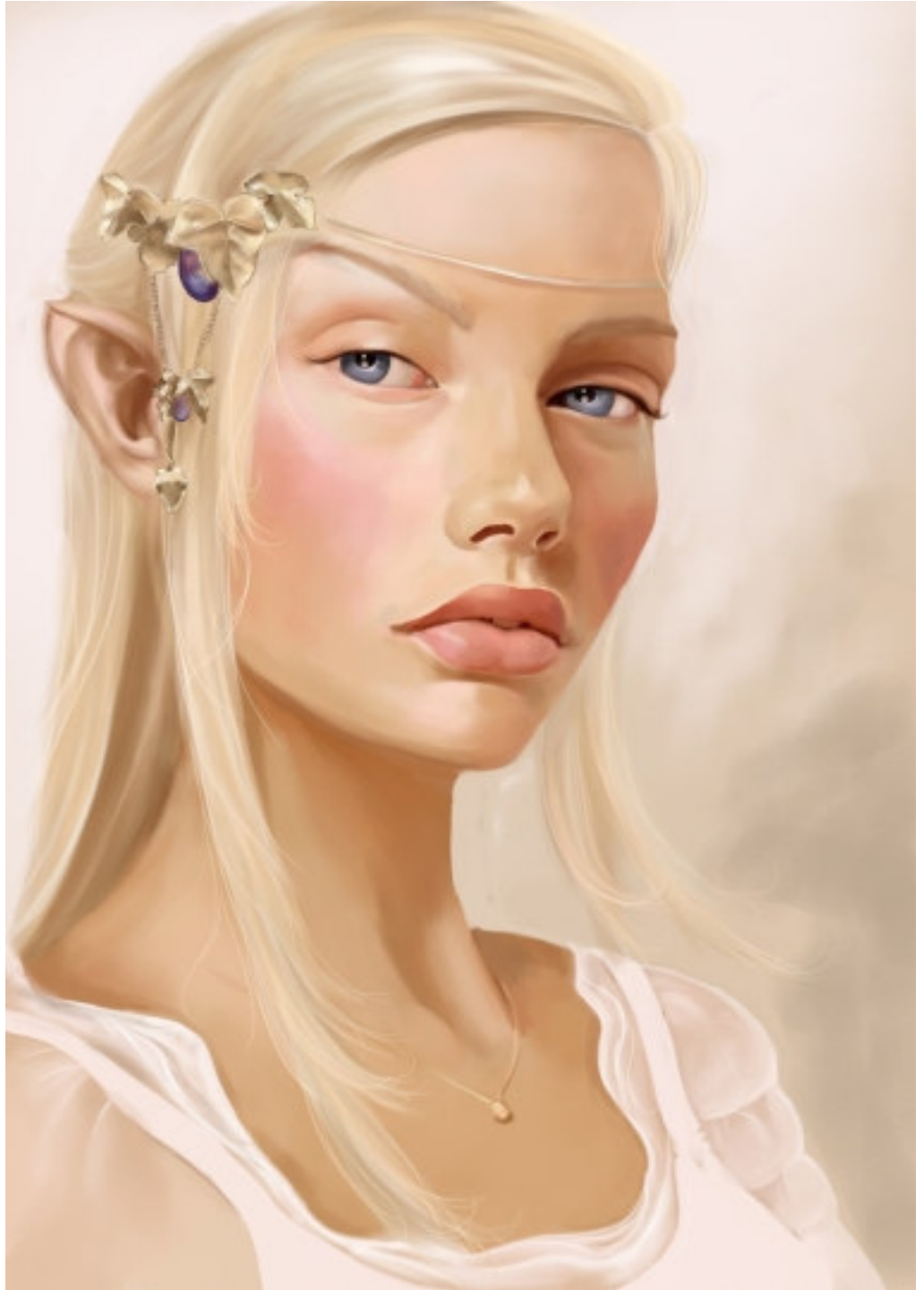


MEURE

P
E
R
S
O
N
N
A
G
E



Introduction Générale

MeuRE est l'acronyme de **M**onde **e**st un **R**êve **E**ternel, label utilisé pour éditer les livrets de règles et d'aventures.

Les Livres de règles de MeuRE sont utilisés pour créer des personnages de Jeux de Rôle (**JdR**) dans un monde Médiéval-Fantastique (med-fan), les faire évoluer dans ce monde issu de l'imagination du Meneur de Jeu (**MdJ**). Les règles servent à ce dernier pour gérer les aventures vécues par les Joueurs (**J**) au travers de leurs personnages (**Perso**). Les J forment un groupe de Perso qui agissent ensemble pour réaliser des projets et vivre des aventures au cours des **séances** de jeu organisées par le MdJ. Une série de séances forment une **campagne** de JdR.

Le principe de base du JdR est le suivant : avec leurs Perso les J sont confrontés à des situations décrites par le MdJ. Sur base de ces informations ils décrivent leurs actions à ce dernier. La tâche du MdJ est de déterminer, sur base du contexte qu'il a décrit et des intentions des J, les effets des actions pour définir une nouvelle situation. La réussite de ces actions est basée sur des jets de dés appelés « tests ».

Tout cela dans un contexte de défi dont l'issue heureuse peut donner droit à des récompenses diverses. Le but du MdJ est de fournir un cadre de jeu agréable pour les J. Les J de leur côté interprètent des Perso assimilés à des « héros », résoudre les énigmes et relever les défis en bonne intelligence dans le respect du MdJ et des autres J.

Exemple général

Le MdJ décrit l'environnement général et explique la situation :

*les Perso doivent se rendre au sommet d'une colline ;
pour y arriver les Perso doivent franchir une rivière ;
il pleut abondamment et le courant de cette rivière est très fort ;
les Perso sont à pied et portent un lourd chargement .*

Le MdJ demande aux J ce que leurs Perso vont faire ou tenter de faire.

Les J décrivent les actions de leurs Perso :

*ils décident de s'encorder pour éviter les noyades ;
le meilleur nageur va passer la rivière en laissant son armure derrière ;
une fois de l'autre côté il aidera les moins bons nageurs à passer en attachant la corde à un tronc
ils passeront leurs bagages avant que le dernier Perso ne traverse la rivière.*

Sur base de ces informations le MdJ définit quels sont les tests nécessaires pour réussir cette épreuve, ces tests peuvent différer selon chaque Perso. Il tient compte des capacités des Persos, de leurs talents et de la manière dont ils s'y prennent pour franchir l'obstacle. Les J devront lancer des dés à pourcentage pour déterminer s'ils réussissent leurs actions ou non.

Selon les résultats obtenus le MdJ décrit les effets (dans le cas précédent cela peut être des noyades, des pertes de chargements ou un passage sans encombre).

Voici les différents livrets qui feront partie de la série MeuRE :

Livre Personnage : règles de création et de gestion de personnages, les talents, les caractéristiques et l'équipement.

Livre Combat : règles de gestion des combats, armes, armures et blessures.

Livre Magie : règles de création de magicien, des sorts et d'utilisation de la magie.

Livre Rencontre : règles de gestion des créatures et des rencontres.

Livre Trésor : règles de génération et de gestion des trésors.

Livre Campagne : ensemble des règles de gestion de campagne.

Les livrets suivants utilisent les règles pour expliquer et gérer les aventures :

Livrets d'aventures : combinaison de présentation d'une région et de règles. Parution régulière de 2 à 3 numéros par an. Voir 3^{ième} de couverture pour plus d'informations.

Notes générales

1. L'utilisation des abréviations est fréquente dans ces règles, référez-vous au glossaire si nécessaire.
2. Dans les calculs, arrondissez le résultat vers le haut sauf si indiqué autrement.
3. Pour pouvoir jouer il est nécessaire que le MdJ et les J se procurent un dé à 20 faces, deux dés à 10 faces et des dés à 6 faces.
4. Le texte général est au masculin pour une meilleure lisibilité. Notre langue française est malheureusement restée terriblement sexiste.

Table des matières

Création de personnage	5
Procédure de création de personnage	5
Première étape : le profil général	5
Deuxième étape : les caractéristiques	29
Troisième étape : les talents	37
Quatrième étape : divers	41
Les Talents	45
Niveau des talents	45
Apprentissage des talents	46
Talents au maximum.....	47
Tests au D100.....	47
Composants nécessaires.....	49
Talents Marchands	49
Revenu par Métier	50
Talents de <i>Terrain</i>	52
Durée d'un Test.....	52
Description des Talents	53
Table des Talents Généraux	55
Talents Généraux.....	57
Table des Talents de combat	85
Talents de combat	87
Effets directs des talents.....	89
Gestion des caractéristiques	91
Test de caractéristiques.....	91
Amélioration des caractéristiques.....	91
Education des caractéristiques.....	92
Dépassement des maxima (option).....	92
Equipement	93
Table des armes	93
Calcul du triplet d'une arme	96
Armes particulières	97
Table des armures	99
Zone Couverte	100
Armures Spéciales	100
Extension d'armure	100
Table d'équipement général	101
Feuille de création de Personnage – ETAPE 1 - Profil	117
Feuille de création de Personnage – ETAPE 2 - Caractéristiques.....	118
Feuille de création de Personnage – ETAPE 3 - Talents	119
Feuille de création de Personnage – ETAPE 4 - Divers	120
Feuille de personnage	Error! Bookmark not defined.

Création de personnage

Introduction

Un personnage est l'avatar créé par un(e) joueur(se) pour s'aventurer dans le monde imaginaire du Meneur de Jeu. Le thème suivant est de type « médiéval-fantastique », c'est-à-dire qu'il prend ses sources dans le Moyen-âge occidental en y ajoutant des éléments fantastiques tels que la magie issue des dieux, les créatures aux formes et intelligences variées, les aventures épiques, des lieux merveilleux et de nombreux éléments appartenant à une physique différente de celle connue sur Terre. Les personnages créés sont de race humaine.

Le Livre du Personnage, à l'usage du **Meneur de Jeu (MdJ)**, contient les règles générales de bases pour la gestion et l'évolution des **personnages (Perso)** créés par les **joueurs (J)**. N'hésitez pas à consulter le glossaire, il explique les nombreuses abréviations utilisées dans ces règles.

Vous trouverez ci-après :

- ❑ les règles de création de Perso, pour les Perso magiciens reportez-vous au Livre de Magie
- ❑ la description et l'utilisation des talents, la méthode pour les acquérir et les apprendre
- ❑ les règles de gestion et d'évolution du Perso, de ses talents et de ses caractéristiques

Le livre est divisé en chapitres non numérotés et peut être lu dans un ordre quelconque. Consultez particulièrement les informations sur les caractéristiques dans la deuxième partie. Un exemple complet et progressif est donné à la fin de chacune des étapes de création de Perso.

Procédure de création de personnage

La création d'un personnage est divisée en **quatre étapes** elles-mêmes subdivisées en différents **points**. Il sera parfois nécessaire de consulter d'autres règles pour compléter les informations obtenues dans ces étapes (surtout celle sur les caractéristiques). Pour créer un personnage, il faut procéder de manière linéaire. Si nécessaire, vous pouvez utiliser les *Feuilles de création de personnage* fournies en annexe, elles permettent de garder une trace détaillée des résultats obtenus.

Première étape : le profil général

Dans les points suivants, le **Meneur de Jeu (MdJ)** interagit avec le **Joueur (J)** pour construire le profil du **Personnage(Perso)** grâce aux dés à 6, 10 et 20 faces. Le MdJ prend des notes « secrètes » si nécessaire et le J utilise des *Feuilles de création de personnage* en notant les informations recueillies dans ce processus.

A chaque point, certains facteurs déterminés ultérieurement peuvent se voir appliquer des modificateurs. Les natifs (**nat**), courants (**cou**) et maxima (**max**) des caractéristiques (Force, Endurance, etc.). La Base Monétaire (**BM**), le jet de D100 pour le Niveau Social (**NS**), le coût de certains Talents(**CPA**), les points d'énergie(EN), les sens, la taille, le poids etc. Ces facteurs peuvent être modifiés selon les résultats des jets de dés, référez-vous aux tables pour découvrir ces modifications, notez-les avec précision pour les utiliser au moment venu. **NE** équivaut à Niveau d'Expertise.

Pour calculer les chances d'obtenir tel ou tel résultat sur un D100 on parle de **Probabilité(P)** exprimée en pourcentage.

Dans les calculs arrondissez toujours vers le HAUT sauf si indication contraire !

1. Attribution de 2 points de création

Les points de création permettent de relancer un dé jusqu'à obtenir un « meilleur » résultat (exemple : si le J veut être âgé et tire 17 ans sur la table il pourra relancer jusqu'à obtenir un résultat meilleur... ici 18 ans ou plus). Les points inutilisés pendant la création deviennent des points d'héroïsme (voir 4^e étape), le J garde le décompte des points dépensés.

2. Sexe

Au choix du J, masculin(M) ou féminin(F). Il est recommandé de créer un Perso de son propre genre sexuel.

3. Problème à la naissance

La naissance peut être parfois difficile et/ou se dérouler dans des circonstances particulières. Le MdJ lance un D10 et le J lance un D100. Si ce dernier est inférieur ou égal au dé du MdJ lancez un D100 sur la table suivante :

D100	Problème à la naissance	Description et effet(s)
01-06	Accouchement tardif	poids +1d3 kg / taille +1d3cm
07-09	Fracture	D100 (Position sur le corps), nat C-1
10-11	Lacération grave	D100 (Position sur le corps), nat C-3
12-17	Lacération légère	D100 (Position sur le corps), nat C-1
18-21	Lacération moyenne	D100 (Position sur le corps), nat C-2
22-23	Malformation grave	D100 (Position sur le corps), nat A-2
24-30	Malformation légère	D100 (Position sur le corps), nat A-1
31-35	Manque d'oxygène	nat E-1
36-40	Organe interne atteint	MdJ détermine quel organe, Nat C-1, EN-3
41-47	Prématuré	poids -1d3 kg / taille -1d3cm
48-53	Difficulté cordon ombilical	cou C-2
54-59	Rétention excessive	cou C-1
60-67	Saignement abondant	EN-4
68-70	Saignement excessif	EN-2
71-72	Sang impur	cou C-5 et EN-5
73-79	Sortie inappropriée	nat D-1 et nat A-1
80-85	Souffle	nat E-2
86-87	Trachée bloquée	cou E-5 et nat C-1
88-94	Veine bloquée	EN-1
95-00	Relancer deux fois les dés	Un nouveau résultat 95-00 n'a aucun effet

Notez les effets pour plus tard.

4. Famille - circonstances de la naissance

Les circonstances de la naissance peuvent influencer l'avenir du Perso. Lancez un D100 et consultez la table suivante :

D100	Circonstances et effets
01-10	Né d'un hors mariage : NS-3
11-60	Né dans le mariage
61-65	Bâtard reconnu
66-70	Bâtard non reconnu : NS-5, BM -1
71-75	Adopté : déterminer circonstances, points Talents + 3%
76-80	Orphelin : déterminer sort de la famille, BM - 3
81-87	Aîné : héritier, NS+5, BM +3, points Talents +3%
88-92	Nièce/cousin : adopté par la famille, NS-1
93-95	Cousin éloigné : adopté NS-3, déterminer les raisons de cette adoption
96-00	Relation spéciale : NS +3, à la discrétion du MdJ

Notez les effets pour plus tard.



5. Age

Le J détermine l'âge auquel le Perso commencera ses aventures, entre 16 et 30 ans. Un Perso âgé sera plus expérimenté mais sujet à plus de problèmes. Lancez un D100 sur la table suivante :

D100	Age	Points
01-04	16	+3
05-09	17	+3
10-15	18	+3
16-22	19	+3
23-31	20	+3
32-41	21	+2
42-51	22	+2

52-60	23	+2
61-68	24	+2
69-75	25	+2
76-84	26	+1
85-91	27	+1
92-96	28	+1
97-99	29	+1
100	30	+1

« Points » : nombre de points de création supplémentaires attribués au Perso. A ajouter aux deux points de base reçus au *point 1*.

6. Cheveux - couleur

La P d'être chauve = [âge/10]% pour les hommes.

Lancez un D100, si chauve alors **nat Ap-2** sinon le J détermine la couleur des cheveux selon la table suivante (lancez un D100):

Couleur	Région		
	Nord	Centre	Sud
Blond	01-20	01-10	01-05
Châtain	21-60	11-40	06-25
Brun	61-85	41-75	26-45
Brun foncé	86-95	76-89	46-80
Noir	96-97	90-98	81-99
Roux	98-100	99-100	100



La *Région* d'origine ou de naissance est déterminée par le MdJ selon ses propres critères basés sur son monde. Selon la *Région* lancez le D100 sur la bonne colonne et trouvez le résultat correspondant dans la colonne *Couleur*. Si le Perso est chauve, le J lance néanmoins un D100 sur cette table pour la couleur de son système pileux.

7. Cheveux - style

Si le Perso n'est pas chauve, déterminez le style des cheveux. Sur la ligne de la *Couleur* des cheveux lancez un D100 et lisez le résultat sur la ligne du haut :

Couleur	Style des cheveux				
	Plat	Ondulés	Frisés	Bouclés	Crépus
Blond	01-30	31-65	66-70	71-99	100
Châtain	01-50	51-80	81-90	91-95	96-100
Brun	01-50	51-80	81-90	91-95	96-100
Brun foncé	01-50	51-80	81-90	91-95	96-100
Noir	01-30	31-50	51-70	71-90	91-100
Roux	01-30	31-65	66-70	71-99	100

Selon le résultat obtenu, le MdJ peut introduire des modifications de **nat Ap** (de -2 à +2) s'il le juge nécessaire, selon les critères en vigueur dans son monde.

8. Cheveux - longueur

Si le personnage n'est pas chauve lancez un D10* sur la table suivante et notez le résultat correspondant :

D10*	Longueur
1	moyens
2	courts
3	longs
4	très longs

9. Pilosité

Pour les hommes déterminez la pilosité de la tête et du corps sur la table suivante. Lancez un D10* pour la tête et un autre D10* pour le corps:

D10*	Tête	Corps
1	aucune	peu pileux
2	moustache	glabre
3	barbichette/bouc	pileux
4	barbe	foisonnant

Pour les femmes, il faut faire deux fois de suite 01 sur un D100 pour devoir lancer les dés sur cette table.

