - Guide 2pdd

Sixième sens permettant de trouver son chemin quelque soit l'environnement (même dans un tunnel) et la connaissance du terrain. Le seuil de difficulté est défini par le temps de concentration qui doit être au minimum d'une heure.

## Pêche

### 1 - Richesse halieutique 2pdd

Le personnage peut détecter la présence ou l'absence de poisson. Le seuil de difficulté est défini par le temps de concentration.

### 2 - Pêche à mains nues 3pdd

Il peut pêcher les poissons à mains nues avec la même facilité qu'en utilisant du matériel. Le seuil de difficulté est défini par les conditions de pêche (environnement, temps passé, temps qu'il fait).

## Piège

### 1 - Désamorçage 2pdd

Possibilité de désactiver un piège en seulement 1 tour de jeu. Le seuil de difficulté est défini par la complexité du mécanisme et le temps de concentration.

### 2 - Gardien silencieux 3pdd

Le personnage met en place un système d'avertissement que les intrus ne peuvent entendre quand ils le déclenchent. Ce système, constitué de fils très fins, doit être disposé sur une courte portée, comme un encadrement de porte, pour être efficace. Le seuil de difficulté est défini par le temps dont dispose le personnage et de la portée du système.

## Pistage

### 1 - Maître pisteur 3pdd

Peut détailler une scène qui s'est passée de moins d'une heure à trois jours auparavant et ne se cantonne plus seulement au décompte des personnes et à leur direction. Le détail de la vision variera de la description vague des individus à une description précise des individus et de leur mouvement et même de leur motivation par la déduction de leurs actions. Le seuil de difficulté est défini par la nature du terrain, les conditions d'observations, la complexité des traces, la durée écoulée depuis la scène observée et les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

## Premiers soins

### 1 - Stabilisation du blessé 3pdd

Les blessures mineures (sans hémorragies), une fois soignées, ne sont plus douloureuses et cela permet au personnage de subir un malus d'1 dé seulement. Le seuil de difficulté est défini par la gravité des blessures, sans tenir compte de l'environnement ni du temps.

## 2 - Soins des guerriers 4pdd

Le médecin est tellement efficace qu'il donne au blessé l'illusion qu'il est parfaitement guéri (peut soigner un blessé complètement et lui rendre son état normal) afin de lui permettre (d'achever la tâche qu'il avait entreprise) d'agir normalement de 5 à 30 minutes sans tenir compte de ses blessures. Une fois les effets provisoires des soins estompés le blessé retombe dans son état précédant en perdant 20% de ses points de vie en plus avec un minimum de 1 point de santé. Ce soin ne peut pas être reporté au même personnage sans un délai d'une heure.

## 3 - Guérison 2 pdd

Les points récupérés par les soins sont multipliés de 2 à 4 fois. Le seuil de difficulté est défini par la gravité de la blessure, les conditions dans lesquelles les soins s'effectuent, le temps accordé et par les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

## Psychologie

### 1 - Manipulation 3pdd

Fait naître chez l'interlocuteur un sentiment de confiance totale qui lui laisse croire qu'il peut se livrer au personnage et lui dévoiler des secrets sans risque, dont l'importance est variable, pendant une durée allant de 15 minutes à 3 heures. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement de l'interlocuteur et est modifié par la durée recherchée et l'importance de l'information à soutirer. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

### 2 - Emprise 4 pdd

La cible est comme hypnotisée et effectuera tout ce que lui ordonnera le personnage à condition que cela ne le mette pas en danger pendant une durée allant de 15 minutes à 3 heures. La cible doit être unique et ne peut être ni un elfe, ni un orc ou un Uruk-hai, les demi-orcs peuvent y être sensibles. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement de l'interlocuteur et est modifié par la durée recherchée et la difficulté des tâches demandées. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

### 3 - Désespoir 5pdd

Le personnage a acquis la capacité de développer chez son interlocuteur l'impression de désespoir. Les effets de ce désespoir sont tels que le personnage développera un « désespoir chronique » (voir les troubles). Ce trouble durera de 15 minutes à 3 heures ou bien pourra être interrompu par la soumission à une Emprise. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement de l'interlocuteur et est modifié par les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

### 4 - Terreur 5pdd

Le personnage a la capacité d'instiller une profonde peur à un individu. La cible développera une terreur du personnage qui le poussera à fuir immédiatement ou à tomber en catatonie. Ce trouble durera de 15 minutes à 3 heures ou bien pourra être interrompu par la soumission à un Apaisement. Le seuil de difficulté est défini par le Raisonnement de l'interlocuteur et est modifié par les effets recherchés. Les effets obtenus dépendent de la réussite du jet.

### 5 - Apaisement 1 pdd

Le personnage peut calmer un personnage pris d'une peur suite à l'échec d'un test de courage. Le Seuil de Difficulté dépend de la source de la peur (prédateur sauvage = SD 3 ; Warg = SD 5 ; orc = SD 8 ; Troll SD = 10).

### 6 - Jugement 1pdd

Le personnage peut déceler le mensonge. Le Seuil de Difficulté est défini par la spécialité (Eloquence, Comédie...) du protagoniste.

## Saut

### 1 - Grand saut 2pdd

Faire un saut pouvant aller jusqu'à une distance ou une hauteur de 2 à 3 fois sa taille. Le Seuil de Difficulté est défini par l'élan disponible et la distance à parcourir.

### 2 - Bondissement 2pdd

Capacité à sauter sans élan de une à deux fois sa taille en longueur et en hauteur. Le Seuil de Difficulté est défini par la distance à parcourir.

## Zoologie

### 1 - Télépathie animale 3 pdd

Réussir à communiquer mentalement avec un animal massif. La teneur du dialogue reste sommaire pour s'adapter à la capacité de l'animal. Le Seuil de Difficulté est défini par la qualité des informations à échanger et est modifié par la capacité d'acquisition de l'animal.

### 2 - Panique 4pdd

Le personnage est capable de lancer mentalement un message d'alerte à tout animal visible qui, s'il ne résiste pas à l'intimidation, devra fuir. Le seuil de difficulté est défini par le courage de l'animal visé. Un seul animal à la fois peut être visé.

## 2.6. Les descripteurs

### 2.6.1. Les Caractéristiques

Les valeurs de base des caractéristiques dépendent du peuple. Cela traduit les éléments communs d'un peuple. Les caractéristiques étant amenées à évoluer, des maxima sont définis pour indiquer jusqu'à quel point une caractéristique peut progresser. Pour pouvoir dépasser ces maxima, le personnage va devoir acquérir des Spécialités pour compenser par l'apprentissage ce que la nature ne lui aura pas donné.

La **Carrure** représente à la fois la taille, la stature et la force du personnage. De cette carrure découlera la santé, la présence, la résistance et en partie le combat.

L'**Agilité** représente la facilité à se mouvoir, la souplesse, la vitesse de réaction, la précision des gestes. Le combat et le tir héritent de cette caractéristique. L'agilité peut également influencer sur la vitesse de déplacement.

La **Sensibilité** représente les sens dont se sert le personnage mais également son intuition. Une bonne sensibilité améliore les capacités de tir et de perception. En revanche, une sensibilité trop importante fera baisser le courage.

L'**Intelligence** elle représente la logique, la mémoire, la finesse d'esprit, la perspicacité, le bon sens. Elle sert essentiellement à la capacité de raisonnement. Une bonne intelligence, permettant de se raisonner en cas de peur, fera augmenter le courage.

Les Capacités et les Spécialités dépendent d'une ou deux caractéristiques et héritent de leur valeur pour le calcul de leur propre valeur de base. Ainsi, développer par exemple l'Agilité aura des répercussions sur le Combat, le Tir et sur les Spécialités héritant de l'Agilité. En revanche, développer une caractéristique est beaucoup plus difficile que de développer une capacité ou une spécialité.

### 2.6.2. Les Capacités

Les Capacités définissent le personnage d'une manière plus précise. Les capacités sont utilisées pour résoudre la majorité des actions durant le jeu. Elles sont en partie déduites des Caractéristiques.

La **Présence** est à la fois l'aspect physique du personnage et l'autorité qu'il peut dégager. Cette capacité permet de déterminer si un personnage arrive à s'imposer, à impressionner ou si au contraire il passe inaperçu. La carrure influe beaucoup sur la présence, mais un personnage chétif peut cependant avoir une présence forte qui s'explique alors par d'autres facteurs (sa physionomie, une difformité, une prestance dans les gestes, un regard particulièrement expressif).

La **Résistance** est la capacité du personnage à encaisser les coups, à résister à des conditions extrêmes, à supporter des poisons. Contrairement aux autres capacités qui indiquent un nombre de D6 à lancer, la Résistance indique le seuil que l'adversaire doit dépasser pour pouvoir toucher le personnage.

Le **Combat** indique la capacité du personnage à se battre au corps à corps, quelque soit l'arme utilisée.

Le **Tir** indique la précision que peut obtenir un personnage lorsqu'il emploie une arme de jet (arc, fronde, simple pierre) pour un affrontement à distance.

La **Perception** indique la qualité de ce que le personnage peut percevoir avec ses cinq sens, sa capacité à ressentir ce qui l'entoure.

Le **Courage** détermine si un personnage arrive à surmonter sa peur lorsqu'il est dans une situation désespérée ou que son adversaire est particulièrement impressionnant. Le courage d'un personnage augmentera avec son intelligence mais diminuera si la sensibilité augmente. Le **Raisonnement** est la capacité du personnage à mener une réflexion logique lorsqu'il est face à un problème (résoudre une énigme, analyser une situation), à comprendre une langue ou un code.

### 2.6.3. Les Spécialités

Les spécialités sont des descripteurs plus spécialisés qui découlent d'abord du profil professionnel du personnage puis des choix de spécialisation qu'il fait lors de son développement. L'utilisation de ces spécialités en cours de partie est plus rare que celle des capacités, mais permet des actions spécifiques plus efficaces. Chaque spécialité donne au personnage un équipement approprié. La valeur de base d'une spécialité découle d'une ou deux Caractéristiques dont elle hérite.

A partir d'une valeur de 7 pour une spécialité, le joueur peut accéder à l'apprentissage d'un niveau surnaturel de cette spécialité. Cela correspond à une maîtrise d'une spécialité telle que sa réalisation semble surnaturelle, voire magique. Chaque spécialité permet d'accéder à un ou plusieurs niveaux surnaturels.

Les PNJ n'utilisent pas de spécialités ou de niveaux surnaturels. Le conteur peut cependant simuler leur utilisation par la narration.

### 2.6.4. La Santé

La santé représente les points de vie du personnage. Elle découle partiellement de l'agilité et surtout de la résistance du personnage. A chaque fois qu'un coup lui est porté, le personnage perd de la santé. C'est donc la quantité de coup qu'il peut supporter avant de succomber. Le personnage meurt si sa santé atteint zéro. Toutefois, le conteur devra appliquer des seuils imposant des malus pour le personnage au fur et à mesure que celui-ci perd ses points de vie. Il est évidemment plus difficile d'escalader une palissade lorsqu'on a une flèche plantée dans l'épaule ou avec une cheville cassée. Le maximum de points de santé qu'un personnage peut acquérir est fixé à 100 points.

### 2.6.5. Le Déplacement

Le Déplacement indique la vitesse de mouvement du personnage. Elle est essentiellement établie par le choix du peuple. Toutefois, une augmentation réellement significative de l'Agilité peut permettre d'améliorer cette vitesse. Lorsque l'Agilité atteint 5, la vitesse de déplacement du personnage gagne automatiquement 1 point.

La première valeur indiquée pour le déplacement a deux usages. Elle indique à la fois le nombre de D6 à lancer lorsqu'on veut tester la vitesse du personnage lors d'une course, mais aussi le nombre de cases dont peut se déplacer la figurine du personnage sur un plateau de jeu durant un tour. La seconde valeur (en centimètre) donne la distance à laquelle peut se déplacer la figurine si la surface de jeu ne comporte aucune case.

### 2.6.6. La Renommée et le Destin

La renommée du personnage indique s'il a des chances d'être connu là où il passe. Une renommée élevée rendra le personnage connu. Cela pourra l'aider s'il souhaite convaincre des gens. Toutefois, s'il veut passer inaperçu, il a tout intérêt à avoir une faible renommée. La renommée s'acquiert lors d'actions héroïques en présence de spectateurs susceptibles de propager la rumeur. La renommée peut également diminuer si le personnage reste suffisamment longtemps sans faire la moindre action d'éclat en public.

Le personnage gagne également des points de destin à raison de 1 point de destin par tranche de 2 points de renommée (la valeur en destin équivaut à la moitié de la renommée arrondie à l'inférieur). Ces points de destin vont servir en cours de partie à modifier le résultat d'un jet de D6 afin de donner la possibilité aux joueurs d'augmenter les chances de réussir une action particulièrement importante.

### 2.6.7. Le Désespoir et le retrait du monde

Les personnages ne meurent pas tous de mort violente. Il existe une autre fin possible : le retrait du monde. Pour les Elfes, cela signifie quitter la Terre du Milieu ; pour les autres, cela correspond à se retirer du monde pour rentrer chez soi et abandonner toute aventure.

La valeur du seuil de Désespoir est calculée en fonction de 3 descripteurs : (Courage + Raisonnement) x Sensibilité. Cette valeur évolue donc au cours de l'évolution du personnage.

Le personnage est atteint de désespoir et se retire du monde si ces points de désespoir atteignent ou dépassent le seuil de désespoir. Le conteur décide des circonstances durant lesquelles un personnage va augmenter son désespoir (mort d'un être cher, vision traumatisante, meurtre accidentel, etc.). De même, un événement exceptionnellement heureux peut aider le personnage à diminuer son désespoir. Les occasions de modifier la valeur du Désespoir doivent rester rares et au seul jugement du conteur.

### 2.6.8. Calcul des valeurs de base

Une fois ces premiers choix effectués, le joueur va pouvoir commencer à calculer les valeurs qui vont décrire son personnage.

La valeur des **caractéristiques** est directement issue du peuple choisi.

La valeur des **capacités** est héritée de la valeur de certaines caractéristiques selon les règles suivantes :

Santé =  $8 + \frac{1}{2} ((\text{Résistance} + \text{Agilité}) \times \text{Résistance})$

Présence = Carrure

Résistance = Carrure

Combat =  $\frac{1}{2} \text{Carrure} + \frac{1}{2} \text{Agilité}$  (arrondi au supérieur)

Déplacement = d'après le peuple choisi (+1 si l'Agilité atteint 5)

Tir =  $\frac{1}{2} \text{Agilité} + \frac{1}{2} \text{Sensibilité}$  (arrondi au supérieur)

Perception = Sensibilité

Courage =  $(1,5 \times \text{Intelligence}) - (\frac{1}{2} \text{Sensibilité})$  (arrondi au supérieur, la valeur ne peut être inférieure à 1)

Raisonnement = Intelligence

A ces valeurs de capacités, il faut ajouter les bonus accordés par le profil de base choisi.

La valeur des **spécialités** est héritée de la valeur de certaines caractéristiques et chaque spécialité modifie les maxima autorisés pour les Caractéristiques (voir dans la description de chaque spécialité).

## 2.7. Le développement du personnage

### 2.7.1. Le coût en points de développement

Une fois ces valeurs de bases calculées et reportées sur la feuille de personnage, le joueur dispose d'un certain nombre de points de développement (pdd) pour améliorer les valeurs de son personnage :

- un personnage au niveau novice dispose de 20 pdd (il va vivre ses premières aventures),
- un personnage au niveau convenable dispose de 40 pdd (il a déjà vécu quelques aventures),
- un personnage au niveau expérimenté dispose de 60 pdd (il a déjà vécu une dizaine d'aventures).

Les coûts de développement suivent les règles suivantes :

**Caractéristiques** : 5pdd pour augmenter la valeur d'une caractéristique de 1, on ne peut pas dépenser plus de la moitié des pdd dans les Caractéristiques et aucune caractéristique ne peut être supérieure à 9 pour les personnages ni au maxima qui lui est propre.

**Capacités** (sauf Santé et Déplacement) : 2pdd pour augmenter la valeur d'une capacité de 1, on ne peut pas dépenser plus de la moitié des pdd dans les capacités et aucune capacité ne peut être supérieure à 9 pour les personnages.

**Santé** : 1pdd pour augmenter la valeur de la Santé de 1, on peut dépenser autant de pdd que souhaités et la Santé d'un personnage ne peut être supérieure à 100.

**Déplacement** : la seule manière d'augmenter la valeur du déplacement (+1 point) est d'atteindre 5 en Agilité.

**Spécialités** : 1pdd pour augmenter la valeur de 1, apprendre une nouvelle spécialité coûte 5pdd.

**Niveaux surnaturels** : 1 à 5pdd par niveau surnaturel, implique d'avoir au moins 7 dans la spécialité concernée.

**Techniques** : 1 à 5pdd par technique, implique de posséder une des armes nécessaires et d'avoir au moins 7 en Combat et/ou en Tir.

Une fois les points dépensés, le joueur doit recalculer les valeurs des caractéristiques, des capacités et des spécialités (en tenant compte de la modification des caractéristiques).

### 2.7.2. La limitation des performances

Quenta est un jeu dont l'un des objectifs principaux, outre le plaisir du jeu en bonne compagnie et la composition d'un rôle, est de développer un personnage par l'apprentissage et l'expérience, toutes choses que le joueur devra partager avec sa création. C'est pourquoi, par respect pour la mythologie de la Terre du Milieu, les capacités des personnages doivent être limitées suivant un parti pris arbitraire. Les règles d'évolution de Quenta font en sorte que les PJ n'interfèrent pas dans le déroulement de l'Histoire déjà écrite de ce monde. Nous avons donc pris la décision de limiter leur progression afin d'éviter que des personnages trop puissants viennent se mêler d'enjeux trop décisifs. Cette limitation n'est bien entendu qu'une suggestion des créateurs du jeu. Cependant Quenta a été créé dans cette optique, il s'avèrera dès lors moins attrayant voire inadapté d'interpréter des personnages rivalisant avec Gandalf ou Sauron lui-même. Le système n'a pas été conçu pour gérer des simulations de cet ordre.

De ce fait, il semble inutile de cumuler trop de points par descripteurs, tout d'abord parce que lancer 15 dés à tout bout de champ s'avère rapidement lassant, ensuite parce que statistiquement un déchainement de dés ne renforce pas les probabilités de réussite d'une action. C'est pourquoi aucun descripteur (Caractéristiques, Capacités, Spécialités) ne pourra dépasser un score de 9. De plus, le nombre de descripteurs à ce score est aussi limité. La modélisation des descripteurs fonctionnant par héritage depuis les caractéristiques, seul le nombre de capacités et de spécialités est limité à 9. Le nombre cumulé de ces deux descripteurs à 9 (capacités et de spécialités) est limité à 5. Au-delà de ce nombre, un personnage n'est plus jouable avec les règles de Quenta.

## 2.8. Les troubles et handicaps

Un joueur peut décider de faire assumer un défaut à son personnage. Celui-ci sera donc parfois handicapé dans certaines situations. Un personnage ne peut avoir qu'un seul défaut. En contrepartie, le joueur disposera de 3 à 5 points de développement supplémentaires lors de la création de son personnage. Posséder un défaut n'est pas obligatoire et est plutôt réservé aux joueurs expérimentés.

### 2.8.1. Liste des troubles et handicaps

#### Alcoolisme

Gain en point de développement : 5 pdd

Le personnage ne peut s'empêcher de boire de l'alcool. Dès qu'il pourra boire un petit verre, ou plusieurs, le personnage ne pourra résister à la tentation. Sa résistance aux effets de l'alcool fait qu'il paraît se comporter normalement, pourtant ses capacités se trouvent diminuées. Quand il est saoul, chaque Seuil de difficulté faisant intervenir l'Agilité ou la Sensibilité est augmenté de deux points.

- Contrôle provisoire du trouble : le personnage peut parvenir à échapper à sa dépendance par la réussite de tests de Raisonement au moment des tentations. Le premier est effectué avec un seuil de difficulté très élevé (SD = 14), le deuxième, qui ne peut être tenté que si le premier est réussi, doit être lancé avec un SD difficile (10). Le dernier, tenté uniquement si les deux premiers sont réussis, est lancé avec un SD moyen (5). Suite à la réussite de ces trois tests le personnage est considéré comme alcoolique repent. Dès qu'il sera soumis à une forte tension il sera fortement tenté de replonger dans la bouteille (Raisonement avec SD = 10). S'il reboit, ne serait-ce qu'une goutte d'alcool, il recommencera à zéro.

- Guérison définitive possible.

#### Amnésie

Gain en point de développement : 3 pdd

Un puissant traumatisme est à l'origine d'une perte de mémoire totale, le nom est même oublié, mais tout son apprentissage lui est resté acquis (langage, savoir-faire). Le personnage ne se rappelle absolument rien de ce qui s'est produit avant le traumatisme.

- Contrôle provisoire du trouble : le personnage retrouve la mémoire petit à petit au gré de nouvelles épreuves. Le Conteur devra lui distiller en secret les détails de son passé que le joueur ignore complètement.

- Guérison définitive possible.

#### Borgne

Gain en point de développement : 4 pdd

Le personnage a perdu l'un de ses yeux, les circonstances de cet événement doivent être définies par le joueur.

Tous les Seuils de difficulté faisant intervenir la vue (Perception), sont augmentés de deux points.

- Guérison définitive impossible.

#### Illettrisme

Gain en point de développement : 3 pdd

Le personnage ne sait ni lire ni écrire.

- Apprentissage : il est possible d'apprendre la lecture et l'écriture mais au prix d'un effort très assidu et intense. Le personnage devra trouver un enseignant qui devra réussir un test de Raisonement ou de Psychologie (SD = 10), et le personnage devra réussir un test de Raisonement ou de Mémoire (SD = 10). Cet enchaînement devra être tenté à trois reprises dans un environnement propice à l'apprentissage.

#### Kleptomanie

Gain en point de développement : 4 pdd

Le personnage ne peut s'empêcher de dérober des objets de manière compulsive. Dès que le personnage se trouve face à l'opportunité de dérober un objet, quelle que soit sa valeur, il devra réussir un test difficile de son Raisonement (SD = 8) sinon il tentera de subtiliser l'objet de sa convoitise.

- Contrôle provisoire du trouble : ce trouble peut être contrôlé suite à la réussite de trois tests de Raisonement. Cependant dès que le personnage se retrouve confronté à toute situation de forte tension, d'autant plus si elle se produit dans un environnement propice, il risque de succomber à une puissante crise de folie qui le poussera à tenter l'impossible pour voler un objet (même sans valeur) abandonnant tout ce qu'il effectuait (Raisonement SD = 10).

- Guérison définitive possible.

## Haine

Gain en point de développement : 5 pdd

Le personnage, au cours de son histoire (cela doit donc se justifier dans son passé), a développé une haine viscérale d'un type d'individu (marchand, noble, borgne...). Cette catégorie doit obligatoirement appartenir à l'un des Peuples Libres. Cette haine est malade et peut être contrôlée par un test de Raisonement (SD = 10) sinon le personnage tentera d'agresser la source de sa haine.

- Contrôle provisoire du trouble : ce trouble peut être contrôlé suite à la réussite de trois tests de Raisonement. Cependant dès que le personnage se retrouve confronté à toute situation de forte tension, d'autant plus si elle se produit en présence d'une personne haïe, il risque de succomber à une puissante crise de folie qui le poussera à tenter l'impossible pour liquider l'individu (Raisonement SD = 10).

- Guérison définitive possible.

## Manchot

Gain en point de développement : 5 pdd

Le personnage a perdu l'un de ses bras (amputation entre le coude et la main), les circonstances de cet événement doivent être définies par le joueur. Rien n'est impossible au personnage mais il lui sera plus difficile de réussir ses actions.

Tous les Seuils de difficulté faisant intervenir l'Agilité ou la Carrure et leurs dérivés sont augmentés de deux points.

- Guérison définitive impossible.

## Mégalomanie

Gain en point de développement : 5 pdd

Le personnage possède un ego exacerbé. Imbus de sa personne et empris d'une insatiable soif de pouvoir, il recherchera à devenir le chef du groupe où il est intégré. Il ira jusqu'aux dernières extrémités pour obtenir son dû. Ils peuvent dès lors développer une animosité importante envers tous ceux qui se dresseront contre lui, mettant en doute son autorité en discutant ses ordres.

- Contrôle provisoire du trouble : la mégalomanie peut être contrôlée suite à la réussite de trois tests de Raisonement. Cependant dès que le personnage se retrouve confronté à toute situation de forte tension, il risque de succomber à une puissante crise mégalomaniaque qui le mènera à prendre le pouvoir par tous les moyens disponibles (Raisonement SD = 10).

- Guérison définitive possible.

## Mythomanie

Gain en point de développement : 4 pdd

Incapacité, en toute circonstance, de dire la vérité. Le personnage doit réussir un test de Raisonement (SD = 8) pour parvenir à dire quelque chose de vraisemblable, sinon ce qu'il dira paraîtra vraiment incohérent.

- Contrôle provisoire du trouble : la mythomanie peut être contrôlée suite à la réussite de trois tests de Raisonement. Cependant dès que le personnage se retrouve confronté à toute situation de forte tension, il risque de succomber à une puissante crise qui le mènera à raconter n'importe quoi jusqu'à effondrement de fatigue (Raisonement SD = 10).

- Guérison définitive possible.

## Paranoïa

Gain en point de développement : 3 pdd

Le doute est toujours présent dans l'esprit du personnage qui ne donnera jamais sa confiance en personne d'autres que ses compagnons. La confiance n'est jamais acquise et le paranoïaque cherchera continuellement à la mettre à l'épreuve.

- Contrôle provisoire du trouble

Le personnage peut diminuer les effets de son trouble, notamment avec les individus qu'il côtoie depuis suffisamment longtemps.

- Guérison définitive possible.

## Phobie

Gain en point de développement : varie selon l'objet de la peur

Le personnage est soumis à une peur viscérale, obsessionnelle et incontrôlable, dans les cas suivants :

- Agoraphobie : peur des grands espaces ouverts (5 pdd),
- Claustrophobie : peur des espaces confinés (4 pdd),
- Géphyrophobie : le personnage ne peut pas traverser un pont seul (3 pdd),
- Hypophobie : peur des chevaux et de toutes les espèces voisines (4 pdd),
- Hydrophobie : peur des étendues d'eau trop vastes ou dans lesquels le personnage n'aurait pas pied (3 pdd),
- Hylophobie : peur des espaces boisés (5 pdd),
- Peur du noir : peur des espaces exempts de toute luminosité (4 pdd),
- Vertige : peur du vide (3 pdd),
- Le sexe opposé au sien pour les individus du même peuple (5 pdd),
- Un animal pas forcément dangereux (au choix) (5 pdd),
- Un autre peuple que le sien parmi les peuples libres (4 pdd),
- Les gens d'arme de n'importe quel peuple ami (4 pdd),
- Un peuple ennemi (3 pdd).

A chaque fois que le personnage est confronté à la situation provoquant sa peur il devra faire un test de Courage contre un Seuil de difficulté difficile (SD = 8). L'échec doit être interprété par le Conteur.

- Contrôle provisoire du trouble : la phobie peut être contrôlée suite à la réussite de trois tests de Courage. Cependant dès que le personnage se retrouve confronté à toute situation de forte tension, d'autant plus si elle se produit face à sa phobie, il risque de succomber à une puissante crise qui le tétanisera sur place, le laissant dans un état de catatonie (Courage SD = 10).

- Guérison définitive possible.

## Témérité pathologique

Gain en point de développement : 4 pdd

Le personnage n'a peur de rien, mais vraiment. Son inconscience n'a pas d'égale. Les situations les plus périlleuses sont toujours celles recherchées et il tentera pour toute action le moyen le plus dangereux. Bien sûr, s'il se trouvait confronté à un troll affamé, le personnage se jetterait littéralement dessus. Le seul moyen de préserver ce personnage est de lui faire réussir un test de Raisonement difficile (SD = 8).

- Contrôle provisoire du trouble : le trouble de témérité pathologique peut être contrôlé suite à la réussite de trois tests de Raisonement. Cependant dès que le personnage se retrouve confronté à toute situation de forte tension, il risque de succomber à une puissante crise de folie téméraire qui le mènera à tenter une action extrêmement périlleuse à tout pris (Raisonement SD = 10).

- Guérison définitive possible.

### 2.8.2. Guérison définitive des troubles

La guérison définitive de troubles mentaux se révèle une activité des plus complexes. Seuls les personnages possédant des niveaux surnaturels dans les spécialités suivantes pourront tenter d'exercer leurs talents pour obtenir une guérison définitive.

- Le personnage effectuant les soins (pour lui-même ou pour un autre) doit être maître dans la pratique de l'herboristerie afin de préparer les potions permettant de contrôler le trouble. Si le personnage n'a pas la compétence suffisante, il peut éventuellement faire l'acquisition de ces potions auprès d'un herboriste (en espérant que ce ne soit pas un charlatan). Le prix minimum en pièces d'or d'une telle potion et la durée du traitement en mois sont équivalents à la valeur du handicap en PDD et le patient doit se forcer à en prendre au moins une fois par semaine s'il ne veut pas repartir à zéro.

- Un habile psychologue pourra tenter d'influencer le patient pour l'aider au contrôle de son trouble. Le mal doit pouvoir se prêter à ce genre de pratique et le psychologue doit avoir atteint un niveau surnaturel en psychologie. Un personnage ne peut utiliser cette spécialité sur lui-même. Là encore, le personnage ne sait pas forcément quelle est la compétence réelle de son psychologue et peut avoir à faire à un imposteur. Le coût minimum en pièces d'argent de ce service est équivalent à la valeur du handicap en PDD. Les séances doivent avoir lieu au moins une fois par mois pendant une durée en mois équivalente au double de la valeur du handicap en PDD.

## 2.9. Exemples de personnages

Pour ceux qui ne souhaitent pas passer du temps à créer leur personnage, il est possible d'utiliser un archétype de personnage prêt à jouer. Pour les autres, il est conseillé de jeter un coup d'œil à ces personnages afin de se rendre compte de la concordance entre les valeurs des descripteurs et la description physique et psychologique du personnage.

### 2.9.1. Des personnages prêts à jouer

**Darkho** : Voleur humain

Carrure : 1			Agilité : 2			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 16	Présence : 1	Résistance : 3	Combat : 3	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 3	Perception : 4	Courage : 2	Raisonnement : 4	

Spécialités : Crochetage 3 ; Détrousement 4 ; Dissimulation 5

Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, corde (10m), gourde (1 litre), grappin, sac à dos (10kg)
- Armement : dague, poignard
- Outils : outils de serrurier
- Vêtements : cape, vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Darkho est un gosse des rues. Ce n'est pas qu'il est orphelin, c'est plutôt que ces chers parents n'ont pas vraiment la famille dans le sang... ou bien seulement après quelques coups de ceinturons du père. Il a donc grandi dans la rue, s'éloignant le plus souvent possible de son sordide foyer, maison close de la mère... C'est dire un peu l'image qu'il a de la société des humains. Le cynisme est le guide qui l'a sorti de tous les mauvais pas : ne jamais s'attacher à qui que ce soit ni accorder d'importance aux choses, exceptées celles que l'on peut se payer. Darkho paraîtra bon vivant et bon convive à quiconque mais il ne liera contact qu'avec ceux qui pourront servir ses intérêts. Intérêts qui sont d'ailleurs simplissimes : le pouvoir et la richesse. Pourtant il est aussi animé d'idéaux de justice et d'égalité, mais il ne les exprimera pas facilement, considérant qu'ils sont avant tout une faiblesse dans le monde qu'il côtoie. Depuis peu, tombé en disgrâce auprès d'un malfrat influent, Darkho a dû quitter sa ville natale. Il avait pourtant réussi à gravir les échelons l'un après l'autre, malheureusement une affaire mal menée, une mauvaise information obtenue d'une mauvaise personne, ont réduit à néant tous les efforts consentis. Aujourd'hui le voilà retourner à son point de départ, aussi démuné que le gamin des rues qu'il fut, mais néanmoins fort de son expérience et de sa volonté.

