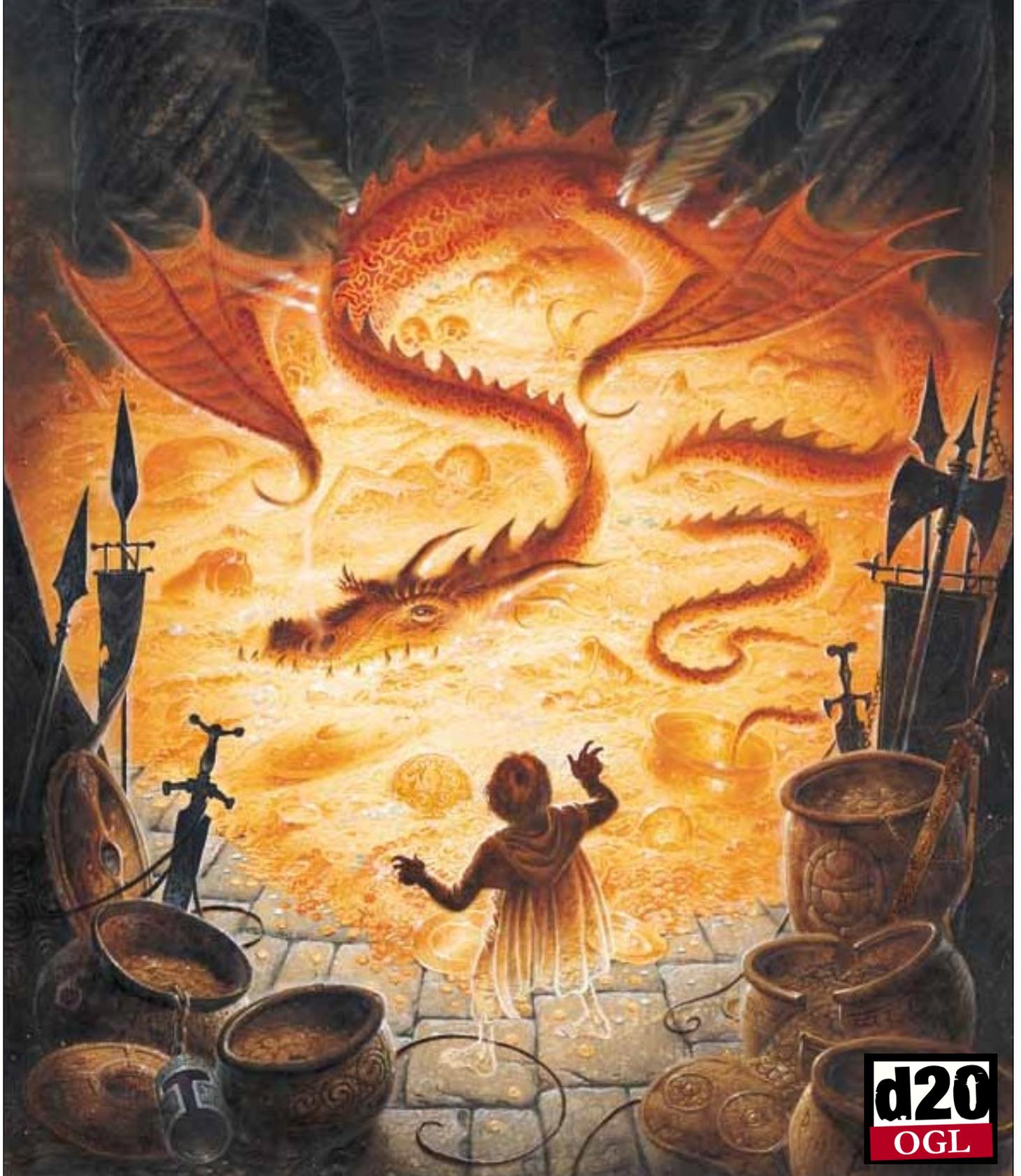


AVENTURES EN TERRE DU MILIEU

JEU DE ROLE DANS L'UNIVERS DE J.R.R. TOLKIEN



d20
OGL



AVENTURES EN TERRE DU MILIEU est un jeu de rôle amateur ayant pour thème l'univers développé par JRR Tolkien dans ses romans Bilbon le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux.

TABLES DES MATIERES

De quoi avez-vous besoin pour jouer?	1
Prérequis à l'oeuvre de Tolkien	1
Personnages	2
Nom et Classe	2
Caractéristiques	2
Compétences	3
Dons	7
Points de Vie	10
Initiative	10
Classe d'Armure	10
Niveau et Points d'Expérience	10
Classes de personnage	11
Hobbit Aventureux	11
Rôdeur	12
Archer Elfe	13
Guerrier Nain	14
Homme d'armes	15
Création d'un personnage	16
Système de jeu	17
Test de caractéristique	17
Test de compétence	17
Combat	18
Initiative	18
Attaques	18
Blessures	18
Attaque critique	18
Soins et récupération de points de vie	19
Expérience et évolution du personnage	19
Scénario: Balin et compagnie	20
Fiche de personnage	27
Personnes prêts à jouer	28



Illustration de couverture: David Wyatt

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER?

Aventures en Terre du Milieu contient tout ce dont vous avez besoin pour vivre une première aventure en Terre du Milieu.

Cet ouvrage contient un système de jeu complet, des personnages prêtirés et prêts à partir à l'aventure, une brève description de la Terre du Milieu et de ses peuples ainsi qu'un scénario de départ et un bestiaire reprenant des ennemis à combattre et des créatures du Monde de Tolkien.

Ce jeu utilise une version simplifiée et adaptée des règles proposées par Wizards of the Coast sous Open Game Licence. En plus du présent livre, vous aurez besoin d'une panoplie de dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20) et de quelques amis pour partager votre aventure en Terre du Milieu.

PREREQUIS A L'OEUVRE DE TOLKIEN

Il n'est pas indispensable de connaître l'oeuvre de JRR Tolkien avant de jouer.

Néanmoins, je ne peux que vous conseiller la lecture de Bilbon le Hobbit et de la trilogie du Seigneur des Anneaux, ou tout du moins de visionner une fois la trilogie portée à l'écran (avec brio) par Peter Jackson. Cela pourra vous aider à avoir une vision plus global de l'univers imaginé par Tolkien et posera quelques repères visuels intéressants.

Vu le succès cinématographique planétaire de la trilogie, il est rare de trouver quelqu'un qui ne sache pas qui est Tolkien et à quoi ressemble un nain, un elfe ou un hobbit.





PERSONNAGES

Avant de partir à l'aventure sur les chemins de la Terre du Milieu, il convient d'avoir un personnage qui sera votre alter-ego au cours de la séance de jeu.

Vous pouvez choisir parmi les quatre personnages prêtirés que vous trouverez à la fin de ce chapitre ou peut-être préférez-vous créer votre propre héros.

NOM ET CLASSE

Un personnage possède un nom; Gimli, Legolas, Gandalf, Frodon, Bilbon sont quelques exemples de patronymes de l'épopée du Seigneur des Anneaux.

A vous en choisir un qui convienne à votre personnage.

Le choix du nom est primordial et dépend autant de l'imagination du joueur que du type de personnage que vous voulez interpréter.

Le nom d'un personnage est très important: il le portera toute sa vie.

Ne prenez pas un nom ridicule ou semblable à celui d'un héros de la saga de Tolkien.

Après tout, il n'y a qu'un Gandalf et des héros tels qu'Aragorn ou Boromir sont uniques.

Un personnage appartient à une classe.

La classe d'un personnage est un archétype définissant grosso modo le métier, l'occupation la fonction et le statut social du personnage.

Aventures en Terre du Milieu vous propose cinq classes de départ, calquées sur les héros de la trilogie de Tolkien:

- Hobbit Aventureux (ex: Frodon, Sam, Pippin et Merry)
- Rôdeur (ex: Aragorn alias Grands-Pas)
- Archer Elfe (ex: Legolas)
- Guerrier Nain (ex: Gimli)
- Homme d'Armes (ex: Boromir)

CARACTERISTIQUES

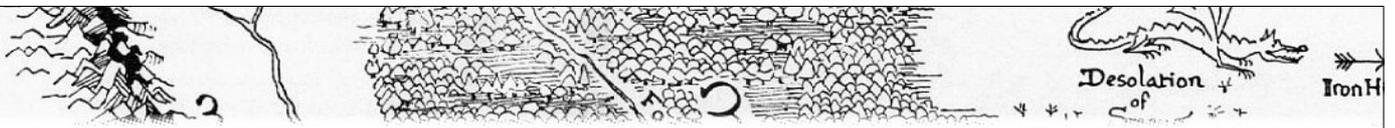
Un personnage est décrit par six Caractéristiques couvrant ses capacités physiques, mentales et sociales. Ces caractéristiques sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Elles sont le fondement, la base du personnage, ses capacités et ses aptitudes innées.

CARACTERISTIQUES

Force	For	Intelligence	Int
Dextérité	Dex	Sagesse	Sag
Constitution	Con	Charisme	Cha





La Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Elle joue un rôle important dans le maniement des armes de mêlée et dans les dégâts infligés en combat par celles-ci.

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage.

La Dextérité est également utilisée dans le maniement des armes à distance et de tir.

Un personnage ayant un score de Dextérité élevé sera plus difficile à toucher lors d'un combat.

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage; les points de vie du personnage sont calculés en fonction du Dé de Vie (voir Classes de personnage) et du modificateur de Constitution.

L'Intelligence symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier.

Le modificateur d'Intelligence permet également de calculer les points de compétences du personnage (à la création et lors de son évolution).

La Sagesse regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage.

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Elle représente non seulement la façon dont le personnage est perçu par autrui mais aussi sa force de caractère réelle.

Chaque caractéristique a un score allant généralement de 3 à 18; un modificateur (bonus ou malus) est calculé à partir du score de caractéristique suivant le tableau ci-dessous:

CARACT.	MOD.				
1	-5	12 à 13	+1	24 à 25	+7
2 à 3	-4	14 à 15	+2	26 à 27	+8
4 à 5	-3	16 à 17	+3	28 à 29	+9
6 à 7	-2	18 à 19	+4	30 à 31	+10
8 à 9	-1	20 à 21	+5	32 à 33	+11
10 à 11	0	22 à 23	+6	34 à 35	+12

COMPETENCES

L'acquis d'un personnage (ce qu'il a appris au cours de sa vie et d'éventuels enseignements qu'il aurait suivis) est représenté par ses Compétences.

Les Caractéristiques définissent ce qu'est le personnage.

Ses Compétences représentent ce qu'il sait faire.

Chaque compétence est liée à une caractéristique et dépend également de la classe du personnage.

