

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE RÔLE

LIVRE DE RÈGLES



VERSION 2

*« L'histoire engendre les prophéties,
mais il n'existe pas d'histoire sans héros. »*

Zurin Arctus, Grand Vizir de l'Empire

D'après l'univers de

The Elder Scrolls



Chapitre 1 : Introduction

- | | |
|-------------------------------|-----|
| 1. A qui s'adresse ce livre ? | p.1 |
| 2. Contexte | p.1 |

Chapitre 2 : Le système de jeu

- | | |
|---|-----|
| 1. Matériel | p.2 |
| 1. 1. Des dés | p.2 |
| 1. 2. Une feuille de personnage | p.2 |
| 1. 3. Une surface de dessin | p.2 |
| 2. Interactions et appréhension des joueurs | p.3 |
| 3. Expérience des personnages | p.3 |
| 4. Tours d'actions | p.3 |
| 5. Système monétaire | p.3 |

Chapitre 3 : Fiche de personnage

- | | |
|-------------------------------------|-----|
| 1. Les informations générales | p.5 |
| 2. Jauges et état | p.5 |
| 2. 1. Santé | p.5 |
| 2. 2. Vigueur | p.5 |
| 2. 3. Magie | p.6 |
| 2. 4. Total, actuel et régénération | p.6 |
| 2. 5. États de santé | p.6 |
| 2. 6. Esquive et coups puissants | p.6 |
| 3. Niveau et évolution | p.6 |
| 4. Compétences | p.7 |
| 5. Armes et armures | p.7 |
| 6. Points de fortune et perception | p.8 |
| 7. Sorts | p.8 |
| 8. Talents | p.9 |
| 9. Inventaire | p.9 |
| 10. Potions et poisons | p.9 |
| 11. Ingrédients et gemmes | p.9 |
| 12. Enchantement | p.9 |

Chapitre 4 : Création de personnage

Étape 1 : Idendité et race	p.10
1. Identité	p.10
2. Race	p.10
3. Don	p.12
Étape 2 : jauges et compétences	p.13
1. Les jauges d'état	p.13
2. Tableau de compétence : la spécialisation	p.13
3. Les boni raciaux	p.14
4. Les points libres	p.15
5. Pierre gardienne	p.15
Étape 3 : Inventaire et encombrement	p.16
Étape 4 : Destin, fortune et magie	p.16

Chapitre 5 : Évolution de personnage

1. Gain de niveau	p.17
2. Seuil d'évolution	p.18

Chapitre 6 : Compétences

1. Guerrier	p.20
2. Voleur	p.21
3. Magie	p.22
4. Autres cas de figure	p.22

Chapitre 7 : Le combat

1. L'attaque	p.23
3. Les dégâts	p.24
3. 1. Coups puissants	p.24
3. 2. Coups critiques	p.24
3. 3. Chute et amortissement	p.24
4. Utilisation des mains	p.24
5. L'ambidextrie	p.25
6. La défense	p.25
7. Point stratégique	p.25

8. Préparation et transition d'armes	p.26
9. États de santé	p.26

Chapitre 8 : La magie

1. Fonctionnement	p.27
1. 1. Combat	p.27
1. 2. Hors combat	p.27
2. Sorts	p.28
2. 1. Sort de destruction	p.28
2. 2. Sort de conjuration	p.30
2. 3. Sorts d'illusion	p.32
2. 4. Sorts d'altération	p.34
2. 5. Sorts de guérison	p.36
3. Livres de sort	p.38

Chapitre 9 : Compétences de création

1. Enchantement	p.41
1. 1. Armes	p.42
1. 2. Armures	p.42
2. Gemmes	p.44
3. Forgeage	p.45
3. 1. Création	p.45
3. 2. Amélioration	p.45
3. 3. Métaux et matériaux	p.47
4. Alchimie	p.49
4. 1. Création	p.49
5. Liste des potions	p.50
5. 1. Potions ordinaires	p.50
5. 2. Potions élaborées	p.51

Chapitre 10 : Annexe

1. Armures	p.53
1. 1. Vêtements pour mage	p.53
1. 2. Armures lourdes	p.54
1. 3. Armures légères	p.57
2. Armes	p.59
2. 1. Arcs	p.59
2. 2. Flèches	p.60
2. 3. Armes à une main	p.60
2. 4. Armes à deux mains	p.63
3. Composants de forgeage	p.65
3. 1. Armures lourdes	p.65
3. 2. Armures légères	p.67
3. 3. Armes	p.69
4. Bâtons	p.76
5. Talents	p.79
5. 1. Guerrier	p.80
5. 2. Voleur	p.86
5. 3. Mage	p.92
6. Conseils pour maître du jeu	p.98
6. 1. Pour bien commencer	p.98
6. 2. Pour bien préparer sa quête	p.98
6. 3. Pour aller plus loin	p.99
Carte de Tamriel	p.100

Chapitre 11 : Crédit

Chapitre 1 : Introduction

1. A qui s'adresse ce livre ?

Ce livre s'adresse aux maîtres du jeu qui souhaiteraient passer un moment avec ses amis, dans un jeu où **seule l'imagination est la limite**, afin de partir ensemble dans diverses aventures folles et passionnantes. Par convention, le terme de **maître du jeu (MJ)** est employé pour désigner le narrateur et organisateur de la partie de jeu de rôle. Le terme de **personnage** est utilisé pour désigner les personnes incarnées par les **joueurs**, qui ordonnent leurs actions et effectuent les jets de dés.

Les créateurs de ce livre de règles tiennent à informer que le MJ est libre d'adapter **comme il le souhaite** les règles de ce livre afin de ressembler au plus à son style de jeu et s'adapter à son public de joueurs.

2. Contexte

The Elder Scrolls est une licence de jeux-vidéo développée par *Bethesda Softworks*. C'est un univers de *fantasy* où règnent les aventures épiques et les batailles magiques. Le destin des héros de ce jeu les pousseront à affronter des monstres sanguinaires, déjouer des complots séculaires ou encore annihiler des prophéties millénaires, ne prédisant généralement rien de particulièrement joyeux.

Ce jeu de rôle prend place sur le continent appelé **Tamriel** sur la planète de **Nirn**, le monde des mortels. Ce continent est celui où se déroule l'action de la majorité des jeux vidéo et livres autour de l'univers.

Le continent est divisé en **neuf provinces**, gouvernées par le pouvoir central de la **Cité Impériale**.

La grande majorité des gens, humains ou de races variées, ne sont pas particulièrement riches et exercent des métiers tels que fermiers, taverniers, charpentiers ... Il n'existe pas de culture globale sur Tamriel, même si l'Empire tente d'imposer son **culte des Neufs Divins** et sa langue. Toutefois, toutes les races et leurs cultures sont tolérées.

En **Bordeciel**, il est important de noter le clivage des différents Jarls entre 2 factions installées, Les impériaux et les sombrages. Les premiers sont à Solitude et les autres à Vendaume. Pour les impériaux, les sombrages sont des rebelles qui luttent contre le pouvoir en place, et pour les sombrages, les impériaux sont des envahisseurs.

- ▶ **l'Archipel de l'Automne**, terre des Hauts-Elfes
- ▶ **Bordeciel**, province des Nordique
- ▶ **Cyrodiil**, peuplé par les Impériaux
- ▶ **Elsweyr**, pays des Khajiits
- ▶ **Hauteroche**, demeure des Brétons
- ▶ **Lenclume**, peuplée par les Rougegardes
- ▶ **le Marais Noir**, habité par les Argoniens
- ▶ **Morrowind**, patrie des Elfes Noirs
- ▶ **Val-Boisé**, contrée des Elfes des Bois

Chapitre 2 : Le système de jeu

Les règles de ce livre ont été grandement inspirées du système de jeu du cinquième opus de *The Elder Scrolls* : **Skyrim**.

Nous abrégeons « un dé à 100 faces » par le raccourci 1D100. Évidemment, aucun dé ne possède autant de face, il est alors d'usage dans un jeu de rôle d'utiliser deux dés à 10 faces chacun, un dé représentant le chiffre des dizaines, l'autre, des unités.

Ce jeu de rôle nécessite un matériel assez réduit, dont voici les **éléments primordiaux et nécessaires**.

1. Matériel

1.1. Des dés

Le D100 ou 2D10 sert la plupart du temps à effectuer des tests de compétences. Le résultat représentera donc un pourcentage de réussite, compris entre **0 (test excellemment bien réussi)** et **99 (test incroyablement raté)**.

Dans les deux cas le MJ doit s'adapter pour imaginer les conséquences qui découleront d'un tel jet.

- Si le résultat se situe entre 0 et 5, il s'agit d'une réussite critique
- Si le résultat se situe entre 95 et 99, il s'agit d'un échec critique.

Néanmoins, pour un style de jeu plus complet, il est recommandé de posséder **plusieurs types de dés** (un D4, D6, D8 etc.), même si on peut simuler tous ces dés avec un D100.

1.2. Une feuille de personnage

Chaque joueur doit avoir sa propre feuille de personnage qui recense toutes les informations dont il a besoin pour pouvoir l'incarner en jeu. Sans elle, impossible d'interagir avec le monde décrit par le MJ, qui fait office de narrateur. La feuille de personnage se décompose en **1 fiche principale et une fiche annexe**, dont le contenu est décrit dans le chapitre suivant.

1.3. Une surface de dessin

Afin de faciliter l'immersion des joueurs dans la narration du MJ, il est recommandé de s'aider de feuilles sur lesquelles dessiner des **plans** ou des **cartes**, accompagnant la mise en scène et le placement des personnages. **Une ardoise** semble le meilleur compromis car cela évite de gaspiller trop de feuilles sur le long terme, c'est le choix le plus rentable.

2. Interactions et appréhension des joueurs

Pendant leurs aventures, les personnages seront amenés à rencontrer des personnes prévues dans la quête du MJ : ce sont des **personnages non-joueur (PNJ)**. Les joueurs peuvent interagir avec les PNJ et également avec les éléments que le MJ leur donnera. Libre à eux de faire ce qu'ils veulent : une fois que leur choix est pris, ils ne peuvent plus revenir en arrière et le MJ se préparera donc à narrer la suite de l'aventure en conséquence.

La force d'un jeu de rôle réside dans son aspect humain : arbitraire, imprévisible, illimité.

Chaque personnage possède un score de **perception** lié sa **race**, lui permettant de se concentrer sur un élément bien défini, afin de se **trouver un indice ou un élément d'intérêt**, comme par exemple la source et la nature d'un son étrange au loin. Le joueur détermine d'abord le sens avec lequel il souhaite effectuer son test de perception, puis lance ensuite les dés. En fonction du résultat, le MJ décide de narrer les détails qu'il souhaite apprendre aux personnages.

3. Expérience des personnages

Ce jeu de rôle sur *The Elder Scrolls* propose une approche de l'expérience de jeu similaire à l'expérience de la série vidéoludique de la licence. Un des atouts majeurs des jeux vidéo en terme d'expérience de personnage repose sur **la pratique** des savoir-faire, ce qui lui permet de progresser dans ses différentes aptitudes et compétences. Le joueur est ainsi **récompensé en permanence** par son implication dans le jeu, car chacune de ses actions est gratifiante pour le personnage qu'il incarne : elles le rendent plus fort.

C'est ainsi que se base le système d'expérience des personnages dans ce jeu de rôle : chaque réussite d'un jet de compétence du personnage permet de participer au gain de niveau. A chaque niveau correspond un nombre de réussites à accomplir par le personnage, et lorsqu'il atteint ce nombre, il augmente de niveau et peut ainsi élargir ses connaissances, son savoir-faire et sa maîtrise du monde qui l'entoure.

4. Tours d'actions

Le principe des tours d'actions est **obligatoire lors d'un combat**. Il est recommandé de l'utiliser en dehors lorsqu'une situation devient compliquée et que tous les personnages commencent à parler en même temps, ou lorsqu'une stratégie s'impose.

Le principe du tour d'action est simple : le MJ **définit un ordre de passage** des personnages en incluant les opposants. Ensuite, chaque personnage passe à tour de rôle afin d'effectuer son **tour d'action** qui permet de réaliser diverses actions, décrites dans le **chapitre sur le Combat**. Une fois que tout le monde, personnages joueurs et non joueurs, est passé, alors le tour d'actions est fini. Le MJ narre la suite de l'aventure et il est possible de recommencer un nouveau tour d'action si la situation n'est pas résolue.

5. Système monétaire

En Tamriel, la monnaie courante et universelle s'appelle le **Septim**, en l'honneur du plus célèbre des empereur Tiber Septim. Souvent abrégé en «or», car le matériau qui constitue la seule et unique valeur de pièce du Septim est l'or. En jeu, l'or porté par un personnage n'est pas soumise à l'encombrement, et il n'y a pas de limites de pièces qu'il puisse porter avec lui.

Dans ce livre de règles, tout ce qui peut être acheté possède une **valeur marchande** déterminée par son «**Coût d'achat**», qui correspond au nombre de pièces de Septim.

Chapitre 3 : Fiche de personnage

Une fiche de personnage est constituée d'une **feuille principale** contenant les données nécessaires à tous joueurs, qui peut être complétée par une ou plusieurs **extensions de fiche** permettant d'aider la gestion des joueurs les plus impliqués.

Nom :

Race :

Sexe : ☐ ♂ ☐ ♀ Point de destin :

Don :

Pierre gardienne :

Niveau :

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE RÔLE

Santé

Vigueur

Magie

3

REUSSITES EFFECTUES

REQUIS

Bravade

Charme

Force

Intimidation

Leadership

Perception

Plaisanterie

Prudence

Respect

Sagesse

Silence

Soins

Traîtrise

Vigilance

Vieillesse

4

GUERRIER

VOLEUR

MAGE

FORGEAGE

ARMURE LOURDE

BLOCAGE

DEUX MAINS

UNE MAIN

ARCHERIE

ARMURE LÉGÈRE

PLURIVITÉ

CROCHETAGE

VOL

ÉLOQUENCE

ALCHIMIE

ILLUSION

CONJURATION

DESTRUCTION

GUÉRISON

ALTERATION

ENCHANTEMENT

5

ARMURE

POINT DE FORTUNE

PERCEPTION

6

SORT

7

ARMÉE

8

TALENT

9

INVENTAIRE

10

POTION ET POISON

11

GEMME

Nom :

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE RÔLE

EXTENSION DE FICHE

8

TALENT

9

INVENTAIRE

7

SORT

12

ENCHANTEMENT

The Elder Scrolls :
Le jeu de rôle

Livre de règles - Version 2

1. Les informations générales

- ▶ **Nom** : le joueur a le choix du nom de son personnage, néanmoins le MJ peut le déterminer pour lui à sa place s'il le souhaite.
- ▶ **Race** : indique le nom de la race choisie et incarnée par le joueur.
- ▶ **Don** : capacité innée liée à la race du personnage, lui apportant un atout qui lui est propre.
- ▶ **Point de Destin** : ces points permettent de ressusciter un personnage qui a succombé à un coma. Il est très difficile de regagner des points de destin, sauf si le personnage accomplit une action impressionnante et héroïque, à l'appréciation du MJ.
- ▶ **Pierre Gardienne** : elle apporte un bonus au personnage, agissant comme une bénédiction. Il est important de noter son effet pour permettre une mise à jour rigoureuse lors d'un éventuel changement de pierre.
- ▶ **Niveau Actuel** : indique le niveau courant du personnage. Tous les personnages commencent leur aventure au niveau 1, sauf si le MJ en décide autrement.

2. Jauges et état

L'état d'un personnage joueur est caractérisée par trois jauges essentielles : la santé, la vigueur et la magie.

2.1. Santé

La **santé** représente la capacité physique du personnage à encaisser les coups. Si la **santé actuelle** arrive à 0, le personnage tombe dans le coma et meurt si des soins appropriés ne sont pas prodigués très rapidement.

Au niveau 1, un personnage possède 50 points de vie.

Cette jauge diminue lorsqu'il reçoit des dégâts physiques ou magiques.

2.2. Vigueur

La **vigueur** représente l'endurance du personnage, afin d'effectuer des actions physiques comme les coups puissants, le sprint ou calculer l'encombrement. Si la **vigueur actuelle** arrive à 0, le personnage est épuisé et ne peut plus courir ou esquiver.

Au niveau 1, un personnage possède 5 points de vigueur.

Cette jauge diminue lorsque le personnage esquive ou effectue un coup puissant.

Deux actions nécessitent l'usage de la vigueur :

- ▶ Les **coups puissants**, qui ne peuvent être utilisés qu'avec des armes à deux mains et armes à une main: **coûtent 5 points de vigueur**.
- ▶ **L'esquive**, à effectuer lorsqu'une attaque physique atteint le joueur: **coûte 2 points de vigueur**. Ne peut être effectué si le personnage porte un bouclier : dans ce cas, **il bloque l'attaque**, et cela **ne coûte pas de points de vigueur**.

2.3. Magie

La magie représente la capacité magique du personnage. Si la **magie actuelle** arrive à 0, le personnage ne peut plus lancer de sorts.

Au niveau 1, un personnage possède 10 points de magie.

Comme la vigueur, cette jauge ne se vide que par volonté du joueur, ici en utilisant des sorts de magie.

2.4. Total, actuel et régénération

- La case **«Total»** représente la valeur maximum que possède un personnage dans une jauge, par rapport à son niveau, ses enchantements, ses talents, sa race ...
- La case **«Actuel»** indique les valeurs mis à jour selon l'utilisation des trois jauges, par exemple si un personnage subit des dégâts, il soustrait la quantité de dégât au nombre de point de vie qui lui restait et l'indique dans cette case.
- La case **«Régénération»** indique le montant que le joueur récupère pour chaque jauge au début de son tour d'action.

En régénération au niveau 1, un personnage possède :

- +1 en vigueur
- +5 en magie
- aucune régénération en santé

2.5. États de santé

- Par défaut, un personnage se trouve à **l'état normal** : ses jauges et ses scores de compétences ne sont pas altérés, il ne subit aucun malus.
- Lorsqu'il subit un coup, ou n'importe quel évènement qui lui fait perdre la **moitié de sa vie totale en une fois**, alors il est dans un **état blessé** pendant 2 tours consécutifs : il subit alors un malus en fonction de la zone du corps qui a été touchée.
- Enfin, si sa santé actuelle est égale à ou inférieure à 0, le personnage est **dans le coma** : il ne peut plus rien faire et si aucun soin ne lui est apporté dans les 4 tours qui suivent, il décède.

2.6. Esquive et coups puissants

L'Esquive et les Coups Puissants ont un **coût en vigueur fixe**, indiqué en dessous des jauges d'état du personnage par des cases à cocher. Certains talents permettent de diminuer ce coût, le joueur cochera alors la case correspondante s'il possède un de ces talents.

3. Niveau et évolution

- **Réussites Effectuées** : lorsqu'une action est réussie, le joueur **dessine un trait** dans cette case pour garder facilement à jour le nombre de réussites, nécessaire pour la montée en niveau (un jet de perception de compte pas comme une réussite).
- **Réussites Nécessaires** : indique le nombre de réussites nécessaires **avant** que le personnage gagne un niveau. Ce nombre est dépendant du niveau actuel et est précisé dans une partie ultérieure. Lorsque le nombre de trait sera égal au nombre de réussites nécessaires, le joueur gagne un niveau.

4. Compétences

Un personnage possède **18 compétences** réparties en **3 catégories: Guerrier, Voleur et Mage**. Les compétences représentent l'aptitude d'un personnage à se débrouiller avec son environnement, son équipement ainsi que ses propres talents.

Un **jet de compétence** est directement lié à **l'évolution du personnage**. Le joueur doit comptabiliser les réussites qu'il effectue : lorsqu'il aura atteint un nombre suffisant de réussites, il peut passer au niveau supérieur. La perception est une compétence comme les autres, mais elle ne permet pas de monter en niveau grâce aux réussites de jets de compétences, car c'est la compétence la plus naturelle.

Les jets de compétences sont à effectuer lorsqu'une concentration particulière est demandée au joueur, que ce soit dans le feu de l'action ou bien à cause d'une pression quelconque. Tout autre cas ne requière pas d'effectuer un test de compétence, sauf si c'est la volonté du MJ.

Chaque compétence est associée à un pourcentage de réussite. Pour faire un jet de compétence, on lance un D100 (ou 2D10) :

- si le score obtenu est inférieur ou égal à ce score, alors c'est une réussite.
- s'il est strictement supérieur à ce score, c'est un échec.

5. Armes et armures

Dans le tableau des armures est indiqué les détails sur les pièces d'armures que le joueur a équipées.

- **Dans la première grande case** de chaque ligne, indiquer **le nom** de la pièce d'armure correspondant à une zone du corps. Chaque zone est associée à un chiffre entre 1 et 4, indiquant la **localisation des dégâts** subis par le personnage, déterminé par un D4.
- **Valeur de base** : la valeur d'armure de cette pièce telle qu'indiquée dans ce livre de règles.
- **Valeur réelle** : la valeur d'armure de cette pièce après application de tous les boni (enchantelements, talents ...) du personnage.
- **Enchantement** : indiquer ici le nom ou l'effet de l'enchantelement affecté à la pièce d'armure.
- **Type** : le type de la pièce d'armure portée, c'est-à-dire Lourde ou Légère (mettre les raccourcis **H** ou **L** pour respectivement *Heavy* ou *Light*).
- **Type d'Armure Dominante** : type des pièces d'armure équipées **les plus présentes**. Utile pour savoir quel jet de compétence est à utiliser lors d'une **esquive**. En cas d'égale quantité d'armure légère que de lourde, l'esquive est comptée comme la compétence avec le plus haut score.
- **Malus de Furtivité** : ajouter **-5 par pièce d'armure lourde**. Ce malus est à prendre en compte pour chaque jet de furtivité.