**Dwillim** : Mercenaire nain

Carrure : 3			Agilité : 1			Sensibilité : 2		Intelligence : 1	
Santé : 23	Présence : 4	Résistance : 5	Combat : 4	Déplacement : 5 (13cm)	Tir : 2	Perception : 3	Courage : 3	Raisonnement : 2	

Spécialités : Escalade 3 ; Piège 3 ; Saut 2

Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, dés, fourreau, gourde (1 litre), sac à dos (10kg)
- Armement : épée longue
- Protections : bouclier, casque en métal
- Vêtements : vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Nain, Dwillim l'est jusqu'au bout des doigts et son identité est son plus puissant refuge. Issu d'une famille de guerriers, il a appris le métier des armes dès son plus jeune âge. Il sait qu'il est fait pour une vie d'aventures, de batailles et de ripailles, tout comme son père et son grand-père avant lui. Il parcourt le monde pour offrir ses services au plus offrant mais jamais il ne combattra l'intérêt de son peuple. Loyal envers son peuple, il est aussi prompt dans l'amitié que dans la colère. Certains diront qu'il est soupe au lait, lui se définirait plutôt comme entier. Si quelqu'un, quel qu'il soit, même un elfe, gagne sa loyauté, elle lui sera acquise à jamais tant que les preuves de cette amitié sont répétées dans l'adversité de la bataille. Il vouera une loyauté sans faille à ses frères d'armes autant qu'à ses semblables. Ce trait de caractère n'est pas forcément toujours bien perçu par les autres nains et c'est aussi pourquoi il parcourt la Terre du Milieu en quête de gloire, auréolée de laquelle il pourra rentrer chez lui et faire honneur à sa famille. Un jour il reviendra parmi les siens fort de ses victoires et du soutien de frères d'armes du monde entier. Il fondera une famille et pérennisera sa lignée pour la plus grande gloire des nains. Pour l'heure Dwillim est engagé au sein d'une forte compagnie de mercenaires hétéroclite composée d'hommes, environ 300 soldats fantassins ou archers dont une trentaine de chevaliers, mais également d'une bonne cinquantaine de nains. Dans l'attente de nouveaux contrats, le capitaine de la compagnie a envoyé un certains nombres de ses soldats, dont Dwillim, sillonner la Terre du Milieu afin d'établir de nouveaux contacts.

**Barbatan** : Marchand humain

Carrure : 1			Agilité : 1			Sensibilité : 2		Intelligence : 3	
Santé : 14	Présence : 4	Résistance : 3	Combat : 2	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 3	Perception : 2	Courage : 4	Raisonnement : 4	

Spécialités : Comédie 4 ; Détrousement 3 ; Eloquence 5

Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, gourde (1 litre), malle, sac (20kg), sac à dos (10kg)
- Animaux : cheval
- Armement : dague
- Transport : charrette (2 roues)
- Vêtements : vêtements de voyage, vêtements fins
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Aussi loin qu'il se remémore son existence, Barbatan a toujours vendu des objets pour gagner de l'argent. Petit, déjà il vendait à très bon prix les fruits et légumes de ses parents maraichers. D'ailleurs, devant un tel succès ses parents ont convaincu d'autres maraichers de s'associer dans leur affaire afin de vendre leurs produits au meilleur prix. Progressivement Barbatan a développé son activité marchande dans une vaste région. Exigent, il l'a été pour que le rendement augmente, on dit même qu'il a quasiment tué ses propres parents à la tâche. Le fait est, pourtant, que son affaire fut un franc succès. Désormais, il dispose de suffisamment de revenus pour s'attaquer à une nouvelle marchandise très prisée et très lucrative : l'armement. Barbatan a pour ambition d'acheter des armes en très grande quantité pour les revendre au meilleur prix et ainsi devenir l'un des personnages incontournable de la Terre du Milieu. Il doit contacter les meilleurs forgerons parmi tous les peuples libres. Il a déjà ses contacts auprès des forgerons humains, il lui reste à démarcher auprès des elfes et des nains. Ensuite, une fois qu'il aura noué de bons contacts, il lui faudra trouver les clients et mettre en place son réseau de distribution.

L'ambition le ronge et il mettra tout en œuvre pour mettre à bien ses projets de puissance. Quiconque s'interposera encourra les pires tourments, il n'usera pourtant que très rarement de violence, il lui suffira de mener la malheureuse personne à la ruine et à la déchéance.

**Beriani** : Guérisseuse elfe

Carrure : 1			Agilité : 3			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 17	Présence : 1	Résistance : 3	Combat : 2	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 3	Perception : 4	Courage : 3	Raisonnement : 5	

Spécialités : Chirurgie 4 ; Herboristerie 4 ; Premiers soins 5

Équipement

- Accessoires : bandages, bourse, briquet à silex, compresses, gourde (1 litre), sac à dos (10kg)
- Armement : couteau
- Nourriture : bouteille d'alcool fort, herbes médicinales
- Vêtements : couverture, vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Beriani est une jeune elfe très inexpérimentée au regard des critères de son peuple, pourtant il y a bien un domaine dans lequel elle vise l'excellence : soulager les malades de leurs souffrances, non pas pour sa propre gloire mais bien parce que le bien-être des autres suffit à racheter certaines fautes de son peuple. Enfant, elle a été témoin d'un désastre qui l'a marquée à jamais. Un village d'humains, situé non loin de là où elle vivait avec les siens, a succombé presque entièrement à une terrible épidémie. Son peuple trop occupé à sa propre existence ne daigna même pas porter secours à ces malheureux qui pourtant réclamèrent à grand cri leur assistance. Beriani développa, suite à cet épisode, une sorte de rejet de ses semblables du moins une distance qui progressivement l'éloigna d'une vie paisible et déconnectée des tourments des peuples libres de la Terre du Milieu. Elle s'engagea avec une troupe de rôdeurs hétéroclites dans la lutte contre les forces ténébreuses. Beriani n'est pas une guerrière mais ses talents de guérisseuse sont très utiles à bon nombre de gens qu'elle rencontre. De son envie de soigner est née une volonté farouche d'exterminer la source de toute corruption. Elle finit d'ailleurs par comprendre que la nonchalance de son peuple envers le malheur des autres peuples n'était pas due à un manque de compassion mais trouvait bien son origine dans les œuvres maléfiques de l'Ennemi. Depuis lors elle parcourt la Terre du Milieu en quête de renseignements concernant les agissements de créatures néfastes.

**Palomi** : Chasseuse humaine

Carrure : 1			Agilité : 2			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 20	Présence : 1	Résistance : 4	Combat : 2	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 5	Perception : 3	Courage : 2	Raisonnement : 2	

Spécialités : Piège 4 ; Pistage 5 ; Zoologie 5

Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, carquois (petit), collet, cor de chasse, gibecière, gourde (1 litre), piège à loup, sac à dos (10kg)
- Animaux : chien
- Armement : arc court, couteau, flèche (10), fronde
- Vêtements : vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Palomi est la fille unique d'un forgeron excentrique qui décida que sa fille valait bien n'importe quel jouvenceau. L'éducation qu'elle reçut peut être qualifiée de libérale, si bien qu'elle développa une forte personnalité et un puissant goût pour la liberté. La communauté avec laquelle elle cohabitait ne voyait pas ce garçon manqué d'un très bon œil. Néanmoins protégée par le statut de son père, elle ne connut aucune limite à ses envies. Et d'ailleurs, s'il arrivait qu'un enfant de son âge ou même qu'un adulte lui tienne tête elle le rabrouait avec la plus grande vivacité, ne supportant pas l'idée qu'on l'enclave de quelque manière que ce soit. Elle vécut une enfance de chasse et d'exploration et son père, loin de s'en inquiéter, lui vouait un amour et une confiance sans borne. Très tôt, attirée par le monde sauvage, elle développa une empathie remarquable avec les animaux et notamment plus tard avec son chien Patte-rouge. Accompagnée de son chien, elle parcourt les forêts et les collines de la Terre du Milieu. Elle est animée de sa simple soif de découvertes et de l'envie irrésistible de toujours voyager. Palomi est un être libre, parfois difficile à supporter car très individualiste ; pour autant elle est juste et considère que ce qu'elle s'applique à elle-même doit pouvoir s'appliquer à toute autre personne.

**Braldo** : Jardinier hobbit

Carrure : 1			Agilité : 2			Sensibilité : 3		Intelligence : 1	
Santé : 16	Présence : 3	Résistance : 3	Combat : 2	Déplacement : 5 (13cm)	Tir : 3	Perception : 4	Courage : 1	Raisonnement : 2	

Spécialités : Botanique 3 ; Cuisine 4 ; Eloquence 5 ; Herboristerie 3

Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, gourde (1 litre), marmite, pierre à aiguiser, sac à dos (10kg), sac de graines, ustensiles de cuisine
- Armement : couteau
- Outils : bêche, râteau, sécateur
- Vêtements : vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Comme tout hobbit, Braldo vécut une enfance insouciante ou la passion dévorante pour la nourriture se disputait à la révérence envers les choses qui poussent. Tantôt attirée par les légumineuses juteuses du voisin et tantôt débordé par le respect de son beau jardin, tiraillé entre la convoitise et la délectation d'un jardin bien rangé, Braldo acquiesça le goût des bonnes choses de la terre. Tant et si bien qu'il devint lui-même jardinier, et plutôt réputé de surcroît ! Outre sa réputation de jardinier habile, quoi que encore un peu novice, il est aussi connu pour rester de longues heures à l'auberge du coin passant son temps à boire des bières, fumer la pipe et bavarder. C'est un grand causeur ; d'ailleurs, s'il n'avait pas choisi le métier de jardinier, Braldo aurait probablement bifurqué vers une profession de bavards : shiriff ! Malheureusement son côté terrien et parfois un peu bougon revient bien souvent au grand galop, ce qui, de l'avis de tous, l'empêcherait de faire un bon shiriff. Alors Braldo est jardinier, et il est bien heureux comme ça, avec ces choux et ses poireaux ! Pour autant qu'il soit attaché à la Comté, il est malgré tout animé d'un désir secret de voyage qui, sans doute à l'origine de sa bougonnerie, pourrait bien le mener un jour à mettre un pied devant l'autre.

**Palahen** : Rôdeur dunadan

Carrure : 2			Agilité : 2			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 20	Présence : 2	Résistance : 4	Combat : 4	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 3	Perception : 2	Courage : 5	Raisonnement : 2	

Spécialités : Chirurgie 3 ; Dressage 3 ; Pistage 6Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, carquois (petit), fourreau, gourde (1 litre), sac à dos (10kg)
- Armement : arc court, épée courte, flèche (10)
- Nourriture : herbe à pipe, herbes médicinales
- Vêtements : cape, vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Grandir dans l'adversité, sans la douce protection d'un foyer chaleureux et joyeux, ça forge le caractère. Comme la très grande majorité des dunedain, Palahen n'a jamais connu ni la sécurité, ni l'insouciance de l'enfance de la plupart des hommes. Être dunadan signifie être pourchassé par les forces de l'Ennemi. Les royaumes dunedain n'étant plus désormais, il n'existe plus de havre de paix pour ce peuple décimé. Palahen et sa famille ont vécu plusieurs années dans la clandestinité avant de finalement trouver refuge dans la maison d'Elrond. Par conséquent, il a développé un certain côté mystérieux et parfois trop méfiant. Il lui a fallu s'adapter à toutes les situations périlleuses auxquelles il a été confronté et apprendre à éviter de se mettre en danger inutilement. Il est finalement devenu très observateur et très réfléchi, mais aussi très suspicieux. Palahen éprouve effectivement les plus grandes difficultés à accorder sa confiance. En toute logique, à cause de son enfance d'errance pendant laquelle il a développé de grandes capacités pour survivre dans la nature, Palahen se consacre depuis peu à la surveillance et à la traque des suppôts de l'Ennemi. La plupart du temps, il accomplit ses missions seuls, sans d'ailleurs vraiment prendre ses ordres auprès des capitaines de Fondcombe. Il traque et détruit impitoyablement tous les orcs qu'il croise, il recherche également toutes les informations relatives à l'Ennemi pour les transmettre ensuite à Elrond. Il est donc très assidu dans la découverte des espions camouflé au cœur des communautés des peuples libres.

**Miriel** : Dame de cour gondorienne

Carrure : 2			Agilité : 1			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 14	Présence : 4	Résistance : 3	Combat : 2	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 2	Perception : 4	Courage : 3	Raisonnement : 4	

Spécialités : Eloquence 3 ; Linguistique 4 ; Mémoire 3 ; Arts manuels 4Équipement

- Accessoires : bourse, briquet à silex, carte ancienne, encres, fourreau, gourde (1 litre), parchemin, plumes à écrire, sac à dos (10kg)
- Animaux : cheval
- Armement : épée courte
- Vêtements : vêtements de voyage, vêtements fins
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

Miriel est la fille d'un noble gondorien d'une renommée certaine et séjourne depuis ses 14 ans à la cour du roi du Gondor. Elle y a développé au fil des années deux qualités remarquables : les arts et la diplomatie. En plus de sa grande habileté dans la création (peinture et sculpture) et dans la conversation, elle s'est éprise de lecture de chants anciens contant les hauts faits des personnages d'antan. Elle connaît en outre plutôt bien l'histoire du Gondor pour avoir effectué des recherches dans les archives du roi. C'est une jeune femme joyeuse et très belle qui a toujours vécu dans le luxe et l'opulence de la cour royale. Elle n'a jamais manqué de rien et n'est donc pas très encline à supporter la privation. Elle a cependant un très fort caractère qui peut parfois être perçu comme de l'orgueil. Pour l'heure, Miriel est particulièrement bien intégrée au sein de la cour royale du Gondor. Proche de la reine et du roi, elle s'est vue confier des missions diplomatiques de faible importance pour commencer, où il s'agit surtout de représenter le Gondor, mais elle apprend. Elle a déjà beaucoup voyagé au sein des royaumes alliés. Elle ambitionne de devenir une figure incontournable de la diplomatie gondorienne, elle prendra donc bien garde de ne jamais se compromettre et pèsera toujours ses choix avec le plus grand sérieux.

**Ziro** : Chroniqueur hobbit

Carrure : 1			Agilité : 1			Sensibilité : 2		Intelligence : 3	
Santé : 15	Présence : 2	Résistance : 3	Combat : 1	Déplacement : 5 (13cm)	Tir : 2	Perception : 3	Courage : 4	Raisonnement : 5	

Spécialités : Eloquence 4 ; Mémoire 5 ; Psychologie 4 ; Linguistique 3Équipement

- Accessoires : bougie, bourse, briquet à silex, encres, gourde (1 litre), mine de plomb, parchemin, pipe, plumes à écrire, sac à dos (10kg)
- Armement : dague
- Nourriture : herbe à pipe
- Outils : petit écritoire
- Vêtements : vêtements de voyage
- Monnaie : 2 Pièces d'or

Présentation du personnage :

D'aucun dirait que ce jeune hobbit apportera tôt ou tard des ennuis dans la Comté à toujours chercher de drôles d'histoires. Ziro est un peu une figure atypique au sein de sa communauté ; pour autant il inspire beaucoup de sympathie malgré la méfiance qu'on lui porte. Tout d'abord son histoire n'est pas à proprement parler courante. Ses parents venaient de Bree et se sont installés peu après sa naissance au cœur de la Comté : pour sûr il y a quelque chose de louche puisqu'ils n'ont jamais voulu donner les raisons de ce déménagement ! Et maintenant, il est trop tard... les deux parents sont morts à un mois d'intervalle, pourtant ils étaient en bonne santé, du louche derrière tout ça, qui se dit ! Et depuis, le petit pose des questions à tout le monde et surtout aux anciens, en prenant en note les réponses. On lui répond par compassion, parce qu'on comprend bien qu'il cherche quelque chose... Malheureusement, il deviendra bientôt indésirable s'il continue à agacer tout le monde en posant des questions embarrassantes. Ziro cherche à comprendre les origines des différentes colonies hobbites et leur lien avec le monde extérieur. Il s'est passionné, à cause de son histoire familiale, pour le destin de ses semblables dans la grande Histoire de la Terre du Milieu. Bientôt ses questions le porteront en-dehors des frontières de sa communauté pour le mener on ne sait où !

## 2.9.2. Un personnage avec peu de relief

Chasseur Elfe Sinda

Carrure : 2			Agilité : 2			Sensibilité : 2		Intelligence : 2	
Santé : 20	Présence : 3	Résistance : 4	Combat : 3	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 4	Perception : 3	Courage : 3	Raisonnement : 3	

Spécialités : Piège 3 ; Pistage 4 ; Zoologie 3

Caractère : a perdu la mémoire et cherche à retrouver qui il est et pourquoi il a été séparé de ses proches.

Le principal défaut de ce personnage est de ne pas être typé. Il est moyen en tout. Aucune caractéristique n'a été négligée mais aucune n'a été favorisée non plus. Le joueur qui incarnera ce personnage aura du mal à lui trouver un caractère car il ne sera presque jamais pris en défaut lors d'un test d'action mais on ne fera non plus jamais appel à lui en tant que spécialiste d'un domaine. Ainsi, le joueur risque d'interpréter son personnage d'une manière égale durant toute la partie sans qu'il y ait de haut ni de bas.

Définir un personnage amnésique est une facilité pour éviter d'élaborer une histoire à son personnage, voire même ses traits de caractère. C'est laisser les autres dans le doute quant aux réactions qu'il pourrait avoir (ce qui est sans doute le seul point positif) mais la plupart du temps le joueur interprète le personnage avec ses propres réactions, ses propres émotions, sans essayer de définir pour son personnage un caractère indépendant du sien.

## 2.9.3. Un personnage bien typé

Chasseur Elfe Sinda

Carrure : 1			Agilité : 2			Sensibilité : 3		Intelligence : 2	
Santé : 20	Présence : 1	Résistance : 4	Combat : 2	Déplacement : 6 (15cm)	Tir : 5	Perception : 4	Courage : 3	Raisonnement : 4	

Spécialités : Piège 3 ; Pistage 5 ; Zoologie 4

Caractère : reste en retrait, évite les conflits, cherche toujours à négocier même en présence d'individus qui ne souhaitent manifestement pas négocier.

Le personnage bien typé s'appuie sur l'opposition de domaines dans lesquels il est très à l'aise (le Tir, le Raisonnement et le Pistage) et d'autres qu'il évitera de solliciter en raison de leur faiblesse (le Combat et la Présence). Ainsi ce personnage avec une faible Carrure, aura du mal dans les actions de force et particulièrement dans les combats au corps à corps. Il a tout de même choisi d'accorder quelques points de développement à sa Résistance pour ne pas être trop vulnérable. Néanmoins, sa bonne Agilité et son excellente Sensibilité en font un archer hors pair et un bon pisteur.

Ce personnage évitera donc tout conflit au contact de l'ennemi et cherchera d'avantage la distance en cas d'affrontement. Bien sûr, il sera plus à l'aise en environnement ouvert qu'en intérieur. Ces éléments descripteurs bien typés vont aider le joueur à interpréter son personnage. Pourquoi celui-ci est-il si faible en Carrure ? Est-ce dû à une certaine fainéantise, une timidité malade qui l'a empêché de s'investir dans des travaux de force, ou une maladie grave qui l'a rendu chétif ?

## 3. Résoudre une action

### 3.1. Système général

Deux types de jets peuvent se rencontrer.

Le premier type est le test de compétence. Le joueur lance autant de dés que la valeur de la caractéristique, capacité ou spécialité à tester (avec une limite de 9 dés maximum) et compare les résultats avec un seuil de difficulté donné par le Conteur. Ce premier cas se rencontre à chaque fois que le personnage doit vérifier qu'il est capable d'effectuer une action qui n'engage que lui (par exemple sauter, faire un feu, escalader, dessiner un plan).

Le second type est le jet en opposition. Le joueur lance autant de dés que la valeur de la caractéristique, capacité ou spécialité (avec une limite de 9 dés maximum) et compare les résultats avec la valeur d'un descripteur d'un autre personnage. On peut considérer que cette dernière valeur sert de base au Conteur pour estimer le seuil de difficulté. Ce second cas se rencontre quand le personnage s'oppose à un autre. Ce peut être avec un autre PJ dans un esprit de compétition ou un affrontement physique ou psychologique avec un PNJ.

1. Le joueur annonce qu'il tente une action et choisit le descripteur de son personnage le mieux adapté pour cette action.
2. Le conteur détermine le seuil de difficulté pour cette action.
3. Le joueur lance les dés. Chaque résultat strictement supérieur au seuil de difficulté est une réussite. Chaque 1 est un échec critique. Chaque 6 peut être relancé en jet illimité (les résultats de ce dé sont cumulés jusqu'à ce qu'il n'indique plus 6) ou annuler un échec critique. Si le résultat du jet illimité est strictement supérieur au seuil de difficulté, c'est une réussite critique ;
4. Le conteur interprète le résultat du jet de dés dans la suite de sa narration.

### 3.2. Combien de dés lancer ?

Il n'est pas toujours facile de savoir quel descripteur du personnage utiliser pour déterminer le nombre de dés à lancer pour une action. La règle à suivre est de toujours commencer par voir si l'action correspond à une Spécialité, puis, si ce n'est pas le cas, à une Capacité et enfin, dans le cas où l'action ne se rattache ni à une Spécialité, ni à une Capacité, déterminer parmi les 4 Caractéristiques (Carrure, Agilité, Sensibilité, Intelligence) celle qui se rapproche le plus de l'action à entreprendre. Par défaut, on considère qu'un joueur peut entreprendre toute action même s'il ne possède pas la Capacité ou la Spécialité pour la réaliser. On utilise alors la valeur de la caractéristique qui s'approche le plus du type d'action.

Exemples :

Alors que le groupe est à la recherche de traces au sol pour savoir dans quelle direction sont partis ceux qu'ils cherchent, les personnages possédant la spécialité de Pistage l'utilisent, les autres peuvent utiliser la capacité de Perception. Pour se souvenir d'un détail survenu durant une précédente aventure, un personnage utilisera la spécialité de Mémoire s'il la possède, sinon il utilisera la caractéristique d'Intelligence (la capacité de Raisonnement s'appliquant mal dans ce cas).

Un personnage veut entreprendre d'escalader une paroi. Sans la spécialité Escalade, le joueur utilisera la caractéristique Agilité pour résoudre cette action.

Un personnage veut s'intégrer dans un groupe de joueurs de cartes mais n'en connaît pas les règles. Sans la spécialité Jeux, le joueur utilisera la caractéristique Intelligence.

La valeur d'une caractéristique, d'une capacité ou d'une spécialité n'a pas de limite. Un personnage peut atteindre des valeurs supérieures à 9. Toutefois, quelle que soit l'importance de cette valeur, un joueur ne lancera jamais plus de 9 dés pour un test. Les points supérieurs à 9 ne sont donc pas traduits en termes de dés mais peuvent être pris en considération par le conteur pour diminuer le seuil de difficulté.

### 3.3. Estimer le seuil de difficulté

Le conteur peut définir le seuil de difficulté en fonction de la difficulté de l'action sur une échelle de 1 à 20 dont voici quelques exemples :

- 1 : action courante, habituelle avec presque aucune chance d'échec (marcher avec le soleil dans la figure sans trébucher),
- 5 : action peu courante, pas forcément aisée (grimper un arbre, escalader un mur de 2m),
- 10 : action difficile, nécessitant une bonne maîtrise de l'action (grimper un arbre sans branches basses, négocier avec un haut fonctionnaire),
- 15 : action héroïque, presque impossible à réaliser (grimper un haut mur vertical dont les pierres ressortent à peine),
- 20 : action impossible.

Ces valeurs peuvent être modifiées par le conteur en fonction des nuances qu'il veut retranscrire.

Il est possible de définir des seuils supérieurs à 20, le hasard des jets de dés pouvant toujours amener à une réussite qui était jugée impossible.

Exemple :

Le personnage souhaite tenter de défoncer une porte à l'épaule. Le conteur, jugeant la porte bien épaisse et l'huissier de bonne qualité, va établir un seuil de difficulté de 14. Le joueur annonce qu'il utilise sa Carrure et lance les dés. Le résultat de chaque dé est comparé avec ce seuil de 14 : seuls les résultats strictement supérieurs à 14 seront des réussites (ce qui nécessite une réussite critique avec l'obtention d'au moins 2 six successifs sur un même dé !).

Si l'action est une action en opposition avec un adversaire, le seuil de difficulté est défini par une caractéristique de l'adversaire. Par exemple, en combat le joueur opposera sa capacité de Combat (nombre de dés qu'il lance) à la capacité de Résistance de son adversaire (seuil à dépasser).

Exemple :

Le rôdeur Dunadan s'attaque à un Troll. Il lancera autant de dés que sa propre valeur de Combat et utilisera comme seuil de difficulté la Résistance du Troll.

Le conteur est libre d'appliquer des modificateurs à un seuil en fonction des situations (le brouillard diminue la visibilité, le joueur tente de nager en conservant du matériel assez lourd, le joueur attaque son adversaire de dos, etc.). Le conteur doit donc prendre en compte le contexte, l'environnement, l'état de santé des personnages et tout ce qu'il estime pouvoir influencer de manière significative la résolution d'une action.

Exemple :

Le rôdeur Dunadan attaque le Troll dans une épaisse forêt. Le Troll a du mal à se mouvoir : le conteur baisse donc le seuil de difficulté de 1 point pour le coup que tente de porter le rôdeur. Lors de la riposte, le Troll est toujours gêné par les branches basses et les troncs resserrés : le conteur ajoute 1 point supplémentaire au seuil de difficulté défini à la base avec la valeur de Résistance du rôdeur.

Les modificateurs peuvent intervenir de deux manières différentes :

- en augmentant ou diminuant le seuil de difficulté (à utiliser si la contrainte ne vient pas du personnage mais davantage de l'environnement - par exemple, il fait nuit, la pente est très glissante),
- en augmentant ou diminuant le nombre de dés que doit lancer le joueur pour réaliser son action (à utiliser si la contrainte vient du joueur lui-même - par exemple, il est blessé, il est lourdement équipé, il est dopé).

Exemple :

Lors du combat entre le rôdeur Dunadan et le Troll, le fait que la forêt soit dense ne gêne que le Troll, pas le Dunadan. Cette contrainte venant de l'environnement, elle modifie le seuil de difficulté en l'augmentant pour le Troll et en le diminuant pour le Dunadan. Le Dunadan est blessé à la cuisse par le Troll et a du mal à se déplacer. La contrainte venant de lui-même et non de l'environnement, le Dunadan perdra 1 dé en combat. Pour sa part, le Troll bénéficiera peut-être d'une diminution du seuil de difficulté (la résistance du rôdeur) lorsqu'il l'attaquera.

### 3.4. Le résultat des dés

#### 3.4.1. Réussite ou échec ?

Le résultat de chaque dé à 6 faces (1d6) est comparé au Seuil de difficulté (SD),

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal au seuil de difficulté, c'est un échec.
- Si le résultat du dé est strictement supérieur au seuil de difficulté, c'est une réussite.
- Si le résultat est égal à 1, c'est un échec critique qui entrainera des conséquences plus ou moins négatives pour l'action.
- Si le résultat est égal à 6, le dé peut soit se cumuler avec un nouveau lancé de ce dé (jet illimité), soit annuler un échec critique, soit être mis en réserve pour l'action suivante.
- Si le résultat d'un jet illimité est strictement supérieur au seuil de difficulté, c'est une réussite critique.

Le jet illimité permet de relancer chaque 6 et de cumuler le résultat au précédent score du dé jusqu'à ce que le résultat ne soit plus un 6.

1. Chaque 6 peut annuler un échec critique (1) mais le dé n'est alors pas relancée en jet illimité et est considéré pour sa valeur de 6. L'échec critique annulé est écarté. Un joueur n'est pas obligé d'écarter les échecs et peut essayer de les assumer : l'action peut réussir en ayant des conséquences plus ou moins pénibles en contrepartie.
2. Parmi les dés restants, chaque échec critique peut annuler une réussite simple : les deux dés qui s'annulent sont écartés.
3. Parmi les dés restants, chaque 6 n'ayant pas servi à annuler un échec critique peut être relancé en jet illimité (il est relancé et additionné au précédent score du même dé jusqu'à ce que le résultat ne soit pas un 6).
4. Parmi les dés restants, chaque dé (dont les réussites critiques) strictement supérieur au seuil de difficulté est une réussite et chaque dé inférieur ou égal au seuil de difficulté est un échec. Chaque résultat de jet illimité strictement supérieur au seuil de difficulté est une réussite critique.
5. S'il reste au moins une réussite (même s'il reste des échecs), l'action est réussie : plus le nombre de réussites est élevé, meilleure est la résolution de l'action. S'il reste des échecs critiques, l'action réussira tout de même mais le conteur devra tenir compte des échecs critiques restants pour interpréter le résultat. Par exemple, le personnage réussit à crocheter la porte mais fait beaucoup de bruit, casse son outils dans la serrure ou se blesse à la main.
6. S'il ne reste que des échecs, sans échec critique ou si tous les dés ont été écartés, l'action a simplement échoué, sans autre conséquence que l'échec de l'action.
7. S'il reste des échecs critiques (il ne reste donc aucune réussite), l'action a échoué : plus le nombre d'échecs critiques est élevé, plus le personnage en subit les néfastes conséquences.
8. Plus la différence entre le seuil de difficulté et la meilleure réussite est élevée, plus l'action réussira. Si la différence entre le seuil de difficulté et une réussite critique est significative, l'action pourra même avoir des conséquences positives.

Exemple 1 :

Seuil de difficulté : 4

Résultats des dés : 2-4-4

Aucun résultat n'est supérieur au seuil de difficulté. L'action est un échec, mais sans conséquence négative supplémentaire car il n'y a aucun échec critique.

Exemple 2 :

Seuil de difficulté : 5

Résultats des dés : 2-4-6

Le 6 est relancé en Jet illimité et indique 4 : c'est une réussite critique de 10 (6+4). L'action est réussie largement.

Exemple 3 :

Seuil de difficulté : 7

Résultats des dés : 1-4-6

Le 6 est relancé en Jet illimité et indique 1 : c'est un échec (6+1=7, ce qui est insuffisant). L'action échoue et, à cause de l'échec critique, le joueur subit une pénalité supplémentaire.

Exemple 4 :

Seuil de difficulté : 10

Résultats des dés : 1-3-6

Le 6 est relancé en Jet illimité et indique 6 ; à nouveau relancé, il indique 4 : c'est une réussite critique (6+6+4=16). L'action réussit parfaitement mais le personnage subit une conséquence négative à cause de l'échec critique.

Exemple 5 :

Seuil de difficulté : 6

Résultats des dés : 1-5-6

Le 6 sert à annuler l'échec critique et garde donc sa valeur de 6. Aucun résultat ne dépasse le seuil de difficulté : l'action est un échec mais sans conséquence négative puisque l'échec critique a été annulé.

### 3.4.2. L'interprétation du résultat du jet

Voici comment résumer les types d'interprétations possibles en fonction de l'ensemble des résultats d'un jet.

	Pas d'échecs critiques	Echecs critiques
Pas de réussite (critique ou non)	L'action échoue mais sans conséquences négatives	L'action échoue et a des conséquences négatives (dont l'ampleur dépend du nombre d'échec critique)
Réussite (critique ou non)	L'action réussit (en fonction des marges de réussite au-dessus du seuil de difficulté)	L'action réussit (en fonction des marges de réussite au-dessus du seuil de difficulté) mais a aussi des conséquences négatives (dont l'ampleur dépend du nombre d'échec critique)

Exemple 1 :

Seuil de difficulté : 4

Résultat final : 2-4-4 (aucune réussite, aucun échec critique).

L'action est un échec mais le personnage ne subit aucune conséquence négative. Il n'arrive pas à crocheter la serrure.

Exemple 2 :

Seuil de difficulté : 5

Résultats final : 2-4-10 (une réussite critique, aucun échec critique).

L'action est une réussite et le personnage peut même profiter de conséquences positives. Le personnage réussit à crocheter la serrure sans faire le moindre bruit et perçoit un mouvement derrière la porte.