LISTE DES COMPETENCES

Armes de mêlée*	For	Fouille	Sag
Armes de jet*	Dex	Intimidation	Cha
Armes de tir*	Dex	Langues*	Int
Art de la magie	Sag	Langues anciennes*	Int
Artisanat	Int	Marchandage	Int
Connaissances*	Int	Métier*	Sag
Contrefaçon	Int	Natation	For
Crochetage	Dex	Perception auditive	Sag
Déguisement	Cha	Persuasion	Cha
Déplacement silencieux	Dex	Pièges	Int
Détection	Sag	Premiers soins	Sag
Diplomatie	Cha	Renseignements	Cha
Discretion	Dex	Représentation*	Cha
Dressage	Cha	Saut	For
Equitation	Dex	Survie	Sag
Escalade	For	Vol à la tire	Dex
Estimation	Int		
Evasion	Dex		





Les compétences marquées d'un * sont des compétences générales dont il convient de préciser le domaine d'activités.

Exemples:

Armes de mêlée (Epée courte)

Connaissances (Histoire du Gondor)

Métier (Jardinier)

Représentation (Harpe)

DESCRIPTION DES COMPETENCES

Armes de tir (Dex)

Cette compétence s'applique aux armes de tir: arc, arbalète.

Chaque arme doit faire l'objet d'une compétence spécifique.

Armes de jet (Dex)

Cette compétence s'applique aux armes de jet: lance, couteau.

Chaque arme doit faire l'objet d'une compétence spécifique.

Armes de mêlée (For)

Cette compétence englobe toutes les armes de combat en mêlée (armes blanches comme l'épée, le couteau, la hache). A chaque arme correspondra une compétence particulière.

Artisanat(Int)

L'Artisanat couvre la fabrication d'objets usuels, poteries, pièces vestimentaires, panier, jouets, petites sculptures, instruments de musique, etc.

Connaissances(Int)

Cette compétence reprend les connaissances théoriques et/ou pratiques dans un domaine particulier : histoire, géographie, légendes, us et coutumes des peuples, folklore local, architecture et ingénierie, exploration souterraine, mystères, nature, noblesse et royauté, religion, etc.

A vous de préciser le ou les domaines de connaissances (chaque domaine de connaissances correspondant à une compétence spécifique).

Contrefaçon (Int)

Cette compétence regroupe les connaissances et techniques nécessaire pour fabriquer de faux documents (passe-droit, parchemin portant le sceau du roi, ordre officiel) ou des imitations d'objets (fausse monnaie, bijoux en verroterie, fausses pierres précieuses, etc.)

Crochetage (Dex)

Cette compétence permet, comme son nom l'indique, à un personnage de crocheter une serrure.

La difficulté de crochetage dépendra de la nature de la serrure à forcer.

Avec certains types de serrure, le don Savoir-faire mécanique sera requis pour pouvoir crocheter la serrure en question.

Déguisement (Cha)

Cette compétence permet au personnage de se déguiser, de prendre l'apparence d'une autre personne. La difficulté du déguisement à obtenir est fonction de la personne à laquelle on veut ressembler (taille, corpulence, couleur de peau, visage, signes particuliers, etc.).

Les circonstances peuvent également jouer un rôle important dans la réussite ou non d'un déguisement (éclairage, distance, etc.)

Déplacement silencieux (Dex)

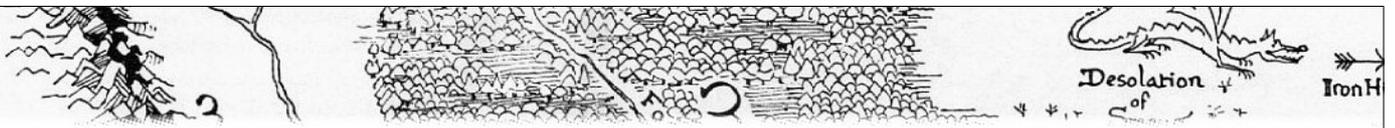
En utilisant cette compétence re, le personnage tente de se déplacer le plus silencieusement possible.

Cette compétence est à mettre en opposition avec la compétence Détection d'un éventuel ennemi.

Détection (Sag)

Cette compétence permet de détecter la présence d'ennemis en embuscade, de repérer un adversaire tentant de se déplacer silencieusement et/ou à couvert, ou simplement de remarquer un détail, un indice ou quelque chose d'anormal dans l'environnement proche du personnage.





Diplomatie (Cha)

En usant de cette compétence, le personnage tente de persuader une personne (ou un groupe de personnes) du bien fondé de son point de vue ou de sa position dans une situation de conflit.

La Diplomatie est une méthode de persuasion «douce». Le personnage ne va pas contraindre ou menacer; il va au contraire utiliser son charisme et les informations dont il dispose pour amener la personne ou le groupe ciblé à un accord. La Diplomatie est souvent utilisée en politique pour signer un traité ou consolider une alliance (ou amener une personne ou un groupe à revoir sa position et agir en conséquence, ou rester neutre).

Discretion (Dex)

Cette compétence permet au personnage (d'essayer) de passer inaperçu. Pour ce faire, le personnage peut exploiter les coins sombres, les conditions favorables comme l'obscurité ou le brouillard, l'environnement (mur, recoin, renforcement ou tout autre élément de décor susceptible de lui servir de cachette).

Cette compétence est souvent mise en opposition avec la compétence de Détection.

Dressage (Cha)

Cette compétence permet au personnage de dresser un animal (cheval, chien, ours, faucon, etc.), de lui apprendre des tours. Le dresseur doit s'exprimer par des gestes et des ordres simples.

La difficulté du dressage est fonction du type d'animal et de ses prédispositions à être dressé.

Un chien qui est déjà un animal domestique sera plus facile à dresser qu'un ours.

Equitation (Dex)

La compétence Equitation permet au personnage de monter à cheval.

Escalade (For)

Comme son nom l'indique, cette compétence permet au personnage d'escalader un mur ou une falaise (ou toute autre surface verticale ou presque).

Estimation (Int)

Cette compétence permet au personnage d'estimer la valeur d'un objet; il peut s'agir d'un bijou, d'une arme, de pièces de monnaie. Cette compétence permet aussi de détecter les contrefaçons.

Evasion (Dex)

En usant de cette compétence, un personnage ligoté ou entravé d'une quelconque manière peut tenter de se libérer.

Fouille (Sag)

Cette compétence permet au personnage de fouiller une zone définie à la recherche d'indices, d'objets cachés, de compartiments ou passages secrets ou de n'importe quel détail sortant de l'ordinaire ou qui ne serait pas visible au premier coup d'oeil.

Intimidation (Cha)

L'Intimidation est une manière de forcer une personne à faire ce que l'on veut en la menaçant.

Les interrogatoires musclés font également appel à l'Intimidation.

La Persuasion et la Diplomatie font appel à la raison de la personne cible.

L'Intimidation contraint la personne cible à agir d'une certaine manière sous la menace et la peur.

Langues (Int)

Cette compétence correspond à la connaissance et à la pratique (parler, lire et écrire) d'une langue étrangère (on suppose que le personnage maîtrise sa langue maternelle).

Chaque langue correspondra à une compétence spécifique.

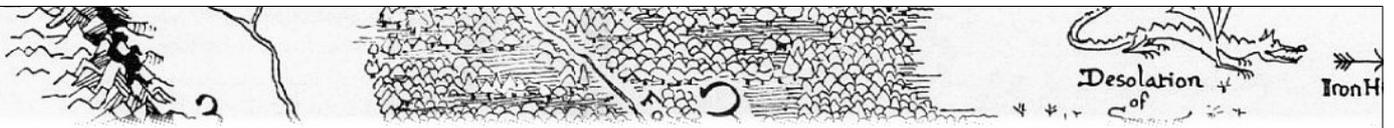
Langues anciennes (Int)

Cette compétence couvre la connaissance des langues anciennes: elfique, runes naines, etc.

Marchandage (Int)

Cette compétence correspond à la négociation commerciale visant à obtenir le meilleur prix pour un certain article; le marchandage est un mélange de bluff, d'intimidation, de persuasion...





Métier (Sag)

Cette compétence décrit le métier du personnage; c'est une compétence relativement générale qui englobe les aptitudes et connaissances théoriques et pratiques liées au métier en question.

Natation (For)

Comme son nom l'indique, cette compétence reflète les aptitudes de nage du personnage. Sans cette compétence, un personnage sera se maintenir hors de l'eau mais guère plus.

Persuasion (Cha)

Entre la Diplomatie et l'Intimidation, la Persuasion permet au personnage d'obtenir des informations, de pousser quelqu'un à agir d'une certaine manière ou de prendre position sur un sujet donné par une argumentation cohérente, faisant appel à la raison de la personne ciblée autant qu'à ses intérêts dans l'affaire en question.

La Diplomatie joue sur les relations politiques et les intérêts en jeu dans une affaire.

L'Intimidation fait appel à la peur et à la menace.

La Persuasion joue plus sur le Charisme du personnage et sa force de persuasion (arguments, intérêts des uns et des autres, sentiments, tentative de corruption, etc.)

Perception auditive (Sag)

Cette compétence correspond à l'acuité auditive du personnage; grâce à cette compétence, le personnage peut entendre un ennemi qui s'approche, écouter une conversation à travers une porte, percevoir des bruits suspects, etc.

La difficulté de l'écoute est fonction du volume du son et des conditions d'écoute.

Pièges (Int)

Cette compétence permet au personnage de détecter des pièges, de les éviter, de les désamorcer, d'en fabriquer et d'en poser.

Premiers soins (Sag)

Cette compétence permet d'administrer les premiers soins à un blessure (pansement, garrot, atelle de fortune, désinfection des plaies); on peut aussi utiliser cette compétence pour réanimer une personne inconsciente ou poser un diagnostic sommaire.

Pour des soins plus importants, il faut la compétence Médecine plus avancée (médecine elfique) et disposer du matériel adéquat.

Un test de Premiers Soins réussit stabilise l'état d'un blessé.

Ce dernier regagne alors 1 Point de Vie par heure mais ne peut pas faire d'effort violent.

Dans le cas d'un échec, l'état du blessé peut s'aggraver; cela dépend surtout de la nature de la blessure et de la résistance du blessé (Constitution).

Renseignements (Cha)

Cette compétence englobe les méthodes connues du personnage pour obtenir des renseignements : relations dans un milieu donné, contacts dans la pègre ou auprès des autorités locales, accès aux archives (comme celles très complètes de Minas Tirith), relations politiques, alliances, etc.

Représentation (Cha)

Cette compétence reprend un grand nombre d'activités liés au divertissement et au spectacle: chant, danse, musique, jonglerie, théâtre, conte, poésie, mime, etc.

Saut (For)

Aptitude physique à franchir un obstacle (gouffre, crevasse...) d'un bond.

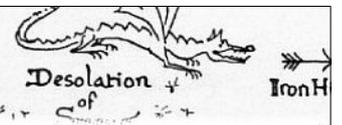
Survie (Sag)

Cette compétence reprend les techniques de survie élémentaire: faire du feu, poser des pièges rudimentaires pour capturer du gibier, reconnaître les plantes, fruits et champignons comestibles, survie dans différents milieux (forêt, désert, steppes...)

Vol à la tire (Dex)

En usant de cette compétence, le personnage pourra tenter de voler quelque chose dans les poches d'autrui. La difficulté du test de compétence dépend des circonstances du vol, de l'attention de la victime et de la nature de l'objet à voler.