10. Yeux - couleur

Selon la couleur des cheveux le J lance un D100 pour déterminer la couleur des yeux (indiquée dans la ligne supérieure) sur la table suivante :

Couleur cheveux	Couleur des yeux							
	Vert	Bleu	Bleu-gris	Gris	Noisette	Brun	Brun-foncé	Noir
Blond	01-10	11-25	26-40	41-50	51-75	76-85	86-94	95-100
Châtain	01-05	06-15	16-25	26-35	36-80	81-90	91-96	97-100
Brun	01-05	06-15	16-25	26-35	36-80	81-90	91-96	97-100
Brun foncé	01-05	06-15	16-25	26-35	36-80	81-90	91-96	97-100
Noir	01	02-08	09-15	16-25	26-70	71-85	86-92	93-100
Roux	01-12	13-20	21-35	36-45	46-80	81-90	91-95	96-100

11. Peau - couleur

Selon la couleur des cheveux, déterminez la teinte de la peau. Lancez un D100 sur la table suivante et lisez la teinte de la peau sur la ligne du haut :

Couleur cheveux	Couleur peau				
	Très Foncée	Foncée	Normale	Pâle	Très pâle
Blond	01-02	03-10	11-40	41-85	86-100
Châtain	01-04	05-20	21-75	76-96	97-100
Brun	01-04	05-20	21-75	76-96	97-100
Brun foncé	01-04	05-20	21-75	76-96	97-100
Noir	01-12	13-35	36-70	71-95	96-100
Roux	01-02	03-10	11-40	41-85	86-100

Le MdJ peut appliquer des modificateurs sur la **nat Ap** (de -2 à +2) par rapport aux mœurs locales.

12. Peau - marque

Une marque de peau peut avoir la forme d'un gros bouton, d'une tache ou d'une plaque (au choix du MdJ). Le MdJ lance un D10 et le J lance un D100. Si ce dernier est inférieur ou égal au dé du MdJ lancez un D100 sur la table suivante pour déterminer la partie du corps couverte par cette marque:

D100	Partie du corps
01-03	Avant-bras
04-05	Bassin
06-08	Bras
09-10	Cheville
11	Cil ¹
12-13	Clavicule
14-15	Cou ¹
16-17	Coude
18-20	Crâne
21	Dents ²
22-23	Doigt (non pouce)
24-26	Epaule
27-29	Fesse
30-31	Genou
32	Gros Orteil
33-35	Hanche
36-37	Joue ²
38-39	Langue ²
40	Lèvre ¹
41	Mâchoire/menton ¹



42-44	Main (dos)
45-46	Mollet
47-48	Nez ²
49-51	Nuque
52	Œil ²
53	Oreille
54-55	Orteil (non gros)
56-57	Paume ¹
58-60	Pied
61-62	Plante des Pieds
63-64	Poignet
65	Pouce ¹
66	Sexe ²
67	Sourcil ¹
68	Sternum
69-70	Talon
71-80	Thorax/poitrine
81-85	Ventre/Abdomen
86-95	Rien
96-00	Deux zones

¹ nat Ap-1 ² nat Ap-2

Dans tous les autres cas : max Ap - 1D10*.

13. Odeur

La table suivante permet de déterminer si le Perso a une odeur naturelle agréable ou non. Lancez un D100 (-1 si femme) et lisez le résultat sur la ligne :

1D100	Odeur	Effets
01-02	Très bonne	Fraîcheur spéciale, transpiration faible : nat Ap+2
03-10	Bonne	Douceur et odeur délicate : nat Ap+1
11-90	Aucune	Aucun
91-98	Mauvaise	Forte odeur, fumet désagréable : nat Ap-1
99-100	Très mauvaise	Odeur pestilentielle et repoussante : nat Ap-2

14. Art graphique

L'art graphique est la capacité intuitive d'avoir le sens des proportions, l'esthétisme et la perception de ce qui est gracieux. Lancez un D100 sur la table suivante :

D100	Qualificatif	NE	NS
01-05	Incapable	0	-1
06-15	Très mauvais	5	-1
16-30	Médiocre	10	0
31-48	Pas fameux	15	0
49-68	Moyen	20	0
69-83	Correct	30	+1
84-93	Bon	40	+2
94-97	Très bon	60	+3
98-99	Excellent	70	+4
100	Surnaturel	80	+5



Le NE correspond à un niveau qui permet de considérer l'Art graphique comme un talent dont le NE n'évolue jamais. Ce NE est utilisé dans les talents de création d'art

d'artisanat et dans l'analyse des créations artistiques. Le dé du NS est modifié selon le résultat.

15. Humour

La table suivante permet de déterminer comment le Perso aborde les sujets et les situations drôles et à quel point il est capable de les générer. Lancez un D100 et notez le résultat obtenu :

1D100	Humour	Effet
01-05	Très drôle	Rigole de tout et tout le temps, humour gras ou fin : nat Em+2
06-15	Drôle	Apprécie les mots d'humour et les traits d'esprit : nat E+1
16-85	Normal	Aucun
86-95	Sombre	Sourit rarement : nat E-1
96-100	Sans humour	Maussade et sévère, réprime le rire avec constance : nat Em-2

16. Croyance

La majorité des sujets sont croyants sans forcément être prêts à mourir pour leur Dieu. La peur de l'inconnu et de l'autorité de l'Eglise rend les gens souvent dociles. Lancez un D100 sur la table suivante et notez le résultat :

1D100	Humour	Effet
01-02	Fanatique	Fera tout pour la victoire de sa cause : nat I-1, nat V+2, moral supérieur +1
03-15	Mystique	Fidèle dans son âme et son cœur : nat V+1
16-95	Croyant	Croyance liée à son histoire, à son ethnie, à ses origines
96-99	Païen	Croyance en les divinités païennes (voir MdJ) : nat V+2
100	Athée	Rejet des croyances en général : nat I+1

La croyance dépend de l'origine ethnique du Perso. Modifiez le dé selon l'historique du royaume. Le MdJ interprète le résultat selon la religion locale dominante.

17. Famille - origine géographique

Les tables suivantes aident le MdJ à trouver une région d'origine pour la famille du Perso. Elles peuvent également être utilisées de manière générique pour déterminer l'origine (le placement) d'un lieu quelconque.

Lancez un D100 sur la table suivante et notez le résultat sous la colonne *Région* :

D100	Région	Royaume de Hum'Aran
01-25	Du centre, riche	Don'Ara
26-45	Du nord-ouest, ancienne	Cal'Do
46-60	Du nord-est, querroyant	Sal'Aq
61-70	Désertique	Aratad
71-85	Montagneuse	Ticasi
86	Autres	Autres régions
87-91	Sauvage	Shi'Ben
92-00	Eloignée	Crast'Ara

La colonne *Royaume de Hum'Aran* est donnée pour les MdJ qui utilisent le monde de *Hum'Aran* dévoilé dans les *Livrets d'Aventures*.

Les quatre tables suivantes permettent de détailler l'origine en donnant le *Lieu* d'origine, le *Terrain* dans lequel se trouve ce *Lieu* et finalement la direction et la distance par rapport au *Lieu* (en option).

Lancez un D100 ou un D10 selon la table:

Lieu

D100	Lieu
01-10	Ville
11-25	Bourg
26-55	Village
56-75	Hameau
76-80	Tour
81-88	Manoir
89-90	Château
91-95	Lieu-dit
96-00	Spécial



Terrain

D100	Terrain
01-20	Forêt
21-45	Plaine
46-60	Colline
61-65	Montagne
66-68	Marais / Souterrain
69-83	Cours d'eau / Côte
84-88	Mer / île
89-90	Spécial / autre
91-00	Urbain / ville

MEURE

Direction (option)

D10	Direction
1	Nord-Ouest
2	Nord
3	Nord-Est
4	Ouest
5	Centre
6	Est
7	Sud-Ouest
8	Sud
9	Sud-Est
10	Plusieurs

Distance (option)

D10*	Distance
1	1D10 x 10m ¹
2	1D10 x 100m ¹
3	1D10 x 500m ²
4	1D10 x 1000m ²

¹ Le Perso est d'origine urbaine

² Le Perso est d'origine rurale

Utilisez les tables selon votre inspiration pour trouver un lieu adéquat dans un royaume, elles sont là pour stimuler votre imagination.

18. Famille - niveau social

Pour déterminer le niveau social (**NS**) du Perso utilisez la table suivante.

Déterminez le NS de la famille du Perso qui sera souvent le niveau social du père en lançant un D100 non modifié (!) :

D100	NS	BM	Classe
<=19	0	1 PC	Basse plèbe
20-36	1	2 PC	Plèbe
37-51	2	8 PC	Artisan pauvre
52-64	3	2 PA	Petit artisan
65-75	4	5 PA	Artisan
76-84	5	8 PA	Artisan aisé
85-91	6	1 PO	Riche artisan
92-96	7	3 PO	Petite noblesse
97-99	8	5 PO	Moyenne noblesse
>=100	9	8 PO	Grande noblesse



Niveau Social (NS) = classe sociale à laquelle appartient le Perso ou le PNJ. Pour situer ce niveau dans une échelle de 1 à 100 élevez ce facteur au carré.

Base Monétaire (BM) = définie dans la monnaie de *Don'Ara* royaume principal de *Hum'Aran*, elle donne la base utilisée pour calculer la richesse initiale du Perso (étape 2), pas de la famille (le MdJ peut s'en inspirer pour définir le cadre social).

Classe = la classe sociale du Perso et quelques exemples de professions ou de titres liés à cette Classe. L'appartenance à une « classe sociale » est déterminante dans la manière d'être considéré et aussi d'appréhender le monde.

19. Famille - nombre d'enfants

Pour détailler la famille du Perso lancez un D100 sur la table suivante qui indique le nombre de frères et sœurs du Perso :

D100	Nombre d'enfants
01-10	1
11-22	2
23-36	3
37-49	4

50-60	5
61-69	6
70-77	7
78-82	8
83-86	9
87-89	10

90-91	11
92	12
93-97	Adopté
98-99	Inconnu ²
100	Étrange ³

² origine du personnage inconnue, le MdJ développe une histoire spécifique et secrète

³ ce résultat signifie que le personnage n'est pas d'origine naturelle, le MdJ défini un historique spécial

Déterminez la position du Perso dans l'ordre de naissances en lançant 1d6 ou 1D10 ou 1D20 selon le nombre d'enfants de la famille.

Pour chaque enfant sauf le Perso, déterminez son sexe, **1d6 : 1-3 = garçon, 4-6 = fille.**

Âge des frères et sœurs

En partant de l'âge du Perso, donné au *point 5*, il est nécessaire de déterminer l'âge de chaque frère/sœur. Il faut d'abord partir vers les plus jeunes et ensuite vers les plus âgés.

Pour chaque frère/sœur lancez 1D10 sur la table suivante qui donne le nombre d'années en plus ou en moins par rapport au précédent :

1D10	Différence
1	0
2-5	1d3
6-9	1d6
10	1D10

Progresser d'enfant en enfant et calculez l'âge du suivant dans l'ordre de famille en vous basant sur l'âge de celui qui précède. Utilisez la table avec souplesse pour éviter les

situations trop complexes et/ou difficiles à expliquer. L'âge ne peut descendre en dessous de 1.

20. Famille – âge des parents

Âge du père = 1D100 sur la table de l'âge (*point 5*) + âge aîné(e) famille – 2.
 Âge de la mère = 1D100 sur la table de l'âge (*point 5*) + âge aîné(e) famille – 3.
 Ce sont les âges qu'ont les parents s'ils ne sont pas morts (*voir point suivant*).
 Répétez ce processus pour les parents naturels/adoptifs selon les circonstances.

21. Famille – morts

Pour chaque membre de la famille (père, mère, frère, sœur), déterminez si il/elle est mort(e) en lançant un D100 selon son âge sur la table suivante :

Age	P de Mort	26-30	40
0-5	5	31-40	45
6-10	20	41-50	50
11-15	25	51-75	80
16-20	30	75+	90
21-25	35		

En cas de mort, déterminez la cause de la mort en lançant 1D10 sur la table suivante :

D10	Circonstance
1-4	Maladie / Epidémie / Héritaire / Conséquence d'une maladie
5-7	Accident de travail / A la maison / En voyage
8-9	Naturelle / Violente
10	Inconnue

Détaillez les circonstances de la mort si nécessaire. Le MdJ détermine le moment où la mort s'est produite (*exemple il y a 1D10*-1 années*). Soyez souple dans la détermination des circonstances et du moment de la mort.



22. Famille - niveau social des frères, sœurs et de la mère

Après avoir déterminé le NS de la famille au *point 18* il faut, pour chaque frère et sœur, déterminer le NS atteint en lançant 1D100 sur la table du *point 18*. Ajoutez le NS de la famille au D100. Détaillez si nécessaire. Le NS des morts est optionnel mais peut être utile pour nourrir l'historique du Perso. La mère (vivante) du Perso peut avoir atteint un NS différent de celui du père, la P = **5+NS(père)%** (x2 si le père est mort). Dans ce cas déterminez le NS de la mère et les raisons de cette différence.

23. Famille - mariage des frères et des sœurs



Pour les frères et sœurs vivant, lancez un D100 pour déterminer s'il(elle) est marié(e). La probabilité = **(âge-15) x 2 (+5 pour les femmes)** . Le MdJ peut développer les familles ainsi créées (enfants, morts etc.) mais cela peut devenir très complexe, règle optionnelle.

24. Famille - mariage du Perso

Pour le Perso la probabilité d'être marié = **(âge-15) (+5 pour les femmes)** . Déterminer l'âge de la femme/du mari, le nombre d'enfants sur la table du *point 21* (avec -50 au D100 et si le résultat est inférieur à 01 alors aucun enfant) et la mort de l'épouse/de l'époux/des enfants. Détaillez la famille du Perso avec précision.

25. Famille – relation avec le Perso

Pour connaître la relation du Perso par rapport à sa famille ou son clan, le J lance un D100 sur la table suivante:

D100	Situation dans la famille/le clan
01-10	Rejeté : ignoré / attaqué par les membres du clan / de la famille : NS-5 BM-1D10
11-40	Impopulaire : ignoré du chef clan/famille, autre membre famille contact normal, aucune faveur et encouragé à partir : NS-3 BM-1d6
41-60	Normal : intégration habituelle au sein du clan / de la famille
61-95	Populaire : bonne relation avec majorité des gens, faveurs & privilèges possibles : NS+3 BM+1d6
96-00	Favori : l'élú du clan / de la famille, promis à un avenir, jalousie possible : NS+5 BM+1D10

Le MdJ détaille les effets de la table selon les besoins.

26. Famille – statut et localisation

Déterminez la situation particulière de la famille en lançant un D100 sur la table suivante :

D100	Localisation	Effets
01-05	Éparpillée	Déterminez les circonstances : 1d6 lieux différents, BM-1
06-20	Unie	Proche de la notion de clan : BM+2
21-25	Origines diverses	Alliances particulières : NS+1d6-1d6
26-30	Divisée par intérêt	Conflits internes : BM +D10*-2 (gagnant ou perdant)
31-40	Dépendante d'une autre	Liée à une autre famille ayant 2 NS de plus (max 9)
41-45	Itinérante	Sans terre ni maison : BM -3, +5% points de talents
46-60	Résidente	Bien installée dans un lieu : BM+1
61-65	Libre	Ouverture d'esprit, tolérance : BM-1, +1 nat Em
66-75	Origine spéciale	Selon MdJ, effets à déterminer : BM+1D10-1D10
76-90	Rejetée	Ayant fui sa région d'origine : déterminez si ennemi (NSx5%)
91-95	Admirée	Déterminez la raison : NS +10
96-00	Aimée	Par ses actes, sa foi, sa générosité : BM +2, NS+5

Le MdJ détaille les résultats.

27. Statut social

Déterminez maintenant le niveau social(NS) atteint par le Perso en lançant un D100 sur la table « Niveau Social » (*voir point 18*). Ce dé est modifié par ...

D100 + modificateurs précédents + NS(famille)x5 - 20

Ce NS est important pour le personnage, car il influence ses possibilités initiales et futures. La classe sociale du Perso est en général peu susceptible d'évoluer.

28. Profession – parents et Perso

D'abord, déterminez la **profession du père**, optionnellement de la mère, des frères et des sœurs (morts ou non). Pas de modificateurs à ces jets de dés.

Selon le niveau social(NS) du personnage (de 0 à 9), lancez un D10 / D20 / D100 sur la table correspondante. S'il le désire le **J peut lancer une deuxième fois** le dé sur la table pour avoir un second choix. A chaque tentative, le J peut choisir entre les métiers listés juste au-dessus et juste en dessous.

Si le J n'accepte pas le résultat, il peut choisir, avec l'accord du MdJ, une autre profession de ce NS ou d'un NS inférieur. Dans ce cas, il n'aura pas droit aux **réductions de CPA pour l'achat de talents**.

Le résultat obtenu est la profession / l'occupation du personnage ou du moins le métier qu'on lui a enseigné. Cela ne veut pas dire qu'il vit actuellement de cela ou qu'il est lié définitivement à ce résultat. Le J est totalement libre de son choix dans le cadre fixé ici.

Si le Perso n'a pas les talents ni le profil suffisant pour assumer ce statut il sera considéré comme faisant partie d'une famille / d'un groupe social ayant ce statut.

Chaque profession / occupation donne droit à **deux talents à coût réduit** (coût CPA/2). Pour les talents à spécialisations le J choisit une d'entre elles. Les informations détaillées sur les talents sont données plus loin.

Remarques

- ❑ Les noms sont tous au masculin, adaptez au besoin.
- ❑ Le nom des talents est abrégé aux quatre premières lettres, *S = Survie* (si aucun terrain cité alors au choix du J), *Mari = Marin* ou *Marinier* au choix. Le MdJ a le dernier mot en cas de doute.
- ❑ (*arme*) = une arme ou un talent d'arme au choix, si nécessaire le J choisit une spécialité dans ce talent d'arme.



