

MANUEL DU PERSONNAGE

SYSTEME ACRYON d20

AUTEUR : ALEXIS BILLON

VERSION 2.3 : 1 JANVIER 07

Acryon d20 2007-01-01

Auteur : Alexis Billon

Relecteurs : Seb

Illustrations : ?

Testeurs : Seb, Fab, Manu, Fred, Morgan, Alain

Acryon d20 est un jeu de rôle gratuit

Aucune modification sans l'accord de l'auteur

Tous droits réservés

Ne peut être vendu

SOMMAIRE

<u>1</u>	<u>Introduction</u>	<u>1</u>	<u>6</u>	<u>L'apprentissage</u>	<u>19</u>
<u>2</u>	<u>Système de jeu</u>	<u>2</u>	6.1	Les bonus de caractéristique.....	19
2.1	Les jets et les dés	2	6.2	Les compétences primaires.....	19
2.2	Jet de compétence.....	2	6.3	Les compétences secondaires	19
2.3	Jet sous caractéristique	2	6.4	Les autres compétences	19
2.4	Résolution d'un combat.....	2	6.5	L'origine sociale.....	19
2.5	Le système monétaire	3	6.6	Métiers accessibles par ethnies.....	21
<u>3</u>	<u>Les caractéristiques</u>	<u>4</u>	6.7	Les métiers des armes.....	22
3.1	Présentation des caractéristiques	4	6.8	Les métiers d'extérieur	23
3.2	Le sexe.....	4	6.9	Les métiers d'esprit	24
3.3	Les points de pouvoir	4	6.10	Les filous	25
3.4	Les points de vie.....	4	6.11	Les purs utilisateurs de magie	26
3.5	Les points de fatigue.....	5	6.12	Les professions mixtes	27
3.6	Les dégâts	5	6.13	Coût des langues.....	27
3.7	La perte d'efficacité.....	5	<u>7</u>	<u>Avantages/défauts</u>	<u>28</u>
3.8	L'esquive	5	7.1	Les avantages	28
3.9	La réaction	5	7.2	Les défauts	29
3.10	La taille.....	5	<u>8</u>	<u>Création de personnages</u>	<u>32</u>
3.11	Le poids	6	8.1	Création de personnages à la carte...32	
3.12	Les résistances	6	8.2	Création aléatoire de personnages ...32	
3.13	Les caractéristiques extraordinaires 6		<u>9</u>	<u>L'expérience</u>	<u>34</u>
<u>4</u>	<u>Les compétences</u>	<u>7</u>	9.1	Attribution par aventure	34
4.1	Les compétences d'extérieur	7	9.2	Développement de compétences	34
4.2	Les compétences de combat	7	9.3	Développement de caractéristiques .34	
4.3	Les compétences sociales	8	<u>10</u>	<u>L'Équipement</u>	<u>35</u>
4.4	Les compétences artisanales	8	10.1	Introduction	35
4.5	Les compétences de connaissance ..	9	10.2	Les métaux	35
4.6	Les compétences de subterfuge	10	10.3	Les armures et les protections	35
4.7	Les compétences athlétiques.....	10	10.4	Les animaux	36
4.8	Les compétences de soins.....	11	10.5	Les armes	36
4.9	Les compétences magiques.....	11	10.6	Les moyens de transport.....	37
4.10	Les langues	11	10.7	Le matériel	38
<u>5</u>	<u>Les peuples</u>	<u>13</u>	10.8	Les services	39
5.1	L'origine sociale	13	10.9	Les habitations.....	39
5.2	Les humains.....	13	10.10	Les plantes.....	39
5.3	Les Non-humains.....	15			
5.4	Récapitulatifs	18			

1 INTRODUCTION

Le jeu de rôle peut être vu comme une pièce de théâtre interactive où le metteur en scène est le maître de jeu (ou MJ) et les acteurs les joueurs. Ceux-ci participent en jouant le rôle d'un personnage qui est décrit de manière analytique (à travers des chiffres) et psychologique sur une ou des feuilles appelées feuille de personnage. Ce personnage est un personnage-joueur (ou PJ) car il est contrôlé par le joueur ; c'est celui-ci qui décide de ses actes. Le MJ plante le décor, décrit les actions des personnages non joueur (ou PNJ) et décrit le résultat de l'action d'un PJ sur la scène. Dans les jeux de rôle, le temps est découpé, tronçonné, pour permettre à tous les PJ d'exprimer leurs intentions dans une même unité de temps. Cette unité est appelée round. Sa durée est variable avec la rapidité de déroulement de la scène décrite par le MJ. Pour un combat, sa durée est de 3s. Au début du round, le MJ décide de l'ordre d'action des joueurs et les interroge chacun leur tour sur leurs actions. Les actions sont résolues par des jets de dés puis les PNJ agissent (ou bien ils agissent avant les PJ).

En général, le MJ souhaite amener ses joueurs à mener à bien certaines tâches pour cela, il prévoit un scénario qui peut être une trame lâche permettant aux joueurs d'agir librement ou une histoire plus détaillée. Ensemble, par ce mécanisme d'interaction, le MJ et les joueurs réalisent des actions qui les amènent à vivre une aventure.

Dans ce manuel est présenté tout la mécanique permettant de réaliser un personnage avec le système Acryon d20 ; Ce système peut être utilisé pour tout type de monde médiéval fantastique. Néanmoins, il a été développé dans le but d'utiliser le monde de Valorion. Le système de jeu est présenté très succinctement au chapitre 2. Pour plus de détails, le lecteur est appelé à consulter le Manuel des Règles. Au sein du chapitre 3, sont décrits les caractéristiques constituant un personnage, ces qualités naturelles. L'ensemble de compétences décrivant son savoir faire est présenté au sein du chapitre 4. Le chapitre 5 détaille différents peuples humains et non humains vivants dans le monde de Valorion. Pour adapter le système Acryon d20 à ce monde, le MJ peut choisir de créer ou supprimer des peuples. Le chapitre 6 décrit les différents apprentissages que peuvent suivre les personnages avant de partir à l'aventure. Dans le but de personnaliser les différents personnages, le chapitre 7 présente tout un arsenal d'avantages et de défauts. La conception d'un personnage est décrite au sein du chapitre 8. Le chapitre 9 présente l'expérience que l'on peut acquérir au cours d'une aventure et son emploi. Enfin, le chapitre 10 présente l'équipement nécessaire pour ne pas partir à l'aventure tout nu, les armes, les armures, etc. Une feuille de calcul électronique permettant de réaliser automatiquement la plupart des calculs est également disponible.

2 SYSTEME DE JEU

Le système de jeu Acryon d20 utilise des dés à 20 faces (dit aussi d20) pour résoudre toutes les actions. Souvent, pour l'action à effectuer, il existe une compétence : le joueur réalise alors un jet de la compétence considérée. Si aucune compétence ne permet de résoudre l'action, le joueur doit alors réaliser un jet sous caractéristique. Les caractéristiques et les compétences sont présentées dans la suite. Dans ce chapitre, la résolution des actions et le

système monétaire sont présentés. Pour la résolution plus détaillée des actions, le lecteur est prié de se rapporter au Manuel des règles ; seule une présentation succincte est proposée ici. Le personnage interprété par un joueur est ici appelé PJ (comme personnage joueur), un personnage interprété par le maître de jeu (MJ), PNJ (personnage non joueur).

2.1 Les jets et les dés

Ce jeu utilise donc un dé 20 (ou d20). Plus précisément, le jeu utilise des jets de dé 20 ouverts. Si le joueur fait 20 ou 1, il relance. Suivant les situations (voir les sections suivantes), il vient de commettre une réussite ou un échec critique. Le second jet sert à déterminer le niveau de la réussite ou de l'échec. Les autres dés usuels du jeu de

rôle (dés 4, 6, 8 10 et 12 faces ou, par leurs petits noms, d4, d6, d8, d10 et d12) sont seulement nécessaires pour déterminer les dégâts des armes (voir le chapitre 10 : l'équipement) si, par hasard, des combats venaient à survenir dans le jeu.

2.2 Jet de compétence

Si un joueur veut effectuer une action comme, par exemple, grimper, il regarde sur sa feuille de personnage. Il voit alors qu'il existe une compétence correspondante : grimper. Il lit le niveau de cette compétence. Il jette alors un dé 20, il additionne le résultat obtenu avec la valeur de sa compétence. Si le résultat est supérieur à 20, l'action est réussie.

Si le joueur fait 20 avec le dé, il effectue alors une réussite critique, il doit relancer le dé. Le résultat du second jet s'ajoutant alors au précédent. Au contraire, si le joueur obtient 1, le personnage commet un échec critique. Le joueur relance alors le dé pour déterminer la gravité de sa maladresse. Plus le second jet est élevé, plus la maladresse est importante (voir le Manuel des règles). Le système de jeu fonctionne donc avec des jets ouverts.

Pour certaines actions, très faciles ou difficiles, le maître

de jeu peut décider de rajouter un modificateur au jet. Par exemple, un personnage veut essayer de crocheter une porte de grange. Celle-ci n'est pas particulièrement protégée et la serrure est plutôt grossière ; le maître de jeu accorde un bonus de +5 pour l'action. Le joueur réussit donc l'action en réalisant un score de 15 seulement (compétence + jet). A contrario, l'escalade d'un mur de glace lisse à mains nues peut être considérée par le maître de jeu comme une action très difficile. Il donne donc au joueur un malus de -8. Le joueur doit réaliser au moins un score de 28 (compétence + jet) pour grimper le long de ce mur de glace.

Si il n'existe pas de compétence permettant de résoudre l'action mais s'il en existe une s'en rapprochant, cette compétence approchante sert à résoudre l'action avec un malus adapté.

2.3 Jet sous caractéristique

Pour certaines actions, il n'existe aucune compétence proche ou bien une caractéristique convient tout à fait. L'exemple de la veille d'un camp peut être pris. Ainsi le joueur doit effectuer un jet (d20) sous perception ; il doit réaliser un jet inférieur à la valeur de sa caractéristique. Comme pour un jet en compétence le maître de jeu peut

imposer un bonus ou un malus suivant la difficulté de l'action. Contrairement à un jet en compétence, un jet critique réussi est réalisé lorsque le joueur obtient 1 et une maladresse est commise lorsqu'il obtient 20. Dans ce cas, il n'existe pas de table de maladresse. Le maître de jeu est appelé à faire, dans ce cas, preuve d'imagination.

2.4 Résolution d'un combat

La résolution d'une séquence de combat se déroule sous la forme d'une série d'attaque/riposte. La suite d'actions peut-être décomposée de la manière suivante : le personnage possédant l'esquive la plus élevée (qui prend en compte le malus dû au port d'une armure) frappe le premier. Il porte son coup en utilisant, soit toute sa compétence d'arme (attaque totale), soit une partie seulement (il garde le reste pour parer et donc augmenter sa défense), soit il n'attaque pas (et décide alors de garder toute sa compétence d'arme pour se défendre, défense

totale). Si il attaque, le résultat de sa compétence plus 1d20 doit être supérieur à 20 plus la défense de l'adversaire pour toucher. Par exemple, l'attaquant possède 22 à l'épée et le défenseur se défend à 8. Attaquant fait 16 au dé, soit au total 38 (16+22). Son attaque est supérieure à 28 (20+8) donc il touche. Les dégâts subits par le défenseur sont alors évalués en fonction de l'arme utilisée. Le défenseur devient alors attaquant et le processus est reproduit.

2.5 Le système monétaire

Le système monétaire choisi est à base 10 (ouf) La plus petite monnaie est la pièce de bronze (ou pB), la plus élevée la pièce d'or (pO), les monnaies intermédiaires

sont la pièce d'argent (ou pA) et la pièce de cuivre (ou pC). Le Tableau 2.1 présente les différentes monnaies avec un exemple où une personne possède 32456 pB.

Or (pO)	Argent (pA)	Cuivre (pC)	Bronze (pB)
32	4	5	6

Tableau 2.1 : Système monétaire.

3 LES CARACTERISTIQUES

Dans ce chapitre sont présentées et décrites les dix caractéristiques qui sont une traduction chiffrée des potentiels physique et intellectuel du personnage. De plus, sont présentés les talents qui en découlent

directement comme les points de vie, les points de fatigue, les points pouvoir, la défense, les caractéristiques extraordinaires, la réaction et les résistances.

3.1 Présentation des caractéristiques

Les caractéristiques, au nombre de dix, décrivent le personnage physiquement (Force, Constitution, Agilité, Perception, Rapidité et Beauté) et mentalement (Volonté, Esprit, Aura et Charisme). Les caractéristiques possèdent pour les humains normaux des valeurs comprises entre 6 et 20. Si une caractéristique d'un personnage est supérieure à 20 à la création ou au cours du jeu, cette caractéristique devient surhumaine (extraordinaire) et permet au personnage d'obtenir des bonus (voir Tableau 3.5). Le savoir-faire initial du personnage, décrit au travers des compétences, est calculé à partir des valeurs de ces caractéristiques. Ces compétences sont présentées au sein de Chapitre 4. Les caractéristiques servent aussi à résoudre les actions auxquelles aucune compétence n'existe.

3.1.1 *La force (Fo)*

La force représente la puissance et la masse musculaire. Les armes ou les armures demande une valeur minimale de cette caractéristique.

3.1.2 *La constitution (Con)*

La constitution représente la résistance physique et l'endurance. Cette caractéristique permet de calculer les points de vie du personnage et leur vitesse de récupération.

3.1.3 *L'agilité (Ag)*

L'agilité représente l'habileté manuelle du personnage.

3.1.4 *La beauté (Be)*

La beauté représente l'apparence physique aussi bien du corps que du visage. Elle entre en compte dans les compétences sociales.

3.1.5 *La rapidité (Rap)*

La rapidité représente la vitesse de réaction et les réflexes du personnage. La rapidité ainsi sert à calculer la défense du personnage et sa vitesse de déplacement.

3.1.6 *La perception (Per)*

La perception représente la qualité des cinq sens du personnage : la vue, l'ouïe, le toucher, le goût et l'odorat. Elle entre en compte pour le calcul de nombreuses compétences.

3.1.7 *L'esprit (Es)*

L'esprit représente les facultés intellectuelles du personnage : intelligence, mémoire, logique. Elle entre en compte dans toutes les compétences sollicitant le cerveau du personnage.

3.1.8 *L'aura (Au)*

L'aura représente la perception extra-sensorielle : le sixième sens, le feeling. Elle entre en compte pour le calcul de compétences sociales, artisanales et magiques. Cette caractéristique sert aussi à calculer la récupération des points de pouvoir.

3.1.9 *Le charisme (Cha)*

Le charisme représente le charme, la qualité d'élocution et l'autorité du personnage. Elle entre en compte dans le calcul des compétences sociales.

3.1.10 *La volonté (Vol)*

La volonté représente la force mentale du personnage et le contrôle que possède son esprit sur son corps et entre en compte pour le calcul de nombreuses compétences.

3.2 Le sexe

Le sexe du personnage intervient légèrement sur les valeurs de ses caractéristiques. Ainsi, une femme sera moins forte (-1 en Fo), plus sujette à des changements

d'humeur (-1 en Vol) mais en contrepartie elle sera plus sensible (+1 en Au) et plus belle (+2 en Be).

3.3 Les points de pouvoir

Les points de pouvoir (ou PP) représentent le carburant nécessaire à la pratique de la magie. Chaque sort coûte en effet un certain nombre de points de pouvoir. Cette caractéristique est donc essentielle au lanceur de sort. Lorsqu'un personnage n'a plus de point de pouvoir, il ne

peut plus lancer de sort. La vitesse de récupération des points de pouvoir après une bonne nuit de sommeil (7h) dépend de l'Aura selon la formule suivante : Pourcentage de points de pouvoir récupéré=(Aura x 4)%.

3.4 Les points de vie

Les points de vie (ou PV) représentent la vitalité du personnage. Ils sont calculés à partir de la constitution et du développement corporel (voir chapitre 4 : les compétences) :

$$\text{de vie} = (\text{Constitution} + 5 + \text{Développement corporel} / 3) * \text{bonus de constitution}$$
 Lorsque le nombre

de points de vie descend à zéro, le personnage devient inconscient. La mort survient lorsque son nombre de point est inférieur à moins sa constitution. La vitesse de récupération des points de vie, après une nuit de sommeil (7h), dépend de la constitution selon le Tableau 3.1.

Constitution	Points de vie récupérés
7 et moins	1d4
8-12	1d6
13-16	2d6
17-20	3d6

21-22	4d6
23	5d6
24	6d6
25 et plus	7d6

Tableau 3.1 : Récupération des points de vie.

3.5 Les points de fatigue

Les points de fatigue (ou PF) représentent à la fois la fatigue du personnage ou des contusions légères comme un coup, une glissade, etc. Chaque tranche de cinq points de fatigue encaissée se transforme en point de vie perdu.

Si les points de fatigue sont intégralement récupérés par le sommeil, la récupération des points de vie ainsi perdus suit le Tableau 3.1.

3.6 Les dégâts

Lorsque le personnage combat soit à mains nues, soit à l'aide d'objets non prévus pour cela (une chaise). Les coups qu'il donne (et qu'il reçoit) occasionne des dégâts sous la forme de point de fatigue (PF). La valeur de ceux-ci dépend de la force du personnage, comme présenté au sein du Tableau 3.2. Lorsqu'un personnage subit des dégâts, la moitié est localisée (au point d'impact) mais la totalité est à défalquer des points de vie. La partie des points de dégâts généralisés représentent le choc reçu par

le corps et la fatigue générée.

Force	Points de dégâts en PF
7 et moins	1
8-11	1d2
12-14	1d3
15-17	1d4
18 et plus	1d6

Tableau 3.2 : Points de dégâts à mains nues.

3.7 La perte d'efficacité

A force de perdre des points de vie et de fatigue, le personnage perd de la lucidité et donc de l'efficacité. Pour cela, un malus à toutes les actions est appliqué qui dépend du pourcentage de points de vie restant. Le Tableau 3.3 présente ce malus en fonction du pourcentage de points de vie restant.

Pourcentage de PV	Malus aux actions
75%	-2
50%	-5
25%	-10
10%	-20

Tableau 3.3 : Perte d'efficacité.

3.8 L'esquive

L'esquive représente la capacité intrinsèque du personnage à éviter les coups. Elle se calcule de la manière suivante : $\text{esquive} = \text{rapidité} / 3 + \text{bonus de taille} + \text{malus en armure}$. Les personnages de petite taille sont en effet plus difficiles à toucher d'où un bonus pour la défense. A contrario, les personnages ou les créatures

de grande taille présentent une surface au toucher plus grande et possèdent donc un malus en défense. De plus, l'armure et les armes utilisées modifient aussi le bonus de défense (voir chapitre 10 : L'équipement). Pour la parade, s'ajoute à l'esquive les protections (bouclier et arme) et la partie de la compétence d'arme mise en défense.

3.9 La réaction

La réaction est l'impact inconscient du personnage sur un interlocuteur. Ce talent est la moyenne entre la beauté et le charme. Son fonctionnement est le suivant : le MJ jette 1d20. Si le résultat est supérieur au talent du personnage, la réaction du PNJ est négative : elle trouve le PJ antipathique et sera donc peu encline à l'aider, voir

même, au contraire à essayer de l'ennuyer. Si le jet est inférieur au talent du PJ, la réaction est favorable : le PNJ peut ainsi aller jusqu'à offrir spontanément son aide. Suivant la marge de réussite, la réaction varie de très négative (jet raté de plus de 15) à très positive (1 au dé).

3.10 La taille

La taille représente la grandeur du personnage. Elle est à prendre en compte lors de la création du personnage car elle influe sur sa capacité de déplacement, sa défense, sa discrétion et son camouflage (Tableau 3.4). Une taille non standard peut provoquer des difficultés pour obtenir une armure adaptée, par exemple. Le personnage doit faire au moins 40 cm de plus que l'arme à une main qu'il désire manier.