DONS

Les Dons forment un ensemble de capacités innées ou acquises liées à la classe ou à la race d'un personnage. Les dons ne dépendent pas des caractéristiques ou des compétences mais apportent souvent un bonus lors de la mise en oeuvre de celles-ci.

LISTE DES DONS

Affinité magique	Prestige
Ambidextre	Rechargement rapide
Arme de prédilection	Réflexes surhumains
Arme en main	Robustesse
Athlétisme	Savoir-faire mécanique
Attaque au galop	Sens de l'orientation
Attaque en finesse	Spécialisation martiale
Attaque en puissance	Talent
Charge	Tir à bout portant
Combat en aveugle	Tir de loin
Combat monté	Tir de précision
Course	Tir en mouvement
Discret	Tir monté
Doigts de fée	Tir rapide
Dur à cuire	Vigilance
Endurance	Vigueur surhumaine
Esquive	Volonté de fer
Fin limier	Voltigeur
Fourberie	
Fraternité animale	
Négociation	
Persuasion	
Pistage	

DESCRIPTION DES DONS

Affinité magique

Ce don donne un bonus de +1 au personnage lors d'actions liées à la magie. De plus, seuls les personnages possédant ce don seront sensibles à la magie.

Ambidextre

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains (sans malus).

Arme de prédilection

Le personnage choisit une arme dont il possède la compétence.

Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise cette arme.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Arme en main

Grâce à ce don, le personnage peut dégainer une arme très rapidement (bonus de +1 à l'Initiative et à l'Attaque).

Athlétisme

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

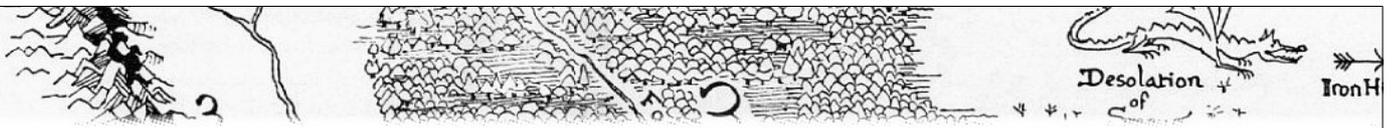
Attaque au galop

Lorsque le personnage lance une charge à cheval, il bénéficie d'un bonus de +1 à l'Attaque et aux dommages.

Attaque en finesse

Lorsque le personnage utilise une arme légère (dague, poignard, épée courte), il peut appliquer son modificateur de Dextérité au jet d'Attaque plutôt que celui de Force.





Attaque en puissance

Lors d'une attaque, un personnage ayant une Force de 13 ou plus choisit un nombre qu'il appliquera comme malus à son jet d'Attaque et comme bonus à son jet de dégâts.

Charge

Le personnage ayant ce don ne subit pas le malus (mod. Dex) à la CA habituellement compté lors d'une charge.

Combat en aveugle

Le personnage peut combattre dans l'obscurité ou presque sans subir de malus.

Combat monté

Le personnage sait combattre à cheval sans subir de malus (pour peu qu'il possède la compétence Equitation à un niveau minimum de 2).

Course

Le personnage se déplace deux fois plus vite que la moyenne.
Il bénéficie aussi d'un bonus de +2 à ses tests de Saut s'il peut prendre un élan.

Discret

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Doigts de fée

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Vol à la tire et de Crochetage.

Dur à cuire

Le personnage possédant déjà le don Endurance voit son état de santé se stabiliser automatiquement si son score de points de vie descend en dessous de 0. Il est donc considéré comme neutralisé (hors combat) plutôt que mourant.

Endurance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de Constitution.

Esquive

Un personnage ayant une Dextérité égale ou supérieur à 13 bénéficie d'un bonus de +1 à son score de Classe d'Armure. Il perd ce bonus s'il se trouve dans une situation où son modificateur de Dextérité ne s'applique pas.

Fin limier

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignements.

Fourberie

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

Fraternité animale

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests en relation avec les animaux.

Initiative accrue

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Négociation

Le personnage ayant ce don bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests de Diplomatie, Persuasion et Marchandage.

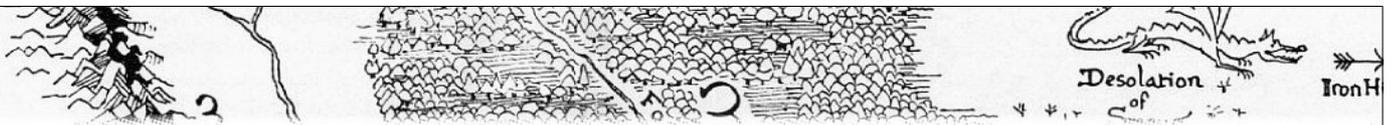
Pistage

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il s'agit de trouver et d'identifier des empreintes ou des traces de pas (humain ou animal). Ce bonus s'applique aussi pour suivre la dite piste.

Prestige

Un personnage de niveau 6 ou plus s'attire les services de 1d3 compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux.





Le personnage peut faire un jet de dé à chaque passage de niveau pour voir des candidats se présentent à lui.

Recharge rapide

Le personnage peut recharger son arme à feu très rapidement (action gratuite).

Réflexes surhumains

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son score de Défense lorsqu'il est attaqué par surprise.

Réputation

Un personnage de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus de +1 tous les deux niveaux à ses tests de Charisme.

Robustesse

Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs

Savoir-faire mécanique

Le personnage possédant ce don bénéficie d'un bonus de +1 pour tout test lié à la mécanique en général (serrures, pièges élaborés, machines de guerre, etc.)

Sens de l'orientation

Le personnage ayant ce don a un bonus de +1 lorsqu'il essaye de s'orienter.

En outre, il sait instinctivement où se trouve les quatre points cardinaux.

Spécialisation martiale

Le personnage de niveau 3 ou plus choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Talent

Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

Tir à bout portant

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Tir de loin

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, même si la cible se trouve à la limite de portée de l'arme.

Tir de précision

Le personnage ne subit pas de malus lorsqu'il tente de tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps.

Tir en mouvement

Le personnage peut tirer tout en se déplaçant sans subir de malus.

Tir monté

Le personnage ayant ce don peut tirer à l'arc depuis un cheval au galop sans subir de malus.

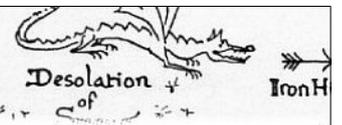
Tir rapide

Le personnage ayant une Dextérité de 13 ou plus et possédant déjà le don Tir à bout portant peut faire un tir supplémentaire avec un malus de -2.

Vigilance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.





Vigueur surhumaine

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de résistance physique (Constitution).

Volonté de fer

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de volonté (Sagesse).

A chaque classe correspond une liste de compétences et de dons que le personnage pourra acquérir plus aisément lors du processus de création et de l'évolution de sa carrière.

POINTS DE VIE

Le score de Points de Vie représente l'état de santé général du personnage.

Son score dépend de la classe du personnage et peut être modifié par certains dons.

Si le total de points de vie tombe à zéro, le personnage est hors combat.

En dessous de zéro, le personnage est mourant.

Au-delà du score fatidique de -10, le personnage meurt.

INITIATIVE

L'Initiative permet de déterminer l'ordre d'action des personnages.

Un score élevé signifie un personnage vif et rapide.

CLASSE D'ARMURE

La Classe d'Armure représente la difficulté à toucher et blesser le personnage lors d'un combat.

Plus la Classe d'Armure du personnage est élevée, plus il lui est aisé d'éviter les attaques, de parer les coups, d'esquiver les tirs.

La Classe d'Armure tient compte de la Dextérité du personnage et des éléments d'armure qu'il porte.

NIVEAU ET POINTS D'EXPERIENCE

Le Niveau d'un personnage représente son degré de maîtrise et d'expertise en tant qu'aventurier. Un personnage débute au premier niveau.

Au cours de ses aventures, il va acquérir de l'expérience, représenté par un certain nombre de points. La somme de ses Points d'Expérience déterminera son Niveau suivant le tableau ci-dessous:

<u>POINTS D'EXPERIENCE</u>	<u>NIVEAU</u>	<u>POINTS D'EXPERIENCE</u>	<u>NIVEAU</u>
0	1	55.000	11
1.000	2	66.000	12
3.000	3	78.000	13
6.000	4	91.000	14
10.000	5	105.000	15
15.000	6	120.000	16
21.000	7	136.000	17
28.000	8	153.000	18
36.000	9	171.000	19
45.000	10	190.000	20

A chaque niveau correspond un score de Points d'Expérience à atteindre.

A chaque niveau, le personnage pourra améliorer ses compétences ou en acquérir de nouvelles.

Il pourra choisir des dons supplémentaires et augmenter sa résistance physique et ses capacités.





CLASSES DE PERSONNAGE

Chaque personnage appartient à une classe de personnage.

Aventures en Terre du Milieu vous propose cinq classes de personnage calquées sur les héros de la trilogie du Seigneur des Anneaux.

Ces classes de personnage ne sont pas rigides; libre à vous de les modifier (ou d'en créer de nouvelles) selon votre convenance et avec l'accord du meneur de jeu.

Chaque classe est définie suivant le schéma ci-dessous:

- **Description** générale de la classe
- **Ajustements** de caractéristiques, de compétences, d'initiative, de classe d'armure.
- **Dé de Vie** (d4, d6, d8, d10 ou d12). Ce dé permet de calculer les points de vie de départ du personnage ainsi que le gain de points de vie lorsqu'il passe à un niveau d'expérience supérieur.
- **Compétences** liées à la classe (les compétences liées à la classe sont plus faciles à acquérir que les autres compétences)
- **Dons** (chaque classe possède une liste de dons spécifiques)
- **Équipement** standard; pour chaque classe est proposé un matériel standard comprenant les éléments vestimentaires, les outils, les armes et armure, une monture, etc.

HOBBIT AVENTUREUX

Les Hobbits sont un peuple tranquille et casagnier, aimant l'ordre et se méfiant de tout ce qui est imprévu, étrange, anormal, inconnu ou pouvant déboucher sur une quelconque aventure.

Les Hobbits apprécient une maison (trou de hobbit) bien tenue, des jardins sans mauvaise herbe et des champs cultivés avec soin, des routes bien tracées, une bonne bière au coin du feu...

On trouve des Hobbits en Comté principalement et dans les régions avoisinantes comme le Pays de Bouc et Bree (bien que les Hobbits de la Comté considèrent les Hobbits de Bree comme des Extérieurs et ceux du Pays de Bouc comme des gens curieux).

Il est rare qu'un hobbit quitte son pays et encore plus qu'il vive des aventures.

Ca a pourtant été le cas pour certains d'entre eux: le célèbre Bilbon Sacquet et son neveu Frodon, Sam Gamegie, Peregrin Took (Pippin) et Meriadoc Brandebouc (Merry).

Les Hobbits sont doués pour tout ce qui touche à l'artisanat, à l'agriculture, à la cuisine.

