

Magie

Magie de sortilèges : Le MJ doit classer chaque sort demandé selon une échelle de 1 à 12. Le mage sait faire plus ou moins de sort selon son niveau. Tous les 2 rangs jusqu'au niveau 8, tous les 3 rangs après, le mage obtient 1 niveau. (1 niveau de base / le niveau 20 compte aussi).

Au niveau 1, le niveau 1 est accessible pour 9 sur un D10. Chaque autre niveau permet d'acquérir de nouveaux sorts mais le nombre de départ est 10 sur un D10.

Chaque niveau de plus que celui requis ajoute +1 sur le D10, sauf à partir du niveau 8 ou c'est +1 tous les deux niveaux.

Magie grise :

La magie grise est une magie neutre. Elle peut être utilisée par des mages et des sorciers (ou nécromanciens).

La magie grise est toute la magie qui ne fait ni de mal ni de bien. Elle ne détruit ni ne construit.

Magie blanche :

La magie blanche peut être pratiquée par les mages. Il s'agit d'une magie « bonne pour le fonctionnement du monde ».

Magie de la nature :

C'est une magie en lien avec les éléments, les animaux. Tous les 4 rangs le mage gagne un sort.

Magie noire : C'est une magie destructrice. Elle est utilisée pour asservir ou détruire la vie ou l'environnement. Elle peut être en lien avec des créatures de Morgoth.

Magie béornide : Certains beornides ont la faculté de se transformer en ours. On appelle cela la magie béornide. A la création du personnage, et à chaque niveau passé, lancer un D10. Si le score est compris entre 1 et 4, pas de niveaux supplémentaire (qu'un seul pour passage de niveau), 5 à 9, 1 niveau supplémentaire, 10, 2 niveaux supplémentaires.

Les ours ignorent l'armure naturelle. Attaque de base : SD : 5.

Niveau	Nom	Dégâts	Protection naturelle	Autres caractéristiques
1	Petit ourson	1	5	-4 en attaque
2	Ourson	2	6	-3 en attaque
3	Grand ourson	2	6	-2 en attaque
3	Ourson mignon	1	5	-3 en attaque – fait pitié à l'ennemi (l'ennemi hésite avant de frapper : il a toujours l'initiative), peut être adopté par un couple de bourgeois.

4	Ours tout juste sorti de l'adolescence	3	6	-2 en attaque
5	Très jeune ours	3	7	-2 en attaque
6	Jeune ours	4	7	-1 en attaque
7	Assez jeune ours	5	7	-1 en attaque
8	Très petit ours	5	8	-1 en attaque
9	Petit ours	5	9	-1 en attaque
10	Assez petit ours	6	9	-1 en attaque
11	Ours maigre	6	9	
12	Ours assez maigre	6	9	+1 en attaque
13	Ours gros	7	9	+1 en attaque
14	Ours assez gros	7	10	+1 en attaque
15	Ours moyen	8	10	+1 en attaque
16	Ours assez grand	8	11	+1 en attaque
17	Ours plutôt grand	8	11	+2 en attaque
18	Ours grand	9	11	+2 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 12)
19	Ours très grand	9	12	+2 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 11)
20	Ours assez musculeux	9	13	+2 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 11)
21	Ours plutôt musculeux	9	14	+2 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 10)
22	Ours musculeux	10	14	+2 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 10)
23	Ours très musculeux	10	15	+2 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 9)
24	Ours assez imposant	10	15	+3 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 9)
25	Ours plutôt imposant	10	16	+3 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 8)
26	Ours imposant	11	16	+3 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 7)
27	Ours très imposant	11	17	+3 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 7)
28	Énorme ours	11	18	+3 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 6)
29	Ours extraordinaire	12	18	+4 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 5)
30	Ours légendaire	13	18	+4 en attaque Peut détruire l'armure de l'ennemi (D12 : 4)

Création : Elle permet de réaliser des chef-d'œuvres.

La création d'un objet dépend du niveau, du rang de la compétence et du métier.