Dans le tableau des armes, noter les différentes armes physiques équipées par le personnage (**pas les sorts**). Ce sont ces armes qui seront utilisés dans un combat, et pas celles de l'inventaire qui ne sont pas considérées comme équipées.

- ▶ **Valeur de base** : la valeur de dégât de cette arme telle qu'indiquée dans ce livre de règles.
- ▶ **Valeur réelle** : la valeur de dégât de cette arme après application de tous les bonis (enchantelements, talents ...) du joueur.
- ▶ **Enchantement** : si l'arme possède un enchantement, noter son effet.
- ▶ **Flèches** : le type de flèches équipé par le joueur.
 - **Dégâts** : dégât d'une flèche tel qu'indiqué dans ce livre de règles.
 - **Nombre** : montant total de flèches de ce type.

6. Points de fortune et perception

Les **points de fortune** permettent de refaire un jet dé quand le personnage le souhaite. Il en a le même nombre que de points de destin. Le personnage ne pourra jamais avoir plus de point de destin ou de points de fortune que le nombre qu'il avait lors de la création de sa fiche. Lorsqu'il utilise un point de destin pour revenir à la vie, le nombre total de points de fortune **ne diminue pas**.

Les points de fortune se régénèrent une fois par jour.

La **perception** est une compétence supplémentaire qui se différencie des autres compétences car c'est la plus naturelle : elle est liée à la race du personnage. Elle permet d'analyser certaines situations ou bien de concentrer un des 5 sens pour trouver un indice, ou un élément spécial.

La perception n'est pas soumise aux réussites pour l'évolution de personnage.

7. Sorts

Le tableau réservé aux sorts permet au personnage de répertorier les sorts **qu'il a appris**. Il ne peut pas utiliser un autre sort qui n'apparaît pas sur sa fiche.

Il existe un deuxième tableau de sorts identique mais de taille plus importante, sur l'extension de la fiche, la quatrième page. Celui de la page principale est avant tout prévu afin de faciliter l'accès aux sorts régulièrement utilisés par le joueur.

- ▶ **Nom** : indique le nom du sort.
- ▶ **École** : l'école de magie représente les catégories des sorts (**Destruction, Altération, Illusion, Conjuración, Guérison**). Il suffit de mettre la première lettre de l'école dans la case, par souci de place.
- ▶ **Coût de base** : écrire le coût originel en magie du sort tel qu'indiqué dans ce livre de règles.
- ▶ **Coût réel** : écrire le coût en magie du sort après avoir appliqué toutes les réductions auxquelles le personnage a droit (enchantelements, talents ...).
- ▶ **Effet** : écrire la description des effets du sort tel qu'indiqué dans ce livre de règles.

8. Talents

Ce tableau répertorie les talents du personnage. Ce sont des boni représentatifs de la montée en niveau.

- **Nom du talent** : indique le nom du talents acquis.
- **Compétence** : indique le nom de la compétence liée au talent.
- **Effet** : contient la description des effets du talent.

9. Inventaire

Le tableau de l'inventaire représente ce qu'un personnage peut **emporter avec lui**. La première colonne principale indique le nom du l'objet emporté, et la seconde colonne indique son encombrement, c'est-à-dire son poids et son volume.

Les pièces d'armures et les armes équipées sont toujours dans l'inventaire et donc soumise à l'encombrement.

Les **Septims** détenus par le personnage n'est pas soumis à l'encombrement.

L'**encombrement** est noté dans la case notée «Encombrement», où l'on y indique l'encombrement actuel qui est l'addition du contenu de l'inventaire du personnage, sur l'encombrement total, qui est un calcul de la vigueur totale : $100 + ((\text{Vigueur totale} - 5) \times 10)$.

10. Potions et poisons

Un personnage ne peut posséder **que 10 flacons de potion ou poison au maximum**. S'il possède 2 flacons identiques, alors chacune prends une case distincte du tableau. Les potions et les poisons ne sont pas soumis à l'encombrement.

11. Ingrédients et gemmes

- **Ingrédients** : Il existe 8 ingrédients au total pour les potions, et leurs nombres sont illimités. Les cases blanches servent à noter le nombre d'exemplaire de l'ingrédient que le personnage possède.
- **Gemmes** : comme les potions, un personnage ne peut posséder qu'un **maximum de 10 gemmes**. Les cases de droites contiendront le nom la gemme (Inférieure, Ordinaire etc.) celle de droite représentera la qualité de l'âme de cette même gemme (Inférieure, Ordinaire, Supérieure, Magistrale et Noire).

Ni les gemmes, ni les ingrédients ne sont soumis à l'encombrement.

12. Enchantement

Au fur et à mesure de l'aventure les joueurs seront amenés à apprendre de nouveaux enchantements qu'ils noteront au verso de la première feuille. Tout comme les sorts, les personnages ne peuvent pas enchanter un objet par un enchantement qui ne figure pas sur cette fiche.

- **Enchantement** : indique le nom de l'enchantement.
- **Zones Affectables** : les enchantements ne peuvent pas être appliqués à toutes les pièces d'armures. Il peut être important de noter celles susceptibles de recevoir ledit enchantement.
- **Effet** : le joueur doit noter ici l'effet de l'enchantement.

Chapitre 4 : Création de personnage

Étape 1 : Idendité et race

1. Identité

Les joueurs sont libre de décider d'eux même:

- ▶ le **nom**
- ▶ l'**apparence** physique
- ▶ et l'**âge** du personnage qu'ils vont interpréter lors de leurs parties.

L'**histoire** du personnage peut avoir un impact dans l'aventure du MJ, il faut donc éviter de la négliger. Elle ne doit **pas influencer** le déroulement de la partie (pas d'équipements surpuissants, de sortilèges inconnus ou même des compétences aux statistiques exacerbées...).

le MJ doit approuver la fiche de personnage avant de commencer à jouer.

2. Race

Le choix de la **race** est intéressant au niveau du *roleplay* et peut influencer les relations entre les différents personnages en jeu. Les races ont également un **impact sur les compétences**. Chacune d'entre elles possèdent **un bonus de +8** dans cinq compétences différentes et **un bonus de +12** dans une seule compétence, car chacune d'entre elles possèdent des attributs différents et uniques. Le choix de la race peut donc se faire en fonction des envies du type du jeu du joueur, à compléter à la prochaine étape dans le tableau de compétences.

La **perception** permet d'appréhender avec les cinq sens le monde qui entoure les joueurs. Lorsqu'une situation aura besoin d'être analysée avec minutie, les joueurs pourront demander un test de perception afin de se concentrer et chercher des éléments clés.

Les jets de perception ne sont pas éligibles aux réussites effectuées pour la montée en niveau.

RACE	PERCEPTION	APERCU	BONUS +8	BONUS +12
ARGONIEN	70		▸ Armure légère ▸ Furtivité ▸ Vol ▸ Guérison ▸ Altération	Crochetage
BRETON	50		▸ Eloquence ▸ Alchimie ▸ Illusion ▸ Guérison ▸ Altération	Conjuration
ELFE NOIR	65		▸ Armure légère ▸ Furtivité ▸ Alchimie ▸ Illusion ▸ Altération	Destruction
HAUT ELFE	75		▸ Conjuration ▸ Destruction ▸ Guérison ▸ Altération ▸ Enchantement	Illusion
ELFE DES BOIS	70		▸ Armure légère ▸ Furtivité ▸ Crochetage ▸ Vol ▸ Alchimie	Archerie
IMPERIAL	50		▸ Armure lourde ▸ Blocage ▸ Une main ▸ Destruction ▸ Enchantement	Guérison
KHAJIT	80		▸ Une main ▸ Archerie ▸ Crochetage ▸ Vol ▸ Alchimie	Furtivité
NORDIQUE	50		▸ Forgeage ▸ Blocage ▸ Une main ▸ Armure légère ▸ Éloquence	Deux mains
ORC	40		▸ Forgeage ▸ Blocage ▸ Deux mains ▸ Une main ▸ Enchantement	Armure lourde
ROUGEGARDE	50		▸ Forgeage ▸ Blocage ▸ Archerie ▸ Destruction ▸ Altération	Une main

3. Don

Chaque race possède un **don** qui lui est propre. Les personnages doivent y prêter attention, notamment si le don est passif : le MJ se rappellera difficilement du don de chaque personnage lorsque celui ci en aura besoin.

RACE	DON
Argonien	Vous respirez sous l'eau.
Breton	Vous ne pouvez pas être empoisonné.
Elfe noir	Vous possédez 1 point de fortune supplémentaire.
Haut-elfe	Régénération de magie de +8 au lieu de +5.
Elfe des bois	Vous pouvez dresser un animal pour en faire votre familier, à l'appréciation du MJ.
Imperial	Facilite toutes les demandes envers la Légion
Khajit	Vous voyez dans le noir.
Nordique	La régénération en santé est de +10.
Orc	Vous pouvez effrayer les ennemis plus faibles que vous.
Rougegarde	Lorsque vous avez 10% de votre vie ou moins vous frappez 1.5 plus fort pour les 2 prochains tours.

Étape 2 : jauges et compétences

A présent, le joueur doit remplir le tableau de compétences qui lui permettra d'interagir avec le monde qui l'entoure.

Pour accompagner la complétion d'un tableau de compétence, des illustrations sur la construction du tableau de Malacath seront disposées. Malacath est un Orc de Lenclume, dont la destinée est de devenir un guerrier accompli et un stratège inégalable. Au fur et à mesure des indications, le tableau de Malacath sera complété.



1. Les jauges d'état

Chaque personnage débutant au niveau 1 commence avec les mêmes statistiques pour les jauges d'état, constituées de la santé, la vigueur et la magie.

Santé	50	Total	Actuel	Régénération
Vigueur	5	Total	Actuel	Régénération
Magie	10	Total	Actuel	Régénération

*Malacath est un guerrier débutant
il commence au niveau 1*

Au niveau 1, un personnage possède :

- ▶ 50 points de **santé**,
aucun point de régénération
- ▶ 5 points de **vigueur**,
1 point de régénération
- ▶ 10 points de **magie**,
5 points de régénération

2. Tableau de compétence : la spécialisation

Pour commencer à remplir le tableau des compétences, il faut partir d'un tableau vide et considérer que chaque compétence a un score égal à zéro. Le joueur doit **choisir une spécialité**, ce qui lui donnera une **base de points plus importante** dans les compétences liées à celle-ci.

- ▶ +35 dans toutes les compétences de la spécialité choisie parmi
 - **Guerrier**
 - **Mage***
 - **Voleur**
- ▶ +25 dans toutes les autres compétences.

* Si la spécialité choisie est **Mage**, le joueur choisit 1 sort de niveau novice de chaque école de magie.

GUERRIER			VOLEUR			MAGE		
FORGEAGE	35		ARMURE LÉGÈRE	25		ILLUSION	25	
ARMURE LOURDE	35		FURTIVITÉ	25		CONJURATION	25	
BLOCAGE	35		CROCHETAGE	25		DESTRUCTION	25	
DEUX MAINS	35		VOL	25		GUÉRISON	25	
UNE MAIN	35		ÉLOQUENCE	25		ALTÉRATION	25	
ARCHERIE	35		ALCHIMIE	25		ENCHANTEMENT	25	

Malacath choisit la spécialisation Guerrier

3. Les boni raciaux

Chaque race possède des **attributs naturels** renforçant certaines compétences de manière innée. Plusieurs boni sont à appliquer, ils sont indiqués dans le **tableaux des races** de l'**Étape 1**.

- ▶ +8 dans cinq compétences différentes
- ▶ +12 dans une compétence

GUERRIER			VOLEUR			MAGE		
FORGEAGE	35 +8		ARMURE LÉGÈRE	25		ILLUSION	25	
ARMURE LOURDE	35 +12		FURTIVITÉ	25		CONJURATION	25	
BLOCAGE	35 +8		CROCHETAGE	25		DESTRUCTION	25	
DEUX MAINS	35 +8		VOL	25		GUÉRISON	25	
UNE MAIN	35 +8		ÉLOQUENCE	25		ALTÉRATION	25	
ARCHERIE	35		ALCHIMIE	25		ENCHANTEMENT	25 +8	

Malacath est un Orc, il a le droit à des bonus précis dans la catégorie Guerrier et Mage

4. Les points libres

Les points libres sont des points donnés au joueur, qui peuvent être répartis comme bon lui semble, en respectant toutefois **deux contraintes**.

+24 points de compétences libres

- ▶ **10 points maximum** par catégories de compétence (Guerrier, Voleur ou Mage),
- ▶ **5 points maximum** par compétences.

GUERRIER		VOLEUR		MAGE	
FORGEAGE	43 +5	ARMURE LÉGÈRE	25	ILLUSION	25
ARMURE LOURDE	47	FURTIVITÉ	25	CONJURATION	25
BLOCADE	43 +5	CROCHETAGE	25 +5	DESTRUCTION	25
DEUX MAINS	43	VOL	25	GUÉRISON	25 +4
UNE MAIN	43	ÉLOQUENCE	25 +5	ALTÉRATION	25
ARCHERIE	43	ALCHIMIE	25	ENCHANTEMENT	33

Malacath choisit d'être plus fort dans sa spécialité de race ainsi que dans des compétences de Voleur

Aucun score de compétence ne peut être **inférieur à 25 points**, ni **supérieur à 53 points**.

5. Pierre gardienne

Le joueur choisit **une seule pierre gardienne** parmi les trois suivantes au début de l'aventure, sauf si le MJ décide d'en proposer d'autres aux joueurs avant même le début de l'aventure:

- ▶ Pierre du **Guerrier**
- ▶ Pierre du **Voleur**
- ▶ Pierre du **Mage**

Ces pierres donnent un bonus de **+1 dans deux compétences** différentes appartenant à la catégorie associée.

Au fur et à mesure des aventures, le MJ est susceptible de proposer de nouvelles pierres gardiennes, mais attention : tout changement est irréversible si le personnage ne se souvient pas où se trouvent ses anciennes pierres gardiennes. Une seule pierre gardienne à la fois peut être choisie par le joueur.

GUERRIER			VOLEUR			MAGE		
FORGEAGE	48		ARMURE LÉGÈRE	25		ILLUSION	25	
ARMURE LOURDE	47		FURTIVITÉ	25		CONJURATION	25	
BLOCAGE	48		CROCHETAGE	30	+1	DESTRUCTION	25	
DEUX MAINS	43		VOL	25		GUÉRISON	29	
UNE MAIN	43		ÉLOQUENCE	30	+1	ALTÉRATION	25	
ARCHERIE	43		ALCHIMIE	25		ENCHANTEMENT	33	

Malacath choisit la pierre du voleur.

Étape 3 : Inventaire et encombrement

Le **contenu de l'inventaire initial** du personnage est déterminé par le MJ. Cela évite ainsi toutes exagération et peut permettre de correspondre à la quête. Il peut néanmoins définir un budget fixe afin que les joueurs fassent leurs emplettes pour s'équiper avant de partir à l'aventure. Pour un personnage de niveau 1, **1000 Septims** représente un compte satisfaisant.

L'**encombrement** représente la quantité totale d'objets qu'un personnage peut emporter avec lui. Elle est **égale à la 100** pour un personnage de niveau 1.

Étape 4 : Destin, fortune et magie

Le nombre de **points de destin** est à déterminer par le résultat d'un jet de D4.

Le nombre de **points de fortune** est égal au nombre de point de destin. Leur nombre se renouvelle tous les jours.

Enfin, chaque personnage n'ayant pas pris la spécialisation en magie a le droit d'apprendre **un sort de niveau Novice** de n'importe quelle école de magie.

A son utilisation, un point de destin ressuscite le personnage là où son cadavre gît, avec la totalité de ses points de santé, de vigueur et de magie.

Chapitre 5 : Évolution de personnage

Le système d'évolution de personnage est basé sur la **réussite des jets de compétence** : lorsqu'un personnage réussit un jet de dé (hors test de perception), il le **comptabilise** dans la case « Réussites effectuées » par un petit trait, ou bien une croix. Lorsqu'il a effectué un certain nombre de réussites indiqué dans la case adjacente, « Nécessaire », le personnage gagne un niveau. Le nombre de réussites nécessaires dépend du niveau.

NIVEAU	DE 1 À 3	DE 4 À 6	TOUS LES 3 NIVEAUX	► A PARTIR DU NIVEAU 17 ► TOUS LES 3 NIVEAUX
NOMBRE DE RÉUSSITES À EFFECTUER	3	6	+3 réussites	+6 réussites

Exemple : au niveau 9, il faut 12 réussites. Au niveau 16, il en faut 18. Au niveau 19, il en faut 24.

Chacune des 18 compétences du tableau de compétence est éligible pour le gain de réussite, ainsi que tout autre lancer de dé demandé par le MJ.

Lorsqu'une règle précise qu'un jet n'est **«pas éligible aux réussites effectuées»**, cela signifie que ce jet ne peut en aucun cas rapporter une réussite dans la case « Réussites effectuées ».

1. Gain de niveau

Lorsqu'un personnage gagne un niveau, le joueur doit apporter des **modifications** sa fiche de personnage.

ÉTAPE 1	➤	ÉTAPE 2	➤	ÉTAPE 3
Améliorer le total de 1 seule jauge :		+4 points libres de compétence (maximum 2 points par compétence)		Choisir 1 talent dans une compétence
→ Santé : +10 → Vigueur : +1 (augmente également l'encombrement total de 10) → Magie : +5		Une compétence ne peut pas dépasser un score de 85 . Si le joueur atteint 85 dans une compétence, se reporter à la partie Seuil d'évolution ci-après.		Chaque talent requiert un score minimum à avoir dans la compétence qui lui est associée. Il est nécessaire de prendre le tout premier talent de l'arborescence afin de débloquent l'accès à tous les autres.

Les jets de perception ne sont pas éligibles pour les réussites effectuées.
La perception n'est pas améliorable.

2. Seuil d'évolution

Il est **impossible** d'améliorer le score d'une compétence **au delà de 85**. Une fois ce score atteint, on considère que le joueur est passé maître dans cette compétence et est reconnue capable d'aller **rechercher sa relique**. Celle-ci peut être utilisée pour démontrer, aux connaisseurs, la maîtrise parfaite du domaine à certains personnages, en plus des boni que la relique peut apporter.

Le MJ se doit d'informer le joueur qu'une relique associée à sa compétence à 85 existe, quelque part en Tamriel, et ce sera à lui de trouver où et comment le joueur devra aller la récupérer. Ces reliques ne sont pas achetables ou vendables dans le commerce.

Exemple : un personnage arrive à atteindre un score de 85 dans la compétence de Vol. Le MJ l'informe de l'existence d'une relique liée à cette compétence, ainsi il est libre de partir à sa recherche. Une fois cette relique en la possession du joueur, il sera certainement beaucoup plus facile de se faire reconnaître dans le domaine des voleurs.

L'amélioration à la forge des reliques armes et armures nécessitent la consommation des composants suivants :

- ▶ Saphir
- ▶ Grenat
- ▶ Rubis
- ▶ Émeraude
- ▶ Améthyste

PIERRE PRÉCIEUSE	COUT D'ACHAT
Améthyste	200
Grenat	400
Rubis	500
Saphir	800
Émeraude	1000

COMPÉTENCE	RELIQUE	EFFET
FORGEAGE	Marteau du forgeron	+0,5 au coefficient d'amélioration de la forge
ARMURE LOURDE	Armure lourde complète d'Apoha	Tête 50, torse 95, Bras et jambes 50
BLOCAGE	Bouclier de Detlef	55 de valeur d'armure
ARME À DEUX MAINS	Hache d'armes de Korilin	195 de points de dégâts
ARME À UNE MAIN	Épée d'Azāma	95 de points de dégâts
ARCHERIE	Arc d'Asgeir	75 de points de dégât, 500 de portée

COMPÉTENCE	RELIQUE	EFFET
ARMURE LÉGÈRE	Armure légère de Fitaën	Tête 38, torse 55, bras et jambes 31
FURTIVITÉ	Cape de Kladura	Ne possède aucun point d'armure. Permet de partager un jet de furtivité avec un autre personnage
CROCHETAGE	Clé squelette	Permet d'accéder à un trésor ultime
VOL	Amulette de Lothar	Donne accès à toutes les informations des espions de Tamriel
ELOQUENCE	Chevalière de Zénithar	Confère un bonus de +10 aux jets d'éloquence liés au commandement militaire
ALCHIMIE	Fiole de Réformation	Flacon dont l'effet du contenu est multiplié par 2 (réutilisable)
ILLUSION	Sort de Kérivin	Invoke 8 illusions à l'image du lanceur totalement inoffensifs pendant 3 tours (coût : 200, portée : 10)
CONJURATION	Sort de Meïrha	Invoke un Dragon Ancien pendant 2 tours (coût : 200)
DESTRUCTION	Sort d'Ignar	Une gerbe de feu immense dont rien ne pourrait résister, même le lanceur à qui il reste 1 point de santé après son utilisation (coût : 320, dégâts : 300)
GUÉRISON	Sort d'Heroceta	Tout le monde (sauf mort-vivants et dwemer) dans un rayon de 5 mètres autour du joueur sont soignés (coût : 320, santé rendue : total)
ALTÉRATION	Sort d'Yllwel	Double les caractéristiques d'une cible pendant 1 tour (santé, vigueur, magie, dégâts et armure) (coût : 250)
ENCHANTEMENT	Bracelet d'Eskel	+0.5 au coefficient de l'enchantement

Chapitre 6 : Compétences

1. Guerrier

Forgeage



Cette compétence est associée à la **création** et **l'amélioration** d'objets à la forge.