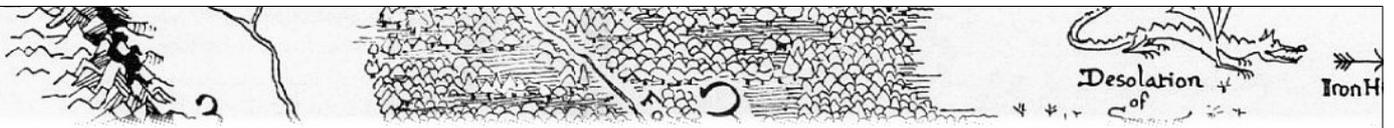
Ils sont capables de marcher sans bruit et de disparaître en un clin d'oeil à tel point que certains pensent qu'il s'agit de magie (il n'en est rien; de mémoire de hobbit, il n'y a jamais eu de hobbit pratiquant l'Art Magique).

Leur physique particulier (en général petit et légèrement bedonnant) ne les prédisent pas au métier des armes. Ils savent pourtant faire preuve d'un courage et d'une résistance physique supprenante quand la situation l'exige.

Les Hobbits ne portent pas de chaussures ou de bottes.

Leurs pieds sont recouverts d'un duvet de poils bouclés (comme leur chevelure), donnant l'impression qu'ils portent constamment des pantoufles.



**Ajustements:**

For -1, Con +1, Sag +1, Cha -1

Les Hobbits bénéficient d'un bonus de +1 en Artisanat, Marchandage, Métier, Discrétion, Déplacement silencieux, et Vol à la tire

De part sa petite taille, le hobbit a un bonus supplémentaire de +1 lors de combat contre de grandes créatures comme les trolls, les araignées géantes ou les dragons.

Dé de Vie: d6

Compétences:

Artisanat, Déplacement silencieux, Discrétion, Evasion, Marchandage, Métier, Représentation, Vol à la tire

Dons:

Discret, Doigts de fée, Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Savoir-faire mécanique, Volonté de fer, Talent

Equipement:

Pantalon, chemise, gilet, manteau à capuchon, sac à dos (contenant une couverture, de la nourriture pour 3 jours), une dague, une épée courte.

RÔDEUR

Les rôdeurs sont des voyageurs solitaires, derniers descendants du Numénor, ancienne race des hommes de l'ouest.

De cette puissante nation, il ne reste qu'une poignée d'hommes arpentant les Terres Sauvages du Nord, traquant les émissaires de l'Ennemi.

Les rôdeurs sont des experts de la survie dans les régions inhospitalières et sauvages qui s'étendent des contreforts des Monts Brumeux aux rives du fleuve Brandevin en Eriador.

Ils connaissent les animaux et les plantes, l'art de guérir et le pistage.

La vie en pleine nature a fait d'eux des êtres à la fois robustes et sages.

Leur aspect sauvage ne joue pas en leur faveur, et souvent les gens du commun se méfient d'eux, ignorants qu'ils sont du rôle joué par les rôdeurs du Nord.

Sans eux, les régions comme Bree et les frontières orientales de l'Eriador seraient envahies par les choses mauvaises issues du Mordor.

Les rôdeurs savent se déplacer sans bruit et très rapidement.

Ce sont d'excellents bretteurs et archers (bien que les Elfes restent les maîtres du tir à l'arc).

Ils entretiennent des relations privilégiées avec le peuple des Elfes (qui sont sans doute les seuls à les comprendre et à les soutenir dans leur lutte contre l'Ennemi).

Les autres races les considèrent avec méfiance.

Ajustements:

Dex +1, Con +1, Sag +1, Cha -1

Dé de Vie: d8

Compétences:

Armes de tir, Armes de mêlée, Connaissances (nature et animaux, géographie et légendes), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Equitation, Escalade, Evasion, Fouille, Langues anciennes (elfique et nain), Natation, Perception auditive, Pièges, Premiers soins, Renseignements, Saut, Survie

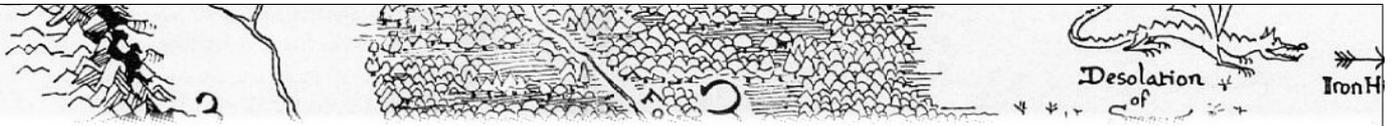
Dons:

Arme en main, Athlétisme, Attaque en finesse, Attaque

en puissance, Combat en aveugle, Course, Discret, Doigts

de fée, Dur à cuire, Endurance, Esquive, Fin limier, Fraternité animale, Pistage, Robustesse, Sens de l'orientation, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer



**Equipement:**

Tunique de cuir, bottes et cape de voyage, une épée, un arc + flèches, un sac à dos contenant une couverture et des vivres pour 4 jours, une dague, une poche à herbes (curatives)

ARCHER ELFE

Les Elfes sont un peuple ancien et très secret.
Ils parcourent la Terre du Milieu depuis toujours.

Ce sont des êtres pleins de sagesse, emprunts de magie.

On les dit immortels; en effet, quand vient l'heure, un elfe prend la route pour l'ouest et les Havres Gris où l'attend un bateau qui le mènera aux terres sacrées de Valinor, au-delà de la mer.

Les Elfes aiment les chants et la poésie.

Ils ne manquent jamais une occasion de chanter les légendes antiques de leur peuple.

Leur magie fait partie de leur manière de vivre; elle fait partie d'eux.

C'est une magie bienfaisante, souvent liée à la nature et à la terre.

Quand un elfe doit se battre, sa préférence va à l'arc elfique (dont le secret de fabrication est jalousement gardé) et les lames courtes. Les armes elfiques sont légères et finement décorées.

La nature magique des Elfes les rend sensibles à la présence des choses bonnes ou mauvaises.

Un elfe est capable de sentir l'approche de créatures mauvaises, ou de percevoir l'aura magique d'un lieu ou d'un objet.

Les Elfes ont une aversion pour les orques; nombres de légendes racontent que les Orques seraient à l'origine des elfes enlevés par le Mal et devenus mauvais après maintes tortures et souffrances.

C'est peut-être ce qui explique la haine des Elfes pour la race des Orques.

Les Elfes se méfient des Nains qu'ils considèrent (à tort) comme grossiers et sans finesse.

Cette méfiance est bien entendu mutuelle.

Les Elfes sont experts dans l'art de se cacher et de se déplacer silencieusement.

Ajustements:

For -1, Dex +1, Sag +2, Cha +1

Les Elfes bénéficient d'un bonus de +1 lorsqu'il manie l'arc et l'épée courte (attaque et dommages).

Ils profitent également d'un bonus de +1 pour toute compétence artistique.

Dé de Vie: d8**Compétences:**

Armes de tir, Armes de mêlée, Art de la magie, Connaissances (légendes et magie), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Evasion, Langues anciennes, Perception auditive, Représentation, Saut

Dons:

Affinité magique, Arme de prédilection, Arme en main, Athlétisme, Attaque en finesse, Discret, Doigts de fée, Esquive, Fraternité animale, Recharge rapide, Réflexes surhumains, Sens de l'orientation, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance

Equipement:

Tunique et bottes légères en cuir, arc elfique + flèches, épée courte et poignard, petit sac en bandoulière contenant des vivres pour 5 jours (pain elfique), instrument de musique (flûte, harpe), cape de voyage





GUERRIER NAIN

Les nains sont souvent décrits comme un peuple rustique et manquant de finesse, surtout de la part des Elfes qui les considèrent avec méfiance.

Même s'il est vrai que les Nains ont un caractère entier et qu'ils s'emportent vite, ils sont aussi prompts à la colère qu'ils sont fidèles en amitié.

Les nains forment un peuple certes rude et opiniâtre mais chaleureux, aimant la bière, qu'ils boivent dans d'énormes pintes, et les chansons au coin du feu.

Les Nains ont une disposition naturelle pour les métiers des armes et le travail des métaux. Les Forges naines des Montagnes de Fer et du Mont Solitaire sont réputées pour la qualité de leur production d'armes et d'armures.

Les Nains affectionnent les demeures souterraines.

Les Royaumes nains des Montagnes de Fer, de la Moria sous les Monts Brumeux ou encore du Mont Solitaire sont de véritables cités taillées dans le roc, successions labyrinthiques de couloirs et de salles aux proportions souvent gigantesques sculptés au cœur de la montagne.

Les Nains sont également connus pour leur goût prononcé, pour ne pas dire passion, pour l'or et les métaux précieux en général.

Leur amour de l'or et leur habileté dans le travail des métaux quels qu'ils soient les ont très naturellement amenés à commercer avec les autres peuples de la Terre du Milieu: les hommes le plus souvent, les hobbits (plus rarement), les elfes (très rarement).

Les Nains se méfient des Elfes qu'ils considèrent comme des êtres frivoles et plein d'orgueil.

Ils haïssent les races mauvaises (orques, gobelins, trolls) qui sont traditionnellement associées au Mal et au Mordor.

Ils ne pratiquent guère la magie hormis celle liée aux runes secrètes (comme celles qui gardent l'entrée de la Moria).

Ajustements:

For +1, Con +1, Sag -1, Cha -1

Le Guerrier Nain bénéficie d'un bonus de +1 à ces compétences de combat (ainsi qu'un jet de dommages) lorsqu'il combat des gobelins, des orques ou des trolls (qui sont des races ennemies depuis des temps immémoriaux).

De part sa petite taille, le nain a un bonus supplémentaire de +1 lors de combat contre de grandes créatures comme les trolls ou les dragons.

Dé de Vie: d12

Compétences:

Armes de mêlée, Connaissances (métaux, armes et armures, mines, exploration souterraine), Contrefaçon, Détection* , Escalade, Estimation, Intimidation, Langues (runes naines, langue commune, goblin et orque), Marchandage, Métier (forgeron, marchand), Pièges*, Représentation (luth, flute, tambourin, chants), Survie*

Dons:

Arme de prédilection, Arme en main, Attaque en puissance, Charge (à pied), Combat en aveugle, Dur à cuire, Endurance, Esquive, Robustesse, Sens de l'orientation*, Spécialisation martiale, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Les Nains sont des habitués des souterrains, mines et autres tunnels.

Les compétences et dons marqués d'un (*) indiquent une utilisation optimale de ces aptitudes dans les milieux souterrains.

Dans d'autres conditions, ces compétences et dons sont moins efficaces.

Equipement:

Une armure de cuir cloutée, une arme (hache ou marteau de guerre), un bouclier et un casque en fer, une tunique et de solides bottes de cuir, une cape à capuchon, un paquetage comprenant une couverture, des fontes et des vivres pour 5 jours, un instrument de musique (si le personnage possède une compétence musicale).