MEURE

D10	NS 0 : Basse Plèbe
1	Berger : berg - S
2	Domestique : serv - S
3	Esclave : port - S
4	Garçon d'écurie : elev chevaux - S
5	Gardien de terre : S - S
6	Laboureur : cuei - S
7	Maraud : mala - S
8	Mendiant : pist ville - S ville
9	Saisonnier : cuei - S plaine
10	Vendangeur : vign - S colline

D100	NS 1 : Plèbe
01	Alchimiste : alch - herb
02-03	Amuseur : prêt -acte
04-07	Artiste : arti - rhét
08-10	Aumônier : bara - rhét
11-16	Bûcheron : homm bois - (hache)
17-20	Caravanier : mait eq - port
21-23	Carrier : maco - (masse)
24-25	Charbonnier : herb - S
26-30	Charretier : port - S
31-33	Chiffonnier : tail - S
34-38	Colporteur : port - S

39	Eclaireur : cuei - pist
40-45	Eleveur : elev - berg
46	Entraîneur animaux : elev - cuei
47	Ermite : ermi - S
48-59	Fermier : cuei - S
60-62	Gens d'arme : arme - arme
63	Geôlier : bour - arme
64-66	Homme d'arme : homm ar - arme
67-68	Joueur : joue - bara
69-72	Laitier : port - elev
73-74	Maraîcher : cuei - S marais
75-78	Marin eau douce : mari pê - S cours d'eau
79-81	Marin mer : mari - S océan
82-86	Mineur : mine - S
87-90	Ouvrier : maço - port
91-93	Pêcheur : mari pê - S mer
94	Pisteur : pist - pist vi
95	Poète : lire - lang mm
96	Porcher : elev - cuei
97	Prêcheur : lire - rhét
98	Prostitué : spéc - bara
99	Rebouteux : méde - bara
100	Sorcier : magie* - lire

* coût initial pour apprendre la magie

D10	NS 2 : Petit Artisan
1	Assassin : assa - intr
2	Chasseur : pist - (arc)
3	Esclavagiste : bara - marc
4	Jongleur : acro - dans
5	Mercenaire : arme - S
6	Potier : poti - S
7	Sapeur : char - S
8	Tavernier : bras - S
9	Usurier : lire - prêt
10	Voleur : vole - mala

D20	NS 3 : Artisan
1	Bateleur : mari pê - S
2	Cuisinier : chef co - cuei
3	Danseur : dans - acte
4	Distilleur : vign - bras

5	Espion : intr - pist
6	Fabricant trappe : pieg - serru
7	Forestier : homm bo - S
8	Maçon : maco - port
9	Maître chenil : elev chiens - S plaine
10	Maître équipage : mait - marc
11	Messager : (cbt cheval) - S plaine
12	Musicien : musi - chan
13	Ramoneur : S - S ville
14	Savant : lire - lang mm
15-16	Serviteur : serv - S
17	Tailleur pierre : maco - port
18	Fabr. de tente : tail - S
19	Tuilier : maco - S
20	Vigneron : vign - bras

D20	NS 4 : Artisan
1	Acrobate : acro - acro cbt
2	Arracheur dent : méde - bour
3	Barbier : maqu - S ville
4	Boulangier : cuei - S plaine
5-6	Charpentier : char - port
7	Cordonnier : tann - marc
8	Embaumeur : bour - diss
9-10	Ménestrel : musi - dans
11	Menuisier : char - S
12	Meunier : S plaine - S ville
13	Officier : chef tr - homm ar
14	Scribe : scri - S ville
15	Sellier : elev chevaux - S plaine
16	Sergent : homm ar - arme
17	Serrurier : serr - marc
18	Tanneur : tann - marc

19-20	Tisserand : taill - marc
-------	--------------------------

D20	NS 5 : Artisan
1	Apothicaire : herb - marc
2-3	Aubergiste : bras - marc
4-5	Boucher : marc - (dague)
6	Chaudronnier : forg - S ville
7-8	Drapier : tail - marc
9	Ebéniste : ében - char
10	Ecrivain public : lire - S ville
11-12	Forgeron : armu - marc
13	Fourreur : tann - (dague)
14	Graveur : lire - scri
15	Herboriste : herb - marc
16-17	Marchand : marc - bara
18-19	Tailleur : tail - marc
20	Teinturier : tail - S ville

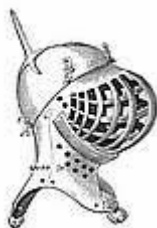
MEURE

D20	NS 6 : Riche Artisan
1	Architecte : arch – marc
2	Armateur : marc – mari
3-4	Armurier : armu – marc
5	Cartographe : navi – S océan
6	Enlumineur : scri – arti
7	Fauconnier : élev faucons – S
8	Harpiste : musi – char
9-10	Joaillier : joai – marc
11	Maître d'arme : (art cbt) – arme
12-13	Médecin : méde – marc
14	Parfumeur : spéc – herb
15-17	Pilote : navi – S mer
18-19	Scribe : scri – marc

20	Soigneur d'animaux : élev (choix) – S
----	---------------------------------------

D10	NS 7 : Petite Noblesse
1	Ecuyer : cava – (épée)
2	Etudiant : lire – lang mm
3	Fou : intr – acro
4	Lexicographe : lire – lire
5	Linguiste : lang mm – lang mm
6	Mathématicien : math – ingé
7	Orateur : rhéto – bara
8	Prêtre : rhéto – méde
9	Scientifique : astr – math
10	Tuteur : lire – serv

D20	NS 8 : Moyenne Noblesse
1	Astrologue : astr – navi
2	Bailli : lire – intr
3	Changeur : lire – math
4	Chapelain : rhét – intr
5	Chevalier : cava – (lance)
6	Clerc : érud – lire
7	Conseiller : intr – rhét
8	Courtisan : intr – spéc
9	Diplomate : héra – diplomate
10	Guérisseur : méde – herb
11	Ingénieur : ingé – char
12	Intendant : intr – rhét
13	Juge : intr – lire
14	Notaire : lire – héra
15	Page : arme – élev(chevaux)
16	Plaideur : lire – rhét
17	Prévôt : intr – S
18	Professeur : érud – lire
19	Rentier : prêt – S
20	Sénéchal : stra – chef gu



D10	NS 9 : Grande Noblesse
1-2	Banneret : intr – S
3	Baron : intr – rhét
4	Comte : intr – rhét
5	Dignitaire religieux : intr – dipl
6	Duc : intr – rhét
7	Héraut : héra – dipl
8	Inquisiteur : bour – intr
9	Petit seigneur : rhét – bara
10	Roi : intr – héra



29.Problèmes médicaux

Chaque Perso est susceptible de souffrir de problèmes médicaux.

La P = **âge x 2+(ordre dans famille x 2)¹+(5 par frère/sœur/père/mère mort).**

¹ l'aîné = 1 , le suivant = 2 etc.

Si le D100 <= P alors le J lance un autre D100 sur la table suivante :

D100	Effet
1	Albinos : nat Ap/2, problème lié à l'exposition au soleil, Vue/2
02-09	Alcoolique : test quotidien sur V(Res), si échec alors doit boire, déterminer l'intensité
10-19	Allergie : MdJ détermine le type d'allergie et l'intensité (voir plus loin)
20-21	Ambidextre : nat D + 5, <i>Combat à 2 armes(N3)</i> , CPA-10% pour talents ayant une base sur Dex
22-26	Marque de naissance : déterminer l'intensité et ensuite voir Peau-Marque (point 12)
27-28	Daltonisme : Vue-10, Art graphique/2
29	Difformité : déterminer l'intensité et voir Problème Naissance – malformation (point 3)
30-33	Souplesse exceptionnelle : nat A +10
34-35	Droqué : MdJ définit à quel type de drogue et détermine l'intensité
36	Epileptique : déterminer l'intensité, un test V par jour selon les circonstances
37	Hémophilie : toutes les blessures de sang (d'estoc) sont doublées, CS/2
38-40	Gaucher : VO+3 et VD-3
41	Lycanthropie : MdJ définit le type de lycanthropie ainsi que les effets dans le jeu
42	Parasite : déterminer la localisation sur le corps et l'intensité, effet de gêne ou blessure si non traité
43	Obésité : poids final augmenté de 1D10* x 20%, nat A-1D10, nat E-2
44-47	Tache(s) de naissance : 1D10 taches identiques, voir Peau-Marque(point 12), nat Ap -2
48-52	Maladie héréditaire : MdJ définit le type de maladie, déterminer l'intensité
53-57	Cicatrice(s) : 1d6 cicatrices aux localisations selon table au point 12
58-61	Stérilité : pas de descendance naturelle possible
62-65	Lancer deux fois sur la table : 62-00 sera traité comme « Rien »
66-00	Rien

L'intensité d'un trouble médical peut être déterminée si nécessaire en lançant 1D10 sur la table suivante:

D10	Intensité	Multiplicateur
1	Très Faible	X3
2-3	Faible	X2
4-7	Moyenne	X1
8-9	Forte	/2
10	Très forte	/3

Lorsque le personnage est confronté à une situation liée à son problème médical, il doit lancer un **D100 <= V(Res) modifiée** par le '**multiplicateur** pour savoir s'il « résiste » ou non. En cas d'échec, le Perso subit les effets indiqués dans la table.



30.Problèmes psychologiques

Chaque Perso est susceptible d'avoir des problèmes psychologiques. La probabilité d'avoir de tels problèmes = **âge x 2 + (nombre de frères et sœurs x 2).**

Si le D100 <= probabilité alors le J lance un autre D100 sur la table suivante :

D100	Nom + effet(s)
01	Acrophobie – peur des hauteurs : max V-2
02-03	Agoraphobie – peur des grands espaces : max V-1
04	Ailourophobie – peur des félins : max Em-2
05	Aphasie – problèmes de langage : nat E-2
06	Algoraphobie – peur de la douleur : nat V-1 nat C-1
07	Arachniphobie – peur des araignées : max V-1
08	Autophobie – peur de la solitude : max E-1
09	Boulimie – besoin de nutrition excessive : poids + 20%
10-11	Claustrophobie – peur du confinement, des petits espaces : max V-1
12	Cynophobie – peur de la race canine : max V-1
13	Demophobie – peur de la foule : max V-2
14-15	Dyslexie – difficulté d'expression : <i>Rhétorique & Baratin</i> interdits
16	Equiphobie – peur des chevaux : max Em-3
17	Florophobie – peur des plantes : nat V-1
18	Genophobie – peur de ce qui est relatif au sexe : max V-1d6
19-20	Culpabilité – sentiment personnel
21	Hémophobie – peur du sang : Moral combat -1
22	Héliophobie – peur du soleil en plein air : Vue-5
23	Heptéphobie – peur des contacts de corps, de peaux : max V-1

24	Hydrophobie – peur de la noyade : <i>Nage</i> interdite
25	Hypnophobie – peur du sommeil et/ou des rêves : EN/2
26	Hypocondrie – malade imaginaire : MdJ détermine ou relance sur la table
27-28	Insomnie – manque de sommeil : nat E-3
29	Kleptomanie – voleur insatiable : CPA(<i>Voleur</i>)/2
30	Martiophobie – peur des armes et/ou du combat : CPA armes +20%, NEC max 5
31-32	Masochisme – aime la douleur : nat V+3
33-34	Mégalomanie – personnalité expansive/dominatrice : nat V+1
35	Musophobie – peur des rongeurs : max V-2
36	Néophobie – peur de l’innovation : nat I-2
37	Nyctophobie – peur du noir et/ou de la nuit : Vue-5
38	Ophidiophobie – peur des serpents : max V-1
39	Partiphobie – peur de l’autorité : nat V-2
40	Persécution : sentiment personnel, MdJ détermine les bases
41	Phénophobie – peur du surnaturel/de la magie : interdit d’être magicien
42	Photophobie – peur de la lumière : Vue-10 Ouie+5
43	Polydipsie – soif continue : poids +10%
44	Poriomanie – peur du voyage : CPA(<i>Survie</i>) +50%
45	Psychopathie – personnage dangereux, MdJ détermine les bases
46-47	Pyromanie – aime mettre le feu : max V+1
48	Pyrophobie – peur du feu : max C-2
49-50	Sadisme – aime faire mal : nat V+2
51	Schizophrénie – personnalité multiple : MdJ détermine les détails
52-53	Maniaque sexuel – recherche le sexe partout : max V-3
54	Sitiophobie/anorexie – peur de manger et/ou de la nourriture : poids –30%
55-56	Somnanbulisme – circule la nuit : Vue+5
57	Thanatophobie – peur de la mort : nat V-4
58	Théophobie – peur du divin : nat V-1
59	Toxicophobie – peur du poison : nat C-1
60-61	Tempérament violent : max V-2
62	Xénophobie – peur des étrangers : MdJ détaille, max Em-3
63	Yaelphobie – peur de la lune : nat Em-2
64	Zoophobie – peur des animaux : nat Em-1
65	Multiple : relancer deux fois sur la table, 65 équivaut à « Rien »
66-99	Rien
100	Pédophilie, Zoophilie, Nécrophilie, Scatologie ou autre persersion grave (MdJ)

L’intensité du trouble doit être déterminée en lançant 1D10 sur la table suivante:

D10	Intensité	Multiplicateur
1	Très Faible	X3
2-3	Faible	X2
4-7	Moyenne	X1
8-9	Forte	/2
10	Très forte	/3

Lorsque le personnage est confronté à une situation liée à son problème psychologique il doit lancer un **D100 <= V(Res) modifiée** par le multiplicateur pour savoir s’il « résiste » ou non. En cas d’échec le Perso subit les effets indiqués dans la table.

31. Tics et manies

Le MdJ lance un D10 et le J lance D100. Si ce dé est inférieur au D10 du MdJ, le J détermine quel tic ou manie il possède. Le MdJ jugera la proposition du J.

32. Caractère

Chaque personnage possède des traits de caractère qui le définissent. Ces traits influencent la manière dont il est perçu par les autres. Le J devra suivre ces traits pour interpréter son personnage de manière « théâtrale » tout en n’utilisant pas ceux-ci contre le groupe ou de manière caricaturale. Ces traits forment la base du Jeu de Rôle.

Déterminez le nombre de traits de caractère en lançant 1D10 sur la table suivante :

1D10	Nombre
1-2	1 trait
3-6	2 traits
7-9	3 traits
10	4 traits

Le J choisit son « style » dans la table suivante ou, s’il le désire, lance un D10 pour le déterminer aléatoirement:

1D10	Description	Style
1	Chaotique	-2
2-3	Méchant	-1
4-7	Neutre	0
8-9	Bon	+1
10	Chevaleresque	+2

Le J définit chacun de ses traits de caractère en lançant **1D10+Style** pour déterminer la colonne et ensuite un deuxième D10 non modifié pour déterminer la ligne. A l'intersection vous trouverez le trait de caractère du Perso :

D10	D10 + modificateur Style				
	1 et -	2-3	4-7	8-9	10 et +
1	Infernal	Paranoïaque	Morose	Coquet	Chevaleresque
2	Immoral	Faux	Indifférent	Serein	Doux
3	Belligueux	Autoritaire	Pessimiste	Timide	Sensible
4	Vindictif	Perfide	Hautain	Franc	Courageux
5	Grossier	Intolérant	Égocentrique	Calme	Accueillant
6	Menteur	Cupide	Fier	Joueur	Tolérant
7	Sadique	Couard	Effacé	Ambitieux	Généreux
8	Hypocrite	Arrogant	Nerveux	Capricieux	Bon
9	Vicieux	Brutal	Chef	Extroverti	Dévoué
10	Cruel	Agressif	Introverti	Téméraire	Poli/courtois

Le MdJ et le J peuvent négocier la compatibilité des différents traits de caractère et la manière dont ils doivent être joués.

33. Traits spéciaux

Le Perso dispose de **1D10*** traits spéciaux qu'il faut déterminer en lançant 1D100 pour chaque trait sur la table suivante (par défaut les choix sont faits par le J) :

D100	Traits spéciaux et leur effets
01-05	Taille, lancez un D10* : 1=+20cm...2=-20cm...3=+30cm...4=-30cm, minimum 130cm, maximum 220cm
06-10	Poids extrême. Où, lancez un D10* : 1=thorax...2=jambes...3=partout...4=excroissance Combien, lancez un D10* : 1=+10kg...2=-10kg...3=+20kg...4=-20kg
11-15	Chevelure spéciale, lancez un D10* : 1=cheveux cassant...2=ch gras...3=ch épais...4=multicolore
16-20	Yeux spéciaux, lancez un D10* : 1=violet...2=or...3=émeraude...4=bicolores : nat Ap+1
21-25	Peau, lancez un D10* : 1=taches rouge...2=ébène...3=blanche...4=épaisse comme du cuir(Armure TEC+1)
26-30	Pilosité, lancez un D10* : 1=aucun poil...2=erratique...3=sur abondante...4=bicolore : nat Ap+1
31-35	Âge modifié, lancez un D10* : 1=+3 ans...2=-2 ans...3=+5 ans...4=-3ans modifie l'âge du Perso
36-40	Apparence : D10* 1=vêtements crasseux...2= vêtements très classe...3=toujours sale...4=toujours propre
41-44	Caractéristique spéciale : D10* 1=+D10...2=-D10...3=+2D10...4=-2D10 à une caractéristique courante
45-48	Profession : D10* 1=maître dans sa profession ...2=maîtrise d'un talent du père ...3=maître de deux professions...4=maître d'une guilde, maître = N3 dans le(s) talent(s) concernés.
49-52	Origine spéciale. Géographique : D10* 1=étranger...2=tribal ...3=espion...4= survivant massacre. Sociale D10* 1=petite noblesse...2=titre gagné...3=titre usurpé...4=grande noblesse : BM+1d6.
53-56	Langage spécial. Maîtrise (NE) : D10* 1=20...2=40...3=60...4=80. Origine : D10* 1=royaume voisin...2=royaume lointain ...3=tribale...4=autre race.
57-60	Sens choix du J, lancez un D10* : 1=+10...2=+20...3=+30...4=+40, jamais plus haut que 80.
61-64	Médical, trait spécial, lancez un D10* : 1=résistance ...2=maladie...3=malformation...4=forme du corps.
65-68	Main, lancez un D10* : 1=gaucher...2=ambidextre...3=manque doigt (Nat D-4)...4=manque pouce(Nat D-2).
69-72	Mission, recherche... lancez un D10* : 1=d'un bien ...2=d'une personne...3= d'un lieu...4=multiple.
73-75	Détail : D10* 1=ami inséparable ...2=partie groupe soudé...3=ennemi puissant...4=groupe/guilde ennemie.
76-78	Passion spéciale : D10* 1=bonne collection/passion NE20...2=grande collection/passion NE40...3=possède objet rare/talent rare NE60...4=possède objet unique/talent unique NE80.
79-81	Trait de caractère supplémentaire : voir table appropriée, style aléatoire.
82-84	Alignement et foi intense, lancez un D10* : 1=El'Bis...2=El'Der...3=El'Dor...4=El'Lar. Fanatique religieux.
85-87	Evènement : un jet automatique supplémentaire sur les Tables Diverses (point 35).
88-90	Collection : au choix du J. Possède D10* : 1=quelques 2=beaucoup 3=aucun 4=un ... objets de ce type.
91-92	Don particulier. Type, lancez un d6 : 1=art...2=communication...3=nature...4=mécanique...5=foi...6=mémoire Amplitude, lancez un D10* : 1=NE20...2=NE40...3=NE60...4=NE80. S'utilise comme un talent spécial.
93-94	Sens de la/du, talent de connaître/maîtriser le besoin/résister à... Type : D10 1= mémoire...2=direction...3=temps...4=distance...5=nombre... 6=maladie... 7=drogues... 8=alcool...9=nourriture...10=choix MdJ Amplitude : D10* 1=NE20...2=NE40 ...3=NE60...4=NE80. S'utilise comme un talent spécial.
95-96	Psychologie : lancer sur la table jusqu'à obtenir un trouble psychologique supplémentaire.
97-98	Famille : D10* 1=D10 enfants...2=orphelin suite à massacre...3=jumeaux/jumelles...4=que des frères/sœurs.
99-100	Historique Âge, lancez un D10* : 1=adulte(21+)...2=adolescence(14-21)...3=enfance(7-14)...4=petite enfance(0-7) Evènement, lancez un D10* : 1=positif...2=négatif...3=grand bonheur...4=grand malheur. A détailler par le MdJ.