Taille	Défense	Discrétion, camouflage
81 à 105 cm	+3	+4
106 à 120 cm	+2	+3
121 à 160 cm	+1	+2
161 à 180 cm	0	0
181 à 190 cm	0	-1
191 à 200 cm	-1	-2
201 à 210 cm	-1	-3
+211 cm	-2	-5

Tableau 3.4 : Facteur de taille.

3.11 Le poids

Pour chacun des peuples décrits dans la suite de ce volume, vous pourrez trouver leurs différents poids moyens. Le poids est choisi par le joueur. Néanmoins,

celui-ci doit être en rapport avec la force et la constitution du personnage.

3.12 Les résistances

3.12.1 *Résistance aux maladies et poisons : Con/2*

Pour ne pas tomber malade ou ne pas être empoisonné par un méchant, le PJ dispose de la compétence résistance aux maladies. Chaque poison ou maladie à une sévérité comprise en 1 et 30, de très faible à mortel. Le fonctionnement est le suivant : le MJ fait un jet contre la résistance aux poisons du PJ moins la sévérité du poison. Si il le jet est supérieur, le PJ tombe malade. Si il le jet est inférieur, le PJ n'est pas affecté.

3.12.2 *Résistance à la magie : Vol/2*

Cette compétence permet de résister aux sorts agissant sur l'esprit comme la magie mentaliste ou illusionniste. Le fonctionnement est le suivant : le magicien fait son attaque. Si le sort est réussi en tenant compte de tous les malus éventuels, la marge de réussite est notée (partie supérieure à 20). le MJ fait un jet contre la résistance à la magie du PJ moins la moitié de la marge de réussite. Si il le jet est supérieur, le PJ est envoûté. Si il le jet est inférieur, le PJ n'est pas affecté.

3.13 Les caractéristiques extraordinaires

Si un personnage possède une caractéristique supérieure à 20 (due aux bonus de peuple et de profession), on dit qu'il possède une caractéristique extraordinaire. Celle-ci lui apporte des bonus pour certains talents ou de

nouvelles capacités. Le Tableau 3.5 présente les bonus obtenus en fonction du niveau de la caractéristique extraordinaire. Les bonus présentés sont non cumulables sauf si la mention est précisée.

Caractéristique	21-22	23	24	25 et plus
Force ⁽¹⁾	+1 au dégât	+2 au dégât	+3 au dégât	+4 au dégât
Constitution	+10% de point de vie	+20% de point de vie	+30% de point de vie	+40% de point de vie
Rapidité ⁽²⁾	+2 en défense	+4 en défense	+6 en défense	+8 en défense
Agilité ⁽³⁾	ambidextrie	+2 au toucher	deuxième attaque à -5 par round	2 attaques complètes par round
Esprit	+2 en détection du mensonge	+5 en détection du mensonge	+5 en détection du mensonge +10% en points d'expérience	+5 en détection du mensonge +20% en points d'expérience
Beauté	+2 en séduire	+3 en séduire	+3 en séduire et +2 en marchander	+3 en séduire et +3 en marchander
Charisme	+2 en chanter	+5 en chanter	+5 en chanter, +2 en influencer	+5 en chanter, +5 en influencer
Perception	Vision nocturne	Infravision	Infravision et 30% en détection du danger	Infravision et 50% en détection du danger
Volonté	50% pour résister à la peur	100% pour résister à la peur	100% pour résister à la peur, 30% en détection des illusions	100% pour résister à la peur, 50% en détection des illusions
Aura	30% de détection magie	50% de détection magie	50% de détection magie +10% en points de pouvoir	50% de détection magie +20% en points de pouvoir

Tableau 3.5 : Bonus des caractéristiques extraordinaires.

(1) bonus à ajouter en combats à mains nues sous forme de points de fatigue et aux armes de mêlées et lancer sous la forme de points de vie ; Ce bonus n'intervient pas pour les armes à projectiles.

(2) bonus à ajouter après avoir pris en compte toutes les composantes de la défense y compris la partie d'attaque mise en défense.

(3) bonus cumulable

4 LES COMPETENCES

Comme il a été vu au sein de la section précédente, les caractéristiques définissent les traits physiques et mentaux du personnage. Les compétences définissent le savoir faire du personnage. Elles sont composées d'une part, d'une base calculée à partir des caractéristiques et d'autre part, de l'apprentissage à travers l'expérience emmagasinée. Ainsi, un personnage débutant fort et adroit sera plus performant au combat qu'un personnage débutant ayant de plus faibles caractéristiques. Par contre, si le second personnage maîtrise une forme de combat, il

aura de forte chance de pouvoir prendre le dessus car il possédera une valeur de compétence plus élevée.

Pour pratiquement toutes les compétences, le PJ dispose d'une base liée à ses caractéristiques. Néanmoins, le maître de jeu peut considérer que certaines compétences (connaissance, soin et langue, par exemple) ne sont pas innées et qu'elles sont fermées (ou à une valeur de -5, par exemple) tant que le joueur ne les développe pas.

4.1 Les compétences d'extérieur

4.1.1 Attelage : (Vol+Au)/4

Permet de contrôler un véhicule tracté par des chevaux ou des ânes. Elle permet aussi de choisir le véhicule et d'en estimer le prix.

4.1.2 Bateau à rames : (Ag+Es)/4

Permet de contrôler une embarcation mue par des rames et aussi à ramer.

4.1.3 Bateau à voiles : (Ag+Es)/8

Permet de contrôler une embarcation mue par des voiles.

4.1.4 Chevaucher : (Au+Ag)/4

Permet de monter un animal (généralement un cheval) et de le contrôler. Elle représente aussi la faculté de choisir et de s'occuper de sa monture. Pour combattre à cheval, il faut une compétence égale à 15, et pour charger, à 20 (doublement les dégâts). L'utilisation d'une arme déséquilibrée (hache, marteau ou masse) entraîne un malus de -4 en chevaucher

4.1.5 Météorologie : (Es+Au+Per)/16

Permet de prédire le temps qu'il fera dans une échéance plus ou moins longue.

4.1.6 Orientation : (Es+Per)/6

Permet de trouver ou retrouver sa direction d'après des

indices comme la position du soleil, aussi bien en ville qu'en campagne. Cette compétence donne aussi une idée de la géographie d'une région donnée.

4.1.7 Pêcher : (Es+Ag)/4

Permet d'attraper des poissons avec un matériel plus ou moins rudimentaire. Cette compétence permet aussi de choisir ou de réaliser le matériel nécessaire.

4.1.8 Pistage : (Per+Es)/8

Permet de repérer et de suivre des traces laissées par des hommes ou des animaux. Cette compétence permet de les dénombrer mais pas d'identifier l'espèce responsable de leur création. Elle s'utilise aussi pour dater les foyers éteints. Un malus de -5 est à appliquer par tranche de 24h passée entre la création de la trace et sa lecture

4.1.9 Signaux : (Per+Es)/8

Permet de repérer, de lire et d'écrire les signes (flèches, pyramide) laissés par les gens habitués à vivre en extérieur. Cette compétence est aussi à utiliser pour faire des signaux de fumée ou des signaux lumineux.

4.1.10 Survie : (Ag+Es+Per)/4

Permet de trouver de l'eau, de la nourriture ou construire un abri rudimentaire et à faire du feu en extérieur.

4.2 Les compétences de combat

Cette section présente succinctement les compétences de combat, présentées plus extensivement dans le Manuel des Règles. Il peut être précisé ici que chaque arme est à développer indépendamment. Néanmoins, certaines armes sont proches comme par exemple les arcs longs et composites. Pour utiliser ce dernier, un personnage possédant la compétence arc long pourra utiliser cette dernière avec un malus de -4.

4.2.1 Arcs : (Fo+2Ag+Per)/8

Permet d'utiliser les différents types d'arcs : long, court ou composé.

4.2.2 Arbalètes : (Ag+Per)/4

Permet d'utiliser les différents types d'arbalètes : légère ou lourde. Elle est aussi utilisée pour manœuvrer les balistes avec un malus de -8.

4.2.3 Arme de lancer : (Ag+Fo)/4

Permet d'attaquer avec les différentes armes de lancer : couteau, dague, lance, javelot ou hache. Cette compétence sert aussi pour lancer les grappins. Chaque

arme doit être développée séparément.

4.2.4 Arme de mêlée : (2Fo+Ag)/6

Permet de se servir des armes de mêlée, comme, par exemple : l'épée longue ou la hache à deux mains.

4.2.5 Assommer : (Ag+Fo)/4

Permet de rendre quelqu'un inconscient par un coup bien placé sur la nuque porté alors que l'adversaire ne se défend pas donc soit par surprise, soit il est maintenu. De plus, le coup occasionne 1d2 points de fatigue. Le fonctionnement de cette compétence est le suivant : le PJ fait la compétence +1d20. Si le résultat est inférieur à 20, l'attaque est ratée. Sinon, la marge au-dessus de 20 est retranchée de la constitution de l'adversaire ; celui-ci jette 1d20. Si le résultat est inférieur, l'adversaire prend les dégâts mais n'est pas assommé. Autrement, l'adversaire est assommé pendant la marge de réussite minutes.

4.2.6 Coup de bouclier : (For+Ag)/6

Permet de porter une attaque avec le bouclier. Le

personnage doit posséder au minimum une force de 16. L'adversaire étant surpris, il possède juste son esquive pour se défendre sauf si il possède deux attaques par round. Le coup inflige 1d6 PF plus les dégâts à mains nues et l'adversaire ne peut pas attaquer ce round. L'attaquant possède un malus de -10 sur ce round (perte d'équilibre) et au suivant. Cette compétence ne peut être utilisée qu'un round sur trois.

4.2.7 Culbute d'attaque : (Ag+Rap)/6

Ne peut être utilisée que désarmé. Cette compétence permet de plaquer un adversaire en passant sous sa garde. Le fonctionnement de cette compétence est le suivant : le PJ fait la compétence +1d20 moins l'esquive de l'adversaire (il ne s'attend pas à cette manœuvre). Si le résultat est inférieur à 20, l'attaque est ratée. Sinon, l'attaque est réussie et l'adversaire doit faire un jet en Acrobatie pour garder son équilibre. Ensuite, au round suivant, il doit faire un jet en Acrobatie pour sortir de la prise. Attention, lorsqu'une culbute d'attaque est portée, la défense du PJ est uniquement constituée de son esquive.

4.2.8 Culbute d'esquive : (Ag+Rap)/6

Permet d'augmenter sa capacité à esquiver les coups. Le fonctionnement de cette compétence est le suivant : le PJ fait la compétence +1d20. La marge de réussite vient alors s'ajouter à l'esquive du PJ.

4.2.9 Feinte : (Es+Ag)/8

Cette compétence sert à désorienter l'adversaire en réalisant un coup inhabituel (une botte). Si le joueur tente

une feinte, il lance 1d20 + sa compétence. Si le total est inférieur à 20, la feinte rate est le joueur subit une attaque avec sa défense réduite à sa défense avec armure. Si le total est supérieur à 20, l'adversaire fait un jet aussi en Feinte. Si le total de l'attaquant est inférieur de 6 à celui du défenseur, le cas est similaire à celui présenté au dessus. Si l'écart entre les deux jets de compétence est inférieur à 6, les deux combattants se neutralisent et on passe au round suivant. Si le jet de l'attaquant est supérieur de 6, le défenseur ne peut effectuer de parade et voit sa défense réduite à sa défense avec armure. La compétence Feinter ne peut être utilisée qu'un round sur deux et sa réutilisation entraîne un malus de 5 cumulable. En cas de lecture de la feinte la compétence ne peut plus être réutilisée.

4.2.10 Lutte : (Ag+Fo)/4

Permet de se battre à mains nues ou avec des objets de fortune (chaise, pichet). Cette compétence ne permet pas d'augmenter la défense du PJ face à une attaque portée par une arme (voir Culbute d'esquive). Les dégâts occasionnés par cette compétence sont de type points de fatigue.

4.2.11 Seconde arme : (2Fo+Ag)/12

Permet d'utiliser une arme dans sa deuxième main, soit défense totale, soit attaque totale. Cette compétence ne peut être utilisée que si le PJ utilise deux armes de longueurs très différentes donc une épée et une dague en deuxième arme.

4.3 Les compétences sociales

4.3.1 Arts dramatiques : (Cha+Be+Es)/9

Permet de jouer la comédie ou la tragédie, raconter une histoire. Cette compétence peut être aussi utilisée pour imiter les gestes et les manières d'une personne ou pour simuler la mort.

4.3.2 Chanter : (Cha+Au+Per)/12

Permet de connaître et aussi d'interpréter des chansons.

4.3.3 Danser : (Ag+Es)/6

Permet de connaître ou de suivre les danses.

4.3.4 Détecter le mensonge : (Per+Au+Es)/9

Permet de savoir par les mouvements inconscients de l'interlocuteur que l'on interroge si celui-ci ment.

4.3.5 Instrument musique : (Ag+Es+Vol)/20

Permet de jouer d'un instrument de musique et aussi d'en évaluer la qualité. Chaque instrument doit être développé séparément.

4.3.6 Duper : (Cha+Es)/6

Permet de mentir sans que cela paraisse.

4.3.7 Etiquette : (Es+Cha)/16

Permet de se comporter galamment et cordialement en société huppée et aussi de reconnaître les armoiries, permettant ainsi d'estimer le degré de noblesse d'une personne.

4.3.8 Influencer : (Cha+Be)/6

Permet de ranger un auditoire à son avis.

4.3.9 Imitation : (Es+Vol)/12

Permet de contrefaire la voix ou l'écriture de quelqu'un.

4.3.10 Jeux : (Ag+Es+Rap+Vol)/16

Permet de comprendre les règles d'un jeu, de développer une stratégie pour gagner, voir de tricher.

4.3.11 Marchander : (Cha+Be)/6

Permet de faire baisser les prix d'achat et d'augmenter les prix de vente.

4.3.12 Séduire : (Cha+Au+Be)/9

Permet de s'attirer la sympathie (et plus si affinité) d'un auditoire.

4.4 Les compétences artisanales

4.4.1 Brassage : (Per+Au)/16

Permet de produire de la bière du vin à partir de divers ingrédients et aussi d'en apprécier la qualité.

4.4.2 Cuisine : (Au+Per)/16

Permet de faire des bons petits plats.

4.4.3 Dressage : (Vol+Au)/16

Permet de rendre un animal docile et de pouvoir le monter.

4.4.4 Esthétisme : (Ag+Au)/16

Permet de coiffer, de couper la barbe ou les cheveux et de se maquiller de manière artistique. Le personnage peut

ainsi augmenter (jusqu'à +2) sa beauté ou la diminuer. Cette compétence peut être aussi utilisée pour changer son apparence.

4.4.5 Flécherie : (Ag+Es)/8

Permet de fabriquer des flèches et des carreaux d'arbalète mais sans les pointes métalliques.

4.4.6 Minage : (Fo+Es)/16

Permet de creuser des galeries ou des tranchées stables dans la terre ou la pierre.

4.4.7 Piégeage : (Es+Ag)/8

Permet de construire et de désamorcer des pièges.

4.4.8 Travail du bois : (Ag+Es)/16

Permet de fabriquer des objets plus ou moins gros en

bois : de la poupée pour enfants jusqu'au pont. Cette compétence s'utilise aussi pour abattre les arbres.

4.4.9 Travail du cuir : (Ag+Es)/16

Permet de réaliser des objets en cuir.

4.4.10 Travail des métaux : (Fo+Ag)/16

Permet de réaliser des objets métalliques. Pour réaliser de l'orfèvrerie, un malus de -8 est à ajouter.

4.4.11 Travail de la pierre : (Fo+Au)/16

Permet de réaliser des ouvrages en pierre ou de la graver.

4.4.12 Travail du tissu : (Ag+Au)/16

Permet de fabriquer et de réparer habits et voiles ainsi que les filets de pêche.

4.5 Les compétences de connaissance

4.5.1 Alchimie : Es/8

Permet de fabriquer, à partir de différents constituants, des potions, par exemple. Cette compétence est aussi de réaliser des alliages métalliques ou de purifier les métaux.

4.5.2 Animaux : (Per+Es)/12

Permet de reconnaître les animaux et d'identifier leurs traces. Cette compétence donne aussi des idées sur leur comportement et leurs habitudes.

4.5.3 Armes et armures : Es/8

Permet de juger de la qualité d'une arme, d'en estimer le prix et de l'entretenir. Elle ne permet pas d'en identifier son caractère magique.

4.5.4 Astronomie : Es/8

Permet de reconnaître les étoiles et les constellations. Elle permet d'évaluer l'heure et aussi de s'orienter de nuit.

4.5.5 Contes et légendes : Es/8

Permet de connaître les contes et légendes mais aussi l'histoire.

4.5.6 Déités et cultes : Es/8

Donne une connaissance globale sur les différents cultes. Cette compétence permet d'en identifier les signes et de connaître les principaux rites.

4.5.7 Droits et usage : Es/8

Permet de connaître les lois et les habitudes juridiques d'une région. Permet aussi de connaître les milieux non recommandables.

4.5.8 Métaux et minéraux : Es/8

Permet de reconnaître les différents métaux et minéraux et donc leurs caractéristiques et d'en évaluer le prix.

4.5.9 Humains : Es/8

Permet de reconnaître les peuples humains, donnant ainsi une idée de leur comportement.

4.5.10 Plantes : (Es+Per)/12

Permet de reconnaître les plantes et les arbres. Cette compétence donne des connaissances sur leur propriété et permet aussi de les trouver dans la nature. Si la compétence est utilisée pour trouver des plantes, le fonctionnement est le suivant : le joueur fait compétence plus 1d20. Le résultat obtenu lui donne un bonus.

Résultat	Modificateur
-16	Bredouille
16-20	-30%
21-25	0
26-30	+20%
31-35	+40%
+35	+60%

Tableau 4.1 : Bonus en chercher des plantes.

Résultat MJ	Cueillette du PJ
-50%	Bredouille
51%-70%	1d6 de 1
71%-80%	1d4 de 2
81%-90%	1d4 de 3
91%-100%	1d4 de 4
101%-110%	1d4 de 5
111%-120%	1d4 de 6
121%-140%	1d4 de 7
141%-160%	1d4 de 8
161%-200%	1d2 de 9
+201%	1 de 10

Tableau 4.2 : Plantes trouvées.

Le MJ lance 1d100 sans limite pour lui donner ce que le PJ à trouver en faisant référence au Tableau 10.10, au Tableau 10.11 et au Tableau 10.12. Le Tableau 4.1 donne les bonus en trouver les plantes en fonction du résultat du jet. Le Tableau 4.2 présente la liste des plantes trouvées en prenant en compte la topographie du lieu (plaine, marais ou montagne).

4.5.11 Non humains : Es/8

Permet de reconnaître des créatures non humaines. Cette compétence permet aussi de connaître leur comportement et leurs points faibles.

4.5.12 Poisons : Es/8

Permet d'utiliser, de trouver des poisons naturels et d'en connaître leurs propriétés.

4.5.13 Stratégie : Es/8

Permet d'utiliser au mieux les forces armées disponibles pour mener à bien : une bataille, un siège ou une embuscade. Cette compétence sert aussi en combat singulier pour éviter les feintes.

4.6 Les compétences de subterfuge

4.6.1 Camoufler : $(Es+Ag)/4$

Permet de se cacher soi-même ou un objet. Lorsque le PJ utilise cette compétence, il est immobile. Celle-ci permet aussi de fouiller un lieu.

4.6.2 Crocheter : $(Ag+Per)/12$

Permet d'actionner une serrure sans la clef. Elle nécessite un objet fin ou un outil adapté.