Entre chaque aventure, le joueur doit lancer un D100.

Chaque valeur à faire avec le dés est prévue pour un objet simple à réaliser.

Les niveaux sont les suivants : très facile (-5) / facile / moyen (+5 sur les dés indiqués) / difficile (+10) / très difficile (+15) / extrêmement difficile (+20) / impossible (+30).

Les chefs-d'œuvre sont à déduire en fonction des dizaines (100 = 90, 99 = 80...).

Niveau	Rang	Création	Chef-d'œuvre	Niveau	Rang	Création	Chef-d'œuvre
1	1 à 3	90	100	4	4 à 6	72	98
1	4 à 6	87	99	4	7 à 9	69	97
1	7 à 9	84	99	4	10 à 13	66	97
1	10 à 13	81	99	4	14 à 16	63	97
1	14 à 16	78	98	4	17 à 19	60	97
1	17 à 19	75	98	4	20	57	96
1	20	72	98	5	1 à 3	70	98
2	1 à 3	85	99	5	4 à 6	67	97
2	4 à 6	82	99	5	7 à 9	64	97
2	7 à 9	79	98	5	10 à 13	61	97
2	10 à 13	76	98	5	14 à 16	58	96
2	14 à 16	73	98	5	17 à 19	55	96
2	17 à 19	70	98	5	20	52	96
2	20	67	97	6	1 à 3	65	97
3	1 à 3	80	99	6	4 à 6	62	97
3	4 à 6	77	98	6	7 à 9	59	96
3	7 à 9	74	98	6	10 à 13	56	96
3	10 à 13	71	98	6	14 à 16	53	96
3	14 à 16	68	97	6	17 à 19	50	96
3	17 à 19	65	97	6	20	47	95
3	20	62	97	7	1 à 3	60	97
7	4 à 6	57	96	12	4 à 6	32	94
7	7 à 9	54	96	12	7 à 9	29	93
7	10 à 13	51	96	12	10 à 13	26	93
7	14 à 16	48	95	12	14 à 16	23	93
7	17 à 19	45	95	12	17 à 19	20	93
7	20	42	95	12	20	17	92

8	1 à 3	55	96	13	1 à 3	30	94
8	4 à 6	52	96	13	4 à 6	27	93
8	7 à 9	49	95	13	7 à 9	24	93
8	10 à 13	46	95	13	10 à 13	21	93
8	14 à 16	43	95	13	14 à 16	18	92
8	17 à 19	40	95	13	17 à 19	15	92
8	20	37	94	13	20	12	92
9	1 à 3	50	96	14	1 à 3	25	93
9	4 à 6	47	95	14	4 à 6	22	93
9	7 à 9	44	95	14	7 à 9	19	92
9	10 à 13	41	95	14	10 à 13	16	92
9	14 à 16	38	94	14	14 à 16	13	92
9	17 à 19	35	94	14	17 à 19	10	92
9	20	32	94	14	20	7	91
10	1 à 3	45	95	15	1 à 3	20	93
10	4 à 6	42	95	15	4 à 6	17	92
10	7 à 9	39	94	15	7 à 9	14	92
10	10 à 13	36	94	15	10 à 13	11	92
10	14 à 16	33	94	15	14 à 16	8	91
10	17 à 19	30	94	15	17 à 19	5	91
10	20	27	93	15	20	2	91
11	1 à 3	40	95	16	1 à 3	15	92
11	4 à 6	37	94	16	4 à 6	12	92
11	7 à 9	34	94	16	7 à 9	9	91
11	10 à 13	31	94	16	10 à 13	6	91
11	14 à 16	28	93	16	14 à 16	3	91
11	17 à 19	25	93	16	17 à 19	0	90
11	20	22	93	16	20	-3	90
12	1 à 3	35	94	17	1 à 3	10	92
17	4 à 6	7	91	18	1 à 3	5	91
17	7 à 9	4	91	18	4 à 6	2	91
17	10 à 13	1	91	18	7 à 9	-1	90
17	14 à 16	-2	90	18	10 à 13	-4	90
17	17 à 19	-5	90	18	14 à 16	-7	90
17	20	-8	90	18	17 à 19	-10	89