Les résultats obtenus de cette table servent de bases qui doivent être détaillés par le MdJ.

34. Histoires et faits particuliers

Les histoires de jeunesse du Perso, le J lance (**âge/10**)D100 sur la table suivante :

D100	Histoire et effets
01-20	Rien
21-28	Une caractéristique courante +1d6 au choix du J, phase 2.
29-32	Deux caractéristiques courantes +1d6+2 au choix du J, phase 2.
33-34	Une caractéristique courante +2d10 au choix du J, phase 2.
35-36	Maladie : max Ap(bea)/2
37-38	Vieille blessure : localiser et max A-20%
39-40	Echappé de prison étrangère il y a 1D100 jours
41	Echappé prison locale il y a 1d6 jours
42	Malédiction : D10* 1=sociale ...2=fausse ...3=magique et utile...4=magique et handicapante
43	Proche des Anciens : une langue NE 10 et une arme Ancienne (choix MdJ)
44-45	Richesse au jeu : 1D100 PA de plus au départ
46	Chance au jeu : 2d10 PO de plus au départ
47-48	Patrimoine : 1d3 petits bijoux (voir règles de génération des trésors)
49	Patrimoine : 1d2 bijoux moyens (voir règles de génération des trésors)
50	Patrimoine : 1 gros bijoux (voir règles de génération des trésors)
51-53	Attribut spécial : un jet supplémentaire sur 35. Tables Diverses (seconde méthode)
54	Patrimoine : 1D10 bijoux de taille variable et de valeur connue
55-56	Une caractéristique native + 1d6 au choix du J
57	Héritage : une pièce unique joaillerie (voir règles de génération des trésors)
58	Richesse : pièce de famille depuis naissance (tableau, statue, etc.)
59	Héritage : trois objets pour une valeur totale inférieure à 40 PO (choix J)
60	Héritage : un objet unique ayant une valeur inférieure à 100PO (choix J)
61	Terres : si NS >3 alors 1D10 hectares de terres fertiles sinon 2D10 ares
62	Amulette magique à déterminer (voir règles de génération des trésors)
63-64	Maîtrise d'un type d'arme : toutes les armes d'une catégorie au NE maximum
65	Arme magique à déterminer (voir règles de génération des trésors)
66	Armure magique à déterminer (voir règles de génération des trésors)
67	Carte d'un trésor à déterminer (voir règles de génération des trésors)
68-69	Potion : 1d6 doses à déterminer (voir règles de génération des trésors)
70-71	Objet naturel : 1d6 doses, type à déterminer (voir règles de génération des trésors)
72-73	Poudre : 1d6 doses, type à déterminer (voir règles de génération des trésors)
74-75	Animal de compagnie entraîné: D10* 1=chien ...2=rongeur...3=faucon...4=autre
76	Objet magique divers, type à déterminer (voir règles de génération des trésors)
77	Adopté comme étudiant en magie, coût CPA gratuit pour n'importe quelle école
78	Ennemi puissant : avec un NEC(Perso)+1d6 et prime pour capture/mort(d2) = 1D100 PA
79-80	Une caractéristique native intellectuelle +1D10* au choix du J, phase 2.
81-82	Contact au sein du clan : D10* 1=ami...2=allié...3=complice...4=espion
83-84	Contact au sein de la région : D10* 1=chevalier ...2=noble...3=voleur...4=assassin
85-86	Une caractéristique native physique +1D10* au choix du J, phase 2.
87	Connaissance des Dva'Linns : Khamur NE20 + une hache ou une masse à N3
88-90	Meilleur ami perdu au loin : clef/information(d2) pour le sauver, détails selon MdJ
91-00	Deux lancers : un nouveau lancé de 91-00 = Rien

A nouveau le MdJ détaille les résultats obtenus pour les situer dans l'historique général du Perso.

35. Tables diverses

Les tables suivantes ajoutent encore quelques particularités au Perso, en bien comme en mal. Deux méthodes sont disponibles pour déterminer les résultats. Le J choisit celle qu'il désire utiliser. Il est interdit au J de consulter les tables pendant ce processus.

Première méthode : pour chacune des 17 tables le J lance un D10. Avec un '1' il lance un D100 ou D20 sur cette table et note le résultat. Le J ne peut pas utiliser de point de création pour relancer des dés s'il choisit cette méthode.

Seconde méthode : le J lance 1D10* fois un D20 sur la table suivante :

D20	Table	Titre
1-2	a	Trait mineur
3-4	b	Trait majeur
5	c	Don
6	d	Défaut
7	e	Alignement
8	f	Disposition générale
9-10	g	Option spéciale
11	h	Capacité spéciale
12	i	Objet spécial
13	j	Statut social spécial
14	k	Richesse spéciale
15	l	Attitude
16	m	Talent d'arme
17	n	Talent de magie
18	o	Histoire
19	p	Histoire particulière
20	q	Capacité spéciale



On trouvera dans les tables suivantes des choix du genre « a/b/c/d/e/f » suivis d'indications « (d2), (d3), (d5) ou (d6) ». Dans ce cas, il faut lancer un dé à autant de faces pour déterminer un des choix proposés.

Lorsqu'il s'agit de déterminer aléatoirement une caractéristique, utilisez la table suivante en lançant 1D10 suivi optionnellement de 1d2 :

D10	Abbr	CARACTÉRISTIQUE	Sous-caractéristiques (lancez 1d2)			
			1- Active	Abbr	2- Passive	Abbr
1	F	FORCE	Puissance	Pui	Pouvoir	Pou
2	En	ENDURANCE	Souffle	Sou	Fatigue	Fat
3	D	DEXTERITE	Coordination	Coo	Manipulation	Man
4	A	AGILITE	Souplesse	Sop	Equilibre	Equ
5	I	INTELLIGENCE	Raisonnement	Rai	Mémoire	Mem
6	V	VOLONTE	Caractère	Car	Résistance	Res
7	E	ELOQUENCE	Voix	Voi	Rapidité	Rap
8	Em	EMPATHIE	Compréhension	Com	Intuition	Int
9	C	CONSTITUTION	Santé	San	Robustesse	Rob
10	Ap	APPARENCE	Beauté	Bea	Charisme	Cha

Les tables suivantes sont consultées par le MdJ sans que le J puisse y accéder. Le MdJ fournit un fond historique suffisant pour mettre en valeur les résultats obtenus.

a) Trait mineur : ce trait est lié à une situation particulière à définir par le MdJ.

D100	Trait mineur	
1	5	adore/déteste voyager (d2)
6	15	amour/haine (d2) d'une couleur/ d'un animal (d2)
16	20	bourgeois/anti-bourgeois (d2)
21	25	capricieux/maniaque (d2)
26	35	extraverti/introverti (d2)
36	40	fier de son groupe/royaume/culture (d3)
41	45	membre d'une secte
46	50	membre d'une sous-culture locale
51	60	mentalité d'érudit/guerrier/voleur (d3)
61	70	optimiste/pessimiste (d2)
71	75	paresseux
76	85	timide/hédoniste (d2)
86	95	toujours propre/sale (d2)
96	100	deux jets sur la table, relancer les 96+

b) Trait majeur : applicable partout et tout le temps.

D100	Trait majeur	
1	10	adopte systématiquement un comportement non dangereux
11	15	beaucoup trop confiant
16	20	dépendant d'une drogue physique/mentale (d2)
21	25	fanatique membre d'une secte/religion (d2)
26	30	incapable de mentir/menteur compulsif (d2)
31	50	intolérant vis-à-vis d'une race/ethnie/groupe religieux (d3)

Livre PERSONNAGE

51	60	mauvaise mémoire/mémoire à court terme (d2)
61	70	très avare/vénal/cleptomane (d3)
71	80	très mauvais caractère
81	90	trop brave/peureux (d2)
91	95	vengeur sanglant
96	100	deux jets sur la table, si 96-100 alors relancer

c) Don : unique basé sur un signe astral, faire le lien avec la date naissance du Perso.

D100	Don
01	acide : capable de cracher une bave acide (Poison lent B=1D10) à 3 m
02	animalité : capable de se changer en animal (choix MdJ) une fois par jour pour 2d10 EN
03-04	archer né : les malus de distance pour les tirs de missiles sont divisés par deux
05	armurier né : aucun malus dû aux armures
06-08	art martial : NE x 3 à <i>Mains Nues</i> , Esquive + 15
09-11	assassin né : bonus 25 au test d'embuscade, à <i>Pisteur de Ville</i> et <i>Dissimulation</i>
12	aura : NEM points de RMa en plus
13	béni : bonus 10 à tous les dés quand en présence d'une race
14	chair putride : aucune créature/animal ne veut le manger ou le chasser pour le manger
15	chanceux : peut relancer une fois un test D100 par jour
16	concentration totale : prépare ou recharge les armes sans prendre de temps
17-18	conscience : les chances de tomber dans le coma ou d'être étourdi sont divisées par deux
19-20	dédié : bonus 5 à tous les jets « contre » (combats, sorts) les créatures d'une race
21	désarme : un test gratuit par phase sur D(Coo)/2 pour désarmer une arme sur un adversaire
22	destiné : un test I par heure pour deviner la direction à suivre lorsqu'il cherche quelque chose
23-25	détente extrême : bonus NE+25 à <i>d'Acrobatie</i> , <i>Escalade</i> et <i>Nage</i>
26	éloquent : une phase en moins pour lancer un sort, minimum 1 phase
27	enchanteur : capable d'apprendre tous les sorts sans limite de DS
28	enfant du volcan : ignore les dégâts du feu une fois par jour pendant NEC tours
29	esprit enchanté : RMa x 2
30	éveil né : ne peut jamais être embusqué
31-32	favorisé : proche d'un noble très puissant (NS 7+d2)
33	fidèle de Dieu : PdM x 2
34-36	fil de la nature : bonus de 25 au NE de toutes les <i>Survies</i>
37	focus mana : test Em(Inu)/2 une fois par jour pour ressentir les sources de magie (focus, reliques etc.)
38-39	focus personnel : Natif doublé pour une caractéristique (choisir car. avec 1D10)
40	force divine : ne souffre pas de l'encombrement, utilise toutes les armes de mêlée à une main
41-43	grand souffle : double les capacités liées à la <i>Nage</i> , divise par deux les problèmes de souffle
44	infidèle : capable d'apprendre tous les sorts sans lien religieux
45	instinctif : VD doublée et tous les malus à la VD sont divisés par deux
46	invincible : ne peut pas être étourdi
47-48	léger dormeur : un test Ouïe automatique pour se réveiller même en embuscade
49	lié à la mana : test Em(Com)/2 par jour pour comprendre le sens des objets magiques
50	magicien : -20 au D100 d'échec critique des sortilèges
51-52	mains de fer : bonus de coup à <i>Mains Nues</i> = +1D10*
53-54	maître d'arme né : NE de toutes les spécialités d'une arme à N3
55-56	maître d'arme : toutes les spécialités d'une arme à N3, toutes les autres armes CPA +50%
57	maître de la douleur : aucun malus dû à l'état général/aux pertes d'EN (d2)
58	maléfique : lié aux forces du mal, contre la société, possède un pouvoir particulier (MdJ)
59-61	marcheur infatigable : bonus 25 à <i>Porteur</i> , <i>Maître équipage</i> et <i>Cueillette</i>
62-64	naturel : bonus 10 à tous les tests de <i>Pisteur</i> et <i>Herboriste</i>
65-66	odeur corporelle : ne dégage aucune odeur perceptible
67-69	ombre de la nuit : bonus 25 à <i>Dissimulation</i> , 10 à <i>Emboscade</i> , pas de bruit en se déplaçant
70	ombre : peut tester V(Car)x1 une fois par jour pour être invisible V/10 tours
71	précision : NE+2 pour tous les sorts agressifs (contre RMa)
72-74	réflexes : bonus de 15 à l'Art du combat, VD+10 et VO+5
75	régénération : CS + 1D10* x 10%
76-77	régénère : récupère 1 point de blessure/ 1 temporaire / 1 point état général par heure (d3)
78	résilience : armure naturelle de 1D10* en Taille / Estoc / Concussion (d3)
79-80	résistant : résiste à tous les sorts d'un alignement El'Bis/El'Dor/El'Der/El'Lar/Si/Th/Tous (d6)
81	sauter : peut sauter MVP m en longueur sans effort
82	sens du danger : un test Em(Inu) pour prédire les dangers immédiats (phase suivante)
83-84	sens : Ouïe/Vue/Toucher/Goût/Odorât + 1D10* x 10% (max 80)
85	souffle infini : ne prend aucun malus de souffle ou dû à un effort particulier
86	souplesse extrême : MV + 50%
87-89	tacticien : bonus 25 à <i>Tacticien</i> , 15 à <i>Stratège</i> , 10 à <i>Chef de Troupe</i>
90	télépathe : capable de deviner l'intention d'une personne en vue, test Em(Inu)x1, coût 1D10 EN
91	temporel : la durée de tous les sorts est doublée
92	tueur de pouvoir : gagne 1d6 PMA chaque fois qu'il est la cible d'un sortilège, ne peut dépasser son PMA

Livre PERSONNAGE

93	visionnaire : la portée de tous les sorts est doublée
94	volonté de fer : immunisé contre la peur et la fascination, RMa x3 contre le sommeil
95	infravision : voit les sources de chaleurs à 50m, pendant la nuit
96	vue éthérée : capable de voir tout ce qui est invisible (vivant ou inerte)
97	yeux vairrons : capable de voir les êtres et objets invisibles en fermant un œil (test Vue)
98	yeux de lynx : capable de réagir automatiquement si test Vue réussi, donne VO+10 pour toucher l'ennemi
99	yeux étincelants : bonus CI+15, Nat Ap +5
100	double effet : relancer deux fois sur la table, 100 = rien

d) Défaut : unique basé sur un signe astral, faire le lien avec la date naissance du Perso.

D100	Défaut
01-02	âge de départ + 1D10 années, perte de 1D10 dans tous les maxima (un seul jet à faire)
03-04	anatomie endommagée : une partie du corps prend deux fois les dégâts locaux
05-06	attire les éléments : RMa nulle contre les forces liées aux éléments (eau/terre/feu/air)
07-08	aura visible : entourant le corps de couleur rougeâtre/bleuâtre (d2)
09-10	aversion d'arme : incapable d'utiliser des armes de Taille/Estoc/Concussion (d3)
11-12	aversion du jet : n'utilise aucune arme de jet/de lancer (d2)
13-14	aveugle de nuit/de jour : malus 40 aux tests de vue la nuit/jour (d2)
15-16	cannibale : à besoin de manger de la viande humaine au moins une fois par semaine
17-18	cheveux colorés : deux couleurs forts différentes au choix du MdJ, nat Ap+1d3-1d6
19-20	couard : test V(Res)x1 par tour pour rester en combat, sinon fuite
21-24	daltonien : Vue-10
25	damné : recherché/poursuivi (d2) par une force divine (choix MdJ)
26-27	dormeur : doit dormir 1d6 heures après chaque combat d'au moins 1 minute
28	essence mortelle : la salive/le toucher est un poison lent B1D10 (d2)
29-30	faible défense : VD/2 / incapable d'utiliser des boucliers/ des armures (d3)
31-32	faible sens : perte de 1D10* x 10% dans un des sens Vue/Ouïe/Toucher/Goût/Odorât (d5)
33-34	faiblesse d'âme : RMa/RP nulle (d2)
35-36	force incontrôlée : test V(Car) pour contenir sa force quand touche sinon s'inflige un coup normal
37-38	fragile : les coups critiques +25 sur soi
39-40	frêle : coups de Taille/Estoc/Concussion reçus doublés après armure (d3)
41-42	haine totale : sur une race/ethnie/religion (d3), attaque immédiate à vue
43-44	haine animal : MdJ choisit type d'animal, provoque l'attaque de ceux-ci et la haine de ceux-ci
45	hémophile : double les dégâts d'Estoc passant l'armure
46-47	illettré : ne peut ni lire, ni écrire et ne peut pas apprendre les talents liés
48-49	insensible : ne ressent pas le feu/froid/concussion/touché/coupure (d5) mais dégâts maladie+10%
50-51	lien esprit-corps : chaque point de magie utilisé cause une perte de 1 point d'EN
52	malade chronique : un test C(San) par semaine pour ne pas tomber malade, choix MdJ
53-54	malchanceux : D100 coup critique divisé par deux, D100 de l'échec critique doublé
55-56	marmotte : durée de sommeil doublée, incapable de se réveiller à cause d'un bruit
57-58	mémoire du fou : P= 10% à chaque stress d'être frappé de folie due à un souvenir, durée 1d6 phases
59	métal : ne peut pas utiliser ni porter d'objets en métal
60-61	nanisme/gigantisme : perte/gain de 1d6 x 10 cm (d2)
62-63	non-contrôle : tous les sorts non-offensifs sont considérés comme offensifs, 10 de malus pour lancer un sort
64-65	obèse : double du poids
66	paralysie : une partie du corps est paralysée à jamais (voir point 12)
67-68	partie du corps grossie de 1D10* x 10 % (voir point 12)
69-70	peau colorée : de longues traces à la couleur vive (bleu/rougeâtre/jaunâtre) (d3)
71-72	petit bras : incapable d'utiliser des armes nécessitant deux mains
73-74	petit cœur : malus souffle doublé
75-76	pyrophobie : incapable de manipuler du feu ou de s'approcher d'un feu
77-78	pierre : incapable de nager, coule d'office
79-80	pourchassé : par un/groupe/masse/peuple (1D10*), tête mise à prix pour 1d6x1D100 PC
81-82	presbyte / myope (d2) : Vue divisée par 1d3
83-84	psychotique : attaque à la moindre insulte/offense si test V raté
85	regard/toucher (d2) de pierre : un test V(Car) automatiquement par phase, pétrifie (voir magie innée)
86-87	réputation : connu pour ses méfaits, P= 1D100
88-89	sans focus : les sorts ont moitié distance/durée/effet (d3)
90-91	sans peur : ne s'enfuit jamais, reste toujours le dernier à se battre, Moral +9
92-93	sensible à la nuit : malus de 15 à tous les tests la nuit/ dans les ténèbres (d2)
94-95	sensible : double dégâts et malus contre attaque de feu/froid/mental (d3)
96	souffle de mort : une fois par jour peut souffler la mort NE 1D10
97-98	superstitieux : test Em(Inu) x 2 par jour pour éviter d'avoir 5 malus à tous les tests
99	tueur d'ami : test de I(Rai) x 2 par phase pour éviter de frapper un « ami »
100	double effet : relancer deux fois sur la table, 100 = rien

e) Alignement : croyance personnelle liée à son groupe social/son parcours professionnel (d2).