4.6.3 Détection des pièges : $(Per+Es)/8$

Evite de mourir bêtement en constatant *a priori* si un lieu ou un objet est piégé. Elle ne permet pas de les désamorcer (utiliser piégeage).

4.6.4 Discrétion : $(Vol+Ag)/6$

Permet de faire des actions en silence ou sans attirer l'attention. Le port d'une armure est pénalisant pour cette compétence. Le Tableau 4.3 présente le malus à appliquer en fonction du type d'armure.

Type d'armure	Malus
Cuir souple	0
Cuir rigide	-2
Ecailles	-4
Chaîne	-7
Plates	-10

Tableau 4.3 : Malus de discrétion.

4.6.5 Passage secret : $(Es+Per)/12$

Permet de découvrir les passages secrets et de les actionner.

4.6.6 Voler : $(Ag+Vol)/8$

Permet d'emprunter, de manière perpétuelle ou non, un objet à son légitime propriétaire sans que celui-ci s'en aperçoive.

4.7 Les compétences athlétiques

4.7.1 Acrobatie : $(Ag+Vol)/4$

Permet de réaliser des figures : roulades, roues, etc. Cette compétence permet aussi de contrôler une chute et de se contorsionner.

4.7.2 Nager : $(Vol+Ag)/4$

Permet de se déplacer ou maintenir sur et sous l'eau.

4.7.3 Jongler : $Ag/6$

Permet de jongler avec des balles, massues ou couteaux avec, dans ce cas un malus de -5.

4.7.4 Course : $(Rap+Con)/4 * (Taille+0,3)/2$

Permet d'évaluer le déplacement du PJ à pied, sa vitesse et son endurance, en fonction de sa rapidité, de sa constitution et de sa taille.

Elle évalue la fatigue générée par la marche en fonction de sa rapidité et la durée du maintien de l'allure sans pause (Tableau 4.4).

4.7.5 Développement corporel : $Con/2$

Permet d'augmenter le nombre de points de vie : 3 pts en développement corporel rapportant 1 PV supplémentaire.

4.7.6 Grimper : $(Ag+Fo+Vol)/6$

Permet de descendre ou de monter un arbre, une montagne ou un rempart.

4.7.7 Sauter : $(Ag+Rap)/4$

Permet de franchir un obstacle plus ou moins grand, avec ou sans élan.

Jet	Allure				
	lente 2km/h	normale 3.5km/h	rapide 5km/h	forcée 7km/h	course 15km/h
<11	2pF/h 1h	3pF/h 10min	6pF/h 2min	15pF/h 15s	40pF/h 5s
11- 15	1pF/h 4h	2pF/h 1h	4pF/h 20min	12pF/h 10min	30pF/h 40s
16- 20	- 8h	1pF/h 2h	3pF/h 1h	10pF/h 30min	20pF/h 5min
21- 25	- 10h	- 4h	3pF/h 2h	8pF/h 1h	12pF/h 20min
26- 30	- 12h	- 8h	2pF/h 6h	5pF/h 3h	9pF/h 1h
+30	- 16h	- 12h	1pF/h 8h	3pF/h 6h	6pF/h 3h

Tableau 4.4 : Fatigue générée par la course.

4.7.8 *Malus de manoeuvres en armure*

Type d'armure	Acrobatie	Course	Culbute d'attaque	Culbute d'esquive	Grimper	Sauter	Nager
Pantalon en tissu	0	0	0	0	0	0	0
Tenue en tissu	0	0	0	0	0	0	-2
Plastron de cuir souple	0	0	0	0	0	0	-2
Chemise de cuir souple	-2	0	0	0	0	0	-4
Armure de cuir souple	-3	-2	-2	-2	0	-2	-8
Plastron de cuir clouté	-2	0	0	0	0	0	-2
Chemise de cuir clouté	-3	0	0	0	0	0	-4
Armure de cuir clouté	-3	-3	-3	-3	-2	-3	-8
Plastron de cuir rigide	-3	0	-2	-2	-2	-2	-4
Chemise de cuir rigide	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-8
Armure de cuir rigide	-6	-4	-4	-4	-4	-4	-10
Plastron d'écaille	-2	0	0	0	0	0	-8
Chemise d'écaille	-2	-2	-2	-2	0	-2	-10
Plastron de mailles	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-8
Chemise de mailles	-6	-4	-6	-6	-4	-6	-12
Armure de mailles	-8	-8	-8	-8	-8	-8	-20
Plastron de plates	-3	0	-3	-3	0	-2	-8
Chemise de plates	-16	-12	-16	-16	-12	-12	-20
Armure de plates	-20	-16	-16	-20	-12	-20	-30

Tableau 4.5 : Malus d'armure.

4.8 Les compétences de soins

4.8.1 *Détection du poison : (Per+Es)/16*

Permet de savoir si une nourriture ou un liquide est empoisonné.

4.8.2 *Premiers soins : (Vol+Es+Au)/9*

Permet de diagnostiquer les maladies et les blessures, ainsi que de soigner les blessures légères et moyennes (avec un malus de -5).

4.8.3 *Seconds soins : (Vol+Es+Au)/12*

Permet de soigner les blessures graves, les hémorragies

importantes et les membres détruits. Cette compétence s'apparente à la chirurgie et nécessite tout un assortiment d'outils pour être réalisée. Par ailleurs, le niveau de la compétence seconds soins doit être obligatoirement inférieur à celui de la compétence premiers soins.

4.8.4 *Torture : (Vol+Es+Cha)/10*

Permet d'interroger quelqu'un de relativement peu coopératif tout en le maintenant en vie. Cela s'applique aussi bien pour la torture mentale que physique.

4.9 Les compétences magiques

Cette section présente succinctement les compétences permettant de pratiquer la magie. Pour une présentation plus extensive, le lecteur est prié de se reporter au Manuel des Mages.

4.9.1 *Direction de sort : (Vol+Ag)/12*

Permet de diriger un sort d'attaque élementaliste. Chaque type d'attaque doit être développé séparément.

4.9.2 *Runes : Es/8*

Permet de jeter des sorts de faible durée comme une boule de feu.

4.9.3 *Détection de la magie : Au/4*

Permet de savoir si de l'énergie magique émane d'un endroit. Elle sert aussi à analyser un objet avec un malus de -5 ou un individu avec un malus de -10.

4.9.4 *Rituels magiques : Es/6*

Permet de réaliser des sorts durant dans le temps comme, par exemple : enchanter un objet, convoquer un démon ou jeter une malédiction. Pour réussir son rituel, le PJ a souvent besoin d'accessoires.

4.10 Les langues

Tous les PJ connaissent leur langue maternelle, mais tous ne savent pas écrire ; cela dépend de son niveau social d'origine. De plus, chaque région parle son dialecte, rendant la communication entre les hommes difficile. Les PJ peuvent acquérir des connaissances supplémentaires en langue à la création ou par l'expérience. Chaque investissement dans une des langues représente un bonus de +4. Le coût de l'investissement en points de création ou d'expériences est fonction de l'apprentissage suivi par le PJ (voir Tableau 6.34).

4.10.1 *Langage parlé : (Es+Cha)/6*

Permet de converser mais aussi de composer des chansons. Cette compétence ne nécessite pas de jet, seul sa valeur compte.

Chaque langue doit être développée indépendamment. Le Tableau 4.6 présente le niveau dans une langue en fonction de la compétence.

Compétence	Niveau
<6	Ne comprend rien
6-10	Comprend quelques mots de base
11-15	Comprends des groupes de mots
16-20	Peut tenir une discussions simple
21-25	Parle la langue avec un accent
+26	Parle comme sa langue maternelle

Tableau 4.6 : Niveau en langue parlée.

4.10.2 Langue écrite : (Es+Cha)/6

Permet de lire et d'écrire. Cette compétence ne nécessite pas de jet, seul le niveau de la compétence compte. Chaque langue doit être développée indépendamment. Le Tableau 4.7 présente le niveau dans une langue en fonction de la compétence.

Compétence	Niveau
<6	Ne comprend rien
6-10	Reconnaît des mots de base et écrit son nom
11-15	Comprends des groupes de mots
16-20	Peut rédiger une lettre simple et comprend pratiquement tous les mots
21-25	Peut rédiger des lettres et comprend tous les mots
+26	Peut rédiger des papiers officiels et faire des faux

Tableau 4.7 : Niveau en langue écrite.

5 LES PEUPLES

Les divers peuples, humains et non humains permettant de former un monde médiéval fantastique cohérent sont présentés ici succinctement. Pour chaque peuple, sont décrits les bonus en caractéristiques et en compétences

ainsi que leur mode de vie. Pour une présentation plus détaillée, le lecteur est invité à consulter l'Atlas du Monde de Valorion.

5.1 L'origine sociale

L'origine sociale est très importante pour déterminer l'éducation reçue le PJ au cours de sa jeunesse. Cinq niveaux ont été retenus : esclave, paysan, citadin, bourgeois et noble.

5.1.1 *Esclave*

Un esclave est la propriété d'un autre être. Il travaille en échange du gîte et du couvert ; sa liberté d'action est sujette au bon vouloir du propriétaire. L'éducation lui permet d'accomplir les tâches qui lui sont assignées. Il reçoit un bonus de +2 en étiquette, discrétion, cuisine, séduire et chanter. Il est illettré (+12 pour parler). Pour qu'il parte à l'aventure, il doit accompagner son propriétaire. Jouer un esclave rapporte 5 point de développement. Il reçoit une tunique de basse qualité et des scandales.

5.1.2 *Paysan*

Le paysan cultive une terre qu'il loue souvent. Il reçoit un bonus de +2 en piégeage, course, grimper, orientation et plantes. Il est illettré (+16 pour parler). Jouer un paysan ne rapporte aucun point. Le paysan possède des vêtements de qualité médiocre, des sabots, un couteau et 5 pièces de bronze.

5.1.3 *Citadin*

Le citadin est un habitant de la ville. Il reçoit un bonus de +2 en course, discrétion, camouflage, travail du tissu et de +1 en jeux. Il est légèrement formé aux lettres : +16 pour parler et +4 pour écrire sa langue natale. Jouer un

citadin coûte 3 point de développement. Il possède des vêtements de qualité standard, des chaussures en cuir, un couteau et 5 pièces de cuivre.

5.1.4 *Bourgeois*

Le bourgeois est un habitant de la ville qui pratique souvent le commerce et les métiers intellectuels ou artisanaux. Souvent, il reprend l'affaire de son père ou reçoit une formation chez un maître. Il sait lire et écrire (+20 et 16 en bonus). De plus, il reçoit un bonus de +2 pour marchander, influencer, camouflage ainsi que +1 pour toutes les compétences artisanales. Jouer un bourgeois coûte 6 points de développement. Il reçoit des vêtements de qualité, des bottes, une dague en acier et 5 pièces d'argent.

5.1.5 *Noble*

Les nobles habitent la ville ou la campagne. Leur famille possède souvent une certaine aisance financière. Ils ont reçu, comme les bourgeois, une bonne éducation mais plutôt tourné vers la vie en société et le combat. Il sait un peu lire et écrire (+20 et 8 en bonus). De plus, il reçoit des bonus de +2 en étiquette, chevaucher, dans une arme et +1 dans toutes les compétences sociales. Jouer un noble coûte 10 point de développement à déduire du développement du PJ. Le noble possède des vêtements de très bonne qualité, des bottes en cuir, une dague en acier supérieur et 7 pièces d'or.

5.2 Les humains

Les hommes sont divisés entre diverses ethnies. La difficulté des voies de communication rend les contacts entre les diverses communautés relativement rares. A cause de cet isolement, chaque peuple a développé des particularités physiologiques et culturelles. Dans cette section, sont présentés les peuples humains.

5.2.1 *Les Asturiens*

Environnement : plaines et vallons

Description physique : Petits, bruns avec des yeux foncés, portent la moustache

Taille (homme) : 1,55 à 1,75 m

Poids (hommes) : 55 à 70 kg

Mode de vie : agricole

Comportement : varié

Attitude envers la magie : pratique rare

Religion : les Pristifs

Modificateurs de caractéristique : néant.

Bonus de compétences : animaux (+2), plante (+2), pistage (+2), orientation (+1), piégeage (+1) et travail du bois (+1)

Défauts : néant

Niveaux sociaux : de paysan à noble

Langue maternelle : Asturian

Niveaux de langues supplémentaires : 3

Affinités :

Inimités : les Cortysiens, les Cardoniens

5.2.2 *Les Boréens*

Environnement : forestier

Description physique : grands et minces, blonds ou roux, yeux bruns ou verts

Taille (homme) : 1,75 à 1,85 m

Poids (hommes) : 65 à 80 kg

Mode de vie : chasseur-cueilleur.

Comportement : varié

Attitude envers la magie : pratique rare

Religion : les Pristifs

Modificateurs de caractéristique : +1 en Ag et Au

Bonus de compétences : grimper (+2), camoufler (+2), orientation (+2), arc long (+1), pistage (+1), plantes (+1) et signaux (+1)

Défauts : impulsif (-10)

Niveaux sociaux : paysan et noble

Langue maternelle : Sabuc

Niveaux de langues supplémentaires : 2

Affinités : les Verdois
Inimités : les Cardoniens

5.2.3 *Les Cardoniens*

Environnement : plaines et vallons.
Description physique : cheveux de couleurs variés et yeux sombres
Taille (hommes) : 1,60 à 1,80 m
Poids (hommes) : 60 à 90 kg
Mode de vie : rural ou citadin
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : Eurisk
Modificateurs de caractéristique : +2PP
Bonus de compétences : marchander (+2), influencer (+2), runes (+2), jeux (+1)
Défauts : néant
Niveaux sociaux : d'esclave à noble
Langue maternelle : Cardand
Niveaux de langues supplémentaires : 3 **Affinités** : les Sarhbs, les Elfes Forstiens
Inimités : Les Carclyns

5.2.4 *Les Cortysiens*

Environnement : côtier
Description physique : bruns, peaux halés et yeux noirs, barbe
Taille (homme) : 1,60 à 1,80 m
Poids (hommes) : 60 à 75 kg
Mode de vie : commerce et maritime.
Comportement : varié
Attitude envers la magie : pratique rare
Religion : Sep
Modificateurs de caractéristique : néant
Bonus de compétences : astronomie (+1), navigation à voile (+2), navigation à rames (+1), nager (+1), influencer (+1), et marchander (+2)
Défauts : néant
Niveaux sociaux : d'esclave à noble
Langue maternelle : Félicien
Niveaux de langues supplémentaires : 4
Affinités : les Keshiens, les Cardoniens
Inimités : les Asturiens, les Flangiens

5.2.5 *Les Flangiens*

Environnement : vallée
Description physique : de taille moyenne et assez minces
Taille (homme) : 1,60 à 1,80 m
Poids (hommes) : 60 à 75 kg
Mode de vie : commerce
Comportement : bruyant
Attitude envers la magie : ne les intéresse pas
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +1 en Con
Bonus de compétences : nager (+2), chanter (+2), jouer d'un instrument de musique (+1), jeux (+2), navigation à rames (+2)
Défauts : excentrique (-5 pts)
Niveaux sociaux : de paysan à bourgeois
Langue maternelle : Bégois
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités :
Inimités : les Nostiens

5.2.6 *Les Guanas*

Environnement : savane et forêt
Description physique : grands, noirs avec des yeux noirs
Taille (homme) : 1,75 à 1,95 m

Poids (hommes) : 70 à 100 kg
Mode de vie : chasseur-cueilleur
Comportement : optimiste et bruyant
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : les esprits de la nature
Modificateurs de caractéristique : +1 en Fo et Rap
Bonus de compétences : course (+4), grimper (+2), arme de mêlée (+2), rituels magiques (+1)
Défauts : superstitieux (-10)
Niveaux sociaux : esclave ou paysan
Langue maternelle : Guanir
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités :
Inimités : les Keshiens

5.2.7 *Les Horois*

Environnement : plaines et vallons froids
Description physique : grands, blonds ou roux avec des yeux clairs.
Taille (homme) : 1,75 à 1,95 m
Poids (hommes) : 80 à 110 kg
Mode de vie : nomades
Comportement : réservé
Attitude envers la magie : pratique rare
Religion : Purtom, le dieu cheval
Modificateurs de caractéristique : +1 en Fo et Con, -1 Rap
Bonus de compétences : chevaucher (+3), arme de mêlée (+2), orientation (+2), pistage (+1), animaux (+1)
Défauts : phobie (mer, -5 pts)
Niveaux sociaux : esclave, paysan, noble
Langue maternelle : Norois
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités :
Inimités : les Norois

5.2.8 *Les Kaserviens*

Environnement : montagneux
Description physique : grands, solidement charpentés avec les yeux clairs.
Taille (homme) : 1,75 à 1,90 m
Poids (hommes) : 80 à 110 kg
Mode de vie : rural
Comportement : taciturne
Attitude envers la magie : pratique rare
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +1 en Fo et Con
Bonus de compétences : grimper (+2), course (+2), stratégie (+2), arme de mêlée (+2)
Défauts : leur honneur est sacré (-10)
Niveaux sociaux : paysan et noble
Langue maternelle : Käse
Niveaux de langues supplémentaires : 4
Affinités : Les Nains
Inimités : les Orcs

5.2.9 *Les Keshiens*

Environnement : désert
Description physique : bruns, peaux halés et yeux noirs
Taille (homme) : 1,60 à 1,80 m
Poids (hommes) : 60 à 75 kg
Mode de vie : agricole
Comportement : varié
Attitude envers la magie : pratique courante
Religion : Sep
Modificateurs de caractéristique : néant
Bonus de compétences : astronomie (+1), orientation (+2), pistage (+1), chevaucher (+1), marchander (+1), et

survie (+2)

Défauts : néant

Niveaux sociaux : d'esclave à noble

Langue maternelle : Félicien

Niveaux de langues supplémentaires : 4

Affinités : les Cortysiens

Inimités :

5.2.10 *Les Norois*

Environnement : Côtes et forêts froides

Description physique : grands, blonds ou roux avec des yeux clairs.

Taille (homme) : 1,75 à 1,95 m

Poids (hommes) : 80 à 110 kg

Mode de vie : maritime

Comportement : batailleur et bruyant

Attitude envers la magie : pratique rare

Religion : Kouarg, le dieu de la mer

Modificateurs de caractéristique : +2 en Con +1 en Fo et -1 Rap

Bonus de compétences : navigation à voile (+3), arme de mêlée (+2), travail du bois (+2) et astronomie (+1)

Défauts : téméraire (-10)

Niveaux sociaux : esclave, paysan et noble

Langue maternelle : Norois

Niveaux de langues supplémentaires : 4

Affinités :

Inimités : les Horois

5.2.11 *Les Nostiens*

Environnement : plaines et plateaux

Description physique : petits et râblés, bruns et yeux noirs.