Pour la suite, continuer comme précédemment	18	20	-13	89
---	----	----	-----	----

Magie cléricale :

Elle permet de soigner les êtres vivants. (D100)

Rang	Blessure légère	Blessure moyenne	Blessure grave	Blessure mortelle
1	85	90	100	/
2	81	87	98	/
3	77	84	96	100
4	73	81	94	99
5	69	78	92	98
6	65	75	90	97
7	61	72	88	96
8	57	69	86	95
9	53	66	84	94
10	50	63	82	93
11	46	60	80	92
12	42	57	78	91
13	38	54	76	90
14	34	51	74	89
15	30	48	72	88
16	26	45	70	87
17	24	42	68	86
18	20	39	66	85
19	16	36	64	84
20	12	33	62	83

Magie de prêtrise : Soutien :

Rang	Soutien	Nombre
1 à 4	+1 pour tests	1
5 à 8	+1 pour tests ou +1 dégât	1
9 à 12	+1 pour tests ou +2 dégâts	1
13 à 16	+2 pour tests ou +2 dégâts	1
17 à 19	+1 pour tests ou +2 dégâts	2
20	+2 pour tests ou +2 dégâts	2

Magie nécromancienne :

Niveau	Rang	Parler	Réveiller	Niveau	Rang	Parler	Réveiller
1	1 à 3	95	100	4	4 à 6	86	94
1	4 à 6	93	100	4	7 à 9	84	94
1	7 à 9	91	99	4	10 à 13	82	93
1	10 à 13	89	98	4	14 à 16	80	92
1	14 à 16	87	97	4	17 à 19	78	91
1	17 à 19	85	96	4	20	76	90
1	20	83	95	5	1 à 3	83	92
2	1 à 3	92	98	5	4 à 6	81	92
2	4 à 6	90	98	5	7 à 9	79	91
2	7 à 9	88	97	5	10 à 13	77	90
2	10 à 13	86	96	5	14 à 16	75	89
2	14 à 16	84	95	5	17 à 19	73	88
2	17 à 19	82	94	5	20	71	87
2	20	80	93	6	1 à 3	80	90
3	1 à 3	89	96	6	4 à 6	78	90
3	4 à 6	87	96	6	7 à 9	76	89
3	7 à 9	85	95	6	10 à 13	74	88
3	10 à 13	83	94	6	14 à 16	72	87
3	14 à 16	81	93	6	17 à 19	70	86
3	17 à 19	79	92	6	20	68	85
3	20	77	91	7	1 à 3	77	88
7	4 à 6	75	88	12	4 à 6	58	78
7	7 à 9	73	87	12	7 à 9	56	77
7	10 à 13	71	86	12	10 à 13	54	76
7	14 à 16	69	85	12	14 à 16	52	75
7	17 à 19	67	84	12	17 à 19	50	74
7	20	65	83	12	20	48	73
8	1 à 3	72	86	13	1 à 3	55	76
8	4 à 6	70	86	13	4 à 6	53	76
8	7 à 9	68	85	13	7 à 9	51	75
8	10 à 13	66	84	13	10 à 13	49	74
8	14 à 16	64	83	13	14 à 16	47	73
8	17 à 19	62	82	13	17 à 19	45	72