Une main



Cette compétence permet d'**infliger des dégâts** si le personnage est équipé d'une arme à une main.

Concerne : épées, haches, masses, dagues.

Une arme à une main nécessite l'utilisation d'une seule main pour réussir à être maniée. Si le personnage attaque au corps à corps, il effectuera donc un jet de compétence pour chaque arme à une main équipée. Seule une des deux mains est éligible au nombre de réussites.

Règle spéciale : les dagues ignorent l'armure, ainsi il n'est pas nécessaire de déterminer la zone de la cible touchée.

L'arme à une main utilisée lors du deuxième jet de compétence subit le malus d'ambidextrie, si le talent approprié n'est pas appris.

Armure lourde



Cette compétence permet d'**esquiver** un coup si le personnage possède un nombre plus grand de pièces d'armure lourde que d'armure légère. S'il possède autant de pièces légères que de lourdes, utiliser la compétence d'armure avec le plus haut score.

Si le personnage est équipé d'un **bouclier**, il **ne peut esquiver** et doit faire un test de Blocage.

Deux mains



Cette compétence permet d'**infliger des dégâts** si le personnage est équipé d'une arme à deux mains.

Concerne : espadons, haches d'arme, marteaux.

Une arme à deux mains nécessite l'utilisation des deux mains pour réussir à être maniée, ainsi un personnage ne peut équiper qu'une seule arme à deux mains pendant son tour, et aucune autre arme ou sort.

Si le personnage attaque au corps à corps, alors il effectuera un unique jet de compétence, éligible pour le nombre de réussites.

Blocage



Cette compétence permet de **bloquer** un coup **uniquement** si le personnage est équipé d'un bouclier.

En cas d'équipement d'un bouclier, le personnage **ne peut esquiver**. Cependant, le blocage ne compte aucun point de vigueur.

Archerie



Cette compétence permet de savoir **si la flèche tirée atteint** sa cible ou non.

Concerne : arcs, flèches.

Un arc nécessite les deux mains pour pouvoir être manié correctement. Il représente un mode d'attaque à lui tout seul, comme les armes blanches et les sorts. Le personnage doit avoir équipé au préalable des flèches, sinon il ne peut utiliser l'arc. Au delà de la portée de l'arc, il est impossible de toucher une cible.

Les **dégâts** de l'arc sont le résultat de l'addition des dégâts de l'arc et ceux de la flèche utilisée.

2. Voleur

Vol



Cette compétence permet **de dérober une partie de l'inventaire** d'un personnage sans se faire repérer. Si le jet est un échec, des objets peuvent être dérobés, mais le flagrant délit est automatique. Le personnage **subit le malus de furtivité** causé par l'armure lourde également pour cette compétence.

Furtivité



Cette compétence permet de se **déplacer** en toute **discrétion**, ou d'effectuer certaines actions silencieusement **sans être vu**. Le personnage **subit un malus de -5** pour chaque élément d'armure lourde à chaque jet de furtivité.

Armure légère



Cette compétence permet **d'esquiver les coups** si le personnage possède plus de pièces d'armure légère que d'armure lourde. S'il possède autant de pièces légères que de lourdes, utiliser la compétence d'armure avec le plus haut score. Si le personnage est équipé d'un **bouclier**, il **ne peut esquiver** et doit faire un test de Blocage.

Éloquence



Cette compétence représente l'aptitude à **parler avec aisance** et permet de faciliter n'importe quelle interaction sociale (marchandage, persuasion, intimidation ...).

Crochetage



Cette compétence permet de **déverrouiller des serrures**, celles des coffres et des portes. Il faut posséder un **crochet** de la difficulté de la serrure pour pouvoir crocheter, sinon le personnage subit un **malus de -10** à son jet.

CROCHET	COUT	RARETÉ
Novice	100	Banale
Apprenti	250	Commune
Adeptes	500	Rare
Expert	1000	Très rare
Maître	5000	Légendaire

Les crochets sont utilisables à l'infini. Ils peuvent être trouvés autrement que dans un commerce.

Alchimie



Compétence propre à la **création** de potions consommables et poisons.

3. Magie

Illusion, Conjuraison, Destruction, Guérison, Altération



Ces compétences représentent la maîtrise de toutes les **écoles de magie** disponibles et utilisables grâce à des **sorts**, à apprendre dans des livres de sorts.
Les sorts infligeant des dégâts ignorent l'armure.

Le sort utilisé lors du deuxième jet de compétence subit le malus d'ambidextrie, si le talent approprié n'est pas appris.

Enchantement



Cette compétence de **création** permet **d'enchanter les armes et les armures**. Elle permet également d'utiliser des bâtons : c'est avec cette compétence que le personnage utilise l'effet du bâton.

Un bâton ne peut faire aucun dégât physique, c'est sa partie **enchantement** qui est utilisée.

4. Autres cas de figure

Pour toutes les actions que les joueurs souhaitent entreprendre et qui **ne correspondraient à aucune compétence** listée ci-dessus, le MJ a le choix entre deux solutions :

- Il peut choisir une compétence qui se **rapprocherait au mieux** de l'action du joueur, et ainsi lui demander un jet de dé de cette compétence.
- Il peut **déterminer la difficulté** de l'action du joueur et lui demander un jet de dé suivant la difficulté obtenue. Celle-ci peut suivre le tableau suivant :

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	TRÈS FACILE	FACILE	MOYEN	DIFFICILE	TRÈS DIFFICILE
SCORE (%)	80	70	50	30	20

Dans les deux cas, ces jets de dés sont éligibles aux réussites effectuées pour la montée en niveau.

Chapitre 7 : Le combat

Il est de coutume dans un jeu de rôle que les joueurs soient souvent amenés à rencontrer des hordes d'ennemis offensifs durant leurs aventures. Cette partie présente les tenants et les aboutissants du système de combat et, par extension, du **système au tour par tour**.

1. L'attaque

Le combat se base sur le principe du tour par tour : le MJ définit l'ordre des joueurs avec leurs opposants, puis chacun joue à tour de rôle et aura le droit à un tour d'action. Un **tour d'action** est constitué de 3 phases différentes, le joueur peut choisir d'effectuer **celles qu'il veut** : les trois, deux d'entre elles, une seule uniquement ou bien aucune.

Le début de chaque tour d'action débute automatiquement par la **régénération** des jauges d'état du personnage.

Le tour suivant, le personnage est libre de changer de mode d'attaque sans pénalité de temps.

TOUR D'ACTION

1

EXÉCUTION D'UN MODE D'ATTAQUE

- **Arme à deux mains** : le personnage attaque avec l'arme à deux mains qu'il a équipée, et ne peut plus attaquer ce tour.
- **Arme à une main et sort de magie** : le personnage attaque avec chacune de ses mains :
 - ▷ avec des armes à une main qu'il a équipées, dans chaque main,
 - ▷ une combinaison d'arme à une main et de sort de magie
 - ▷ avec des sorts de magie dans chaque main.
- **Attaque à distance** : le personnage utilise l'arc et les flèches équipées

2

DÉPLACEMENT

Pendant son tour, le personnage peut parcourir :

- ▷ une **dizaine de mètres** en marchant
- ▷ une **vingtaine** en courant

3

CONSOMMATION D'UNE POTION

Consomme une potion qui se trouve dans le tableau des potions du personnage.
Il est possible de donner un potion à quelqu'un d'autre grâce à cette action.

4

FINIR SON TOUR D'ACTION

2. Les dégâts

Pour **attaquer une cible**, le personnage doit effectuer un jet de dé associé à l'arme ou au sort de la **main qui attaque**. Si le résultat est inférieur ou égal au score de la compétence utilisée, alors le coup atteint la cible et inflige des dégâts. Si l'arme n'est ni une dague ni un sort, il faut déterminer avec un D4 la **zone du corps touchée** afin de prendre en compte l'armure à soustraire.

LOCALISATION DES DÉGÂTS

D4	ZONE
1	Tête
2	Bras
3	Torse
4	Jambe

2.1. Coups puissants

Un coup puissant coûte 5 de vigueur et multiplie par 1,5 les dégâts de l'arme.

Le personnage peut choisir de réaliser un **coup puissant**. Dans ce cas, il réalise son jet de compétence **après avoir décidé** de faire le coup puissant. Si le jet de dé est un échec, la vigueur consommée n'est **pas récupérée**.

Un personnage équipé de deux armes à une main peut effectuer un coup puissant avec ses deux armes pour le **coût d'un seul coup puissant**, et le résultat multipliera par 1.5 la **somme des dégâts de ses deux armes**.

Les coups puissants sont **impossibles** avec les **sorts** et les **arcs**.

2.2. Coups critiques

Les dégâts d'un coup critique sont multipliés par 2

Un coup **devient un coup critique** si le résultat du jet de compétence de l'arme se situe entre **0 et 5** (des talents peuvent améliorer cet intervalle).

Les coups critiques peuvent avoir certaines conséquences bénéfiques, dont la narration dithyrambique est au soin du MJ.

2.3. Chute et amortissement

Lorsqu'un personnage tombe d'une certaine hauteur dû à un renversement, susceptible de lui infliger des dégâts, alors il faut prendre en compte la **hateur de la chute**, en mètre, pour calculer les **dégâts infligés**.

Les dégâts de chute sont égaux à la hauteur de la chute en mètre, au carré.

Exemple : un personnage se bat sur un toit et son opposant lui assène un coup de pied au torse, le faisant tomber sur le palier de la maison à 4 mètres de hauteur : il subit donc $4 \times 4 = 16$ points de dégâts (dégâts nets, non réductibles).

3. Utilisation des mains

Pendant son tour d'action, le personnage peut utiliser ses deux mains pour des tâches différentes, comme l'utilisation d'un sort et d'une épée à une main. Ainsi, le joueur peut décider à l'avance que la main qui constituera le **premier jet** de compétence sera **éligible aux réussites effectuées** pour le gain de niveau, **ou alors** il peut choisir dès la création de personnage **une main directrice** qui sera la seule éligible aux réussites, le forçant à réfléchir à l'avance à la manière qu'il aura d'utiliser ses mains pour gagner des réussites plus rapidement.

4. L'ambidextrie

Si le personnage combat avec une arme ou un sort dans sa main non directrice, où lors de son deuxième jet, il subit un **malus de -10** à son jet d'attaque.

Dans le tour d'action, le deuxième jet de compétence, ou celle de la main non directrice, lors de l'attaque n'est pas éligible pour les réussites effectuées.

5. La défense

Lorsqu'un personnage attaque une cible, ce dernier peut se défendre en choisissant **une parmi deux actions de défense**, qui **n'affectent pas** son prochain tour d'action :

TOUR DE DÉFENSE

1

ESQUIVER

NE PEUT ÊTRE EFFECTUÉ SI LE JOUEUR EST ÉQUIPÉ D'UN BOUCLIER.

Coûte 2 points de vigueur
(sauf application de talent)

En cas d'esquive réussie, le joueur ne **subit aucun dégât**.

L'esquive est prise en compte selon l'armure dominante, c'est-à-dire selon le plus grand nombre de pièces d'armure du même type.

2

BLOQUER

UNIQUEMENT SI LE JOUEUR EST ÉQUIPÉ D'UN BOUCLIER.

Ne coûte aucun point de vigueur.

Un test de blocage doit être effectué afin **d'ajouter l'armure du bouclier à la zone atteinte** par le coup. Soustraire cette somme aux dégâts reçus pour savoir combien de dégâts ont été encaissés.

Des talents permettent d'ajouter des effets.

3

NE RIEN FAIRE

Si le coup atteint finalement le personnage suite à la réussite du jet de compétence, il faut calculer le nombre de **points de santé qu'il perd**. Si la valeur des dégâts subis est inférieure à l'armure touchée, ne pas prendre ce coup en compte.

Santé actuelle = (Santé actuelle avant le coup) -
(dégâts subis par le coup - valeur de la pièce d'armure touchée)

6. Point stratégique

Les points stratégiques sont des **pauses invoquées** par les personnages avant ou pendant les combats. Ceux-ci leur permettent de **monter une stratégie** à adopter entre chaque personnages pour la suite du combat, mais dans un temps limité. Ils sont utilisés uniquement à des buts de roleplay, sinon l'action continue de se dérouler en jeu.

Le groupe n'a le droit qu'à un seul point stratégique par combat.

7. Préparation et transition d'armes

Dégainer une arme ou changer de sort est gratuit en temps, même si le personnage est pris par surprise. Le **changement de mode d'attaque** est également exempt d'un temps de transition, afin d'encourager le personnage à se diversifier dans ses mécaniques de combat.

Toutefois, si le personnage souhaite **changer d'équipement** pour une arme qui se trouve dans son **inventaire**, il lui faudra **un tour** pour s'en équiper.

8. États de santé

L'état de santé se détermine en fonction des dommages qu'un personnage subit en une seule fois, peu importe la nature (au combat, par accident, une catastrophe naturelle ...). Il se détermine en fonction du nombre des dégâts nets subits (en déduisant l'armure si elle compte).

ÉTAT	DÉGÂTS SUBIS	EFFET	SOINS
NORMAL	État par défaut du personnage		
BLESSÉ	50% de la santé totale en un seul coup	Dure 2 tours (1 heure hors combat) Le personnage subit un malus en fonction la localisation du coup qu'il vient de subir: ► Tête : ne peut plus tirer à l'arc et malus de -20 à chaque jet d'attaque au corps à corps ► Torse : les dégâts physiques infligés sont divisés par 2, ► Bras : la main correspondant au premier jet du tour d'action ne peut attaquer (incapacité l'utilisation des arcs ou armes à 2 mains), ► Jambes : ne peut plus esquiver ni se déplacer	N'importe quel soin permet de revenir immédiatement à l'état Normal. Au bout des 2 tours, revient à l'état Normal.
DANS LE COMA	La santé actuelle est inférieure ou égale à zéro	Dure 4 tours en combat (2 heures hors combat) Le personnage ne peut absolument plus rien faire tant que de lourds soins ne lui sont pas prodigués.	Les soins suivants: Sort de Soin Altruiste ou Potion de Santé magistrale empêchent le joueur de mourir et lui permettent d'aller à l'état Blessé. Au bout des 4 tours, va à l'état Mort
MORT	Le personnage a trépassé : un point de destin doit être utilisé pour revenir à la vie.		

Chapitre 8 : La magie

La magie, dans l'univers de *The Elder Scrolls*, détient un rôle central. De nombreuses prophéties ont engendrés des cultes tous plus variés les uns que les autres, et une multitude d'écoles de magie se sont développées. **Tout le monde** peut partir étudier la magie tant la culture et la recherche dans ce domaine sont vastes.

En jeu, un personnage maniant la magie devra effectuer un jet de compétence selon l'école du sort utilisé. La magie coûte chère : un pur guerrier à l'arme blanche qui n'aura pris soin que de sa force physique ne pourra même pas utiliser des sorts d'un niveau avancé.

Les sorts de magie sont répartis entre **5 rangs de maîtrise**. Plus le rang est élevé, plus les sorts coûtent cher en magie, mais les effets sont de plus en plus puissants. Dans l'ordre, nous trouvons les rangs de **novice, apprenti, adepte, expert** puis **maître**. Une telle classification des sorts sert notamment pour le système de talents. En effet, ceux-ci confèrent divers boni, comme, notamment, la réduction du coût en magie des sorts d'un certain rang de maîtrise.

Si un joueur choisit la spécialisation Magie, il a le droit de choisir un sort de niveau novice dans chaque école de magie.

1. Fonctionnement

Les sorts sont appris par l'acquisition de **livres de sorts**. Ils peuvent être achetés dans le commerce ou bien trouvé au cours de l'aventure, par exemple dans un coffre, dans une bibliothèque, dans l'autre d'un vampire ... Une fois le livre de sort **lu** par un seul personnage, il est **détruit** et le sort est **appris à jamais**. Il est impossible pour un personnage d'apprendre un sort à un autre personnage.

Pour lancer un sort, le personnage doit effectuer un jet de compétence relatif à l'école de magie du sort. Il est possible de lancer **un sort par main** (le même sort, ou bien deux différents). La règle de l'ambidextrie s'applique toujours en cas de double utilisation de sorts, pour les réussites effectuées pour le gain de niveau.

1.1. Combat

Le personnage est libre de choisir quels sorts il souhaite lancer dans chacune de ses mains, puis commence son tour d'action. Il peut aussi utiliser une arme au corps à corps en combinaison avec la magie, s'il en a d'équipée.

La magie ignore l'armure.

Les sorts de magie sont caractérisés par **leur coût** et **leurs effets**. A chaque utilisation d'un sort, son coût en magie doit être retranché à la valeur actuelle de la jauge de magie, **même si le jet rate**.

Les sorts ne peuvent pas faire l'objet de coups puissants, mais ils **ignorent l'armure**.

1.2. Hors combat

La magie peut être utilisée en dehors des combats. Si la situation n'est pas stressante, ni mortelle, il n'est pas nécessaire de prendre en compte le coût du sort, de même qu'effectuer un jet de compétence.

2. Sorts

Le coût indiqué sur chaque sort est son coût en magie. La portée est à prendre en compte en mètre, ou toute autre unité de distance. Si un sort précise que son effet porte sur le lanceur, il ne peut pas s'appliquer à quelqu'un d'autre que le lanceur. En revanche, si l'effet s'applique sur une cible, elle peut s'appliquer au lanceur.

2.1. Sort de destruction

FLAMME	
Novice	
Inflige 15 points de dégâts de feu et enflamme la cible jusqu'au prochain tour + 5 points de dégâts si déjà enflammé	
PORTÉE	10
COUT	4

FROID MORDANT	
Novice	
Inflige 15 points de dégâts de glace	
PORTÉE	10
COUT	4

ÉTINCELLES	
Novice	
Inflige 15 points de dégâts de foudre	
PORTÉE	10
COUT	4



STALACTITE	
Apprenti	
Inflige 50 points de dégâts de glace	
PORTÉE	20
COUT	20

ÉCLAIR FOUROYANT	
Apprenti	
Inflige 50 points de dégâts de foudre	
PORTÉE	20
COUT	20

ECLAIR ENFLAMMÉ	
Apprenti	
Inflige 50 points de dégâts de feu + 10 points de dégâts si enflammé	
PORTÉE	20
COUT	20

EMBRASEMENT	
Apprenti	
Enflamme la cible et inflige 15 points de dégâts de feu par tour pendant 2 tours	
PORTÉE	20
COUT	20

GEL	
Apprenti	
Inflige 40 points de dégâts de glace et immobilise la cible pendant 2 tours	
PORTÉE	20
COUT	20

RUNE	
Apprenti	
Pose une rune au sol et inflige 100 points de dégâts de l'élément choisi si activée	
PORTÉE	5
COUT	24

BOULE DE FEU

Adepte

Inflige 80 points de dégât de feu à toutes cibles dans un rayon de 5 mètres au point d'impact, +30 points de dégâts si enflammé

PORTÉE 30

COUT 40

TEMPÊTE DE GLACE

Adepte

Inflige 80 points de dégât de glace à toutes les cibles se trouvant face au lanceur, sur une largeur de 3 mètres

PORTÉE 50

COUT 40

ÉCLAIRS ENCHAINÉS

Adepte

Inflige 80 points de dégât de foudre à toutes les cibles qui se trouvent à 5 mètres de distance les unes après les autres (ne peut pas frapper 2 fois une même cible)

PORTÉE 30

COUT 40

CAPE MAGIQUE

Adepte

Le lanceur s'enveloppe dans une cape, lui donnant une résistance de -30 points de dégât contre l'élément choisi, et toutes les cibles qui vont à son contact subissent 30 points de dégât de l'élément choisi. Dure 5 tours

PORTÉE -

COUT 50

INCINÉRATION

Expert

Inflige 120 points de dégât de feu, +40 points de dégâts si enflammé

PORTÉE 50

COUT 80

COUP DE TONNERRE

Expert

Inflige 120 point de dégât de foudre

PORTÉE 50

COUT 80

MUR MAGIQUE

Expert

Invoke un mur de 10 mètres de long sur 5 mètres de haut de l'élément choisi par le lanceur et inflige 100 points de dégât de l'élément choisi à son contact Dure 1 tour

PORTÉE 5

COUT 80

LANCE DE GLACE

Expert

Inflige 120 points de dégât de glace

PORTÉE 50

COUT 80

BLIZZARD

Maître

Inflige 210 points de dégât de glace

PORTÉE 100

COUT 120

ÉCLAIR DE FOUDRE

Maître

Inflige 220 points de dégât de foudre

PORTÉE 100

COUT 120

TEMPÊTE DE FEU

Maître

Inflige 200 points de dégâts de feu, +50 points de dégât si enflammé

PORTÉE 100

COUT 120

ONDE PYROTECHNIQUE	
Maître	
Inflige 150 points de dégât de feu à une cible et toutes celles en dessous de 5 mètres de celle ci, et les enflamme	
PORTÉE	100
COUT	140