Taille (homme) : 1,55 à 1,70 m

Poids (hommes) : 60 à 75 kg

Mode de vie : nomades

Comportement : bruyant, violent et joueur

Attitude envers la magie : la respecte

Religion : Eurisk

Modificateurs de caractéristique : +1 en Ag et Rap, -1 Vol

Bonus de compétences : chevaucher (+4), orientation (+2), dressage (+2), attelage (+1)

Défauts : comportement compulsif (jeux, -5 pts)

Niveaux sociaux : paysan

Langue maternelle : Stip

Niveaux de langues supplémentaires : 3

Affinités : les Carclyns

Inimités : les Centaures, les Flangiens

5.2.12 *Les Sahrbs*

Environnement : plaines et vallons

Description physique : Grands et solidement bâtis. Bruns et yeux clairs

Taille (homme) : 1,80 à 2,00 m

Poids (hommes) : 80 à 120 kg

Mode de vie : rural et citadin

Comportement : varié

Attitude envers la magie : utilisation courante

Religion : les Pristifs

Modificateurs de caractéristique : +1 en Fo, Con et Cha, -1 en Rap et Vol et +2PP

Bonus de compétences : runes (+2), arme de mêlée (+2), étiquette (+2) et chanter (+1)

Défauts : susceptible (-5 pts)

Niveaux sociaux : de paysan à noble

Langue maternelle : Dernois

Niveaux de langues supplémentaires : 3

Affinités : les Derns les Elfes Forstiens

Inimités : les Cardoniens, les Carclyns

5.2.13 *Les Verdois*

Environnement : marais

Description physique : semblable à des adolescents, cheveux clairs et yeux verts

Taille (homme) : 1,55 à 1,65 m

Poids (hommes) : 50 à 65 kg

Mode de vie : chasseur-cueilleur

Comportement : évitent souvent le contact

Attitude envers la magie : pratique rare

Religion : Eurisk

Modificateurs de caractéristique : -1 en Fo et Cha, +2 en Per et +1 en Con

Bonus de compétences : discrétion (+2), camouflage (+2), pistage (+2), signaux (+2), nager (+1), et connaissance des poisons (+1)

Défauts : timide (-5)

Niveaux sociaux : paysan

Langue maternelle : Obsdiou

Niveaux de langues supplémentaires : 2 **Affinités :** les Boréens, les Velliens

Inimités :

5.3 Les Non-humains

Que ce serait un jeu de rôle sans peuple bizarre : elfes, nains, etc. Divers peuples non humains sont présentés avec leurs modi-ficateurs de caractéristiques et de compétences.

5.3.1 *Les Carclyns*

Environnement : froid

Description physique : grand et maigre, peau entre mauve et ocre, yeux entièrement noirs

Taille (hommes) : 1,80 à 2,00 m

Poids (hommes) : 60 à 80 kg

Mode de vie : citadin

Comportement : varié

Attitude envers la magie : utilisation courante

Religion : Eurisk

Modificateurs de caractéristique : +2 en Es et Au, +1

en Cha, -1 Con et Rap, -2 en Fo et Be, +5 PP

Bonus de compétences : runes (+2), perception de la magie (+2), étiquette (+1) et alchimie (+1)

Avantages : éloquence (+5 pts)

Défauts : curiosité (-10 pts)

Niveaux sociaux : citadin à noble

Langue maternelle : Cyrclanic

Niveaux de langues supplémentaires : 6

Affinités : les Centaures

Inimités : les Derns, les Elfes

5.3.2 *Les Centaures*

Environnement : plaine

Description physique : buste d'homme sur un corps de cheval

Taille (hommes) : 1,80 à 2,00 m

Poids (hommes) : 250 à 350 kg
Mode de vie : rural
Comportement : sociable et ouvert
Attitude envers la magie : non
Religion : Eurisk
Modificateurs de caractéristique : +2 en Cha et Con, +1 en Fo, -2 en Au et Be, -1 en Ag
Bonus de compétences : course (+5), camouflage (+1), plante (+2), chanter (+1)
Avantages : résistance à la magie (+5 pts)
Défauts : taille peu pratique (-10 pts),
Niveaux sociaux : paysan
Langue maternelle : Cyrelcain
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités : les Carclyns
Inimités : les Nostiens

5.3.3 *Les Cobolds*

Environnement : villes
Description physique : petits et frêle, de couleur verdâtre
Taille (hommes) : 1,40 à 1,60 m
Poids (hommes) : 35 à 55 kg
Mode de vie : citadin
Comportement : sociable et ouvert
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : Random, le dieu de la chance
Modificateurs de caractéristique : -2 en Fo et Con, -4 en Be, +2 en Es, +1 en Ag, Cha et Au, +5 PP
Bonus de compétences : commerce (+2), camouflage (+2), jeux (+2), droits et usages (+2), influencer (+2)
Avantages : estomac solide (+5 pts), multiculturelle (+3 pts)
Défauts : curiosité (-5 pts), comportement compulsif (jeux, -5 pts)
Niveaux sociaux : citadin ou bourgeois
Langue maternelle : Dernois
Niveaux de langues supplémentaires : 10
Affinités :
Inimités :

5.3.4 *Les Demi-elfes*

Environnement : plaines et forêt
Description physique : grands avec des cheveux foncés et des yeux clairs
Taille (hommes) : 1,80 à 2,0 m
Poids (hommes) : 75 à 95 kg
Mode de vie : rural et citadin
Comportement : varié.
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +1 en Ag, Be, Cha et Fo, -2 en Vol et +3 PP.
Bonus de compétences : runes (+2), arme de mêlée (+1), chanter (+1) et étiquette (+1)
Avantages : Vision nocturne (+ 10 pts)
Défauts : impulsivité (-10 pts)
Niveaux sociaux : de paysan à noble
Langue maternelle : Dernois
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités : les Sahrbs, les Elfes Forstiens
Inimités : les Carclyns

5.3.5 *Les Derns*

Environnement : tous
Description physique : grand et sec, peau entre mauve et ocre, yeux entièrement noirs
Taille (hommes) : 1,80 à 2,00 m

Poids (hommes) : 80 à 110 kg
Mode de vie : rural ou citadin
Comportement : fataliste et pessimiste
Attitude envers la magie : non
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +2 en Con, +1 en Fo, Rap et Vol, -1 en Au, Cha et -2 en Be
Bonus de compétences : course (+1), arme de mêlée (+1), métaux et minéraux (+1), travail du métal (+1)
Avantages : longévité (+ 5pts), résistance à la magie (+5 pts)
Défauts : dépressif (-10 pts), code d'honneur (-5 pts)
Niveaux sociaux : d'esclave à citadin
Langue maternelle : Dernois
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités : les Sahrbs, les Elfes Forstiens
Inimités : les Carclyns, les Cardoniens

5.3.6 *Les Elfes Forstiens*

Environnement : montagnes et plaines
Description physique : grands et minces avec cheveux foncés et yeux clairs
Taille (hommes) : 1,80 à 2,00 m
Poids (hommes) : 70 à 90 kg
Mode de vie : rural et citadin
Comportement : varié.
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +1 en Ag, Fo, et Au, -2 en Vol, +2 en Be, +5 PP
Bonus de compétences : runes (+2), arts dramatiques (+1), et arc long (+1)
Avantages : Vision nocturne (+ 10 pts)
Défauts : vœu (réunir le peuple elfe, -5 pts), sens du devoir (envers les elfes, -10 pts)
Niveaux sociaux : de paysan à noble
Langue maternelle : Dernois
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités : les Derns, les Sahrbs, les Elfes
Inimités : les Carclyns

5.3.7 *Les Elfes Hafertains*

Environnement : côtier
Description physique : grands et minces avec cheveux châtain et yeux clairs
Taille (hommes) : 1,75 à 1,95 m
Poids (hommes) : 60 à 85 kg
Mode de vie : rural et citadin
Comportement : varié.
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +1 en Ag, Es, et Au, -2 en Vol, +2 en Be, +5 PP
Bonus de compétences : runes (+1), astronomie (+1), navigation à voile (+1), travail des métaux (+1)
Avantages : Vision nocturne (+ 10 pts)
Défauts : curiosité (-5 pts), comportement tyrannique (-10 pts)
Niveaux sociaux : de Citadin à noble
Langue maternelle : Dernois
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités : les Elfes
Inimités :

5.3.8 *Les Elfes Mesahims*

Environnement : forestier
Description physique : grands et minces avec cheveux claires et yeux foncés

Taille (hommes) : 1,70 à 1,90 m
Poids (hommes) : 55 à 80 kg
Mode de vie : rural
Comportement : mal à l'aise en ville
Attitude envers la magie : utilisation courante
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +2 en Ag, +1 Rap, Au et Be, -2 en Vol, +3 PP
Bonus de compétences : discrétion (+2), arc composite (+1) camouflage (+1), et grimper (+1)
Avantages : Vision nocturne (+10 pts)
Défauts : capricieux (-5 pts), claustrophobe (-5 pts) et agoraphobe (-5 pts)
Niveaux sociaux : paysan et noble
Langue maternelle : Dernois
Niveaux de langues supplémentaires : 2
Affinités : les Elfes, les Labossocs
Inimités : les Orcs, les Trolls, les Ogres

5.3.9 *Les Gnomes*

Environnement : plaines et vallons
Description physique : petits et bien en chair, ils ressemblent à des enfants
Taille (hommes) : 0,90 à 1,20 m
Poids (hommes) : 30 à 50 kg
Mode de vie : rural et citadin
Comportement : joyeux et optimiste
Attitude envers la magie : pratique rare
Religion :
Modificateurs de caractéristique : +2 en Ag et Vol, +1 en Rap et Per, -4 en Fo, -2 en Be
Bonus de compétences : discrétion (+2), camouflage (+2), pêcher (+2), plantes (+1) et cuisine (+2)
Avantages : résistance à la magie (+5 pts)
Défauts : taille peu pratique (-5 pts), glouton (-5 pts)
Niveaux sociaux : de paysan à bourgeois
Langue maternelle : Gourdo
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités :
Inimités : les Ogres, les Trolls

5.3.10 *Les Labossocs*

Environnement : forestier
Description physique : des êtres humains à l'échelle un et demie, grandes oreilles directives et fine fourrure de brun à gris
Taille (hommes) : 2,20 à 2,60 m
Poids (hommes) : 150 à 220 kg
Mode de vie : rural et citadin
Comportement : solitaire
Attitude envers la magie : pratique rare
Modificateurs de caractéristique : +4 en Fo, +2 en Au et Con, +1 en Cha, -4 en Be, -2 en Per, Ag et Rap
Bonus de compétences : plantes (+2), travail de la pierre (+1), travail du bois (+2), contes et légendes (+2)
Avantages : Peau solide +1 (+8 pts), longévité (+5 pts)
Défauts : pacifisme (-5 pts), naïf (-5 pts), taille peu pratique (-5 pts)
Niveaux sociaux : de paysan à bourgeois
Langue maternelle : Labassien
Niveaux de langues supplémentaires : 2
Affinités : les Elfes Mesahims
Inimités : les Trolls, les Ogres

5.3.11 *Les Nains*

Environnement : montagneux et souterrains
Description physique : petits et carrés avec cheveux et yeux clairs ou marron

Taille (hommes) : 1,20 à 1,40 m
Poids (hommes) : 50 à 80 kg
Mode de vie : citadin
Comportement : fermé avec les étrangers
Attitude envers la magie : ils ne l'utilisent pas et ils s'en méfient.
Religion : les Pristifs
Modificateurs de caractéristique : +2 en Vol et Con, -1 en Rap, Au et -2 Cha et Be
Bonus de compétences : orientation (+2), arme de mêlée (+2), minage (+2), métaux et minéraux (+2)
Avantages : Infravision (+15 pts)
Défauts : petite taille (-5 pts), timide (-5 pts)
Niveaux sociaux : de citadin à noble
Langue maternelle : Nabuc
Niveaux de langues supplémentaires : 4
Affinités :
Inimités : les Orcs

5.3.12 *Les Ogres*

Environnement : tous
Description physique : des êtres humains à l'échelle un et demi
Taille (hommes) : 2,50 à 3,00 m
Poids (hommes) : 250 à 400 kg
Mode de vie : rural
Comportement : solitaire
Attitude envers la magie : non
Religion :
Modificateurs de caractéristique : +5 en Fo, +3 Vol et Con, -4 en Es et Be, -2 en Ag et Rap
Bonus de compétences : lutte (+2), arme de mêlée (+2), piégeage (+1) et cuisine (+2)
Avantages : Peau solide +1 (+8 pts), résistance à la magie (+5 pts), estomac solide (+5 pts)
Défauts : attitude odieuse (mange des êtres intelligents, -10 pts) gloutonnerie (-5 pts), taille peu pratique (-5 pts)
Niveaux sociaux : paysan
Langue maternelle : Graah
Niveaux de langues supplémentaires : 2
Affinités :
Inimités :

5.3.13 *Les Orcs*

Environnement : tous
Description physique : petits et carrés de couleur terne avec des yeux de jaune à marron, une pilosité rare
Taille (hommes) : 1,40 à 1,60 m
Poids (hommes) : 55 à 90 kg
Mode de vie : rural
Comportement : violent
Attitude envers la magie : ils ne l'utilisent pas et ils ne l'aiment pas.
Religion :
Modificateurs de caractéristique : +2 en Con, +1 Fo, -4 en Be, -1 en Au et Cha
Bonus de compétences : lutte (+2), arme de mêlée (+2), course (+4), piégeage (+1)
Avantages : Infravision (+15 pts)
Défauts : jalousie (-10 pts)
Niveaux sociaux : esclave ou paysan
Langue maternelle : Orckisch
Niveaux de langues supplémentaires : 3
Affinités :
Inimités : les Nains

5.3.14 *Les Trolls*

Environnement : tous

Description physique : grands et gros de couleur marronnasse avec de petits yeux sombres et une pilosité rare

Taille (hommes) : 2,20 à 2,40 m

Poids (hommes) : 130 à 200 kg

Mode de vie : rural

Comportement : tribal

Attitude envers la magie : non

Religion :

Modificateurs de caractéristique : +4 en Con et Fo, +3

Vol, -4 en Es et Be, -2 en Ag, Cha, Rap et -1 en Per

Bonus de compétences : lutte (+2), arme de mêlée (+2), pistage (+2), course (+2) et animaux (+2)

Avantages : Peau solide +3 (+20 pts)

Défauts : vertige (-10 pts), taille peu pratique (-5 pts)

Niveaux sociaux : paysan

Langue maternelle : Bergourk

Niveaux de langues supplémentaires : 2

Affinités :

Inimités :

5.3.15 *Les Velliens*

Environnement : forestier

Description physique : petits et recouverts d'une longue fourrure marron

Taille (hommes) : 1,40 à 1,60 m

Poids (hommes) : 45 à 65 kg

Mode de vie : rural

Comportement : sociable et ouvert

Attitude envers la magie : utilisation rare

Religion : les Pristifs

Modificateurs de caractéristique : -2 en Cha et Be, -1 en Fo +2 en Au et Per, +1 en Con

Bonus de compétences : discrétion (+2), camouflage (+4), plante (+2), animaux (+2)

Avantages : ami des bêtes (+5 pts)

Défauts : sens du devoir (nature, -5 pts), pacifisme (-5 pts)

Niveaux sociaux : paysan

Langue maternelle : Wasag

Niveaux de langues supplémentaires : 2

Affinités : les Verdois

Inimités :

5.4 Récapitulatifs

Le Tableau 5.1 récapitule les bonus en caractéristique de chacun des peuples. Il indique aussi le nombre de niveau

de langue pouvant être utilisés pour développer une langue étrangère.

Humains	Modificateurs de caractéristiques											Résistances		Niveaux langue
	Fo	Con	Rap	Ag	Es	Be	Au	Per	Cha	Vol	PP	maladie	magie	
Asturien	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Boréen	0	0	0	+1	0	0	+1	0	0	0	0	0	0	2
Cardonien	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	-2	3
Cortysien	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Flangien	0	+1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Guana	+1	0	+1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Horois	+1	+2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	3
Kaservien	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	4
Norois	+1	+1	-1	0	0	0	0	0	0	-1	0	+5	0	4
Nostien	0	0	+1	+1	0	0	0	0	0	-1	0	+5	0	3
Sahrb	+1	+1	-1	0	0	0	0	0	+1	-1	+2	0	-2	3
Verdois	-1	+1	0	0	0	0	0	+2	-1	0	0	+10	0	2
Non humains	Fo	Con	Rap	Ag	Es	Be	Au	Per	Cha	Vol	PP	maladie	magie	langue
Carclyn	-2	-1	-1	0	+2	-2	+2	0	+1	0	+5	0	-2	6
Centaure	+1	+2	-1	-1	0	-2	-2	0	+2	0	-	+5	+5	3
Cobold	-2	-2	0	+1	+2	-4	+1	0	+1	0	+5	0	-2	10
Demi-elfe	+1	0	0	+1	0	+1	0	0	+1	-2	+3	0	-2	3
Dern	+1	+2	+1	0	0	-2	-1	0	-1	+1	-	+5	+5	3
Elfe forstien	+1	0	0	+1	0	+2	+1	0	0	-2	+5	0	-2	3
Elfe hafertain	0	0	0	+1	+1	+2	+1	0	0	-2	+5	0	-2	3
Elfe mesahim	0	0	+1	+2	0	+1	+1	0	0	-2	+2	+5	-2	3
Gnome	-4	0	+1	+2	0	-2	0	+1	0	+2	0	0	0	3
Labossoc	+4	+2	-2	-2	0	-4	+2	-2	+1	0	0	0	0	2
Nain	0	+2	-1	0	0	-2	-1	0	-2	+2	-	+5	0	4
Ogre	+5	+3	-2	-2	-4	-4	0	0	0	+3	-	0	+5	2
Orc	+1	+2	0	0	0	-4	-1	0	0	0	-	+5	0	3
Troll	+4	+4	-2	-2	-4	-4		-1	-2	+3	-	+10	0	2
Vellien	-1	+1	0	0	0	-2	+2	+2	-2	0	0	+5	0	2

Tableau 5.1 : Caractéristiques des différents peuples.

6 L'APPRENTISSAGE

L'apprentissage représente les connaissances et compétences acquises par les PJ avant de partir à l'aventure ; l'éducation qu'ils ont reçus. Les compétences développées sont liées à l'origine ethnique et au milieu social d'origine du PJ. Ainsi, le personnage a suivi au cours de son adolescence un apprentissage sous l'autorité d'un maître comme, par exemple : son père, le vieux du village, un orfèvre confirmé, etc. Durant cette période, il se forme à diverses techniques et augmente son potentiel

de base (les caractéristiques). Ce savoir peut être divisé en deux familles de compétences : six **compétences primaires** et douze **compétences secondaires**. Ces compétences coûtent moins chers à augmenter au fil des aventures (voir chapitre 9 : l'expérience) et bénéficient, pour les compétences primaires, d'un bonus à la création du personnage. Les professions proposées sont des exemples ; n'importe quelle profession peut être ainsi créée avec l'accord du maître de jeu.

6.1 Les bonus de caractéristique

L'entraînement a permis de développer certaines capacités physiques ou intellectuelles du PJ. Grâce à cela, il bénéficie d'un bonus dans certaines caractéristiques. Le total de ces bonus correspond à +5 pour les métiers non magiques, et +3 pour les professions magiques et +4 pour

les professions semi magiques. Par ailleurs, l'apprentissage et l'utilisation de la magie ont augmenté les réserves de points de pouvoir. Ce bonus est de 20 PP pour les professions magiques et de 10 PP pour les professions semi magiques.

6.2 Les compétences primaires

Les compétences primaires sont celles qui ont le plus souvent utilisées, comme par exemple, le travail du bois pour un apprenti charpentier. Elles reçoivent donc des bonus plus ou moins importants, liés à l'apprentissage suivi. Afin de pouvoir sans peine diversifier les différents PJ, une de ces compétences est laissée au choix du joueur (avec l'accord du MJ). De plus, ces compétences sont les

plus faciles à augmenter à la fin de l'aventure. Elles possèdent un seuil de +20 en expérience avant de voir leur coût doublé. Les bonus en compétence primaire pour un apprentissage correspondent à un total de : +20 pour les métiers non magiques, +15 pour les professions magiques et +18 pour les professions semi magiques.

6.3 Les compétences secondaires

Les compétences secondaires ont été vues au cours de l'apprentissage. Elles n'octroient pas de bonus mais elles sont plus faciles à augmenter entre les aventures. Elles possèdent un seuil de + 10 en expérience avant de voir

leur coût doublé. Quatre sont imposées, liées à l'apprentissage suivi par le PJ et huit sont laissées libres au choix du joueur. De plus, une compétence secondaire peut devenir la compétence primaire libre.