D10	Alignement
1	Principe : garde sa parole/ne ment jamais/n'attaque pas un désarmé (d3)
2	Principe : ne blesse pas un innocent/ne torture jamais/ne tue pas par plaisir (d3)
3	Principe : aide toujours/ne trahit jamais/respecte l'autorité (d3)
4	Scrupuleux : garde sa parole vis-à-vis proches/ne ment qu'aux hérétiques (d2)
5	Scrupuleux : se méfie de l'autorité/n'accepte pas les injustices (d2)
6	Individualiste : adore la liberté/garde son honneur/ment si nécessaire (d3)
7	Individualiste : prend avantage d'un ennemi faible/torture que si utile/profite des groupes (d3)
8	Individualiste : ne tient pas sa parole/profite de toute faiblesse ennemie (d2)
9	Individualiste : peut kidnapper innocent/tue par plaisir/n'aide que si intéressé (d3)
10	Individualiste : ne travaille pas en groupe/peut trahir un ami/aucun respect de l'ordre (d3)

f) Disposition générale : par rapport à un groupe social/Niveau social/profession (d3).

D20	Disposition générale
1-2	méchant/suspicieux/vengeur (d3)
3-4	paternaliste/envahissant/surprotecteur (d3)
5-6	susceptible/grincheux/irritable (d3)
7-8	timide/réservé/sans assurance (d3)
9	exagère tout/mythomane/vantard (d3)
10	flambeur/prend de gros risques/chipoteur (d3)
11-12	amical/parle tout le temps/chaleureux (d3)
13-14	courtois/accueillant/généreux (d3)
15-16	imprudent/confident/courageux (d3)
17	plaintif/agressif/accusateur (d3)
18	arrogant/nobliau/supérieur (d3)
19	confiant/facile/influencable (d3)
20	paranoïaque/fou/girouette (d3)



g) Option spéciale : capacité développée au gré d'un accident de la vie (à déterminer).

D6	Option spéciale (au choix du J)
1	un bonus permanent de NE+15 à un talent
2	un bonus permanent de NE+10 à deux talents
3	un NE+1 à un sort/une arme (d2)
4	une langue NE+10 et Lire&Ecrire gratuit
5	deux natifs +1D10*
6	un talent au maximum (N3)

h) Capacité spéciale : compensée par un défaut lié à son usage.

D100	Capacité spéciale
01-07	allergie, résistance magique RMa x 2, si en contact avec la magie ou utilise la magie, alors test V(Res) pour ne pas éternuer pendant 1D10 phases avec malus général de 10
08-12	balance magique, 20 bonus pour embuscade, <i>Acrobatie au combat</i> et <i>Art du combat</i> , oreille interne faussée donc sourd en nageant et sous la pluie avec 20 de malus général
13-17	concentration totale, permet d'économiser une phase de préparation sur toutes les actions pour des cibles en vue frontale, donne 5 de bonus aux adversaires de flanc/côté
18-23	coureur : MVp doublée pour 10 tours mais 10% par tour d'avoir un claquage musculaire provoquant une paralysie qui dure 1D10 phases
24-28	empathie animale, choisir une race d'animaux avec laquelle tous les tests sont avec bonus 25, si élevage d'un animal de cette race pendant 1 mois alors télépathie possible à 100m, les animaux ennemis de cette race sont ennemis du Perso
29-33	enchanté, RMa +25 et bonus de 10 pour lancer des sorts, peur du noir V(Res)x1, claustrophobe V(Res)x1 si raté alors panique pour 1D10 heures
34-38	géant, +20 en F et C cou et max, le plus grand de la région, test V(Res)x1 lorsqu'il applique sa force pour éviter d'écraser ou de brusquer la cible de son effort
39-43	lycanthrope, choix d'un animal commun un changement par jour avec un test volontaire V(Res)x1, ou involontairement au 1 ^{er} choc du jour avec un test V(Res)x2
44-48	maître total, tous les coûts et le temps d'apprentissage de ce qui est lié à la magie sont /2, à chaque rire, éternuement, pleur, étourdissement ou saignement une aura rougeâtre apparaît sur le visage ou les mains
49-55	odeur forte couvrant les autres à 3 m, sensible à la chaleur : malus général 10 si température >30°
56-61	odorat magique, capable de déceler des fumets à 100m, bonus 15 <i>Pisteur</i> (en ville aussi), pertes de sang à plus de 500m d'altitude -> malus général de 5 et de 1 EN par heure
62-66	ouïe magique, permet de saisir et comprendre les sons à 30m et à 6m à travers des objets, incapable d'être réveillé dans sa première heure de sommeil
67-72	perception cubique, bonus de 25 dans <i>Pièges& Trappes</i> , <i>Architecte</i> , <i>Ingénieur</i> et <i>Maçon</i>
73-77	poignet magique, bonus de 20 pour toutes les armes de jet à la main, P=2% de s'écrouler pendant 1D10 phases après un effort intense et le bonus 20 devient malus 5 pour 1D10 jours

Livre PERSONNAGE

78-82	réflexe magique, VO et VD +5, Vitesse +1D10*, si cible d'un missile alors P=10% de subir une crise d'épilepsie pendant 1D10 phases
83-86	résistance magique, moitié chance de tomber dans coma / d'être étourdi (d2) mais chaque semaine P=2% de contracter une ancienne fièvre pour 1D10 jours avec un malus de 10 à Ap(Cha), V(Car) et EN
87-90	souffle magique, retient la respiration pendant 5 minutes, aucun malus de souffle mais allergique aux conifères : malus général de 20 à 10m d'une plante de ce genre
91-95	squelette magique, bonus de 20 à tous les tests d'A ou de talents liés à la manœuvre du corps, nécessite 1h de repos pour 2h d'action sinon 25% de tomber dans un coma de fatigue pour 1D10 heures
96	ton magique, bonus de 15 à l'CI mais peur des tempêtes/éclair, malus 40 si exposé à de tels phénomènes
97	voix magique, une fois par jour permet de briser une glace ou d'étourdir tout le monde dans un rayon de 30m, après cela P de 25% d'être muet pour 1D10 heures
98	vue magique, voit les sources de chaleur dans le noir à 30m mais si utilisé nécessite 1D10h de sommeil avec malus général de 5 par heure manquante
99	yeux brillants, bonus 15 dans tous les dialogues ou test de charme, yeux clignent parfois fortement avec maux de tête affreux : chaque test D100=66 entraîne étourdi 1D10 phases
100	yeux magiques, en fermant un œil permet de voir l'invisible mais plus le visible, P=5% de devenir aveugle pour 1D10 heures après cela

i) Objet spécial : trouvé/reçu (d2) à cause de son parcours/sa famille/sa profession (d3).

D10	Objet spécial
1-2	une dose herbe/poison/produits d'animaux (d3)
3	une arme aiguisée +1D10* dans T/E/C au choix du J
4	une arme spéciale : poids/taille/critique/vitesse/résistance (d5) 1D10x10% bonus
5	un objet ayant un effet quotidien bénéfique (MdJ choisit le sortilège) NEM1d6/NE1d3
6	un objet ayant un effet quotidien bénéfique (MdJ choisit le sortilège) NEM1D10/NE1d6
7	un objet ayant un effet quotidien bénéfique (MdJ choisit le sortilège) NEM2d6/NE1D10
8	un objet avec une propriété augmentée de 1d6x10%
9	un focus de concentration : NEM2d6/NE1D10, RMa+NEM+NE, bonus général de NE
10	une créature sauvage dressée : choix MdJ

j) Statut social spécial : fixe un autre statut social qui remplace celui déjà déterminé.

D20	Statut social spécial
1-2	damné, famille damnée (d2): ne peut refuser l'hospitalité/ne peut avoir d'animaux/ne peut refuser l'aide d'autre/ne peut refuser un défi/ne peut accepter d'argent (d5)
3-4	pauvreté : famille totalement ruinée, tout argent du J est résultat d'un vol
5	criminel : la famille fait partie d'un groupe criminel ou mafieux
6-7	guilde: la famille est influente au sein d'une guilde, possède marque d'appartenance
8-9	cosmopolite: famille d'origines diverses (ethniques et culturelles)
10-11	nature: famille très proche des animaux en général
12-13	raciale: famille ayant des liens avec une race non-humaine
14	royale: famille de sang royal, NS caché = 1d6+3
15-16	conspiration: famille liée à un complot pour prendre le pouvoir local / régional / royal (d3)
17-18	riche: famille très riche, BM x 2d6
19-20	bénédiction: la famille jouit d'une chance générale, bonus 25 pour les événements affectant la famille

k) Richesse spéciale : accumulée ou reçue grâce à la famille/la profession/le statut social (d3).

D20	Richesse spéciale
1-3	1d6 gemmes précieuses
4-5	1D10 gemmes précieuses
6-9	1D10 PA en plus
10	1D10x1d6 PA en plus
11-12	1D10 PO en plus
13	1D10x1d6 PO en plus
14-16	revenu de 1d6 PA par mois
17-18	revenu de 1D10 PA par mois
19	revenu de 1d3 PO par mois
20	revenu de 1d6 PO par mois

l) Attitude : liée à son statut social et par rapport à un groupe social.

D10	Attitude
1-2	haine/passion (d2) pour l'alcool/les jeux/la bagarre/sexe/bonne cuisine/manières (d6)
3-4	avarice/générosité, loyal/déloyal, honnête/malhonnête (d3) et (d2)
5	ancien voleur repent/cleptomane agressif (d2)
6-7	pardonne toujours/jamais (d2) les offenses personnelles
8	recherche la hiérarchie/l'égalité sociale (d2)
9	humble dans toute sa vie/hédoniste total (d2)
10	libertaire antiautoritaire et anticlérical, anarchiste

m) Talent d'arme : marqué à la naissance par un évènement spécial/magique/cosmique (d3).

D20	Talent d'arme
1-3	Béni, F/En/D/A/C (d5) un maximum + 1d6 x 5
4	Carcasse, armure naturelle de 1d2 en T/E/C
5-6	Chéri, F/En/D/A/C (d5) un courant + 1d6 x 5
7	Corpulent, PdC + 1D10* x 10%
8	Dédié, F/En/D/A/C (d5) un natif + 1d6 x 5
9	Défensif, aucun malus dû aux Armures/Boucliers (d2) (NE arme ou Vitesse)
10	Gargantuesque, consommation de Nourriture +1D10 x 10 %
11	Glissant, VD + 1d6x2
12-13	Immortel, RM + 1d6x2
14	Intouchable, Esquive + 1D10* x 10%
15	Maître des arcs/arbaletes/fronde (d3), une spécialité toujours maintenue au max NE
16	Maître des épées/haches/lances/masse/hast (d5), une spécialité toujours maintenue au max NE
17	Martial, Art du Combat/Combat à Cheval/Arc à Cheval (d3) toujours maintenue au max NE
18	Rapide, VO + 1d6x2
19-20	Régénérant, CS + 1D10* x 10

n) Talent de magie : marqué à la naissance par un évènement spécial/magique/cosmique (d3).

D10	Talent de magie
1	Apprenti, les coûts pour apprendre les sortilèges sont divisés par deux
2-4	Béni, I/V/E/Em/Ap (d5) un maximum + 1d6 x 5
5-6	Chéri, I/V/E/Em/Ap (d5) un courant + 1d6 x 5
7	Concentré, PdM + 1D10* x 10%
8	Dédié, I/V/E/Em/Ap (d5) un natif + 1d6 x 5
9	Elu, ne peut jamais tomber malade
10-11	Fluide, EN + 1d6 x 10%
12	Focus, Rma + 1d6x5
13	Héritier, régénère la Magie deux fois plus vite
14-15	Immunisé, Résistance Poison + 1d6x5
16	Mortel, RMa des cibles divisées par deux
17	Parleur, CI + 1D10* x 10%
18	Sorcellerie, maîtrise 1D10* sorts d'un alignement aléatoire à NEM I/10 et NE=NEM/2, EN=mana
19	Vecteur, coût mana/2 pour lancer un sort
20	Vision, si dépense 1D10 EN alors 50% d'avoir des visions sur les personnes/les choses (d2)

o) Histoire : précédant immédiatement l'entrée en jeu.

D20	Histoire
1	a perdu/gagné (d2) un objet précieux/magique/héritage famille (d3)
2	accusé d'/a déjoué (d2) un crime léger/moyen/grave (d3) qu'il n'a pas commis
3	ami/en fuite/pourchassé (d3) d'un sorcier/d'une secte (d2)
4	apprécié/marqué (d2) par une faute commise/corrigée
5	blesure mineure/majeure (d2) handicapante, temporaire 1d6/1D10 dans F/En/D/A/C
6	erreur commise/découverte unique (d2) lors d'un apprentissage/expérience particulière (d2)
7	excellente santé/maladie grave, 1d6% bonus généraux/malus généraux pour 1D10 jours
8	folie passagère, perdu dans un lieu inconnu, MdJ détermine raison/lieu
9	fuite d'/accepté par (d2) une secte occulte/groupe de bandits (d2) après dévoilé/découvert
10	gain d'un objet (1D10 PA) / d'une somme(1d6 PA) dans un échange, total x 1D10*
11	légère/grave (d2) maladie, alité depuis 1d6/1d6x5 jours, perte d'autant EN
12	marqué par Dieu, nouveau prophète local, CI+1D10 pour 1D10 semaines
13	mort d'un ami/d'un membre de la famille (d2)
14	rejeté/admis (d2) d'une guilde/corporation/groupe social (d3)
15	retour d'un grand voyage (1D10 semaines) à l'étranger/dans un plan/région éloignée (d3)
16	réussite/échec (d2) dans une quête contre une créature/une menace/un sauvetage (d3)
17	s'est fait un ennemi/ami (d2) puissant (NS 1d6+3, NEC 1d6+4) suite à un crime
18	sort d'une période de famine/d'abondance (d2) 1D10% malus/bonus généraux pour 1d6 jours
19	sort de prison après une peine de 1D10 années
20	vient de gagner/perdre (d2) son travail/sa source de revenu (d2)

p) Histoire particulière : commençant dans les semaines qui précèdent le début du jeu.

D100	Histoire particulière
01-04	apparition d'une relique majeure attirant pèlerins et curieux
05-07	coup d'état/changement de faction/compromis politique (d3) local
08-12	crue/feu/sécheresse (d3) affectant la nourriture/détruisant des constructions (d2)
13-16	découverte de richesse locale attirant des foules

Livre PERSONNAGE

17-19	découverte de ruines/de donjon (d2) avec découvertes d'anciennes reliques
20-23	dépression économique légère/grave (d2)
24-27	émigration/immigration (d2) importante de réfugiés
28-30	enlèvement/assassinat (d2) d'une personnalité importante
31-35	épidémie légère/moyenne/grave (d3) affecte la région causant 5/10/20% de morts
36-39	escarmouche/bataille/guerre (d3) contre des brigands/mercenaires/armée ennemis (d3)
40-41	événement astronomique/chute de météore causant la panique/des suicides (d2)
42-45	fanatiques frappant/terrorisant (d2) la région sous le couvert de l'inquisition
46-52	fête local/festival/foire/joute/fête (d5) populaire
53-58	grande arrivée de produits spéciaux/uniques/très appréciés (d3) dans la région
59-61	invention scientifique/culturelle/politique majeure changeant la situation
62-65	nourriture avariée cause des maladies/des hallucinations/des crises de folie (d2)
66-70	nouveau courant de pensée à la mode
71-76	nouvelles taxes légères/moyennes/lourdes (d3) sur tous les habitants
77-80	révolte locale/régionale/rébellion générale (d3) de paysans/artisans/toute la population (d3)
81-84	scandale sexuel/corruption/chantage (d3) de responsables locaux
85-90	traître/espion capturé en train de comploter
91-92	tremblement de terre/ouragan/feu de ville (d3) entraîne beaucoup de mort/de désordre (d2)
93-96	une grande créature/un sorcier (d2) ravage la région/nourrit des conflits (d2)
97-00	vague de crimes rituels/ethniques (d2) sans précédent

q) Capacité spéciale : coûtant automatiquement des points EN, utilisable une fois par jour. Prévoir un objet/un focus sinon les pertes EN sont doublées.