HOMME D'ARMES

La dénomination "homme d'armes" s'applique à tout homme ayant mis son bras et son épée au service d'une autorité (royaume, seigneur, ordre, etc.)

L'exemple le plus éloquent de l'homme d'armes est le combattant du Gondor illustré par Boromir, Faramir ou encore les défenseurs de Minas Tirith.

Un homme d'armes est le plus souvent lié à un seigneur.

Ce lien peut être un serment d'allégeance (comme c'est le cas pour les combattants du Gondor) ou un engagement contre solde (mercenaire).

Un homme d'armes manie une ou plusieurs armes (généralement une arme de mêlée et une arme à distance) et porte une armure (cuir cloutée, cotte de mailles).

Il sait monter à cheval et possède des connaissances dans l'art de la guerre et de la stratégie.

Ajustements:

For +1, Con +1, Sag -1

L'homme d'armes cherche à améliorer sans cesse sa pratique martiale. Il bénéficie donc d'un bonus de +1 à une arme de son choix qui deviendra son arme de prédilection (il peut d'ailleurs choisir le don "Arme de prédilection" afin d'avoir un bonus supplémentaire).

Dé de Vie: d10

Compétences:

Armes de jet, Armes de tir, Armes de mêlée, Connaissances (art de la guerre et de la stratégie), Détection, Equitation, Métier, Premiers soins

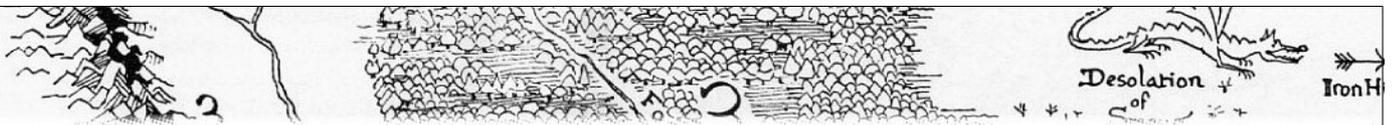
Dons:

Arme de prédilection, Arme en main, Athlétisme, Attaque au galop, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Charge, Combat monté, Endurance, Esquive, Robustesse, Spécialisation martiale, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir monté, Volonté de fer

Equipement:

Une tunique de cuir, des bottes, une cotte de mailles et un plastron aux armes de son seigneur, une épée, une lance, un arc ou une arbalète, un bouclier en fer, une cape de voyage, un sac contenant des vivres pour 3 jours.





CREATION D'UN PERSONNAGE

Ce chapitre reprend pas à pas la procédure à suivre pour créer un personnage.

Pour chaque caractéristique, lancez 4d6 et gardez les 3 meilleurs scores; additionnez les 3 dés et inscrivez le résultat sur une feuille de brouillon.

Répétez l'opération six fois afin d'obtenir 6 nombres compris entre 3 et 18 que vous attribuerez ensuite à chacune des caractéristiques de votre personnage.

Il est conseillé d'avoir déjà à l'esprit la classe de personnage que vous souhaitez incarner afin de tirer le meilleur parti possible des ajustements aux caractéristiques donnés dans la description des classes.

Vous pouvez maintenant choisir une classe parmi celles décrites dans les pages précédentes. Modifiez les scores des caractéristiques suivant les ajustements de la classe choisie.

L'Initiative est égale au modificateur de Dextérité.

Initiative = modificateur de Dextérité

La Classe d'Armure du personnage est calculé suivant la formule suivante :

Classe d'Armure = 10 + score d'armure + modificateur de Dextérité

Les Points de Vie d'un personnage débutant se calcule comme suit:

Points de Vie = Dé de Vie* + modificateur de Constitution

(*) d6 = 6 points, d8 = 8 points, d10 = 10 points, d12 = 12 points.

Le nombre de points à dépenser pour acquérir des compétences dépend de la classe du personnage. Le tableau ci-dessous reprend les différentes classes et le score de points de compétences allouées à chacune d'elles.

<u>CLASSE</u>	<u>POINTS DE COMPETENCE</u>
Guerrier Nain	1d8 + Mod. Int
Hobbit Aventureux	1d8 + Mod. Int
Archer Elfe	1d10 + Mod. Sag
Rôdeur	1d8 + Mod. Sag
Homme d'Armes	1d8 + Mod. Int

Chaque point de compétence de classe (compétences listées dans la description de la classe) coûte 1 point. Pour les autres compétences, le coût est de 2 points.

Le score d'une compétence se calcule suivant la formule suivante :

Score de compétence = Mod. Caract. + Niv. Compétence + bonus/malus

Un personnage débutant possède deux dons; l'un d'eux doit obligatoirement choisi dans la liste des dons liés à la classe du personnage.

Un personnage débutant entame sa carrière au Niveau 1 et ne possède aucun Point d'Expérience.

N'oubliez pas de noter l'équipement de base de votre personnage et imaginez-lui un petit historique retraçant ses origines et quelle fut sa vie avant le début de l'aventure.





SYSTEME DE JEU

Le système de jeu d'Aventures en Terre du Milieu est une version allégée du d20 system disponible sous Open Game Licence.

TEST DE CARACTERISTIQUE

Lorsqu'une caractéristique d'un personnage entre en jeu pour déterminer l'issue d'une action, le joueur devra effectuer le test suivant :

**d20 + modificateur de Caractéristique + bonus/malus
à comparer à un Niveau de Difficulté**

Si le résultat du test est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action est réussie.

Si le résultat du test est inférieur au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action se solde par un échec.

NIVEAU DE DIFFICULTE (ND)

Très facile	0
Facile	5
Moyenne	10
Délicat	15
Difficile	20
Formidable	25
Héroïque	30
Presque impossible	40

TEST DE COMPETENCE

Lorsqu'une compétence d'un personnage entre en jeu pour déterminer l'issue d'une action, le joueur devra effectuer le test suivant :

**d20 + score de Compétence + bonus/malus
à comparer à un Niveau de Difficulté**

Si le résultat du test est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action est réussie.

Si le résultat du test est inférieur au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action se solde par un échec.





COMBAT

En situation de combat, le temps est divisé en rounds (un round dure environ 10 secondes).
 Au cours d'un round, chaque combattant peut porter au moins une attaque.
 Un combat se structure généralement comme suit : initiative, attaques et blessures éventuelles.
 Cette procédure de combat est valable autant pour les personnages que pour leurs adversaires.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer dans quel ordre les personnages agissent en situation de combat.
 Au début d'un combat, chaque joueur détermine l'initiative de son personnage :

$$d20 + Initiative = \text{score d'Initiative}$$

Le score d'Initiative ne sera pas modifié en cours de combat.
 Il est déterminé en début de combat et restera inchangée jusqu'à la fin de l'affrontement.
 Les personnages agiront par ordre décroissant d'Initiative.

ATTAQUES

Porter une attaque revient à faire un test d'une compétence de combat (manipulation d'une arme de mêlée, à distance ou de tir) ou d'une caractéristique (combat à mains nues, lutte, bagarre).

$$d20 + \text{score de Compétence martiale} + \text{bonus/malus} \\ \text{à comparer à la Classe d'Armure de la cible}$$

Le Niveau de Difficulté de l'attaque est déterminée par la Classe d'Armure de la cible.
 Si l'attaque est supérieure ou égale à la Défense de la cible, l'attaque est réussie.
 Si l'attaque est inférieure à la Classe d'Armure de la cible, l'attaque échoue.

BLESSURES

En cas d'attaque réussie, le joueur devra lancer les dés correspondant aux dommages causés par l'arme utilisée; dans le cas d'une arme de mêlée ou d'une arme à distance telle qu'un arc, une lance ou un couteau, les dégâts sont ajustés par le modificateur de Force.

Les dégâts totaux infligés par une attaque se calculent suivant la formule ci-dessous:

$$\text{Dommages de l'arme} + \text{mod. de Force}^* = \text{dégâts de l'attaque}$$

(* dans le cas d'une arme de mêlée ou à distance (arc, lance, couteau))

Les points de dégâts réduisent le nombre de Points de Vie de la cible.

Les Points de Vie reflètent l'état de santé du personnage (ou de son adversaire).
 Si le score de Points de Vie tombe à 0, le personnage est hors combat, neutralisé.
 Entre 0 et -10, le personnage est mourant.
 Il est inconscient.

Son état se dégrade à raison d'un point de vie par round, jusqu'à l'issue fatale (à moins de recevoir des soins appropriés).
 En dessous de -10 points de vie, le personnage meurt.

ATTAQUE CRITIQUE

Si le d20 lancé pour le jet d'attaque fait un 20, on parlera d'attaque critique.
 Il s'agit d'une attaque particulièrement bien réussie et qui inflige plus de dommages.

Les dommages seront égaux aux dommages maximum de l'arme, plus éventuellement le modificateur de Force s'il s'agit d'une attaque avec une arme de mêlée, à distance (arc, lance, couteau) ou à mains nues.





SOINS ET RECUPERATION DES POINTS DE VIE

En temps normal, un personnage récupère [mod. de Constitution] points de vie par jour de repos (pour autant que ses blessures aient été pansées et soignées correctement).

Un personnage dont le score de points de vie est compris entre 0 et -10 est mourant.

Son état s'aggrave. Il perd 1 point de vie par round.

On peut stabiliser son état en réussissant un test de Premiers Soins.

Il ne récupère pas de points mais n'en perd plus. Son état est stable.

Suivant la nature et la gravité de la blessure, le personnage devra recevoir des soins adhoc pour remonter son score de points de vie à 1.

A partir de là, il récupèrera ses points de vie de façon naturelle.

EXPERIENCE ET EVOLUTION DU PERSONNAGE

Les aventures que vivront les personnages seront l'occasion pour eux de s'améliorer; ils deviendront plus forts, plus rapides, plus résistants.

Au terme d'une aventure (typiquement un scénario ou une session de jeu), les personnages gagneront des Points d'Expérience.

Ces points se traduiront par un passage au niveau supérieur suivant le tableau ci-dessous:

<u>POINTS D'EXPERIENCE</u>	<u>NIVEAU</u>	<u>POINTS D'EXPERIENCE</u>	<u>NIVEAU</u>
0	1	55.000	11
1.000	2	66.000	12
3.000	3	78.000	13
6.000	4	91.000	14
10.000	5	105.000	15
15.000	6	120.000	16
21.000	7	136.000	17
28.000	8	153.000	18
36.000	9	171.000	19
45.000	10	190.000	20

A chaque niveau acquis, le personnage recevra [1d6 + mod. Intelligence] points qui lui serviront à augmenter ses compétences ou à en acquérir de nouvelles.

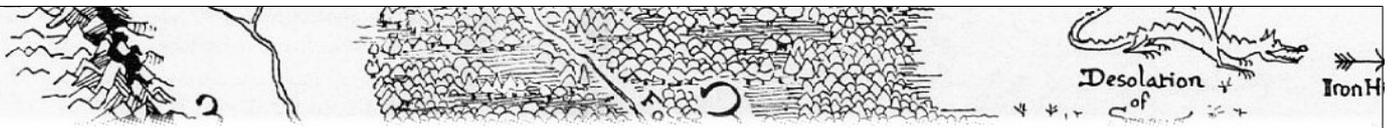
Son total de Points de Vie sera augmenté de [Dé de Vie + mod. Constitution].