Exemple 3 :

Seuil de difficulté : 7

Résultat final : 1-4-7 (aucune réussite, un échec critique).

L'action est un échec. Le personnage n'arrive pas à crocheter la serrure et casse son outil...

Exemple 4 :

Seuil de difficulté : 10

Résultat final : 1-3-16 (une réussite critique, un échec critique).

L'action réussit. Le personnage arrive à crocheter la serrure. Bien qu'il casse son outil, il perçoit un mouvement derrière la porte.

Exemple 5 :

Seuil de difficulté : 6

Résultat final : 1-5-6 (le 6 est utilisé pour annuler l'échec critique : aucune réussite, aucun échec critique).

L'action est un échec. Le personnage n'arrive pas à crocheter la serrure.

### 3.5. Préparation et concentration

Un joueur a la possibilité de ne pas lancer tous ses dés et de placer en réserve jusqu'à 2 dés. Cette mise en réserve doit s'effectuer avant le jet de dés de l'action en cours. Toutefois, lors du jet de dés en cours, le joueur a l'opportunité de mettre en réserve jusqu'à 2 résultats de 6 qu'il ne relance pas en jet illimité ou qu'il n'utilise pas pour annuler un échec critique.

Les dés mis en réserve devront être utilisés avant la fin de l'action suivante du personnage. Le personnage peut donc utiliser cette réserve de dés durant le tour de l'adversaire ou durant son tour suivant. A la fin du tour suivant du joueur, les dés de réserve non utilisés seront perdus.

Les dés mis en réserve peuvent être utilisés de différentes manières mais les modifications qu'ils apportent ne durent que le temps d'une action :

- Chaque dé peut augmenter de 1 la valeur d'une caractéristique, d'une capacité ou d'une spécialité. Si c'est une action du joueur, lancer chaque dé mis en réserve en plus de ceux normalement jetés (le personnage s'est préparé à cette action, il s'est concentré).
- Chaque dé diminue le seuil de réussite (si le joueur effectue l'action, c'est une forme de riposte) ou l'augmente (si l'adversaire effectue l'action, c'est une forme de parade).
- Faire une action supplémentaire en lançant uniquement 1 dé (même s'il y en a 2 en réserve).

Exemple :

Lorsqu'il porte un coup, un personnage qui a 4 dés en combat peut mettre 2 dés en réserve et ne lancer donc que 2 dés pour résoudre son attaque. Les 2 dés mis en réserve pourront faire augmenter juste le temps d'un jet sa résistance de 2 pour quand l'adversaire ripostera. C'est une forme de parade.

### 3.6. Environnement stratégique et environnement tactique

Deux niveaux sont définis dans Quenta.

Le premier niveau est le niveau stratégique qui est la partie durant laquelle la situation est décrite par le conteur sans forcément nécessiter de représentation avec des figurines (les aventuriers traversent une région, achètent du matériel). En environnement stratégique, les tours de jeu ne sont pas strictement définis.

Le second niveau est le niveau tactique qui est la partie durant laquelle la situation est plus tendue et nécessite d'être représentée par des figurines sur un plateau de jeu (les combats, l'exploration qui peut révéler des pièges ou des ennemis, une poursuite). En environnement tactique, les tours de jeu doivent être bien définis et respectés.

#### 3.6.1. Les tours de jeu

Les tours de jeu ne sont utilisés réellement qu'en environnement tactique, quand le temps a de l'importance pour gérer la simultanéité de plusieurs actions. Ils sont déterminés par la situation. Le conteur tranche au final pour savoir dans quel ordre chacun joue, le plus pratique pour lui étant de suivre l'ordre du tour de table. Avant l'engagement des combats, quand les personnages en sont à une phase d'approche, le conteur doit faire jouer tous les joueurs à tour de rôle puis les personnages non joueurs du scénario. Une fois l'affrontement engagé, il est préférable de conserver cet ordre. S'il n'y a pas de situation particulière, l'ordre peut simplement être déterminé par la place des joueurs autour de la table.

La durée d'un tour de jeu est variable en fonction du contexte de l'action. Durant une chevauchée, le tour d'un joueur peut durer une heure ; durant la fouille d'une pièce, le tour d'un joueur peut durer quelques minutes ; durant un combat, le tour d'un joueur peut durer quelques secondes.

C'est le rôle du conteur d'estimer quand le tour d'un joueur s'achève et quand le tour d'un autre commence. L'objectif est de trouver le juste milieu entre donner un temps équivalent à chaque joueur et respecter la durée des actions de l'aventure. Le plus important est de faire en sorte qu'aucun joueur ne s'ennuie, quitte à ne pas forcément respecter la durée des actions de l'aventure.

Afin de mieux discerner l'ordre de jeu quand les situations sont complexes, il est fortement conseillé d'utiliser les figurines que le conteur positionne sur les dalles de sol prévues à cet effet. Il existe alors plusieurs solutions pour gérer les tours et être sûr de ne léser personne :

- utiliser des marqueurs que l'on positionne à côté de chaque figurine sur le plateau et que l'on retourne quand la figurine a fait son action,
- utiliser les cartes de personnages et les retourner ou les mettre tête en bas quand le personnage a terminé son action.

Quand les situations sont simples (peu de protagonistes), il n'est pas nécessaire de marquer d'une quelconque manière qui a joué ou non. Il n'y a pas forcément lieu de définir des tours de jeu quand, après un combat, les personnages essayent de récupérer leurs affaires ou se soignent entre eux.

Les tours doivent surtout être bien suivis quand la situation est tactique et que la durée de chaque action a une importance (approche furtive, combat, désamorçage d'un piège qui a commencé à s'enclencher, fouille d'une pièce). Un joueur pourra éventuellement être obligé de passer son tour en conséquence d'un échec critique lors d'une précédente action.

D'une manière générale, on considère qu'un personnage n'effectue qu'une action par tour. Il est ensuite laissé à l'appréciation du conteur de déterminer si une action nécessite plusieurs tours (crocheter une serrure, soigner une blessure).

Le conteur pourra éventuellement accorder à un joueur une seconde action si la première action s'est soldée par une réussite critique particulièrement significative.

#### 3.6.2. L'utilisation des plateaux de jeu

En environnement stratégique, l'espace est décrit par le conteur et ne nécessite pas l'utilisation de plateaux. Dès que la situation passe en environnement tactique, il est possible, et même conseillé, d'utiliser un plateau de jeu et des figurines comme supports pour résoudre l'action.

Le plateau de jeu le plus économique sera celui que le conteur dessinera directement sur une feuille de papier. S'il a le temps de réaliser des cases de 2,5cm de côté, ce seront ces cases qui seront utilisées pour les déplacements des figurines, on utilise alors la valeur de Déplacement pour savoir de combien de cases peut se déplacer la figurine. Sinon, on utilise la valeur en centimètres du Déplacement, une règle graduée pouvant suffire à gérer les distances quand une figurine se déplace. Pour les pions, de simples carrés en carton de 2 x 2cm avec le nom du personnage peuvent suffire.

Plus pratique, il est possible d'utiliser un tableau *Velleda* sur lequel reporter un quadrillage au stylo à bille (donc ineffaçable) et où seront dessinés les plan en fonction des besoins.

Pour ceux ayant davantage de moyens, l'idéal reste d'utiliser des plans de sols finalisés en couleurs. Une importante série de plans de qualité est disponible sur le site du jeu (<http://quenta.jdr.free.fr>). Ces plateaux sont modulables et peuvent donc se connecter entre eux de diverses manières, permettant ainsi de les utiliser dans plusieurs scénarios différents. Des articles sont également proposés pour aider à créer des plateaux de jeu personnalisés.

#### 3.6.3. Les déplacements

En environnement stratégique, les déplacements sont "racontés" par le conteur et la capacité Déplacement peut être utilisée comme n'importe quel autre élément de résolution d'action (déterminer qui va le plus vite en course à pied, par exemple).

En environnement tactique, les déplacements peuvent être directement gérés sur le plateau de jeu à l'aide des figurines. La caractéristique de Déplacement du personnage indique le nombre de cases maximales dont il peut se déplacer en un tour. La valeur en centimètre est nécessaire pour faire évoluer les figurines sur des plateaux non quadrillés. On utilise dans ce cas une règle graduée ou un mètre ruban pour déplacer les figurines.

Une figurine peut se déplacer sur les quatre cases adjacentes au coût de 1 point de déplacement. Les déplacements en diagonale sont autorisés mais selon des modalités particulières : durant un même déplacement, la première fois qu'une figurine se déplace en diagonale, cela lui coûte 1 point de déplacement, la deuxième fois 2 points, la troisième fois 1 point, la quatrième fois 2 points, etc. Pour faire simple, un déplacement sur deux en diagonale coûte 2 points au lieu de 1.

Exemple en partant de X :

```
X 1 2 3 4 5 6
1 1 2 3 4 5 6
2 2 3 4 5 6 7
3 3 4 4 5 6 7
4 4 5 5 6 7 8
5 5 6 6 7 7 8
```

On ne peut se déplacer sur une case que si celle-ci n'est occupée ni par un personnage (ami ou non), ni par un meuble ou un obstacle. Si un personnage souhaite faire un déplacement en diagonale, cela ne peut se faire que si au moins une des deux cases adjacentes à cette diagonale est libre. La seule exception est le cas où les deux cases adjacentes à la diagonale sont occupées par des personnages amis : dans ce cas, le mouvement est possible car on considère qu'ils laissent le personnage se faufiler entre eux.

Le joueur n'est pas obligé d'utiliser la totalité de la capacité de Déplacement de son personnage. Par défaut, on considère que ce déplacement est une forme de course. Si le personnage souhaite marcher prudemment sans faire de bruit, le conteur décidera alors du malus de mouvement que le joueur subira et pourra lui imposer de faire un test de discrétion avec la Spécialité, la Capacité ou la Caractéristique adéquate. Le fait de ne pas utiliser la totalité de son mouvement ne donne pas au joueur le droit d'effectuer une action supplémentaire, ni de reporter le reste de points pour le déplacement suivant.

Quand, au début du tour, un personnage se trouve au contact ou à moins de 2 cm d'un adversaire, il peut engager le combat.

#### 3.6.4. La ligne de vue

La ligne de vue permet de déterminer tout ce qu'un personnage a dans son champ de vision. En environnement stratégique, c'est le conteur qui explique aux joueurs ce que voit leur personnage. En environnement tactique, le personnage voit tout ce qui se trouve dans sa ligne de vue.

Par défaut, on considère que la ligne de vue s'étend jusque au bord du plateau de jeu. La ligne de vue est coupée par n'importe quel obstacle (personnage, décors ou mobilier) qui se trouve entre le personnage et ce qu'il souhaite voir : le personnage ne voit donc pas au delà de ces obstacles). Si la ligne de vue est partiellement coupée (le conteur doit valider ce fait), il pourra être demandé au personnage de faire un test de perception en appliquant un seuil en fonction des obstacles et de la distance.

En environnement tactique, tant qu'un personnage non joueur n'est pas dans la ligne de vue des personnages joueurs, le conteur ne doit pas placer sa figurine sur le plateau de jeu, afin de ménager l'effet de surprise. Eventuellement, il peut être possible de positionner des marqueurs "Ombre" pour indiquer aux joueurs que les personnages entendent quelque chose sans pouvoir en identifier la nature (derrière un obstacle, par exemple).

On considère qu'un personnage voit tout autour de lui. Il n'a pas d'angle mort dans la mesure où le fait de tourner la tête permet de se rendre compte de l'environnement. Tourner la tête ne compte pas pour une action.

Des exceptions existent néanmoins en environnement tactique. Un personnage avec un casque, un heaume ou un capuchon ne verra pas derrière lui sur 180°. De même, un personnage pour en approcher un autre de dos, sans se faire voir, s'il réussit un test de dissimulation ou d'agilité avec un facteur de difficulté estimé par le conteur (facile si la cible est assise à jouer de la flûte au pied d'une cascade, difficile si la cible est vigilante à l'affût du moindre bruit). C'est encore au conteur de décider en fonction du contexte s'il applique un bonus ou malus au seuil de difficulté ou au nombre de dés lancés.

## 4. Le combat

Les scènes de combat sont des moments clés du scénario car les personnages prennent un risque en s'y engageant. Il ne faut pas sous-estimer la témérité des joueurs face à un adversaire plus fort qu'eux et il faut garder à l'esprit que plus le danger est grand, plus l'exploit est important.

### 4.1. Le corps-à-corps

Les affrontements pouvant être très répandus dans les aventures, le système de combat, bien que fondé sur le système de base, se dote de quelques règles supplémentaires pour améliorer la simulation sans alourdir le déroulement du jeu. Le côté technique des combats ne doit pas faire passer l'ambiance au second plan. Il est important de rester dans une structure narrative et donc de décrire les adversaires, leurs mouvements, leurs réactions et leurs coups. Le conteur doit garder à l'esprit que le combat n'est pas systématiquement à mort, loin de là ! Il sera plus réaliste qu'un PNJ en situation critique demande grâce, tente de fuir ou négocie sa survie plutôt que de prendre des coups. Sa réaction dépendra surtout de son intelligence et de son courage.

Un combat au corps à corps s'engage lorsqu'au moins deux personnages entrent en contact. Si des figurines sont utilisées pour représenter la scène (ce qui est conseillé), on considère que les opposants sont en contact si les socles des figurines sont à moins de 2 cm l'une de l'autre ou sur des cases adjacentes.

Le combat est divisé en assauts dont la durée varie selon l'échelle du combat. Durant un combat au corps à corps un assaut dure quelques secondes alors qu'au cours d'une bataille un assaut peut comporter plusieurs engagements durant lequel il peut s'écouler plusieurs minutes.

#### 4.1.1. Les conditions du combat

Lors de tout combat, les conditions extérieures (terrains, météo, heure, etc.) influent sur les capacités des guerriers à toucher leur adversaire. Le conteur doit établir si un personnage est dans une position avantageuse, laquelle peut faire diminuer le seuil de difficulté (équivalent à une baisse de la Résistance de l'adversaire). S'il se trouve désavantagé par l'environnement (liberté de mouvement entravée, perception diminuée, etc.), le personnage ayant plus de difficulté à atteindre sa cible voit le seuil de difficulté de son attaque augmenter (équivalent à une Résistance plus grande de l'adversaire).

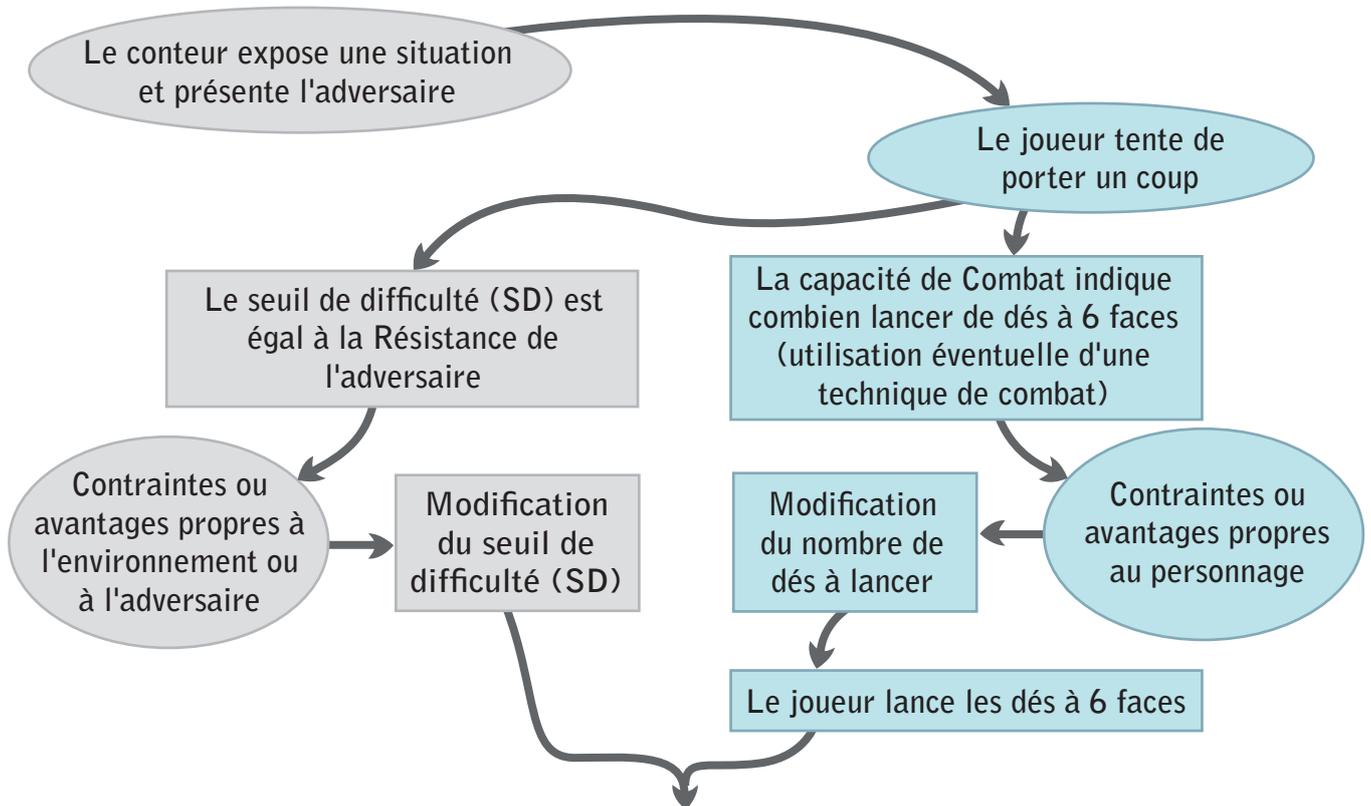
#### 4.1.2. L'initiative

En situation de combat, l'ordre de jeu entre deux adversaires est donné par l'initiative qui est définie par la situation. Un personnage qui est tombé dans une embuscade n'aura pas l'initiative, ni celui qui se fait attaquer de dos.

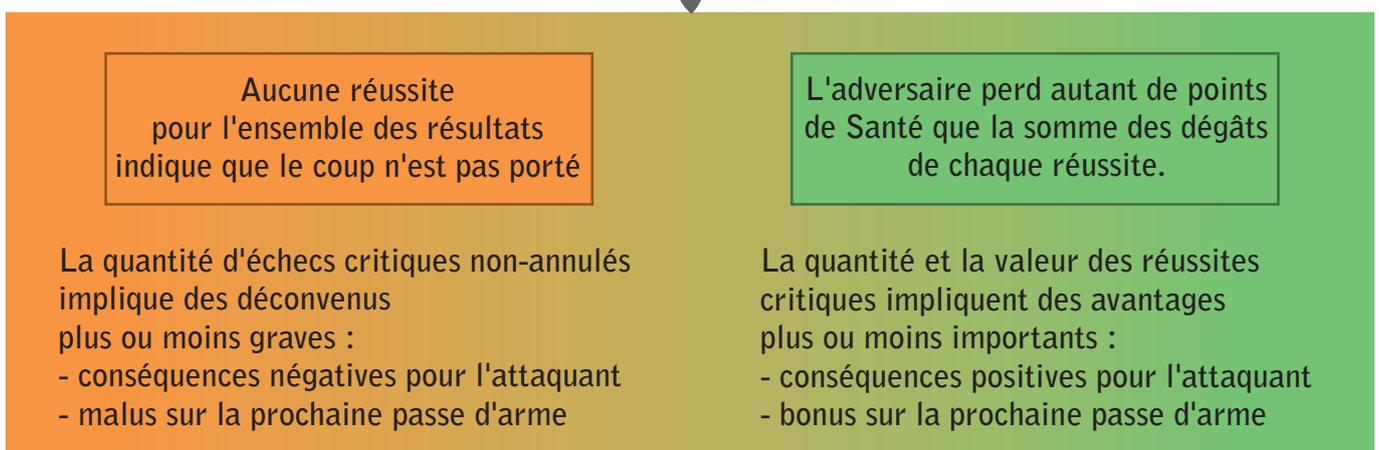
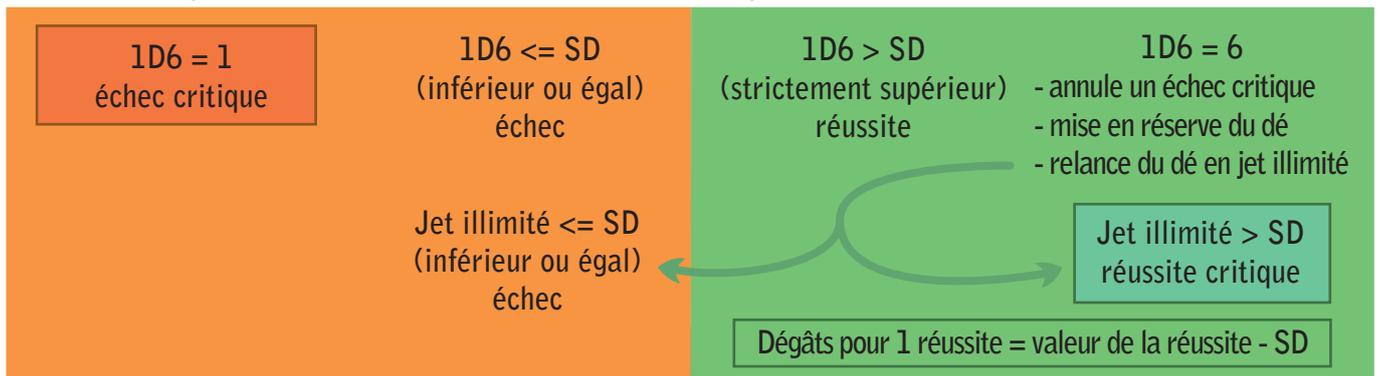
Toutefois, dans la majorité des cas, lorsque deux adversaires de niveau équivalent s'affrontent, l'initiative pourra être déterminée par le Courage de chaque combattant (ou en cas de Courage équivalent par la Présence). Un joueur dont le personnage tente d'intimider l'adversaire peut faire un test de Courage contre la Présence de l'adversaire : en cas de réussite, le personnage gagne l'initiative ; en cas de réussite critique, un bonus peut être accordé pour la première attaque ; en cas d'échec, c'est l'adversaire qui engage le combat ; en cas d'échec critique, l'adversaire peut bénéficier d'un bonus pour sa première attaque.

Avant qu'un personnage n'engage en combat une créature particulièrement répugnante, épouvantable ou impressionnante, le joueur doit réussir un test de Courage en opposition avec la Présence de la créature : si le test échoue, l'aventurier a trop peur de s'approcher de la créature... Il en est de même lorsqu'un Gobelin veut tenter d'affronter seul un grand chef de guerre ou lorsqu'un Hobbit veut tenter d'affronter un Uruk-Hai. L'obligation de ce jet est à l'appréciation du conteur et dès lors que la Présence d'un adversaire est significative (2 fois supérieure au Courage du personnage).

Un seul test de courage est nécessaire par affrontement, mais le personnage doit refaire le test pour chaque nouvel ennemi qui le justifie. Après un échec au test de courage, le joueur peut retenter son test au tour suivant (l'adversaire aura, lui, agit entre temps...). Dans le cas de plusieurs tentatives successives, le conteur peut décider qu'une suite d'échecs fera peu à peu augmenter la peur du personnage : la Présence de l'ennemi pourra augmenter d'1 point pour signifier cette peur grandissante.



Comparer individuellement le résultat de chaque dé avec le seuil de difficulté (SD)



Le conteur interprète le résultat en détaillant le déroulement de la passe d'arme et ses conséquences

#### 4.1.3. Attaque et riposte

L'attaquant est le personnage qui a l'initiative pour le tour. Sa cible est le défenseur. L'attaquant fait son attaque et détermine les dégâts qu'il occasionne au défenseur. Si le défenseur est encore en vie, les deux protagonistes échangent leur rôle. L'affrontement se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des deux adversaires meure, se rende ou prenne la fuite.

Pour savoir si l'attaquant réussit à toucher le défenseur, il lance autant de dés que l'indique sa capacité de Combat (au maximum de 9 dés). Le seuil de difficulté à dépasser est déterminé par la Résistance du défenseur (ce seuil de difficulté peut être supérieur à 9 si la cible est une créature extraordinaire). Le seuil de difficulté peut être augmenté ou diminué en fonction des conditions de l'affrontement. Par exemple, si l'attaquant se trouve en position haute pour porter son coup et que le défenseur est acculé à un mur ou un précipice, le conteur peut décider de diminuer le seuil de difficulté ou d'accorder un dé supplémentaire à l'attaquant.

En règle générale, le conteur modifie le seuil de difficulté quand il veut signifier que la contrainte vient de l'environnement (attaquant coincé, adversaire coincé), indépendamment du personnage. A l'inverse, si la contrainte vient du joueur lui-même (effet de surprise) et pas de l'environnement, le conteur modifie le nombre de dés à lancer.

#### 4.1.4. Les armes et protections

Les armes courantes (épée, hache, poignard, marteau) n'offrent aucun bonus particuliers. On considère que la capacité en combat que possède un personnage est sa capacité à utiliser une arme. Une exception à cette règle sont les artefacts, armes exceptionnelles comme les épées magiques, qui peuvent donner des bonus en combat soit en offrant des dés supplémentaires, soit en abaissant le seuil de difficulté. C'est le cas de Dard, l'épée de Bilbo par exemple.

Inversement, un personnage qui se bat sans arme (ou avec un objet inadapté) le fait d'une manière nettement moins efficace. Au moment d'attaquer, il lancera normalement tous ses dés de Combat, mais ne retiendra que le plus élevé pour déterminer les dégâts. Les 1 sont toujours des échecs critiques que le conteur doit prendre en compte dans l'interprétation du résultat.

Un personnage ayant développé la technique de combat "Bagarre" l'utilisera pour les combats au corps à corps sans arme et ne sera donc pas affecté par la restriction due à l'absence d'arme.

Les protections restent rares et réservées aux personnages dont la guerre est le métier. En situation courante, peu de personnage n'est équipé de protections car ces protections ont tendance à entraver les mouvements et la perception.

Le casque protège la tête et ajoute 1 point à la Résistance du personnage.

Le bouclier protège la tête et le corps et ajoute 1 point à la Résistance du personnage.

L'écu protège la tête et le corps et ajoute 2 points à la Résistance du personnage.

La cotte de mailles protège le corps et ajoute 1 point à la Résistance du personnage.

L'armure protège le corps et ajoute 2 points à la Résistance du personnage.

Un personnage ne peut pas cumuler plus de 4 points de protection car l'adversaire attaquera toujours :

- soit la tête, où seuls le casque et le bouclier ou écu peuvent servir,
- soit le corps, où seuls la cotte ou armure et le bouclier ou écu peuvent servir.

Protection	Casque	Bouclier	Ecu	Cotte de mailles	Armure
Tête	1	1 ou 2		0	
Corps	0	1 ou 2		1 ou 2	

Chaque point de protection est ajouté à la Résistance du porteur.

Si l'attaquant vise une partie précise de sa cible, il peut réduire la valeur de la protection : il lancera 1d6 de moins par point de protection qu'il souhaite annuler.

Pour davantage de détails sur les protections, se reporter au chapitre sur l'équipement.

#### 4.1.5. Les dégâts

Une fois les dés lancés, on regarde tous les dés dont le résultat est strictement supérieur au seuil de difficulté : ce sont les dés qui touchent. Chaque point supérieur au seuil de difficulté sur chaque dé fera perdre un point de Santé au défenseur.

Exemple :

La Résistance du défenseur est de 3 et l'attaquant lance 3 dés en Combat. Les dés donnent : 3, 4 et 6. Le 3 est un échec (sans conséquence). Le 4 occasionne 1 point de santé et le 6 est relancé en jet illimité. Le nouveau résultat est de 2, ce qui fait de ce jet illimité une réussite critique de 8 et qui occasionne 5 points de dégât (2+6-3). Le défenseur a perdu 6 points de Santé ; s'il n'est pas mort, c'est à lui d'agir : soit il porte un coup à son tour, soit il décide de se rendre, soit il prend la fuite.

Les échecs critiques doivent être pris en compte par le conteur. Par exemple, si un 1 apparaît lors du jet de dés, l'attaquant peut être considéré comme étant en train de perdre l'équilibre et abaissera sa résistance d'1 point pour le tour suivant. Si beaucoup de 1 sortent, le conteur peut décider que l'attaquant a endommagé son arme en la maniant mal. Un autre jet malheureux pourrait faire que l'arme se brise ou que l'attaquant se blesse lui-même.

L'état de santé d'un personnage a des conséquences sur ses actions (en combat ou autre) :

- à une Santé de 10, il ne peut pas lancer plus de 3d6 ;
- à une Santé de 5, il ne peut pas lancer plus de 2d6 ;
- à une Santé de 2, il ne peut pas lancer plus d'1d6 ;

En revanche, sa valeur de Résistance et de Courage reste la même

#### 4.1.6. Les combats en groupe et de masse

Durant un affrontement au corps à corps, il peut arriver que le nombre des opposants ne soit pas équilibré. Les tours de jeu doivent cependant être respectés. Le personnage aux prises avec plusieurs adversaires ne pourra porter un coup qu'à l'un d'entre eux durant son tour (à moins d'obtenir des réussites critiques exceptionnelles). En revanche, il subira ensuite les coups de chacun d'entre eux.

Particulièrement pour gérer les combats à plusieurs, il est important de représenter la situation sur un plateau de jeu à l'aide de figurines. Cela évitera de faire combattre un individu contre dix autres... Le fait de représenter la situation montrera qu'un individu ne peut pas être combattu par plus de 3 ou 4 autres adversaires en même temps. Si les adversaires sont plus nombreux, ils peuvent éventuellement se relayer, mais ne pourront jamais être plus de 4 à porter un coup durant un même tour à leur adversaire (ils risqueraient sinon de se gêner et de se blesser).

Pour simplifier la résolution des combats en groupe, on peut considérer un groupe de guerriers opposés à un combattant isolé comme un seul individu. Ses caractéristiques correspondent au score moyen du groupe avec une Résistance augmentée par le nombre d'individus et une santé correspondant au cumul de toutes les santé.

Afin de faciliter la gestion de grandes batailles, il est possible de considérer chaque camp comme s'il s'agissait d'un individu. Les caractéristiques sont établies en fonction des membres composant les belligérants. Les caractéristiques Combat et Résistance sont définies par la moyenne des scores des guerriers, modifiées par le nombre, l'effet de surprise, la configuration du terrain et la puissance et le nombre de capitaines ou de chefs charismatiques. Ces scores peuvent évoluer au cours du combat au gré des aléas de la bataille et du gain ou de la perte d'éléments favorables. Cependant, se lancer dans la narration et la gestion de telles scènes nécessite de la part du conteur une bonne maîtrise de l'ensemble des règles de Quenta.

#### 4.1.7. La fin d'un combat

Quand un personnage (joueur ou non-joueur) voit sa Santé tomber à zéro, il meurt. Le conteur doit toujours essayer d'éviter de tuer un personnage joueur mais sans forcément le ménager (surtout si celui-ci a un tempérament téméraire). Un personnage, quel qu'il soit, pourra toujours se rendre ou tenter de fuir s'il ne lui reste plus que quelques points de santé. Pour les personnages non-joueurs, c'est le conteur qui décide de leur réaction face à l'imminence de leur mort.

Exemple de combat :

##### Personnages

Palahen : Santé 20 / Résistance 4 / Combat 4 / Tir 3  
Orc : Santé 19 / Résistance 2 / Combat 2 / Tir 2

##### Situation

Palahen montait la garde pendant que ses compagnons dormaient. Croyant entendre un bruit, il décide d'aller voir sans réveiller Palomi et Dwilim. Bien que prudent, il est surpris par un éclaireur Orc. L'Orc n'étant pas en embuscade (Palahen s'attendait quand même à trouver quelque chose), l'Orc engage le combat mais ne bénéficie pas d'une baisse du seuil de difficulté.

##### Tour 1

- Jet de l'Orc : 4 6 (relancé +4)

Palahen n'ayant pas été particulièrement discret, l'Orc a préparé son attaque : un violent coup d'épée au flanc qui fait perdre 6 points de santé à Palahen qui se retrouve donc avec une santé de 14.