8	20	60	81	13	20	43	71
9	1 à 3	69	84	14	1 à 3	52	74
9	4 à 6	67	84	14	4 à 6	50	74
9	7 à 9	65	83	14	7 à 9	48	73
9	10 à 13	63	82	14	10 à 13	46	72
9	14 à 16	61	81	14	14 à 16	44	71
9	17 à 19	59	80	14	17 à 19	42	70
9	20	57	79	14	20	40	69
10	1 à 3	66	82	15	1 à 3	49	72
10	4 à 6	64	82	15	4 à 6	47	72
10	7 à 9	62	81	15	7 à 9	45	71
10	10 à 13	60	80	15	10 à 13	43	70
10	14 à 16	58	79	15	14 à 16	41	69
10	17 à 19	56	78	15	17 à 19	39	68
10	20	54	77	15	20	37	67
11	1 à 3	63	80	16	1 à 3	46	70
11	4 à 6	61	80	16	4 à 6	44	70
11	7 à 9	59	79	16	7 à 9	42	69
11	10 à 13	57	78	16	10 à 13	40	68
11	14 à 16	55	77	16	14 à 16	38	67
11	17 à 19	53	76	16	17 à 19	36	66
11	20	51	75	16	20	34	65
12	1 à 3	60	78	17	1 à 3	43	68
17	4 à 6	41	68	18	1 à 3	38	66
17	7 à 9	39	67	18	4 à 6	36	66
17	10 à 13	37	66	18	7 à 9	34	65
17	14 à 16	35	65	18	10 à 13	32	64
17	17 à 19	33	64	18	14 à 16	30	63
17	20	31	63	18	17 à 19	28	62
Pour la suite, continuer comme précédemment				18	20	26	61

Magie runique : Matériel : ce qui est entre parenthèse permet de faire la rune mais divise par 2 ses effets. Si l'alchimiste fait 1 sur le D10, il se perd et meurt.

Rune 5 à 10 : +1 sur D10. Rune 11 à 15 : +2. Rune 16 à 19 : +3. Rune 20 : +4.

Rune	Requis	D10	Dégâts	Effets	Matériel
------	--------	-----	--------	--------	----------

Protection 1		5		+1 en protection	Sel (ou sable)
Assaut 1		7	+1	S'applique sur arme de CàC	Arme et forge
Feu 1		3		Faire une flamme	Bois
Eau 1		2		Désassèche l'endroit	Goutte d'eau
Air 1		4		Trouble l'air	Sel (sable)
Terre 1		5		Durcit (sauf métal...)	Roche (terre)
Plante 1		5		Croissance rapide (x4/3) sur une petite plante	Plante
Métal 1		7		L'armure ou l'arme a -1 pour être cassée	Forge
Psychique 1		3		+1 en concentration	Sable (terre)
Amélioration 1					
Protection 2	Protection 1	6		+2 en protection	Sel (sable)
Sceau runique 1	Protection 1	8	1 PV	Lorsque la rune est brisée (ouverture de l'objet) elle inflige des dégâts.	Cire, sel (sable)
Assaut 2	Assaut 1	8	+2	S'applique sur arme de CàC	Arme et forge
Flèche 1	Assaut 1	7	+1	S'applique sur arme de CàD	Arme et artisan
Aiguiser 1	Assaut 1	7	+1	S'applique sur arme très courte	Arme et forge
Feu 2	Feu 1	5		Résiste plus à la chaleur	Eau
Eau 2	Eau 1	5		Éteint un endroit	Gourde
Air 2	Air 1	8		Rend plus léger (+1 en rapidité, en acrobatie)	Sel (sable)
Terre 2	Terre 1	6		+1 en force	Sable (terre)
Plante 2	Plante 1	7		Croissance rapide (x4/3) sur un arbuste	Plante et eau
Métal 2	Métal 1	7		L'armure ou l'arme a -2 pour être cassée	Forge, métal de bonne qualité
Psychique 2	Psychique 1	8		Trouble les pensées de la personne sur qui elle est	PP (Pierre précieuse) (sel)
Barrière mentale 1	Psychique 1	7		Le mage ennemi a -1 en réussite de sorts	Sel (sable)
Amélioration 2					
Protection 3	Protection 2	8		+3 en protection	Sel (sable)
Sceau runique 2	Sceau runique 1	9	3 PV	Lorsque la rune est brisée (ouverture de l'objet) elle inflige des dégâts.	Cire, sel (sable)
Assaut 3	Assaut 2	9	+3	S'applique sur arme de CàC	Arme, forge
Flèche 2	Flèche 1	8	+2	S'applique sur arme de CàD	Arme, artisan
Aiguiser 2	Aiguiser 1	8	+1	+1 en CC (coup critique)	Arme, forge