D100	Capacité spéciale
01-03	abandonné, test V(Car) pour se faire passer pour quelqu'un d'autre pour 1 tour, 2D10 EN
04-07	ambidextre, test D(Coo) pour avoir un deuxième coup gratuit, 1D10 EN
08-10	amnésique, test I(Mem) pour deviner un secret caché chez un proche, 2D10 EN
11-13	amoureux, test Ap(Cha) pour augmenter la CI de 10 de ses proches pendant 1 tour, 1D10 EN
14-17	animalité, test Em(Com) pour comprendre les intentions d'un animal à 30m, 1D10 EN
18-20	anneau unique, test D(Man) pour réussir une manipulation quelconque, 2D10 EN
21-24	arme forgée, test V(Car) pour frapper une fois avec bonus 15, 1D10 EN
25-28	aventurier, test A(Sou) pour avoir un bonus 20 dans Survie pour 4 heures, 1D10 EN
29-31	cartographe, test I(Rai) pour comprendre un dessin quelconque, 2D10 EN
32-35	cavalier, test A(Equ) pour maîtriser sa monture sans les mains pendant 1 tour, 1D10 EN
36-39	douillet, test C(Rob) pour supprimer ses malus de concussion, 2D10 EN
40-43	empathie, test Em(Inu) pour utiliser un talent à son maximum une fois, 2D10 EN
44-46	esclave, test En(Sou) pour supprimer ses malus de souffle, 1D10 EN
47-49	fiolle de guérison, test D(Man) pour créer une dose à base huile et plante bonus 5 CS, 2D10 EN
50-52	goûteur, test I(Rai) pour détecter le poison dans n'importe quel ingrédient, 1D10 EN
53-55	illusionné, test Em(Inu) pour ressentir une pièce qu'il ne voit pas à 10m, 2D10 EN
56-59	imitateur, test E(Voi) pour augmenter sa CI de 20 pendant 15 min, 1D10 EN
60-63	immunisé, test C(San) pour résister à n'importe quel poison, 2D10 EN
64-65	large vision, test I(Mem) pour avoir Vue+25 pendant une heure, 2D10 EN
66-68	méticuleux, test D(Man) pour réussir une lettre/un dessin même très complexe, 1D10 EN
69-71	meurtrier, test D(Coo) pour gagner une colonne dans un coup, 2D10 EN
72-74	musicien, test E(Voi) pour donner un bonus général 1D10 à ses amis pendant 1d6 phase, 1D10 EN
75-77	noyé, test C(Rob) pour doubler ses capacités sous l'eau pendant 1 tour, 1D10 EN
78-80	ouïe développée, test I(Mem) pour avoir Ouïe+25 pendant une heure, 2D10 EN
81-83	perdu, test E(Rap) pour trouver des traces de quelqu'un recherché, 1D10 EN
84-86	rêveur, test Em(Inu) pour réussir une divination sur un proche pendant le sommeil, 2D10 EN
87-89	sectaire, test V(Car) pour gagner une négociation commerciale, 1D10 EN
90-92	sixième sens, test Em(Com) pour avoir un bonus général de 10 pour 1 tour, 1D10 EN
93-95	tatoué, test Ap(Bea) pour forcer une personne à accepter quelque chose, 2D10 EN
96-98	téméraire, test V(Res) pour doubler sa MVP pendant un tour, 1D10 EN
99-00	visionnaire, test V(Car) pour faire peur à une personne pendant 1 tour, 1D10 EN



Exemple complet pour la première partie

Voici un exemple de création de personnage. Le J est une joueuse (Dodo), qui crée un Perso qui s'appellera Alice. Les dés lancés ont été modifiés pour expliquer les différentes tables utilisées avec comme résultat un personnage assez complexe, mais complet.

1. Deux points des créations octroyés
2. Sexe = F, Dodo préfère créer un personnage féminin.
3. Problème naissance, MdJ D10 = 8 et Dodo fait D100 = 04 donc avec D100 = 69 = Saignement excessif = **EN - 2**, l'énergie maximale d'Alice sera diminuée de 2 points.
4. D100 = 78 = orpheline = BM -3, le MdJ détermine qu'Alice a été recueillie par sa famille actuelle, il décide que ses parents sont morts dans une guerre et qu'elle est la dernière survivante de son village. Sa base monétaire est réduite de 3 pièces de cuivre, **BM-3**.
5. D100 = 70 = 25 ans, donne +2 points de créations pour un total de 4 (voir point 1).
6. Etant femme Alice n'est pas chauve, le MdJ place Alice dans le centre du monde, avec D100=22 cheveux châtons.
7. D100 = 11 = plat, cheveux châtons plats.
8. D10*= 3 = longs, cheveux châtons plats longs, ils peuvent être coupés mais c'est la longueur habituelle.
9. Pour être pileuse, Alice doit lancer deux fois D100 = 01, avec D100 = 45 elle y échappe.
10. Avec des cheveux châtons et un D100 = 31 = gris, la couleur de ses yeux.
11. D100 = 19 = peau foncée, les parents d'Alice devaient être des étrangers au royaume de sa famille adoptive. Dans ce royaume ces personnes à peau hâlées sont appréciées, il accorde un bonus **natif Apparence +1**.
12. Le MdJ fait D10 = 7 et Dodo D100 = 02, une marque de peau sur D100 = 50 = Nuque, le MdJ décide qu'il s'agit d'un croissant noir, l'Apparence maximale est diminuée d'un D10* = 3, **max Ap-3**.
13. Avec D100 = 11 mais -1 pour les femmes, Alice obtient : Bonne odeur, le MdJ décide que de son cuir chevelu émane une douce odeur, la valeur **natif Apparence +1**.
14. D100 = 79 = art graphique Correct = NE30, une capacité de reconnaître le beau du vilain. Elle gagne +1 au dé du Niveau Social, **NS+1**.
15. D100 = 94 = sombre, Alice semble avoir été troublée par sa jeunesse et rit peu, **natif Eloquence -1**.
16. D100 = 09 = Très croyante, Alice est imprégnée par la religion dominante basée sur la puissance du dieu Soleil et de la lumière, **natif Volonté +1**.
17. Le MdJ fixe l'origine des parents naturels d'Alice, morts dans leur village, D100 = 62 = désertique = ils viennent d'un désert à l'est du royaume central. Ensuite pour la famille adoptive D100 = 19 = du centre, le lieu devient D100 = 19 = bourg, le terrain devient D100 = 26 = plaine. Pour plus de détails le MdJ détermine la direction-distance par rapport à ce bourg qu'il situe sur sa carte. Direction = D10 = 3 = Nord-Est, distance = D10* = 4 = 1D10 x1 km, cela donne une famille située à 4km au nord-est d'un bourg du centre du royaume.
18. D100 = 26 = NS1 = Plèbe, la famille adoptive sont des gens pauvres, presque miséreux.
19. D100 = 34 = 3 enfants, dont Alice. Cela donne deux frères ou sœurs. Pour déterminer la position d'Alice dans ces 3 enfants le MdJ lance un d3 = 2, elle la 2^{ème} dans l'ordre. Avec d6 = 2 le premier enfant sera un garçon, avec d6 = 6 le troisième enfant sera une fille. Alice a 25 ans, son frère aîné aura (D10 = 4, d3 = 2) 25+2 = 27 ans. Sa petite sœur aura (D10 = 9, d6 = 5) 25-5=20 ans.
20. Avec D100 = 52 = 23 ans, le père adoptif aura 23 (table) + 27 (aîné) - 2 = 48 ans. Avec D100 = 96 = 28 ans, la mère adoptive aura 28 (table) + 27 (aîné) - 3 = 52 ans. Les parents biologiques ne sont pas générés car morts.
21. La mortalité
le père D100 = 44 < 50 = mort, D10 = 7 = accident, MdJ détaille les circonstances ;
la mère D100 = 79 < 80 = morte, D10 = 1 = maladie ayant emporté les ancien ;
le frère aîné D100 = 26 < 40 = mort, D10 = 10 = le MdJ note secrètement la raison de la mort, MdJ lance D10* = 3 - 1 = 2 années qu'il est mort/disparu ;
la petite sœur D100 = 48 >30 = vivante ;
Voilà Alice bien seule dans sa nouvelle famille dévastée par la mort.
22. La petite sœur a un niveau social D100 = 19 + 1 (NS de la famille) = 20 = NS 1, identique. Pour le détail le MdJ détermine le NS du frère disparu avec D100 = 51 + 1 (NS de la famille) = 52 = NS 3 = Artisan.
23. Sa sœur est mariée avec un D100 = 12 < (20 - 15) x 2 + 5 (femme) = 15. Le MdJ ne désire pas développer cette nouvelle famille.
24. Avec D100 = 05 < (25-15) + 5 (femme) = 15, Alice est mariée à un homme de D100 = 55 = 23 ans. Avec un D100 = 26 < 35 son mari est mort de D10 = 1 = maladie (une épidémie de tuberculose), un D100 = 26 - 50 (modificateur pour déterminer le nombre d'enfants) = -24 elle n'a pas d'enfant, elle est donc jeune veuve.
25. D100 = 80 = populaire, Alice a été aimée par sa famille, bonus de +3 au D100 du NS (**NS+3**) et bonus de +1d6 =2 PC à la Base Monétaire (**BM+2**). Le MdJ décide que sa mère l'a choyée depuis son adoption.
26. D100 = 60 = famille résidente = bien installée, bonus de +1 PC à la Base Monétaire (**BM+1**).
27. Le statut social d'Alice est déterminé, D100 = 23 + 1(NS famille)x5 - 20 + 1 (point 14) + 3 (point 25) = 12 = NS 0 ou Basse plèbe, jugé trop bas par Dodo elle décide de dépenser un Point de création (sur les 4 qu'elle a) pour relancer le D100. Avec D100 = 20 elle ne fait pas mieux et relance jusqu'à avoir un résultat meilleur que NS0, un D100 = 77 +5 -20 +1 +3 = 66 = **NS4 ou Artisan moyen**. Satisfaite du résultat Dodo n'utilise pas de Point de Création, il lui en reste 3. Sa Base Monétaire (BM) = 5 PA -3 (point 4) +2 (point 25) +1 (point 26) = **5 PA**.
28. Sur la table NS4 il faut lancer un D20 = 1 elle peut choisir entre Acrobate et Arracheuse de dent (il n'y a pas de choix « au-dessus ») ou encore relancer le D20. Dodo choisit « **Acrobate** » pour Alice et reçoit des réductions de 50% du CPA sur les talents Acrobate et Acrobatie au Combat.

29. La probabilité d'avoir un problème médical = $25 \times 2 + 2(\text{ordre dans famille}) \times 2 + 10$ (père et frère morts) = 64, avec $D100 = 13 \leq 64$ Alice souffre d'un trouble $D100 = 12$ elle souffre d'une **allergie**, le MdJ défini que c'est au **piqûres d'insectes**. L'intensité = $D10 = 2 = x2$, elle devra tester la $V(\text{Res}) \times 2$ pour éviter les rougeurs et douleurs dues aux piquûres.
30. La probabilité d'avoir un problème psychologique = $25 \times 2 + 2(\text{nombre frère/sœur}) \times 2 = 54$, avec $D100 = 27$ elle doit lancer $D100 = 65 =$ deux lancés sur la table. Premier $D100 = 99 =$ rien, deuxième $D100 = 50 =$ Sadique et **nat V+2**. L'intensité = $D10 = 4 = x1$, elle devra tester $V(\text{Res}) \times 1$ pour ne pas être emportée dans son désir de faire du mal pour le plaisir. Cela dépendra des situations.
31. Le MdJ $D10 = 2$ et Dodo lance $D100 = 47 > 2$ donc pas de tics ou manies.
32. $D10 = 6 = 2$ traits de caractères, étant sadique (point 30) Alice aura la style « Méchante ».
Premier trait : le premier $D10 = 4 - 1$ (méchante) = 3, le deuxième $D10 = 4$. A l'intersection de 3 et 5 se trouve « Perfide ».
Second trait : $D10 = 9 - 1$ (méchante) = 8, deuxième $D10 = 10$ donne « Téméraire ».
Alice est donc **Perfide** et **Téméraire** avec un penchant **Sadique**.
33. $D10^* = 2$ donc deux traits spéciaux.
Premier $D100 = 84 =$ Alignement, un $D10^* = 3$ signifie qu'elle est alliée aux forces du mal d'**El'Dor**.
Second $D100 = 31 =$ Age, un $D10^* = 1$ signifie qu'elle est âgée de +3 ans et a donc $25+3=28$ ans, le MdJ explique le phénomène par une malédiction due à son attachement aux forces du Mal.
34. Avec 28 ans Dodo lance trois fois sur la table.
Premier $D100 = 43 =$ Proche des Anciens, le MdJ estime que cela est inapproprié et prend le résultat juste au-dessus : **Malédiction**, avec $D10^* = 1$ son origine étrangère semble l'avoir accablée et Alice doit faire face à une persécution à définir.
Second $D100 = 06 =$ rien.
Troisième $D100 = 64 =$ **Maîtrise** d'un type d'arme, à choisir plus tard, très utile !
35. Dodo choisit la seconde méthode, avec un $D10^* = 4$ jets de $D20$..
Premier $D20 = 10 =$ option spéciale, $d6 = 6 =$ un talent au choix au **maximum(N3)**.
Second $D20 = 10 =$ option spéciale, $d6 = 2 =$ un bonus de **NE+10 sur deux talents**.
Troisième $D20 = 13 =$ statut social spécial : $D20 = 9 =$ **Cosmopolite**, en effet cela confirme les origines d'Alice, ses parents naturels étaient d'origines différentes, lui donnant ce ton métissé qui l'a caractérisé.
Quatrième $D20 = 4 =$ Trait majeur : $D100 = 100 =$ deux jets
premier $D100 = 33 =$ **intolérante** vis-à-vis de $d3 = 3 =$ groupe religieux, le MdJ choisit les fanatiques d'El'Bis.
second $D100 = 71 =$ **très mauvais caractère**, Alice fait peur tellement elle est insupportable.

Ceci termine l'exemple de la première partie. Alice sera complétée avec les étapes suivantes en tenant compte des résultats obtenus ici.

En résumé cette orpheline influencée par les ténèbres, désireuse de vengeance (?) est très douée mais n'a pas ou peu d'amis. Elle a choisit la voie des arts du spectacles et reste proche de sa famille d'adoption réduite à sa mère et sa petite sœur. Maudite par ses pairs dans des circonstances affreuses (vieillesse prématurée), elle se bat pour vivre et trouver sa voie dans ce monde difficile.

Il reste 3 Points de création à Dodo pour achever le personnage.



Deuxième étape : les caractéristiques

Les étapes suivantes permettent de définir les caractéristiques du Perso ainsi que les différents facteurs calculés à partir de celles-ci. Pour y arriver, il faut déterminer des budgets de « construction » du personnage.

Un Perso est défini par 10 caractéristiques principales réparties en deux catégories : physique et intellectuelle réparties selon la table suivante :

Caractéristique	Abréviation	Catégorie	Explication
Force	F	Physique	puissance physique brute
Endurance	En	Physique	capacité de résister à la fatigue
Dextérité	D	Physique	définit les potentialités des usages manuels
Agilité	A	Physique	souplesse du corps dans son ensemble
Intelligence	I	Intellectuelle	mémorisation des informations
Volonté	V	Intellectuelle	puissance mentale et résistance à la magie
Eloquence	E	Intellectuelle	rapidité intellectuelle et beauté de la voix
Empathie	Em	Intellectuelle	intuition générale, approche de l'inconnu
Constitution	C	Physique	puissance corporelle, osseuse, sanguine
Apparence	Ap	Intellectuelle	beauté ou charisme

Chacune de ces caractéristiques a trois niveaux ou états différents :

1. L'état natif (**nat**) : la valeur de départ avec laquelle le Perso est construit.
2. L'état courant (**cou**) : la valeur utilisée dans le jeu pour les tests et les calculs de tous les facteurs utilisés pour évaluer le Perso. Cette valeur évolue régulièrement.
3. L'état maximum (**max**) : la valeur que le courant ne peut dépasser. Cette valeur ne change que rarement.

De plus, il est possible de subir des bonus/malus sur une caractéristique. Sa valeur est alors modifiée temporairement, c'est « un temporaire (**temp**) dans une caractéristique ».

1. Les valeurs natives

- a. Pour déterminer les valeurs natives, le J lance douze fois 2D10 dont il fait la somme (0'=10) pour obtenir une série de 12 nombres différents, relancez les résultats inférieurs à 5.
- b. Le J supprime les **deux nombres les plus bas** pour ne garder que 10 nombres au total.
- c. En regard de ses 10 caractéristiques assignez les 10 nombres ainsi obtenus.
- d. Appliquez les modificateurs notés lors de la première étape. Un natif ne peut jamais descendre en dessous de 2 mais n'a pas de limite maximale.
- e. Selon le sexe du Perso, ajoutez les modificateurs suivants :

Caractéristique	Sexe	
	M	F
Force-F	+2	-1
EN durance-En	0	-1
D extérité-D	0	+1
A gilité-A	-1	0
I ntelligence-I	0	+1
V olonté-V	+1	0
E loquence-E	0	+1
EM pathie-Em	-2	-1
C onstitution-C	+1	0
AP parence-Ap	0	+1

Le J obtient ainsi les natifs pour ses dix caractéristiques. Cette étape est cruciale pour le Perso car c'est ici que sont déterminées ses potentialités physiques et intellectuelles. Un guerrier aura besoin de force, un héraut devra être éloquent et intelligent, un voleur agile, un serrurier dextre, etc.

Si le J le désire, il peut utiliser un point de création pour relancer la série complète des 12 dés. Relancez toute la série jusqu'à obtenir un total supérieur à celui obtenu auparavant. Il est également possible de ne relancer qu'un seul jet de 2D10 pour un point de création dépensé.

2. Constitution et Apparence

Ces deux caractéristiques sont traitées différemment. Le Perso commence le jeu avec une valeur courante égale au maximum ! Lancez deux fois 1D10 sur la table suivante :

D10	Multiplicateur
1-4	2
5-7	3
8-9	4
10	5

Attribuez les deux nombres obtenus au choix à la Constitution et à l'Apparence. Multipliez le **nat C** par ce multiplicateur pour obtenir le **cou C** et le **max C**. Multipliez le **nat Ap** par ce multiplicateur pour obtenir le **cou Ap** et le **max Ap**.