- Jet de Palahen : 3 4 4 6 (relancé +3)

Palahen riposte aussitôt et porte un puissant coup à son adversaire qui perd 7 points de santé.

##### Tour 2

- Jet de l'Orc : 1 6 (relancé +3)

L'Orc ne vacille pas, sa nouvelle attaque fait perdre 5 points à Palahen qui n'a plus que 9 points de santé. Palahen se rend compte qu'il doit rapidement écourter ce combat s'il ne veut pas être blessé davantage.

- Jet de Palahen : 2 3 3 6 (relancé +1)

Les 7 points qu'inflige Palahen à l'Orc suffisent tout juste à achever la créature qui s'effondre au sol.

##### Bilan

Le combat a été mené très rapidement (2 tours) et Palahen n'a plus que 9 points de santé. Il va désormais devoir faire attention à lui s'il ne veut pas risquer d'être tué.

## 4.2. Le tir

Le tir est le fait d'utiliser un projectile pour atteindre une cible : ce peut être une lance, une flèche au moyen d'un arc, une pierre à la main, un caillou avec une fronde, etc.

### 4.2.1. Les conditions du tir

Un effet de surprise confère un bonus au tireur qui aura moins de mal à toucher sa cible si elle n'a pas conscience d'être visée et les dégâts seront donc augmentés de la même manière : le conteur peut donc accorder un dé supplémentaire au tireur.

### 4.2.2. L'initiative

Les tours de jeu sont définis par la situation comme pour les combats au corps à corps. S'il y a un doute sur le personnage qui doit agir en premier, c'est la valeur de la capacité de Tir (pour le tireur) ou d'Agilité (si la cible n'a pas de capacité de Tir) qui départagera.

### 4.2.3. La visibilité et la distance de tir

Le tir n'est possible que si la cible est dans la ligne de vue (donc visible) du tireur. Le fait de ne voir que partiellement la cible pourra faire augmenter le seuil de difficulté.

Avec un arc, la distance efficace est de 60m (60 cm ou 24 cases sur plateau). Au-delà, et jusqu'à maximum 90m (90 cm ou 36 cases sur plateau), le tireur pourra subir des malus. Avec une lance, la distance efficace est de 15m (15 cm ou 6 cases sur plateau). Au-delà, et jusqu'à maximum 30m (30cm ou 12 cases sur plateau), le tireur pourra subir des malus.

	Distance efficace	Distance maximale	Au-delà de la distance maximale
Arc, fronde	60 m / 60 cm ou 24 cases sur plateau (pas de malus)	90 m / 90 cm ou 36 cases sur plateau (malus de +1 au SD par tranche de 10m / 10cm ou 4 cases)	impossible
Lance, couteau	15 m / 15 cm ou 6 cases sur plateau (pas de malus)	30 m / 30 cm ou 12 cases sur plateau (malus de +1 au SD par tranche de 10m / 10cm ou 4 cases)	impossible

Il n'y a pas de distance minimale de définie. Le bon sens veut qu'il sera impossible d'avoir le temps de tirer sur un adversaire qui charge à moins de 5m / 5cm ou 2 cases sur le plateau. Si une telle action est tentée, un malus sera appliqué.

### 4.2.4. La résolution du tir

Le tireur lance le nombre de dés indiqué par sa valeur de Tir, avec une limite de 9 dés maximum. Le seuil de difficulté est établi par le conteur sur la base de la Résistance ou de l'Agilité de la cible. Par défaut, on utilisera la Résistance de la cible. Si celle-ci est consciente d'être la cible d'un tir, il faut alors utiliser comme seuil de difficulté la plus forte valeur entre l'Agilité et la Résistance. Ce seuil peut être augmenté par de

mauvaises conditions de tir (cible dans l'ombre, dans un sous-bois, par temps de brouillard) ou au contraire diminuer si la situation est favorable (position avantageuse, cible immobilisée).

#### 4.2.5. Les armes et protections

Comme pour les objets nécessaires à une action spécifique, la capacité de Tir prend en compte l'arme en elle-même (fronde, arc). Il peut exister des armes de jet exceptionnelles comme l'arc de Beleg qui attribueront exceptionnellement un bonus pour le tir (voir les Artefacts).

L'arc est indispensable pour tirer une flèche. La fronde est conseillée pour lancer une pierre, mais il est toujours possible de lancer un projectile à la main (une pierre ou un bâton). Lorsqu'un tireur lance à la main un projectile qui n'est pas une arme (pierre, bâton, objet), il lance alors normalement les dés de Tir, mais ne conservera que le meilleur résultat pour déterminer les dégâts sur la cible. Les jets critiques doivent être pris en compte. Les armes de jet telles que la lance, le javelot, le couteau, la dague ou le poignard ne suivent pas cette restriction.

#### 4.2.6. Les dégâts

Chaque dé tiré dont le résultat est strictement supérieur au seuil de difficulté défini est une réussite. Chaque point au-delà du seuil de réussite fait perdre 1 point de Santé à la cible.

Les jets critiques sont possibles : le 6 est rejoué et le résultat du nouveau jet est additionné au précédent résultat ; le 1 est un échec critique qui peut être interprété la plupart du temps par la perte du projectile (même s'il a touché sa cible avant).

Exemple de tir

##### Personnages

Palahen : Santé 9 / Résistance 4 / Combat 4 / Tir 3

Palomi : Santé 20 / Résistance 4 / Combat 2 / Tir 5

Orc : Santé 19 / Résistance 2 / Combat 2 / Tir 2

##### Situation

Palahen vient de combattre un éclaireur Orc et donne l'alerte à ses compagnons. Alors que Palomi le rejoint, un archer Orc fait irruption et tir sur Palahen.

##### Tour 1

- Jet de l'Orc : 4 5

Une flèche bien ajustée frôle Palahen et le blesse à l'oreille. Palomi riposte aussitôt.

- Jet de Palomi : 2 2 3 5 6 (relancé +2)

Le tir de Palomi occasionne 10 points de dégâts à l'archer adverse.

##### Tour 2

- Jet de l'Orc : 2 6 (relancé +3)

L'Orc tire cette fois-ci sur Palomi et lui inflige 5 points de dégâts.

- Jet de Palomi : 1 4 4 6 (annule l'échec critique, non relancé) 6 (relancé +5)

La puissance et la précision du tir de Palomi ont raison de l'Orc, projeté à terre par la violence de la flèche qu'il reçoit en plein cœur.

##### Bilan

Sans l'arrivée opportune de Palomi, Palahen serait peut-être tombé sous les tirs de l'archer Orc.

### 4.3. Les techniques de combat et de tir

#### **Acharnement** - 3 pdd

Si l'adversaire est projeté à terre, l'attaquant peut le cribler de coups de gourdin, jusqu'à ce qu'un échec critique indique la fin de la bastonnade. Les dégâts sont comptabilisés normalement, sans modificateurs.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : gourdin

#### **Art Martial** - 4 pdd

Le personnage a acquis une grande maîtrise du combat à main nu. Il peut utiliser sa capacité de Combat sans malus et les dégâts du dé le plus fort sont doublés.

Le seuil de difficulté est défini par le niveau de Résistance (modifiée par les protections) de la cible.

A utiliser au corps-à-corps sans arme

#### **Attaque au bouclier** - 1 pdd

Une attaque au bouclier permet de déséquilibrer l'adversaire ou de le faire tomber. S'il est déséquilibré la contre-attaque se fera avec un dé de moins en Combat, alors que s'il chute il ne pourra pas contre-attaquer.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : bouclier, écu

#### **Attaque sournoise** - 5 pdd

Une attaque dans le dos... un coup puissant et déloyal. Le coup permet de doubler les dégâts du meilleur dé obtenu.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par l'environnement et la disposition de la victime et par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : couteau, dague, épée courte, poignard

#### **Aveuglement** - 2 pdd

Cette technique permet de viser précisément les yeux, non pour tuer mais pour blesser : l'adversaire perd de 1 à 3 points à sa Résistance, ce qui permet de le toucher plus facilement par la suite. Ce coup ne peut être réussi qu'une seule fois par adversaire.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : couteau, dague, épée courte, épée longue, fouet, javelot, lance, poignard, hache

#### **Bagarre** - 1 pdd

Permet de se battre à main nue, sans arme, en utilisant tous ses dés de combat.

Le seuil de difficulté est défini par le niveau de Résistance (modifiée par les protections) de la cible.

A utiliser au corps-à-corps sans arme

#### **Bélier** - 2 pdd

Un coup de casque porté au visage de l'ennemi lui fait perdre 1d6 points de vie et peut l'assommer de 10 secondes à 5 minutes. Ce coup ne peut être réussi qu'une seule fois par adversaire.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire (modifiée par les protections) et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : casque en métal

**Boulet** - 4 pdd

L'arme est lancée sur l'adversaire jusqu'à une distance 50 m : seules les réussites critiques touchent, mais les dégâts sont doublés.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par la distance de la cible.  
A utiliser en tir avec les armes suivantes : marteau, masse d'armes

**Brise bouclier** - 3 pdd

Un coup puissant explose le bouclier de l'adversaire et rend inutilisable le bras qui le tenait pendant une durée variant de 5 à 30 minutes.  
Pendant cette durée l'adversaire est plus facile à toucher et perd de 1 à 2 points de Résistance.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire (modifiée par les protections) et est modifié par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : marteau, masse d'armes, épée à deux mains, hache de bataille

**Brise nuque** - 5 pdd

Un coup violent et précis à la nuque assomme l'adversaire pendant 1 à 3 heures ou bien paralyse irrémédiablement l'adversaire.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire (modifiée par les protections) et est modifié par l'environnement et la disposition de la victime et les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : gourdin

**Capture** - 4 pdd

Ce coup permet de subtiliser l'arme ou bien de désarmer l'adversaire. L'adversaire ne subira que la moitié des dégâts.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire (modifiée par les protections) et est modifié par le type d'arme, par la Carrure de la cible, par l'espace dont dispose l'attaquant, et les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : fouet

**Charge** - 2 pdd

Le guerrier se jette sur son ennemi, s'il est à plus de 5m, en doublant les dégâts du meilleur dé. La charge peut impressionner suffisamment l'adversaire pour l'empêcher de riposter pour la prochaine contre-attaque voire les trois suivantes, pendant ce temps il ne fera que se défendre.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire (modifiée par les protections) et est modifié par le Courage de l'adversaire et par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : épée courte, épée longue, fléau d'armes, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes

**Combat à deux armes** - 2 pdd

Permet de se battre avec une arme dans chaque main. Augmente les chances de toucher (un dé supplémentaire au combat) et augmente les chances de parade (enlève un dé du jet de combat de l'adversaire).  
Cette technique de combat est passive et ne nécessite pas de jet de dés car elle est efficace tant que le personnage tient ses deux armes et qu'il conserve au moins la moitié de ses points de santé. S'il perd l'une de ses deux armes ou que sa santé tombe en dessous de la moitié, ses caractéristiques retrouvent leur niveau initial.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : épée courte, épée longue, couteau, dague, fouet, gourdin, hache, marteau, poignard

**Combat à la lance** - 3 pdd

Le guerrier manipule sa lance au sol aisément. S'il y a suffisamment de place, il touche plusieurs opposants (de 2 à 10) en un jet ou plusieurs fois (de 2 à 4 fois) un seul adversaire. Les dégâts sont comptabilisés normalement, sans modificateurs.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire le plus puissant et est modifié par l'espace dont dispose l'attaquant, par le nombre d'opposants et par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : javelot, lance

**Combat monté** - 5 pdd

Le guerrier gagne de 1 ou 2 dés de Combat contre les piétons et 3 ou 4 dés en cas de charge, l'adversaire touché en première ligne ne peut riposter. L'attaque, en cas de charge peut s'effectuer en mouvement sans marquer d'arrêt, si bien que le premier adversaire ne pourra pas toucher le cavalier tant qu'il restera en mouvement.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par l'espace dont dispose l'attaquant, par le nombre d'opposants et par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : épée longue, épée à deux mains, fléau d'armes, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes

**Défoncement** - 5 pdd

Un coup très, très puissant. Le coup double tous les dégâts des réussites critiques.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : marteau, masse d'armes

**Délivrance** - 4 pdd

Pris en très mauvaise posture par une multitude d'adversaires le cernant de toute part, le combattant s'extrait de ce mauvais pas en assénant un coup à chacun de ses adversaires. La virtuosité de la manœuvre aura pour conséquence de désorganiser les adversaires qui ne pourront pas contre-attaquer en groupe immédiatement.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire le plus puissant et est modifié par l'espace dont dispose l'attaquant, par le nombre d'opposants.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

**Désarmement** - 1 pdd

L'attaquant focalise son attention sur l'arme de l'adversaire pour le désarmer. L'adversaire ne subira pas de dégât ce coup-ci.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par le type d'arme et la Carrure de la cible.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

**Esquive** - 2 pdd

L'esquive annule de 1 à 3 réussites critiques de l'adversaire. Le jet s'effectue juste après l'attaque de l'adversaire et est comptabilisé comme une action supplémentaire qui n'empêche pas la contre-attaque.  
Le seuil de difficulté est défini par le Combat ou le Tir de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec n'importe quelle arme

**Etranglement** - 2 pdd

Cette technique permet de prendre l'adversaire à la gorge et de l'immobiliser par étranglement de 10 secondes à 30 secondes. L'adversaire perdra 1 dé 6 points de santé seulement. Les actions entreprises, ainsi entravé, s'effectuent avec la moitié des dés (arrondir à l'inférieur).  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par la Carrure de la cible et par les effets recherchés.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : fouet

**Fauchage** - 3 pdd

Par un mouvement de rotation au sol, le personnage déstabilise tous les ennemis autour de lui : chaque réussite empêche un adversaire de contre-attaquer. Ce coup ne peut pas être réutilisé immédiatement.  
Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire le plus puissant et est modifié par l'espace dont dispose l'attaquant et par le nombre d'opposants.  
A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : javelot, lance

**Feinte** - 3 pdd

Le personnage produit une feinte et l'adversaire, pris dans son élan, se découvre dangereusement, il perd de 1 à 3 points de Résistance pour la passe d'arme à venir uniquement. Le jet s'effectue juste avant la passe d'arme et est comptabilisé comme une action supplémentaire qui n'empêche pas l'attaque.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec n'importe quelle arme

**Fléau** - 3 pdd

Une grosse pierre fermement calée dans la fronde permet de se servir de celle-ci comme d'une arme en corps à corps. La capacité dès lors prise en compte est le Combat et non plus le Tir. L'arme improvisée sera utilisable tant que le personnage ne commettra pas de maladresse. Au premier échec critique la pierre tombe de la fronde qui n'est plus utilisable au corps à corps à moins de prendre le temps de recaler une nouvelle pierre (cette technique de combat est cumulable avec toute autre technique de combat au corps à corps qui ferait intervenir un type d'arme équivalent : le fléau d'armes).

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : fronde

**Furie** - 4 pdd

Le personnage est tellement rapide qu'il larde son adversaire de multiples coups de lame, les dégâts du meilleur dé sont doublés. Cet état durera de 5 à 30 minutes.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : couteau, dague, poignard

**Immobilisation** - 2 pdd

Si l'adversaire est proche d'une structure en bois, le personnage tire ces projectiles de manière à le clouer contre elle en le blessant légèrement : les dégâts ne sont produits que par un seul des dés qui touchent et l'adversaire est immobilisé de 10 secondes à 5 minutes.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser en tir avec les armes suivantes : arc court, arc long, javelot, lance, poignard, dague

**Intimidation** - 4 pdd

Le personnage est tellement impressionnant dans le maniement de son arme que l'adversaire est apeuré et qu'il quitte le combat définitivement. Il ne pourra retourner au combat que s'il est soumis à un Apaisement (voir la spécialité Psychologie).

C'est l'adversaire qui doit faire un test de Courage en opposition avec la spécialité d'Intimidation.

A utiliser avec n'importe quelle arme

**Lancer de dagues** - 3 pdd

Peut lancer jusqu'à 4 lames en une fois : lancer 1 dé supplémentaire par lame.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser en tir avec les armes suivantes : couteau, dague, poignard

**Main sûre** - 1 pdd

Durant l'attaque, un seul 6 suffit à annuler tous les échecs critiques. Le personnage conservera la maîtrise de cette technique jusqu'à ce qu'il ait perdu les trois-quarts de ses points de santé.

A utiliser au corps-à-corps ou en tir avec n'importe quelle arme

**Maître en lancer** - 3pdd

Cette technique permet d'augmenter de 15m (+15cm ou +6 cases sur un plateau) la distance efficace du tir. Le tireur peut donc atteindre 30m sans malus et jusqu'à 45m avec malus.

Le seuil de difficulté est défini par l'Agilité de l'adversaire et est modifié par la distance et les conditions du tir.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : couteau, dague, poignard

**Maître en tir** - 4pdd

Cette technique permet d'augmenter de 30m (+30cm ou +12 cases sur un plateau) la distance efficace du lancé. Le lanceur peut donc atteindre 90m sans malus et jusqu'à 120m avec malus.

Le seuil de difficulté est défini par l'Agilité de l'adversaire et est modifié par la distance et les conditions du tir.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : arc, fronde

**Mise à mort** - 5 pdd

Quand l'adversaire a perdu au moins la moitié de ses points de vie, le guerrier parvient à le mettre à mort en un seul coup. Le personnage ne pourra réussir ce coup que s'il fait deux réussites critiques successives.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : épée courte, épée longue, fléau d'armes, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes

**Pierre à la tête** - 4 pdd

Le coup est précis, vise la tête et assomme le personnage pendant 30 minutes et jusqu'à 3 heures s'il ne porte pas de casque.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser en tir avec les armes suivantes : fronde

**Pluie de pierres** - 2 pdd.

La rapidité du personnage lui permet de tirer deux pierres coup sur coup. Lancer 2 dés supplémentaires.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire (modifiée par les protections) et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser en tir avec les armes suivantes : fronde

**Pointes** - 1 pdd

Le personnage peut utiliser ses flèches dans un combat au corps à corps. La capacité dès lors prise en compte est le Combat et non plus le Tir. L'arme improvisée sera utilisable tant que le personnage ne commet pas de maladresse. Tout échec critique indique que la flèche s'est cassée sans produire le moindre dégât (cette technique de combat est cumulable avec toute autre technique de combat au corps à corps qui ferait intervenir un type d'arme équivalent : dague ou couteau).

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : flèche

**Précision** - 4 pdd

Permet de choisir l'endroit où portera son attaque en lançant 4 dés de moins. En cas de réussite, l'endroit visé est touché et les conséquences sont logiquement déduites de l'emplacement de la blessure (par exemple si la carotide est visée, l'adversaire risque de succomber à ses blessures en peu de temps).

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par la partie du corps visée.

A utiliser au corps-à-corps ou en tir avec n'importe quelle arme

**Pugilat** - 2 pdd

Le personnage se jette sur son adversaire pour lui asséner un coup de poing ou un coup de pied. Les dégâts sont divisés par deux (arrondir au supérieur) mais l'adversaire, prenant plus de précautions, perd 2 dés de Combat pendant 30 secondes à 5 minutes suivant le coup. Le jet s'effectue avec le score de Combat juste avant la passe d'arme et est comptabilisé comme une action supplémentaire qui n'empêche pas l'attaque.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance (modifiée par les protections) de l'adversaire et est modifié par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec n'importe quelle arme

**Puissance** - 3 pdd

Augmente les dégâts de l'attaque : ajouter la moitié des dégâts initiaux (arrondir à l'inférieur). Le personnage conservera la maîtrise de cette technique jusqu'à ce qu'il ait perdu la moitié de ses points de santé.

A utiliser au corps-à-corps ou en tir avec n'importe quelle arme

## Rage - 5 pdd

Le personnage est fou de violence et sa rage annihile toutes douleurs et augmente singulièrement les dégâts des attaques au mépris de la prudence pendant 30 secondes à 5 minutes : les dégâts infligés sont multipliés par 3 mais les dégâts reçus sont multipliés par 2. Aucun jet de courage ne sera nécessaire pendant cette transe martiale. Les dégâts reçus ne provoquent aucun inconfort et le guerrier ne subit aucun malus et continuera le combat tant que durera la transe, sauf si sa santé tombe à zéro. Quand les effets s'estompent le personnage subit de plein fouet les conséquences de son niveau de santé, s'il a moins de 5 points de santé, il tombe dans le coma.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, gourdin, hache, hache de bataille, javalot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Rapidité - 1 pdd

Permet de porter une attaque supplémentaire en jetant un dé de plus à son Combat. Le personnage conservera la maîtrise de cette technique jusqu'à ce qu'il ait perdu la moitié de ses points de santé.

A utiliser avec n'importe quelle arme

## Ruse - 2 pdd

La ruse consiste à faire croire à l'adversaire que le coup va porter à un endroit alors qu'un autre endroit est visé. Tout bonus obtenu par un bouclier ou un écu est annulé.

Le seuil de difficulté est défini par la Résistance de l'adversaire et est modifié par son Agilité et par les effets recherchés.

A utiliser au corps-à-corps avec les armes suivantes : épée courte, épée longue, fléau d'armes, gourdin, hache, hache de bataille, javalot, lance, marteau, masse d'armes

# 5. L'équipement du personnage

## 5.1. L'acquisition

### 5.1.1. La disponibilité et la rareté de l'équipement

Chaque objet a une disponibilité. Certains objets et services ne se trouvent que dans certains types de commerces (auberge, forge, batellerie, épicerie, etc.). Par exemple, il est sûr de trouver une épée courte dans une armurerie, il est possible d'en trouver une dans une forge, il est inutile d'en chercher une dans une épicerie. De par leur rareté, certains objets ne se trouvent également que dans certains contextes. Par exemple, il sera impossible de trouver des instruments de musique ailleurs que dans une grande ville ; en revanche, les flèches peuvent se trouver même dans un petit hameau. Le prix des objets variera en fonction de la rareté de ceux-ci. C'est au conteur de décider, en fonction de son scénario, si les joueurs accèdent ou non à certains commerces. Par exemple, si l'aventure fait débiter les personnages en pleine forêt, il est peu probable que le conteur les laisse acheter quoique ce soit.

### 5.1.2. La tarification

Chaque objet a un coût. Ce coût dépend de plusieurs facteurs : la valeur de base de l'objet (son cours), sa rareté (facteur qui peut faire augmenter le prix), le lieu de vente (facteur de 0,5 à 1 en ville selon la concurrence sur place et de 1 à 2 en campagne selon l'isolement) et le caractère du vendeur (facteur aléatoire). Le conteur a la possibilité d'éditer des listes d'équipements depuis le site <http://quenta.jdr.free.fr>. La version de cette liste qu'il fournit aux joueurs peut ne pas posséder de prix, lui laissant ainsi la liberté de modifier légèrement les prix affichés sans qu'il puisse y avoir de contestation de la part des joueurs. En revanche, le personnage est libre de commenter un prix déraisonnable.

Occasionnellement, le conteur peut décider de mettre à disposition des joueurs de l'équipement de seconde main si celui-ci n'est pas censé être rare dans le lieu de vente visité. Il est totalement improbable de trouver une harpe d'occasion dans la forge d'un village isolé, mais il est tout à fait possible d'y trouver une vieille épée rouillée. Le prix d'un tel équipement peut alors être du tiers au deux tiers de la tarification normale.

Les personnages ont également la possibilité de revendre de l'équipement en bon état à environ moitié prix et seulement si un acheteur se montre intéressé. Tous les marchands ne rachètent pas l'équipement ancien pour le revendre, cette décision est à la discrétion du conteur qui aura également la liberté de décider du prix de rachat.

### 5.1.3. L'encombrement

Chaque objet a un encombrement. L'encombrement ne correspond ni au poids, ni au volume d'un objet mais un peu aux deux. La plupart des objets ont un encombrement sans fournir de contenance (les armes). Certains ont une contenance (sac, carquois, fourreau) : par exemple, le carquois peut avoir un encombrement de 5 et une capacité de 20, ce qui permet de stocker 20 flèches à l'encombrement de 1 par unité et libère un peu la capacité de portage du personnage. La somme des valeurs d'encombrement de l'ensemble de l'équipement porté par un personnage ne peut pas excéder sa capacité de portage. La capacité de base de portage d'un personnage est de 30 avec un bonus de +10 par point de Carrure. Un personnage peut se débarrasser librement d'une partie de son équipement. En revanche, s'il souhaite le vendre, il le revendra forcément moins cher que son prix d'achat. Pour connaître les objets disponibles, leur prix, leur rareté, leur disponibilité et leur encombrement, se reporter à la partie Equipement.

## 5.2. Tenter une action sans équipement

L'équipement que possède le personnage est le plus souvent indicatif et n'offre par défaut aucun bonus. On considère par exemple qu'un guerrier possède par défaut une arme et que l'éventuel bonus que son arme lui fournit est déjà comptabilisé dans sa capacité de Combat. En revanche, un malus pourra être appliqué s'il arrivait que le guerrier doive combattre sans arme.

- Pour tenter une action sans l'équipement spécifique qui est conseillé, on lance tous les dés mais on ne conserve que le résultat des 2 meilleurs.

- Pour tenter une action sans l'équipement spécifique qui est indispensable, on lance tous les dés mais on ne conserve que le résultat du meilleur dé.

	Equipement conseillé	Equipement indispensable
Avec l'équipement	Règles normales	Règles normales
Equipement de substitution	Ne tenir compte que du résultat des 2 meilleurs dés	Ne tenir compte que du résultat du meilleur dé
Sans l'équipement	Ne tenir compte que du résultat du meilleur dé	Ne tenir compte que du pire résultat de dé

Par exemple, il est possible de se battre à mains nues contre un adversaire armé d'une épée, de crocheter une serrure avec des outils de substitution (avec des clous par exemple) ou de lancer une pierre au lieu de tirer à la fronde. Dans ce cas-là, le joueur lancera normalement tous les dés de sa Capacité ou Spécialité, mais, en tenant compte des échecs et réussites (le 1 est toujours un échec critique), le conteur n'interprétera que le meilleur des résultats affichés par les dés.

## 5.3. L'équipement de protection

L'utilisation de protection reste rare car réservée à la guerre. En situation d'escarmouche, comme c'est le cas dans la plupart des aventures, les forces en présence ont davantage besoin de mobilité que de protection.

### 5.3.1. Le fonctionnement des protections

Le casque protège la tête et ajoute 1 point à la Résistance du personnage.

Le bouclier protège la tête et le corps et ajoute 1 point à la Résistance du personnage.

L'écu protège la tête et le corps et ajoute 2 points à la Résistance du personnage.

La cotte de mailles protège le corps et ajoute 1 point à la Résistance du personnage.

L'armure protège le corps et ajoute 2 points à la Résistance du personnage.

Un personnage ne peut pas cumuler plus de 4 points de protection car l'adversaire attaquera toujours :

- soit la tête, seuls le casque et le bouclier ou écu peuvent servir,
- soit le corps, seuls la cotte ou l'armure, et le bouclier ou l'écu peuvent servir.

Protection	Casque	Bouclier	Ecu	Cotte de mailles	Armure
Tête	1	1 ou 2		0	
Corps	0	1 ou 2		1 ou 2	

Chaque point de protection est ajouté à la Résistance du porteur. Si l'attaquant vise une partie précise de la cible protégée, il peut réduire la valeur de la protection : il lancera 1d6 de moins par point de protection qu'il souhaite annuler.

### 5.3.2. Les inconvénients des protections

- Armure : le porteur d'une armure voit le seuil de difficulté augmenter de 4 pour ses actions physiques (nage, saut et course).
- Cotte de maille : le porteur d'une cotte de maille voit le seuil de difficulté augmenter de 2 pour ses actions physiques (nage, saut et course).
- Ecu : le porteur d'un écu voit le seuil de difficulté augmenter de 2 pour toute action nécessitant les 2 mains.
- Bouclier : le porteur de bouclier voit le seuil de difficulté augmenter de 2 pour toute action nécessitant les 2 mains.
- Casque : le porteur d'un casque voit le seuil de difficulté augmenter de 2 pour toute action de perception.

Équipement de protection	Malus au seuil de difficulté	Actions concernées
armure	SD+2 à +4	actions de déplacement
cotte de maille	SD+1 à +2	actions de déplacement
écu	SD+2 à +3	actions nécessitant les 2 mains
bouclier	SD+1 à +2	actions nécessitant les 2 mains
casque	SD+1 à +2	actions de perception

Ces contraintes sont ouvertes et il est possible au conteur de les adapter en fonction des situations.

### 5.3.3. Les dégâts subits par les protections

Avant de lancer les dés, l'attaquant doit annoncer s'il souhaite tenter d'endommager un équipement de protection.

Tout 6 obtenu sur l'attaque peut :

- être relancé en jet illimité pour opérer des dégâts si le résultat est supérieur à la Résistance additionnée à la Protection (utilisation normale),
- servir à endommager la protection (si le joueur a annoncé qu'il tentait d'endommager la protection) : 1 point par 6 obtenu.

Si la protection visée atteint 0, elle est détruite.

Avant le jet de l'attaquant, le défenseur peut décider de ne pas bénéficier de ses bonus de protection pour encaisser la totalité du coup et ainsi épargner ses protections dans l'espoir de pouvoir les réparer.

Lorsqu'un équipement de protection est brisé par un jet illimité, les dés qui n'ont pas été utilisés pour la destruction de l'équipement peuvent éventuellement occasionner des dégâts (si les résultats remplissent les conditions normales pour toucher le défenseur).

Avant son jet de dé, l'attaquant doit dire explicitement s'il vise la protection de la cible afin de toucher celle-ci en cas de réussite critique. Si l'attaquant ne le précise pas, tous les dégâts iront directement sur le défenseur. Et c'est dans le premier cas que le défenseur peut décider de ménager ses protections et de tout subir tout de même (mais toujours avant le jet de dés).

## 5.4. Les artefacts

Certains objets sont spéciaux, uniques et offrent des bonus divers et variés en fonction de l'usage qu'en fait le personnage. Ainsi, ces artefacts, magiques, vont modifier le seuil de difficulté d'une action, octroyer ou retirer un certain nombre de dés lors du jet de test, offrir un bonus ou malus sur certaines caractéristiques, capacités ou spécialités. Chaque artefact est représenté par une carte sur laquelle sont indiquées clairement les modifications aux règles que l'objet implique.

Pour rester dans l'esprit de l'œuvre de Tolkien, il est important que le conteur ne mette pas à disposition des personnages trop d'artefacts. Chaque artefact est un objet unique et puissant qui ne se trouve pas dans une boutique. L'acquisition d'un tel objet peut éventuellement faire l'objet d'une aventure spécifique. Un personnage ne devrait jamais pouvoir posséder une trop grande quantité d'artefacts.

## 6. La destinée du personnage

### 6.1. La renommée, le destin et la vigilance de l'ennemi

#### 6.1.1. Gagner et perdre de la renommée

À l'issue de la partie, le conteur peut attribuer 0 à 2 points de renommée à chaque individu en fonction des actions de chacun. On attribue des points de renommée quand une action particulièrement héroïque a conduit à mettre en déroute les forces du mal. Pour que cette action permette aux personnages de gagner en renommée, il est également nécessaire que du public soit présent lors de cette action pour que la bouche à oreille puisse profiter à la renommée des personnages.

Bien que cela soit rare, il est également possible de perdre de la renommée. Avec le temps, si un personnage n'accomplit plus aucun haut fait et ne se fait pas remarquer pour sa bravoure face à l'ennemi, il pourra perdre des points de renommée et peu à peu se faire oublier. Toutefois, ce processus est beaucoup plus long. Le conteur pourra décider de procéder à cette baisse de renommée que si le joueur s'est montré très ou trop discret durant trois aventures successives au moins.

#### 6.1.2. Utiliser sa renommée

Avant de faire un test de Présence ou tout autre jet de dés pour convaincre ou intimider un public, le joueur peut tester la renommée de son personnage. Ce test peut aussi lui être demandé par le conteur pour savoir comment un auditoire va réagir à la présence du personnage.