Feu 3	Feu 2	8		Divise par 2 les dégâts dus au feu (même magiques)	Pierre précieuse (Sel)
Eau 3	Eau 2	7		Aspire l'eau des alentours et la fait jaillir par une source (rendement moyen)	Galets (pierres)
Air 3	Air 2	9		Rend plus léger (+1 en rapidité, en acrobatie, en vivacité, course à pied)	Sel (sable)
Terre 3	Terre 2	9	D12-1	Tremblement de terre (2x2m). Fait tomber.	PP (sable)
Plante 3	Plante 2	9		Croissance rapide (x4/3) sur un arbre	Plante, eau
Poison 1	Plante 2	6	-1 PV	Empoisonne légèrement (-1 PV tous les 2 tours - 2x)	Plante
Métal 3	Métal 2	8	+1	L'armure ou l'arme a -2 pour être cassée	Forge, métal de bonne qualité
Possession 1	Psychique 2	14		Permet de lire des informations dans l'esprit	PP, sel (pierre, sable)
Barrière mentale 2	Barrière mentale 1	8		Le mage ennemi a -2 en réussite de sorts	Sel (sable)
Amélioration 3					
Protection 4	Protection 3	9		+4 en protection	Sel (sable)
Sceau runique 3	Sceau runique 2	10	5 PV	Lorsque la rune est brisée (ouverture de l'objet) elle inflige des dégâts.	Cire, sel (sable)
Assaut 4	Assaut 3	10	+4	S'applique sur arme de CàC	Arme, forge
Flèche 3	Flèche 2	9	+3	S'applique sur arme de CàD	Arme, artisan
Aiguiser 3	Aiguiser 2	9	+1	+2 en CC (coup critique)	Arme, forge
Feu 4	Feu 3	10		Contre le feu	Bois
Eau 4	Eau 3	10		Contre l'eau	Eau
Air 4	Air 3	10		Contre l'air	Sel (sable)
Terre 4	Terre 3	9	D12	Tremblement de terre (5x5m). Fait tomber.	PP (sable)
Plante 4	Plante 3	11		Croissance rapide (x2) sur toute plante	Plante, eau
Poison 2	Poison 1	8	-1 PV	Empoisonne (-1 PV tous les 2 tours - 5x)	Plante
Métal 4	Métal 3	9	+1	L'armure ou l'arme a -3 pour être cassée	Forge, métal de bonne qualité
Possession 2	Possession 1	13		Permet de lire des informations dans l'esprit	PP, sel (pierre, sable)
Barrière mentale 3	Barrière mentale 2	9		Le mage ennemi a -3 en réussite de sorts	Sel (sable)

Amélioration 4

Protection 5	Protection 4	10		+5 en protection	Sel (sable)
Sceau runique 4	Sceau runique 3	11	7 PV	Lorsque la rune est brisée (ouverture de l'objet) elle inflige des dégâts.	Cire, sel (sable)
Assaut 5	Assaut 4	12	+5	S'applique sur arme de CàC	Arme, forge renommée
Flèche 4	Flèche 3	11	+4	S'applique sur arme de CàD	Arme, artisan renommé
Aiguiser 4	Aiguiser 3	11	+1	+2 en CC - +1 en CCM	Arme, forge
Feu 5	Feu 4	12		Fort feu durant D12h.	Bois
Eau 5	Eau 4	12		Glace la cible (immobilisée 3 tours)	Eau froide
Air 5	Air 4	12		Ouragan (2x2m).	Sel (sable)
Terre 5	Terre 4	11	2D12	Tremblement de terre (5x5m). Fait tomber.	PP (sable)
Plante 5	Plante 4	13		Sol 2x + fertile (1 hectare)	Plante, eau
Poison 3	Poison 2	10	-1 PV	Empoisonne (-1 PV tous les 2 tours 10x)	Poison
Métal 5	Métal 4	11		L'armure ou l'arme a -4 pour être cassée	Forge, métal de bonne qualité
Possession 3	Possession 2	12		Permet de lire des informations dans l'esprit	PP, sel (pierre, sable)
Barrière mentale 4	Barrière mentale 3	11		Le mage ennemi a -4 en réussite de sorts	Sel (sable)