ONDE DE CHOC	
Maître	
Inflige 150 points de dégât de foudre et incapacite la cible à faire quoique ce soit le tour suivant	
PORTÉE	100
COUT	120

ONDE GLACIALE	
Maître	
Inflige 150 points de dégât de glace, avec 10% de chances de tuer la cible	
PORTÉE	100
COUT	120

2. 2. Sort de conjuration

DAGUES LIÉES	
Novice	
Place une dague dans la main du lanceur jusqu'à la fin du combat (10 points de dégât)	
PORTÉE	-
COUT	4

ÉPÉES LIÉES	
Novice	
Place une épée à une main dans la main du lanceur jusqu'à la fin du combat (20 points de dégât)	
PORTÉE	-
COUT	5

FAMILIER CONJURÉ	
Novice	
Invoque un animal de rang E au service du lanceur jusqu'à sa mort	
PORTÉE	5
COUT	4

ALLIÉ D'OUTRE-TOMBE	
Novice	
Réanime une cible de rang E et la met au service du lanceur jusqu'à la fin du combat	
PORTÉE	5
COUT	6



HACHE LIÉ	
Apprenti	
Place une hache à une main dans la main du lanceur jusqu'à la fin du combat (40 points de dégât)	
PORTÉE	-
COUT	20

SQUELETTE CONJURÉ	
Apprenti	
Invoque un squelette archer au service du lanceur jusqu'à la fin du combat	
PORTÉE	10
COUT	20

ATRONACH DE FLAMME CONJURÉ	
Apprenti	
Invoque un atronach de flamme au service du lanceur jusqu'à la fin du combat (une invocation maximum à la fois)	
PORTÉE	10
COUT	28

FAMILIER EXPLOSIF	
Apprenti	
Invoque un petit démon incontrôlable qui explose à son toucher (50 points de dégâts de feu, 2 mètres de rayon)	
PORTÉE	5
COUT	24

ARC LIÉES	
Adeptes	
Place un arc dans les mains du lanceur jusqu'à la fin du combat (60 points de dégât physique, 250 de portée) Pas besoin de flèches	
PORTÉE	-
COUT	40

ATRONACH DE GLACE CONJURÉ	
Adeptes	
Invoque un atronach de glace au service du lanceur jusqu'à la fin du combat (une invocation maximum à la fois)	
PORTÉE	10
COUT	40

REVENANT	
Adeptes	
Réanime une cible de rang D ou C et la met au service du lanceur jusqu'à la fin du combat	
PORTÉE	-
COUT	50

COMMANDANT DAEDRA	
Expert	
Prend le contrôle total d'un daedra pendant 1 tour	
PORTÉE	10
COUT	80

SEINGNEUR DREMORA CONJURÉ	
Expert	
Invoque un Seigneur dremora au service du lanceur jusqu'à la fin du combat	
PORTÉE	10
COUT	80

ATRONACH DE FOUDRE CONJURÉ	
Expert	
Invoque un atronach de foudre au service du lanceur jusqu'à la fin du combat (une invocation maximum à la fois)	
PORTÉE	10
COUT	80

DAEDRA EXPULSÉ	
Expert	
Renvoie un daedra dans l'Oblivion	
PORTÉE	15
COUT	90

SERVITUDE DE LA MORT	
Maître	
Réanime une cible morte de rang B ou A et la met au service du lanceur jusqu'à la fin du combat	
PORTÉE	20
COUT	120

MARTEAU LIÉ	
Maître	
Place un marteau à deux mains dans les mains du lanceur jusqu'à la fin du combat (100 points de dégât physique)	
PORTÉE	-
COUT	140

SERVITUDE DIVINE	
Maître	
Invoque un Dremora Valynaz au service du lanceur jusqu'à sa mort (une invocation maximum pour le lancer)	
PORTÉE	20
COUT	150

2.3. Sorts d'illusion

CLAIRVOYANCE	
Novice	
Indique le chemin de la quête en cours ou bien de la zone sûre la plus proche	
PORTÉE	-
COUT	4

COURAGE	
Novice	
La cible gagne 20 points de santé et 4 points de vigueur jusqu'à la fin du combat (une fois par combat)	
PORTÉE	10
COUT	4

FURIE	
Novice	
Retourne une cible de rang E contre ses propres alliés, pendant 1 tour	
PORTÉE	10
COUT	6

CALME	
Apprenti	
Octroie un bonus de +5 au prochain jet de dé de la cible à son prochain tour	
PORTÉE	20
COUT	20

PEUR	
Apprenti	
Fait fuir du combat une cible de rang E ou D pendant 1 tour	
PORTÉE	20
COUT	20

DISCRETION	
Apprenti	
La cible a un bonus à ses jets de Furtivité de +10 pendant 2 tours (3 minutes hors combat)	
PORTÉE	-
COUT	24

DÉGUISEMENT	
Adeptes	
Le lanceur prend l'apparence d'une forme humanoïde de son choix pendant 3 tours (1 heure hors combat)	
Ne reproduit que l'apparence, pas les capacités ni les compétences.	
PORTÉE	-
COUT	40

TERREUR	
Adeptes	
Tous les ennemis environnant de rang E, D et C fuient le combat pendant 1 tour	
PORTÉE	20
COUT	40

RALLIEMENT	
Adeptes	
La cible gagne	
► +50 points de santé total	
► +8 points de vigueur total	
► +30 points de magie total jusqu'à la fin du combat (une fois par combat)	
PORTÉE	15
COUT	50

INVISIBILITÉ

Expert

Le lanceur est invisible le tour suivant (30 secondes hors combat)
Se dissipe très facilement

PORTÉE -

COUT 80

PACIFICATION

Expert

Fait fuir du combat une cible de rang B ou A pendant 1 tour

PORTÉE 30

COUT 80

CHANGE-FORME

Expert

Le lanceur prend l'apparence complète d'une forme de vie dans son champ de vision pendant 1 tour (15 minutes hors combat)

Ne reproduit que l'apparence, pas les capacités ni les compétences.

PORTÉE -

COUT 90

APPEL AUX ARMES

Maître

Toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres autour du lanceur gagnent :

- 80 points de santé total
- 15 points de vigueur total
- 50 points de magie total
- +5 à n'importe quel jet de compétence jusqu'à la fin du combat

PORTÉE 5

COUT 200

HARMONIE

Maître

La cible de rang S ne peut plus attaquer pendant 1 tour

PORTÉE 30

COUT 140

GRABUGE

Maître

La cible de rang A ou S se retourne contre ses propres alliés pendant 1 tour

PORTÉE 30

COUT 150

Les sorts d'améliorations des jauges d'état ne sont pas cumulables, ils remplacent les améliorations déjà en place par magie.

2. 4. Sorts d'altération

CHANDELLE	
Novice	
Le lanceur produit de la lumière dans un rayon de 5 mètres pendant 2 tour (1 minute hors combat)	
PORTÉE	5
COÛT	4

EQUILIBRIUM	
Novice	
Convertit 25 points de santé en 10 points de magie	
PORTÉE	-
COÛT	25 Santé

CORPS DE CHÊNE	
Novice	
Octroie 10 points d'armure à chaque pièce d'armure du lanceur pendant 2 tours	
PORTÉE	-
COÛT	6

SIPHON D'ÂME	
Novice	
Place une marque sur une cible. Lorsque celle-ci tue quelqu'un, l'âme du défunt est capturée dans une gemme de la cible.	
PORTÉE	-
COÛT	6

BOULE DE LUMIÈRE	
Apprenti	
Envoie une boule de lumière qui se colle à une paroi, éclaire dans un rayon de 10 mètres pendant 3 tours (10 minutes hors combat)	
PORTÉE	20
COÛT	20

CORPS DE PIERRE	
Apprenti	
Octroie 20 points d'armure à chaque pièce d'armure du lanceur pendant 2 tours	
PORTÉE	-
COÛT	23

POIDS PLUME	
Apprenti	
Enchante une cible lui permettant d'avoir un deuxième tour d'action et ne pas être sujet aux dégâts de chute le tour suivant	
PORTÉE	-
COÛT	26

DÉTECTION DE VIE	
Adeptes	
Permet de situer n'importe quelle forme de vie à proximité	
PORTÉE	100
COÛT	40

CORPS DE FER	
Adeptes	
Octroie 30 points d'armure à chaque pièce d'armure du lanceur pendant 2 tours	
PORTÉE	-
COÛT	50

TÉLÉKINÉSIE	
Adeptes	
Attire vers le lanceur quelque chose qu'il pourrait physiquement soulever	
PORTÉE	20
COÛT	50

RESPIRATION AQUATIQUE	
Adeptes	
Octroie à une cible la capacité de respirer sous l'eau pendant 3 tours (5 minutes hors combat)	
PORTÉE	-
COÛT	50

DÉTECTION LÉGENDAIRE	
Expert	
Permet de situer n'importe quel élément de valeur pour le lanceur à proximité	
PORTÉE	100
COUT	80

CORPS D'ÉBONITE	
Expert	
Octroie 45 points d'armure à chaque pièce d'armure du lanceur pendant 2 tours	
PORTÉE	-
COUT	90

PARALYSIE	
Expert	
Immobilise sur place une cible pendant 2 tours, elle peut toujours attaquer	
PORTÉE	20
COUT	90

PEAU DE DRAGON	
Maître	
Le lanceur ignore 80% des dégâts qu'il reçoit pendant 2 tours (après déduction de son armure)	
PORTÉE	-
COUT	130

PARALYSIE DE MASSE	
Maître	
Le lanceur envoie une onde de choc qui empêche à tout le monde d'attaquer dans un rayon de 5 mètres autour de l'impact pendant 1 tour	
PORTÉE	10
COUT	150

LÉGÈRETÉ	
Maître	
La cible n'est plus soumise à la gravité et peut effectuer un deuxième tour d'action pendant 2 tours, en plus de se déplacer 2 fois plus loin (15 minutes hors combat)	
PORTÉE	20
COUT	140

Les sorts d'améliorations d'armure ne sont pas cumulables, ils remplacent les améliorations déjà en place par magie.

2. 5. Sorts de guérison

SOIN		CAJOLERIE		FOI LÉGÈRE	
Novice		Novice		Novice	
Le lanceur se soigne de 20 points de santé		Soigne une cible de 10 points de santé Hors atronach, mort-vivant et dwemer		Confère un bouclier au lanceur qui absorbe 5 points de dégâts directement convertis en points de magie. Dure 2 tours	
PORTÉE	-	PORTÉE	10	PORTÉE	-
COUT	6	COUT	4	COUT	6



GUÉRISON RAPIDE		MAINS SOIGNANTES		PESTICIDE		FOI INÉBRANLABLE	
Apprenti		Apprenti		Apprenti		Apprenti	
Soigne le lanceur de 50 points de santé		Soigne une cible de 40 points de santé Hors atronach, mort-vivant et dwemer		Soigne une cible de n'importe quel poison		Confère un bouclier au lanceur qui absorbe 10 points de dégâts directement convertis en points de magie. Dure 2 tours	
PORTÉE	-	PORTÉE	-	PORTÉE	10	PORTÉE	-
COUT	20	COUT	24	COUT	25	COUT	20



FERMETURE DE PLAIE		SOIN ALTRUISTE		FOI MAJEURE	
Adeptes		Adeptes		Adeptes	
Soigne le lanceur de 100 points de santé		Soigne une cible de 80 points de santé Hors atronach, mort-vivant et dwemer		Confère un bouclier au lanceur qui absorbe 25 points de dégâts directement convertis en points de magie. Dure 2 tours	
PORTÉE	-	PORTÉE	20	PORTÉE	-
COUT	45	COUT	50	COUT	40

CERCLE DE PROTECTION
Expert

Un cercle de 5 mètres entoure le lanceur, empêchant tous mort-vivants d'y entrer.
Dure 2 tours

PORTÉE 5

COUT 80

SOIN INTENSE
Expert

Confère +20 points de santé totale pendant 2 tours et soigne tout le monde autour du lanceur de 100 points de santé

PORTÉE 5

COUT 100

CERCLE GARDIEN
Maître

Un cercle de 5 mètres entoure le lanceur, empêchant tous mort-vivants d'y entrer et inflige 50 points de dégâts par tour pour les morts-vivants qui se trouvent à l'intérieur. Soigne 30 points de santé par tour à toutes les autres individus présents.
Dure 2 tours

PORTÉE 5

COUT 130

SOIN SOUVERAIN
Maître

Rend la totalité de la santé, de la magie et de la vigueur de la cible et lui confère +50 en santé totale pendant 2 tours

PORTÉE 20

COUT 150

JUGEMENT DERNIER
Maître

Inflige 200 points de dégât à un mort vivant, un atronach ou un dwemer.

PORTÉE 5

COUT 150

Les sorts d'améliorations de santé totale ne sont pas cumulables
ils remplacent celles déjà en place par magie.

3. Livres de sort

Les personnages apprennent de nouveaux sorts **uniquement** grâce à l'acquisition de livres de sort. Ceux-ci peuvent se trouver pendant le déroulement de l'aventure ou bien être achetés dans des commerces.

Lors de la création de personnage, il est impossible de commencer d'acquérir des livres de sort avant le commencement de l'aventure.

DESTRUCTION	
LIVRE DE SORT	COUT D'ACHAT
FLAMME	100
FROID MORDANT	100
ÉTINCELLES	100
ECLAIRE ENFLAMMÉ	200
STALACTITE	200
ECLAIR FOUDROYANT	200
GEL	150
EMBRASEMENT	150
RUNE	180
BOULE DE FEU	300
TEMPÊTE DE GLACE	300
ÉCLAIRS ENCHAINÉS	300
CAPE MAGIQUE	350
INCINÉRATION	500
LANCE DE GLACE	500
COUP DE TONNERRE	500
MUR MAGIQUE	750
TEMPÊTE DE FEU	800
BLIZZARD	800
ÉCLAIR DE FOUDRE	800
ONDE PYROTECHNIQUE	950
ONDE GLACIALE	950
ONDE DE CHOC	950

CONJURATION	
LIVRE DE SORT	COUT D'ACHAT
DAGUES LIÉES	80
ÉPÉES LIÉES	80
FAMILIER CONJURÉ	100
ALLIÉ D'OUTRE-TOMBE	100
HACHE LIÉ	200
SQUELETTE CONJURÉ	200
ATRONACH DE FLAMME CONJURÉ	280
FAMILIER EXPLOSIF	250
ARC LIÉ	250
ATRONACH DE GLACE CONJURÉ	350
REVENANT	300
COMMANDANT DAEDRA	500
SEIGNEUR DREMORA CONJURÉ	500
ATRONACH DE FOUDRE CONJURÉ	450
DAEDRA EXPULSÉ	400
SERVITUDE DE LA MORT	1000
MARTEAU LIÉ	900
SERVITUDE DIVINE	1100

GUÉRISON

LIVRE DE SORT	COUT D'ACHAT
SOIN	90
CAJOLERIE	100
FOI LÉGÈRE	120
GUÉRISON RAPIDE	180
MAINS SOIGNANTES	200
FOI INÉBRANLABLE	230
PESTICIDE	150
FERMETURE DE PLAIE	280
FOI MAJEURE	350
SOIN ALTRUISTE	300
CERCLE DE PROTECTION	650
SOIN INTENSE	700
CERCLE GARDIEN	900
SOIN SOUVERAIN	1000

ALTÉRATION

LIVRE DE SORT	COUT D'ACHAT
CHANDELLE	80
EQUILIBRIUM	120
CORPS DE CHÊNE	100
SIPHON D'ÂME	90
BOULE DE LUMIÈRE	150
CORPS DE PIERRE	200
POIDS PLUME	230
DÉTECTION DE VIE	430
CORPS DE FER	400
TÉLÉKINÉSIE	450
RESPIRATION AQUATIQUE	380
DÉTECTION LÉGENDAIRE	700
CORPS D'ÉBONITE	750
PARALYSIE	650
PEAU DE DRAGON	1000
PARALYSIE DE MASSE	900
LÉGÈRETÉ	1100

ILLUSION	
LIVRE DE SORT	COUT D'ACHAT
CLAIRVOYANCE	80
COURAGE	120
FURIE	100
CALME	200
PEUR	180
DISCRÉTION	220
DÉGUISEMENT	400
TERREUR	250
RALLIEMENT	180
INVISIBILITÉ	730
PACIFICATION	650
CHANGE-FORME	1000
APPEL AUX ARMES	1100
HARMONIE	900
GRABUGE	1200

Chapitre 9 : Compétences de création

1. Enchantement

Les enchantements permettent **d'ajouter un effet magique** sur les armes et les armures. Pour enchanter, il faut une **gemme chargée d'une âme** en plus d'un enchantement. La qualité de l'âme peut varier, il ne serait donc pas impossible de trouver une gemme noire contenant une âme inférieure, ou trouver une gemme ordinaire contenant une âme ordinaire.

Pour tous les calculs dont le résultat est un chiffre à virgule : arrondir automatiquement à l'entier supérieur

L'enchantement d'une pièce d'équipement est définitif : il n'est pas possible de l'enlever, de la modifier ou d'en rajouter une autre.

Une fois joueur possède une gemme remplie et un enchantement, il faut se tenir **devant un autel d'enchantement** et effectuer un **jet de compétence** en enchantement.

En fonction du résultat, le résultat de l'enchantement varie :

JET DE COMPÉTENCE EN ENCHANTEMENT	RÉUSSITE CRITIQUE	RÉUSSITE
RÉSULTAT SUR LA CRÉATION	Le coefficient de l'enchantement est augmentée de 0,2 avant son application	L'enchantement s'effectue sans souci

En fonction de la gemme et de l'âme à l'intérieur, la puissance de l'enchantement sera **plus ou moins élevée**. L'enchantement indiqué comme référence est multiplié par un coefficient d'enchantement.

COEFFICIENT D'ENCHANTEMENT	ÂME				
GEMME	INFÉRIEURE	ORDINAIRE	SUPÉRIEURE	MAGISTRALE	NOIRE
INFÉRIEURE	× 1	-	-	-	-
ORDINAIRE	× 1.2	× 2	-	-	-
SUPÉRIEURE	× 1.4	× 2.5	× 4	-	-
MAGISTRALE	× 1.6	× 3	× 6	× 8	-
NOIRE	× 2	× 4	× 8	× 12	× 16
NIVEAU REQUIS EN ENCHANTEMENT	30	45	50	65	80

Il est possible de capturer l'âme d'un ennemi tué grâce à un sort d'altération Novice : **Siphon d'âme**

1.1. Armes

Les améliorations qui apparaissent dans la colonne «**Effet de base**» sont les chiffres à multiplier par le **coefficient d'enchantement** de la gemme chargée utilisé afin de définir l'enchantement de l'arme. **Toutes les armes** sont enchantables par ces enchantements.

Pour découvrir et apprendre des enchantements, il faut désenchanter une arme ou une armure.

ENCHANTEMENT	EFFET DE BASE	COUT D'ACHAT
Siphon de magie	Aspire 3 points de magie	300
Siphon de santé	Aspire 5 points de santé	
Siphon de vigueur	Aspire 1 point de vigueur	
Dégâts de foudre	Inflige 5 points de dégât de foudre	400
Dégâts de feu	Inflige 5 points de dégât de feu	
Dégâts de glace	Inflige 5 points de dégât de glace	
Paralysie	Confère 6% de chance d'empêcher la cible d'attaquer à chaque coup pendant 1 tour	200
Berserk	Confère 6% de retourner la cible contre ses alliés pendant 1 tour	300

1.2. Armures

Un enchantement d'armure ne peut **pas** être appliqué sur **toutes les pièces d'armure**. Les pièces disponibles sont précisés pour chaque enchantement.

Bien que la magie ignore l'armure, les enchantements peuvent créer de l'armure magique (ou résistance magique).