3. Maximum des caractéristiques

Pour déterminer les maxima le J va multiplier les natifs par un facteur 2, 3 ou 4 (sauf pour C et Ap). Déterminez le **total des multiplicateurs** par la formule suivante : **14 + 3d6**.

Ce total doit être intégralement distribué entre les 8 premières caractéristiques (F En D A I V E Em) par l'attribution de **2, 3 ou 4 points** à chacune d'entre-elles sans dépasser le total des multiplicateurs.

Multipliez ensuite chacune des caractéristiques par le multiplicateur attribué (2, 3 ou 4) pour obtenir le **maximum de cette caractéristique**. Modifiez ces montants selon les malus/bonus calculés dans la première partie.

4. Points de construction

Les points de construction permettent d'achever la création du Perso. Ils définissent les quatre facteurs suivants : *les points de caractéristiques*, le *NEC* (niveau d'expérience au combat) de départ, les points d'achat des *talents* et la *richesse* de départ.

Le total des Points de Construction est égal à ...

30 + âge + NS de la famille + 2D10 + (1 par caractéristique maximum > 50)

Ce « budget » doit être dépensé entre les **quatre** facteurs en dépensant **entre minimum 5 et maximum 30** points dans chacun. Cette limite de points est incontournable.

a. Points de Caractéristiques

Déterminez ainsi le « budget » de points de caractéristiques que le J utilisera pour faire monter ses « courants » vers ses « maxima ».

Le budget = **nombre de points attribués x 3,5**.

Le J dépense le budget à sa guise dans les huit caractéristiques en ajoutant des points aux valeurs natives mais sans jamais dépasser les maxima (*voir plus loin*).

b. NEC (Niveau d'Expérience au Combat)

Le niveau de combat, expérience du Perso au combat, est déterminé par le nombre de points de construction attribués selon la table suivante:

Points de construction	NEC	Description
5 à 6	0	Aucune expérience
7 à 8	1	Débutant
9 à 14	2	Novice
15 à 18	3	Compagnon d'arme débutant
19 à 24	4	Compagnon d'arme
25 à 29	5	Compagnon d'arme expérimenté
30	6	Guerrier

En plus du NEC, le Perso reçoit autant de points d'achat de talents d'arme que de points de constructions investis ici.

c. Talents

Pour acheter ses talents (3^e étape), le J dispose d'un budget qui est calculé ainsi :

Si le J dépense de **5 à 20 points de construction** : **budget TALENTS = points x 20**.

Si le J dépense de **21 à 30 points de construction**: **budget TALENTS = points x 25**.

Cette formule donne le nombre de Points d'Expertise disponibles pour acheter des talents.

d. Richesse

La somme de départ avec laquelle le Perso achète son équipement. Elle est modifiée selon la première étape. Le Perso commence en général qu'avec des vêtements de son métier ou de son NS qu'il ne faut pas acheter.

La BM (Base Monétaire) du personnage est multipliée par la RICHESSE calculée ainsi:

Si le J dépense de **5 à 20 points de construction alors la RICHESSE = points x 5.**

Si le J dépense de **21 à 30 points de construction alors la RICHESSE = points x 6.**

5. Calcul des caractéristiques

Les Points de Caractéristique déterminés au point 4 sont maintenant distribués librement entre les huit premières caractéristiques (F En D A I V E Em) au choix du J. Les points sont ajoutés à la valeur **native** des caractéristiques et ne peuvent permettre à celle-ci de dépasser le **maximum**. Il faut tenir compte du profil et de la profession du Perso pour placer les points dans les bonnes caractéristiques (*ex : un érudit devra placer ses points en I et Em tandis qu'un ménestrel se concentrera sur E et D*).

Bonus

Les caractéristiques physiques (F En D A C) génèrent des Bonus (utilisés dans les différentes règles) sur base des paliers atteints. Consultez la table suivante:

Caractéristique	Bonus
de 1 à 5	-1
de 6 à 15	0
de 16 à 30	+1
de 31 à 50	+2
de 51 à 75	+3
de 76 à 105	+4
de 106 à 140	+5
de 141 à 180	+6
de 181 à 225	+7
de 226 à 275	+8
276 et plus	+9

Pour nommer ce bonus, ajoutez la lettre 'B' au nom abrégé de la caractéristique.

Calcul des sous-caractéristiques

Dans le jeu, les tests ne sont pas effectués sur les 10 caractéristiques principales mais sur les 20 sous-caractéristiques calculées par la méthode suivante.

Déterminez les valeurs des **sous-caractéristiques** définies ci-dessous :

		Sous-caractéristiques			
	CARACTÉRISTIQUE	Active	Abbr	Passive	Abbr
F	FORCE	Puissance	Pui	Pouvoir	Pou
En	ENDURANCE	Souffle	Sou	Fatigue	Fat
D	DEXTERITE	Coordination	Coo	Manipulation	Man
A	AGILITE	Souplesse	Sop	Equilibre	Equ
I	INTELLIGENCE	Raisonnement	Rai	Mémoire	Mem
V	VOLONTE	Caractère	Car	Résistance	Res
E	ELOQUENCE	Voix	Voi	Rapidité	Rap
Em	EMPATHIE	Compréhension	Com	Intuition	Int
C	CONSTITUTION	Santé	San	Robustesse	Rob
Ap	APPARENCE	Beauté	Bea	Charisme	Cha

Les cinq caractéristiques grisées sont les Caractéristiques **Physiques**.

Les cinq caractéristiques non grisées sont les Caractéristiques **Intellectuelles**.

Active : c'est la caractéristique la plus souvent testée pendant le jeu.

Passive : c'est la caractéristique la plus souvent utilisée dans les formules.

Le J peut augmenter la valeur native de la caractéristique Passive ou Active **de 0 à 2**. Les points « gagnés » dans cette sous-caractéristique seront « perdus » dans l'autre sous-caractéristique par phénomène de compensation. Calculez et modifiez les maxima en correspondance. Les valeurs courantes sont modifiées en correspondance.



6. Données sur le personnage

Taille

La taille est exprimée en cm et calculée selon la formule suivante :

$$\text{Taille} = 115 + (\text{nat Robustesse} \times 2) + (\text{nat Pouvoir}) + (\text{nat Fatigue}) \text{ cm}$$

Ce nombre est modifié par les facteurs suivants :

- - 1d3 cm par année < 20, ajoutez 1d3cm à chaque anniversaire jusqu'à 20 ans
- +1D10 - 1d6 cm pour les hommes
- +1d6 - 1D10 cm pour les femmes

Poids

Le poids du Perso est exprimé en kilo selon la formule suivante :

$$\text{Poids} = \text{taille} - 95 - (\text{taille}/25) \text{ kg}$$

Ce nombre est modifié par les facteurs suivants :

- +11 - (nat Souplesse) kg
- (âge - 23) kg, ajoutez 1kg à chaque anniversaire jusqu'à 23 ans
- +1D10 - 1d6 kg pour les hommes
- +1d6 - 1D10 kg pour les femmes

Carrure

La carrure du Perso est définie par la table suivante :

Somme de nat (Pou + San + (11-Sop) + Rob)	Carrure	Encombrement
22 ou moins	très fine	-20%
23-27	fine	-10%
28-38	normale	0%
39-43	large	+10%
44 et plus	très large	+20%

La carrure modifie la capacité d'Encombrement et limite le passage dans des lieux étroits. Les autres effets sont à la discrétion du MdJ.



Les cinq sens

Les cinq sens sont considérés comme des talents exprimés en pourcentage limités à NE80 maximum. Ils n'évoluent que quand le Perso gagne un NEC ou NEM.

1. Attribuez 50% à chacun des 5 sens : Vue, Ouïe, Odorat, Goût, Toucher.
2. Selon ses caractéristiques courantes, le J modifie chacun des sens :

Sens	Base
Vue	+intuition/10
Ouïe	+rapidité/10
Odorat	+compréhension/10
Goût	+mémoire/10
Toucher	+manipulation/10

3. Selon son origine Urbaine ou Rurale ajustez les sens en lançant deux dés à 6 faces selon la table suivante :

Sens	Citadin	Extérieur
Vue	d3-d6	d6-d3
Ouïe	d3-d6	d6-d3
Odorat	d6-d6	d6-d6
Goût	d6-d3	d3-d6
Toucher	d6-d3	d3-d6

4. Ensuite chaque sens est modifié par la formule suivante : **(1d6-1d6) x 5.**
5. Pour finir un total de **(NEC ou NEM x 1d3)** points peuvent être distribués librement par le J dans les sens désirés.

Le J obtient ainsi des valeurs exprimées en pourcentage, plafonnées à 80, pour ses cinq sens.

7. Autres données sur le personnage

Pour pouvoir gérer le Perso dans le jeu il est nécessaire de définir une série de valeurs utilisées dans les différents parties du système. Ces informations seront utiles pour évaluer le Perso, ses forces et ses faiblesses. L'utilisation des ces facteurs sera dévoilée au fur et à mesure des règles. Les données suivantes peuvent être modifiées par les talents, les circonstances et les règles particulières. Ces modifications doivent être gérées par le MdJ et le J pendant le jeu.

Nom	Abréviation	Formule	Note
Valeur offensive de base	VOB	NEC + pouB + fatB	Utilisé pour calculer la Valeur Offensive
Valeur défensive de base	VDB	NEC + manB + equB	Utilisé pour calculer la Valeur Défensive
Point de Coup	PdC	(Pouvoir + Fatigue + Robustesse)/4	Résistance physique générale, <i>points de vie</i>
Résistance à la Mort	RM	((5 x Robustesse) + Fatigue)/ 60	Résistance physique au-delà de la normale
Capacité d'éviter les attaques	Esquive (%)	Equilibre + Manipulation + NEC	Probabilité de base d'éviter un coup, un tir, de la magie
Chance de Soins	CS (%)	(Robustesse + Fatigue)/2	Probabilité quotidienne de guérir de ses blessures
Chance d'Infection	Infection (%)	90 + (CS/10)	Niveau au dessus duquel une blessure s'infecte
Résistance au Poison	RP(%)	(robB + fatB) x 2	Diminue la probabilité qu'un poison affecte le Perso
Puissance Magique	PMA	(Mémoire + Résistance + Intuition)/10	Utilisé pour calculer les points de magie
Points de Magie	PdM	PMA * NEM (ou 0.5 si pas de NEM ou NEM 0)	Points dépensés pour lancer des sorts
Capacité de...	Porter (kg)	((3 x Pouvoir) + Robustesse) / 2	...sur soi pendant un certain temps
Capacité de...	Tirer (kg)	(3 x Pouvoir) + Robustesse	...sur le sol sur une distance limitée
Capacité de...	Soulever (kg)	(4 x Pouvoir) + (2 x Robustesse)	...du sol pendant une courte période
Encombrement	ENC	10.000 + modificateur Carrure + (Puissance + Porteur NE) * 10	Capacité générale d'encombrement
Résistance à la magie	Rma (%)	(Mémoire + 2xRésistance + 2xIntuition + Rapidité)/20 + NEM/2	Diminue la probabilité qu'un sort affecte le Perso
Energie	ENL	(5xRésistance + Rapidité + 2xIntuition + 2 x Santé) / 5	Énergie vitale du Perso, mentale et physique
Mouvement	MV (m)	[7 + (Equilibre/10) + (FatB+ PouB+SanB)/5] x 3m	Bonus arrondi vers le bas, mouvement en mètres par tour
Mouvement par phase	MVp (m)	MV/4 m	Utilisé dans les phases de combat
Chance d'Influence	CI (%)	(Rapidité + 2x Résistance + 4xVoix + 3xIntuition) /5	Probabilité d'influencer un PNJ
Consommation	Nourriture (%)	((pouB + fatB + sanB - sopB - cooB - 1) * 10) - (res/5)	Par rapport à la consommation normale (100%) de 1 PdN/jour
Vitesse de frappe de base	Vit	(Manipulation + Art du Combat NE) / 10 + PouB	Permet de déterminer qui frappe le premier
Capacité de Réaction	Réaction (%)	[Rapidité + (NEC/NEM)x10] /2 %	Probabilité de réagir au début d'un engagement. Prendre NEM/NEC au choix
Capacité de se faire obéir	Obéissance (%)	[NEC*5 + Talent]/2 + CI/10	« Talent » est un talent utilisé dans la situation (<i>Marin, Chef de Guerre</i> etc.)

Feuille de Personnage

Les calculs précédents se font automatiquement sur la Feuille de Personnage Electronique dont l'utilisation est fortement recommandée. Ils doivent sinon être effectués à la main sur la *Feuille de Personnage* papier fournie en annexe.

La Feuille de Personnage électronique inclus de nombreuses tables et des liens entre les talents et les caractéristiques. Son utilisation et sa mise à jour sont aisées.

Livre PERSONNAGE

Exemple : suite de la première partie

Dodo lance douze fois 2D10 et en fait la somme : 12 6 8 11 12 9 9 10 12 8 18 8 14, elle enlève le '6' et le '8'. Le total = 115. Ces résultats ne plaisent pas à Dodo qui utilise un point de création pour relancer la série de 12 dés. Après une nouvelle série de dés assez mauvais elle relance une troisième fois les douze 2D10 pour obtenir : 14 19 15 10 11 9 17 14 11 17 4 16, le 4 est rejoué et devient 13.

Dodo enlève le '10' et le '9'. Il reste alors 19 18 17 16 15 14 14 12 11 11, un résultat impressionnant.

Les nombres sont attribués comme suit :

Caractéristique	Base	Bonus	Natif
Force-F	14	-1	13
ENDurance-En	16	-1	15
Dextérité-D	19	+1	20
Agilité-A	17	0	17
Intelligence-I	12	+1	13
Volonté-V	18	0 +1 (point 16) +2 (point 30)	21
Eloquence-E	11	+1 -1 (point 15)	11
EMpathie-Em	11	-1	10
Constitution-C	14	0	14
APparence-Ap	15	+1 +1(point 11) +1 (point 13)	18

La répartition est faite pour donner du caractère, de la souplesse et une grande beauté.

Les deux D10 lancés donnent = 4 et 6 pour un x2 et un x3. Le x2 passe en Constitution et le x3 en Apparence. Cela donne :

Caractéristique	Natif	Multiplicateur	Courant	Maximum
Constitution-C	14	X2	28	28
APparence-Ap	18	X3	54 -> 51	54 - 3 (point 12) = 51

Le courant de 54 en Apparence devient 51 car il ne peut pas dépasser le maximum.

Les 3d6 donnent = 6 + 5 + 3 = 14. Au total 14 + 14 = 28 multiplicateurs à distribuer entre les huit caractéristiques. Cela donne le résultat suivant :

Caractéristique	Natif	Multiplicateur	Maximum
Force-F	13	X3	39
ENDurance-En	15	X4	60
Dextérité-D	20	X4	80
Agilité-A	17	X4	68
Intelligence-I	13	X4	52
Volonté-V	21	X4	84
Eloquence-E	11	X2	22
EMpathie-Em	10	X3	30

Le budget des points de construction = 30 + 28 (âge) + 1 (NS famille) + 6 (6 maxima > 50) = 65 plus 2D10 qui donnent 2 + 9 = 11. Dodo engage son avant-dernier point de création pour relancer ces 2D10 qui donnent 8+5=13 pour un total de 65 + 13 = 78. Ces points sont répartis comme suit :

Caractéristiques : 30 ce qui donne 30 x 3,5 = 105 points de caractéristique à distribuer.

NEC : 15 ce qui donne NEC 3 et 15 points d'achat de talent d'arme.

Talents : 25 ce qui donne 625 points d'achat de talent.

Richesse : 8 ce qui donne une Richesse 8 x 5 = 40 qui multipliera la BM d'Alice.

Avec les 105 points de caractéristiques Dodo fait monter les valeurs courantes vers leur maxima :

Caractéristique	Natif	Points ajoutés	Courant	Maximum
Force-F	13	+3	16	39
ENDurance-En	15	+16	31	60
Dextérité-D	20	+31	51	80
Agilité-A	17	+14	31	68
Intelligence-I	13	+18	31	52
Volonté-V	21	+20	41	84
Eloquence-E	11	+0	11	22
EMpathie-Em	10	+13	23	30

Les caractéristiques physiques sont ajustées pour atteindre des paliers. Les caractéristiques intellectuelles ne suivent pas ces paliers. Alice est dextre et très volontaire, intelligente et souple.

La répartition entre les sous-caractéristiques se fait ainsi, en respectant les maxima :

	CARACTÉRISTIQUE	Natif	Active	Natif	Max	Passive	Natif	Max
F	FORCE	13	Puissance	13	39	Pouvoir	13	39
En	ENDURANCE	15	Souffle+1	16	64	Fatigue-1	14	56
D	DEXTERITE	20	Coordination-1	19	76	Manipulation+1	21	84
A	AGILITE	17	Souplesse-1	16	64	Equilibre+1	18	72
I	INTELLIGENCE	13	Raisonnement+1	14	56	Mémoire-1	12	48
V	VOLONTE	21	Caractère+2	23	92	Résistance-2	19	76
E	ELOQUENCE	11	Voix-2	9	18	Rapidité+2	13	26
Em	EMPATHIE	10	Compréhension	10	30	Intuition	10	30
C	CONSTITUTION	14	Santé-2	12	24	Robustesse+2	16	32
Ap	APPARENCE	18	Beauté	16	48	Charisme	20	60

Livre PERSONNAGE

Appliquez les modificateurs des caractéristiques aux sous-caractéristiques.

Alice mesure $115 + 16 \times 2 + 13 + 14 + 1d6(3) - 1D10(5) = 172$ cm.

Elle pèse $172 - 95 - (172/25) + (11-17) + 1d6(5) - 1D10(2) = 67$ kg.

Sa carrure est normale.