Amélioration 5

Protection 6	Protection 5	12		+6 en protection	PP, Sel (sable)
Sceau runique 5	Sceau runique 4	13	10 PV	Lorsque la rune est brisée (ouverture de l'objet) elle inflige des dégâts.	Cire, PP (sel)
Assaut 6	Assaut 5	14	+6	S'applique sur arme de CàC	Arme, forge renommée, PP
Flèche 5	Flèche 4	13	+5	S'applique sur arme de CàD	Arme, artisan renommé, PP
Aiguiser 5	Aiguiser 4	13	+1	+3 en CC - +2 en CCM	Arme, forge
Feu 6	Feu 5	14	10 PV	Mine de magma.	Magma, PP (sel)
Eau 6	Eau 5	14		Glace la cible (immobilisée 7 tours)	Glace, diamant (PP)
Air 6	Air 5	14		Ouragan (5x5m).	Diamant (PP)
Terre 6	Terre 5	13	3D12	Faille terrestre (30x3m)	Diamant (PP)
Plante 6	Plante 5	14		Sol 2x + fertile (3 hectare)	Plante, eau, PP
				Empoisonne indéfiniment.	

Poison 3	Poison 4	10	-1 PV	Choix du mage pour le nombre de tour entre les dégâts. Pas moins de 2.	Poison rare, diamant
Métal 5	Métal 4	11	+1	L'armure ou l'arme a -5 pour être cassée	Forge renommée, métal de bonne qualité
Possession 3	Possession 2	11		Permet de lire des informations dans l'esprit	Diamant, sel (PP, sable)
Barrière mentale 4	Barrière mentale 3	13		Le mage ennemi a -5 en réussite de sorts	Sel, PP (sable)

Magie des Valars :

Rang	SD (D10) : demande très simple / simple / moyenne / assez complexe / complexe / très complexe
Rang 1	8 / 9 / 10 ///
Rang 5	7 / 8 / 9 / 10 //
Rang 10	6 / 7 / 8 / 9 / 10 /
Rang 15	5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10
Rang 20	4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Valar honoré	Attribut	Exemple (simple puis complexe)
Manwë	Vent	Vent dans les voiles / mini-tornade
Varda	Étoiles	Orientation / météorite (petite)
Ulmo	Océan, mer, eau	Pluie / très grande vague
Aulë	Feu et forge	Feu à partir de rien / arme magique (prêtre + alchimiste + forgeron)
Yavanna	Nature, arbre, fruit	Apparition d'un fruit / jardin enchanté (long)
Oromë	Chasse	Gibier en masse (dans la forêt) / amadouer les animaux
Nàmo	Foudre	Petite lumière brève / foudre grillant adversaire (très difficile)
Nienna	Mort	Autopsie / lire dans les entrailles
Irmo	Paix et rêve	Calmer / hypnose / prémonition
Tulkas	Combat et guerre	Donner l'envie de combattre / +3 dégâts
Estë	Douceur / guérison	Soigner une plante ou animal / cautérisation
Vairé	Temps	Connaissance du passé en touchant un objet (très difficile) / ralentir le temps (très difficile)
Vàna	Beauté et charme	Charme +2 / charme +4
Nessa	Sport et danse	Représentation +1 / Niveau de fatigue -1
Ossë	Marins	+2 en navigation / étude des courants
Uinen	Rivières	Augmente rendement de la pêche / trouve un