ENCHANTEMENT	EFFET DE BASE	TÊTE	BRAS	TORSE	JAMBE	BOUCLIER	COUT D'ACHAT
Alchimie	+2 Alchimie	OK	OK				400
Altération	+2 Altération	OK		OK			400
Altération & de Regain Magique	+2 Altération +1 point de magie/tour		OK			OK	600
Archerie	+2 Archerie	OK	OK				400
Blocage	+2 Blocage		OK			OK	400
Marchandage	+2 Éloquence		OK	OK			400
Portage	+10 d'enc. total		OK		OK		500

ENCHANTEMENT	EFFET DE BASE	TÊTE	BRAS	TORSE	JAMBE	BOUCLIER	COUT D'ACHAT
Santé	+10 Santé totale			OK		OK	500
Régénération de santé	+1 régénération santé			OK		OK	550
Magie	+5 Magie totale	OK	OK				500
Regain magique	+2 régénération de magie	OK		OK			550
Vigueur	+1 Vigueur totale			OK	OK		500
Régénération de vigueur	+1 régénération vigueur			OK	OK		550
Conjuration	+2 Conjuration	OK		OK			400
Conjuration & de Regain Magique	+2 Conjuration +1 point de magie/tour			OK			600
Destruction	+2 Destruction	OK		OK			400
Destruction & de Regain Magique	+2 Destruction +1 point de magie/tour		OK			OK	600
Armure lourde	+2 Armure Lourde		OK	OK			400
Illusion	+2 Illusion	OK		OK			400
Illusion & de Regain Magique	+2 Illusion +1 point de magie/tour		OK				600
Armure légère	+2 Armure Légère		OK	OK			400
Crochetage	+2 Crochetage	OK	OK				400
Arme à une main	+2 Arme à Une Main		OK		OK		400
Vol à la tire	+2 Vol		OK		OK		400
Guérison	+2 Guérison	OK		OK			400
Guérison & de Regain magique	+2 Guérison +1 point de magie/tour		OK			OK	600
Furtivité	+2 Furtivité		OK		OK		400
Arme à deux mains	+2 Arme à Deux Mains		OK		OK		400
Frappe	+2 points de dégâts à mains nues		OK				300

ENCHANTEMENT	EFFET DE BASE	TÊTE	BRAS	TORSE	JAMBE	BOUCLIER	COUT D'ACHAT
Résistance au feu	+3 de résistance magique contre le feu				OK	OK	250
Résistance au froid	+3 de résistance magique contre la glace				OK	OK	250
Résistance à la foudre	+3 de résistance magique contre la foudre				OK	OK	250
Résistance à la magie	+2 de résistance magique contre la magie	OK				OK	300
Résistance au poison	+2 résistance contre le poison			OK		OK	300
Respiration aquatique	+10 secondes d'apnée	OK				OK	500

1. 3. Gemmes

Pour déterminer la combinaison de gemme et d'âme que les personnages peuvent trouver en tant que **butin** ou tout simplement acheter à un marchand, le MJ peut **déterminer au hasard** en utilisant les tables de correspondances suivantes pour correspondre au mieux à la fréquence d'apparition de ces gemmes.

- Il faut tout d'abord déterminer aléatoirement une **gemme** grâce à un jet de D100:

GEMME VIDE	INFÉRIEURE	SUPÉRIEURE	ORDINAIRE	MAGISTRALE	NOIRE
RARETÉ	Entre 0 et 50	Entre 51 et 80	Entre 81 et 90	Entre 91 et 95	Entre 96 et 99
COUT D'ACHAT	30	70	150	400	900

Ensuite, en fonction de la gemme, on détermine toujours aléatoirement **l'âme** qu'elle contient:

		ÂME				
		INFÉRIEURE	ORDINAIRE	SUPÉRIEURE	MAGISTRALE	NOIRE
GEMME	INFÉRIEURE	Contient une âme inférieure				
	ORDINAIRE	Entre 0 et 80	Entre 81 et 99	-	-	-
	SUPÉRIEURE	Entre 0 et 70	Entre 71 et 90	Entre 91 et 99	-	-
	MAGISTRALE	Entre 0 et 60	Entre 61 et 85	Entre 86 et 95	Entre 96 et 99	-
	NOIRE	Entre 0 et 50	Entre 51 et 80	Entre 81 et 90	Entre 91 et 95	Entre 96 et 99
	COUT D'ACHAT	× 2	× 3	× 4	× 5	× 6

Exemple : la gemme obtenue aléatoirement est une gemme ordinaire. Le MJ lance les dés et obtient 76 : la gemme magique contient une âme supérieure. Elle coûte désormais $150 \times 3 = 450$ Septims.

2. Forgeage

La création et l'amélioration d'armes et armures, contrairement aux enchantements, ne nécessite **pas** l'apprentissage des plans ou des composants nécessaires.

2.1. Création

Il est possible de créer des pièces d'équipement uniquement si le joueur possède **tous les composants requis** et s'il se situe à proximité d'une **forge**. Le joueur lance un jet de compétence en Forgeage et la création dépendra du résultat :

JET DE COMPÉTENCE EN FORGEAGE	RÉUSSITE CRITIQUE	RÉUSSITE	ECHEC
RÉSULTAT SUR LA CRÉATION	L'efficacité de l'arme/armure est multipliée par 1,2	La pièce est simplement créée	La pièce est inutilisable et bonne à jeter, les composants sont perdus

2.2. Amélioration

L'amélioration d'une pièce d'équipement dépend du niveau de forgeage du personnage. Il existe **6 niveaux d'amélioration d'armes et d'armures**, correspondant à un **suffixe** du nom de la pièce d'équipement améliorée :

SUFFIXE DE L'AMÉLIORATION	NIVEAU REQUIS EN FORGEAGE	COEFFICIENT D'AMÉLIORATION
Raffiné	25	× 1,2
Supérieur	30	× 1,4
Exquis	45	× 1,8
Parfait	50	× 2
Épique	65	× 3
Légendaire	80	× 4

A chaque amélioration, le joueur doit toujours prendre la **valeur initiale** de la pièce d'armure ou de l'arme, et la multiplier par le coefficient **afin de remplacer la précédente valeur** améliorée de la pièce.

Pour améliorer une pièce d'armure ou une arme, le joueur doit effectuer un jet de forgeage. S'il réussit, la pièce est améliorée et il **ajoute le suffixe** correspondant au nom de la pièce, sinon, la pièce ne subit aucune modification mais les **composants utilisés sont perdus**. L'amélioration ne **modifie pas la valeur marchande** ou l'**encombrement** de la pièce améliorée.

Les améliorations ne sont pas cumulables

Exemple : un joueur possède une dague de fer. Il possède 38 en Forgeage : il peut donc obtenir une dague de fer supérieure. Il effectue son jet de dé et consomme un lingot de fer : il réussit. Sa dague de fer supérieure inflige dorénavant $5 \times 1,4 = 7$ points de dégâts. S'il souhaite l'améliorer à nouveau plus tard, il perdra son amélioration supérieure et effectuera à nouveau ce calcul avec la valeur de dégât de base.

Une amélioration coûte **une seule ressource** du matériau de la pièce à améliorer, dont les correspondances sont indiqués dans ce tableau :

TYPE D'ÉQUIPEMENT	MATÉRIAU À UTILISER
Fourrure, peau	Bande de cuir
Cuir	Cuir
Écailles	Lingot de fer + cuir
Fer	Lingot de fer
Acier	Lingot d'acier
Orc	Lingot d'orichalque
Dwemer	Lingot de métal dwemer
Nordique antique	Lingot de fer
Nordique gravée	Lingot de vif-argent
Plates	Corindon raffiné
Elfique	Pierre de lune raffinée
Verre	Malachite raffinée
Ebonite	Ebonite raffinée
Stalhrim	Stalhrim
Daedra	Ebonite raffinée + coeur daedra
Pendragon	Os de dragon
Draconique	Ecaille de dragon

Exemple : améliorer une dague d'acier consommera un lingot d'acier. Améliorer un casque de peau consommera une bande de cuir.

2.3. Métaux et matériaux

Il est possible de faire refondre une arme ou une armure en allant voir un forgeron. Le personnage récupèrera uniquement les métaux de la pièce fondue.

MATÉRIAUX	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
LINGOT	2	<i>Voir tableau suivant</i>
CUIR	3	20
BANDE DE CUIR	1	7

LINGOT	COMPOSANT	COUT D'ACHAT
Lingot de fer	1 minerai de fer	30
Lingot d'acier	1 minerai de corindon 1 minerai de fer	40
Lingot d'argent	2 minerais d'argent	50
Lingot de vif-argent	2 minerais de vif-argent	60
Lingot d'or	2 minerais d'or	80
Lingot de métal dwemer	1 minerai de métal dwemer 1 ferraille dwemer	85
Lingot d'orichalque	1 minerai d'orichalque	90
Corindon raffiné	2 minerais de corindon	100
Ebonite raffinée	2 minerais d'ébonite	110
Malachite raffinée	2 minerais de malachite	150
Pierre de lune raffinée	2 minerais de pierre de Lune	200
Stalhrim	1 minerai de stalhrim	200

MATÉRIAU	COÛT D'ACHAT	ENCOMBREMENT	RARETÉ
Os de dragon	1000	20	Rare
Ecailles de dragon	400	10	Rare

INGRÉDIENT	TANNERIE
1 cuir	4 bandes de cuir
2 peaux de chèvre 1 peau de Loup 1 peau de renard	1 cuir
1 peau de cerf	2 cuirs
1 peau de cheval 1 peau de vache	3 cuirs
1 peau d'ours 1 peau de smilodon	4 cuirs
1 peau de mammoth	10 cuirs

3. Alchimie

Au fil de son aventure, le joueur peut être amené à récolter des ingrédients, des potions et des poisons en récompense, chez certains marchands ou encore tout simplement dans la nature. Toutefois il ne pourra guère en transporter plus de 10 sur lui, même si le personnage possède **2 potions semblables** elles utiliseront **chacune un emplacement**.

Les potions et les poisons, contrairement aux enchantements, ne requièrent **pas** de **découvrir** leurs recettes pour pouvoir créer une potion.

3.1. Création

Pour réaliser une potion il suffit de trouver un **laboratoire d'alchimie** et d'avoir les **ingrédients requis**. Néanmoins la qualité de sa potion dépend de la réussite au dé :

JET DE COMPÉTENCE EN ALCHEMIE	RÉUSSITE CRITIQUE	RÉUSSITE	ECHEC CRITIQUE
RÉSULTAT SUR LA CRÉATION	L'efficacité du poison / de la potion est multipliée par 1,2	La potion / le poison est simplement créée	La nature de la création est inconnue et ne sera connue qu'à sa consommation

Il y a au total **8 ingrédients** :

INGRÉDIENTS	POUSSIÈRE D'OS	GRELOT DE LA MORT	OEUF	BAIES	VIN ALTO	AILE DE PAPILLON	GRIFFE D'OURS	COEUR DAEDRA
COUT D'ACHAT	5	10	15	8	30	60	90	200

Les joueurs peuvent en trouver en fouillant des cadavres ou des coffres. Ils peuvent aussi en trouver dans le commerce ou encore en subtiliser.



3.2. Potions ordinaires

INGRÉDIENT N°1	INGRÉDIENT N°2	NOM	EFFET	COUT D'ACHAT
Poussière d'Os	Poussière d'Os	Potion de Vigueur	+3 vigueur	20
Poussière d'Os	Grelot de la Mort	Potion de Santé	+50 santé	20
Poussière d'Os	Œuf	Potion de Magie	+5 magie	20
Poussière d'Os	Baies	Potion de Soin	Sort de l'état Blessé	20
Grelot de la Mort	Grelot de la Mort	Potion de Vigueur Supérieure	+10 vigueur	50
Grelot de la Mort	Œuf	Potion de Santé Supérieure	+100 de santé	50
Grelot de la Mort	Baies	Potion de Magie Supérieure	+20 magie	50
Œuf	Œuf	Potion de Compétence	Retire 5 au score du prochain jet de dé	70
Œuf	Baies	Potion de Capacité	Augmente la capacité de port de 50 pendant 1 jour.	70
Vin Alto	Poussière d'Os	Potion de Régénération de Santé	+5 de régénération en santé pendant 1 jour.	120
Vin Alto	Grelot de la Mort	Potion de Régénération de Magie	+3 de régénération en magie pendant 1 jour	120
Vin Alto	Œuf	Potion de Régénération de Vigueur	+1 de régénération en vigueur pendant 1 jour	120
Vin Alto	Baies	Potion de Régénération Globale	+10/6/2 de régénération en santé/magie/vigueur, jusqu'à la fin du combat	150

3. 3. Potions élaborées

INGRÉDIENT N°1	INGRÉDIENT N°2	NOM	EFFET	COUT D'ACHAT
Aile de Papillon	Poussière d'Os	Potion de Vigueur	+3 vigueur	20
Aile de Papillon	Aile de Papillon	Potion de Création	+10 vos compétences de Forgeage/Alchimie/Enchantement pendant 1 jour.	150
Aile de Papillon	Poussière d'Os	Potion d'Armure	+10 vos compétences d'Armure Lourde et d'Armure Légère pendant 1 jour.	160
Aile de Papillon	Grelot de la Mort	Potion de Blocage	+10 votre compétence de Blocage pendant 1 jour.	160
Aile de Papillon	Œuf	Potion de Combat	+10 vos compétences de : Une mains/ Deux mains pendant 1 jour.	170
Aile de Papillon	Baies	Potion de d'Archerie	+10 votre compétence d'Archerie pendant 1 jour.	160
Aile de Papillon	Vin Alto	Potion de Furtivité	+10 vos compétences de Furtivité et Vol pendant 1 jour.	180
Griffe d'Ours	Poussière d'Os	Potion de Crochetage	+10 votre compétence de Crochetage pendant 1 jour.	160
Griffe d'Ours	Grelot de la Mort	Potion d'Eloquence	+10 votre compétence de d'Eloquence pendant 1 jour.	190
Griffe d'Ours	Œuf	Potion d'Illusion	+10 votre compétence d'Illusion pendant 1 jour.	190
Griffe d'Ours	Baies	Potion de Conjuraton	+10 votre compétence de Conjuraton pendant 1 jour.	190
Griffe d'Ours	Vin Alto	Potion de Destruction	+10 votre compétence de Destruction pendant 1 jour.	190
Griffe d'Ours	Aile de Papillon	Potion de Guérison	+10 votre compétence de Guérison pendant 1 jour.	190
Griffe d'Ours	Griffe d'Ours	Potion d'Altération	+10 votre compétence de d'Altération pendant 1 jour.	190

INGRÉDIENT N°1	INGRÉDIENT N°2	NOM	EFFET	COÛT D'ACHAT
Cœur Daedra	Vin Alto	Potion de Santé Magistrale	+150 Santé	250
Cœur Daedra	Aile de Papillon	Potion de Magie Magistrale	+50 Magie	250
Cœur Daedra	Griffe d'Ours	Potion de Vigueur Magistrale	+30 Vigueur	250
Cœur Daedra	Poussière d'Os	Poison de Vie	Inflige 20 points de dégâts nets pendant 2D4 tours.	280
Cœur Daedra	Grelot de la Mort	Poison de Paralysie	Immobilise complètement un adversaire pendant 1 tour pendant 2D4 tours.	320
Cœur Daedra	Œuf	Poison du Berzerker	Attaque un de ses alliés le tour suivant pendant 2D4 tours.	350
Cœur Daedra	Baies	Poison Drainant	Perd 30 points de santé et la vie du joueur est régénérée de 30 à chaque coup pendant 2D4 tours.	380
Cœur Daedra	Cœur Daedra	Potion Noire	Rend invincible pendant un tour.	600

En combat, les poisons sont appliqués sur des armes blanches, dont les flèches. Leurs effets sont à prendre en compte à chaque jet de compétence d'attaque réussi. Appliquer un poison dure un tour d'action entier. Il est possible de les utiliser en dehors des combats.

Chapitre 10 : Annexe

Pour toutes les améliorations dont le résultat du calcul est un chiffre à virgule:
arrondir automatiquement à l'entier supérieur

1. Armures

1.1. Vêtements pour mage

Les vêtements pour mage ne possèdent pas de valeur d'armure, cette dernière est donc **égale à 0 pour tous les vêtements**. Elles sont considérées comme des **armures légères**.

Ces vêtements sont **enchantés par défaut**. Il est **impossible** de les désenchanter, de les modifier ou d'ajouter un enchantement supplémentaire. De même, il est impossible de les améliorer à la forge.

	RANG	EFFET	COUT D'ACHAT
CAPUCHON	NOVICE	Augmente la magie de 5 points	50
	APPRENTI	Augmente la magie de 10 points	100
	SPÉCIALISTE	Augmente la magie de 15 points	500
	EXPERT	Augmente la magie de 20 points	900
	MAITRE	Augmente la magie de 30 points	1400

	RANG	EFFET	COUT D'ACHAT
ROBE	NOVICE	La magie se régénère de 2 points supplémentaires par tour	100
	APPRENTI	La magie se régénère de 4 points supplémentaires par tour	300
	SPÉCIALISTE	La magie se régénère de 6 points supplémentaires par tour	700
	EXPERT	La magie se régénère de 8 points supplémentaires par tour	1200
	MAITRE	La magie se régénère de 10 points supplémentaires par tour	1500

	RANG	EFFET	COUT D'ACHAT
ROBE DE ► DESTRUCTION ► ILLUSION ► ALTÉRATION ► CONJURATION ► GUÉRISON DE MAGE	NOVICE	Les sorts de destruction/illusion/altération/conjuration/guérison coûtent 2 points de magie de moins à lancer et la magie se régénère de 2 points supplémentaires par tour	300
	APPRENTI	Les sorts de destruction/illusion/altération/conjuration/guérison coûtent 5 points de magie de moins à lancer et la magie se régénère de 4 points supplémentaires par tour	900
	SPÉCIALISTE	Les sorts de destruction/illusion/altération/conjuration/guérison coûtent 10 points de magie de moins à lancer et la magie se régénère de 6 points supplémentaires par tour	2000
	EXPERT	Les sorts de destruction/illusion/altération/conjuration/guérison coûtent 20 points de magie de moins à lancer et la magie se régénère de 8 points supplémentaires par tour	3800
	MAITRE	Les sorts de destruction/illusion/altération/conjuration/guérison coûtent 35 points de magie de moins et la magie se régénère de 10 points supplémentaires par tour	5200

1. 2. Armures lourdes

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
FER	CASQUE	7	5	50
	PLASTRON	10	30	125
	GANTELETS	5	5	25
	JAMBES	5	5	25
	BOUCLIER	10	10	50

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
ACIER	CASQUE	12	5	100
	PLASTRON	20	35	200
	GANTELETS	10	4	75
	JAMBES	10	8	75
	BOUCLIER	15	12	100

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
DWEMER	CASQUE	17	12	200
	PLASTRON	30	45	350
	GANTELETS	15	8	120
	JAMBES	15	10	120
	BOUCLIER	20	14	180

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
PLATES	CASQUE	22	12	300
	PLASTRON	40	45	450
	GANTELETS	20	8	180
	JAMBES	20	10	180
	BOUCLIER	-	-	-

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
ORC	CASQUE	27	15	400
	PLASTRON	50	50	550
	GANTELETS	25	10	250
	JAMBES	25	12	250
	BOUCLIER	30	18	350

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
NORDIQUE GRAVÉE	CASQUE	30	10	500
	PLASTRON	60	45	650
	GANTELETS	30	10	350
	JAMBES	30	10	350
	BOUCLIER	35	15	450

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
EBONITE	CASQUE	35	10	700
	PLASTRON	70	50	950
	GANTELETS	35	12	550
	JAMBES	35	12	550
	BOUCLIER	40	18	650

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
DAEDRA	CASQUE	40	15	900
	PLASTRON	80	55	1300
	GANTELETS	40	18	750
	JAMBES	40	18	750
	BOUCLIER	45	25	850

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
PENDRAGON	CASQUE	45	20	1200
	PLASTRON	90	60	2500
	GANTELETS	45	25	1300
	JAMBES	45	25	1300
	BOUCLIER	50	30	1500

1. 3. Armures légères

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
PEAU	CASQUE	3	2	25
	PLASTRON	7	5	70
	GANTELETS	2	1	15
	JAMBES	2	1	15
	BOUCLIER	5	4	30

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
CUIR	CASQUE	8	2	60
	PLASTRON	14	6	110
	GANTELETS	6	2	40
	JAMBES	6	2	40
	BOUCLIER	-	-	-

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
ELFIQUE	CASQUE	13	1	120
	PLASTRON	21	4	180
	GANTELETS	10	1	80
	JAMBES	10	1	80
	BOUCLIER	13	4	110

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
ÉCAILLES	CASQUE	18	3	230
	PLASTRON	28	6	320
	GANTELETS	14	3	130
	JAMBES	14	3	130
	BOUCLIER	-	-	-

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
VERRE	CASQUE	23	5	350
	PLASTRON	35	7	450
	GANTELETS	18	5	230
	JAMBES	18	5	230
	BOUCLIER	21	6	210

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
STALHRIM	CASQUE	28	6	450
	PLASTRON	42	8	600
	GANTELETS	22	6	400
	JAMBES	22	6	400
	BOUCLIER	25	8	350

		VALEUR D'ARMURE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
DRACONIQUE	CASQUE	33	4	600
	PLASTRON	50	10	1000
	GANTELETS	26	2	550
	JAMBES	26	2	550
	BOUCLIER	30	10	450

2. Armes

2.1. Arcs

	DÉGÂTS	PORTÉE	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
LONG	15	50	5	30
CHASSE	20	70	7	50
NORDIQUE ANTIQUE	25	70	8	80
IMPÉRIAL	30	80	8	240
PARJURE	35	80	11	280
ORC	40	90	9	400
FALMER	35	100	15	300
DWEMER	35	100	10	350
ELFIQUE	45	130	12	600
NORDIQUE	45	140	11	650
VERRE	50	180	14	800
EBONITE	55	200	16	1200
STALHRIM	55	220	15	2500
DAEDRA	60	300	18	4000
OS DE DRAGON	70	450	20	10000

2.2. Flèches

Les valeurs d'achat des flèches sont unitaires.