Pour ce test, le joueur jette autant de dés que sa valeur de Renommée. Le seuil de difficulté est déterminé par le conteur en fonction du contexte (si public à convaincre est méfiant, neutre ou déjà acquis à la cause du personnage). En cas de succès, cela signifie que le personnage est connu par ceux qui l'écoutent car sa réputation le précède. En cas d'échec, cela signifie que personne ne connaît le personnage. Ensuite, l'influence de ce résultat sur le test suivant dépend toujours du contexte : parmi les gens libres, un succès fera baisser le seuil de difficulté d'un test visant à les convaincre. Au contraire, un succès en présence d'ennemi pourra le servir (si l'ennemi a peur du personnage) ou de desservir (si sa tête est mise à prix et que l'ennemi souhaite l'égorger). C'est donc le conteur qui décidera en fonction du contexte des conséquences du test de renommée.

### 6.1.3. Les points de destin

Chaque personnage ayant une renommée possède des points de destin. Pour chaque tranche de 2 points de renommée, le personnage acquiert 1 point de destin. A tout moment de la partie, lors d'une action d'éclat (une action importante à réussir pour l'avancée du scénario, pas une action courante), un personnage peut dépenser 1 ou plusieurs points de destin pour tenter d'améliorer le test qui va être effectué.

Les différentes façons d'utiliser un point de destin sont, au choix du joueur, de :

- lancer un dé de plus,
- modifier le score d'un dé de 1 point,
- faire lancer à un PNJ un dé de plus ou de moins,
- modifier le résultat d'un jet de PNJ de +1 ou de -1,
- modifier un seuil de difficulté de +1/-1 pour un PNJ/pour soi.

Durant une même aventure, le personnage ne peut pas dépenser plus de points de destin qu'il n'en possède. Chaque point dépensé ne sera récupéré par le joueur qu'à l'aventure suivante. Il est possible d'utiliser des marqueurs imprimés pour que chaque joueur garde le compte des points de Destin qu'il reste à son personnage.

### 6.1.4. La Vigilance de l'Ennemi

L'œil de Sauron veille en permanence et balaye perpétuellement les étendues de la Terre du Milieu. Il recherche son Anneau, mais il essaye aussi de repérer les personnes qui pourraient tenter de l'affaiblir, pour leur envoyer ses terribles Nazgûls. Cet aspect est simulé par la Vigilance de l'Ennemi.

La vigilance de l'ennemi intervient également lors des tests de renommée et lors de l'utilisation des points de destin. A chaque fois qu'un personnage tente une action en y faisant jouer sa renommée, à chaque fois qu'il gagne un point de renommée ou quand il utilise des points de destin, le conteur peut faire un test de vigilance de l'ennemi en lançant le nombre de dés de la renommée du personnage et en déterminant un seuil qui dépendra du contexte : en présence de nombreux ennemis, le seuil sera faible. Si aucun ennemi n'est présent, Sauron aura plus de mal à se rendre compte que des adversaires tentent de contrecarrer ses desseins et le seuil de difficulté sera alors très élevé.

Les conséquences d'une réussite de ce test de vigilance ne seront pas forcément immédiates. Là encore, le contexte joue. En présence, d'un Nazgûl, il est évident que le Seigneur des Ténèbres sera instantanément mis au courant et lui commandera de réagir aussitôt. Si c'est un espion demi-orc, il est fort probable que l'information mettra plus de temps à avoir des conséquences. Le conteur peut alors décider que les conséquences donneront lieu à un scénario particulier ou à un événement qui surviendra ultérieurement.

## 6.2. Le désespoir et le retrait du monde

Ce point de règle s'adresse essentiellement à des joueurs chevronnés dont l'objectif premier est d'élaborer une atmosphère complexe. Il n'est pas indispensable au bon déroulement du jeu d'utiliser cette notion de « désespoir ».

L'utilisation de cette notion, propice à la tension, vise également à fournir une alternative pour la fin de vie de son personnage. La fin de vie virtuelle d'un personnage de jeu de rôle se résume dans la plupart des cas à une mort violente, le joueur cherchant à s'en débarrasser après parfois plusieurs années de bons et loyaux services, ou bien à son triste abandon au fond d'un tiroir. Quenta offre donc la possibilité de donner une fin digne, quoi que pas nécessairement désirée, à son personnage.

### 6.2.1. Un monde de poésie et de désespoir

La vie de quêtes et d'affrontements qu'ont choisi les personnages n'est pas une vie paisible et sans risques où l'on finit sa vie au coin du feu. Outre les risques bien envisagés par chacun de la blessure voire de la mort violente, il en est un que peu prennent en compte. La Terre du Milieu est une terre, certes de poésie et de beauté, mais elle est tout autant une terre de querelles, de morts, de pertes et de désespoir. Tous les peuples ont eu à souffrir à leur manière du désespoir lié à cette terre.

Les elfes, quand ils l'ont connu, se languissent de revoir les rivages d'Aman et les belles tours de Tirion. S'ils n'ont jamais posés les yeux sur l'île des Valar, ils subiront tôt ou tard l'appel irrésistible de la mer qui les mènera vers les Hâvres Gris et la traversée de l'océan. Les hommes doivent subir le terrible sort qui est le leur, celui de connaître la déchéance et la mort sans savoir pour qu'elle raison il leur a été imposé un tel fardeau. Une fois que la mort les eu saisie ils ne savent pas quel sort leur est réservé !

Parfois, ayant subi de trop forts et trop fréquents traumatismes, un personnage décide, la lassitude s'imposant d'elle-même, que sa force est épuisée et qu'il ne lui est plus possible d'en supporter davantage. Il arrive donc, quelles que soient ses motivations initiales, qu'il se retire du monde. Elfes, Nains, Hommes ou Hobbits chercheront tous dans ce cas à regagner leur foyer le plus cher. Cette ultime quête peut d'ailleurs faire l'objet d'une dernière aventure.

### 6.2.2. Le calcul du seuil de désespoir

Cette vie de tension, de souffrance et de pertes peut bien souvent mener votre personnage vers un désespoir trop grand qui peut avoir des conséquences néfastes. Chaque personnage, selon ses qualités, dispose d'un score maximal de désespoir qu'il ne peut pas dépasser sous peine de succomber à un impérieux besoin de se retirer du monde. Le score de désespoir fonctionne comme un réservoir qui se remplit et se vide au gré des aventures, des rencontres, des coups durs ou des bénédictions. Le score maximal n'est pas figé et évolue en même temps que le personnage.

Le seuil de désespoir est calculé en fonction de trois descripteurs associés comme suit : (Courage + Raisonnement) x Sensibilité. Ainsi ce score peut évoluer au cours des pérégrinations du personnage.

### 6.2.3. L'acquisition des points de désespoir et leurs conséquences

Les circonstances d'accumulation de points de désespoir sont laissées à la discrétion du conteur. Il est seulement utile de savoir que cet événement doit rester rare pour conserver un caractère dramatique extraordinaire. Les conséquences ultimes du dépassement du score de désespoir signifient purement et simplement le retrait du personnage du jeu, c'est pourquoi le conteur ne doit pas en abuser, mais s'en servir pour maintenir les personnages sous pression.

Le gain de ces points intervient à des moments clés de l'histoire, lors d'évènements particulièrement dramatiques. Les causes de l'acquisition de points de désespoir peuvent être innombrables mais doivent toujours être très puissantes. La perte d'un être cher peut valoir au personnage d'augmenter son score actuel, une vision particulièrement horrible aussi, mais également une action néfaste ou contraire aux motivations initiales du personnage. Au fur et à mesure de l'acquisition de points de désespoir, le personnage augmente son score en cours de désespoir, ce qui peut influencer son comportement, et le rapproche de la limite de ce qu'il peut endurer.

Exemple :

**Palomi** : Chasseuse humaine

Carrure : 1 Agilité : 2 Sensibilité : 2 Intelligence : 2

Santé : 20 Présence : 1 Résistance : 4 Combat : 2 Déplacement : 6 (15cm) Tir : 5 Perception : 3 Courage : 2 Raisonement : 2

Score maximal de désespoir : (Courage + Raisonement) x Sensibilité = (2+2) x 2 = 8

Score actuel de désespoir : 0

Palomi, notre intrépide chasseuse, en compagnie d'une troupe de rôdeurs de Fondcombe, part à la poursuite d'une troupe de renégats Durlendings. Malheureusement, le chasseur devient le gibier et la troupe de Palomi subit de très lourdes pertes, mais surtout, dans une embuscade, Patte-Rouge son inséparable compagnon à quatre pattes est tué. Palomi éprouve les plus grandes difficultés à s'en remettre.

Elle gagne donc un point de désespoir.

Score actuel de désespoir : 1

Bien plus tard, après des semaines de traque, d'enquête et de coups durs, Palomi ayant progressé augmente son score maximal de désespoir : désormais Courage et Raisonement étant respectivement montés à 5 et 3, pour un score maximal de désespoir de 18. Néanmoins son score actuel de désespoir reste inchangé.

#### 6.2.4. Se débarrasser de ses points de désespoir

Les occasions de baisser son score actuel de désespoir doivent être aussi rares que celles d'en acquérir. Seuls un évènement particulièrement puissant et émouvant ou des soins prodigués par un guérisseur de très grand talent sur une longue durée pourront calmer le désespoir qui gagne votre personnage. Une fois de plus les conditions de perte de points de désespoir restent à la discrétion du conteur.

Exemple :

**Palomi** : Chasseuse humaine

Carrure : 1 Agilité : 2 Sensibilité : 2 Intelligence : 2

Santé : 20 Présence : 1 Résistance : 4 Combat : 2 Déplacement : 6 (15cm) Tir : 5 Perception : 3 Courage : 5 Raisonement : 3

Score maximal de désespoir : (Courage + Raisonement) x Sensibilité = (5+3) x 2 = 16

Score actuel de désespoir : 1

Palomi est enfin de retour à Fondcombe. De la troupe partie quelques mois auparavant, il n'en est revenu que la moitié. Palomi est en bonne santé physique mais elle semble être devenue plus dure et plus lointaine. Elrond lui propose de rester quelques semaines auprès de lui afin de récupérer des épreuves qu'elle a subies. Palomi refuse l'offre et décide de repartir immédiatement en rejoignant un nouveau groupe de rôdeurs.

Si elle était restée à Fondcombe quelques semaines, Palomi aurait recouvré son état initial. Il semble que le joueur de Palomi ait décidé les choses autrement, apparemment la nouvelle personnalité de la chasseuse intrépide, décidée, individualiste semble convenir à son joueur.

## 7. La vie du personnage

### 7.1. L'interprétation du personnage

Un personnage n'est pas qu'une succession de chiffres. D'une part, il faut lui développer un historique permettant de présenter son vécu avant la première aventure. Cet historique doit être en harmonie avec ses caractéristiques, capacités et spécialités. Il n'est pas indispensable de vouloir justifier chaque descripteur : un personnage peut être bon en tir naturellement sans avoir eu à pratiquer la chasse depuis l'âge de 7 ans. D'autre part, les valeurs chiffrées des descripteurs sont elles-mêmes porteuses de sens. Avoir 1 en Courage indique que le personnage est particulièrement froussard. Avoir 8 en Raisonement indique que le personnage est particulièrement sage (voir chapitre 4.10).

Un joueur peut vouloir interpréter le rôle d'un personnage mauvais. Ce peut-être quelqu'un de soumis à une malédiction et en proie à des crises de violences incontrôlables ; le conteur peut alors décider d'interpréter le personnage pendant ses crises. Ce peut-être un traître au groupe ; le joueur peut alors se contenter d'interpréter normalement son personnage sans faire ressortir son double-jeu puisque le traître fait justement tout pour le dissimuler. Si le joueur souhaite jouer un personnage amoral et foncièrement mauvais, il devra alors trouver une motivation commune avec le reste du groupe afin d'éviter que ceux-ci ne le rejette : amis d'enfance, ennemi commun, lien de sang. Un personnage ne peut être totalement mauvais : le joueur voulant jouer ce type de personnage devra lui trouver une ou deux qualités qui contrebalancent ses défauts et permettent aux autres joueurs de l'apprécier dans certaines situations. Un aspect intéressant de ce genre de personnage est que le joueur peut le faire évoluer : il a le choix entre tenter de le remettre peu à peu sur la bonne voie au prix d'un conflit intérieur difficile ; ou le laisser peu à peu sombrer du côté obscur et s'abandonner à ses exactions. En outre, il est fréquent que celui-ci ne soit pas totalement bon et dissimule un travers peu avouable. C'est tout simplement le cas des voleurs.

Quelques questions peuvent aider à préciser la psychologie du personnage. Est-il attentionné ou cruel ? S'il est cruel, agit-il par vengeance ou par plaisir ? A-t-il le sens de l'honneur ou est-il fourbe ? Est-il altruiste ou égoïste ? Est-il ambitieux ? A-t-il un tempérament calme et réfléchi ou est-il colérique et impulsif ? Est-il exubérant ou renfermé ? D'autres traits sont déjà présents dans les caractéristiques mêmes du personnage : sa présence (est-il impressionnant ou passe-t-il inaperçu ?), sa sensibilité (sensible ou dur-à-cuir ?) et son courage (courageux, téméraire ou couard ?). Pour bien cerner un personnage, le joueur doit définir sa profession, son origine, ses qualités, ses défauts et sa moralité.

#### 7.1.1. Incarner son personnage

En premier lieu, l'interprétation doit être logique : le joueur n'est pas le personnage ! Chaque joueur doit faire la part entre ce qu'il sait lui-même et ce que sait son personnage. Un joueur peut connaître parfaitement l'Histoire et la Géographie de la Terre du Milieu, mais son personnage, un Hobbit paysan qui n'a jamais quitté la Comté ne connaît rien du « monde extérieur ». Ce type de situation est difficile à jouer et nécessite des efforts de la part du joueur. A l'inverse, son personnage connaît beaucoup de chose en herboristerie et en botanique alors que lui-même n'y connaît rien : il devra donc interpréter son personnage en considérant ces connaissances virtuelles que les jets de compétence servent à simuler.

Chaque joueur se doit de jouer les émotions de son personnage en fonction du caractère de celui-ci. Un des plaisirs du jeu de rôle est de pouvoir affirmer le caractère de son personnage en l'exagérant un peu. Toutefois, pour éviter de tomber dans l'excès, il est indispensable de toujours replacer son interprétation au sein du groupe des autres joueurs.

Un personnage trop orgueilleux aura tendance à irriter les autres joueurs. Le conteur peut faire prendre conscience de cet excès au joueur en remettant de temps en temps à sa place le personnage orgueilleux.

Un personnage trop individualiste se retrouvera isolé du groupe s'il se place trop souvent en opposition avec les autres personnages (intérêts divergents). Le conteur peut essayer d'éviter les situations qui mettraient ce type de personnage en conflit avec le groupe, en faisant en sorte que les intérêts soient toujours partagés ou en mettant le personnage individualiste en situation telle que l'aide du reste du groupe lui sera indispensable.

Un personnage poussant son interprétation à un point tel qu'il refuse tout compromis peut vite amener à une situation de blocage pour le scénario. Par exemple, un personnage refuse de laisser ses armes à la garde pour entrer dans l'enceinte d'une ville, car il se sent trop vulnérable sans ses armes. Le conteur peut essayer d'éviter ce genre de situation conflictuelle, mais il lui sera au final plus simple de proposer un ultimatum au personnage. L'alternative que peut proposer le conteur est soit le personnage dépose ses armes, soit il attend ses compagnons à la porte de la ville.

Chaque joueur doit donc trouver le bon compromis entre l'interprétation exagérée de son personnage et l'intégration au sein d'un groupe aux personnages variés.

Quel que soit le personnage que le joueur décide de créer, il est important qu'il l'apprécie, que ce soit LE personnage qu'il veuille interpréter. Il est possible de créer un personnage rapidement juste pour tester Quenta, mais on prend nettement plus de plaisir à incarner un personnage pour lequel on a passé du temps à définir la personnalité. Si le joueur investit dans la création de son personnage, il lui sera inné de vouloir le protéger, le faire progresser, chercher à l'enrichir, et cela dans n'importe quelle situation. Le joueur doit aimer suffisamment son personnage pour pouvoir avoir envie de continuer à l'interpréter même s'il est mutilé (il a perdu l'usage d'une main, par exemple).

Quel serait l'intérêt de jouer un personnage suicidaire qui cherche systématiquement le danger ? La seule justification pour jouer un tel personnage serait de vouloir s'en débarrasser pour en refaire un nouveau, plus personnel. Cependant, si ce cas se présente, il existe d'autres solutions que de tuer le personnage. Il faut en parler avec le conteur : le personnage qu'un joueur ne prend plus plaisir à jouer peut sans doute devenir un PNJ intéressant pour le conteur et peut-être le joueur aura-t-il plus tard l'envie de le jouer à nouveau. Si, vraiment, c'est un personnage dont le joueur souhaite se débarrasser, il doit voir avec le conteur si sa mort ne peut pas servir au scénario : la perte accidentelle ou violente d'un membre du groupe en fin d'aventure fait toujours monter la tension parmi les autres joueurs, prenant ainsi conscience de leur propre vulnérabilité. Sa disparition en début d'aventure peut aussi devenir le thème principal du scénario : retrouver son meurtrier, venger sa mort, découvrir de quoi il est mort (par exemple, une maladie extrêmement contagieuse qui ne se soigne qu'avec une plante très rare que l'on trouve dans le Mordor). Un personnage ne doit pas être abandonné si le joueur se désintéresse de lui : le conteur et le joueur peuvent lui trouver une fin utile.

Une bonne manière d'entrer dans son personnage est de parler pour lui à la première personne. Il est préférable de dire « J'entre dans la boutique » que « Mon personnage entre dans la boutique ». Dans la même optique, il est conseillé de s'adresser aux autres joueurs en utilisant le nom de leur personnage.

#### 7.1.2. L'incidence de l'interprétation dans l'aléatoire des jets de dés

Il est possible de considérer qu'une interprétation réussie améliore les performances simulées par le jet de dés du personnage. Si le conteur considère que l'interprétation du joueur est de nature à interférer sur la résolution d'une action, cela peut induire une augmentation du nombre de dés lancés pour cette action ou la diminution du seuil de difficulté, cette décision du conteur pouvant rester secrète.

Pour obtenir un tel bonus d'interprétation, le joueur doit décrire l'action que tente de porter son personnage. Si cette action, telle qu'elle est décrite par le joueur, ne semble pas pouvoir échouer, le conteur aura alors soin de faire en sorte de minimiser la part du hasard due aux dés afin de favoriser une interprétation plus poussée de l'action. Le joueur doit donc faire preuve d'imagination et d'esprit d'initiative, cela ne peut se résumer à la seule annonce de l'action tentée. Le conteur reste seul juge de la qualité de l'interprétation et des bonus à accorder.

Exemple :

"Etant face à un adversaire très puissant et très grand, je tente de le toucher aux jambes en faisant une feinte vers le haut du corps pour lui faire monter sa garde et frapper en bas..."

#### 7.1.3. La mémoire du personnage

Garder une trace des aventures d'un personnage permet d'avoir un résumé des souvenirs du personnage, permettant de retrouver à tout moment où il est allé, qui il a rencontré, ce qu'il a appris, ce qu'il a fait, pourquoi, etc. Pour cela, il est vivement conseillé aux joueurs de procéder en deux temps :

- prendre des notes pendant la partie,
- réécrire le résumé de l'aventure en ne mettant que les éléments essentiels à l'intrigue.

En plus de constituer une trace de la mémoire des personnages, ce journal de bord pourra également servir au conteur pour trouver l'inspiration de nouveaux scénarios (« Tiens, ils avaient humilié le chef du village à tel endroit... »).

Le conteur peut accorder 1 point de développement au personnage du joueur qui fait l'effort de rédiger l'histoire du groupe. Selon les qualités littéraires mises en avant, le conteur peut proposer de développer la spécialité Eloquence (logique du discours), Linguistique (richesse du vocabulaire), Mémoire (précision des détails) ou Psychologie (analyse plus présente de personnages).

### 7.2. Le développement du personnage

Chaque personnage vivant une aventure va acquérir de l'expérience. Dans la réalité, chaque action que nous entreprenons nous donne de l'expérience. En jeu de rôle, il serait trop compliqué de gérer cette évolution, parfois extrêmement sensible, à chaque fait et geste du personnage. L'expérience est donc attribuée en fin de partie.

#### 7.2.1. Noter les actions marquantes

Durant la partie, chaque joueur note sur sa feuille d'expérience à chaque fois qu'il fait une Réussite critique ou un Echec critique. Il indique simplement le nombre de réussites ou d'échecs pour cette action, le descripteur mis en œuvre (Caractéristique, Capacité ou Spécialité) et éventuellement l'issue de cette action.

Par exemple :

RC / EC	Descripteur	Action / Commentaire
1RC	<i>Agilité</i>	<i>Saut depuis un arbre (3m)</i>
3RC	<i>Crochetage</i>	<i>Ouverture sans aucun bruit d'une porte</i>
2EC	<i>Tir</i>	<i>En voulant tirer sur un Orc, la corde de l'arc s'est brisée</i>
1EC	<i>Perception</i>	<i>Ecouter : bourdonnement dans les oreilles...</i>

### 7.2.2. Attribution des points de développement

En fin de partie, le conteur va accorder 3 à 5 points de développement (PDD) à chaque personnage en fonction de la durée du scénario (environ 1 point par heure de jeu). Le conteur doit proposer au joueur les descripteurs qu'il peut développer en fonction des « grands moments » de la partie. Le joueur décide au final comment il souhaite faire évoluer son personnage, mais il est cependant conseillé de respecter les choix du conteur ou au moins de discuter ensemble de ces choix.

Dans l'exemple ci-dessus, si le personnage n'avait pas encore la Spécialité Crochetage, le conteur peut lui accorder 5 PDD pour qu'il puisse en faire l'acquisition. Si le personnage possédait déjà cette spécialité, le conteur peut lui proposer de dépenser au moins 2 PDD pour développer cette spécialité. L'échec critique sur le tir à l'arc peut également être représentatif : le conteur va accorder 2 PDD pour développer la capacité de tir (car on apprend autant de ses échecs que de ses succès). Si le conteur trouve peu de descripteurs significatifs à développer, il peut très bien attribuer des points sans proposer de les affecter à tel ou tel descripteur.

Le rôle du conteur n'est pas de sanctionner une mauvaise interprétation ou d'en récompenser une bonne. Certains joueurs s'investissent naturellement dans l'interprétation de leur personnage. C'est au conteur de concilier ceux qui jouent effectivement un rôle et ceux qui ne sont que de simples joueurs. En campant lui-même de bons personnages non-joueur et en impliquant les personnages dans sa narration, le conteur devrait arriver à créer une émulation pour l'interprétation, même auprès des joueurs réservés. Si tous les joueurs ne participent pas de manière équivalente durant la partie, c'est au conteur d'essayer d'impliquer davantage ceux qui se démotivent en les faisant mieux participer à l'action.

Cette phase d'attribution des points de développement peut être l'occasion pour le conteur de rééquilibrer des descripteurs qui pénalisent un personnage. Ce peut être le cas d'un personnage, ayant une faible constitution et une petite santé, qui se retrouve au sein d'un groupe de rudes guerriers qui passent leur temps à chercher l'affrontement pour en découdre. Si le personnage chétif manque de se faire tuer à chaque combat, il peut être nécessaire de lui accorder des points de développement à dépenser en santé, en résistance ou en carrure.

### 7.2.3. Evolution du personnage

Entre deux aventures, un joueur peut faire évoluer son personnage selon les mêmes restrictions qu'à la création et ne peut dépenser que le nombre de points de développement qui lui ont été alloués par le conteur. Il n'est pas obligé de tout dépenser et il peut très bien conserver ses points pour plus tard afin de faire un développement plus coûteux.

Le profil professionnel du personnage ne correspond qu'à la formation initiale qu'il a suivie. Au fil des aventures, un personnage qui va acquérir de nouvelles spécialités va pouvoir s'orienter vers un horizon professionnel différent. Par exemple, un forgeron de formation, après de multiples passes d'armes va peut-être peu à peu se sentir l'âme d'un guerrier. C'est le « Titre » du personnage. Le joueur peut en changer à loisir entre deux aventures.

### 7.2.4. Les limites du développement

Un personnage joué ne peut pas avoir une caractéristique, une capacité (sauf la santé) ou une spécialité supérieure à 9. Quand un PJ atteint 9 dans un de ces descripteurs, il est conseillé de créer pour son personnage un « suivant ». Ce suivant peut être son fils, une jeune soeur, un écuyer, une infirmière, un serviteur, un valet, une servante, un garde du corps, etc. Ce nouveau personnage est créé de la même manière que n'importe quel autre personnage. Le joueur et le conteur doivent se mettre d'accord lors de la création sur la manière dont le nouveau personnage va faire irruption dans la vie du personnage principal du joueur, en l'intégrant à un scénario et en lui attribuant un rôle qui le relie au personnage principal.

Quand le joueur le souhaitera, il lui sera possible de laisser son personnage principal pour jouer et développer son « suivant ». L'objectif étant de commencer un nouveau personnage pour peu à peu abandonner l'ancien, mais en les liant d'une manière forte. Le personnage que le joueur ne joue pas est soit écarté du jeu pendant le temps nécessaire, soit devient PNJ et est donc interprété par le conteur. Le conteur doit bien sûr respecter ce PNJ et ne pas le mettre en danger inutilement.

Quand l'ancien personnage d'un joueur atteint 9 dans 5 spécialités ou capacités, ce personnage est considéré comme appartenant à un univers mythique et devrait être abandonné par le joueur. Quenta incite non seulement les joueurs à prendre du plaisir à interpréter des personnages qui progressent en apprenant, et pas des personnages qui réussissent tout ce qu'ils entreprennent et se contentent de s'enrichir, mais également à ne pas interférer dans le déroulement de la mythologie de la Terre du Milieu en jouant des personnages plus puissants que ceux qui ont marqué durablement l'Histoire d'Arda. Si le joueur a créé un « suivant », il peut le jouer pour continuer l'aventure, son « suivant » devenant alors son personnage principal. L'ancien personnage peut continuer d'apparaître dans les aventures sous la forme d'un PNJ que seul le conteur pourra maintenant interpréter. Que ce soit le « suivant » ou le personnage principal, quand un PJ est interprété temporairement par le conteur, aucun point de développement ne lui est attribué en fin de scénario.

La création d'un « suivant » étant facultative, un joueur peut parfaitement décider de créer un nouveau personnage sans aucun lien avec le reste du groupe. L'intérêt du « suivant » est d'avoir une continuité dans l'histoire du groupe au fur et à mesure de son évolution et de permettre une sorte d'héritage qui perdure d'une génération à l'autre.

## 7.3. La gestion de l'équipement

### 7.3.1. Pertes et découvertes

Ce qui a été perdu ou trouvé durant une aventure, de l'équipement ou de l'argent, est noté pendant l'aventure. Les joueurs doivent prendre soin d'indiquer sur leur feuille de personnage ce qu'ils vendent, perdent, cassent, abandonnent ou se font voler et également ce qu'ils achètent, trouvent, ce qu'on leur donne ou ce qu'ils dérobent. A l'issue de l'aventure, le conteur doit mettre à jour la liste d'équipement de chaque personnage et contrôler les comptes en fonction de l'argent dépensé, volé, gagné ou trouvé.

### 7.3.2. Achats et ventes

A la fin d'un scénario, le conteur doit indiquer aux joueurs dans quel environnement ils finissent l'aventure et quels sont les commerces auxquels ils ont accès. Les joueurs pourront ainsi acheter de l'équipement et éventuellement en revendre (à la moitié de la valeur d'achat).

## 1. Aider à la création des personnages

### 1.1. Guider le joueur et le conseiller

Pour faciliter l'implication d'un joueur à Quenta, il est important que le joueur crée lui-même son personnage. Le conteur doit le guider, l'orienter dans ses choix, mais le joueur est le seul à décider du personnage qu'il va vouloir interpréter. La rédaction d'un historique au personnage est également importante : elle permettra d'intégrer le personnage et son passé dans un contexte cohérent et de comprendre sa situation actuelle. Plus un personnage sera intégré à l'univers, plus le joueur se sentira concerné par les différentes aventures qu'on lui proposera.

Le rôle du conteur est d'expliquer rapidement au joueur le fonctionnement du système de jeu afin que celui-ci comprenne ce que vont impliquer ses choix lors de la création du personnage. Le conteur doit donc parfaitement maîtriser cette phase pour pouvoir expliquer comment sont utilisées les descripteurs, comment se résout une action, ce qu'il est important de ne pas négliger selon lui et les contraintes que le joueur se doit de respecter (contraintes dues aux règles ou inhérente à l'univers). Par son expérience, le conteur va pouvoir indiquer au joueur les éléments souvent utilisés qu'il ne faut pas négliger et ceux qui, au contraire, lui semblent marginaux. S'il s'agit de la première aventure pour le conteur et les joueurs, il peut être bon de créer un premier personnage rapidement pour une aventure de test afin de comprendre le fonctionnement du jeu et de se rendre compte des éléments importants. Ainsi, chacun pourra ensuite se forger un personnage plus personnalisé en toute connaissance de cause.

Pour bien maîtriser cette étape de création, il est conseillé au conteur de créer lui-même un personnage. Si le conteur ne maîtrise pas les règles de création de personnage, il risque d'avoir des difficultés à motiver des joueurs débutants.

### 1.2. Le choix du peuple

Le conteur doit favoriser l'interprétation d'humains et de dunadan afin de correspondre au mieux à l'état des populations durant le Troisième Age de la Terre du Milieu. Les autres peuples ne sont malgré tout pas exclus de Quenta, mais il est nécessaire que le conteur s'entende avec les joueurs pour bien leur faire saisir la difficulté de l'interprétation des nains et des elfes et *a fortiori* des hobbits.

#### Les elfes

Les belles gens ne correspondent pas à l'archétype de l'aventurier ou du voyageur croisé sur les chemins des terres libres. Les individus de ce peuple sont très rares, surtout à la fin du Troisième Age car ils quittent la Terre du Milieu, lassés de ses tourments. Depuis la fin du Deuxième Age et la Guerre de la Dernière Alliance, les elfes ne se mêlent plus facilement aux populations humaines ni au devenir courant de ces terres. Il n'existe plus que quatre lieux où l'on peut trouver les derniers havres de paix pour les elfes : en Lothlorien, occupé par les Elfes dès le Premier Age ; aux Havres Gris fondés par Cirdan en l'an 1 du Second Age ; au royaume de Thranduil fondé vers l'an 1000 SA dans la Forêt Noire (à l'époque Eryn Galen, c'est-à-dire Vertbois le Grand), et à Imladris, refuge fondé en 1697 SA par Elrond après la chute de l'Eregion et le meurtre de Celebrimbor ; Ils sont traités avec méfiance par la plupart des hommes et quoi qu'il en soit avec beaucoup de retenue.

#### Les nains

Les nains, depuis la bataille de Sarn Athrad (503 Premier Age), ont développé un profond ressentiment envers les elfes et n'ont, de toute façon, que peu d'estime pour tous les autres peuples. C'est pourquoi le peuple de Durin ne se mêle pas aisément aux autres peuples libres, surtout à la fin du Troisième Age bien qu'ils aient eu une importance capitale dans le combat contre les forces de Sauron et notamment au cours de la Bataille des Cinq Armées (2941 3A). Ils ont limité au maximum leurs déplacements, exceptés vers leur cousin d'autres montagnes, même si leurs échanges commerciaux continuent, notamment avec les humains de l'Eriador. En ces périodes troublées de la Guerre de l'Anneau, ils se sont consacrés à la défense de leurs montagnes attaquées par les forces de l'Ennemi durant les Guerres des Nains et des Orques (2793 - 2799 3A). Pourtant avant la chute de la Moria en 1980 3A et la découverte du Balrog, le Fléau de Durin, il n'était pas rare de trouver des nains hors de leurs montagnes surtout pour le commerce. C'est au cours du Second Age que les hommes et les nains ont développé les relations les plus harmonieuses. Les hommes fournissaient la nourriture aux nains qui leur offraient des constructions, de l'artisanat et du matériel de guerre. Cette symbiose prit fin avec la prise de l'Eregion par Sauron vers 1695 2A.