6.4 Les autres compétences

Les autres compétences font aussi parties de l'historique du personnage. Néanmoins, celui-ci n'a pas subi un

apprentissage, soit encadré, soit assez poussé ou assez fréquent.

6.5 L'origine sociale

L'origine sociale détermine en grande partie la possibilité de suivre un apprentissage. Ainsi, le maître demande souvent une contrepartie financière ou non pour le

partage de son savoir. Le Tableau 6.1 présente les formations possibles en fonction du milieu social d'origine du personnage.

	Esclave	Paysan	Citadin	Bourgeois	Noble
Métiers des armes					
Guerrier	X	X	X	X	X
Cavalier		X		X	X
Archer		X	X		
Milicien		X	X	X	X
Gardien de caravane		X	X		
Garde du corps	X	X	X		
Métiers d'extérieur					
Rôdeur		X			X
Forestier	X	X			
Marin	X	X	X	X	X
Métiers d'esprit					
Marchand			X	X	X
Soigneur				X	X
Ingénieur militaire				X	X
Artisan		X	X	X	
Majordome	X		X		
Métiers de filous					
Ménestrel	X	X	X		
Contrebandier		X	X	X	X
Pickpocket	X	X	X		
Monte en l'air			X		
Assassin		X	X		
Mendiant	X	X	X		
Purs utilisateurs de magie					
Guérisseur			X	X	X
Clerc			X	X	X
Elémentaliste				X	X
Mentaliste				X	X
Illusionniste			X	X	X
Shaman		X			
Druide		X			
Professions mixtes					
Ranger		X		X	X
Barde			X	X	X
Moine		X	X	X	
Savant				X	X

Tableau 6.1 : Tableau des professions en fonction du milieu social d'origine.

6.6 Métiers accessibles par ethnies

	Guerrier	Cavalier	Archer/arbaletrier	Milicien	Gardien de caravane	Garde du corps	Rôdeur	Forestier	Marin	Marchand	Soigneur	Ingénieur militaire	Artisan	Ménéstrel	Majordome
Humains															
Asturien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Boréen	X		X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	
Cardonien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cortysien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Flangien	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X
Guana	X	X		X	X	X	X	X			X		X	X	X
Horois	X	X		X	X	X	X	X		X	X		X	X	
Kaservien	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		
Keshien	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X
Norois	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Nostien	X	X	X	X	X	X	X			X	X		X		
Sahrh	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Verdois	X		X		X		X	X		X	X		X		
Non humains															
Carclyn	X	X		X					X	X	X	X	X		
Centaure	X				X	X	X	X		X				X	
Cobold					X				X	X	X	X	X	X	X
Demi-elfe	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Dern	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X
Elfe forstien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Elfe hafertain	X	X		X			X	X	X	X	X		X		
Elfe mesahim	X		X		X		X	X		X	X		X	X	
Gnome					X		X	X		X	X		X	X	X
Labossoc							X	X		X	X		X	X	X
Nain	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	
Ogre	X				X	X	X	X							
Orc	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		
Troll	X				X	X	X	X							
Vellien					X		X	X			X		X		

Tableau 6.2 : Métiers accessibles par ethnies (1).

	Contrebandier	Pickpocket	Monte en l'air	Assassin	Mendiant	Guérisseur	Clerc	Elémentaliste	Mentaliste	Illusionniste	Shaman	Ranger	Barde	Moine	Savant
Humains															
Asturien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Boréen	X					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cardonien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Cortysien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Flangien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Guana	X			X	X						X				
Horois	X					X									
Kaservien	X	X	X	X	X										
Keshien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X
Norois	X			X											
Nostien	X				X						X				
Sahrb	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Verdois				X							X				
Non humains															
Carclyn	X					X	X	X	X	X			X	X	X
Centaure				X							X	X	X	X	X
Cobold	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Demi-elfe	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Dern	X	X	X	X											
Elfe forstien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Elfe hafertain	X			X		X	X	X	X	X		X		X	X
Elfe mesahim	X		X					X	X	X	X	X	X	X	X
Gnome	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X
Labossoc	X					X	X				X		X	X	X
Nain	X	X	X	X	X										
Ogre				X											
Orc	X	X	X	X	X										
Troll				X											
Vellien						X	X			X	X			X	

Tableau 6.3 : Métiers accessibles par ethnies (2).

6.7 Les métiers des armes

Les personnages choisissant les métiers des armes gagnent leur vie en mettant leurs compétences de combat au service d'un client. Celui-ci peut les rétribuer sous forme de monnaie ou de biens en nature.

GUERRIER	
Bonus de caractéristiques : +2 Fo, +2 Con et +1 Rap.	
Compétences primaires	Compétences secondaires
1 arme de mêlée +5	1 ^{ers} soins
2 ^{ème} arme +3	Grimper
Course +4	Armes et armures
Chevaucher +3	Survie
Lutte +3	8 compétences libres
1 compétence libre +2	

Tableau 6.4 : Les bonus du guerrier

Le guerrier gagne sa vie en combattant soit dans une troupe régulière (soldat), soit pour son compte

(mercenaire). Cette profession possède les meilleurs bonus pour le maniement des armes et le déplacement en armure.

CAVALIER	
Bonus de caractéristiques : +1 Au, +2 Ag, +1 Con et +1 Rap.	
Compétences primaires	Compétences secondaires
Chevaucher +5	1 ^{ers} soins
1 arme d'hast +5	Acrobatie
Orientation +2	Stratégie
2 ^{ème} arme +3	Survie
Dressage +3	8 compétences libres
1 compétence libre +2	

Tableau 6.5 : Les bonus du cavalier

Le cavalier est un guerrier spécialisé dans le combat monté. Il utilise de préférence une arme d'hast pour charger l'infanterie adverse.

ARCHER ou ARBALETRIER		
Bonus de caractéristiques : +2 Ag, +1 Fo, +1 Rap et +1 Per.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
1 arc ou arbalète	+5	Discrétion
Grimper	+3	Chevaucher
Course	+4	Stratégie
Camoufler	+3	Arme de mêlée
flècherie	+3	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.6 : Les bonus de l'archer

L'archer ou l'arbalétrier est un guerrier spécialisé dans le combat à distance. Il possède quelques talents de subterfuge lui permettant d'éviter le combat au corps à corps autant que possible.

MILICIEEN		
Bonus de caractéristiques : +2 Fo, +1 Con +1 Rap et +1 Cha.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
1 arme de mêlée	+4	1 ^{ers} soins
Course	+3	Camoufler
Discrétion	+4	Droits et usages
Influencer	+3	Assommer
Lutte	+4	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.7 : Les bonus du milicien

Le milicien est un combattant gagnant sa vie en maintenant l'ordre dans les villes et les campagnes. Ils possèdent, en plus de ses talents guerriers, quelques compétences sociales.

6.8 Les métiers d'extérieur

Soit par goût, soit par habitude, soit par obligation, des gens choisissent de gagner leur vie loin de leurs semblables. Ils habitent des endroits plus ou moins reculés et ne comptent que sur eux-mêmes. A cause de leur isolement, ils sont sujets aux attaques de bandes de pillards et d'animaux sauvages. En réponse, ils possèdent certains talents de combat.

FORESTIER		
Bonus de caractéristiques : +2 Per, +1 Con, +1 Ag et +1 Au.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
Spécialité (1)	+5	1 ^{ers} soins
Orientation	+4	Spécialité (2)
Grimper	+3	Discrétion
Arme	+2	Signaux
Survie	+4	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.10 : Les bonus du forestier

Spécialités : animaux, bateau à rames, flècherie, pêcher, piégeage, pistage, plantes, travail du bois, travail du cuir

GARDIEN DE CARAVANE		
Bonus de caractéristiques : +1 Fo, +2 Con +1 Vol et +1 Per.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
1 arme de mêlée	+4	Marchander
Chevaucher	+4	Plantes
Orientation	+4	Signaux
Attelage	+3	Stratégie
Survie	+3	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.8 : Les bonus du gardien de caravane.

Ce mercenaire gagne sa vie en protégeant les caravanes de marchands traversant les régions peu sûres. En plus de leurs talents de combattants, il possède des talents d'extérieur.

GARDE DU CORPS		
Bonus de caractéristiques : +2 Fo, +1 Per, +1 Vol et +1 Rap.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
1 arme de mêlée	+4	Détection des passages secrets
Détection des pièges	+4	Détection du mensonge
Camoufler	+3	Attelage
Chevaucher	+4	Détection des poisons
discrétion	+3	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.9 : Les bonus du garde du corps.

Ce combattant est spécialisé dans la protection rapprochée de personnes ou d'objet. Pour cela, il possède de nombreux talents de subterfuge.

Le forestier est un habitant de la forêt mais peut être aussi un habitant de régions marécageuses (changer le grimper en nager). Adapté à son milieu, il utilise des moyens de subsistance variés : bûcheronnage, apiculture, chasse etc. Le choix des spécialités détermine le métier du PJ.

RODEUR		
Bonus de caractéristiques : +2 Per, +2 Con et +1 Fo.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
1 arme de mêlée	+3	1 ^{ers} soins
Discrétion	+3	Grimper
Orientation	+4	Course
Pistage	+4	Signaux
Survie	+4	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.11 : Les bonus du rôdeur

Le rôdeur est une personne adaptée aux déplacements en extérieur. Il utilise ses compétences pour servir d'explorateur, de messenger ou d'éclaircur.

MARIN			
Bonus de caractéristiques : +2 Ag, +2 Con et +1 Fo.			
Compétences primaires		Compétences secondaires	
Voile ou rame	+5	Voile ou rame	
Orientation	+3	Grimper	
Météorologie	+4	Travail du tissu	

Pêcher	+3	Nager	
Astronomie	+3	8 compétences libres	
1 compétence libre	+2		

Tableau 6.12 : Les bonus du marin

Le marin gagne sa vie grâce aux ressources des étendus d'eau mers, rivières et lacs. Il est soit pêcheur, soit transporteur de marchandises, les voies des eaux étant souvent plus sûres que les voies terrestres.

6.9 Les métiers d'esprit

Souvent d'origines aisées, les personnages choisissant les métiers d'esprit gagnent leur vie en utilisant leur cerveau plutôt que leurs muscles.

MARCHAND			
Bonus de caractéristiques : +2 Cha, +1 Es, +1 Vol et +1 Au.			
Compétences primaires		Compétences secondaires	
1 moyen de transport	+5	Orientation	
1 arme de mêlée	+2	Influencer	
Marchander	+5	Camoufler	
Détection du mensonge	+2	Doits et usages	
Spécialité	+4	8 compétences libres	
1 compétence libre	+2		

Tableau 6.13 : Les bonus du marchand.

Spécialités : une compétence artisanale ou de connaissance

Le marchand va là où le profit l'appelle. Tous les moyens sont bons pour une pièce d'or. Rien ne rebute un marchand du moment qu'il y gagne

SOIGNEUR			
Bonus de caractéristiques : +2 Au, +1 Es, +1 Vol et +1 Ag.			
Compétences primaires		Compétences secondaires	
1 ^{ers} soins	+5	Poison	
2 ^{èmes} soins	+5	Alchimie	
Plantes	+3	Marchander	
Détection poison	+3	Détection du mensonge	
Influencer	+4	8 compétences libres	
1 compétence libre	+2		

Tableau 6.14 : les bonus du soigneur.

Le soigneur guérit les gens par des moyens non magiques : chirurgie, plantes. Il est de plus parfaitement capable de réaliser lui-même ses produits de soin : baume, onguent etc. Pour de nombreux clients, ses méthodes de soin paraissent plus sûres que les promesses des charlatans possédant de soi-disant pouvoirs.

ARTISAN			
---------	--	--	--

Bonus de caractéristiques : +1 Au, +1 Es, +1 Fo et +2 Ag.			
Compétences primaires		Compétences secondaires	
Spécialité (1)	+5	Moyen de transport terrestre	
Spécialité (2)	+4	Connaissance	
Marchander	+3	Droits et usages	
Connaissance	+4	Camoufler	
Détection du mensonge	+2	8 compétences libres	
1 compétence libre	+2		

Tableau 6.15 : les bonus de l'artisan.

Spécialités : travail du bois, de la pierre, du tissu, du cuir ou du métal, dressage, piégeage, minage, cuisine, brassage, écriture.

L'artisan gagne sa vie grâce à son savoir et l'habileté de ses mains. Il peut être, par exemple, brasseur, tailleur de pierre etc.

INGENIEUR MILITAIRE			
Bonus de caractéristiques : +2 Es, +2 Cha et +1 Ag.			
Compétences primaires		Compétences secondaires	
Stratégie	+5	Travail du bois	
Piégeage	+3	Alchimie	
Minage	+3	Travail du métal	
Influencer	+4	Connaissance	
Marchander	+2	8 compétences libres	
1 compétence libre	+2		

Tableau 6.16 : les bonus de l'ingénieur militaire.

L'ingénieur militaire est payé pour son expertise en matière de construction de place forte mais aussi pour leur prise. Durant les sièges, il dirige les travaux du génie.

MAJORDOME			
Bonus de caractéristiques : +2 Cha, +1 Ag, +1 Rap et +1 Per.			
Compétences primaires		Compétences secondaires	
Discretion	+4	1 arme	
Séduire	+3	Attelage	
Influencer	+3	Connaissance	

Marchander	+3	Connaissance
Etiquette	+5	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.17 : les bonus du majordome

Le majordome est responsable de la bonne tenue de la maison de son employeur. Il commande les serviteurs et vérifie leur honnêteté. De plus, il est amené à suivre son employeur lors de ses déplacements.

6.10 Les filous

Pourquoi suer alors que la fortune est à portée de mains pour qui sait se baisser ? Les filous se servent de la crédulité ou de la générosité des gens pour gagner leur vie.

MENESTREL		
Bonus de caractéristiques : +1 Es, +2 Cha, et +2 Ag.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
Spécialité (1)	+5	1 arme
Spécialité (2)	+3	Attelage
Spécialité (3)	+3	Connaissance
Soins corporels	+3	Connaissance
Séduire	+4	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.18 : Les bonus du ménestrel

Spécialités : acrobatie, contorsions, dressage, instrument de musique, imitation, lancer de couteaux, arts dramatiques, chanter, soins corporels.

Quoi de mieux qu'une bonne galipette pour délier les bourses ? Dans cette catégorie sont regroupés les artistes, acrobates, lanceurs de couteau, mimes, montreurs d'ours etc.

CONTREBANDIER		
Bonus de caractéristiques : +2 Vol, +1 Cha, +1 Con et +1 Es.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
Camoufler	+5	Marchander
1 arme de mêlée	+3	Orientation
Discretion	+3	Droits et usages
1 moyen de transport	+5	2 ^{ème} moyen de transport
Influencer	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.19 : les bonus du contrebandier.

Le contrebandier est un marchand qui passe de l'autre côté de la légalité pour s'assurer une marge de profit plus importante. Il importe les substances prohibées et évite de payer les différentes taxes et péages.

PICKPOCKET		
Bonus de caractéristiques : +2 Ag, +2 Rap et +1 Per.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
Voler	+5	Droits et usages

Course	+3	Détection des pièges
Discretion	+5	Contorsion
Camoufler	+3	Métaux et minéraux
1 arme de mêlée	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.20 : les bonus du pickpocket.

Le pickpocket profite de l'inattention de ses concitoyens pour les débarrasser de leur trop plein de richesse.

MONTE EN L'AIR		
Bonus de caractéristiques : +2 Ag, +1 Rap, +1 Es +1 Per		
Compétences primaires		Compétences secondaires
Grimper	+5	Camoufler
Acrobatie	+3	Passages secrets
Discretion	+5	Métaux et minéraux
Crocheter	+3	Droits et usages
Détection des pièges	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.21 : les bonus du monte en l'air.

Le monte en l'air dévalise les demeures habitées ou non.

ASSASSIN		
Bonus de caractéristiques : +2 Fo, +1 Ag et +2 Rap.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
1 arme de mêlée	+4	Droits et usages
1 arme à distance	+3	Lutte
Discretion	+5	Poisons
Camoufler	+4	Piégeage
Assommer	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+2	

Tableau 6.22 : Les bonus de l'assassin

Ce filou gagne sa vie en exécutant de manière plus ou moins discrète ses contrats.

MENDIANT		
Bonus de caractéristiques : +2 Per, +1 Con, +1 Cha et +1 Rap.		
Compétences primaires		Compétences secondaires
Séduire	+4	Course
Imitation	+4	Lutte
Discretion	+5	Droits et usages
Duper	+4	Camoufler
Marchander	+2	8 compétences libres

1 compétence libre	+2
--------------------	----

Tableau 6.23 : Les bonus du mendiant.

Ce filou gagne sa vie grâce au bon cœur des gens. De plus, il est au courant de tout ce qui se passe en ville.

6.11 Les purs utilisateurs de magie

Les purs utilisateurs de magie utilisent, soit l'énergie les entourant, soit leur propre énergie magique, pour provoquer des phénomènes sortant de l'ordinaire. Leurs études sont longues et coûteuses et seuls les plus riches peuvent se permettre de les entreprendre.

GUERISSEUR		
Bonus de caractéristiques : +2 Au et +1 Cha.		+20 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Runes	+3	Chevaucher
Rituels magiques	+3	2 ^{èmes} soins
1 ^{ers} soins	+4	Marchander
Plantes	+2	Animaux
Influencer	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.24 : les bonus du guérisseur.

Le guérisseur utilise ses propres ressources magiques pour aider les gens. Contrairement au clerc, il agit pour son propre profit ou aussi par vocation.

CLERC		
Bonus de caractéristiques : +2 Cha et +1 Au.		+20 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Runes	+3	Duper
Rituels magiques	+4	Détection de la magie
1 ^{ers} soins	+2	Arts dramatiques
Influencer	+2	Plantes
Détection du mensonge	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.25 : les bonus du clerc.

Le clerc est le représentant d'un culte au contact de la population (contrairement aux moines). Son domaine de magie est dépendant de la divinité qu'il sert. Il possède en outre de bons talents sociaux pour mieux convertir son auditoire.

ELEMENTALISTE		
Bonus de caractéristiques : +2 Es et +1 Cha.		+20 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Runes	+5	Alchimie
Rituels magiques	+3	Direction de sorts
Direction de sorts	+2	Connaissance
Influencer	+1	Connaissance
Détection de la magie	+3	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.26 : les bonus de l'élémentaliste.

MENTALISTE		
Bonus de caractéristiques : +2 Es et +1 Vol.		+20 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Runes	+4	Séduire
Rituels magiques	+3	Direction de sorts
Détection du mensonge	+2	Connaissance
Influencer	+3	Connaissance
Détection de la magie	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.27 : les bonus du mentaliste.

Le magicien se sert de la puissance de son esprit pour aider, dérouter ou dominer les autres.

ILLUSIONNISTE		
Bonus de caractéristiques : +2 Es et +1 Per.		+20 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Runes	+5	Camoufler
Rituels magiques	+2	Discretion
Imitation	+4	Duper
Influencer	+2	Connaissance
Détection de la magie	+1	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.28 : les bonus de l'illusionniste.

L'illusionniste se sert de la puissance de son esprit pour dérouter les autres.

SHAMAN		
Bonus de caractéristiques : +2 Es et +1 Au.		+20 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Runes	+3	Connaissance
Rituels magiques	+4	Chanter
Détection du mensonge	+2	Danser
Influencer	+3	Arts dramatiques
1 ^{ers} soins	+1	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.29 : les bonus du shaman.

Le shaman se sert de sa puissance magique pour aider ou conseiller une communauté.

6.12 Les professions mixtes

Les professions mixtes ont une connaissance limitée de la magie. Les compétences magiques ne sont pas leurs compétences principales mais elles les aident au cours de leurs activités. Les compétences magiques coûtent, de plus, le double de points d'expérience pour leur développement qu'elles étaient choisies en tant que compétences primaire ou secondaire.