	FER	FALMER	NORDIQUE	ACIER	ORC	DWEMER	ELFIQUE
DÉGÂTS	7	10	12	15	20	17	23
COUT D'ACHAT	1	1	1	2	3	3	5

	VERRE	EBONITE	DAEDRA	DRACONIQUE
DÉGÂTS	25	27	30	35
COUT D'ACHAT	6	8	10	30

2.3. Armes à une main

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
DAGUE	FER	5	2	20
	ACIER	8	5	60
	ORC	12	8	150
	DWEMER	18	10	170
	NORDIQUE	18	4	200
	ELFIQUE	25	4	600
	VERRE	30	4	1000
	EBONITE	35	6	1500
	STALHRIM	40	4	2000
	DAEDRA	45	6	2500
	OS DE DRAGON	50	6	5000

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
ÉPÉE	FER	20	8	50
	ACIER	25	10	100
	ORC	30	11	170
	DWEMER	35	12	200
	NORDIQUE	40	12	220
	ELFIQUE	45	12	300
	VERRE	55	15	500
	EBONITE	60	18	900
	STALHRIM	60	20	1000
	DAEDRA	65	20	2000
	OS DE DRAGON	80	30	8000

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
HACHE	FER	25	8	60
	ACIER	30	10	120
	ORC	35	11	190
	DWEMER	40	12	250
	NORDIQUE	45	12	280
	ELFIQUE	50	12	350
	VERRE	60	15	550
	EBONITE	65	18	1000
	STALHRIM	65	20	1200
	DAEDRA	70	20	3000
	OS DE DRAGON	85	30	9000

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
MASSE	FER	30	8	100
	ACIER	35	10	200
	ORC	40	11	300
	DWEMER	45	12	400
	NORDIQUE	50	12	500
	ELFIQUE	55	12	600
	VERRE	65	15	800
	EBONITE	70	18	1200
	STALHRIM	70	20	1500
	DAEDRA	75	20	4000
	OS DE DRAGON	90	30	10000

2.4. Armes à deux mains

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
ESPADON	FER	35	8	100
	ACIER	40	10	200
	ORC	50	11	350
	DWEMER	60	12	500
	NORDIQUE	80	20	700
	ELFIQUE	100	25	1800
	VERRE	120	30	2000
	EBONITE	140	35	5000
	STALHRIM	140	40	5000
	DAEDRA	150	45	8000
	OS DE DRAGON	170	50	15000

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
HACHE D'ARME	FER	40	8	200
	ACIER	45	10	300
	ORC	55	11	450
	DWEMER	65	12	600
	NORDIQUE	85	20	1000
	ELFIQUE	105	25	2000
	VERRE	125	30	2500
	EBONITE	145	35	6000
	STALHRIM	145	40	6000
	DAEDRA	155	45	10000
	OS DE DRAGON	175	50	16000

		DÉGÂTS	ENCOMBREMENT	COUT D'ACHAT
MARTEAU	FER	45	8	300
	ACIER	50	10	400
	ORC	60	11	550
	DWEMER	70	12	700
	NORDIQUE	90	20	1200
	ELFIQUE	110	25	2200
	VERRE	130	30	3000
	EBONITE	150	35	7000
	STALHRIM	150	40	7000
	DAEDRA	160	45	11000
	OS DE DRAGON	190	50	18000

3. Composants de forgeage

3.1. Armures lourdes

FER	
CASQUE	3 lingots de fer 2 bandes de cuir
PLASTRON	5 lingots de fer 1 corindon raffiné 3 bandes de cuir
GANTELETS	2 lingots de fer 2 bandes de cuir
JAMBES	3 lingots de fer 2 bandes de cuir
BOUCLIER	4 lingots de fer 1 bande de cuir

ACIER	
CASQUE	2 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
PLASTRON	4 lingots d'acier 1 lingot de fer 3 bandes de cuir
GANTELETS	2 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
JAMBES	3 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
BOUCLIER	3 lingots d'acier 1 lingot de fer 1 bande de cuir

DWEMER	
CASQUE	2 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
PLASTRON	3 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
GANTELETS	1 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
JAMBES	2 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir
BOUCLIER	2 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 1 bandes de cuir

PLATES	
CASQUE	1 lingot de fer 2 lingots d'acier 1 corindon raffiné 2 bandes de cuir
PLASTRON	1 lingot de fer 3 lingots d'acier 1 corindon raffiné 3 bandes de cuir
GANTELETS	1 lingot de fer 2 lingots d'acier 1 corindon raffiné 2 bandes de cuir
JAMBES	1 lingot de fer 2 lingots d'acier 1 corindon raffiné 2 bandes de cuir
BOUCLIER	-

NORDIQUE
ANTIQUE

CASQUE	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 4 lingots d'acier 2 bandes de cuir
PLASTRON	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 6 lingots d'acier 3 bandes de cuir
GANTELETS	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 3 lingots d'acier 2 bandes de cuir
JAMBES	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 4 lingots d'acier 2 bandes de cuir
BOUCLIER	1 lingot de vif-argent 4 lingots d'acier 2 bandes de cuir

EBONITE

CASQUE	3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir
PLASTRON	5 ébonites raffinées 3 bandes de cuir
GANTELETS	2 ébonites raffinées 2 bandes de cuir
JAMBES	3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir
BOUCLIER	4 ébonites raffinées 1 bandes de cuir

DAEDRIQUE

CASQUE	1 cœur daedra 3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir
PLASTRON	1 cœur daedra 5 ébonites raffinées 3 bandes de cuir
GANTELETS	1 cœur daedra 2 ébonites raffinées 2 bandes de cuir
JAMBES	1 cœur daedra 3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir
BOUCLIER	1 cœur daedra 4 ébonites raffinées 1 bande de cuir

PENDRAGON

CASQUE	4 écailles de dragon
PLASTRON	3 os de dragon
GANTELETS	4 écailles de dragon
JAMBES	4 écailles de dragon
BOUCLIER	3 os de dragon

3. 2. Armures légères

PEAU	
CASQUE	2 cuirs 1 bande de cuir
PLASTRON	3 cuirs 2 bandes de cuir
GANTELETS	1 cuir 1 bande de cuir
JAMBES	1 cuir 1 bande de cuir
BOUCLIER	3 cuirs 2 bandes de cuir

CUIR	
CASQUE	2 cuirs 1 bande de cuir
PLASTRON	4 cuirs 3 bandes de cuir
GANTELETS	1 cuir 2 bandes de cuir
JAMBES	2 cuirs 2 bandes de cuir
BOUCLIER	-

ELFIQUE	
CASQUE	2 cuirs 1 bande de cuir 2 pierres de lune raffinée
PLASTRON	2 cuirs 3 bandes de cuir 4 pierres de lune raffinée
GANTELETS	2 cuirs 2 bandes de cuir 1 pierre de lune raffinée
JAMBES	2 cuirs 2 bandes de cuir 2 pierres de lune raffinée
BOUCLIER	2 bandes de cuir 4 pierres de lune raffinée

ÉCAILLES	
CASQUE	2 cuirs 1 bande de cuir 1 lingot de corindon 1 lingot de fer
PLASTRON	2 cuirs 1 bande de cuir 2 lingots de corindon 1 lingot de fer
GANTELETS	2 cuirs 1 bande de cuir 1 lingot de corindon 1 lingot de fer
JAMBES	2 cuirs 1 bande de cuir 1 lingot de corindon 1 lingot de fer
BOUCLIER	-

VERRE

CASQUE	2 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 1 cuir
PLASTRON	4 malachites raffinées 3 pierres de lune raffinées 2 cuirs
GANTELETS	2 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 1 cuir
JAMBES	2 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 1 cuir
BOUCLIER	4 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée

STALHRIM

CASQUE	3 stalhrims 1 lingot de fer 2 cuir
PLASTRON	5 stalhrims 1 lingot de fer 2 cuirs
GANTELETS	2 stalhrims 2 lingots de fer 2 cuirs
JAMBES	3 stalhrims 1 lingot de fer 2 cuirs
BOUCLIER	4 stalhrims 1 lingot de fer

DRACONIQUE

CASQUE	2 écailles de dragon 1 lingot de fer 2 cuirs
PLASTRON	4 écailles de dragon 2 lingots de fer 3 cuirs
GANTELETS	2 écailles de dragon 1 lingot de fer 2 cuirs
JAMBES	2 écailles de dragon 1 lingot de fer 2 cuirs
BOUCLIER	4 écailles de dragon 2 lingots de fer

3.3. Armes

	ARC
LONG	1 lingot de fer, 1 bande de cuir
ORC	1 lingot de fer, 2 lingots d'orichalque
DWEMER	2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer
ELFIQUE	1 lingot de vif-argent, 2 pierres de lune raffinée
NORDIQUE	1 lingot de vif-argent, 3 lingots d'acier
VERRE	1 pierre de lune raffinée, 2 malachites raffinées
EBONITE	3 ébonites raffinées
STALHRIM	3 stalhrims
DAEDRA	1 coeur daedra, 3 ébonites raffinées
OS DE DRAGON	2 os de dragon, 1 ébonite raffinée

	FER
DAGUE	1 lingot de fer, 1 bande de cuir
EPÉE	2 lingots de fer, 1 bande de cuir
HACHE	2 lingots de fer, 2 bandes de cuir
MASSE	3 lingots de fer, 2 bandes de cuir
ESPADON	4 lingots de fer, 2 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	4 lingots de fer, 2 bandes de cuir
MARTEAU	4 lingots de fer, 3 bandes de cuir

ACIER

	ACIER
DAGUE	1 lingot d'acier, 1 lingot de fer, 1 bande de cuir
EPÉE	2 lingots d'acier, 2 lingots de fer, 1 bande de cuir
HACHE	2 lingots d'acier, 2 lingots de fer, 2 bandes de cuir
MASSE	3 lingots d'acier, 2 lingots de fer, 2 bandes de cuir
ESPADON	4 lingots d'acier, 3 lingots de fer, 2 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	4 lingots d'acier, 3 lingots de fer, 2 bandes de cuir
MARTEAU	4 lingots d'acier, 3 lingots de fer, 3 bandes de cuir

ORC

	ORC
DAGUE	1 lingot d'orichalque, 1 lingot de fer, 1 bande de cuir
EPÉE	2 lingots d'orichalque, 2 lingots de fer, 1 bandes de cuir
HACHE	2 lingots d'orichalque, 2 lingots de fer, 2 bandes de cuir
MASSE	3 lingots d'orichalque, 2 lingots de fer, 2 bandes de cuir
ESPADON	4 lingots d'orichalque, 3 lingots de fer, 2 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	4 lingots d'orichalque, 3 lingots de fer, 2 bandes de cuir
MARTEAU	4 lingots d'orichalque, 3 lingots de fer, 3 bandes de cuir

DWEMER

	DWEMER
DAGUE	1 lingot de métal dwemer, 1 lingot d'acier, 1 bande de cuir
EPÉE	1 lingot de métal dwemer, 1 lingot d'acier, 1 bande de cuir
HACHE	1 lingot de métal dwemer, 1 lingot d'acier, 2 bandes de cuir
MASSE	1 lingot de métal dwemer, 1 lingot d'acier, 2 bandes de cuir
ESPADON	2 lingots de métal dwemer, 2 lingots d'acier, 2 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	2 lingots de métal dwemer, 2 lingots d'acier, 2 bandes de cuir
MARTEAU	2 lingots de métal dwemer, 2 lingots d'acier, 3 bandes de cuir

NORDIQUE

	NORDIQUE
DAGUE	1 lingot de vif argent, 1 lingot d'acier, 1 bande de cuir
EPÉE	1 lingot de vif argent, 2 lingots d'acier, 1 bande de cuir
HACHE	1 lingot de vif argent, 2 lingots d'acier, 2 bandes de cuir
MASSE	1 lingot de vif argent, 1 lingot d'acier, 2 bandes de cuir
ESPADON	1 lingot de vif argent, 5 lingots d'acier, 2 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	1 lingot de vif argent, 5 lingots d'acier, 2 bandes de cuir
MARTEAU	1 lingot de vif argent, 5 lingots d'acier, 3 bandes de cuir

ELFIQUE

	ELFIQUE
DAGUE	1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent, 1 bande de cuir
EPÉE	1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent, 1 bande de cuir
HACHE	1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent, 1 bande de cuir
MASSE	2 pierres de lune raffinée, 1 lingot de fer, 2 lingots de vif-argent, 2 bandes de cuir
ESPADON	2 pierres de lune raffinée, 2 lingots de fer, 2 lingots de vif-argent, 2 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	2 pierres de lune raffinée, 2 lingots de fer, 2 lingots de vif-argent, 2 bandes de cuir
MARTEAU	2 pierres de lune raffinée, 2 lingots de fer, 32 lingots de vif-argent, 3 bandes de cuir

VERRE

	VERRE
DAGUE	1 pierre de lune raffinée, 1 malachite raffinée, 1 bande de cuir
EPÉE	1 pierre de lune raffinée, 1 malachite raffinée, 1 bande de cuir
HACHE	1 pierre de lune raffinée, 1 malachite raffinée, 2 bandes de cuir
MASSE	1 pierre de lune raffinée, 2 malachites raffinées, 1 bande de cuir
ESPADON	2 pierres de lune raffinées, 2 malachites raffinées, 3 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	2 pierres de lune raffinées, 2 malachites raffinées, 2 bandes de cuir
MARTEAU	2 pierres de lune raffinées, 2 malachites raffinées, 3 bandes de cuir

STALHRIM

	STALHRIM
DAGUE	1 stalhrim, 1 bande de cuir
EPÉE	2 stalhrims, 1 bande de cuir
HACHE	2 stalhrims, 2 bandes de cuir
MASSE	3 stalhrims, 1 bande de cuir
ESPADON	5 stalhrims, 3 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	5 stalhrims, 3 bandes de cuir
MARTEAU	5 stalhrims, 3 bandes de cuir

ÉBONITE

	ÉBONITE
DAGUE	1 ébonite raffinée, 1 bande de cuir
EPÉE	2 ébonites raffinées, 1 bande de cuir
HACHE	2 ébonites raffinées, 2 bandes de cuir
MASSE	3 ébonites raffinées, 1 bande de cuir
ESPADON	5 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	5 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir
MARTEAU	5 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir

DAEDRA

	DAEDRA
DAGUE	1 coeur daedra, 1 ébonite raffinée, 1 bande de cuir
EPÉE	1 coeur daedra, 2 ébonites raffinées, 1 bande de cuir
HACHE	1 coeur daedra, 2 ébonites raffinées, 2 bandes de cuir
MASSE	1 coeur daedra, 3 ébonites raffinées, 1 bande de cuir
ESPADON	1 coeur daedra, 5 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	1 coeur daedra, 5 ébonites raffinées, 2 bandes de cuir
MARTEAU	1 coeur daedra, 5 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir

DRACONIQUE

	DRACONIQUE
DAGUE	1 os de dragon, 1 bande de cuir
EPÉE	1 os de dragon, 1 ébonite raffinée, 1 bande de cuir
HACHE	1 os de dragon, 2 ébonites raffinées, 2 bandes de cuir
MASSE	2 os de dragon, 1 ébonite raffinée, 1 bande de cuir
ESPADON	4 os de dragon, 3 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir
HACHE-D'ARME	3 os de dragon, 2 ébonites raffinées, 2 bandes de cuir
MARTEAU	3 os de dragon, 2 ébonites raffinées, 3 bandes de cuir

	FLÈCHE
FER	1 lingot de fer
NORDIQUE	1 lingot de vif-argent
ACIER	1 lingot d'acier
ORC	1 lingot d'orichalque
DWEMER	1 lingot de métal dwemer
ELFIQUE	1 pierre de lune raffinée
VERRE	1 malachite raffinée
ÉBONITE	1 ébonite raffinée
DAEDRA	1 ébonite raffinée, 1 coeur deadra
DRACONIQUE	1 écaille de dragon

Pour un jet de forgeage réussi, 10 flèches du matériau choisi sont créées.

4. Bâtons

Les bâtons sont considérés comme des armes à une main, il est donc possible d'en utiliser deux pendant un tour d'action. Cependant, un **jet d'enchantement** permet de les utiliser.

Un bâton n'est utilisable qu'une fois toutes les 24 heures.

ALTÉRATION	NOM	EFFET	PORTÉE	COUT D'ACHAT	RANG
	Regain	Sort la cible de l'état blessé vers l'état normal.	2	200	E
	Paralysie Simple	Bloque les jambes de la cible, l'empêchant d'avancer pendant 1 tour	5	300	D
	Paralysie Totale	Immobilise chaque membre de la cible pendant 3 tours.	5	600	C
	Restauration Totale	Confère un bonus de +20 à une unique pièce d'armure de la cible	5	1200	B
	Domestication	Retourne 2 cibles de rang A, B, C, D ou E contre leur propre camp.	5	2000	A
GUÉRISON	Mots de Mort	Paralyse jusqu'à 3 cibles pendant 2 tours et leur draine 100 points de santé chacun, qui guérissent le lanceur.	10	4000	S

GUÉRISON	NOM	EFFET	PORTÉE	COUT D'ACHAT	RANG
	Soins Primaires	Rends 15 points de vie au lanceur	-	200	E
	Soins légers	Rends 20 points de vie à tout le monde autour du lanceur	5	300	D
	Soins Drainants	Inflige 20 points de dégâts aux morts vivants et rend 30 à tout le groupe autour du lanceur	5	600	C
	Restauration Totale	Rend toute sa magie, sa vigueur et sa santé à une cible	5	1200	B
	Invincibilité	Le lanceur devient insensible aux coups pendant 2 tours	-	2000	A
	Soins Grandioses	Rend la vie, la vigueur et le mana à tout le monde autour du lanceur.	10	4000	S

DESTRUCTION	NOM	EFFET	PORTÉE	COUT D'ACHAT	RANG
	Embrasement	La cible s'enflamme instantanément, elle perd 15 points de santé par tour pendant 2 tours	5	200	E
	Mur de Flammes	Fait apparaître devant le lanceur un mur de flamme de 5 mètres de haut et de long qui inflige 50 points de dégât à ceux qui le touchent.	10	300	D
	Enfant du Feu	Couvre le corps du lanceur, de flammes qui infligent 20 points de dégâts ceux qui l'attaquent au corps à corps.	-	600	C
	Tempête	Invoke une tornade pendant 2 tours, qui attire tout ce qui pèse le poids moyen d'un humain.	20	1200	B
	Glaciation	Immobilise les membres de tout le monde devant le lanceur, pendant 2 tours.	20	2000	A
ILLUSION	Dévastation	Inflige 200 points de santé autour du lanceur. Celui-ci subit la moitié de sa santé totale en dégâts.	100	4000	S

ILLUSION	NOM	EFFET	PORTÉE	COUT D'ACHAT	RANG
	Peur	Fait fuir 2 cibles de rang D ou E pendant 2 tours.	10	200	E
	Déguisement	Le lanceur peut prendre l'apparence physique de n'importe quelle forme de vie qui se trouve dans son champ de vision, pendant 2 tours. Ne copie uniquement l'apparence, pas les capacités ou les compétences.	Vision du joueur	300	D
	Tromperie	Le lanceur fait apparaître la copie d'un objet qui se trouve dans son champ de vision actuel, pendant 2 tours.	Vision du joueur	600	C
	Berserk	Fait croire à la cible qu'elle est surpuissante : ses dégâts sont multipliés par 2 mais ses jets de compétences ont un malus de -20.	10	1200	B
	Invisibilité	La cible est invisible pendant 3 tours.	5	2000	A
ILLUSION	Illusion Suprême	Le lanceur peut faire changer le jour et la nuit, et l'apparence du paysage à l'horizon, pendant 2 tours.	-	4000	S

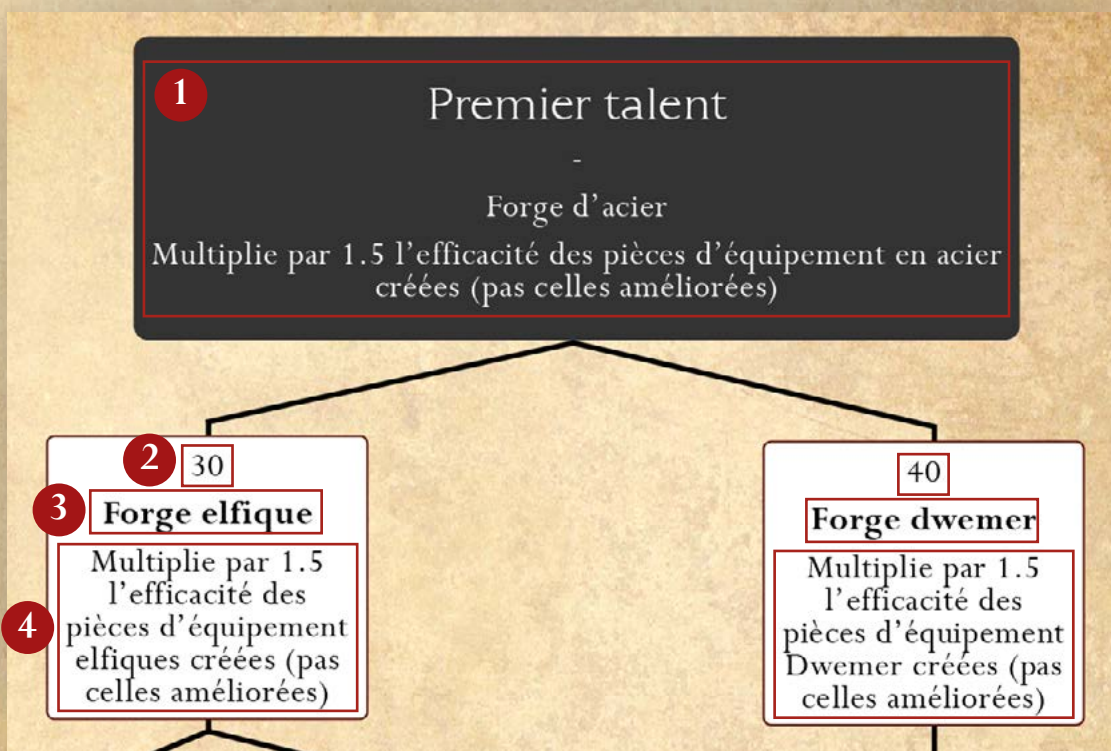
CONJURATION

NOM	EFFET	PORTÉE	COUT D'ACHAT	RANG
Familier	Le lanceur fait apparaître un animal de rang E qui combattrà à ses côtés.	-	200	E
Réveil Mortel	Ressuscite une cible de rang C, D ou E pour la faire combattre pour le lancer pendant 3 tours	5	300	D
Conjuration des Eléments	En fonction des éléments autour de vous, vous pouvez submerger vos ennemis par une vague, une tempête, un mur de feu ou un tremblement de terre. ► La vague et la tempête emportent vos ennemis au loin. ► Le mur de feu enflamme les ennemis sur la trajectoire, -10 points de santé par tour. ► Le tremblement de terre fait tomber les ennemis au sol, ils ne peuvent plus se protéger le prochain tour.	10	600	C
Contrôle Mental	Fait changer de camp une cible, jusqu'à la fin du combat où elle reprend ses esprits	10	1200	B
Invocation	Place dans l'inventaire une épée en os de dragon. Elle disparaît à la fin du combat.	-	2000	A
Allié Divin	Invoque un Seigneur Drémora. Lorsqu'il meurt, emporte avec lui dans la tombe 2 cibles choisies par le MJ.	20	4000	S

5. Talents

Les talents s'organisent pour chaque compétence dans un système d'arborescence.