		point d'eau
Ilmarë	Musique et arts	+2 en représentation / +2 pour faire une œuvre
Melian	Sagesse et défense	+2 en sagesse temporaire / +1 en savoir définitif
Arien	Soleil	Éclaircie / rayon ardent (très difficile)
Tilion	Lune	Nyctalopie brève / Ellipse (flash)
Sarnoë	Messagers	Télépathie très difficile / injonction très difficile
Thanguil	Marchands et explorateurs	Possibilité d'avoir des marchandises venant de très loin / contacts dans tous les sanctuaires
Orsan	Agriculture	+20 % pour les récoltes (labour) / +50 %
Zefà	Foyer et famille	+2 en sociabilité temporaire / +5
Fernoë	Intelligence et ruse	Manipulation +2 temporaire / Inspiration
Irmilindanissil	Fête et joie	Apporter la joie / oublier les malheurs
Illuvàtar	Unité	Groupe (+1 aux tests pour le groupe) / unité guerrière (+3 en charge de groupe)

Magie des paladins :

Pouvoir	Effet	Requis	Dégâts
Manwë (vent)			
Léger comme le vent	2 assauts en 1	12 en combat armé, rang 8	0
Rapide comme le vent	+1 en rapidité et +2 en course	Rapidité 6	0
Vent glacial	Gèle l'ennemi (immobilisé 2 tours)	Esprit 12, rang 10	1 PV
Varda (étoiles)			
Étoile filante	+1 en vivacité	Vivacité 5	0
Trou noir	Aspire l'ennemi (SD : D10 : 6)	Esprit 18, rang 15	20000
Magma solaire	Boule de magma : SD (D10) : 7	Esprit 14, rang 10	2D20
Ulmo (mer, eau, océan)			
Typhon	Engloutit une embarcation ou noie qqn	Esprit 17, rang 10	1D100
Grand nageur	+4 en natation	Natation 5	0
Hydraté	Ne manque jamais d'eau	Rang 7	0
Aulë (feu et forge)			
Lame de feu	L'arme que vous possédez s'enflamme pendant 5 tours : SD (D10) : 6	Esprit 15, forge 12, combat armé 10, rang 8	Double dégâts
Tout feu tout flamme	Peut faire un feu de 1000°C	Forge 20, rang 12	0
Flamme bleue	S'oppose sur une arme ou une flèche	Forge 10, rang 5	+1D12
Yavanna (nature)			
Appel des animaux	Les animaux à proximité attaquent l'adversaire	Esprit 17, rang 10	1D100
Bois de chêne	+1 PV	Vitalité 6, rang 8	0

Concentration	Reste immobile pendant un tour Les attaques le ciblant on -2 dégâts +2 dégâts sur la prochaine attaque	Sagesse 9, rang 8	0
Oromé (chasse)			
Archer divin	+5 en tir distant ou débloque le tir distant +1 pour qqn ne pouvant l'avoir	Rang 12	0
Pièges à loups	Double les revenus de la chasse	Rang 5, survie 4	0
Prédateur	+4 en vivacité, rapidité et force pour un combat (SD (D10) : 6)	Rang 18	0
Nàmo (foudre)			
Épée foudre	L'épée devient chargée en électricité	Esprit 15, rang 15	Double dégâts
Foudroyant	Acquiers l'avantage arme en main	Vivacité 8, rapidité 8, rang 8	0
Vif comme la foudre	Vivacité +1	Vivacité 7, rang 5	0
Nienna (mort)			
Armée de morts	15 morts max (à proximité) reviennent à la vie et attaquent l'adversaire	Esprit 15, nécromancien, rang 10	D12 / mort
Silence de mort	Peut tout supporter sans souffrir	Volonté 12, rang 12	0
Mort-vaillant	Peut attaquer en même temps que l'autre : les deux ne peuvent pas parer ou esquiver	Esprit 8, combat armé 8, rang 7	+1D10
Irmo (rêve)			
Endormir	Touche et endormit : SD (D10) : 8	Esprit 10, rang 6	0
I have a dream	+1 en volonté	Rang 6	0
Lire dans les pensées	Connaît les pensées et les projets	Esprit 19, rang 20, sagesse 18, intuition 18	0
Tulkas (combat et guerre)			
Assaut	+2 en bonus de charge	Combat armé 12, rang 5	0
Carquois intégré	+2 en rechargement	Combat distant 12, rang 5	0
Attaque en force	Dégâts en plus	Rang 20, combat armé 14, combat distant 14	+D100
Nessa (sport et danse)			
Danse des épées	Aucune arme ne touche l'utilisateur durant un combat (SD : D10 : 9)	Rang 20	0
Infatigable	Aucun malus de fatigue durant 30 tours	Rang 9, vigueur 11	0
Poids lourd	Gagne la compétence lutte et boxe française	Force 8, rang 8	0
Melian (sagesse et défense)			
Bouclier physique	Contre toute attaque physique SD (D10) : 7	Esprit 14, rang 8	0