RANGER		
Bonus de caractéristiques : +2 Con, +1 Au et +1 Per		+10 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Discretion	+3	Runes
Orientation	+4	Signaux
Survie	+4	1 ^{ers} soins
Pistage	+4	Course
1 arme	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.30 : les bonus du ranger.

Le ranger est un explorateur disposant des talents de soins et liés à la nature limités.

BARDE		
Bonus de caractéristiques : +2 Cha, +1 Au et +1 Es		+10 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Chanter	+5	Runes
Spécialité (1)	+3	Spécialité (2)
influencer	+3	Spécialité (3)
Instrument de musique	+4	Duper
Séduire	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.31 : les bonus du barde.

Spécialités : acrobatie, contorsions, dressage, instrument de musique, imitation, lancer de couteaux, arts dramatiques, soins corporels.

Le barde est un ménestrel spécialisé dans le chant disposant des talents mentalistes lui permettant de mieux contrôler son auditoire.

MOINE		
Bonus de caractéristiques : +2 Au, +1 Vol et +1 Es.		+10 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Langues	+20	Runes
Connaissance	+4	Connaissance
Détection du mensonge	+2	Connaissance
Chanter	+4	1 ^{ers} soins
Plantes	+2	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.32 : les bonus du moine.

Le moine est un pratiquant d'une religion ayant choisit de se retirer du monde pour pratiquer son culte. De plus, il recueille et garde une trace des événements du monde l'entourant. De temps en temps, il part en pèlerinage ou en voyage d'étude.

SAVANT		
Bonus de caractéristiques : +2 Es, +1 Vol et +1 Au.		+10 PP
Compétences primaires	Compétences secondaires	
Langues	+16	Runes
Connaissance	+4	Astronomie
Connaissance	+2	Connaissance
Compétence artisanale	+4	Compétence artisanale
Influencer	+3	8 compétences libres
1 compétence libre	+1	

Tableau 6.33 : les bonus du savant.

Le savant est un maître du savoir ; il le recueille mais aussi il le crée. Pour mener à bien ses expériences, il possède quelques talents artisanaux.

6.13 Coût des langues

Le Tableau 6.34 présente le coût d'acquisition d'un rang en langue, un rang représentant un bonus de +4, selon la

profession. Cinq rangs étant prévus, le coût de chacun de ces rangs est décrit.

Apprentissage	Coût	Apprentissage	Coût	Apprentissage	Coût
Archer	2,2,4,4,4	Garde du corps	2,2,4,4,4	Mentaliste	1,1,2,2,4
Artisan	2,2,4,4,4	Guérisseur	1,1,2,2,4	Milicien	2,2,4,4,4
Assassin	2,2,4,4,4	Guerrier	2,2,4,4,4	Moine	1,1,1,1,1
Barde	1,1,1,2,2	Illusionniste	1,1,2,2,4	Monte en l'air	2,2,4,4,4
Cavalier	2,2,4,4,4	Ingénieur militaire	1,1,2,2,4	Pickpocket	2,2,4,4,4
Clerc	1,1,2,2,4	Majordome	1,1,2,2,4	Ranger	1,2,2,4,4
Contrebandier	1,1,2,2,4	Marchand	1,1,1,2,2	Rôdeur	1,2,2,4,4
Elémentaliste	1,1,2,2,4	Marin	1,1,2,2,4	Savant	1,1,1,1,1
Forestier	1,1,2,2,4	Mendiant	1,1,2,2,4	Shaman	1,2,2,4,4
Gardien de caravane	1,2,2,4,4	Ménéstrel	1,1,1,1,1	Seigneur	1,1,2,2,4

Tableau 6.34 : Coût d'acquisition des langues par professions.

7 AVANTAGES/DEFAUTS

Pour personnaliser un peu plus son personnage, le joueur peut le doter d'avantages et de défauts. Les défauts rapportent alors des points de développement (le personnage pourra alors avoir plus de compétences) et les avantages en coûtant. Le joueur pourra choisir jusqu'à un maximum de 20 points d'avantage (y compris les avantages raciaux) et de 20 points de défauts (y compris les défauts raciaux). Les avantages sont classés en quatre

catégories : sociaux, physique, magiques et les objets. Les défauts sont classés en deux catégories : sociaux et physiques. Les défauts sociaux étant souvent beaucoup plus contraignants à jouer que ceux physiques. Bien sur, le choix des avantages et des défauts doit être effectué en accord avec le MJ et doit respecter la cohérence globale du personnage.

7.1 Les avantages

7.1.1 *Les avantages sociaux*

Appartenance à une guilde : 5 pts

Le PJ bénéficie des avantages de l'appartenance à une corporation : logement, nourriture, protection juridique, etc. Il possède bien sur un signe de reconnaissance distinctif.

Augmentation de caractéristiques : 10 pts

Soit trois de +1, ou une de +2. Cet avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Augmentation de compétences : 5 pts

Permet d'augmenter une compétence de +3. Le personnage a été formé par un maître (grand guerrier, grand magicien, etc.). Cet avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Empathie : 7 pts

Le PJ possède une sensibilité accrue des sentiments des personnes l'entourant. Les bonus sont les suivants : + 3 soins, +2 séduction, duper, influencer

Favori d'un maître : 5 pts

Le PJ bénéficie de l'assistance d'un personnage puissant : noble, magicien, etc.

Multi-culturel : 3 pts

Le PJ parle couramment une deuxième langue et, de plus, connaît les coutumes de ce pays.

Sympathique : 5 pts

Le PJ paraît sympathique, il possède un bonus de +2 en Réaction.

Voix charismatique : 10 pts

Le PJ possède une voix suave qui l'aide dans sa vie sociale. Les bonus sont les suivants : +1 en Cha, +2 en séduction, duper, influencer, chanter et marchander.

Yeux magnifiques : 10 pts

Le PJ possède des yeux d'une grande beauté qui lui permettent de déstabiliser ses spectateurs. Les bonus sont les suivants : +1 en beauté, +2 en séduction, duper, influencer, marchander.

7.1.2 *Les avantages physiques*

Ami des bêtes : 5 pts

Le PJ est capable de se lier d'amitié avec un animal qu'il côtoie. Néanmoins, son contrôle n'est pas possible. Le fonctionnement est le suivant si Au + 1d20 > 20, alors le jet est réussi. Suivant la situation, le MJ peut décider de rajouter un malus au jet.

Articulations souples : 5 pts

Les PJ possède des articulations particulièrement souples qui lui procurent les bonus suivants : +3 sauter, +2 acrobatie et crochetage et 1,2 m de détente sèche.

Capacité pulmonaire : 4 pts

Le PJ possède des gros poumons, qui lui procurent les bonus suivants : +1 Con, +3 en nager et 3 minutes en apnée. Ce talent est réservé aux PJ élevés à proximité d'eau.

Chance : 15 pts

Une fois par heure réelle de jeu, le joueur peut relancer un jet trois fois. Le joueur peut choisir d'utiliser cette compétence avant ou après un jet.

Déménageur : 2 pts

Le PJ peut porter la moitié de son poids sans encombrement.

Empathie animal : 5 pts

Le PJ est particulièrement sensible à une race animale (à choisir). Celle-ci ne peut l'attaquer (sauf en cas de provocation). De plus, au bout d'une longue proximité (plusieurs jours), le PJ est capable d'échanger des idées simples avec un représentant de cette race.

Estomac solide : 5 pts

Le PJ peut manger n'importe quoi, y compris de la nourriture avariée ou empoisonnée (+5 en résistance en poison ingéré).

Guérison accélérée : 5 pts

Le PJ guérit deux fois plus vite que la normale. Cet avantage n'est toutefois valable que pour les personnages ayant une constitution supérieure à 14.

Infravision : 15 pts

Le PJ est sensible au rayonnement infrarouge ; il peut ainsi voir jusqu'à 30 m même en l'absence de source lumineuse.

Instinct de survie : 8 pts

Le PJ tient énormément à la vie : lorsqu'il se bat, si il met plus d'un tiers de son attaque en défense, il a un bonus de + 5 en défense.

Peau dure : 8/15/20 pts

La peau du PJ est particulièrement résistante ; il peut encaisser 1, 2 ou 3 points de dégâts de tous types avant d'être blessé.

Mémoire d'éléphant : 10 pts

Le PJ possède naturellement une mémoire excellente qui lui permet d'apprendre les langues pour la moitié de leur coût et de recevoir 20% de points d'expérience en plus.

Physique naturel : 8 pts

Le PJ possède naturellement un coffre supérieur à la moyenne. Les bonus sont les suivants : +1 Con et +5 PV.

Odeur neutre : 4 pts

Le PJ n'a pas d'odeur particulière ; il possède un bonus de +1 en odorat et ne peut être pisté à l'odeur par les

animaux.

Poings d'acier : 5 pts

Le PJ a des phalanges particulièrement dures ; lorsqu'il se bat à mains nues il fait 1d6 de dégâts.

Réflexes de combat : 10 pts

Le PJ est particulièrement vif et entraîné ; il reçoit un bonus de +1 pour attaquer ainsi qu'un bonus de +1 en esquive. Pas d'effet de surprise et pas de bonus de position.

Résistance à la douleur : 8 pts

Le PJ possède un bonus de +4 en volonté pour résister à la douleur (blessure ou torture).

Résistance à la magie : 5 pts

Le sujet est résistant à la magie mentaliste et aux illusions avec un bonus de +5. En contrepartie, le PJ ne peut pas la pratiquer.

Résistance aux poisons : 5 pts

Le sujet est résistant aux poisons avec un bonus de +5.

Sens absolu de la direction : 8 pts

Le PJ est capable de se diriger sur une grande distance suivant une direction choisie, sans dévier de sa route.

Sens du danger : 10 pts

Le PJ est capable de sentir le danger à l'avance. Le fonctionnement est le suivant si $Au + 1d20 > 20$, alors le jet est réussi. La description du danger est à la discrétion du MJ.

Sens renforcé : 2 pts/rang

Le PJ possède un de ses sens accrus par rapport aux autres.

Sommeil cours : 2 pts/h

Le PJ a besoin de moins de sommeil que la normale (7h).

Sommeil léger : 4 pts

Le PJ possède un sommeil particulièrement léger qui lui permet d'être sur ses gardes même pendant son sommeil (pas de malus au jet de perception, pas de malus au réveil).

Tueur : 4 pts

En cas d'attaque surprise, le PJ bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Vision nocturne : 10 pts

Le PJ est particulièrement sensible aux faibles luminosités. Même mal éclairé, il peut voir jusqu'à 30 m.

7.1.3 Les avantages magiques

Capacité à voir l'invisible : 7 pts

Le PJ est capable de voir les choses invisibles en regardant dans le monde des esprits. Ce talent prend deux rounds et le PJ ne voit plus dans le plan réel.

Changeur de forme : 12 pts

Le PJ est capable intentionnellement de se changer en un animal de corpulence équivalente. De plus, en cas de stress, une transformation inopportune peut se produire.

Compétences étendues : 8 pts

Le rayon et le nombre de cibles visées par le PJ sont doublés.

Compétences spatiales : 5 pts

La portée des sorts est doublée, c.a.d. décalée d'une case sur la droite du tableau des portées.

Compétences temporelles : 4 pts

La durée des sorts du PJ est doublée.

Discipline subconsciente : 5 pts

Les sorts du PJ font effet autant de round que sa concentration.

Eloquence : 5 pts

Le PJ a besoin d'un round de moins pour lancer ses sorts.

Exorciste : 8 pts

Le PJ est capable de ressentir la présence d'entités étrangères dans un corps ou un lieu. Le fonctionnement est le suivant si $Au + 1d20 > 20$, alors le jet est réussi. De plus, en effectuant un rituel magique, le PJ peut obliger l'entité à quitter le corps ou le lieu.

Vision : 5 pts

Le PJ est soumis à des visions du passé, futur ou présent lorsqu'il se concentre.

7.1.4 Les objets

Richesse : 3 pts/5 pièces d'or

Herbe ou objet non magique avec un bonus de +1 : 1 pts

Le PJ possède un objet ayant un bonus dû à sa fabrication de +1 dans une compétence. Pour une arme, par exemple, cela peut être un bonus au toucher, en défense. Concernant les herbes, le PJ possède 6 doses d'une plante permettant de récupérer 1d4 PV ou d'un somnifère léger.

Objet magique +1 ou non magique +2 : 2 pts

L'objet possède un bonus +2. L'objet magique apporte un bonus de +1 à une compétence n'ayant aucun rapport avec son but premier (par exemple, une boucle d'oreille +1 en défense).

Objet quotidien 1 ou non magique + 3 : 3 pts

Le PJ possède un objet emmagasinant un sort de puissance 5 PP qui peut être lancé une fois par jour.

Objet magique +3 : 5 pts

Objet quotidien 2 ou magique +4 : 10 pts

L'objet quotidien peut lancer, soit un sort à 10 PP, soit deux fois un sort de 5 PP.

Objet quotidien 3 : 15 pts

7.2 Les défauts

7.2.1 Les défauts sociaux

Absence de sang-froid : -10 pts

Le PJ contrôle mal ses nerfs et peut craquer en cas de stress. Le fonctionnement est le suivant si $Vol-5 + 1d20 > 20$, alors le sang-froid est conservé.

Antipathique : -5 pts

Le PJ paraît antipathique, il possède un malus de -2 en Réaction.

Avarice : -5 pts

Le PJ a un hérisson géant dans sa bourse ; en ressortir de l'argent lui demande un effort de volonté. Le fonctionnement est le suivant si $Vol-5 + 1d20 > 20$, alors le comportement est combattu.

Avidité : -12 pts

Le PJ veut prendre possession d'argent, de bijoux et beaucoup. Cela n'implique pas forcément l'avarice. Le fonctionnement est le suivant si $Vol-5 + 1d20 > 20$, alors le comportement est combattu.

Bavard : -5 pts

Le PJ parle tout le temps, surtout au mauvais moment (en embuscade ou pendant que le roi parle, par exemple).

Brute : -8 pts

Le PJ a été mal dégrossi ; il ne sait pas se comporter en société. Il ignore la politesse (le talent étiquette est fermé pour lui) et quand il veut quelque chose, il se sert.

Capricieux : -5 pts

Le PJ fait des caprices ne se calmera que lorsque son envie est comblée ou il sera convaincu de l'inutilité de sa demande.

Chauvin : -2pts

Le PJ est fier de sa région d'origine et de ses spécialités, et le dit.

Code d'honneur : -5 à -15 pts

Le PJ est soumis à code de comportement honorable dû à son appartenance à une société ou à son éducation. Par exemple, pour un mercenaire, cela peut être qu'une fois le contrat accepté, il ne peut pas changer de commanditaire (soumis à l'accord du MJ).

Comportement compulsif : -5 à -15 pts

Le PJ ne peut s'empêcher de pratiquer une activité. On peut situer comme exemple d'addiction : le jet, le sexe ou la violence. Le fonctionnement est le suivant si Vol (-5, -10 ou -15) + 1d20 > 20, alors le manque est combattu.

Comportement tyrannique : -10 pts

Le PJ veut être le chef et commander les autres (penser à Iznogood).

Dépensier : -3 pts

L'argent brûle les doigts du PJ. Il ne peut en conserver, le dépensant immédiatement en n'importe quoi.

Dépressif : -10 pts

Le PJ ne va pas bien psychologiquement. Il est négatif et le dit.

Dyslexique : -3 pts

Le PJ mélange les lettres et les chiffres lorsqu'il lit ou il parle.

Ennuyeux : -5 pts

Le PJ possède une voix monocorde qui le rend très difficile à écouter longtemps. Il possède un malus permanent de -4 en influencer et un bonus de +2 en duper.

Excentrique : -5 pts

Le PJ aime être remarqué. Il ne sait pas être discret et avoir un comportement séant en société.

Fainéantise : -10 pts

Le PJ a un grand poil dans la main. Il trouvera toujours une bonne raison pour ne rien faire. Le fonctionnement est le suivant si Vol-5+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu.

Gloutonnerie : -5 pts

Le PJ a faim, tout le temps et ne peut pas se réfréner durant les repas. Il a donc besoin de deux fois plus de nourriture que les autres PJ. Le fonctionnement est le suivant si Vol+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu.

Honnêteté : -10 pts

Le PJ ne peut mentir ou escroquer une personne ou en être témoin sans réagir. Le fonctionnement est le suivant si Vol+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu.

Honneur : -10 pts

L'honneur du PJ est sacré. S'il donne sa parole, il fera tout pour la tenir. Toute attaque envers son honneur sera réglée par la voie des armes.

Impulsivité : -10 pts

Les plans concertés, ce n'est pas pour lui ! Le PJ agit puis réfléchit (des fois).

Jalousie : -10 pts

Le PJ est difficilement satisfait ; il veut toujours les plus beaux objets. Le fonctionnement est le suivant si Vol-5+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu.

Lâcheté : -10 pts

Le PJ tient à son intégrité corporelle et est prêt à tous les compromis pour éviter des douleurs. Le fonctionnement est le suivant si Vol-5+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu.

Malchanceux : -20pts

Le PJ commet une maladresse sur les jets égaux à 1 et 2 en compétence et à 19 et 20 sous caractéristiques.

Mal latéralisé : -2 pts

Le PJ confond systématiquement sa droite et sa gauche.

Manie : -1 pts

Le PJ pour X raison refuse de faire quelque chose.

Matérialiste : -5 pts

Le PJ fait passer les considérations matérielles avant les idéaux. De plus, il aime manipuler l'argent en gagner et en dépenser.

Mauvaise foi : -5 pts

Le PJ n'a jamais tort, même pris en flagrant délit de mensonge. Il est le roi des explications tirées par les cheveux. Ce défaut ne s'étend pas au joueur, bien sur.

Mythomane : -10 pts

Lorsqu'il parle, le PJ ment d'abord. Le fonctionnement est le suivant : si Vol-5+ 1d20 > 20, alors le PJ peut dire la vérité.

Naïveté : -10 pts

Le PJ croit facilement les autres. Il n'est pas néanmoins complètement dépourvu d'esprit critique. Il a un malus permanent de -5 en détection du mensonge.

Obsession : -5 à -15 pts

Le PJ est obsédé par quelque chose, quelqu'un ou un but. Le coût est fonction de la gravité de l'obsession.

Pacifisme : -5/-10 pts

Le PJ ne frappera qu'en légitime défense et à armes égales (-5) ou se laissera frapper (-10).

Paranoïa : -10 pts

Le monde en veut au PJ. Il ne vous croit pas (vous lui voulez du mal) et on cherche à l'empoisonner, le tuer, etc.

Phobie : -5 à -15 pts

Le PJ a peur de certaines choses. On peut situer comme exemple de phobie : le vertige, les souris ou les lieux clos. Le fonctionnement est le suivant si Vol (-5, -10 ou -15) + 1d20 > 20, alors la peur est combattue.

Provocateur : -10 pts

Le personnage ne sait pas se tenir tranquille et aime provoquer des réactions autour de lui.

Pyromanie : -5 pts

Le PJ aime le feu et à tendance à le mettre partout. Le fonctionnement est le suivant si Vol-5+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu. De plus, le PJ a un bonus de +4 en survie pour s'occuper du feu.

Raciste : -5/10 pts

Le PJ n'aime pas une race. Cela peut aller du racisme passif (pas d'aide et pas de dialogue) au racisme actif (insultes, menaces jusqu'aux coups). Ce défaut peut être racheté ultérieurement après contact avec les autres

cultures.

Recherché : -5 pts

Le PJ a commis un crime et il est recherché.

Sadique : -5 pts

Lorsqu'il est en position de force, le PJ aime faire souffrir gratuitement les autres (physiquement ou psychologiquement).