#### Les hobbits

Le conteur limitera l'interprétation de ce type de personnage, les hobbits n'acceptant que très rarement (Bilbon et Frodon Sacquet, Samsagace Gamegie, Mériadoc Brandebouc et Pérégrin Touque sont des exceptions à cette règle) de s'éloigner de leur Comté et de se mêler des affaires des autres peuples. Ils aiment la bonne chère et sont casaniers. Ils n'aiment pas ce qui sort de l'ordinaire ni non plus les étrangers ou les inconnus qui sont forcément source de désagréments ou de troubles. Un hobbit n'est pas fait pour une vie d'aventure. Le peuple hobbit était très peu connu des autres peuples et les érudits s'en sont toujours désintéressés, quand ils n'en n'ignoraient pas simplement l'existence, excepté Gandalf qui comprit l'importance de ce peuple au moment le plus crucial de ses temps troublés de la fin du Troisième Age.

### 1.3. La description de base du personnage

#### 1.3.1. Le choix du profil

Le choix du profil n'est pas limité à la liste proposée. Si un joueur souhaite interpréter un personnage dont le profil professionnel n'est pas dans la liste, il suffit de choisir celui qui s'en approche le plus et d'en prendre les caractéristiques. Par exemple, un personnage voulant jouer un fleuriste aura le choix entre le profil du marchand ou celui du jardinier selon qu'il est davantage versé dans la vente et les relations avec les clients ou dans la connaissance des fleurs et leurs utilisations.

#### 1.3.2. La moralité du personnage

Quelle que soit le peuple choisi ou type de personnage que l'on veut jouer, une motivation reste commune à tous les PJ : faire son possible pour ne jamais laisser l'ennemi gagner du terrain, combattre les orcs, contrecarrer les desseins de Sauron. Au-delà de cette motivation de base, chacun est libre de vouloir faire le bien, d'être scrupuleux et honnête. Le conteur jugera des valeurs morales du joueur et trouvera le moyen de limiter tout abus amoral par des retours de bâtons judicieusement choisis. Ce personnage essaye systématiquement de voler les PNJ ? Pris la main dans le sac par les autorités locales, il se retrouvera dépouillé de l'ensemble de ses biens, ne conservant que ses vêtements et sa nourriture. L'objectif n'est pas de rendre le jeu moralisateur, mais d'essayer d'éviter les dérives et les abus qui pourraient transformer un scénario en une succession des scènes de débauches ou de meurtres gratuits.

#### 1.3.3. La carrière du personnage

Le conteur devra mettre en garde le joueur concernant les limitations intrinsèques du jeu. Les règles de Quenta n'ont pas été élaborées dans l'optique d'interpréter des personnages surpuissants, c'est pourquoi le nombre de capacités et de spécialités à un score de 9 a été limité en théorie à 5. Le joueur devra donc prendre bien garde à ne pas trop développer ses caractéristiques, car, fonctionnant par héritage, le système impose aux capacités et aux spécialités le score de la caractéristique-mère.

Le conteur s'attachera à bien expliquer au joueur que l'accès à une nouvelle spécialité doit se faire dans une optique d'évolution cohérente du personnage afin de saisir toute l'étendue du système de jeu. Bien entendu, Quenta permet au joueur de réorienter son personnage. Néanmoins, le nombre des spécialités étant limité à 8, le joueur ne pourra pas changer ni trop souvent, ni trop radicalement.

#### 1.4. Le nom du personnage

Une des difficultés pour le joueur est de trouver un nom à son personnage. Ce nom peut essayer de retranscrire les traits principaux : des sonorités gutturales pour quelqu'un de violent, un nom chantant pour un elfe poète. Voici, selon le peuple, quelques sources d'inspirations :

HUMAIN		ELFE		NAIN		HOBBIT	
syllabe	signification	syllabe	signification	syllabe	signification	syllabe	signification
abar	force	adan	homme	al	de tous	-a	terminaison féminine
adun	de l'ouest	adar	père	alf	elfe	ba(n)	demi, moitié
agan	mort	aeor	mer	azan	sombre	bas	maison
an(a)	homme	aelin	lac	bal	brûlant	batti	baratineur
ar(u)	roi	aew	oiseau	banad	chef	bophin	rigolard
-at	duel	aglar	gloire, éclat, splendeur	baraz	rouge	bralda	enivrant
bald	téméraire	aith	pointe de lance	baruk	hache	branda	frontière
bar	seigneur	alag	impétueux	b(h)und	tête, chef	brand(u)	écume
batan	route	amarth	destin	buzun	noir	frod	sage
bel	amoureux, brillant	amath	bouclier, écu	dolg	bataille	gad	village
beth	expression	amon	colline	dùm	maison	gamba	chèvre, bouc
bryt	qui donne	amrun	de l'est	dur	ours	heben	havre
burg	château	anc	mâchoire	eiken	de chêne	high	haut
buruda	lourd	ann	long	far	voyageur	hîm	bière
dolgu	noir	ang	fer	felak	couper, tailler	laban	sac
daûr	obscurité	annûn	de l'ouest	felek	creuser	man	homme
deor	brave, fier	anor	soleil	gabil	grand	maur	expérimenté
dun	colline	anwar	respect	gamil	vieux	mere	océan
eo	cheval	aras	cerf	gathol	forteresse	mona	lune
ephal	loin	aran	roi	gim	feu	neg	derrière, cul
gar	lance	arphen	noble	gund	caverne	nin	rivière
gimil	étoile	athan	au-delà	gur	célèbre	-o	terminaison masculine
gleo	musique	avorn	résistant, ferme	haar	hache de guerre	ran	village, hameau
ham	maison	balch	cruel	hor	grand	razar	petite pomme
hazad	sept	bara	enflammé	kheled	miroir	ster	étoile
hild	bataille	baul	tourment	Khuzd	nain	stoor	grand, fort
hin	enfant	beleg	grand, puissant	kibil	froid, glacé	sunne	soleil
horn	sommet	beren	courageux, hardi	kon	brave	tharn	un quart
-i	terminaison féminine	bereth	reine	nad	rivière	took	hardi, téméraire
kadar	cité	beria	protéger	nar	épée, torche	tree(w)	arbre
kamat	terre	bôr	vassal	narag	noir	zara	vénéralbe, vieux
karab	cheval	born	chaud, rouge	nor	du nord	zir(a)	intelligent, sage
katha	tout	brand	haut, noble	nyr	nouveau		
kho	corbeau	brôg	ours	on	courageux		
khibil	source	brûn	vieux, persistant	(o)ri	furieux		
kulub	racines	calad	brillant, lumineux	ruk	marécage		
leod	nation	calen	vert	shar	chauve		
lomi	nuit	callon	héros	shatûr	nuage		
ma (in)	avec	celeb	argent	shmêk	geste, main		
mano	esprit	cened	vision, vue	sigin	long		
mavi	jeune fille	cîw	frais, nouveau	tarâg	barbe		
menel	ciel	côl	or	telek	forger		
nardu	soldat	cuin	en vie	tha	lueur		
narû	homme	dae	ombre	tho	sanglier		
nilu	lune	draug	loup	tumun	creux		
niph	imbécile	dui	gracieux	turg	barbe		
nithil	jeune fille	edhel	elfe	ul	rivière		
nulu	ombre	eithel	source	zagâl	montagne		
or	celui qui	eryn	forêt	zaram	lac		
orod	montagne	fin	cheveux	zigil	pic		
pa(i)	main	gwae	vent	zirak	argenté		
puh	souffle	hen(n)	yeux				
ric	loi	hir	seigneur				
saru	habile, malin, rusé	-i	terminaison féminine				
satta	deux	ian	celui qui				
sula	trompe	i(e)l	comme le				
sulum	mât	ithil	lune				
tarik	pilier	las	feuille				
thôn	beaucoup	loth	fleur				
ure	soleil	menel	ciel				
urug	ours	meren	gai, joyeux				
wulf	loup	miriel	joyeux, brillant				
wyn	plaisir	naur	feu				
zadan	maison	nim	blanc				
zaira	désir	palan	lointain				
zen	royaume	riel	femme				
zygur	magicien	thôr	aigle				
zini	femme	tinu	étoile				
zir	ami	uial	crépuscule				
zori	médecin	wen	jeune fille				

Sources : <http://www.jrrvf.com/> et <http://www.tolkiendil.com>

## 1.5. La description avancée du personnage

### 1.5.1. Qualifier et quantifier

Les personnages qu'ils soient interprétés par des joueurs ou par le conteur se doivent de bénéficier d'une description physique minimale. Lors de la création d'un personnage, une fois le peuple et le profil déterminés, il est conseillé de s'attaquer à la description physique et psychologique avant même de répartir les points pour le personnaliser. Ainsi, plutôt que de vouloir faire correspondre les descriptions aux valeurs des caractéristiques, ce seront les valeurs qui devront être en accord avec les descriptions.

De même pour l'historique du personnage, le joueur peut décider d'événements qui justifieront les traits de caractère de son personnage ou au contraire commencer par raconter les événements pour ensuite sélectionner quelques traits de caractères cohérents.

Le peuple et le profil professionnel étant déterminés, un vague profil chiffré apparaît déjà et peut au moins inspirer sur ce que le personnage ne sera pas. S'il a 3 en Carrure, le personnage ne sera pas chétif ; s'il a 3 en Agilité, il ne sera pas maladroit. A chacun de déterminer le sexe de son personnage (les joueurs n'ont aucune obligation de jouer un personnage de leur sexe), l'âge (pourquoi ne pas essayer de jouer un enfant ou un vieillard ?) et les éléments décrivant le personnage lui-même (la description physique : cheveux, yeux, corpulence, signes particuliers). Ensuite, viendront les éléments dépendant du vécu du personnage et la description psychologique : son éducation, son comportement, sa famille, ses amis, ses ennemis, ses amours, ses goûts, ses loisirs, ses voyages, son histoire, etc.

### 1.5.2. La description physique

Il ne faut pas hésiter pas à puiser dans les stéréotypes pour décrire le visage (forme, teint, cheveux, yeux, nez, bouche, oreille), la carrure (taille, corpulence), la démarche, la gestuelle, les tics. Certains traits peuvent connoter l'aisance ou l'anxiété, l'intelligence ou la bêtise, la noblesse ou la grossièreté, etc. Il est préférable de rendre des impressions plutôt que de donner des informations qualitatives trop précises : en voyant l'aubergiste, jamais les personnages ne pourront savoir qu'il fait 97 kilos, en revanche, ils pourront remarquer un ventre bien rebondi. Pour éviter de trop longues descriptions, les joueurs à l'aise en dessin peuvent dessiner leur personnage (en portrait ou en pied) : les autres peuvent trouver un dessin ou une photo (magazine, internet) qui semble correspondre à leur personnage. Quelques détails physiques peuvent parfois suffire à caractériser un personnage : avoir une cicatrice, la bouche édentée, le nez écrasé, les oreilles décollées, être borgne, chauve, etc.

Quand un personnage est présenté (un PJ ou un PNJ), une description assez détaillée doit être faite. Puis, au cours de l'aventure, que ce soit les joueurs ou le conteur, il peut être judicieux de rappeler dans la description d'une situation quelques traits caractéristiques du personnage afin de rappeler à tous son aspect : « Le chancelier tourne ses yeux bleus dans votre direction et vous lance un regard froid », « Amusé par ton ventre rebondi, la petite serveuse blonde s'approche de votre table en souriant », « Fronçant mes sourcils broussailleux, j'essaie de lui faire comprendre que le prix ne me convient pas et je tente de négocier ».

Pour l'équipement, la description est plus facile : naturellement au cours du jeu, le conteur demande si les PJ possèdent tel ou tel équipement et ce qu'ils tiennent en main. Les joueurs eux-mêmes n'hésitent pas à indiquer ce qu'ils tiennent et à comparer entre eux ce dont ils sont propriétaires. Pour les vêtements, cette description est plus rare. Comme pour les éléments de description de l'aspect physique du personnage, il peut être bon de rappeler de temps à autre quelques éléments de description de la tenue et des objets portés.

Mais l'habit ne fait pas toujours le moine : décrire un personnage pour faire en sorte de s'assurer qu'il aura la sympathie des joueurs permettra de dissimuler un espion ou un traître parmi eux. Mais l'adéquation entre la description physique et la description psychologique n'est pas une règle, au contraire. Créer la surprise est aussi un moyen de marquer durablement un personnage : un géant borgne et barbu qui est timide et passionné par la bijouterie a de quoi surprendre.

### 1.5.3. La description psychologique

Donner quelques traits de caractère, voire un seul, pour définir son personnage facilitera son interprétation. Ce trait de caractère peut d'ailleurs être clairement indiqué dans le nom du personnage, comme « le Taciturne », « le Téméraire », etc. Le personnage peut également avoir des tics de langage, des expressions particulières, des jurons, une devise, etc.

Avant de commencer sa première aventure, chaque personnage a une histoire personnelle, un vécu, des souvenirs. Cette histoire personnelle est définie par chaque joueur en essayant de rester cohérent avec le peuple et le profil choisis et va permettre de mieux intégrer le personnage au monde. C'est la raison pour laquelle le conteur doit aider les joueurs à imaginer les souvenirs du personnage. En outre, cet historique pourra servir de source d'inspiration au conteur pour écrire des scénarios. Le fils ou le frère d'un personnage important pourra se retrouver au centre d'une intrigue (chantage, enlèvement, assassinat). De plus l'histoire personnelle peut aussi indiquer les motivations du personnage, ce qu'il recherche dans ses aventures, ce qui le pousse à parcourir les routes, à voyager (la richesse, la gloire, la vengeance, le développement personnel, la rédemption). Enfin, cette histoire est l'occasion pour les joueurs d'interpréter leur personnage en faisant peu à peu découvrir son histoire aux autres joueurs.

Les éléments qui peuvent être précisés dans l'historique sont la naissance, la famille, l'apprentissage, les amis, les ennemis, la situation sociale, les relations avec les autres, le comportement, les motivations, les goûts, les voyages, les connaissances, etc. Une épreuve ou un événement particulièrement douloureux sont également l'occasion de justifier un trait de caractère du personnage. Par exemple, l'attaque de son village et le meurtre de ses parents par un groupe d'hommes des montagnes rendront le personnage agressif vis-à-vis de toutes les populations d'altitude. Cette liste n'est pas exhaustive et chacun peut développer ou omettre certains éléments comme bon lui semble. Cet historique doit convenir à la fois au joueur et au conteur. Il n'est pas nécessairement très long, ni très détaillé. L'essentiel est qu'il fasse ressentir que le personnage a un vécu, une histoire.

Un joueur peut pousser le vice jusqu'à créer les PNJ correspondant aux relations de son personnage : ses parents, son frère, ses amis, ses contacts et ses ennemis. Cela doit être fait en accord avec le conteur, afin d'éviter qu'un personnage soit par exemple l'ami intime d'un roi très puissant. L'intérêt sera pour le conteur de disposer d'un vivier de PNJ qui sera directement en relation avec un ou plusieurs personnages et donc de rendre ses scénarios plus crédibles et motivants. Pour le joueur, outre le fait d'enrichir de manière cohérente le vécu de son personnage, un PNJ bien défini peut, le temps d'une partie, devenir le personnage d'un joueur. Il est même imaginable qu'un joueur décide d'abandonner son personnage (surtout si celui-ci est tué...) pour interpréter un des PNJ qu'il avait défini, une relation proche de son premier personnage (et qui aura pour motivation de faire la lumière sur sa disparition et de venger sa mort, par exemple).

## 2. Le scénario

### 2.1. Qu'est-ce qu'un scénario ?

Un scénario de jeu de rôle est une histoire dans laquelle vont s'investir un groupe de joueur. C'est un peu comme si le conteur préparait une aventure complète avec des personnages secondaires, des lieux et des événements, mais sans les personnages principaux. Les personnages principaux ce sont bien sûr ceux des joueurs. Le scénario va donc se décomposer en plusieurs scènes successives. Le conteur va mettre en place chaque scène en expliquant la situation initiale. L'exposition de la situation initiale est très importante car c'est elle qui va permettre d'impliquer à la fois les personnages (justification de leur implication dans cette histoire) et les joueurs (motivation à s'investir dans l'aventure).

## 2.2. Comment écrire un scénario ?

Pour créer des scénarios personnalisés pour Quenta, l'indispensable est d'avoir de l'inspiration. Cette inspiration est alimentée par la curiosité, la créativité, l'imagination et la réflexion. Le tout est de trouver une idée de base et d'écrire une histoire autour de cette idée.

### 2.2.1. Une intrigue prenante

Tout d'abord, il faut une trame générale, un objectif que les joueurs doivent atteindre : ce peut être un objet à trouver, un lieu à découvrir, un personnage à sauver ou une situation à débloquer. L'enjeu peut d'ailleurs proposer plusieurs objectifs possibles et c'est alors aux joueurs de décider de celui qui leur semble à la fois le plus réalisable et le plus intéressant. L'intrigue peut ne pas être révélée dès le début de la partie mais être divulguée petit à petit au cours du jeu. La simplicité d'une intrigue n'est pas un défaut : en cours de partie, les joueurs ne suivant que rarement la trame prévue, il sera souvent nécessaire d'improviser pour les ramener vers le fil conducteur de l'aventure. Un scénario trop complexe, en plus des phases d'improvisation, risque de vite de désintéresser les joueurs.

Quelques exemples d'intrigues :

#### **Quêtes et enquêtes**

- Crime : un crime a été commis ; les aventuriers doivent retrouver le coupable.
- Disparition : les aventuriers doivent retrouver un personnage disparu (perdu, enlevé, enfui).
- Exploration : les aventuriers doivent explorer un territoire inconnu.
- Quête : les aventuriers doivent retrouver un objet important (disparu, perdu, volé).
- Vengeance : les aventuriers doivent empêcher un personnage de se venger.

#### **Jeux**

- Course : les aventuriers doivent être les premiers à atteindre un but face à d'autres concurrents.
- Tournoi : les aventuriers participent à un tournoi ; ils doivent gagner, empêcher la triche, protéger un concurrent.

#### **Missions militaires**

- Diplomatie : les aventuriers ont une mission diplomatique (rassembler des alliés, empêcher un conflit).
- Escorte : les aventuriers doivent protéger un convoi, une personne, un objet important.
- Espionnage : les aventuriers doivent espionner ou infiltrer un ennemi afin de connaître ses intentions ou de l'empêcher ses projets.
- Exfiltration : les aventuriers doivent récupérer un personnage ou un objet important aux mains de l'ennemi.
- Evasion : les aventuriers sont emprisonnés et doivent s'échapper.
- Protection : les aventuriers doivent protéger un endroit ou un groupe se trouvant dans une zone de conflit.
- Reconnaissance : les aventuriers doivent vérifier les informations de terrains avant une attaque.
- Sécurisation : les aventuriers doivent sécuriser une zone dangereuse.
- Survie : les aventuriers doivent sortir de la zone ennemie.
- Traque : les aventuriers doivent empêcher l'ennemi de s'enfuir.

#### **Objectifs personnelles**

- Amnésie : un personnage a perdu la mémoire ; les aventuriers doivent trouver dans quelles conditions.
- Chantage : un personnage est victime d'un maître chanteur.
- Enlèvement : les personnages sont dans un endroit inconnu ; ils doivent comprendre la situation.
- Harcèlement : les aventuriers sont menacés ; ils doivent comprendre pourquoi.
- Otage : les aventuriers sont au cœur d'une prise d'otages.
- Piège : les aventuriers ont été envoyés délibérément dans une mission qu'ils ne pouvaient que rater.

L'élaboration d'une intrigue peut aussi passer par la combinaison de plusieurs éléments :

- un fait (assassinat, enlèvement, événement),
- des relations entre personnages (amour, haine, amitié, relations professionnelles, relations hiérarchiques, famille),
- un moyen de résolution (enquête, combat, quête),
- un lieu (ville, campagne, forêt, chemin, rivière, port, grotte, souterrain).

Les diverses combinaisons possibles entre ces éléments offrent encore une diversité de scénarios possibles. Toutefois, il peut être intéressant de ne pas imposer le moyen aux joueurs. C'est à ceux-ci de déterminer quel sera la meilleure solution pour résoudre l'intrigue. Le conteur peut cependant orienter cette décision en donnant quelques indices aux joueurs « ...la situation est tendue, tout conflit serait préjudiciable... ».

Il est possible de diversifier les intrigues en plaçant les PJ dans le rôle des PNJ et *vice versa*. Un scénario ne se compose pas obligatoirement d'une seule intrigue : il peut être la combinaison de plusieurs. Le conteur peut faire en sorte que les personnages pensent être dans un certain type d'intrigue mais que l'intrigue réelle soit toute autre. Une intrigue simple peut également servir d'introduction au scénario qui se basera ensuite sur une intrigue plus complexe. Plus difficile à gérer pour le conteur et plus difficile à analyser pour les joueurs sont les intrigues enchevêtrées : plusieurs intrigues qui se croisent sans rapport entre elles. Le conteur doit cependant éviter un scénario trop complexe qu'il ne maîtriserait pas : ce genre de scénario deviendrait incompréhensible pour les joueurs et les empêcherait de s'impliquer dans l'aventure. Il est conseillé au conteur d'analyser les personnages de ses joueurs pour en tirer des idées et impliquer ceux-ci davantage au scénario.

### 2.2.2. L'Implication des personnages

Une fois l'intrigue déterminée, il faut définir l'élément déclencheur, l'événement qui permettra d'impliquer les personnages dans l'intrigue. Cette introduction ne doit pas être prise à la légère. Si l'enjeu n'intéresse pas les joueurs, ils ne vont pas s'impliquer dans l'aventure. Cette implication peut être morale (secourir des gens), idéologique (combattre l'Ennemi) ou basement matériel (recevoir une récompense). La mission peut aussi concerner plus directement un des personnages (sa famille est en danger) et ce sera alors à lui de convaincre ses compagnons au nom de l'honneur et de l'amitié.

Une solution simple pour un premier scénario peut être une mission confiée par Elrond aux personnages qui doivent en profiter pour faire leurs preuves. En revanche, cette mise à l'épreuve ne peut durer et les missions suivantes devront être proposées par Elrond en toute confiance. Cette scène d'introduction doit donner le ton de l'aventure : elle présente la situation, met en place les enjeux et implique les personnages. Meilleure est la scène d'introduction, plus motivante sera l'intrigue.

### 2.2.3. Des scènes variées

Deux types de scénarios existent : le scénario linéaire avec une trame, un parcours, un fil conducteur, où chaque scène se succède dans un ordre précis ; au contraire, le scénario ouvert propose aux joueurs de choisir librement l'ordre des scènes. Pour les conteurs débutants, le scénario linéaire est beaucoup plus facile à mener car le scénario ouvert nécessite de bien maîtriser chaque scène et ses relations avec les autres scènes. En revanche, l'un comme l'autre nécessitera presque systématiquement de l'improvisation de la part du conteur car il arrive que les joueurs ne suivent pas la trame générale de l'aventure et s'engagent dans des scènes imprévues.

Dans le cas d'un scénario linéaire, le scénario indique l'ordre d'enchaînement des scènes et les conditions nécessaires pour passer à la scène suivante. Dans le cas d'un scénario ouvert, l'ordre importe peu mais chaque scène peut nécessiter des conditions particulières pour être réussies. Par exemple, pour aller échanger l'otage contre la rançon dans la caverne, il faut d'abord avoir rencontré les ravisseurs à l'auberge pour connaître les modalités de l'échange et avoir réuni l'argent de la rançon dans le village auprès des amis et de la famille de l'otage.

Chaque scène peut être considérée comme un mini-scénario, une péripétie, avec un objectif propre, qui s'insère d'une manière crédible dans la trame générale du scénario. La résolution ou non de cet objectif à l'issue de la scène aura des conséquences sur les autres scènes. Chaque scène sera définie par un contexte propre : une situation, un lieu spécifique, des personnages, une atmosphère et un objectif. La diversité de ces péripéties a tendance à dissimuler la linéarité d'un scénario. Les joueurs devront passer d'une scène à l'autre en prenant des décisions appuyées sur les indices qu'ils auront récoltés. Afin ne pas leur faciliter trop la tâche, le conteur ne doit pas hésiter à ajouter de temps en temps des indices annexes servant juste à embrouiller un peu les joueurs, mais il ne faut pas en abuser sous peine de rendre le scénario confus.

La fin d'une scène est l'occasion pour le conteur de demander aux joueurs ce qu'ils souhaitent faire. Cette décision permettra de déterminer quelle sera la scène suivante et d'effectuer une transition. Les transitions entre les scènes sont des phases de narration durant lesquelles le conteur, après la résolution d'une scène, raconte les conséquences de cette scène sur la suivant et présente le contexte de la nouvelle scène. Les joueurs interviennent peu durant les transitions mais celles-ci peuvent être très courtes (soit parce que les scènes se suivent, soit parce que la transition nécessite une ellipse) ou au contraire très développées. Il est essentiel que le conteur ait fourni aux joueurs toutes les informations nécessaires pour que, à la fin d'une scène, ceux-ci s'orientent dans la meilleure direction pour atteindre leurs objectifs. Le conteur doit guider les personnages sans leur imposer un parcours. Plus la résolution d'une scène est importante, plus il est important d'y impliquer les personnages et de les laisser décider.

#### 2.2.4. L'atmosphère

Une atmosphère bien rendue sera souvent plus importante que l'histoire en elle-même pour qu'une partie soit mémorable. Il est préférable de décrire les lieux avec des adjectifs précis permettant de rendre des impressions (une immense tour, sombre et oppressante), de choisir le lieu le mieux adapté à une scène (une bagarre entre poivrots éclatera plus facilement dans une auberge alors que l'on pourra trouver sur la place du marché deux femmes se disputant pour un morceau d'étoffe), d'intégrer des PNJ qui soient en accord avec les lieux (pas d'Orcs dans les auberges de la Comté, ni de Hobbits dans un village lacustre), de donner de l'ampleur au PNJ en le décrivant avec quelques adjectifs particuliers et en utilisant une voix caractéristique.

Il est intéressant que l'intrigue monte peu à peu en tension à chaque scène. Même si le scénario commence par une scène forte pour impliquer rapidement les personnages (ils se font détrousser, l'auberge où ils dorment est la proie des flammes), il faut faire en sorte que le stress ne soit pas constant jusqu'à la fin du scénario (sinon les joueurs vont devenir paranoïaques). Il est bon de ménager des scènes plus tranquilles au cours de l'histoire et de faire progresser la menace entre ces moments de détente jusqu'à la scène finale. Prévoir des combats dans son scénario semble inévitable, car c'est un moment de tension facilement obtenu. Malgré tout, un scénario bien construit mais sans combat pourra tout autant ravir les joueurs. D'ailleurs, un scénario sans profondeur d'intrigue qui ne tient que par une succession de combats ne sera sûrement pas celui dont les joueurs se souviendront longtemps.

#### 2.2.5. Des rencontres marquantes

L'histoire sera d'autant plus marquante si les personnages qui interviennent ont un caractère fort. Cela est vrai autant pour les rencontres amicales que vont faire les personnages que pour les ennemis qui vont se mettre en travers de leur chemin. Un bûcheron sera vite oublié, ce qui ne sera pas le cas d'un bûcheron complètement chauve qui jure tout le temps. Passer un peu de temps à décrire le physique et le comportement d'un personnage participe beaucoup à l'ambiance d'une histoire. Il n'est pas nécessaire de décrire précisément chaque figurant, mais au moins de passer un peu de temps à décrire les rôles principaux (le grand méchant, les PNJ qui accompagnent l'expédition) et les personnages récurrents (le traître, le marchand, l'aubergiste, etc.).

De plus, les personnages seront avantageusement accompagnés par d'autres PNJ, amicaux, qui les aideront au cours de l'aventure. Dans une situation critique, il serait dommage que tous les personnages ratent leur test et que cela bloque le scénario (par exemple réussir un test de pistage pour savoir dans quelle direction partir). Dans de telle situation, la présence d'un PNJ peut être une solution pour débloquer la situation : le PNJ réussira là où les PJ ont échoué.

#### 2.2.6. Les imprévus de l'aventure

Dans un scénario linéaire, et surtout dans un scénario ouvert, il est rare que les joueurs suivent la trame prévue. Les indices fournis pour les guider d'une scène à l'autre ne sont parfois pas bien interprétés voire même pas découverts du tout. Le conteur se retrouve alors dans la nécessité d'improviser une scène qui permettra aux joueurs de débloquer la situation et de poursuivre l'intrigue.

Avant toute chose, le conteur ne doit jamais montrer qu'il est perdu : il doit rester à l'aise et faire comme si tout était prévu. Si la décision prise par les joueurs les fait sortir du fil du scénario, le conteur doit éviter de leur interdire cette décision sans justification. Une solution peut être de traiter cet écart comme un interlude au milieu du scénario ou simplement de faire intervenir un PNJ qui réorientera subtilement les PJ dans le droit chemin. Il n'est pas indispensable que les joueurs soient totalement libres de leurs actes mais il est nécessaire qu'ils le croient à tout instant.

Improviser est un exercice courant pour le conteur car il lui est impossible de prévoir à l'avance tout ce que ses joueurs décideront de faire. Le plus difficile est que la scène improvisée conserve une certaine cohérence avec la trame générale du scénario, qu'elle reste logique et crédible. Une scène improvisée est réussie si les joueurs ne peuvent pas déceler qu'elle n'était pas initialement prévue dans le scénario. Quand le conteur se lance dans une improvisation en cours de partie, il lui est conseillé de noter ce qu'il invente au fur et à mesure afin de pouvoir s'en rappeler plus tard et de s'assurer de la cohérence de l'ensemble du scénario.

#### 2.2.7. Un dénouement mémorable

Le dénouement est le nœud dramatique du scénario, la scène la plus importante de l'aventure, le moment le plus tendu pour les joueurs car ils sont censés résoudre l'intrigue. L'enjeu est donc de taille pour le conteur. Cette scène doit être particulièrement soignée.

Le choix du lieu où se déroule la scène finale, au moment où la situation est critique, n'est pas anodin. Ce n'est pas forcément la richesse architecturale qui fera de ce lieu un endroit idéal. Jouer cette scène en plein milieu d'une étendue herbeuse à perte de vue sous un vent glacial peut tout autant marquer les esprits que le chevet d'une cathédrale. C'est surtout l'originalité du lieu où va se passer cette scène qui importe : un temple en ruine jonché de cadavres ne marquera les esprits qu'une seule fois ; si à chaque partie les joueurs sont ramenés dans ce même lieu, il en deviendra nettement moins impressionnant. La surprise participe beaucoup à la qualité d'un dénouement. Cette surprise, en plus de la découverte d'un lieu exceptionnel, peut également être un coup de théâtre dans l'intrigue, une révélation inattendue.

Décrire une scène grandiose ne pose aucun problème budgétaire. Contrairement au cinéma où il peut y avoir des problèmes de coût, les mots et l'imagination ne coûtent rien. Les effets spéciaux sont très faciles à imaginer et à décrire. La scène finale peut donc facilement être une scène grandiose qui marquera les esprits des joueurs.

C'est au dénouement qu'il va falloir déterminer si l'objectif fixé en début de partie a été atteint ou non. La réussite d'un objectif n'est pas obligatoire. D'ailleurs, ce peut être une surprise très forte pour les joueurs que de constater qu'ils ont échoué. Ce n'est pas l'accomplissement d'un enjeu qui va rendre l'aventure intéressante, mais tout ce qui se passe avant. Nulle obligation que l'histoire doive se terminer bien. L'émotion que peut susciter la déception d'un échec, après avoir joué un scénario complet, peut participer à rendre mémorable un dénouement.

### 2.3. Jouer en campagne

Une campagne est une série de scénarios s'intégrant dans une trame globale et jouée par un même groupe de personnages. Préparer une campagne ne signifie pas préparer une série de scénarios. Il suffit d'avoir une intrigue générale dans laquelle vont se placer les différents scénarios successivement. Une fois cette trame globale définie, chaque scénario pourra être écrit en respectant cette trame. Il peut d'ailleurs être intéressant de n'écrire la suite d'un scénario qu'après avoir joué ce dernier afin de pouvoir intégrer dans la suite les conséquences de la précédente aventure et ainsi se faire suivre chaque partie de manière plus réaliste.