Bouclier magique	Contre faible attaque magique SD (D10) : 7	Esprit 12, rang 8, volonté 11	0
Anneau de Melian	Contre faible attaque magique SD (D10) : 8	Esprit 15, rang 12, volonté 14	0
Arien (soleil)			
Rayon solaire	Transperce et brûle tout	Esprit 18, rang 15	200000
Éclat de soleil	Aveugle l'ennemi : malus de -2 en attaque pour 2 tour	Esprit 8, rang 8	0
Bombe hydrogène	Dégâts : rayon de 20 m (à répartir)	Esprit 16, rang 15	D100
Fernoë (intelligence et ruse)			
Stratégie	+2 en guerre de siège, commandement	Rang 5, sagesse 6	0
Faux semblants	Mensonge plus convaincant (RP)	Rang 5, prestance 8	0
Alliances	Alliances et amitiés plus faciles (RP)	Rang 8, prestance 10	0
Illuvatàr (unité)			
Union sacrée	Peut rassembler une armée	Rang 10, prestance 14	0
Campagne d'Illuvatàr	Peut recruter ou engager des PNJs	Rang 10, prestance 10	0
Phalange des Dieux	+5 dans une cohésion de groupe et de défense (+2 en attaque)	Rang 15, prestance 14, esprit 8.	+D3 / joueur
Melkor (ténèbres)			
Nuit noire	La nuit tombe quelle que soit l'heure	Rang 7, esprit 8	0
Sombre lame	Dégâts si c'est la nuit, 2 ATK de suite	Esprit 20, rang 20	200000
Noire âme	Insensible, + compétence Torture	Rang 8	0
Sauron et Makar (pouvoir et chaos)			
Pouvoir	Règne sur une tribu haradrim ou orientale (1 homme par rang jusqu'au niv10, puis 2 jusqu'au niv15, puis 4)	Rang 4	0
Corrompre	Peut corrompre un adversaire, un PNJ	Rang 10, sagesse 10, esprit 10	0
Anneau de pouvoir	+1 sur tous les tests	Rang 19	2

Magie démoniaque : (réutiliser tableau plus bas pour la difficulté).

Démon honoré	Attribut	Exemple (simple puis complexe)
Melkor (Morgoth)	Ténèbres	Assombrir / réunir l'ombre (tous ses serviteurs à proximité)
Sauron	Pouvoir	Corrompre (1pt) / anneau (pour en obtenir : D12: 12)
Gothmog	Balrogs	Fouet +2 / fouet de flammes (+D12 pour le fouet)
Glaurung	Dragons	+1 PV (1x) / cracher des flammes (D12 / ignore armure)
Thuringwethil	Sang	Nourrir de sang (régénération) / hémorragie (2 PV)
Makar	Chaos	Confusion ennemie / brouillard artificiel
Jorrua	Jalousie	Inspirer la jalousie / inspirer l'envie de meurtre

Ungoliant

Araignées et peur

Inspirer la peur / armée d'araignées.