- 1 Afin d'accéder à tous les talents d'une compétence, le personnage doit choisir le tout premier talent.
- 2 Chaque talent nécessite **un score minimum** à avoir dans sa compétence associée, indiqué tout en haut de la zone d'information du talent.
- 3 Ensuite est indiqué **le nom du talent**, à reporter sur la fiche de personnage dans le tableau des talents pour l'identifier rapidement
- 4 Enfin, **la description du talent**, indiquant ses effets et sa description.



Sauf indication contraire, les talents qui améliore un score ou une statistique ne sont pas cumulables. Les nouveaux bonus remplacent les anciens.

5.1. Guerrier

Archerie

Premier talent

Stabilité 1

Apprend la capacité Viser sur une cible particulière afin que le coup soit garanti au tour suivant (une réussite est octroyée lorsque la flèche est décochée)

30

Découvert 1

Les arcs infligent 5 points de dégâts supplémentaires

40

Tir critique 1

Si le jet d'archerie est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

40

Défense

Permet de frapper avec l'arc en tant qu'attaque puissante et inflige les dégâts de l'arc

50

Découvert 2

Les arcs infligent 10 points de dégâts supplémentaires

60

Tir critique 2

Si le jet d'archerie est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

60

Stabilité 2

Permet de viser une cible plus précise d'une dizaine de centimètres d'envergure (un membre, une fenêtre)

70

Découvert 3

Les arcs infligent 20 points de dégâts supplémentaires

80

Tir critique 3

Si le jet d'archerie est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

80

Tir rapide

Permet de tirer 2 flèches en 1 tour (le second tir n'est pas éligible aux réussites effectuées)

80

Stabilité 3

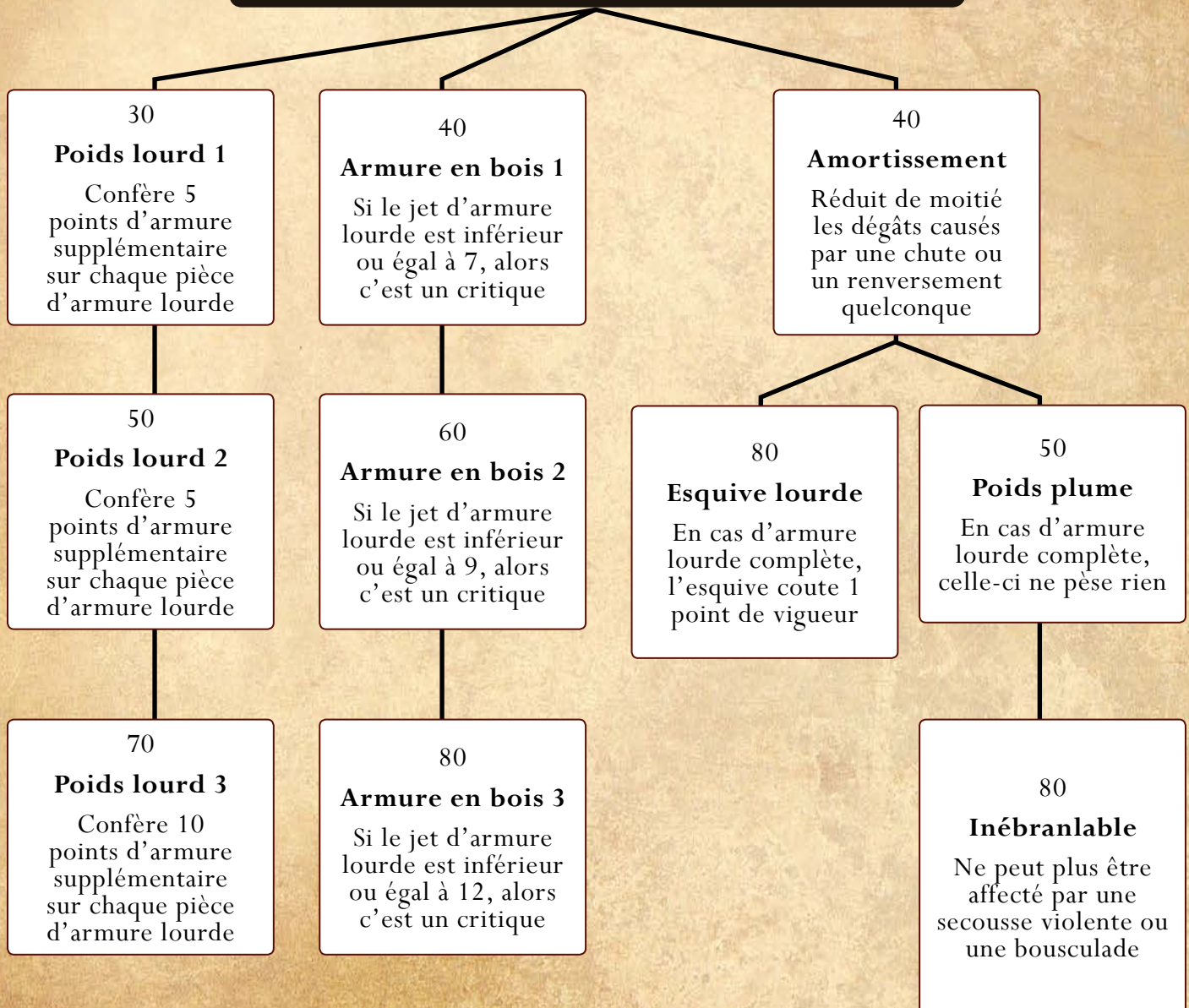
Permet de viser une cible encore plus précise de quelques centimètres d'envergure (un œil, une corde)

Armure lourde

Premier talent

Panoplie lourde

Confère 3 points d'armure sur chaque pièce en cas d'équipement d'armure lourde complète



Deux mains

Premier talent

Position du champion

Un coup puissant porté avec une arme à deux mains coûte 3 points de vigueur

30

Barbare 1

Les armes à deux mains infligent 10 points de dégâts supplémentaires

40

Espadon critique 1

Si le jet de Deux mains est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

50

Coup dévastateur 1

Les attaques puissantes portées par une arme à deux mains sans effectuer de déplacement pendant le tour multiplient les dégâts par 2

60

Balayage

Une attaque puissante permet de toucher tous les ennemis à portée d'arme en face du joueur

50

Barbare 2

Les armes à deux mains infligent 10 points de dégâts supplémentaires

60

Masse d'arme 2

Si le jet de Deux mains est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

70

Coup dévastateur 2

Toutes les attaques puissantes portées avec une arme à deux mains multiplient les dégâts par 2

80

Maître de guerre

Peut démembrer la zone touchée suite à un deuxième jet d'arme à deux mains réussi (non éligible aux réussites effectuées)

70

Barbare 3

Les armes à deux mains infligent 10 points de dégâts supplémentaires

80

Hache 3

Si le jet de Deux mains est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

Une main

Premier talent

Entraînement à deux lames

Annule le malus d'ambidextrie pour une arme à une main équipée par la main non directrice

30

Homme d'armes 1

Les armes à une main infligent 5 points de dégâts supplémentaires

40

Fine lame 1

Si le jet d'Une main est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

50

Maniement rapide

En cas d'équipement d'une arme à une main dans chaque main, une attaque puissante multiplie les dégâts des armes par 2

60

Tourbillon

Permet de faire une attaque puissante qui touche toutes les cibles autour du joueur à portée de l'arme tenue par la main directrice et inflige uniquement les dégâts de celle-ci

50

Homme d'armes 2

Les armes à une main infligent 10 points de dégâts supplémentaires

60

Fine lame 2

Si le jet d'Une main est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

70

Maniement éclair

Une attaque puissante permet d'attaquer avec les deux armes à une main équipées avec 1 seul jet d'Une main

80

Maître des lames

La main non directrice équipée d'une arme à une main peut attaquer une fois supplémentaire pendant le tour

70

Homme d'armes 3

Les armes à une main infligent 15 points de dégâts supplémentaires

80

Fine lame 3

Si le jet d'Une main est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

Forgeage

Premier talent

Forge d'acier

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement en acier créées (pas celles améliorées)

30

Forge elfique

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement elfiques créées (pas celles améliorées)

40

Forge dwemer

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement Dwemer créées (pas celles améliorées)

50

Armures supérieures

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement en écailles créées (pas celles améliorées)

50

Forgeron d'enchantement

Permet d'améliorer les armes et armures enchantées.

60

Forge orque

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement orques créées (pas celles améliorées)

80

Forge ébonite

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement ébonite créées (pas celles améliorées)

70

Forge de verre

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement de verre créées (pas celles améliorées)

70

Forge daedra

Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement daedra créées (pas celles améliorées)

80

Armurier draconique

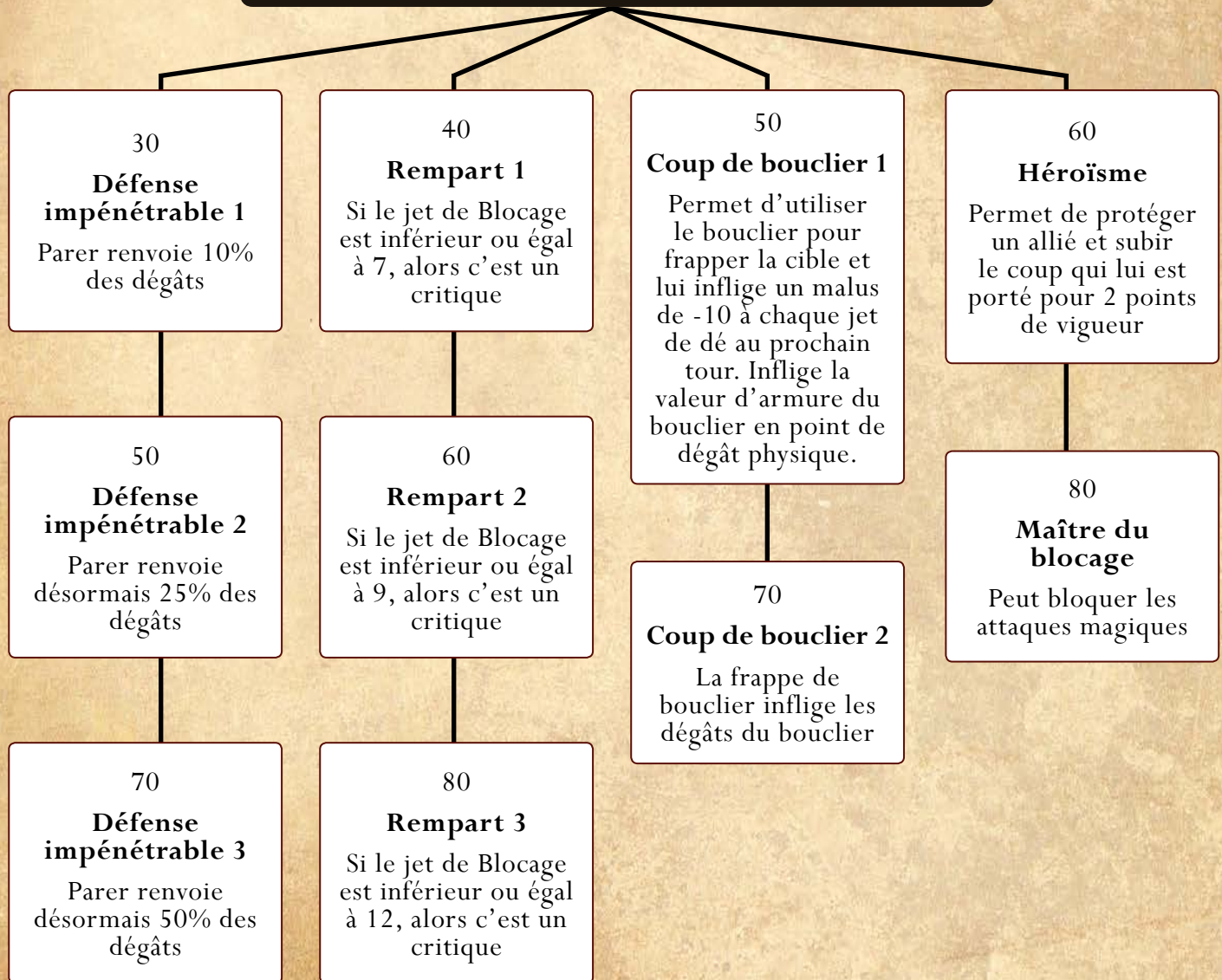
Multiplie par 1.5 l'efficacité des pièces d'équipement Draconiques créées (pas celles améliorées)

Blocage

Premier talent

Interception

Les flèches tirées vers le bras ou le torse n'infligent aucun dégât



5.2. Voleur

Alchimie

Premier talent

Alchimiste 1

La puissance des potions et des poisons est multipliée par 1.5

30

Alchimiste 2

La puissance des potions et des poisons est désormais multipliée par 2

50

Alchimiste 3

La puissance des potions et des poisons est désormais multipliée par 2.5

70

Alchimiste 4

La puissance des potions et des poisons est désormais multipliée par 3

80

Alchimiste 5

La puissance des potions et des poisons est désormais multipliée par 4

50

Pouce vert

Permet de porter deux fois plus de potions

60

Bienfaiteur

A chaque création de potion, celle-ci est créée en double.

70

Sang du serpent

Octroie une résistance de 50% à tous les poisons

30

Gestion des ingrédients

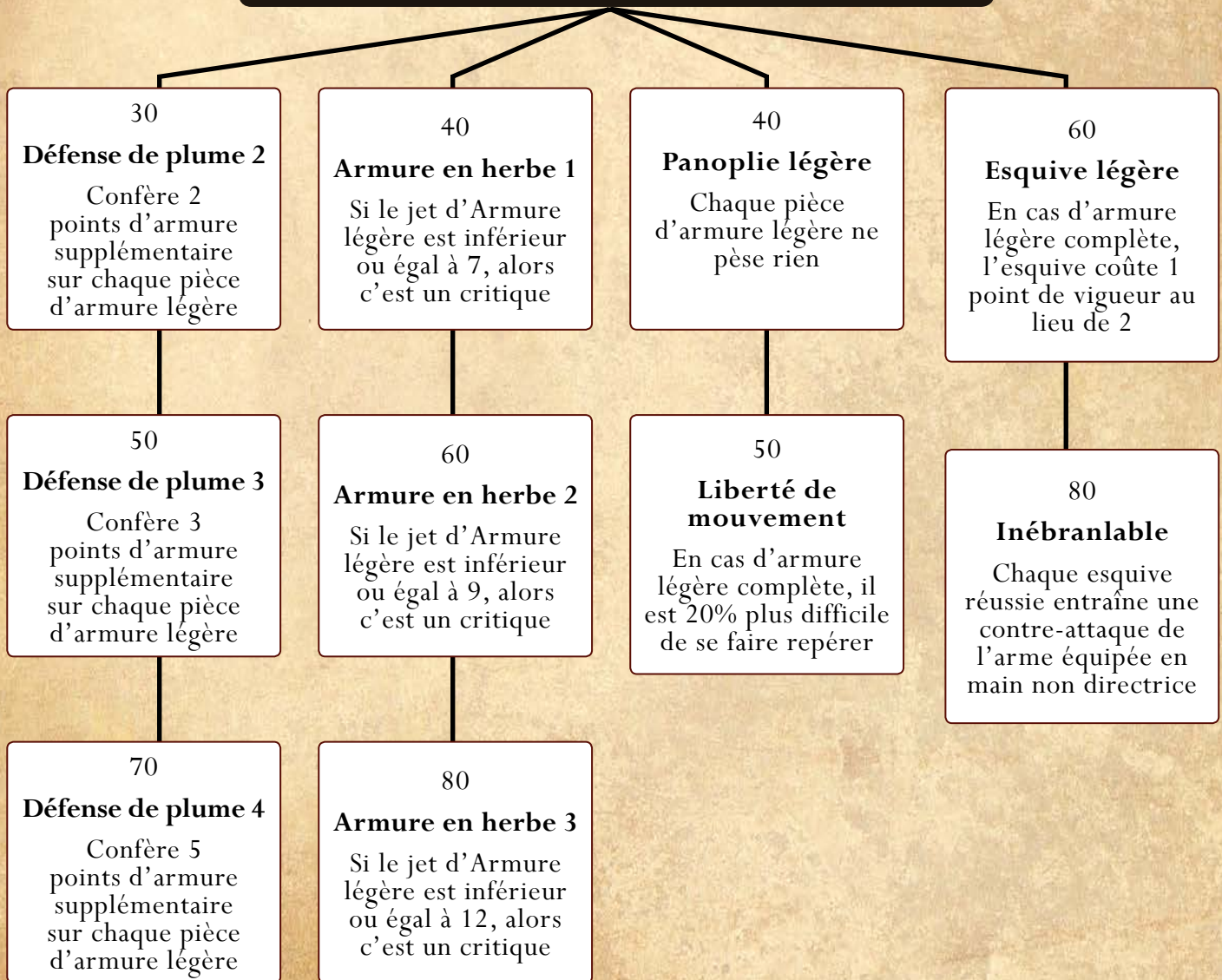
Les potions qui ont un effet sur la durée voient celle-ci multipliée par 2

Armure légère

Premier talent

Défense de plume 1

Confère 2 points d'armure sur chaque pièce d'armure en cas d'équipement d'un ensemble léger.