Tous les deux niveaux (niveaux 2, 4, 6, 8, etc.), le personnage peut acquérir un don supplémentaire.

Tous les trois niveaux (niveaux 3, 6, 9, 12, etc.), le personnage gagne un point à ajouter à une caractéristique au choix.

Les ajustements, scores et compétences dépendant de la caractéristique modifiée devront aussi être mis à jour.





BALIN ET COMPAGNIE

Scénario d'introduction

SYNOPSIS

Ce scénario d'introduction aux Aventures en Terre du Milieu se déroule dans les Terres Sauvages, à l'est de Bree, 40 années avant les événements de la Guerre de l'Anneau tels qu'ils sont contés dans la seconde partie du livre rouge « le Seigneur des Anneaux » par Frodon Sacquet.

En cet époque troublée où l'Ombre venue de l'est commence à s'étendre sur la Terre du Milieu, des choses mauvaises sont descendues des Monts Brumeux et se répandent sur les Terres Sauvages.

Trolls et gobelins rôdent dans les collines et les terres qui s'étendent aux pieds des Monts Brumeux.

Les routes du nord et de l'est déjà hasardeuses sont devenues de plus en plus difficiles.

Dans ce territoire dangereux, seuls les villages fortifiés comme Bree ou les endroits protégés par la magie elfique comme Fondcombe offrent encore une relative sécurité.

Au nord de Bree, il y a un village fortifié nommé Hautbuisson.

Moins important que Bree, Hautbuisson n'en est pas moins une étape vitale pour les voyageurs et l'unique refuge sur la mauvaise route du nord.

Le Nain Osbur est originaire du lointain royaume nain du Mont Solitaire.

Il fait partie d'une expédition menée par le fier Balin, expédition dont le but est de rallier la Moria, jadis abandonnée par les nains au cours des guerres contre les gobelins.

Osbur a été envoyé en avant afin d'acheter poneys et matériel nécessaire pour continuer l'aventure vers le sud.

Cela fait une semaine qu'il est arrivé à Bree. Il s'est installé à l'auberge du Poney Fringant et doit y être rejoint par le reste de la troupe. Hélas, il est sans nouvelle de ses compagnons d'aventure et commence à craindre que Balin et les autres nains ne soient tombés dans quelque traquenard d'orques ou de gobelins.

Il décide donc d'engager quelques aventuriers courageux afin de partir vers le nord-est à la recherche de ses frères nains.

Il compte d'abord passer par Hautbuisson où il espère retrouver Balin, ou du moins la trace de son passage.

CE QUI EST ADVENU DE BALIN ET DU GROUPE DE NAINS

Poursuivis par une troupe nombreuse de gobelins descendus des Monts Brumeux, Balin et ses compagnons d'armes ont pris la fuite et trouver refuge dans un château en ruines sur les contreforts des montagnes.

Après un siège de plusieurs jours et plusieurs nuits, ils ont fini par tomber entre les griffes de leurs assaillants.

Seul Ori, un des plus jeunes de la bande, a réussi à s'échapper.

Au terme de plusieurs jours de poursuite vers l'ouest, il est arrivé à Hautbuisson.

Blessé et épuisé, il a été recueilli et soigné par les habitants du village fortifié.

Entretemps, Osbur, arrivé à Bree et sans nouvelle depuis près d'une semaine de Balin et du reste de l'expédition, engage une compagnie et compte prendre la route de l'est vers Hautbuisson à la recherche de ses amis.

A L'ENSEIGNE DU PONEY FRINGANT

Cette histoire débute à Bree, par une fraîche soirée de printemps.

Les PJ sont arrivés dans le village frontalier il y a quelques jours et sont tous descendus à l'auberge du Poney Fringant.

C'est une époque troublée. On raconte que les gobelins sont à nouveau très actifs dans les souterrains et les tunnels des Monts Brumeux, loin à l'est, et que des choses sombres et mauvaises errent sur les Terres Sauvages.

L'ombre du lointain Mordor semble devoir s'étendre partout en Terre du Milieu.

Mais pour l'heure, l'influence néfaste de l'Oeil n'a pas encore touché le paisible village de Bree.

En même temps que les PJ loge au Poney Fringant un nain nommé Osbur.

C'est un nain fier et bruyant, comme tous les nains.

S'il y a des nains parmi le groupe des PJ, ils ne manqueront pas de fraterniser avec le jovial Osbur.

Celui-ci est à Bree pour acheter poneys et matériel pour une compagnie des siens qui doit le rejoindre bientôt.





A la vérité, Osbur est inquiet car la troupe en question aurait dû arriver à Bree voici plusieurs jours, presque une semaine. Tout est prêt pour continuer la route et Osbur se demande bien ce qui a pu retarder de la sorte ses compagnons d'aventures.

Après plusieurs généreuses pintes de bière, Osbur raconte aux PJ qu'il fait partie d'une expédition menée par Balin, un nain fameux du lointain royaume du Mont Solitaire, jadis compagnon d'armes de Thorin, roi sous la montagne. Cette expédition a pour but la reconquête de l'ancien domaine perdu de la Moria. Balin compte bien nettoyer la Moria de la vermine gobeline et rétablir la souveraineté de son peuple sur ce prestigieux royaume. Lui, Osbur, a été envoyé en avant, vers Bree, pour y rassembler poneys, vivres et matériel pour la suite de leur périlleuse (mais glorieuse) quête.

Inquiet pour ses compagnons d'armes, Osbur cherche l'aide de quelques courageux aventuriers afin de retrouver Balin et les siens, et de leur porter secours si la chose s'avère nécessaire. Il craint que Balin et sa troupe ne soient tombés dans quelque traquenard des gobelins. On dit que des groupes d'orques en maraude sont descendus des Monts Brumeux et sillonnent les Terres Sauvages.

Osbur voudrait d'abord se rendre au village de Hautbuisson, à environ quatre jours au nord-est de Bree. Il espère y retrouver ses amis, ou du moins la trace de leur passage.

Les PJ ne manqueront pas de se proposer pour cette aventure, d'autant qu'Osbur leur a fait miroiter la perspective de richesses oubliées dans les salles de l'antique Moria, en plus du fait de massacrer quelques gobelins dans l'affaire. Si ces arguments ne suffisent pas, une poignée de pièces d'or comme avance devrait finir de décider les PJ.

DEPART DE BREE

Le groupe quitte Bree le lendemain et prend le chemin du nord-est, suivant une ancienne route. Cette voie n'est plus guère utilisée que par quelques rares voyageurs, des nains ou des rôdeurs. Elle n'est plus entretenue depuis de nombreuses années; des herbes ont poussé entre les pavés et à plusieurs endroits la route disparaît totalement sous les herbes folles pour réapparaître plus loin.

Hautbuisson est à quatre ou cinq jours (à pied) de Bree. L'itinéraire choisi par Osbur suit la route jusqu'au pied du Mont Venteux puis oblique vers le nord-est. Osbur espère pouvoir faire halte dans les ruines de l'ancienne tour de garde d'Amon Sûl. Peut-être trouvera-t-il là-bas des traces de Balin.

Le voyage jusqu'à Amon Sûl se passe sans encombre malgré des conditions difficiles: un vent froid soufflant des Monts Brumeux a poussé des cohortes de nuages noirs au-dessus des Terres Sauvages. Même en plein jour, on se croirait au crépuscule. L'ombre s'étend sur la lande.

La nuit, point de lune et encore moins d'étoiles. Seulement un plafond de nuées grisâtres et de temps à autre une pluie fine et glaciale.

LA TOUR DE GARDE D'AMON SÛL

Après deux jours, le groupe aperçoit la silhouette sombre du Mont Venteux.

Au soir du troisième jour, les voyageurs arrivent au pied d'Amon Sûl. L'endroit semble propice à un campement: situation élevée, protection des anciens murs. Après deux nuits passées sur la lande humide, une soirée autour d'un feu à l'abri des vieux murs de la tour de garde reconforte les cœurs des voyageurs.





Au cours de la nuit, des gobelins maraudeurs venus de l'est approchent du Mont Venteux. Ayant repéré de loin le feu de camp (ou du moins la présence des PJ dans les ruines de la tour de garde), ils attaquent les voyageurs. Le groupe de gobelins est composé d'une dizaine de guerriers menés par un goblin plus grand.

GOBELIN MARAUDEUR

Caractéristiques: For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6
Initiative: +1
Points de Vie : 5
Classe d'Armure : 15 (armure de cuir)
Compétences : Armes de mêlée +1
Armes de jet +1
Déplacement silencieux +3
Détection +2
Discrétion +3
Perception auditive +2
Armes : Epée 1d4+1
Lance 1d6
Points d'Expérience : 20

CHEF DU GROUPE DE GOBELINS

Caractéristiques: For 12, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 6
Initiative: +2
Points de Vie : 10
Classe d'Armure : 15 (armure de cuir)
Compétences : Armes de mêlée +2
Armes de jet +1
Déplacement silencieux +2
Détection +2
Discrétion +2
Perception auditive +2
Armes : Epée 1d6
Lance 1d6
Points d'Expérience : 50

Un des gobelins manie une arme inhabituelle: une hache de guerre naine en parfait état (ce qui est anormal pour un goblin; en effet, ces derniers ne savent forger que des épées et des lances grossières et n'en prennent guère soin. Après examen, Osbur reconnaît l'arme d'un des nains du groupe de Balin.

Si les PJ ont fait des prisonniers, ils pourront les interroger. Un des gobelins racontera qu'ils ont traqué, en vain, un nain qui a fui vers le nord (sans doute vers Hautbuisson). Lors d'une embuscade où le fuyard a tué plusieurs des siens, il a été blessé et a laissé choir son arme.

Les PJ savent donc qu'un nain du groupe de Balin a trouvé refuge à Hautbuisson. Le village fortifié est encore à deux ou trois jours de marche vers le nord-est. Osbur est d'avis de partir pour Hautbuisson dès l'aube et de forcer l'allure.

Ainsi, les jours suivants, le groupe progresse-t-il vers le nord-est à marche forcée.





FUITE VERS HAUTBUISSON

L'aube du troisième jour est nuageuse et sombre.
Pour peu, on se croirait la nuit.

Osbur décide d'encre forcer l'allure, si cela est possible.

Il craint une nouvelle attaque des gobelins, d'autant que le crépuscule permanent qui semble être tombé sur la lande leur est favorable (les gobelins n'aiment pas le soleil et évitent de se déplacer en plein jour s'ils le peuvent).

En milieu d'après-midi, alors que Hautbuisson n'est plus qu'à quelques lieues, des hurlements se font entendre au sud : on ne peut guère se tromper; ce sont des ouargues, sans doute menés par des gobelins.

Hautbuisson est encore à une bonne heure de marche au nord.

Il faut fuir avant que les loups géants ne rattrapent le groupe.