Sanguinaire : -10 pts

Le PJ aime voir le sang couler. Lorsqu'il se bat, le PJ ne s'arrête qu'après avoir blessé sérieusement son adversaire.

Susceptible : -5 pts

Le PJ est particulièrement sensible envers sa personne. s'il sent dégradé ou pas assez aimé, il boude ou veut laver son honneur.

Sens du devoir : -5/-10/-15 pts

Le PJ se doit d'aider une minorité (les autres PJ, les pauvres), un peuple ou l'humanité même au péril de son existence ou même contre la morale (soigner le super méchant). Cela ne veut pas dire qu'il n'a pas de sens critique : il tendra plus facilement à aider quelqu'un qui se met involontairement en situation de danger que quelqu'un s'y plongeant avec joie (surtout à répétition).

Superstitieux : -10pts

Le PJ a des peurs irrationnelles et culturelles. Il doit absolument procéder à certains rites pour combattre ces peurs. Le fonctionnement est le suivant : si Vol-5 + 1d20 > 20, alors la peur est combattue.

Téméraire : -10 pts

Le PJ n'a peur de rien (visiter la gorge d'un dragon, par exemple) et prend des risques gratuits.

Têtu : -5 pts

Le PJ a une tête en bois ; il ne suit pas facilement le avis des autres. Il a un bonus de +2 pour résister à influencer. En contrepartie, les connaissances lui coûtent le double.

Timide : -5 pts

Le PJ n'est pas sûr de lui ; en société, il ne parlera que si on l'apostrophe, par exemple. Ce défaut peut être racheté ultérieurement.

Vantard : -10 pts

Le PJ a le melon et le dit. Le fonctionnement est le suivant si Vol-5+ 1d20 > 20, alors le comportement est combattu.

Vœu : -1 à -15 pts

Le PJ a fait un vœu (renverser le méchant tyran, ne pas

faire de sexe avant le mariage, par exemple) et fera tout pour respecter ce vœu.

Xénophobe : -10 pts

Le PJ n'aime pas les étrangers. Il le fait plutôt passivement. Ce défaut peut être racheté ultérieurement après contact avec les autres cultures.

7.2.2 Les défauts physiques

Albinos : -15pts

Le PJ ne possède pas de pigments : ses cheveux sont blancs et ses yeux rouges. Rester au soleil sans protection lui occasionne 3 PF/h.

Allergique : -5 à -15 pts

Le PJ est allergique à une substance. Le degré d'allergie définit le coût du défaut.

Balafre : -5 pts

Le PJ possède une balafre bien visible et possède une beauté diminuée de 2 points.

Borgne : -15 pts

Le PJ ne possède qu'un œil et a un malus de -2 pour tous combats en mêlée et de -3 pour utiliser les arcs et arbalètes.

Doigt manquant : -2 pts/doigt

Le PJ possède une main dont un ou des doigts ont été coupés, arrachés, etc.

Hémophile : -10 pts

Toute blessure subie par le PJ entraîne une hémorragie de 3 PV par round

Maladie de peau : -10 pts

Le PJ est atteint d'une maladie de peau qu'il le rend particulièrement repoussant. Il possède un malus de 4 en beauté.

Main manquante : -15 pts

Le PJ possède une main en moins. Il a un malus de -3 en acrobatie, grimper et nager.

Manchot : -20 pts

Le PJ ne possède qu'un seul bras. Il a un malus de -2 en sauter, course, et de -5 en acrobatie, grimper et nager.

Mou : -5 pts

Le PJ est indolent : s'il n'est pas blessé, il se bat à -3. Par contre, après une blessure, il se bat normalement.

Santé fragile : -3 pts

Le PJ possède un malus de -5 en résistances aux maladies et poisons.

8 CREATION DE PERSONNAGES

Le système de jeu présenté dans ce volume a été prioritairement conçu pour une création de personnage à la carte ou sur-mesure. Cette manière de procéder est tout

d'abord présentée. Néanmoins, quelques fois l'inspiration n'est pas là ou bien on veut jouer vite. Dans ce cas, une méthode de réalisation par tirage aléatoire est proposée.

8.1 Création de personnages à la carte

Ce système de création est conçu pour les joueurs ayant une idée *a priori* du personnage qu'ils veulent interpréter. Pour cela, le joueur doit tout d'abord lire attentivement le manuel.

8.1.1 *Peuple, apprentissage et origine sociale*

Les choix de peuples et d'apprentissage proposé sont larges. Le joueur doit tout d'abord déterminer quel type de personnage, quel type de comportement, il veut interpréter. Une fois les grandes lignes du personnage déterminées, les choix du peuple et de la profession sont relativement évidents (Tableau 6.2 et Tableau 6.3). Les ensembles bonus de caractéristiques, compétences, avantages/défauts des peuples présentés sont équilibrés. Les avantages/défauts sont déjà pris en compte ; ainsi lorsque la balance avantages/défauts n'est pas équilibrée, cela ne rapporte ou coûte aucun points de développement au joueur. Puis, en fonction des deux critères précédents, le choix de la classe sociale d'origine est relativement restreint (Tableau 6.1). L'acquisition d'une classe sociale rapporte des bonus mais coûte aussi des points de développement.

8.1.2 *Avantages, défauts*

Ensuite, le joueur doit choisir les avantages et les défauts possédés par son personnage. Les défauts rapportent des points supplémentaires de développement : le personnage sera faire plus de choses. Les avantages coûtent des points de développement : le personnage sera faire un peu moins de choses. Les conseils formulés dans le chapitre Avantages/défauts sont ici répétés : prendre un maximum de **20 points de défauts** (y compris les défauts raciaux) et de **20 points d'avantage** (y compris les défauts raciaux). Certains défauts raciaux peuvent être rachetés avec

l'accord du MJ. Les défauts sociaux sont souvent plus contraignants que les défauts physiques. Une fois que les avantages et les défauts ont été choisis, le bilan entre dépense de points de développement (achat d'avantages) et gain (achat de défauts) doit être effectué. Si le solde est positif (plus de défauts que d'avantage) alors le joueur possède des points de développement supplémentaires à investir dans son personnage. Dans le cas contraire, il devra les retrancher de ses points de développement.

8.1.3 *Caractéristiques*

Le joueur doit répartir **135** points pour les dix caractéristiques. Leurs valeurs doivent être comprises entre **6** au minimum et **20** au maximum. Les bonus des peuples, des talents spéciaux et d'apprentissage sont ensuite à rajouter. Les caractéristiques supérieures à 21 donnent droit à des bonus spéciaux (voir le chapitre Les caractéristiques). Pour les points de pouvoir, il ajoutera au 10 de départ les bonus de races et d'apprentissage.

8.1.4 *Compétences*

Le joueur dispose de **50** points de développement plus le solde d'achat avantages/défauts et d'origine sociale à investir dans les compétences. Le joueur pourra mettre un maximum de 5 points par compétence. Ces points servent aussi à acheter les sorts pour les personnages utilisant la magie. Il ajoutera les bonus d'apprentissage, de classe sociale.

8.1.5 *Equipeement*

Le MJ donnera l'équipement du personnage en fonction de son origine ethnique, sociale et professionnelle et des talents spéciaux. Ca y est, son personnage est prêt à jouer.

8.2 Création aléatoire de personnages

Le système de création de personnage est conçu pour fabriquer de manière relativement analytique son personnage, celui que l'on a plaisir à interpréter. Néanmoins, pour gagner du temps ou en manque d'inspiration, on peut choisir de créer aléatoirement un personnage. Dans la suite, des tableaux de tirage aléatoire du peuple et de l'origine sociale. Ces tableaux sont basés sur le monde de Valorion. Nous rappelons que, suivant l'origine ethnique, toutes les catégories sociales ne sont pas possibles. Le lecteur est prié de se reporter au Tableau 6.1.

8.2.1 *Origine ethnique*

Jet	Peuple
01-05	Nain
06-07	Ogre
08-10	Dern

11-15	Elfe forstien
16-18	Centaure
19-23	Orc
24	Vellien
25-75	Humain
76	Labossoc
77-80	Carclyn
81-85	Cobold
86-89	Elfe Estahim
90-92	Demi-elfe
93-95	Gnome
96-98	Troll
99-100	Elfe hafertain

Tableau 8.1 : Répartition des ethnies.

Le joueur fait tout d'abord deux jets avec 1d100 pour déterminer la race. Il peut choisir celui qui lui plaît le plus. Le Tableau 8.1 présente le peuple obtenu en

fonction du jet du joueur.

Si le joueur obtient un peuple humain, il doit relancer 1d100 sur la table suivante.

Jet	Humain
01-10	Cardonien
11-15	Guana
16-25	Boréen
26-30	Verdois
31-40	Cortysien
41-50	Kaservien
50-60	Asturien
61-65	Norois
66-75	Flangien
76-80	Keshien
81-85	Nostien
86-90	Horois
91-100	Sahrb

Tableau 8.2 : Répartition des humains.

8.2.2 Origine sociale

Ensuite, le joueur relance 1d100 pour obtenir l'origine sociale de son personnage. Certaines classes sociales ne sont pas compatibles avec certains peuples. Il doit relancer jusqu'à obtenir un résultat compatible.

Jet	Peuple
01-10	Esclave
11-50	Paysan
51-75	Citadin
76-90	Bourgeois

91-100

Noble

Tableau 8.3 : Origine sociale.

8.2.3 Caractéristiques

Pour déterminer les caractéristiques de son personnage, le joueur lance 2d10 dont il additionne les valeurs. Il doit obtenir 12 résultats strictement supérieurs à 6. Il élimine les deux plus mauvais jets et place au choix les autres résultats dans les dix caractéristiques de son personnage. Son personnage possède automatiquement dix points de pouvoir.

8.2.4 Apprentissage

En fonction de son peuple d'origine et de son niveau social, le joueur choisit la profession de son personnage (Tableau 6.1, Tableau 6.2 et Tableau 6.3).

8.2.5 Compétences

Le joueur ajoute aux caractéristiques de son personnage les bonus raciaux et les bonus d'apprentissage. Il place ensuite 60 points de développement par tranche de 5 points maximum dans ces compétences (y compris les armes) et achat de sorts pour les professions magiques ou mixtes.

8.2.6 Équipement

Le MJ donnera l'équipement du personnage en fonction de son origine ethnique, sociale et professionnelle. Ca y est, son personnage est prêt à jouer.

9 L'EXPERIENCE

Pendant une aventure, un personnage utilise diverses compétences. En les utilisant, il apprend et donc s'améliore. Les points d'expérience attribués à la fin de chaque aventure représentent cet apprentissage. Le joueur

peut alors investir les points d'expérience dans les compétences ou les caractéristiques de son personnage ; le personnage progresse et ainsi permet de rendre compte de cet apprentissage.

9.1 Attribution par aventure

Suivant les actions des personnages, l'aventure se passe plus ou moins bien. De plus, certains personnages se sont plus impliqués. Enfin, certains joueurs ont mieux interprété leur personnage, notamment leurs défauts. Le

Tableau 9.1 présente un barème indicatif que peut employer le MJ pour déterminer le nombre de points d'expérience à attribuer à la fin d'une aventure.

Aventure nulle	De 1 à 6 points d'expérience
Aventure moyenne	De 7 à 13 points d'expérience
Aventure réussie	De 13 à 20 points d'expérience
Aventure parfaite et au-delà	Plus de 21 points d'expérience

Tableau 9.1 : Attribution des points d'expérience.

9.2 Développement de compétences

Les points d'expérience attribués par le MJ à la fin de chaque aventure peuvent servir à développer les compétences des personnages. Les coûts en points d'expérience de l'augmentation de la compétence varient suivant le niveau de la compétence et le type de compétence (primaire, secondaire ou autre).

9.2.1 Compétences primaires

Si le joueur investit ses points d'expérience dans une des six compétences primaires de son personnage, deux cas apparaissent.

niveau actuel de la compétence	Augmentation
0-5	3
6-10	2
11-25	1
26-30	0,5
>30	0,25

Tableau 9.2 : Bonus de compétence.

Cas 1 : Si la somme des bonus d'expérience existant est inférieure à 20 (voir feuille de jeu), pour 1 point d'expérience investit, le Tableau 9.2 présente l'augmentation de la compétence obtenue.

Cas 2 : Si la somme des bonus d'expérience existant est supérieure à 20 (voir feuille de jeu), pour obtenir les mêmes augmentations que précédemment, il faut investir le double de points d'expérience.

9.2.2 Compétences secondaires

Si le joueur investit ses points d'expérience dans une des six compétences secondaires de son personnage, de nouveau, deux cas apparaissent.

Cas 1 : Si la somme des bonus d'expérience existant est inférieure à 10, pour 1 point d'expérience investit, on peut se reporter au Tableau 9.2 pour obtenir l'augmentation de compétence.

Cas 2 : Si la somme des bonus d'expérience existant est supérieure à 10, pour obtenir les mêmes augmentations que précédemment, il faut investir le double de points d'expérience.

9.2.3 Autres compétences

Dans tous les cas de figure, pour obtenir une augmentation de compétence comme présentée dans le Tableau 9.2, il faut investir deux points d'expérience.

9.3 Développement de caractéristiques

Si le joueur veut augmenter une caractéristique, il ne peut l'augmenter que de +1 par aventure. Le coût d'augmentation est le suivant pour des caractéristiques strictement inférieures à 20 : 10 points d'expérience pour la première augmentation, 20 points d'expérience si il augmente la même caractéristique, 30 points

d'expérience pour la troisième et enfin +50 pour la quatrième. Bon, si un gros bill veut encore augmenter une caractéristique, fixez le prix à 90 points d'expérience. Ça devrait le refroidir. Pour des caractéristiques supérieures à 20, le coût est doublé

10 L'EQUIPEMENT

10.1 Introduction

Les personnages au début de l'aventure et au cours de son déroulement sont amenés à faire du commerce soit en tant que client, soit en tant que vendeur. Les tableaux contenus dans cette partie sont représentatifs des prix

moyens suivant le milieu (ville ou village) et la pays, ces prix peuvent varier grandement. Pour donner une idée du pouvoir d'achat des gens, le Tableau 10.1 présente des exemples de salaire hebdomadaires.

Profession	Salaire	Profession	Salaire	Profession	Salaire
Vendeur	8pC	médecin	2pO	garde	1pA
Saltimbanque	5pC	artisan	3pA	sergent	2,5pA
manoeuvre	4pC	marchand	6pA	officier	7pA

Tableau 10.1 : Salaire hebdomadaire de quelques professions.

10.2 Les métaux

Le métal de base pour la réalisation des armes et armures est le fer ; c'est aussi le matériau le moins coûteux. Les caractéristiques des armes ou armures données dans la suite sont basées sur les caractéristiques de l'acier. Au cours du jeu, les PJ sont amenés à acquérir des objets de meilleure qualité. Le Tableau 10.2 présente les bonus

apportés en attaque et aux dégâts pour les armes ainsi que le bonus de résistance obtenu par les armures. De même, est présenté l'augmentation de coût. De plus, certains matériaux permettent de blesser certaines créatures d'essence magique insensibles aux matériaux classiques ; leurs bonus sont aussi présentés.

Nom	Normal	Magique	Coût	Remarques
Bronze	-1	0	X0,5	Métal pas cher
Fer	0	0	X1	Métal de base
Acier	+1	0	X2	Fonte décarburée
Acier supérieur	+2	0	X6	Acier feuilleté et trempé plusieurs fois
Tungstein	+3	+1	X10	Minerai naturel assez rare
Acelose	+4	+2	X15	Minerai naturel rare
Titane	+5	0	X20	Minerai naturel rare
Proryste	+6	+4	X100	Alliage d'acier et d'iscoglass luit légèrement
Pierre de lune	+7	+7	X500	Extrait de météorites, très rare
Iscoglass	+8	+8	X1000	Extrêmement rare

Tableau 10.2 : caractéristiques des métaux.

Dans le monde de, certains métaux ne peuvent être trouvés que dans des régions bien spécifiques, soit car la matière première n'est pas disponible, soit car la technologie du peuple n'est pas assez évoluée pour le forger. Le coût peut donc varier de manière assez importante d'une région à l'autre.

10.3 Les armures et les protections

Le Tableau 10.3 présente les parties protégées selon l'armure ainsi que le nombre de points de dégâts encaissés suivant le type d'attaque et l'armure. De plus, plus une armure est lourde, plus elle ralentit l'utilisateur. Ce ralentissement diminue la compétence d'esquive (la défense de base). Compte tenu de leur poids, les armures demandent une force minimum pour être correctement portée. Si la force du PJ est insuffisante, il bénéficie d'un malus en manœuvre en armure égal à la différence entre sa force et la force minimum. Pour le port d'armure composée, le malus à prendre est le plus défavorable. Par ailleurs, le port d'un casque ou d'un heaume diminue la perception.

Désignation	Taille	Estoc	Broyage	Force	Défense	Zones protégées	Coût
Tissu léger	0	0	0	-	0	-	
Tissu grossier	1	0	0	-	0	-	
Soie	1	1	0	-	0	-	
Plastron de cuir souple	1	1	2	7	0	10,11,12	1pA
Chemise de cuir souple	1	1	2	9	-1	8,9,10,11,12,13,14,15,17,20	3pA
Pantalon de cuir souple	1	1	2	11	-1	4,5,6,7,19	3pA
Plastron de cuir clouté	2	2	2	11	-1	10,11,12	4pA
Chemise de cuir clouté	2	2	2	12	-2	8,9,10,11,12,13,14,15,17,20	6pA
Pantalon de cuir clouté	2	2	2	13	-2	4,5,6,7,19	6pA
Plastron de cuir rigide	4	3	5	12	-2	8,9,10,11,12	6pA
Chemise de cuir rigide	4	3	5	14	-3	8,9,10,11,12,13,14,15,17,20	8pA
Pantalon de cuir rigide	4	3	5	14	-4	4,5,6,7,19	8pA
Plastron d'écaille	5	2	4	12	-1	10,11,12	8pA
Chemise d'écaille	5	2	4	12	-2	8,9,10,11,12,13,14,15,17,19,20	15pA
Plastron de mailles	5	4	6	14	-3	10,11,12	12pA
Chemise de mailles	5	4	6	15	-4	1,8,9,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20	3pO
Pantalon de mailles	5	4	6	15	-5	2,3,4,5,6,7,19	25pA
Plastron de plates	9	10	8	16	-3	10,11,12	7pA
Chemise de plates	9	10	8	18	-6	1,8,9,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20	8pO
Pantalon de plates	9	10	8	18	-8	2,3,4,5,6,7,19	7pO
Casque de cuir	1	1	3	-	-	1, crâne (-3 en Per)	3pA
Casque de cuir rigide	4	3	5	-	-	1, crâne (-3 en Per)	4pA
Bassinet	7	7	6	-	-	1, crâne et visage (-5 en Per)	7pA
Heaume	9	10	8	-	-	1,20, (-8 en Per)	13pA
Bottes en cuir souple	1	1	2	-	-	2,3	5pB
Gants en cuir souple	1	1	2	-	-	18,16	1pB
Bottes en cuir rigide	4	3	5	-	-	2,3	1pA
Gants en cuir rigide	4	3	5	-	-	18,16	13pA
Bottes en mailles	5	4	6	-	-	2,3	4pA
Gants en mailles	5	4	6	-	-	18,16	2pA
Bottes en plates	9	10	8	-	-	2,3	1pO
Gants en plates	9	10	8	-	-	18,16	13pA
Petit bouclier/targe				7	3	Bouclier en bois recouvert de cuir	5pB
Rondache				10	4	Bouclier en bois recouvert de cuir	2pA
Ecu				14	5	Bouclier en bois recouvert de cuir	3pA
Bouclier mur				19	7	Bouclier en bois recouvert de cuir	8pA
Main gauche				6	3		7pA

Tableau 10.3 : Caractéristiques des armures.