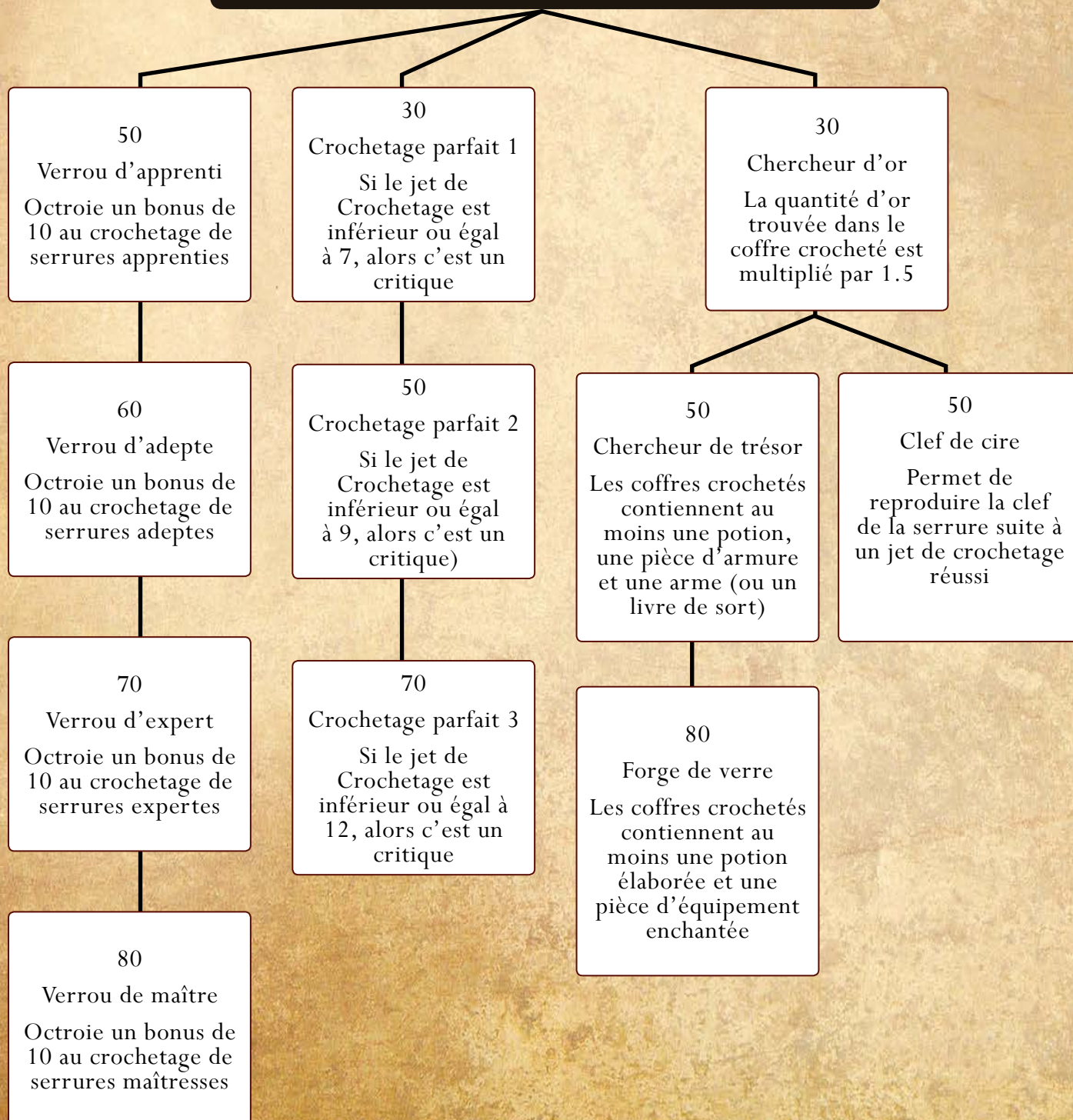


Crochetage

Premier talent

Verrou de novice

Octroie un bonus de 10 au crochetage de serrures novices



Furtivité

Premier talent

Pied léger

Immunise complètement des pièges au sol (magiques ou non)

30

Coup dans le dos

Les attaques furtives portées dans le dos d'une cible à l'aide d'une arme à une main infligent 4 fois plus de dégâts

50

Visée mortelle

Les attaques furtives portées à l'arc infligent 3 fois plus de dégâts (dégâts de l'arc uniquement)

70

Lames d'assassin

Les attaques furtives portées à l'aide de dagues infligent 2 fois plus de dégâts (cumulable avec Coup dans le dos)

40

Silencieux 1

Si le jet de Furtivité est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

60

Silencieux 2

Si le jet de Furtivité est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

80

Silencieux 3

Si le jet de Furtivité est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

50

Voleur furtif

Étant furtif, octroie un bonus de 10 aux jets de Vol et de Crochetage

70

Manipulateur furtif

Étant furtif, octroie un bonus de 10 aux jets d'Une main, Deux mains et Archerie

80

Furtivité innée

Étant furtif, octroie un bonus de 10 à toutes les compétences (cumulables avec les talents précédents)

60

Magie furtive

Étant furtif, octroie un bonus de 10 aux jets liés à une école de magie

Éloquence

Premier talent

Commérage

Les tests d'Éloquence liés à la récupération d'information sont plus faciles de 10%

30

Persuasion

Les tests d'Éloquence liés à la persuasion sont plus faciles de 10%

40

Beau parleur 1

Si le jet d'Éloquence est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

40

Négociation 1

Les prix d'achat et de vent sont plus intéressants de 50%

50

Joli cœur

Les tests d'Éloquence liés à la séduction sont plus faciles de 10%

50

Corruption

Les tests d'Éloquence liés à la corruption sont plus faciles de 10%

60

Beau parleur 2

Si le jet d'Éloquence est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

60

Négociation 2

Les prix d'achat et de vent sont désormais plus intéressants de 80%

80

L'Éloquence même

Permet d'insuffler une idée dans l'esprit d'une personne et/ou de la faire changer d'avis

70

Intimidation

Les tests d'Éloquence liés à l'intimidation sont plus faciles de 10%

80

Beau parleur 3

Si le jet d'Éloquence est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

Vol

Premier talent

Farouche

Étant furtif, octroie un bonus de 10 au jet de Vol

30

Voleur nocturne

Si la cible est endormie, octroie un bonus de 10 au jet de Vol

40

Chapardage 1

Si le jet de Vol est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

40

Argent facile

En vol à la tire ou à l'arrachée, multiplie la quantité d'or volée par 1.5

50

Empoisonné

Laisser une fiole de poison sur la cible après un vol réussi diminuera sa vie de moitié si un combat a lieu

60

Chapardage 2

Si le jet de Vol est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

50

Objet précieux

L'objet du vol possède au moins un bijou ou une potion

60

Main leste

En cas d'échec du jet de vol, octroie un bonus de 10 en Éloquence afin de feindre la non culpabilité

70

Poids lourd 3

Confère 10 points d'armure supplémentaire sur chaque pièce d'armure lourde

80

Chapardage 3

Si le jet de Vol est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

80

Maître voleur

En vol à la tire, permet de soutirer les armes de la cible. Permet également de voler des objets non cachés (ex : une fiole sur une échoppe du marché)

5.3. Mage

Altération

Premier talent

-
Double altération

Annule le malus d'ambidextrie pour les sorts d'Altération

40

Altération d'apprenti

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau apprenti

50

Altération d'adepte

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau adepte

60

Altération d'expert

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau expert

70

Altération de maître

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau maître

40

Altération vive 1

Si le jet d'Altération est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

60

Altération vive 2

Si le jet d'Altération est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

80

Altération vive 3

Si le jet d'Altération est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

50

Constance

Les sorts d'Altération durent 2 fois plus longtemps

60

Résistance magique 1

Réduit les dégâts magiques subis de 15

70

Résistance magique 2

Réduit les dégâts magiques subis de 15 points supplémentaire

Conjuration

Premier talent

Double conjuration

Annule le malus d'ambidextrie pour les sorts de conjuration

40

Conjuration d'apprenti

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau apprenti

50

Conjuration d'adepte

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau adepte

60

Conjuration d'expert

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau expert

70

Conjuration de maître

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau maître

40

Conjuration claire 1

Si le jet de Conjuration est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

60

Conjuration claire 2

Si le jet de Conjuration est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

80

Conjuration claire 3

Si le jet de Conjuration est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

50

Astromancie

Les invocations ont deux fois plus de santé

60

Énergie élémentaire

Les invocations sont deux fois plus puissantes

70

Âmes jumelles

Un sort d'invocation permet d'invoquer deux serviteurs

Destruction

Premier talent

Double destruction

Annule le malus d'ambidextrie pour les sorts de destruction

40

Destruction d'apprenti

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau apprenti

50

Destruction d'adepte

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau adepte

60

Destruction d'expert

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau expert

70

Destruction de maître

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau maître

40

Destruction puissante 1

Si le jet de Destruction est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

60

Destruction puissante 2

Si le jet de Destruction est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

80

Destruction puissante 3

Si le jet de Destruction est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

50

Magie déchaînée 1

Augmente les dégâts des sorts de destruction de 10 points de dégâts

60

Magie déchaînée 2

Augmente les dégâts des sorts de destruction de 10 points de dégâts supplémentaires

70

Magie déchaînée 3

Augmente les dégâts des sorts de destruction de 20 points de dégâts supplémentaires

Illusion

Premier talent

Double illusion

Annule le malus d'ambidextrie pour les sorts d'illusion

40

Illusion d'apprenti

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau apprenti

50

Illusion d'adepte

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau adepte

60

Illusion d'expert

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau expert

70

Illusion de maître

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau maître

40

Illusion juste 1

Si le jet d'Illusion est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

60

Illusion juste 2

Si le jet d'Illusion est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

80

Illusion juste 3

Si le jet d'Illusion est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

40

Sorts discrets

Les sorts de toutes écoles magie sont lancés de manière indétectable.

50

Prestidigitateur

Les sorts d'illusion qui améliorent les caractéristiques sont 1,5 fois plus puissants (ne modifie pas la durée)

80

Maître des illusions

Tous les sorts d'illusion sont 2 fois plus puissants (cumulable avec le talent Prestidigitateur)

Guérison

Premier talent

Double guérison

Annule le malus d'ambidextrie pour les sorts de guérison

40

Guérison d'apprenti

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau apprenti

50

Guérison d'adepte

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau adepte

60

Guérison d'expert

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau expert

70

Guérison de maître

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau maître

40

Guérison divine 1

Si le jet de Guérison est inférieur ou égal à 7, alors c'est un critique

60

Guérison divine 2

Si le jet de Guérison est inférieur ou égal à 9, alors c'est un critique

80

Guérison divine 3

Si le jet de Guérison est inférieur ou égal à 12, alors c'est un critique

50

Regain 1

La magie se régénère de 3 points supplémentaires par tour

60

Regain 2

La magie se régénère de 5 points supplémentaires par tour

80

Trompe de la mort

Au prix d'un point de fortune, le joueur peut sortir du coma et revenir à l'état normal

Enchantement

Premier talent

Enchanteur 1

Les nouveaux enchantements sont 1.2 fois plus puissants

40

Enchanteur 2

Les nouveaux enchantements sont désormais 1.4 fois plus puissants

50

Enchanteur 3

Les nouveaux enchantements sont désormais 1.6 fois plus puissants

60

Enchanteur 4

Les nouveaux enchantements sont désormais 1.8 fois plus puissants

70

Enchanteur 5

Les nouveaux enchantements sont désormais 2 fois plus puissants

40

Magie synthétique 1

Les bâtons utilisés ont des effets multipliés par 1.2

50

Magie synthétique 2

Les bâtons utilisés ont désormais des effets multipliés par 1.4

70

Magie synthétique 3

Les bâtons utilisés ont désormais des effets multipliés par 1.6

50

Enchantements pratiques

Les enchantements de compétence sur des pièces d'armure sont 1,5 fois plus puissants

60

Enchantement essentiels

Les enchantements de santé, magie ou vigueur sur des pièces d'armure sont 1,5 fois plus puissants

80

Maître enchanteur

Permet d'enchanter 2 fois un même objet

6. Conseils pour maître du jeu

6.1. Pour bien commencer

Il est important de bien prévoir à l'avance ses quêtes, préparer des événements, des ennemis, des combats et tous autres situations. Au début, il peut être intéressant de faire de petites quêtes, comme la quête **Arènes de Combat** du [site de téléchargement](#) de ce livre. Cela peut être utile pour prendre en main le jeu et s'habituer, ainsi que les joueurs au système de jeu et à l'équilibrage. Pour pouvoir savoir quels ennemis faire affronter aux PJ en fonction de leurs niveaux et de leurs vies.

Les deux maître mots pour le maître du jeu:
improvisation, adaptabilité

Il est plus que courant que les joueurs ne suivent pas le chemin que vous pouviez avoir prévu. Si vous souhaitez emmener vos joueurs à un certain endroit, il est rare que le trajet se fasse d'une traite. Ne vous décontenez pas si vous devez improviser pour ramener les PJ sur le chemin que vous vouliez. De même, les joueurs peuvent vouloir faire des choses qui ne sont pas prises en comptes par les compétences de base, comme donner un coup de pied à un garde, étrangler une poule avec un arc, *etc.*

N'hésitez pas à faire lancer un dé au joueur qui se rapproche le plus de quelque chose d'existant, ou alors de demander un jet de dé abstrait plus ou moins dur en fonction de la technicité de l'action. Enfin, il ne faut pas avoir peur de s'imposer lorsque les joueurs insistent ou veulent prendre des décisions qui ne vous plaisent pas, sans bien sûr altérer leur expérience de jeu ou juste pour les faire suivre votre quête.

Il est difficile de prévoir combien de temps va durer une quête. Si vous voulez développer quelque chose sur le long terme, il faut être prêt à s'investir en temps de jeu et de préparation. Il n'est pas rare qu'une quête dure entre 2 et 10 heures, sur plusieurs séances ou non. A vous de gérer vos sessions de jeu, en fonction de ce que vous avez prévu.

6.2. Pour bien préparer sa quête

- ▶ Il est important de bien définir son objectif, le but final de votre quête. Vous pouvez le dévoiler aux joueurs ou non. Cela vous permettra de bien vous recentrer si votre aventure prend des chemins inattendus.
- ▶ Il peut être intéressant en début de partie de présenter le contexte, expliquer pourquoi tous les joueurs sont là, ce qui les lie par rapport à leurs histoires, leurs motivations, *etc.* C'est une bonne chose pour se représenter la situation et bien visualiser l'action.
- ▶ Ne faites pas que du combat, il est plus difficile de se diversifier et d'inventer autre chose mais cela évitera à vos joueurs de faire toujours la même chose. Essayer par là même occasion de favoriser chaque classe de compétences, de mettre en place des énigmes, des résolutions de mystères mais aussi des épreuves de force, des épreuves d'éloquence et d'argumentation, *etc.*
- ▶ Essayez d'exploiter toutes les compétences, n'oubliez de placer de temps en temps de quoi faire des enchantements, de l'alchimie ou de la forge. Pensez également à agrémenter votre quête de marchands en tous genres pour créer une pause et permettre aux joueurs de commercer.
- ▶ Il peut être bon de préparer à l'avance ce que vont trouver les joueurs sur les cadavres des ennemis ou des coffres qu'ils rencontreront. Cela permet d'éviter de perdre du temps et de couper l'aventure et l'action.

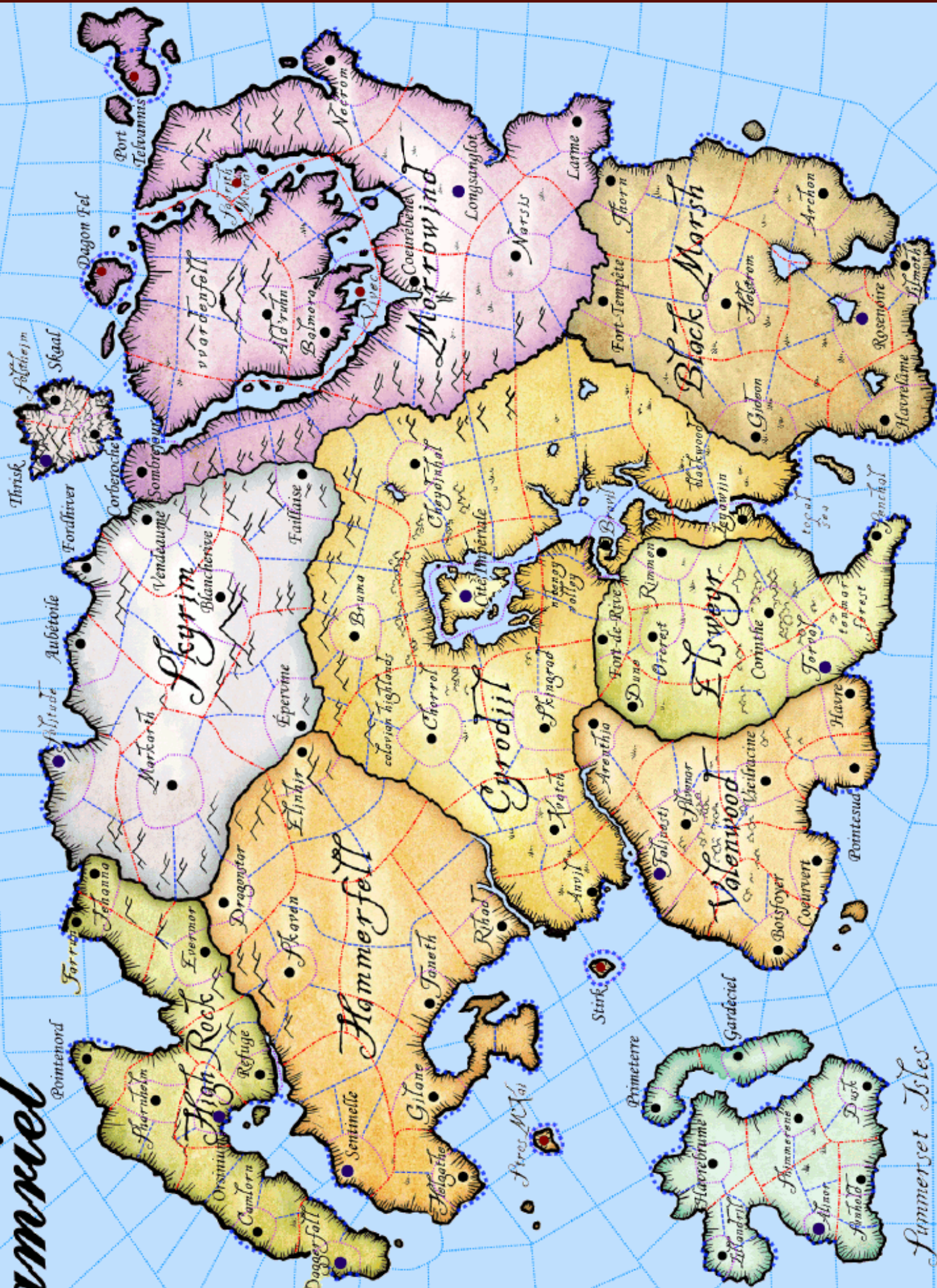
- ▶ Préparez des grandes étapes et notez les événements qui pourraient se produire sur le chemin. Cela permet de laisser beaucoup de liberté aux joueurs tout en guidant votre aventure comme vous le souhaitez.
- ▶ Ne négligez pas la part d'improvisation ! Adaptez-vous le plus souvent et le plus rapidement !
- ▶ Vous allez être amené à expliquer et décrire des zones ou des lieux. Il est toujours bien d'avoir un support visuel, si vous avez une ardoise ou une feuille, n'hésitez pas à dessiner ce dont vous parlez. Les repères visuels seront ainsi plus parlants et la séquence sera plus facile à mettre en œuvre.
- ▶ Une fiche de personnage prend longtemps à faire, comptez entre 30 minutes pour un joueur qui connaît bien les règles et 1 heure pour un complet néophyte. Ainsi, prévoyez bien à l'avance ce que vous voulez leur donner comme sorts, enchantements ou tous autres éléments de base, histoire qu'ils puissent se concentrer sur leurs talents et la répartition de leurs points de compétence.
- ▶ Ne pas hésiter à incarner de manière «role play» les personnages non joueurs, cela favorise l'immersion.
- ▶ Vous n'êtes pas obligé de placer votre action en Bordeciel, vous pouvez faire faire voyager vos joueurs où vous voulez dans tout Tamriel ! Ce continent est si vaste et si diversifié.

6.3. Pour aller plus loin

Il peut être un plus pour l'immersion dans le jeu que le passif et l'histoire des joueurs soient pris en compte dans votre quête. De même vous pouvez faire des tours lors d'une pause, autour d'un feu de camp par exemple ou dans une taverne, pour demander comment les relations au sein du groupe ont évoluées, leurs ambitions communes, *etc.* Cela est utile pour resserrer les liens entre les P.J.

Le jeu est violent, le système est établi pour que les combats soient vifs et surtout courts. Vos joueurs ne sortiront sûrement pas indemnes des combats alors n'ayez pas peur de les laisser mourir, cela fait parti du jeu. Choisissez bien les ennemis que les joueurs devront combattre : des ennemis trop faibles et le combat sera trop facile et courts, tandis que des ennemis trop puissants risqueront fortement de les tuer.

The Empire of Tanniel



Chapitre II : Crédit

1. Réalisation

- ▶ Axel Le Coat
- ▶ Arnaud Touchet
- ▶ Clément Caro
- ▶ Timothée Chestier

2. Tests

- ▶ William Fétrot
- ▶ Maxime Couble et ses joueurs
- ▶ Promotion 2016-2017 Master création numérique

3. Mise en page

- ▶ Clément Caro
- ▶ Axel Le Coat

4. Remerciements spéciaux

- ▶ Maxime Couble
- ▶ Laura Kaczmarek
- ▶ Xeno-team
- ▶ Hugo Testa

Aucune affiliation commerciale ou autre avec Zenimax Media ou Bethesda Softworks.

Ce livre, ainsi que la fiche de personnage, le bestiaire, et tout autre document associé à ce jeu de rôle, sont distribués gratuitement sur la plateforme de téléchargement web :

www.elderscrolls-jdr.com

Merci à vous, maîtres de jeu et joueurs, de vous être intéressé à ce jeu de rôle !

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE RÔLE

Ce livre s'adresse aux maîtres du jeu qui souhaiteraient passer un moment avec ses amis, dans un jeu où **seule l'imagination est la limite**, afin de partir ensemble dans diverses aventures folles et passionnantes. Par convention, le terme de **maître du jeu (MJ)** est employé pour désigner le narrateur et organisateur de la partie de jeu de rôle. Le terme de **personnage** est utilisé pour désigner les personnes incarnées par les **joueurs**, qui ordonnent leurs actions et effectuent les jets de dés.

Les règles de ce livre ont été grandement inspirées du système de jeu du cinquième opus de *The Elder Scrolls* : **Skryim**.

The Elder Scrolls est une licence de jeux-vidéo développée par *Bethesda Softworks*. C'est un univers de *fantasy* où règnent les aventures épiques et les batailles magiques. Le destin des héros de ce jeu les pousseront à affronter des monstres sanguinaires, déjouer des complots séculaires ou encore annihiler des prophéties millénaires, ne prédisant généralement rien de particulièrement joyeux.

Realisé par :

Arnaud Touchet, Axel Le Coat,
Clement Caro, Timothée Chestier

Aucune affiliations avec
Bethesda Softworks ou Zenima Media Inc.