Pour composer des scénarios en campagne, le conteur peut déterminer un thème général qui peut se résumer à une phrase expliquant l'objectif (déjouer un complot, escorter une personnalité, prouver d'innocence d'un accusé. De là, le conteur développe en une page un synopsis qui donnera une vision d'ensemble de l'histoire. Il composera ensuite le scénario d'ouverture qui servira de bande-annonce à l'ensemble de la campagne. Les événements importants peuvent être mentionnés dans une chronologie. Chaque lieu clé du scénario doit être décrit. Chaque PNJ important doit être nommé et détaillé. Les scénarios doivent aller crescendo mais doivent aussi être reliés entre eux ; pour cela, l'utilisation de personnages récurrents aide à faire s'enchaîner les histoires.

Afin de garder une trace de la progression des personnages, chacun des joueurs se munit d'une feuille comportant les informations suivantes :

Personnage :		Scénario :
Date / heure	Lieu	Rencontre / Personnage / Commentaire
25 avril 2327 TA, 16h	Forêt aux environs de Bree	Attaque de 12 wargs nous obligeant à nous retrancher dans des ruines
25 avril 2327 TA, 18h30	Rempart de Bree	Réussir à convaincre 2 gardes particulièrement méfiants de nous laisser rentrer
25 avril 2327 TA, 19h	Auberge du Royaume Perdu	Une troupe de nains et des soldats de Fornost en garnison
26 avril 2327 TA, 4h	Forge isolée au nord de Bree	Interrogatoire du forgeron et fouille de sa maison

Cette feuille de campagne peut aider chaque personnage à rédiger un résumé de l'aventure à l'issue de la partie. Ainsi, chacun peut garder une trace précise des histoires que vit son personnage. Avant de commencer une nouvelle aventure, c'est aussi un excellent moyen de se remémorer ce qu'il s'est passé durant la partie précédente. Noter la date permet de contrôler la cohérence des déplacements, de la durée des déplacements et d'avoir un compte de l'âge des personnages. Noter le lieu permet de retracer les parcours effectués. Enfin, la dernière case doit servir à noter les rencontres que fait le personnage, ce qu'il trouve, les indices qui lui sont livrés, etc.

Quenta se prête parfaitement au jeu en campagne. L'univers riche du « Seigneur des Anneaux » permet de connaître la date des grands événements de la Terre du Milieu, la géographie, les sociétés, etc. Les appendices fournis par Tolkien permettent de se placer à une date précise, dans un contexte politique donné. Le plaisir est beaucoup plus grand de faire évoluer les personnages en suivant une logique géographique et historique, en tenant donc compte de leur âge, de leur progression. Le monde dans lequel vont évoluer les personnages est particulièrement réaliste : il serait dommage de ne pas en profiter. Il est donc préférable que les scénarios se suivent chronologiquement, avec une logique de parcours géographique : les joueurs n'en seront que plus contents. Pourquoi d'ailleurs, ne pas faire ressurgir dans un scénario un PNJ rencontré dans un scénario antérieur ? Ou faire subir aux personnages les conséquences d'un acte inconsidéré d'une précédente aventure (« tu n'aurais jamais dû coucher avec cette fille... ») ?

Au début de chaque nouvel épisode d'une campagne, le conteur doit faire un résumé des épisodes précédents afin de remettre en place la situation de départ et éventuellement les objectifs généraux.

### 2.4. Adapter un scénario existant

Des jeux de rôles dédiés au monde de Tolkien, il en existe beaucoup et chacun d'entre eux propose des scénarios prêts à jouer. Il serait bien sûr dommage de réécrire un scénario dont l'intrigue plaît. Alors, pourquoi ne pas l'adapter ?

Une première lecture doit permettre d'évaluer si les PNJ sont faibles, normaux, forts ou très forts. Rien n'empêche d'adapter les PNJ du scénario en fonction du niveau des joueurs. Il serait dommage de ne pas profiter de l'occasion pour équilibrer un scénario qui ne l'est pas : si les personnages sont tués dès les premières scènes, c'est que certains PNJ étaient trop puissants ; si au contraire chaque épreuve n'est perçue que comme une simple contrariété, peut-être que les caractéristiques des PNJ ne sont pas suffisamment fortes. Il peut suffire d'estimer si l'affrontement doit être anodin (PNJ faible), servir de mise en garde (PNJ moyen) ou véritablement dangereux (PNJ fort). Le niveau du PNJ est donc relatif à celui des PJ : le PNJ faible est plus faible que les PJ, le PNJ moyen est de niveau équivalent à celui des PJ, le PNJ fort doit être capable de donner une bonne leçon aux PJ.

L'adaptation n'est pas une retranscription. Il s'agit bien pour le conteur de s'affranchir du système de jeu utilisé pour ce scénario et de pouvoir l'utiliser avec les règles de Quenta. La simplicité des règles de Quenta rend cette tâche assez simple, la difficulté résidant essentiellement dans l'estimation des caractéristiques des PNJ. Le conteur est donc libre de supprimer certains passages, d'en ajouter d'autres, tant qu'il s'assure que les épreuves qu'il va proposer aux joueurs seront adaptées aux compétences de leur personnage.

Il est également conseillé d'adapter les scénarios prêts à jouer pour Quenta en y apportant des scènes, en modifiant des éléments. Un scénario de jeu de rôle est une histoire vivante et malléable. Alors pourquoi ne pas commencer à vivre et à changer cette histoire dès sa préparation ou son écriture ?

### 2.5. Créer des PNJ

Beaucoup de conseils donnés pour la création des personnages sont aussi valables pour la création des PNJ. Si le conteur décide de détailler de manière sérieuse un PNJ, il doit garder à l'esprit que le PNJ ne doit pas devenir plus présent que les PJ eux-mêmes, à l'exception de quelques grandes figures (un ennemi particulièrement dangereux, par exemple).

Les PNJ ne possèdent pas de Spécialité lors de la création, mais le conteur peut cependant décider de mentionner quelques spécialités marquantes qui caractérisent le PNJ. Si une spécialité est définie pour le PNJ, il est préférable qu'une valeur y soit associée afin que soit toujours lancé le même nombre de dés pour tester cette spécialité en cours de partie.

En outre, les PNJ n'ont pas les limites définies pour les PJ. Bien sûr, la plupart d'entre eux sont de niveau équivalent aux PJ et ne dépasseront donc pas 9 en caractéristiques, capacités ou spécialités. Mais certains PNJ, et plus particulièrement des créatures comme le dragon, les Nazgûls, le Balrog ou même certains Trolls très puissants, peuvent dépasser largement cette limite. Ces créatures exceptionnelles ne sont là que pour impressionner les PJ. Il est préférable que les joueurs ne rencontrent pas de telles créatures, leur personnage risquerait de ne pas y survivre.

Bien sûr, si le PNJ a plus de 9 dans un descripteur, lors d'un jet de dés, le conteur ne lancera pas plus de 9 dés. En revanche, il fera une estimation des points non utilisés pour :

- abaisser le seuil de difficulté du test réalisé par le PNJ,
- augmenter les dégâts qu'il fait subir à son adversaire.

Il n'est pas nécessaire de vouloir formaliser systématiquement cette puissance par des points : il peut suffire de la faire ressentir aux joueurs d'une manière ou d'une autre par la réussite des différentes actions entreprises par le PNJ.

## 2.6. Se documenter

Outre l'indispensable (re)lecture de tous les ouvrages de Tolkien concernant la Terre du Milieu, quelques sites internet en français proposent des informations structurées d'excellente qualité :

- TolkienDil : <http://www.tolkiendil.com/> (un des sites les plus complets sur l'univers de Tolkien),
- John Ronald Reuel Version Française : <http://www.jrvvf.com/>,
- Tolkien France : <http://www.tolkienfrance.net/>,
- Ardalie : <http://ardalie.free.fr/>,
- Les Chroniques de Chant de Fer : <http://chroniqueschantdefer.free.fr/> (site dédié aux nains),
- Wikipédia : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Terre\\_du\\_Milieu](http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Terre_du_Milieu) (portail reliant tous les articles concernant la Terre du Milieu).

## 2.7. Mener sa première partie

Pour une première expérience en tant que conteur, il est conseillé de faire simple : réussir seulement 3 joueurs ; bien connaître les règles de base et éviter les règles complexes (le combat de masse, par exemple) ; ne pas mettre de PNJ trop puissants ; bien tester les règles de combat entre PJ et PNJ avant la partie afin d'en maîtriser le mécanisme et de s'assurer de l'équilibre entre les adversaires ; se préparer à improviser puisque tout ne peut être prévu dans le scénario et en particulier les réactions des joueurs ; bien répartir le temps de paroles entre les joueurs et établissant des tours de table pour n'oublier personne ; bouger, se lever, gesticuler, regarder son interlocuteur afin de rendre la partie plus vivante et capter l'attention des joueurs.

Le jeu de rôle étant fondé sur le dialogue, le conteur doit faire attention à laisser les joueurs parler. Son rôle est de donner des informations, de décrire, de présenter les situations, cela pour inciter les joueurs à proposer des idées, à prendre des décisions et à résoudre les problèmes. En tant qu'animateur de la partie, il doit aider les joueurs à imaginer, à réfléchir et à surtout ne pas les frustrer en leur donnant la solution d'un problème.

## 3. La narration

Le conteur dans Quenta est à la fois un narrateur (il expose les situations), un acteur (il interprète les PNJ), un médiateur (il départage les joueurs en cas de conflits) et un animateur (il pose l'ambiance générale). Par rapport aux joueurs, il ne se place ni en arbitre, ni en adversaire.

### 3.1. Le juste milieu

#### 3.1.1. Dirigisme et participation

Le conteur doit essayer d'éviter les situations de blocage durant le scénario, gérer les conflits entre les joueurs, canaliser les joueurs trop excessifs et équilibrer le temps de paroles entre les joueurs pour éviter qu'un joueur ne monopolise la parole et ne lèse les autres joueurs moins expansifs.

Il doit cependant trouver le juste milieu entre être trop dirigiste en risquant d'étouffer les joueurs et laisser les joueurs trop libres en risquant de se retrouver confronté à certains excès. Ouvrir un scénario par un événement que subissent les joueurs (un incendie dans l'auberge où ils se trouvent, un personnage meurt sous leurs yeux en leur livrant un message) est une bonne manière d'impliquer les personnages rapidement dans une intrigue. Toutefois, imposer trop souvent aux joueurs ce type d'événement dans les histoires risque de les lasser : ils préféreront les événements sur lesquels ils ont prise que ceux qu'ils doivent subir.

Dans le même esprit, le conteur doit rechercher l'entente mais savoir quand il est nécessaire d'arbitrer pour le bon déroulement de la partie. Il doit éviter autant que possible d'imposer des décisions aux joueurs mais ne doit pas non plus perdre de temps à négocier pour arriver à une entente.

#### 3.1.2. Préparation et improvisation

Les règles donnent un cadre général au jeu pour résoudre la plupart des actions. Le scénario donne un cadre général pour l'ensemble de l'intrigue. Mais comme il est impossible de prévoir comment vont réagir les joueurs, le conteur se trouve souvent obligé d'improviser. Cette improvisation peut concerner l'adaptation d'une règle pour une situation spécifique, la création d'une scène justifiée par les réactions des joueurs, la mise en place d'un personnage permettant de débloquer une situation ou simplement l'ajout d'un dialogue imprévu.

La préparation du scénario nécessite une prise de notes, mais il faut rester mesuré et éviter de se perdre dans trop de détails qui risqueraient de se révéler inutiles. Il ne faut pas hésiter à se détacher des ses notes et se lancer dans l'improvisation, l'important est que cela n'affecte jamais à l'encontre ni de la cohérence du scénario, ni du rythme de l'aventure. Si en improvisant une décision importante est prise dans l'histoire (par exemple, l'informatrice s'est fait tuer et ne peut venir au rendez-vous), il ne faut surtout pas revenir sur cette décision (l'informatrice ne peut pas ressusciter, mais peut-être a-t-elle laissé un message).

La préparation des PNJ ne doit pas être négligée mais il ne faut pas trop les détailler non plus : les PNJ ne doivent pas prendre plus de place que les PJ. Les PNJ doivent être des personnages marquants pour les joueurs de manière à ce qu'ils ne les confondent pas entre eux. Mais les détailler davantage que les personnages des joueurs eux-mêmes leur feraient prendre une trop grande importance. Les PNJ qui peuvent éventuellement être décrits plus en détails sont les grands méchants que rencontrent les PJ, ou éventuellement un guide qui les accompagne.

#### 3.1.3. S'affranchir des règles et des dés

Le conteur ne doit pas se perdre dans des règles trop lourdes, complexes ou mal comprises. S'il s'en sent capable, il peut jouer sans règle en improvisant au lieu de perdre du temps à rechercher un détail de règle. De même, le conteur doit savoir prendre du recul par rapport aux règles : si une règle lui semble incohérente dans une situation, il peut la modifier, l'assouplir. La technique ne doit pas prendre le dessus sur l'ambiance, ni briser le rythme de l'histoire. Les règles peuvent s'acquiescer progressivement : le conteur doit d'abord assimiler le système de base et les règles de combat ; ensuite, peu à peu, il pourra se concentrer sur les autres éléments. Peu importe, par exemple, si les règles sur l'équipement de protection ne sont pas prises en compte au début.

De même, le conteur peut prendre des libertés dans la présentation du résultat d'une action si celui-ci est aberrant ou va à l'encontre de la poursuite du scénario (la mort d'un personnage principal par exemple). Sans aller jusqu'à ne pas tenir compte de tout d'un résultat, il est possible de modérer ce résultat et faire en sorte que les conséquences de l'action ne soit pas aussi extrêmes qu'elles devraient l'être si on donnait une interprétation systématique et mathématique aux résultats de dés.

Une solution simple pour le conteur est de faire tous ces jets de dés derrière son écran. Les joueurs ne doivent pas considérer ceci comme une tricherie ou un non respect des règles du jeu : le conteur doit considérer les dés qu'il lance comme une source d'inspiration pour l'aider à décider de l'évolution de l'histoire. S'il sait exactement quelle issue il veut donner à un combat, il peut très bien ne pas tenir compte des dés qu'il lance. Il doit cependant toujours lancer les dés pour que les joueurs ne sachent pas quand leur destin est déjà décidé ou quand le hasard va jouer. Dans l'idéal, le conteur ne devrait se fier aux dés que lorsqu'il souhaite lui-même que la suite des événements soit livrée au hasard. Si le conteur décide de se libérer des dés et lancer ceux-ci derrière l'écran, il doit le faire systématiquement. Si certains jets sont faits devant les

joueurs (donc dont le résultat est strictement respecté) et d'autres derrière l'écran (pour éventuellement ne pas tenir compte du résultat), les joueurs risquent de se rendre compte que les jets faits en cachette sont truqués. Il faut donc prendre l'habitude de faire tous les jets derrière l'écran, même si le conteur veut respecter strictement les résultats du jet ; ainsi, si exceptionnellement il souhaite ignorer un résultat, le conteur ne sera pas accusé de tricherie. En tant que conteur, se fier au maximum aux résultats des dés permet de rester impartial vis-à-vis des joueurs.

#### 3.1.4. Le quantitatif et le qualitatif

Les chiffres, s'ils sont le fondement du système de résolution des actions, ne doivent pas être livrés comme tels en cours de partie. En effet, il est préférable pour l'ambiance du jeu de donner des équivalents qualitatifs aux valeurs quantitatives données par le système (les éléments descriptifs des personnages et les seuils). Sans les exclure du jeu, le conteur et les joueurs doivent s'efforcer de n'utiliser les chiffres que comme une source d'inspiration pour préciser une description, une difficulté ou une qualité.

Ainsi, pour interpréter le résultat d'un test, il ne faut pas se contenter de comparer le résultat des dés au seuil de difficulté. Cette seule comparaison permet de déterminer si l'action est un échec ou une réussite. Toute la richesse de la description viendra des nuances que le conteur saura apporter pour donner de l'ampleur à son interprétation.

Pour une aide dans le choix des qualificatifs à employer, se reporter au chapitre 2.2.2. de la première section.

### 3.2. Les descriptions

#### 3.2.1. Décrire pour l'information

La première utilité d'une bonne description, c'est de décrire les lieux, les personnes ou les situations de telle manière que chaque joueur puisse imaginer sensiblement la même chose et puisse ainsi vivre la même aventure. Une description trop légère entretiendrait des situations floues auxquelles les joueurs risqueraient de réagir de manières contradictoires.

Le meilleur moyen pour le conteur de décrire précisément les choses est de visualiser lui-même ce qu'il veut faire passer. Sans cette visualisation, le conteur ne sera pas crédible, voire pas cohérent. Si le conteur n'est pas à l'aise avec l'improvisation, il ne doit pas hésiter à rédiger les descriptions importantes et à les lire aux joueurs le moment voulu. L'utilisation de métaphores peut aider à visualiser rapidement un élément : une forêt aussi sombre qu'une caverne, un château aussi haut qu'une montagne, des montagnes semblables à des crocs, etc. La force de la description vient de la cohérence du vocabulaire employé : en utilisant des termes positifs en rapport avec l'espace, la chaleur et la lumière, un décor paisible sera planté ; en revanche utiliser un champ lexical en rapport avec l'exiguïté, le froid et l'obscurité plantera un décor oppressant.

Pour les scènes d'action, l'utilisation des plateaux de jeux et des figurines est une bonne manière de se simplifier la tâche. Le conteur peut bien sûr décrire directement les lieux tels qu'ils sont représentés sur les plateaux, les personnages tels qu'ils sont représentés par les figurines, donnant un support visuel précis aux joueurs. Toutefois, le conteur peut parfaitement se servir des plateaux comme un simple support de mise en situation et développer la description au-delà de ce qui figure sur le plateau : il serait dommage de se priver d'une magnifique description sous prétexte que le plateau de jeu correspondant n'existe pas. Les joueurs n'en voudront pas au conteur si la description qu'il fait d'un lieu ne correspond pas précisément à ce qu'ils ont sous les yeux.

#### 3.2.2. Décrire pour l'ambiance

Une description riche ne peut qu'aider les joueurs à entrer dans l'univers et s'investir dans l'aventure. C'est un bon moyen de dynamiser le jeu et donner à la partie une allure encore plus grandiose. Les joueurs s'y croiront davantage et ressentiront les émotions de leur personnage dans les moments forts de la partie. Dans ce but, le conteur ne doit pas négliger la moindre sensation : la vue est une évidence, mais il ne faut pas négliger d'autres éléments comme le goût (le sel des embruns), l'odeur (la terre, les fleurs, les étales de marchands), l'ouïe (le vent, le bruissement des feuillages, le ronronnement d'une rivière, le grondement des vagues, le brouhaha de la foule, les oiseaux) ou même le toucher (la chaleur ou le froid, l'humidité ou la sécheresse, la faim, la soif, une bousculade). Penser à utiliser ces éléments de description pour stimuler les sens des joueurs leur permet de rêver, de croire le temps d'un jeu qu'ils sont ailleurs, dans un univers extraordinaire.

Un piège à éviter est de trop en faire : mieux vaut quelques descripteurs précis qu'une surabondance de détails qui, au final, risqueraient de lasser les joueurs. Il faut les laisser imaginer les détails qui n'ont pas d'importance pour la trame de l'histoire. Tout le superflu appartient à l'imagination des joueurs : le conteur doit se concentrer sur les descriptions nécessaires à la compréhension de la situation et à l'ambiance d'une scène. Il est même parfois conseillé de juste suggérer pour laisser l'imagination des joueurs vagabonder : cette créature gigantesque qui s'avance lentement vers eux n'a pas besoin d'une description plus détaillée pour leur inspirer la peur.

#### 3.2.3. La gestion du temps

Le rythme auquel s'écoule le temps durant l'aventure (dans l'histoire) n'est généralement pas le même que celui du jeu (autour de la table). Le conteur peut avoir à résumer des actions longues comme de longs déplacements, des tours de garde, etc. Ainsi un voyage qui dure deux jours pourra se résumer en quelques secondes si rien de particulier ne se passe. Au contraire, une scène peut nécessiter de nombreux détails qui ralentissent l'action du jeu : un simple coup d'œil pourra nécessiter plusieurs minutes de description et, durant un combat, le conteur pourra procéder à un arrêt sur image pour décrire le coup et la blessure que vient de recevoir un personnage. Les seuls moments où le temps du jeu rejoint le temps de l'histoire sont durant les dialogues échangés par les joueurs pour le compte de leur personnage.

En outre, le conteur peut utiliser des ellipses pour passer d'une scène à l'autre, jugeant inutile la transition entre les deux scènes. Par exemple, les personnages sont arrêtés par la garde de la citadelle et conduits en prison. Le conteur va décrire la scène de l'arrestation et immédiatement après décrire les murs de la cellule dans laquelle ils sont enfermés.

Une bonne prise en compte du temps donnera davantage de réalisme aux parties. Le conteur doit essayer de situer chaque événement dans le temps. A quel moment de la journée cette scène se déroule-t-elle : à l'aube, dans la matinée, le midi, le soir, la nuit ? A quelle saison : été, automne, hiver, printemps ? Ces informations peuvent avoir une influence sur l'aventure : les boutiques sont fermées la nuit, les journées sont nettement plus courtes en hiver, etc. Pour se faciliter la tâche, le conteur peut compléter la préparation de son scénario avec la chronologie des événements.

Un temps bien géré donnera plus de cohérence à l'histoire : si un joueur décide de crocheter une serrure et que le conteur estime que cela prendra une dizaine de minutes, que l'action réussisse ou échoue, le personnage aura dépensé ce temps que les autres joueurs pourront mettre à profit pour d'autres actions. Tenter une action dans un temps plus court que la normale estimée impliquera une augmentation du seuil de difficulté. Si l'action le permet, plusieurs joueurs peuvent se répartir une tâche afin d'accélérer le processus : construire un piège, fouiller une bibliothèque, interroger des suspects, etc.

Enfin, dans le temps du jeu, le conteur doit éviter de consacrer plus de dix minutes à un même joueur. Cela est d'autant plus difficile quand les personnages se séparent en plusieurs groupes : ce que vit un groupe n'est pas censé être connu des autres joueurs. Si les joueurs non concernés par l'action ne s'isolent pas dans ces situations, ils devront ensuite continuer à jouer sans prendre en compte ce qui a été dit.

### 3.2.4. La gestion du risque

La tension progressive de l'intrigue passe aussi par la prise de conscience des joueurs des risques qu'ils font courir à leur personnage. Le conteur peut éviter de tuer un personnage mais ne doit jamais hésiter à le blesser pour lui faire prendre conscience de ses limites. Cette prise de conscience peut aussi fonctionner si survient la mort d'un PNJ accompagnant les joueurs, leur montrant ainsi la réalité du danger.

Pour les joueurs interprétants depuis longtemps un personnage auquel ils sont attachés, il peut y avoir une autre éventualité. Quand un personnage commence à être suffisamment expérimenté (voir le chapitre 1-12.3.2 pour plus de détails), il peut être envisageable qu'il possède un « suivant », un PNJ défini par le joueur mais interprété par le conteur.

En cas de coup mortel sur son personnage, le joueur peut décider que son personnage est seulement dans un coma profond. Il interprète alors le « suivant » de son personnage principal au moins jusqu'à la fin de la partie. En fonction de la gravité du coup reçu (censé être mortel) et des conditions de soins dont bénéficie le personnage, le conteur décidera du nombre de parties durant lesquelles le coma durera. Durant la période de coma de son personnage principal, le joueur peut jouer librement le serviteur et le développer.

### 3.3. Actions et interactions

L'objectif du conteur n'est pas de suivre sa narration à la lettre, mais que les joueurs prennent du plaisir à vivre une aventure. Donc si l'issue d'une action est évidente et que résoudre cette action n'a pas d'intérêt pour la suite de l'histoire, il n'est pas nécessaire de demander un jet de dés au joueur. Le résultat d'une action peut parfois aller à l'encontre de l'issue d'une histoire, ce sera alors au conteur d'improviser pour pouvoir continuer son scénario. Si toutefois le résultat d'une action se révèle aller à l'encontre du plaisir du joueur (mort du personnage par exemple), il est indispensable que le conteur intervienne pour modifier les conséquences du jet de dés. Ce seront toujours les talents d'improvisation du conteur qui feront la différence entre un conteur et excellent conteur.

Avant de décider si une action va se produire, le conteur doit se demander si cette action a le moindre intérêt, d'abord pour le plaisir des joueurs (montée d'adrénaline, progression vers l'objectif à atteindre) et ensuite pour la progression de l'histoire. Si l'action n'a aucun intérêt, ni pour les joueurs, ni pour l'histoire, cette action n'a peut-être pas besoin d'être résolue.

Le déroulement d'une action va se décomposer, en termes de jeu, en trois phases :

1. exposition de la situation : établissement d'un seuil de difficulté.

Quel est le contexte de l'action ? Ce contexte influe-t-il sur le seuil de difficulté ?

2. résolution de l'action : jet de dés.

Quel est l'objectif recherché ? Que fait le personnage pour tenter de réussir son action ?

3. interprétation du résultat.

Quel est le résultat de l'action ? Quelles sont les conséquences pour la suite de l'aventure ?

#### 3.3.1. La détermination du seuil de difficulté

Pour faciliter le choix des paramètres qui entrent en compte dans la détermination d'un seuil de difficulté, le conteur peut décrire la situation : la topographie, l'environnement, la luminosité, les protagonistes, les objectifs affichés de chacun, les conséquences de précédentes actions, etc. Cela permet d'évaluer ce qui va être ou non contraignant et être pris en compte de manière significative dans la détermination du seuil de difficulté. Il ne s'agit surtout pas d'énumérer systématiquement tous les paramètres qui entrent en compte mais juste de mettre l'accent sur ceux qui sont significatifs et qui vont influencer sur la résolution de l'action. L'objectif de l'exposition de la situation préalable à une action est avant tout de susciter l'intérêt des joueurs. Pour le conteur, décrire la situation et les contraintes est également l'occasion de justifier le seuil de difficulté qu'il va imposer pour résoudre cette action. Indiquer aux joueurs les contraintes qui vont peser sur une action, c'est leur faire prendre conscience des risques que va prendre leur personnage.

Chaque joueur concerné par l'action doit également intervenir durant cette phase pour indiquer sa position, ses intentions, son état d'esprit, et ainsi, éventuellement, contourner certaines contraintes et agir ainsi sur le seuil de difficulté. C'est ce dialogue entre conteur et joueurs qui va permettre de visualiser au mieux l'action en cours et, pour les joueurs, d'évaluer les risques qu'ils prennent.

La détermination d'un seuil de difficulté juste n'est pas toujours facile, mais il faut se rappeler que ce seuil n'est qu'une estimation, une limite que doivent dépasser les joueurs pour réussir une action. Cette estimation n'a pas besoin d'être extrêmement précise tant qu'une certaine cohérence est respectée par le conteur. Avec l'expérience, cette cohérence devient de plus en plus forte, mais il est normal que, au début, les joueurs s'opposent parfois au choix du conteur s'ils estiment que la détermination du seuil de difficulté est trop arbitraire ou injuste. Toutefois, ces considérations techniques en cours de partie doivent durer le moins longtemps possible pour ne pas nuire à l'atmosphère de l'histoire.

Une solution simple pour le conteur est qu'il n'est pas obligé d'indiquer aux joueurs la valeur du seuil de difficulté. Il leur demande juste de jeter les dés et juge lui-même du résultat avant d'en donner l'interprétation. Cette façon de faire a l'avantage de mettre l'accent sur l'interprétation et peut aider les joueurs à mieux rentrer dans l'ambiance de l'histoire. En outre, cela évite toute justification et de longues discussions.

#### 3.3.2. La résolution de l'action

A partir d'une situation de jeu exposée par le conteur, les joueurs vont pouvoir décider de la suite des événements et donc influencer sur le cours de l'histoire par le choix des actions qu'ils vont effectuer. Quels sont les processus qui entrent en compte dans la résolution d'une action ?

- Intention : l'intervention des joueurs dans la narration du conteur,

- Habilité : les règles, c'est-à-dire les caractéristiques du personnage comparées à un seuil de difficulté, déterminent le nombre de dés à lancer ou influent sur le seuil de difficulté,

- Chance : le jet de dés.

Le mécanisme de jeu va déterminer quelle sera l'issue de l'action et les conséquences sur la suite de l'histoire.

Une action a une durée dans l'histoire qu'il faut essayer de respecter pour éviter de laisser un personnage escalader une falaise de trente mètres de haut alors que, dans le même temps, un autre personnage décoche une flèche. Toutefois cela ne signifie pas qu'une action longue doit être décomposée en plusieurs actions : escalader la falaise ne prendra qu'une seule action, inutile de tester plusieurs fois la capacité du personnage. Il peut mettre être conseiller de regrouper plusieurs actions similaires dans une seule action pour gagner du temps. Si un personnage souhaite écouter aux trente portes d'un couloir, il n'est pas utile de faire trente tests de perception, un seul suffira à déterminer s'il entend quelque chose et à quelle porte. En revanche, le conteur doit éviter de résoudre un ensemble d'actions en une seule si cela nuit à la tension qu'il souhaite faire monter. Si un personnage se fait attaquer par cinq brigands, vouloir résoudre l'ensemble du conflit en un seul jet de dés ferait perdre beaucoup d'intérêt à cet affrontement. De même, si un personnage veut écouter à trois portes, il est logique de faire un test pour chaque porte. Le conteur doit juger si une série de nombreux tests peut ou non se réduire à un seul test, et ce gain de temps ne peut se faire que s'il est dans l'intérêt de l'histoire.

#### 3.3.3. L'interprétation du résultat

Dans un premier temps, chaque résultat de dé est interprété : échec ou réussite. Puis l'ensemble de ces résultats va décider des conséquences de l'action. Le conteur va alors se servir des marges de réussite (valeur de la réussite au-dessus du seuil de difficulté défini) pour estimer à quel point l'action est réussie. De même le conteur va estimer les désagréments que subit le personnage en fonction d'un nombre d'échecs

critiques. L'interprétation qui sera donnée, en fonction des échecs critiques et des marges de réussite, est totalement ouverte et laissée à l'imagination du conteur.

Par ce système, il est tout à fait possible que le résultat d'une action se caractérise par une réussite de l'action mais avec des conséquences négatives. Par exemple, un personnage réussit à crocheter la serrure d'un coffre avec sa dague mais il casse celle-ci à l'intérieur de la serrure. Quatre cas de figures à interpréter sont possibles :

	Pas d'échecs critiques	Echecs critiques
Pas de réussite (critique ou non)	L'action échoue mais sans conséquences négatives	L'action échoue et a des conséquences négatives (dont l'ampleur dépend du nombre d'échec critique)
Réussite (critique ou non)	L'action réussit (en fonction des marges de réussite au-dessus du seuil de difficulté)	L'action réussit (en fonction des marges de réussite au-dessus du seuil de difficulté) mais a aussi des conséquences négatives (dont l'ampleur dépend du nombre d'échec critique)

L'interprétation, avant d'indiquer les conséquences de l'action, doit également passer par la description de l'action elle-même. Comment l'action s'est-elle déroulée et qu'arrive-t-il en conséquence ? Cela permet d'intégrer le mécanisme du jeu à la narration et de donner davantage de cohérence à l'ensemble du système. Ainsi, en décrivant comment s'est déroulée l'action, le conteur peut déjà y intégrer la raison pour laquelle l'action échoue ou réussit et les conséquences qui vont en découler. Sachant que, même s'ils réussissent une action, il peut y avoir des conséquences négatives, les personnages vont toujours considérer chacune de leurs actions avec plus d'attention. Même si un personnage est extrêmement compétent pour une action, il n'aura jamais un contrôle total sur cette action, prenant donc à chaque fois des risques plus ou moins importants.