10.4 Les animaux

Désignation	Coût	Poids porté	Vitesse	Remarques
Boeuf	5pO	300	25	
Chameau	3pO	180	35	uniquement en régions désertiques
Cheval de selle	4pO	110	55	
Cheval de trait	3pO	180	35	
Cheval de guerre	20pO	160	50	Rares, appartenant aux écuries d'un seigneur
Cheval pur-sang	15pO	110	60	Rares, appartenant aux écuries d'un seigneur
Chien de traîneau	5pA	20	40	Uniquement en régions froides
Mule/âne	15pA	110	40	Malus de 4 en chevaucher
Poney	1pO	90	45	Malus de 4 en chevaucher

Tableau 10.4 : Les animaux de transport.

10.5 Les armes

Le Tableau 10.5 synthétise les caractéristiques des armes utilisées par les PJ. L'épée bâtarde et l'épée large peuvent s'utilisées avec le tranchant mais aussi pour frapper avec la pointe. Porter l'estocade consiste à frapper avec la pointe d'un mouvement horizontal en mettant tout son

poids dans le coup. Pour cette raison, cette attaque ne peut portée qu'en attaque totale. Pour ces armes, les deux types de dégâts sont indiqués. Les prix sont des prix moyens : ils peuvent varier beaucoup d'une région à l'autre. Les dégâts causés sont une perte de points de vie.

Armes équilibrées	Type	Dégâts	BA	BD	CR	Fo	Taille	Poids	Coût
Bâton de combat	broyage	1d6	1	2	-	8	1,6	2	5pC
Cimeterre	taille	1d6+2	2	0	-	14	0,95	2,5	2pO
Claymore	taille	1d12+1	2	2	-	15	1,6	4	3pO
Couteau	estoc	1d2	0	0	-4	5	0,2	0,1	15pC
Dague	estoc	1d4	0	0	-2	5	0,3	0,4	5pA
Epée à deux mains	taille	1d12+2	2	1	-	16	1,5	4	32pA
Epée bâtarde (1 main)	taille	1d8	1	1	-	15	1,3	3	4pO
Attaque d'estoc	estoc	1d6+3	1	0					
Epée bâtarde (2 mains)	taille	1d12	2	1	-	13			
Attaque d'estoc	estoc	1d8+5	2	0					
Epée courte	taille	1d6	1	2	-	11	0,7	1,2	17pA
Epée large	taille	1d8	2	0	-	12	1	1,6	3pO
Attaque d'estoc	estoc	1d6+3	2	0					
Epée longue	taille	1d8	1	1	-	12	1,2	1,8	22pA
Glaive	taille	1d6	0	1	-	13	0,6	1,4	8pA
Gourdin	broyage	1d4	0	0	-	7	0,6	1	1pC
Sabre	taille	1d6+1	1	1	-	10	0,9	1,5	18pA
Armes déséquilibrées	Type	Dégâts	BA	BD	CR	Fo	Taille	Poids	Coût
Bec de faucon	estoc	1d4+2	2	0	-	12	0,6	1,5	13pA
Fléau d'arme	broyage	1d6+2	2	-1	+3	16	1	2,5	3pO
Hache	taille	1d4+3	2	0	+1	14	0,8	2,2	6pA
Hache à deux mains	taille	1d8+5	3	0		16	1	3,5	22pA
Marteau de guerre	broyage	1d4+2	2	0	+1	12	0,6	1,5	13pA
Marteau à deux mains	broyage	1d8+4	3	0		16	1	3,5	28pA
Masse	broyage	1d4+4	1	0	+1	18	0,8	3	12pA
Armes d'hast	Type	Dégâts	BA	BD	CR	Fo	Taille	Poids	Coût
Epieu	estoc	1d6	1	0	-	9	2	4	8pC
Lance	estoc	1d8	2	0	-	9	2	3	2pA
hallebarde	taille	1d12	0	0	-	9	2,5	4	7pA
Armes de jet	Type	Dégâts	BA	BD	CR	Fo	Taille	Poids	Coût
Bola	broyage	1d4	0	-	0	8	0,8	0,8	5pC
Couteau	estoc	1d2	0	0	-4	5	0,2	0,1	15pC
Dague	estoc	1d4	0	0	-2	5	0,3	0,4	5pA
Fronde	broyage	1d2	1	-	-	6	0,4	0,2	5pC
Hache de jet	taille	1d4+2	1	0	-	15	0,6	1,6	5pA
Javelot	estoc	1d6	2	0	-	11	1,5	2	2pA
Lance	estoc	1d8	0	0	-	13	2	3	2pA
Lasso	entravant	-	0	0	-	8	5	2	3pC
Armes à projectile	Type	Dégâts	BA	RR	CR	Fo	Taille	Poids	Coût
Arbalète légère	estoc	1d6+1	2	3	-		0,9	3	28pA
Arbalète lourde	estoc	1d8+1	3	5	-		1,2	5	4pO
Arc composé	estoc	1d6+1	1	1	-		1,3	1,3	18pA
Arc court	estoc	1d6	1	1	-		1,1	1	8pA
Arc long	estoc	1d6+1	2	2	-	14	1,6	1,5	13pA

Type : type de dégât, **BA** : bonus d'attaque, **BD** : bonus de défense, **CR** : bonus sur la table des critiques ratés, **Fo** : force minimale pour utiliser l'arme, **Taille** en mètre, **Poids** en kg et **RR** : nombre de round de rechargement

Tableau 10.5 : Caractéristiques des armes.

10.6 Les moyens de transport

Désignation	Coût	Remarques
Braque	15pC	Peut contenir 4 personnes, avec 2 rames
Grande barque	4pA	Peut contenir 8 personnes, avec une voile
Petit bateau	2pO	Peut contenir 12 personnes, avec une voile, une petite cale
Bateau	15pO	Peut contenir 20 personnes, avec deux mâts, une cabine, une barque
Vaisseau	50pO	Peut contenir 40 personnes, avec trois mâts, deux cabines, trois barques
Canoë	1pA	En bois et écorce, peut contenir 1 personne
Kayak	13pC	En bois et écorce, peut contenir 4 personnes
Charrette	25pC	Deux roues en bois cerclées de fer, peut être tirée à bras
Carriole	2pO	Quatre roues en bois cerclées de fer, nécessite deux animaux de trait
Carrosse	6pO	Quatre roues, luxueux, nécessite quatre animaux de trait
Traîneau	15pC	Transporte trois personnes, nécessite 10 chiens

Tableau 10.6 : Coût des moyens de transport.

10.7 Le matériel

Désignation	Coût	Remarques
Bandages	5pB	Tissu propre nécessaire aux 1 ^{ers} soins
Baquet	3pC	Cuvette en cuivre de 10l
Billes	2pB	20 billes de fer pour fronde
Boîtes en fer	5pC	Avec couvercle 0,5l
Bourse	1pC	En cuir avec lanière
Bottes	5pC	Cuir souple protège 2 et 3
Brides et rênes	1pA	
Briquet à silex	2pC	Silex 3pB, 20 utilisations
Cadenas	2pA	difficile à crocheter (-5)
Cape	3pC	Laine. Luxueuse (tissu doublé) 3pA
Carquois	4pC	Cuir pour 20 flèches ou carreaux
Carreaux	2pA	20
Ceinture	3pC	Cuir, pour fourreau, bourses, dagues
Chaîne	8pC	Fer, 3m
Chapeau	1pC	Laine. Luxueux (feutre) 3pC
Chemise	1pC	Coton. Luxueuse (soie) 2pA.
Clous	1pB	50, taille 5cm
Corde	3pC	10m
Couverture	1pC	Laine
Encre	1pA	Dans une fiole, 0,1l
Fiole	3pC	0,1l
Flèches	2pA	20
Flasque d'huile	3pC	Pour lanterne 5h
Fourreau de ceinture	2pC	Pour épée à une main
Fourreau d'épaule	4pC	Pour arme à deux mains
Gourde	5pB	Cuir, 0,5l
Grappin	6pC	Fer
Harnais pour animaux	5pA	
Lanterne	6pC	Fonctionne avec de l'huile, rayon 15 m
Livre	1pO	Relié avec 100 pages vierges
Marteau	3pC	
Miroir	5pA	10x5cm
Nécessaire de couture	3pC	Aiguilles et fils
Outil de voleur	5pA	indispensable pour crocheter (+5)
Outre	1pC	Cuir souple 4l
Pantalon	1pC	Laine. Luxueux (soie) 2pA
Papier	1pA	10 feuilles
Parchemin	2pC	10 feuilles
Pelle	5pC	
Pied de biche	9pC	
Pierre à affûter	5pB	Nécessaire pour entretenir les armes
Pioche	7pC	
Plume d'oie	1pB	
Robe	3pC	Laine. Luxueuse (soie) 6pA
Sac à dos	1pC	20l
Gand sac à dos	2pC	50l
Sacoche	8pC	2x20l
Selle	1pO	
Scie	4pB	
Sifflet	2pC	Bois portée 800m
Souliers	1pA	Cuir souple travaillé
Tente	1pA	Pour deux personnes
Tunique	2pC	Luxueuse (soie) 4pA
Veste	5pC	Laine. Luxueuse (velours), 5pA

Tableau 10.7 : Coût du matériel.

10.8 Les services

Désignation	Durée	Coût	Remarques
Chambre commune	1 nuit	1pC	Dortoir
Chambre individuelle	1 nuit	3pC	Serrure, de 1 à 2
Suite	1 nuit	5pA	Serrure, baignoire, chambre, bureau
Repas normal		5pB	Brouet ou soupe avec du pain
Repas complet		8pB	Plat avec un peu de viande
Repas luxueux		2pB	Plat avec viande rôtie et volaille
Bière		1pB	0,5 l
Vin courant		5pB	1 l de piquette (7°)
Vin supérieur		1pC	1 l de vin de table (11°)
Eau de vie		2pB	le petit verre
Coupe de cheveux		5pB	
Coupe de barbe		5pB	
Prostituée		1pA	Une chance sur dix d'attraper une maladie honteuse
Prostituée de lux		1pO	1% d'attraper une maladie honteuse, moins de 20 ans
Soins blessure moyenne		1pA	
Soins blessures graves		1pO	Prévoir 1pA par jour de récupération
Soins membres détruits		4pO	Prévoir 1pA par jour de récupération

Tableau 10.8 : Coût des services.

10.9 Les habitations

Désignation	Location	Achat	Remarques
Appartement	2pC/sem		Deux pièces
Chambre	1pC/sem		Une pièce
Château		5000pO	Murailles, donjon, douve
Petite maison	8pC/sem	20pO	Une pièce, un potager
Ferme		50pO	Deux pièces, une grange, un potager, un mur d'enceinte
Demeure		150pO	Dix pièces, un jardin d'agrément
Manoir		500pO	Vingt pièces, dépendances, parc
Tour		1000pO	Trente mètres

Tableau 10.9 : Coût des habitations.

10.10 Les plantes

Ref	Désignation	Coût	Remarques
1	Cablon	1pC	Gland, aromatise la bière
2	Camomille violette	1pA	Racine, soigne les fièvres, décoction
	Capucine jaune	1pA	Fleur, coupe les moyens sexuels, tisane
3	Mousutur	2pA	Tubercule, soigne les hémorragies légères, cataplasme
	Ortie blanche	2pA	Racine, 1d4 PV, pâte à mâcher
4	Genièvre d'Ormir	4pA	Baie, ignore la douleur pendant 2h, 5% cumulable d'être accro
5	Mycosis Barbaris	6pA	Champignon, victime à -10 pendant 6h, sévérité 7
	Camphre	6pA	Baie, soigne les entorses légères, application
6	Baie d'Outrie	1pO	Baie, 1d10 PV en ingestion
	Saule Dormis	1pO	Sève, paralysie pendant 1h, sévérité 12
7	Romarin Rose	2pO	Feuilles, soigne les hémorragies moyennes, cataplasme
8	Pin Estremessius	10pO	Sève, victime à -12, action rapide, injection sévérité 20
9	Cadaverus Porus	20pO	Champignon, soigne les ligaments abîmés, ingestion
	Pavot Noir	20pO	Graine, +5 en Aura, 20% cumulable accro
10	Crafretas Commun	50pO	Feuille, soigne les ligaments rompus, ingestion
11	Trufas Vitalis	200pO	Bulbe, résurrection si appliquée dans les 8h

Tableau 10.10 : les plantes de la plaine.

Ref	Désignation	Coût	Remarques
1	Cocobouca	1pC	Feuille, parfum entêtant, à brûler
2	Varechus Simplus	1pA	Algue, Soigne le mal de mer, décoction amer
	Chanvre Bleue	1pA	Roseau, hallucinogène léger, 5% cumulable d'être accro
3	Sylvius Wegia	2pA	Champignon, 1d4 PV, ingestion
	Clochette du diable	2pA	Fleur, nettoie le système digestif, ingestion très mauvais
4	Tigerias Complexa	4pA	Roseau, endurance doublée pendant 12h, 3% cumulable accro
5	Luma Carvalus	6pA	Escargot, 1d4 PV en application sur une blessure
6	Parsimelis	1pO	Plante, soigne les hémorragies internes, décoction
	Chanvre Fumas	1pO	Roseau, +2 en Aura, 10% cumulable accro
7	Luma Normalis	2pO	Escargot, victime à-8 pendant 2 jours
	Courcoulis Magius	2pO	Plante, soigne les blessures aux poumons, inhalation
8	Farlafèle	10pO	Fleur, soigne la tuberculose, ingestion
9	Nénuphar Mordant	20pO	Fleur, antidote poison courant
10	Bronscin Malin	50pO	Champignon, poison sévérité 12, ingestion, pas de goût
11	Nénuphar Mange-mouche	200pO	Fleur, soigne les membres broyés, tisane

Tableau 10.11 : les plantes du marais.

Ref	Désignation	Coût	Remarques
1	Goubis vulgaris	1pC	Fleur, absorbe les mauvaises odeurs, à sécher
2	Carrenboule	1pA	Baie, 1 jour de nourriture, sucré
	Ouestrin Fatius	1pA	Champignon, somnifère léger, sévérité 4
3	Herbe à grattions	2pA	Herbe, +2 en Perception 4h, 10% cumulable d'être accro
	Rapidus Lapius	2pA	Fleur, +2 en Rapidité 1h, 30% cumulable d'être accro
4	Pavot des alpages	4pA	Graine, hallucinogène pendant 2h en ingestion
5	Florus Malucius	6pA	Fleur, 1d6 PV en cataplasme sur une blessure
6	Mousse d'Odom	1pO	Mousse, fait reprendre conscience, très mauvais goût
7	Capucine jaune	2pO	Fleur, soigne les hémorragies moyennes, décoction
	Coucou Charmant	2pO	Fleur, rend la victime docile, sévérité 10
8	Bleuette d'Estry	10pO	Fleur, soigne les factures en onguent
9	Brassenuis Parmis	20pO	Feuille, soigne les hémorragies importantes, application
10	Fanolene	50pO	Fleur, soigne muscles coupés en onguent
11	Jacinthe de Shanna	200pO	Fleur, antidote universel, tisane

Tableau 10.12 : les plantes de la montagne.

FIGURES

Tableau 2.1 : Système monétaire.....	3
Tableau 3.1 : Récupération des points de vie.....	5
Tableau 3.2 : Points de dégâts à mains nues.....	5
Tableau 3.3 : Perte d'efficacité.....	5
Tableau 3.4 : Facteur de taille.....	5
Tableau 3.5 : Bonus des caractéristiques extraordinaires.....	6
Tableau 4.1 : Bonus en chercher des plantes.....	9
Tableau 4.2 : Plantes trouvées.....	9
Tableau 4.3 : Malus de discrétion.....	10
Tableau 4.4 : Fatigue générée par la course.....	10
Tableau 4.5 : Malus d'armure.....	11
Tableau 4.6 : Niveau en langue parlée.....	12
Tableau 4.7 : Niveau en langue écrite.....	12
Tableau 5.1 : Caractéristiques des différents peuples.....	18
Tableau 6.1 : Tableau des professions en fonction du milieu social d'origine.....	20
Tableau 6.2 : Métiers accessibles par ethnies (1).....	21
Tableau 6.3 : Métiers accessibles par ethnies (2).....	22
Tableau 6.4 : Les bonus du guerrier.....	22
Tableau 6.5 : Les bonus du cavalier.....	22
Tableau 6.6 : Les bonus de l'archer.....	23
Tableau 6.7 : Les bonus du milicien.....	23
Tableau 6.8 : Les bonus du gardien de caravane.....	23
Tableau 6.9 : Les bonus du garde du corps.....	23
Tableau 6.10 : Les bonus du forestier.....	23
Tableau 6.11 : Les bonus du rôdeur.....	23
Tableau 6.12 : Les bonus du marin.....	24
Tableau 6.13 : Les bonus du marchand.....	24
Tableau 6.14 : les bonus du soigneur.....	24
Tableau 6.15 : les bonus de l'artisan.....	24
Tableau 6.16 : les bonus de l'ingénieur militaire.....	24
Tableau 6.17 : les bonus du majordome.....	25
Tableau 6.18 : Les bonus du ménestrel.....	25
Tableau 6.19 : les bonus du contrebandier.....	25
Tableau 6.20 : les bonus du pickpocket.....	25
Tableau 6.21 : les bonus du monte en l'air.....	25
Tableau 6.22 : Les bonus de l'assassin.....	25
Tableau 6.23 : Les bonus du mendiant.....	26
Tableau 6.24 : les bonus du guérisseur.....	26
Tableau 6.25 : les bonus du clerc.....	26
Tableau 6.26 : les bonus de l'élémentaliste.....	26
Tableau 6.27 : les bonus du mentaliste.....	26
Tableau 6.28 : les bonus de l'illusionniste.....	26
Tableau 6.29 : les bonus du shaman.....	26
Tableau 6.30 : les bonus du ranger.....	27
Tableau 6.31 : les bonus du barde.....	27
Tableau 6.32 : les bonus du moine.....	27
Tableau 6.33 : les bonus du savant.....	27
Tableau 6.34 : Coût d'acquisition des langues par professions.....	27
Tableau 8.1 : Répartition des ethnies.....	32
Tableau 8.2 : Répartition des humains.....	33
Tableau 8.3 : Origine sociale.....	33
Tableau 9.1 : Attribution des points d'expérience.....	34
Tableau 9.2 : Bonus de compétence.....	34
Tableau 10.1 : Salaire hebdomadaire de quelques professions.....	35
Tableau 10.2 : caractéristiques des métaux.....	35
Tableau 10.3 : Caractéristiques des armures.....	36
Tableau 10.4 : Les animaux de transport.....	36
Tableau 10.5 : Caractéristiques des armes.....	37
Tableau 10.6 : Coût des moyens de transport.....	37
Tableau 10.7 : Coût du matériel.....	38
Tableau 10.8 : Coût des services.....	39
Tableau 10.9 : Coût des habitations.....	39
Tableau 10.10 : les plantes de la plaine.....	39
Tableau 10.11 : les plantes du marais.....	40
Tableau 10.12 : les plantes de la montagne.....	40

NOTATIONS

Ag	: Agilité, caractéristique
Au	: Aura, caractéristique
Be	: Beauté, caractéristique
Cha	: Charisme, caractéristique
Con	: Constitution, caractéristique
Es	: Esprit, caractéristique
Fo	: Force, caractéristique
MJ	: Maître de jeu
Per	: Perception, caractéristique
pA	: Pièce d'argent, monnaie
pB	: Pièce de bronze, monnaie
pC	: Pièce de cuivre, monnaie
PF	: Point de fatigue
PJ	: Personnage joueur
PNJ	: Personnage non joueur
pO	: Pièce d'or, monnaie
PV	: Point de vie
Rap	: Rapidité, caractéristique
Vol	: Volonté, caractéristique