La silhouette de la colline fortifiée de Hautbuisson se dessine sur l'horizon nuageux quand les ouargues surgissent au sud, à une lieue à peine derrière les PJ.

Ils sont une vingtaine mais deux loups plus rapides semblent s'être détachés du groupe et foncent à vive allure vers les fuyards.

Les PJ, bien que armés, ne sont guère de taille à affronter une meute aussi nombreuse.

Il faut fuir vers Hautbuisson le plus vite possible.

GOBELIN MARAUDEUR

Caractéristiques: For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Initiative: +1

Points de Vie : 5

Classe d'Armure : 15 (armure de cuir)

Compétences :
Armes de mêlée +1
Armes de jet +1
Déplacement silencieux +3
Détection +2
Discrétion +3
Perception auditive +2

Armes : Epée 1d4+1

Lance 1d6

Points d'Expérience : 20

OUARGUE

Caractéristiques: For 15, Dex 16, Con 14, Int 9, Sag 13, Cha 10

Initiative: 04

Points de Vie : 20

Classe d'Armure : 15 (peau épaisse)

Compétences : Morsure +5, Griffes +4

Dégâts : Morsure 1d6

Griffes 1d4

Points d'Expérience : 60

Alors que les PJ sont proches de Hautbuisson, ils aperçoivent des archers sur les murs de la place forte.
Sans doute les gardes du village ont-ils vu les fuyards et leurs terribles poursuivants de loin.

Sous une pluie de flèches, les ouargues rebrousse chemin.

Les PJ sont sauvés.

Ils entrent dans Hautbuisson par la porte sud.

Ils sont accueillis par un hobbit corpulent et un homme de haute taille.

L'homme, le cheveux noirs, longs et fins, la barbe noire, un visage aux traits saillants, porte un habit de cuir sombre et des bottes usés. Il porte une épée au côté et un long poignard à sa ceinture. Il tient un arc court à la main.

Il ne dit mot et se contente d'observer les PJ.





L'autre, le hobbit corpulent, se présente: Rob Fierpieds, chef du village de Hautbuisson.

Il demande aux PJ qui ils sont, d'où ils viennent et les raisons de leur présence sur les landes sauvages alors que les gobelins rôdent.

« Il n'est guère prudent de s'approcher trop des Monts Brumeux ces temps-ci », déclare-t-il.

« Mon ami Grands-Pas, à qui vous devez la vie, vous le confirmera. C'est lui qui a le premier aperçu votre troupe en fuite et a organisé la défense. », explique-t-il aux PJ en présentant le rôdeur.

Avisant la présence de nains dans le groupe (ou si les PJ lui ont déjà parlé de Balin et de sa troupe de nains), Rob annonce: « Nous avons parmi nous depuis déjà une bonne semaine un nain nommé Ori. Il est arrivé ici épuisé et blessé, sans arme et sans nourriture. »

« Il semblerait qu'il soit tombé dans une embuscade des orques. », conclue le hobbit.

Quelques instants plus tard, Osbur et les PJ retrouvent Ori, un jeune nain vif, à l'air astucieux.

Les soins des gens de Hautbuisson l'ont complètement remis sur pied.

Il raconte à Osbur ce qui est advenu de Balin et du reste des nains de la troupe.

Il se dit prêt à partir vers l'est leur porter secours. Sans doute sont-ils toujours prisonniers des gobelins dans quelque tanière malpropre et puante, du moins c'est ce qu'il espère.

A ce stade de l'aventure, les PJ sont libres de suivre Osbur et Ori dans leur quête, ou choisir un autre chemin.

Les deux intrépides nains sont bien décidés à prendre la route de l'est et à traquer les gobelins.

Osbur fixe le départ de l'expédition de secours pour dans deux jours, le temps de s'organiser, de prendre quelque repos, de rassembler vivres et matériel et de consulter quelques cartes.

A LA RECHERCHE DE BALIN

Deux jours après leur arrivée à Hautbuisson, Osbur et Ori, accompagnés des PJ, prennent la route de l'est et des contreforts des Monts Brumeux.

Leur destination première est le château en ruines où la troupe menée par Balin avait trouvé refuge avant d'être capturée par les gobelins.

A partir de là, il faudra tenter de retrouver la piste des gobelins.

Grands-Pas a indiqué à Osbur et Ori sur une carte l'endroit probable du repaire des gobelins.

Après cinq jours de route vers l'est, le groupe arrive en vue des ruines du château.

L'endroit semble désert mais on y trouve encore des traces du retranchement des nains et des combats qui s'y sont déroulés.

S'il y a un rôdeur parmi les PJ, il n'aura aucune difficulté à repérer la piste des gobelins, malgré le grand nombre de jours qui se sont écoulés depuis la capture des nains.

Une piste court au fond d'un petit vallon, vers l'est.

Pendant deux jours, les PJ suivent cette piste.

Si les PJ n'y prennent pas garde, ils risquent de tomber dans une embuscade des gobelins.

Au soir du troisième jour, ils sont proches du repaire des orques.

Une grotte ouvre sa gueule noire au fond d'une vallée pierreuse. Là, plusieurs gobelins montent la garde.

Les PJ vont devoir éliminer les gobelins et explorer les tunnels de leur repaire à la recherche des nains prisonniers.

Si le combat avec les gardes dure trop longtemps ou est trop bruyant, d'autres créatures risquent de surgir du tunnel.

Une fois les gardiens mis hors d'état de nuire, les PJ vont pouvoir se lancer dans l'exploration du repaire.

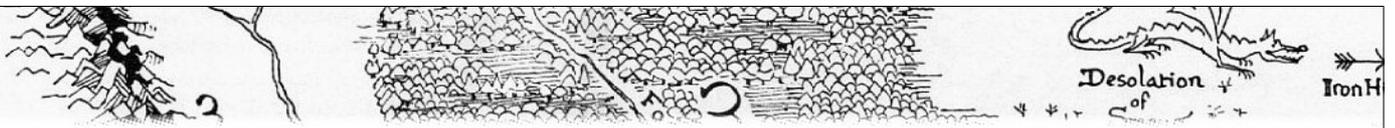
La grotte donne sur un tunnel en pente douce descendant dans les entrailles de la montagne.

Au bout d'une centaine de mètres, une lourde porte barre le passage. Il y a aussi deux gardes.

Derrière la porte, une salle d'armes où les gobelins ont entassé le fruit de leur rapine.

Si les PJ prennent la peine de fouiller le butin des gobelins, ils mettront la main sur des haches et des marteaux de guerre, des pièces d'armures et des boucliers faisant vraisemblablement partie de l'équipement de Balin et de sa troupe.





Au-delà de la salle d'armes, le couloir continue jusqu'à une intersection. Le tunnel de gauche s'enfonce encore dans l'obscurité souterraine.

Le tunnel de droite remonte légèrement et on devine à une vingtaine de mètres des marches taillées dans la pierre.

Le tunnel de gauche débouche sur une petite caverne dont le centre est un puit fermé par une lourde grille.

Là encore, il y a deux gobelins qui montent la garde.

Au fond du puit, Balin et les autres nains croupissent depuis presque trois semaines.

Ils sont épuisés et affamés.

Une fois libérés de cette oubliette (et après avoir remercié les PJ), les nains décident de récupérer leurs armes afin de tailler en pièces séance tenante la vermine goblin responsable de leur captivité.

Le tunnel de droite et l'escalier remontent pendant une cinquantaine de mètres jusqu'à une vaste salle éclairée par un foyer. Là, une dizaine de gobelins festoyent autour d'un chaudron de viande bouillie.

GOBELIN

Caractéristiques: For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Initiative: +1

Points de Vie : 5

Classe d'Armure : 15 (armure de cuir)

Compétences :
Armes de mêlée +1
Armes de jet +1
Déplacement silencieux +3
Détection +2
Discrétion +3
Perception auditive +2

Armes : Epée 1d4+1

Lance 1d6

Points d'Expérience : 20

Une fois le repaire des gobelins nettoyé, Balin, les nains et les PJ peuvent faire le point de la situation.

Les prisonniers ont été libérés et ont récupéré leurs armes et une bonne partie de leur matériel.

En outre, ils possèdent assez de vivres (celles emportées par Osbur et celles des gobelins) pour espérer atteindre Fondcombe.

Aux PJ de voir s'ils veulent continuer l'aventure vers le sud avec les nains.

La prochaine étape de leur voyage vers la Moria est Fondcombe.

Balin se souvient avec bonheur de l'hospitalité du seigneur Elrond.

LA ROUTE DE LA MORIA

Maints jours plus tard, ce sont des voyageurs éreintés qui se présentent aux portes du domaine d'Elrond de Fondcombe.

Bien qu'ayant eu la chance de ne rencontrer aucune créature malfaisante sur leur route, le groupe a subi les assauts du mauvais temps et la fatigue de sentiers difficiles.

Le seigneur de Fondcombe reconnaît Balin et accueille les voyageurs fatigués comme seuls les elfes de la Dernière Maison Simple savent le faire.

Le groupe passe un temps relativement long à Fondcombe, reprenant la force et le courage nécessaires à la suite de leur quête.

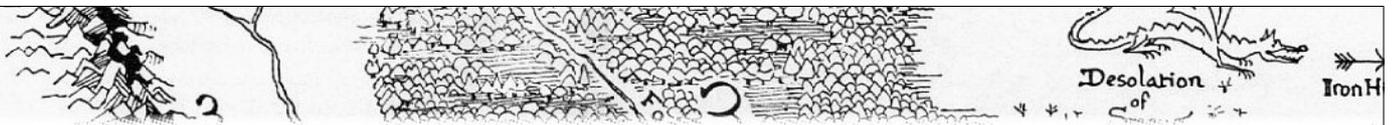
Les nouvelles du pays plus au sud et plus particulièrement de la région d'Eregion (Houssaye) sont peu encourageantes.

Ce pays bordant les murs de la Moria était déjà vide et lugubre, abandonné depuis longtemps par les hommes et les Nains.

Aujourd'hui, les éclaireurs de Fondcombe rapportent la présence de gobelins et d'autres choses mauvaises dans les vallons et les collines de Houssaye.

Et bien que les portes de la Moria soient restées closes, on dit que la vermine orque s'y est établie, du moins dans les salles proches de la porte de Houssaye et celles de l'autre côté des Monts Brumeux, près du miroir de Durin (un lac qui s'étend près des portes orientales de la Moria).





Ainsi, après un long et salubre repos, le groupe prend la route d'Eregion.

L'itinéraire tracé par Balin descend en ligne droite vers le sud et rejoint l'ancienne route de Houssaye qui mène directement aux portes de la Moria.

Durant le périple dans les collines de Houssaye, le groupe va être attaqué par une horde de gobelins. Ceux-ci sont nombreux et bien armés.

Plus loin, alors que le groupe s'approche des murs de la Moria, un second groupe de gobelins, plus réduit mais comptant dans ses rangs un horrible troll des cavernes, leur tombera dessus.