La marge de réussite va aussi influencer sur l'interprétation du résultat. Plus celle-ci sera importante, plus la réussite sera marquée. La possibilité pour chaque joueur de faire des réussites critiques permet à chacun d'avoir l'espoir de réussir n'importe quelle action, même supposée impossible. L'ouverture du jet de réussite critique permet donc, en théorie, un résultat sans limite supérieure et donc avec des marges de réussites très importantes que le conteur doit évaluer pour ensuite interpréter l'action. La réussite critique avec une marge significative doit permettre au personnage de lever un obstacle ou avoir des conséquences à long terme.

Dans tous les cas de figures, lors de l'exposition de la situation, lors de la résolution d'une action et lors de l'interprétation du résultat, le conteur doit évaluer l'importance de la scène. Si celle-ci n'influe pas sur le cours de l'aventure, il n'est pas nécessaire d'en donner trop de détails, ni de passer trop de temps sur l'action et son interprétation. En revanche, pour une scène importante voire critique pour l'aventure, le conteur ne doit pas hésiter à prendre le temps de faire une narration plus subtile et de résoudre les actions plus précisément. Tout l'art du conteur se place à la fois dans la narration, dans l'estimation des seuils de difficultés et enfin dans l'interprétation des résultats. Chacun de ces aspects est lié et c'est donc la capacité du conteur à les traiter de manière homogène pour les joueurs qui transformera une bonne partie de jeu de rôle en un moment mémorable.

### 3.3.4. Débloquer une situation

Les joueurs ne trouvent pas toujours de manière innée ce que leur personnage doit faire. Malgré de nombreuses pistes fournies, ils n'arrivent pas à mettre les indices bout à bout pour résoudre la situation. Dans ce cas, plusieurs solutions s'offrent au conteur. D'abord, le premier réflexe dans une telle situation doit être de récapituler les informations aux joueurs. Si cela ne suffit pas, le conteur peut faire intervenir un PNJ qui accompagne les personnages (ils ne trouvent pas la solution mais leur guide va les aider). Ensuite, il peut simplement remettre l'accent sur un indice crucial par la bouche d'un PNJ (« Quelqu'un à penser à regarder ce qu'il y avait dans le grand sac à côté de la cheminée ? »). Enfin, le conteur peut forcer les personnages à faire cette déductions en leur demandant de faire un test de raisonnement : le meilleur résultat permettra à un personnage d'avoir une « idée » subite ; bien sûr cette idée vient du conteur et non du joueur, mais cela permet d'avancer dans l'histoire sans rester dans une situation figée. L'idéal restant tout de même que les joueurs découvrent par eux-mêmes ce qu'ils doivent faire, le conteur devant essayer d'éviter autant que possible le recours à ces solutions de déblocage.

Si la situation implique la mort d'un PNJ ou d'un PJ et que cela risque de compromettre la suite du scénario, le conteur peut se voir dans l'obligation de tricher : l'histoire prime sur les règles. Pour éviter un décès prématuré, le conteur doit faire attention à bien noter les points de vie de tous les protagonistes, y compris les joueurs. Si le scénario le permet, le conteur peut décider de modifier l'histoire sans avoir à tricher : une situation de rattrapage est improvisée, un PNJ mystérieux apparaît pour résoudre le problème (à utiliser occasionnellement).

## 4. Quelques personnages non-joueurs

Voici une ne série de personnages non-joueur que les personnages sont susceptibles de rencontrer au cours de leurs aventures.

### Warg

Carrure 2			Agilité 2			Sensibilité 1		Intelligence 1	
Santé 27	Présence 6	Résistance 4	Combat 4	Déplacement 10 (25 cm)	Tir -	Perception 4	Courage 6	Raisonnement 1	

Les Wargs chassent en meute, ils utilisent des techniques de harcèlement pour isoler leur cible. Ils commencent toujours leur traque par instiller la peur chez leur cible, c'est leur première arme. Ils agissent toujours sur ordre et se différencient des loups par leur agressivité et leur cruauté. Leur action s'effectue toujours dans une atmosphère de terreur : ils ne chassent pas, ils traquent ; ils ne tuent pas, ils massacrent.

### Lysandre Civettin (Propriétaire de l'Auberge de Bree)

Carrure 3			Agilité 2			Sensibilité 2		Intelligence 3	
Santé 25	Présence 4	Résistance 5	Combat 2	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 4	Perception 6	Courage 6	Raisonnement 8	

Lysandre tient son auberge depuis 20 ans maintenant, il l'a reçue en héritage à la mort de son père. C'est une personnalité incontournable du village, tout le monde le connaît et il connaît tout le monde. Il est très affable et apprécie les étrangers pour les nouvelles qu'ils apportent du monde extérieur. Lysandre est un homme loyal qui rechignera à faire du mal autour de lui, il apprécie plus que tout le travail honnête.

**Spécialités** : Cuisine : 6 - Eloquence : 7 - Psychologie : 5 - Mémoire : 4  
**Monnaie** : 12Po 5Pa

### Ostoher (Soldats du Gondor)

Carrure 1			Agilité 1			Sensibilité 1		Intelligence 2	
Santé 24	Présence 2	Résistance 4	Combat 3	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 2	Perception 2	Courage 6	Raisonnement 3	

Ostoher croit en la grandeur du Gondor, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour protéger le royaume. Il donnera sa vie sans hésiter. Il paraîtra borné et orgueilleux mais il sera d'une loyauté sans faille pour sa cause. C'est un homme intransigeant qui n'a que peu d'estime pour les autres peuples ou bien pour les populations de piètre naissance. Il est pourtant lui même issu d'une famille modeste de paysans sans ambition et sans avenir.

**Spécialités** : Commandement : 4 - Destrier : 5 - Escalade : 3 - Saut : 7  
**Equipement** : une épée, une lance et un écu Un casque et un haubert de maille

### Grishnack (Eclaireur gobelin)

Carrure 1			Agilité 2			Sensibilité 1		Intelligence 1	
Santé 15	Présence 2	Résistance 3	Combat 6	Déplacement 7 (18 cm)	Tir 4	Perception 3	Courage 2	Raisonnement 2	

Grishnack est un chevaucheur de Warg. Il sert souvent d'éclaireur, ce qu'il apprécie particulièrement car souvent une bonne partie du butin, de la bouffe et du divertissement sont pour lui. Cruel et égoïste sont ses principales qualités !

**Spécialités** : Pistage : 7 - Bagarre : 5 - Dissimulation : 6  
**Equipement** : une épée et un poignard, un warg

### Minot (Gosses des rues)

Carrure 1			Agilité 1			Sensibilité 1		Intelligence 1	
Santé 15	Présence 2	Résistance 2	Combat 1	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 2	Perception 1	Courage 2	Raisonnement 2	

Abandonné très tôt, Minot ne connaît pas son nom, alors il se fait appelé comme ça. Grandir dans la rue avec pour seul horizon la recherche quotidienne de nourriture soit par la violence, soit par la ruse ont transformé Minot en petit animal méfiant et agressif : attention il mord ! Il doit avoir entre 8 et 10 ans, il n'en sait rien, il a été abandonné entre 3 et 5 ans.

**Spécialités** : Détrousement : 7 - Dissimulation : 7 - Bagarre : 5  
**Equipement** : un couteau  
**Monnaie** : 3Pc

### Bernandin (Bandit humain)

Carrure 1			Agilité 1			Sensibilité 1		Intelligence 2	
Santé 24	Présence 2	Résistance 4	Combat 5	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 2	Perception 2	Courage 6	Raisonnement 3	

Homme sans foi ni loi, on ne peut se fier à lui. Il cherchera par tous les moyens à détrousser le premier venu.

**Spécialité** : Détrousement : 6 - Dissimulation : 7  
**Equipement** : Arc et flèche, épée et lance  
**Monnaie** : 1Pa 55Pc

### Bran (Vagabond humain)

Carrure 3			Agilité 4			Sensibilité 1		Intelligence 2	
Santé 30	Présence 1	Résistance 6	Combat 2	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 5	Perception 6	Courage 3	Raisonnement 2	

Bran doit avoir une histoire très troublée pour en être arrivé là. Il n'en parlera pas et pourra même s'emporter si on insiste à lui poser des questions sur son passé. C'est un personnage assez imprévisible, la solitude et les privations ont semblé-ils atteints son équilibre mental. Il peut même être violent.

**Spécialités** : Botanique : 5 - Couture : 4 - Cuisine : 3 - Herboristerie : 6 - Orientation : 3 - Pêche : 5 - Piège : 3 - Pistage : 7 - Zoologie : 2  
**Equipement** : Un arc et des flèches et un équipement de survie  
**Monnaie** : 1Pa 2Pc

### Phélibert (Commerçant humain)

Carrure 3			Agilité 1			Sensibilité 1		Intelligence 2	
Santé 25	Présence 3	Résistance 4	Combat 2	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 1	Perception 5	Courage 4	Raisonnement 7	

Phélibert est un commerçant prospère, plutôt honnête mais très tatillon concernant sa réputation. Il est épicier à Minas Tirith depuis 15 ans et compte prospérer un peu plus, il cherche même à se lancer dans le commerce à longue distance au moins jusqu'au Rohan. Il compte y faire des échanges de biens.

**Spécialités** : Mémoire : 5 - Eloquence : 4  
**Monnaie** : 15Po

### Loup

Carrure 1			Agilité 2			Sensibilité 1		Intelligence 1	
Santé 20	Présence 3	Résistance 3	Combat 3	Déplacement 9 (23 cm)	Tir -	Perception 4	Courage 3	Raisonnement 1	

Le loup est un animal sauvage qui n'attaque l'homme que s'il y est contraint. C'est un animal de meute qui respecte des règles très complexe.

### Nazgûl (Esprit servant de l'Anneau)

Carrure 8			Agilité 7			Sensibilité 1		Intelligence 4	
Santé 55	Présence 9	Résistance 9	Combat 9	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 3	Perception 3	Courage 9	Raisonnement 6	

Ils servent Sauron. Là est leur unique mission. Ils ne sont plus de ce monde ni d'ailleurs du monde des morts.

**Spécialité** : Commandement : 9 (NS - Maître de guerre ; Inspiration) Destrier : 7 (NS - Symbiose équestre) Mémoire : 8 (NS - Clairvoyance) Psychologie : 9 (NS - Désespoir ; Terreur ; Emprise) Zoologie : 7 (NS - Panique)

**Techniques de combat** : Brise-bouclier - Combat à deux armes - Combat monté - Main sûre - Mise à mort - Puissance

**Equipement** : Une épée longue et un poignard

### Roc (Guerrier Orque)

Carrure 1			Agilité 1			Sensibilité 1		Intelligence 1	
Santé 24	Présence 2	Résistance 4	Combat 3	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 2	Perception 2	Courage 4	Raisonnement 2	

Une brute écervelée et cruelle.

**Spécialités** : Bagarre : 4 - Escalade : 6  
**Equipement** : une épée et un bouclier

### Rakash (Chef de bande orque)

Carrure 2			Agilité 2			Sensibilité 2		Intelligence 2	
Santé 28	Présence 2	Résistance 6	Combat 4	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 2	Perception 2	Courage 6	Raisonnement 2	

La cruauté est son plaisir. Il est devenu chef car il est zélé, qu'il n'hésite pas à massacrer le premier qui s'interpose, mais surtout il a toujours mener son groupe vers de bonnes rapines.

**Spécialités** : Bagarre : 7 - Commandement : 6  
**Equipement** : une épée et un bouclier

### Gronk (Troll)

Carrure 9			Agilité 2			Sensibilité 1		Intelligence 1	
Santé 66	Présence 6	Résistance 9	Combat 7	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 1	Perception 1	Courage 8	Raisonnement 1	

Abruti mais costaud et hargneux !

**Technique de combat** : Défoncement - Puissance  
**Equipement** : Tronc d'arbre

Marcil (Capitaine du Gondor dunadan)

Carrure 3			Agilité 2			Sensibilité 2		Intelligence 3	
Santé 36	Présence 4	Résistance 6	Combat 7	Déplacement 6 (15 cm)	Tir 2	Perception 2	Courage 8	Raisonnement 4	

Marcil est un guerrier éprouvé par de nombreuses années de combat. Sa loyauté pour le Gondor est intact, mais il commence à fatiguer et à se lasser des combats, il n'est plus l'homme téméraire qu'il était plus jeune. Son courage reste son étendard et ses hommes le suivent pour cela et ont une confiance indéfectible en lui.

**Spécialité :** Commandement : 7 (NS : Maître de guerre ; Inspiration)

**Techniques de Combat :** Combat à la lance - Combat monté - Feinte

**Equipement :** une épée, une lance et un écu Un casque et un haubert de maille

**Monnaie :** 1Po 5Pa

## 5. Quelques artefacts

Les artefacts sont des objets exceptionnels, pas forcément magiques, qui nécessitent des règles spécifiques.

Les quelques artefacts présentés ici sont tous issus de l'œuvre de Tolkien. Le choix de cette sélection est toujours de respecter l'œuvre de Tolkien : les objets ici présents peuvent intégrer une aventure et même faire l'objet d'un scénario puisque tous ont été perdus et il n'est pas fait mention de leur destruction dans l'Histoire de la Terre du Milieu.

Le conteur peut également s'inspirer des artefacts proposés pour créer les objets qu'il souhaite éventuellement ajouter à une aventure. Un conteur motivé peut également utiliser des objets dont le destin est connu en respectant l'Histoire. On sait par exemple que quatre parmi les sept anneaux de pouvoir donnés par Sauron aux Nains ont été détruits par les Dragons : pourquoi ce fait ne pourrait-il pas faire l'objet d'une campagne ?

### Aeglos - Lance de Gil-Galad

Possesseur : Gil-Galad

Signification : Pointe de neige (sindarin)

*« Je fus à la bataille de Dagorlad devant la Porte Noire de Mordor, où nous eûmes le dessus : car nul ne pouvait résister à la lance de Gil-galad et à l'épée d'Elendil, Aeglos et Narsil. » Le Seigneur des Anneaux - Livre II - Chapitre 2*

Aeglos était la lance de Gil-galad, le dernier Haut Roi des Noldor de la Terre du Milieu, avec laquelle il défia Sauron lors de la guerre de la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes, à la Bataille de Dagorlad.

Source : <http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:armes:aeglos>

#### Règle

Aeglos confère une augmentation de deux points au Combat et à la Résistance et procure automatiquement la maîtrise des techniques de combat : Combat à la lance, Fauchage et Délivrance. Les seuils de difficulté ne tiennent compte que de la Résistance de l'adversaire sans modifications supplémentaires.

La renommée du personnage est augmentée de deux points grâce à la possession de cette arme d'exception, mais seulement si sa nature est révélée. Par conséquent, chaque succès dans un combat (quand tous les ennemis sont morts ou en fuite) induit un test de Vigilance de l'Ennemi.

### Cape « Feuille et Branche »

Créateur : elfes

*« - Je ne sais ce que vous entendez par là, répondit le chef des Elfes. Ce sont de beaux vêtements, et le tissu en est bon, car il a été fabriqué dans ce pays. Ce sont certainement des habits elfiques, si c'est ce que vous voulez dire. Feuille et branche, eau et pierre: ils ont la couleur et la beauté de toutes ces choses dans le crépuscule de la Lorien que nous aimons; car nous mettons la pensée de ce que nous aimons dans tout ce que nous fabriquons. Ce sont toutefois des vêtements, non des armures, et ils ne détournent ni flèche ni lame. Mais ils devraient vous être de grand service: ils sont légers à porter et assez chauds ou frais selon les besoins. Et vous les trouverez très utiles pour vous cacher à la vue d'yeux hostiles, que vous marchiez parmi les pierres ou parmi les arbres. [...] » Le Seigneur des Anneaux - Livre II - Chapitre 8*

#### Règle

Ces capes rendent leur porteur invisible tant qu'il reste immobile, il dispose donc de la spécialité Dissimulation directement avec 7 dés et la connaissance du niveau surnaturel « Dans l'Ombre ». Ces vêtements sont également efficaces dans un environnement sans ombres. Les effets obtenus correspondent au maximum possible (diminution de 3 dés au score de Perception de l'opposant pour une distance d'un mètre) et le seuil de difficulté pour l'opposant est augmenté de 3 points sans tenir compte d'aucun modificateur.

### Corde elfique

Créateur : elfes

*« Ils y ajoutèrent des rouleaux de cordes, trois par embarcation. Celles-ci paraissaient minces, mais solides, soyeuses au toucher, et de teinte grise comme les manteaux elfiques. [...] » Le Seigneur des Anneaux - Livre II - Chapitre 8*

Les cordes elfiques sont des objets usuels pour leur créateur pourtant elles pourront paraître enchantées aux autres peuples. Légères et solides à la fois, les cordes elfiques résistent à un poids très important, bien plus important que ne le laisserait croire leur aspect, de plus elles répondent à des ordres simples comme se serrer ou se desserrer.

#### Règle

Les cordes elfiques aident les personnages qui tentent une ascension verticale. Elle accorde donc la maîtrise de la spécialité Escalade avec 5 dés pour les personnages qui n'en disposaient pas au préalable et pour les spécialistes dont le score dépasse déjà ce niveau, elle leur accorde une augmentation de 2 dés à tous leurs tests d'escalade.

Ces cordes obéissent à la volonté de leur possesseur. Leur nœud se serre ou se desserre sur un simple ordre.

Si elles sont utilisées pour entraver un orque elles diminuent leur Résistance d'un point.

## Guthwiné - Epée d'Eomer

Signification : Amie de la guerre (rohrique)

*« Eomer et Aragorn s'élançèrent ensemble par la porte, suivis de près par leurs hommes. Les deux épées sortirent du fourreau en un même éclair. "Gúthwiné ! cria Eomer. Gúthwiné pour la Marche !" "Andúril! cria Aragorn. Andúril pour les Dúnedain !" Chargeant du côté, ils se ruèrent sur les hommes sauvages. » Le Seigneur des Anneaux - Livre III - Chapitre 7*

Gúthwiné était l'épée d'Eomer, neveu de Théoden, roi de la Marche après la Guerre de l'Anneau.

Source : <http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:armes:guthwine>

### Règle

Guthwiné automatiquement la maîtrise de la technique de combat « Main sûre ».

## Heaume du Dragon

Dates : Forgé après 260 1A – perdu en 495 1A

Créateur : Telchar

Possesseurs : Azaghâl, Maedhros, Fingon, Hador, Galdor le Grand, Húrin Thalion, Túrin

Autres noms : Heaume de Hador

*« Le Heaume de Hador fut remis entre les mains de Thingol. Ce heaume était d'acier gris tout ouvragé d'or, et s'y trouvaient gravées les runes de la victoire. Un pouvoir l'habitait, qui protégeait quiconque le portait des blessures et de la mort, car l'épée se rompait qui l'effleurait, et le trait déviait brusquement qui le frappait. » Contes et légendes inachevés : le Premier Âge - Narn i Hin Húrin*

Le Heaume du Dragon fut forgé par Telchar de Nogrod peu après la première apparition de Glaurung, en l'an 260 du Premier Âge. Doté de puissants pouvoirs magiques, son cimier représentait la face du Dragon Glaurung, d'où son nom. Telchar avait forgé ce heaume pour Azaghâl, Seigneur de Belegost, mais celui-ci l'offrit à Maedhros pour l'avoir sauvé d'une embuscade tendue par des Orques. Maedhros à son tour l'offrit à son grand ami Fingon, mais celui-ci ne put trouver personne d'assez fort pour le porter sur ses terres, excepté deux Hommes : Hador Lórinđol et son fils Galdor. Aussi leur offrit-il le Heaume en 416 1A, en même temps que la seigneurie sur les terres de Dor-lómin.

Après la mort de Galdor au siège de Barad Eithel en 462 1A, le Heaume passa à son fils Húrin, mais celui-ci ne le portait jamais, préférant combattre à visage découvert. Il resta donc à Dor-lómin lors de Nirnaeth Arnoediad, et Morwen l'envoya à son fils Túrin à Doriath en 473 1A. Dès qu'il le put, Túrin alla combattre aux marches nordiques de Doriath aux côtés de Beleg Cúthalion, et l'Arc et le Heaume tinrent en respect les Orques jusqu'au départ de Túrin, en 484. Ce n'est que trois ans plus tard qu'il coiffa le Heaume à nouveau, lorsque Beleg vint le lui rapporter à Bar-en-Danwedh.

Túrin s'illustra encore avec le Heaume à Nargothrond, combattant sans relâche les Orques et poussant les Elfes à toujours plus d'audace, ce qui devait amener leur perte : en 495, Glaurung vint, accompagné d'une puissante armée d'Orques, et ravagea Nargothrond. Túrin, ensorcelé par le Dragon, s'en fut vers le nord, et l'on ignore ce qu'il advint du Heaume dès lors.

Source : [http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:heaume\\_du\\_dragon](http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:heaume_du_dragon)

### Règle

Seul un personnage doté d'une Carrure imposante de 5 peut porter ce heaume. Le Heaume du Dragon confère une augmentation de 3 points à la Résistance et à la Présence. Tous les coups portés à la tête sont systématiquement déviés et les armes et les projectiles sont alors brisés sur un échec critique.

Quiconque porte ce heaume provoque la peur obligeant tout adversaire à réussir un test de Courage contre la Présence du guerrier tous les trois assauts sous peine de ne rien faire l'assaut suivant ou de quitter le combat définitivement suite à un échec critique.

La renommée du personnage est augmentée de six points grâce à la possession de cette arme d'exception. Par conséquent, chaque succès dans un combat (quand tous les ennemis sont morts ou en fuite) induit un test de Vigilance de l'Ennemi.

## Herugrim - Epée de Théoden

Signification : Épée farouche (rohrique)

*« Hama mit genou en terre et présenta à Théoden une longue épée dans un fourreau à l'agrafe d'or et incrusté de gemmes vertes.*

*« Voici, Seigneur, Herugrim, votre ancienne lame, dit-il. Nous l'avons trouvée dans son coffre. Il n'en a remis les clefs qu'à contrecœur. Il se trouve là maintes autres choses dont les hommes avaient constaté la disparition » Le Seigneur des Anneaux - Livre III - Chapitre 6*

Herugrim était l'épée de Théoden, roi de la Marche. Lorsqu'il fut tombé sous l'emprise de Gríma Langue-de-Serpent, celui-ci la dissimula dans ses appartements, mais l'épée revint à son légitime propriétaire lorsque Gandalf libéra Théoden ; et celui-ci la mania de nouveau jusqu'à sa mort sur les champs du Pelennor.

Source : <http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:armes:herugrim>

### Règle

Cette épée est un symbole de pouvoir pour les Rohirrim. En tant que tel, elle confère une augmentation de 2 dés pour tous les tests de Commandement avec un maximum de 7, mais uniquement si le personnage connaît déjà la spécialité. Si le personnage a déjà atteint ce niveau, Herugrim confère automatiquement, sans bonus supplémentaire la connaissance du Niveau Surnaturel "Inspiration". Les règles normales du Niveau Surnaturel s'appliquent.

## Miroir de Galadriel

*« Il est bien des choses que je puis ordonner au Miroir de révéler, répondit-elle, et à certains je peux montrer ce qu'ils désirent voir. Mais le Miroir montrera aussi des choses non demandées, et elles sont souvent plus étranges et plus profitables que celles que nous désirons contempler. Ce que vous verrez si vous laissez au Miroir, je ne saurais vous le dire. Car il montre des choses qui furent, des choses qui sont et d'autres qui pourront encore être. Mais lesquelles il voit, même le plus sage ne saurait le déterminer. » Galadriel - (SDA – Tome I, Livre II, Chap.VII)*

Le Miroir de Galadriel consistait en une vasque d'argent, large et peu profonde. Celle-ci était remplie par l'eau d'un ruisseau d'argent qui provenait de la source de la colline où se tenait Caras Galadhon. Cette vasque était accompagnée d'une aiguière. Toutes deux étaient posées sur un socle bas, sculpté en forme d'arbre rameux.

La liberté d'action du Miroir de Galadriel était vaste mais dangereuse. Il fallait beaucoup de courage et de sagesse pour s'y risquer. Il pouvait révéler des choses non demandées, plus étranges et plus avantageuses que celles ordonnées et montrées par Galadriel à ceux qui le désiraient. Mais surtout il dévoilait des choses qui furent, des choses qui étaient et des choses qui pourraient encore advenir. Cependant certaines de ces visions ne se produisaient jamais.

Peu purent le regarder. Ce fut néanmoins le cas de Frodon et de Sam lors de leur périple durant la Guerre de l'Anneau.

Source : <http://www.tolkienfrance.net/encyclopedie/article.php?idArticle=1005>

### Règle

Le Miroir de Galadriel ne peut être utilisé que par des personnages ayant une force de caractère suffisante. Il ne révélera ses visions qu'à

des personnages dont le Courage et le Raisonnement sont au minimum à 6.

Le Miroir de Galadriel procure le pouvoir de clairvoyance dans le passé, le présent et le futur. Le personnage acquiert la spécialité Mémoire directement avec 7 dés et la connaissance de tous niveaux surnaturels. Les seuils de difficulté sont définis uniquement par la clarté de l'information attendue sans tenir compte d'aucune modification contextuelle. La spécialité s'acquiert uniquement durant la contemplation de la surface de l'eau.

## Palantíri

Créateur : Fëanor

Signification : Qui voit au loin (quenya)

*« Au début, la boule était sombre, d'un noir de jais, et le clair de lune luisait à sa surface. Puis vinrent un léger rayonnement et un mouvement au centre, et elle retenait le regard de Pippin de telle façon qu'il ne pouvait plus le détourner. Bientôt, tout l'intérieur parut en feu ; elle pivotait ou les lumières intérieures tournaient. » Le Seigneur des Anneaux - Livre III - Chapitre 11*

Façonnées par Fëanor, les palantíri permettaient à qui les utilisait de projeter son esprit là où il le souhaitait (du moins pour les Pierres majeures) et ainsi de voir ce qu'il souhaitait, voire même de pouvoir converser par la pensée avec une autre personne munie elle aussi d'un palantír.

Amandil, dernier Seigneur d'Andunië, reçut sept palantíri en cadeau des Eldar de Tol Eressëa. Elles ne sombrèrent pas avec l'île, car Elendil, fils d'Amandil, et ses fils Isildur et Anárión les emmenèrent avec eux en Terre du Milieu : Elendil en avait pris trois, qu'il plaça à Annúminas, Amon Sûl et Elostirion ; ses deux fils en avaient deux chacun : ces Pierres étaient celles d'Orthanc, de Minas Anor, de Minas Ithil et d'Osgiliath. Un palantír, toutefois, était resté à Tol Eressëa : c'était la Pierre Maitresse, qui commandait à toutes les autres ; mais en Terre du Milieu, son existence était inconnue.

Parmi les palantíri des Dúnedain, les Pierres mineures étaient celles d'Orthanc, de Minas Anor, de Minas Ithil et (peut-être) d'Annúminas. Ces palantíri avaient des capacités limitées, et devaient être orientées correctement pour refléter quelque chose (ce que Pippin réussit, par pur hasard, à faire avec la Pierre d'Orthanc) ; en revanche, les Pierres majeures d'Amon Sûl, Elostirion et Osgiliath n'avaient pas besoin de tels préparatifs.

Seuls les Rois (puis les Intendants) pouvaient se servir des Pierres, et au début, leur existence était connue de tous ; mais lorsque Minas Ithil et son palantír tombèrent entre les mains des Nazgûl, en l'an 2002 du Troisième Âge, les Pierres restantes furent tenues secrètes par les Intendants du Gondor, et de moins en moins utilisées.

Du reste, beaucoup de Pierres avaient été perdues : la Pierre-Osgiliath disparut durant la Lutte Fratricide, au cours d'un incendie qui ravagea la cité (1437 3A) ; les Pierres d'Amon Sûl et d'Annúminas coulèrent avec le navire d'Arvedui dans la Baie de Forochel (1975 3A) ; enfin, la Pierre-Ithil était tombée entre les mains de Sauron (2002 3A). Seules restaient donc les Pierres de Minas Anor, d'Orthanc et d'Elostirion ; mais cette dernière ne présentait aucun intérêt dans la lutte entre les Dúnedain et le Mordor, car Elendil l'avait placée pour qu'elle ne regarde qu'à l'ouest, vers Tol Eressëa, qui lui était toutefois invisible ; les Elfes de Círdan étaient chargés de la garder.

A l'opposé, la Pierre-Ithil fut un instrument redoutable entre les mains de Sauron : il réussit, par son truchement, à se faire un allié de Saruman, qui, trop confiant, avait regardé dans la Pierre-Orthanc, mais aussi à persuader l'Intendant Denethor de sa victoire inéluctable, le plongeant dans un profond désespoir.

Après la Guerre de l'Anneau, seules deux Pierres étaient encore en état de fonctionnement : celles d'Elostirion et d'Orthanc. En effet, la Pierre-Ithil fut détruite lors de l'effondrement de Barad-dûr, et la Pierre-Anor devint inutilisable, sauf pour une personne dotée d'une forte volonté : sinon, seules deux mains de vieillard se consumant étaient visibles dans la Pierre, car Denethor, en se jetant sur son bûcher funéraire, avait avec lui le palantír.

Source : <http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:palantiri>

### Règle

Les palantíri donnent le pouvoir de voir où le personnage le souhaite. Un lien par la pensée est éventuellement possible si deux individus cherchent à communiquer par leur intermédiaire. Les palantíri permettent par ailleurs d'exercer les niveaux surnaturels de Psychologie à distance sur un autre individu regardant dans un autre palantír.

## Ringil - Épée de Fingolfin

Possesseurs : Fingolfin

Signification : Étoile Glacée (sindarin)

*« Mais d'un dernier coup sans espoir, Fingolfin lui trancha le pied de son épée Ringil et un sang noir et fumant jaillit qui remplit tout les cratères creusés par Grond. » Le Silmarillion - Quenta Silmarillion - Chapitre 18*

Quatre cent cinquante-cinq années après le premier lever du Soleil eut lieu Dagor Bragollach, la Bataille de la Flamme Subite. Durant celle-ci, Fingolfin défia Morgoth en combat singulier aux portes d'Angband. Celui-ci perça sept fois le Roi Noir de son épée Ringil, puis lui trancha le pied. Seule épée d'un non-Vala à avoir blessé Morgoth, Ringil tient donc une place exceptionnelle parmi les artefacts qui marquèrent le Premier Âge. On peut penser qu'elle fut détruite lorsque Morgoth écrasa Fingolfin.

Source : <http://www.tolkiendil.com/doku.php?id=encyclo:artefacts:armes:ringil>

### Règle

Ringil confère une augmentation de 2 points à la Présence en toute circonstance et 3 dans les phases de combat ainsi que 2 points supplémentaires au Combat et à la Résistance. Tous ces avantages sont doublés quand le guerrier se bat contre des créatures ténébreuses servant Morgoth.

Ringil procure automatiquement la maîtrise de toutes les techniques de combat accessibles aux épées longues. Les seuils de difficulté ne tiennent compte que de la Résistance de l'adversaire sans modifications supplémentaires.

Ringil procure automatiquement la maîtrise de la spécialité Commandement directement avec 7 dés et la connaissance de tous les niveaux surnaturels. Les seuils de difficulté sont définis uniquement par le nombre de compagnons et par la source du danger.

La renommée du personnage est augmentée de six points grâce à la possession de cette arme d'exception, mais seulement si sa nature est révélée. Par conséquent, chaque succès dans un combat (quand tous les ennemis sont morts ou en fuite) induit un test de Vigilance de l'Ennemi.

A l'approche de Ringil, toutes les créatures ténébreuses sont prises de peur et doivent réussir un test de Courage contre la Présence du guerrier à chaque assaut sous peine de quitter le combat ou de tomber en catatonie, foudroyé par la terreur. Une réussite de moins de 3 points procure malgré tout un effet désagréable aux créatures qui feront tous leurs jets de Combat avec un dé de moins jusqu'à ce qu'ils réussissent avec brio leur test de Courage. Les effets de réussites médiocres successives peuvent se cumuler.

En tant qu'arme elfique, elle ne peut être tenue par une personne loyale à l'Ennemi ou mue par de mauvaises intentions envers son précédent propriétaire.