TROLL DES CAVERNES

Caractéristiques: For 17, Dex 10, Con 18, Int 8, Sag 7, Cha 5

Initiative: +2

Points de Vie : 30

Classe d'Armure : 16 (peau très épaisse)

Compétences :
Armes de mêlée +2
Détection +3
Perception auditive +2

Armes : Massue 1d8+2

Points d'Expérience : 250

Après deux semaines d'un éprouvant voyage, le groupe arrivera enfin devant les portes de la Moria.

A cette époque, la route de Houssaye menant aux portes n'est pas encore inondée.

C'est donc une vallée sinistre mais dégagée qu'emprunte la vieille chaussée pour aboutir devant les portes de l'antique royaume nain de la Moria.

EPILOGUE

Là encore, les PJ ont le choix.

Ils peuvent décider de ne pas entrer dans la Moria et partir de leur côté, auquel cas Balin leur donne une bourse remplie de pièces d'or pour les remercier de leur aide (la bourse contient une centaine de pièces d'or).

Evidemment, dans ce cas, ils auront sans doute le sentiment d'avoir pris des risques pour rien.

Il est plus vraisemblable que les PJ continueront l'aventure aux côtés de Balin et de sa troupe de nains.

La Moria est tenue par les gobelins depuis déjà plusieurs années. L'explorer et la nettoyer de la vermine orque ne serait pas facile et assez risqué à vrai dire.

Dans *la Communauté de l'Anneau*, on apprend le destin tragique de Balin. Peut-être la présence et l'aide des PJ changera-t-elle le cours de cette triste quête.

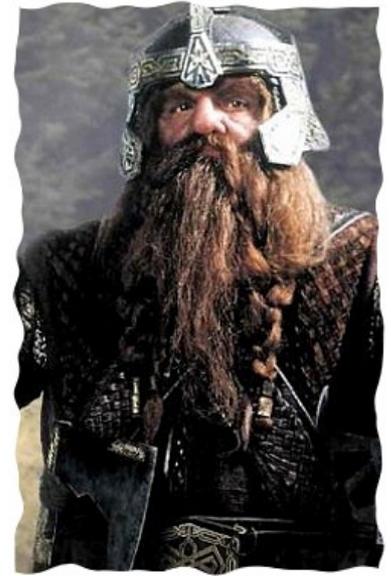
A vous de décider.



AVENTURES EN TERRE DU MILIEU

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	17	+3	NOM:	
DEX DEXTERITE	13	+1	CLASSE: <i>Nain Guerrier</i>	
CON CONSTITUTION	16	+3	NIVEAU: <i>1</i>	
INT INTELLIGENCE	12	+1	POINTS D'EXPERIENCE: <i>0</i>	
SAG SAGESSE	10	+0	DÉ DE VIE: <i>D10</i>	INIT INITIATIVE
CHA CHARISME	9	-1		+1
				PdV POINTS DE VIE
				16
				CA CLASSE D'ARMURE
				15



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL	
<i>Hache</i>	<i>+3</i>	<i>+</i>	<i>+1</i>	<i>+1*</i>	<i>= +5</i>
<i>Conn. Armes et Armures</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>+</i>		<i>= +1</i>
<i>Conn. Mines et souterrains</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>+</i>		<i>= +1</i>
<i>Fogeron (métier)</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>+</i>		<i>= +1</i>
<i>Détection</i>	<i>+0</i>	<i>+</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>= +1</i>
<i>Langues (nain, runes)</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>+</i>		<i>= +1</i>
<i>Estimation</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>= +2</i>
<i>Représentation (tambourin)</i>	<i>-1</i>	<i>+</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>= +0</i>
<i>Arbalète</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>+1</i>	<i>+</i>	<i>= +2</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>
		<i>+</i>	<i>+</i>		<i>=</i>

DONS

**Arme de prédilection: Hache*
**Robustesse*

EQUIPEMENT

Hache (1D8 + 4)
Cape de voyage à capuchon
Tambourin
Armure de cuir cloutée (CA +4)
Bouclier + Casque de fer
Tunique de cuir + bottes

Arbalète (1D4)
Paquetage (couverture, fontes)
Vivres pour 5 jours

AVENTURES EN TERRE DU MILIEU

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	13	+1	NOM:
DEX DEXTERITE	16	+3	CLASSE: <i>Rôdeur</i>
CON CONSTITUTION	15	+2	NIVEAU: <i>1</i>
INT INTELLIGENCE	13	+1	POINTS D'EXPÉRIENCE: <i>0</i>
SAG SAGESSE	17	+3	DÉ DE VIE: <i>D8</i>
CHA CHARISME	10	+0	INIT INITIATIVE
			+3
			PdV POINTS DE VIE
			10
			CA CLASSE D'ARMURE
			14



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
<i>Épée</i>	+1	+ +1	+	= +2
<i>Arc</i>	+3	+	+	= +3
<i>Dague</i>	+1	+	+	= +1
<i>Conn. Nature et animaux</i>	+1	+ +1	+	= +2
<i>Détection</i>	+3	+ +1	+	= +3
<i>Déplacement silencieux</i>	+3	+	+	= +4
<i>Premiers soins</i>	+1	+ +1	+	= +2
<i>Survie</i>	+1	+ +2	+	= +3
<i>Langues anciennes (elfique)</i>	+1	+ +1	+	= +2
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

DONS

Pistage
Sens de l'orientation

EQUIPEMENT

Épée (D8 +1) *Arc + flèches (D6 +1)*
Tunique de cuir (CA +1) *Dague (D4 +1)*
Bottes et cape de voyage *Poche à herbes curatives*
Sac à dos
Vivres pour 4 jours
Couverture

AVENTURES EN TERRE DU MILIEU

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	10	+0	NOM:	
DEX DEXTERITE	15	+2	CLASSE: <i>Hobbit aventureux</i>	
CON CONSTITUTION	16	+3	NIVEAU: <i>1</i>	
INT INTELLIGENCE	13	+1	POINTS D'EXPERIENCE: <i>0</i>	
SAG SAGESSE	16	+3	DÉ DE VIE: <i>D6</i>	
CHA CHARISME	9	-1	INIT INITIATIVE	+2
			PdV POINTS DE VIE	9
			CA CLASSE D'ARMURE	12



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
<i>Artisanat</i>	+1	+ +1	+	= +2
<i>Déplacement silencieux</i>	+2	+	+	= +2
<i>Discrétion</i>	+2	+ +1	+	= +3
<i>Métier (cuisinier)</i>	+1	+	+ +3*	= +1
<i>Vol à la tire</i>	+2	+ +1	+	= +3
<i>Perception auditive</i>	+3	+	+	= +3
<i>Fouille</i>	+3	+ +1	+	= +4
<i>Crochetage</i>	+2	+ +1	+	= +3
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

DONS

Endurance (CON +2)

*Talent**

EQUIPEMENT

Épée courte (1D6)

Pantalon, chemise, gilet

Sac à dos

Vivres pour 3 jours + fontes

Couverture

Dague (1D4)

AVENTURES EN TERRE DU MILIEU

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	12	+1	NOM:	
DEX DEXTERITE	18	+4	CLASSE: <i>Archer elfe</i>	
CON CONSTITUTION	12	+1	NIVEAU: <i>1</i>	
INT INTELLIGENCE	13	+1	POINTS D'EXPÉRIENCE: <i>0</i>	
SAG SAGESSE	18	+4	DÉ DE VIE: <i>D8</i>	
CHA CHARISME	16	+3	INIT INITIATIVE	+4
			PdV POINTS DE VIE	9
			CA CLASSE D'ARMURE	15



COMPETENCES

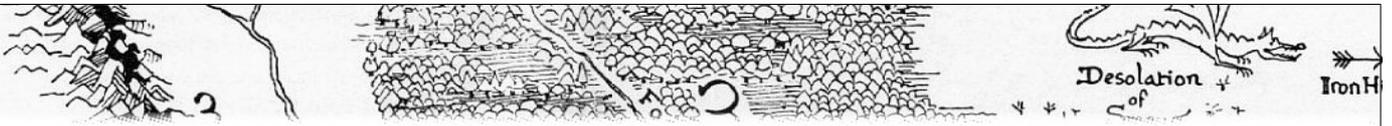
NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
<i>Arc + flèches</i>	+4	+1	+1	= +5
<i>Épée</i>	+1			= +1
<i>Représentation (flûte)</i>	+3	+1	+1	= +4
<i>Magie et légendes</i>	+1			= +1
<i>Déplacement silencieux</i>	+4	+1		= +3
<i>Perception auditive</i>	+4	+1		= +3
<i>Détection</i>	+4	+1		= +4
<i>Discrétion</i>	+4	+1		= +3
<i>Langues anciennes</i>	+1	+2		=
<i>Saut</i>	+1	+1		=
				=
				=
				=
				=
				=
				=
				=
				=
				=

DONS

Affinité magique
Ésquivé (CA +1)

EQUIPEMENT

Épée courte (1D6 +1) *Dague (1D4 +1)*
Tunique et bottes de cuir (CA +1) *Arc + flèches (1D6 +1)*
Sac en bandoulière
Vivres pour 5 jours (pain elfique)
Cape de voyage
Flûte



OGL

Ce livret est édité sous Open Game Licence (OGL) version 1.0a avec la permission de Wizards of the Coast, Inc.
Le contenu Open du présent manuel est issu du DRS (Document de Référence du Système), copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

DESIGNATION DU CONTENU OPEN:

Les caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme), leurs abréviations et leurs définitions; les compétences (Armes de mêlée, Fouille, Armes de jet, Intimidation, Armes de tir, Langues, Art de la magie, Langues anciennes, Artisanat, Marchandage, Connaissances, Métier, Contrefaçon, Natation, Crochetage, Perception auditive, Déguisement, Persuasion, Déplacement silencieux, Pièges, Détection, Premiers soins, Diplomatie, Renseignements, Discrétion, Représentation, Dressage, Saut, Equitation, Survie, Escalade, Vol à la tire, Estimation, Evasion) et leurs définitions; les dons (Affinité magique, Prestige, Ambidextre, Rechargement rapide, Arme de prédilection, Réflexes surhumains, Arme en main, Robustesse, Athlétisme, Savoir-faire mécanique, Attaque au galop, Sens de l'orientation, Attaque en finesse, Spécialisation martiale, Attaque en puissance, Talent, Charge, Tir à bout portant, Combat en aveugle, Tir de loin, Combat monté, Tir de précision, Course, Tir en mouvement, Discret, Tir monté, Doigts de fée, Tir rapide, Dur à cuire, Vigilance, Endurance, Vigueur surhumaine, Esquive, Volonté de fer, Fin limier, Voltigeur, Fourberie, Fraternité animale, Négociation, Persuasion, Pistage) et leurs définitions; les définitions des Classe de personnage et les termes Dé de Vie, Ajustement; les règles de jeu et de combat; les termes Attaque, Classe d'Armure, Points de Vie, Initiative, Points d'Expérience (XP) et Niveau.

DESIGNATION DE L'IDENTITE DU PRODUIT:

Aventures en Terre du Milieu.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