Les sens sont calculés ainsi, Alice vivant dans un lieu rural :

Sens	Base	Origine	d6-d6 x 5	NEC x d3(3)=9	Total
Vue	50 + 3	d6-d3 = 5-2 = +3	5-3 x5 = +10	4	70
Ouïe	50 + 2	d6-d3 = 2-3 = -1	2-1 x5 = +5	1	57
Odorat	50 + 2	d6-d6 = 3-2 = +1	3-4 x5 = -5		48
Goût	50 + 4	d3-d6 = 1-5 = -4	5-4 x5 = +5		55
Toucher	50 + 6	d3-d6 = 2-2 = +0	6-6 x5 = 0	4	60

Autres données calculées à la main ou grâce à la feuille de personnage électronique:

Nom	Abréviation	Valeur	Note
Valeur offensive de base	VOB	6	
Valeur défensive de base	VDB	8	
Point de Coup	PdC	20	Assez faible
Résistance à la Mort	RM	4	
Capacité d'éviter les attaques	Esquive (%)	85	Très élevé !
Chance de Soin	CS (%)	32	Moyen
Chance d'Infection	Infection (%)	94	
Résistance au Poison	RP	8	
Puissance Magique	PMa	0	
Points de Magie	PdM	0	
Capacité de...	Porter (kg)	40	Faible
Capacité de...	Tirer (kg)	80	
Capacité de...	Soulever (kg)	128	
Encombrement	ENC	10160	
Résistance à la magie	Rma (%)	9	Élevé
Energie	ENL	63-2 (point 3) = 61	
Mouvement par phase	MVp (m)	9	Rapide
Chance d'Influence	CI (%)	53	Influente
Consommation	Nourriture (%)	-30	Mange très peu
Vitesse de frappe de base	Vit	7	
Capacité de Réaction	Réaction (%)	21	Lente à réagir
Capacité de se faire obéir	Obéissance (%)	20	Faible

Ces données sont susceptibles d'être modifiées par les talents dans la prochaine étape.



Troisième étape : les talents

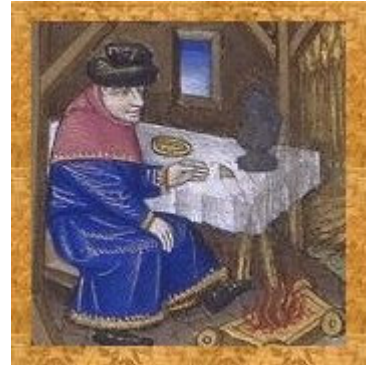
Les talents du Perso sont ses métiers et diverses capacités à interagir avec son environnement. Il existe deux types de talents : les talents de combat et les talents généraux dont les listes sont données plus loin dans le chapitre *Les Talents*.

Chaque talent est soit connu, le Perso a un NE >0 dans ce talent, soit inconnu.

Il existe trois « paliers » possibles dans l'acquisition d'un talent : niveau initial = N1, niveau de base = N2 et niveau maximum = N3. Les talents d'arme sont acquis **N1** tandis que les talents généraux le sont à **N2**. Le calcul des N1 N2 N3 est expliqué plus loin.

Les talents sont repris avec les informations suivantes :

- la référence : un numéro d'ordre = **ref**
- nom : le nom complet
- les spécialisations possibles de ce talent
- le coût pour apprendre en points d'expertise = **CPA**
- le coût du niveau suivant, en point d'expertise = **CNS**
- la caractéristique Principale utilisée pour calculer le potentiel du Perso dans ce talent = **C1**
- la caractéristique Secondaire utilisée pour calculer le potentiel du Perso = **C2**
- la caractéristique Tertiaire utilisée pour calculer le potentiel du Perso = **C3**
- les réductions éventuelles sur des talents liés = **CPA-5, 10%, 20%** etc.



Avant de commencer l'achat des talents, il peut être judicieux d'encoder une feuille de personnage électronique avec les caractéristiques du Perso afin de calculer ses potentialités, c'est-à-dire ses maxima dans talents qui permet de comprendre quels sont les talents où son potentiel est le plus élevé.

Les Talents **reçus dans la première étape** doivent être précisés dès maintenant, ils influent directement les coûts. L'acquisition des talents est divisée en deux étapes : les *Talents de base* et les *Achat de Talents*. Le MdJ a toute discrétion pour accepter ou refuser tel ou tel talent.

1. Talents de base

Le Perso reçoit gratuitement quelques talents selon ses origines. Le MdJ détermine cette origine selon les paramètres de son monde et la première étape de création du Perso. Notez ces talents sur la feuille de personnage.

Soit le Perso est issu d'un royaume féodal ou similaire...

- a. Parle sa langue : *Langue même Race* à N3. Le MdJ donne le nom de la langue parlée.
- b. Environnement, il vient de la ville : *Survie [Ville]* à N3 et *Rhétorique* à N2.
- c. Environnement, il ne vient pas de la ville : *Survie [terrain]* à N3 et *Pisteur* à N2. Le MdJ donne le *terrain* selon le lieu de vie du Perso (voir talent de *Survie*).
- d. Culture générale : le J choisit **(NS/2)** talents ayant un **CPA = (NSx10) maximum**, reçus à N2 si Talent Général ou N1 si Talent de combat.

Soit le Perso est issu d'une tribu ou d'une peuplade...

- a. Parle sa langue : *Langue même Race* N3. Le MdJ donne le nom de la langue parlée.
- b. Environnement : *Survie [terrain local]* à N3 et *Langage des Signes* à N2
- c. Culture générale, **(NS/3)** talents au choix à N3 dans la liste suivante : *Nage, Escalade, Pisteur, Berger, Mineur, Elevage, Ermite, Homme des bois/des plaines, Nomade, Survie, Marin(ier), Langue même race, une Arme quelconque, Acteur, Porteur*. Choisir une spécialisation si nécessaire. Une seule profession possible. Un talent ne peut être choisi qu'une seule fois maximum. Le MdJ adapte la liste selon les origines ethniques.

2. Achat de talents

Procédure générale : le J achète **un talent à la fois**, applique les effets de ceux-ci (réduction, talents reçus etc.) et déduit le coût (CPA) de son budget de Points d'Expertise défini à la

deuxième étape. On ne peut revenir en arrière dans achats de talents ! S'il reste des points d'achat à la fin de cette procédure ils peuvent être utilisés pour augmenter le NE des talents en payant le CNS au choix du J. Le MdJ a toute liberté d'accorder une rallonge de points d'expertise pour permettre au Perso d'être bien construit.

Tenez compte des talents gratuits, des coûts réduits issus de la profession du Perso, des réductions induites par d'autres talents acquis et de son historique créé dans la Première étape.

Pour chaque talent acheté qui requiert une **spécialisation**, le J la détermine au moment de l'achat. Les spécialisations sont indiquées dans les *Tables des Talents*. Pour maîtriser plus d'une spécialisation dans un talent il faut acheter ce même talent à nouveau. Dans ce cas, et uniquement pour les « professions » (voir plus loin), le CPA est divisé par 2.

Il est possible d'acheter un talent plusieurs fois pour l'acquérir à un niveau supérieur. Chaque dépense de CPA fait passer de rien à N1, N1 à N2 ou N2 à N3 selon. Voir les détails dans le chapitre *Les Talents*. Reprenez la lecture du talent à chaque achat pour vérifier les effets.

Talents reçus et dérivés

Quand un J achète un talent, à la création de personnage, il peut recevoir (mention « **reçoit** ») ou avoir une chance de recevoir gratuitement (« **xx% de recevoir** ») un autre talent. Cela est expliqué en détail dans le chapitre *Talents*. Ces talents reçus s'appellent les « *talents dérivés* ». Si une probabilité de recevoir un talent est exprimée le J lance un D100 et doit réaliser un score inférieur ou égal à cette P pour obtenir le talent dérivé. Il en est de même pour les capacités ou effets particuliers liés à l'acquisition d'un talent. Pour chaque *talent dérivé* reçu notez les effets et consultez la *Table des talents* pour tenir compte des différentes réductions de **CPA**.

Professions

La table des *Talents généraux* comprend des talents qualifiés de *professionnels* (ceux qui ne sont pas en gras) et des talents *non-professionnels*. Un J peut **acheter** autant de **professions** qu'il désire mais le CPA de celles-ci est **double** à partir de la deuxième profession !

Les talents de base, reçus ou dérivés ne sont pas affectés par cette multiplication.

Remarque sur les spécialisations : acheter une deuxième spécialisation dans une profession coûte le double des CPA mais divisé par deux car c'est une spécialisation d'un talent connu.

Remarque générale : quand un talent est acheté ou reçu (*voir talents dérivés*), il l'est à un certain niveau (N1 N2 N3), si un même talent est acheté/reçu plus d'une fois cumulez les niveaux ($N1+N1=N2$, $N1+N2=N3$, $N2+N2=N3$ etc.), sans jamais dépasser N3. **Chaque fois qu'un talent est acquis, parcourez les règles spécifiques pour déterminer les avantages reçus.**

3. Détails des talents

Pour chaque talent connu (= acheté) par le Perso le MdJ consulte les règles spécifiques de ce talent et les explique au J, l'aide à faire ses choix si nécessaire et prend des notes. La compréhension de l'utilisation des talents est essentielle pour que le Perso soit bien joué. Que ce soit les limites professionnelles, les capacités spéciales ou les effets permanents sur le Perso toutes ces informations doivent être bien intégrées.

En option le MdJ peut fournir au J les détails techniques sur ses talents : les tables utilisées ou les règles spécifiques qui peuvent être utiles dans l'utilisation du talent.



Livre PERSONNAGE

Exemple : suite de la deuxième partie...

Remarque importante !

Les CPA des talents peuvent avoir été modifiés, l'exemple reste valable même si les points dépensés ne correspondent plus aux coûts réels.

Talents de base d'Alice, elle vient d'un royaume et a droit à $NS/2 = 2$ talents au CPA $\leq NS \times 10 = 40$ comme culture générale :

Talent	Spécialité	CPA	Coût	Note	NE
Langue même race	La langue choisie par le MdJ	20	0 car talent de base	Point a.	N3=44
Survie	Plaine (terrain de vie de la famille)	20	0 car talent de base	Point c.	N3=47
Maquilleuse	Déguisement	35	0 culture générale	Point d.	N2=16
Baratin		25	0 culture générale	Point d. -10% sur Rhétorique	N2=6

Elle a deux talents à coût réduit :

Talent	Spécialité	CPA	Coût	Note	NE
Acrobate		60	30 car divisé par 2	Première profession !	N2=16
Acrobatie au combat		35	18 car talent de base		N1=0
			Total = 48 pts		

Grâce à son passé (étape 1 - point 34) elle a droit à un type d'arme à N3, elle choisit : Art du Combat - N3.

Grâce à son passé (étape 1 - point 35) elle a droit à un talent quelconque à N3, elle choisit : Trafiquante - N3.

Trafiquante donne droit à certains talents dérivés.

Talent	Spécialité	CPA	Coût	Note	NE
Art du Combat		40	0 car historique		N3=59
Trafiquante		120	0 car historique	- 20% sur Survie	N3=72
Dissimulation		15	0 car donné par Trafiquante		N2=16
Marchande	Arme- épée	45	0 car donné par Trafiquante		N2=21
Baratin		25	0 car donné par Trafiquante	Déjà reçu avant	N2 + N2(déjà reçu) = N3=22

Elle a 625 points d'achat de Talent + 15 points pour les Talents d'arme.

Talent	Spécialité	CPA	Coût	Note	NE
Acrobatie au combat		35	18(talent de base)x2=36	N1 + N1 + N1 = N3	N3=57
Épée	D'estoc	15	15 (points de talents d'arme)x3=45	trois fois pour N3	N3=7
Survie	Ville	20	20x2 pour N3 = 40 -20% = 32	deux fois pour N3	N3=47
Survie	Forêt	20	20x2 pour N3 = 40-20% = 32	deux fois pour N3	N3=47
Survie	Colline	20	20x2 pour N3 = 40-20% = 32	deux fois pour N3	N3=47
Bouclier	Petit	20	20x3 pour N3 = 60	trois fois pour N3	N3=7
Arc	Normal	27	27x2 pour N2 = 54	deux fois pour N2	N2=6
Combat à deux armes		10	10x3 pour N3 = 30	trois fois pour N3	N3=9
Acrobate		60	30 car divisé par 2 (talent de base)	une fois encore pour N3	N3=47
Dissimulation		15	15	une fois encore pour N3	N3=57
Nage		15	15x2 = 30	Deux fois pour N3	N3=43
Escalade		25	25x2 = 50	Deux fois pour N3	N3=47
Rhétorique		30	30		N2=6
Pisteuse		20	20x2 = 40	Deux fois pour N3	N3=42
Pister en ville		15	15x2 = 30	Deux fois pour N3	N3=42
Survie	Rôdeuse	20	20x2 = 40 -20% = 32	Deux fois pour N3	N3=47

Total des points dépensés : 624.

Ces talents choisis modifient la CI, l'Esquive et la Vitesse de frappe, entre autres.

Alice est devenue une artiste acrobate (47%) qui cache son métier de trafiquante d'armes (72%), elle sait se battre à l'épée(7) et tirer à l'arc(6), connaît des techniques de combat très évoluées (57%) et peut facilement survivre près de ville (47%) en se cachant (57%) ou en chapardant ce dont elle a besoin (47%).

Le calcul complet des NE maximum de tous les talents permet d'évaluer sa potentialité.

Quatrième étape : divers

Dans cette dernière étape le MdJ affine l'historique et les connaissances du Perso, une touche finale pour combiner les éléments des premières. Cela peut être réalisé sans le J et ensuite expliquer à ce dernier avant la première séance de jeu.

Connaissance des créatures (règle optionnelle)

Cette règle est optionnelle car elle peut alourdir la procédure de création du Perso. Elle ajoute néanmoins un peu de réalisme. Les créatures qui peuplent le monde humain sont en général peu connues et évitées pour le commun des mortels. Les Perso incarnent des « héros » qui connaissent l'aventure et le danger, il est donc supposé qu'ils possèdent quelques connaissances sur la faune.

Pour chaque *terrain* du talent *Survie* déterminez le nombre de créatures connues dans ce terrain et le niveau de connaissance de celles-ci.

1. Nombre de créatures connues = **NE survie/5** (ou plus selon certains talents spéciaux).
2. Le MdJ choisit ou détermine au hasard en lançant sur la *Table Générale de Rencontre* du *Livre de Rencontre* correspondant au *terrain* de la *Survie*.
3. Pour chaque créature définissez le niveau de connaissance selon la table suivante :

D10	Code	Niveau de connaissance
1-4	CC1	A entendu parler.
5-7	CC2	Faible connaissance = forme, milieu et mode de vie.
8-9	CC3	Bonne connaissance = faible connaissance + les faiblesses générales de la créature.
10	CC4	Excellente connaissance = bonne connaissance + les pouvoirs et immunités.

Le D10 est modifié par les circonstances suivantes :

Circonstance	Modificateur
Créature avec un alignement hostile au Perso ²	-1
Perso a <i>Lire&Ecrire</i> < NE21	-2
Créature divine	-Divin
Créature parlante (Intelligence > 40)	+1

² Voir *Livre de Rencontre* et *Livre de Magie*



Points d'héroïsme

Lorsque le J a achevé son Perso, les points de création inutilisés se transforment en Points d'Héroïsme (**PH**). Ces points s'accumulent et peuvent être dépensés pendant les séances.

Ces points servent par exemple à :

- changer le cours d'une action
- modifier le résultat d'une action qui échoue à cause d'un mauvais jet de dé
- préparer une situation favorable au Perso
- se sauver d'une situation désespérée

Dépense des PH

La dépense d'un PH doit être expliquée et motivée par le J afin d'être accordée par le MdJ.

Si accordée la dépense d'un PH est expliquée par un changement miraculeux de la situation, une intervention divine, un hasard extraordinaire que le MdJ décrit et intègre à la scène en cours.

Le MdJ modifie la situation, en général sans lancer les dés.

Gain des PH

Les PH peuvent être gagnés selon des risques pris par le Perso et selon **l'arbitraire du MdJ**. Les points ne doivent être accordés que dans des situations où, par exemple, le Perso a pris des risques et s'en est sorti avec panache, s'il a géré une scène avec brio, s'il a pris une part décisive et courageuse dans une action dangereuse etc.

Trop de PH peuvent ruiner les situations mises en place par le MdJ. Soyez parcimonieux.

Ages critiques

Les Perso reçoivent régulièrement, en général à la fin ou au début d'une séance, des points de caractéristiques donnés par le MdJ selon les expériences vécues par les Perso. Ces points servent à faire monter les valeurs courantes des caractéristiques vers le maximum. Pour les détails de ces attributions voir *Gains de Caractéristiques*.

Arrivé à un certain âge le Perso ne pourra plus recevoir de points dans ses caractéristiques physiques (F E n D A C) car il a atteint sa maturité physique. Une fois devenu vieux il commencera même à voir ses capacités s'amoinrir. Il en est de même pour les caractéristiques intellectuelles (I V E Em Ap) mais les âges ou « paliers » sont différents.

La règle suivante définit, pour un Perso, trois âges « critiques » qui influencent la manière de recevoir des points de caractéristiques.

Maturité

Plus aucun point ne peut être reçu dans ces caractéristiques.

Physique = 20 + SOMME natifs(Pouvoir + Fatigue + Manipulation + Equilibre + Santé)/**8**

Intellectuelle = 20 + SOMME natifs(Mémoire + Résistance + Voix + Intuition +Charisme)/**8**

Séniorité

Perte annuelle (à sa date anniversaire) de 1D10* points dans les valeurs courantes de chacune des caractéristiques. On ne peut pas descendre en dessous de la valeur Native.

Physique = 20 + SOMME natifs(Pouvoir + Fatigue + Manipulation + Equilibre + Santé)/**4**

Intellectuelle = 20 + SOMME natifs(Mémoire + Résistance + Voix + Intuition +Charisme)/**4**

Sénilité

Perte annuelle (à sa date anniversaire) de 2D10* points dans les valeurs courantes de chacune des caractéristiques. On ne peut pas descendre en dessous de la valeur Native.

Physique = 20 + SOMME natifs(Pouvoir + Fatigue + Manipulation + Equilibre + Santé)/**2**

Intellectuelle = 20 + SOMME natifs(Mémoire + Résistance + Voix + Intuition +Charisme)/**2**

Ces âges sont calculés pendant la création du Perso et ne changent pas.

Histoire du personnage

Pour aider le MdJ à créer l'historique du Perso, c'est-à-dire un résumé de sa vie **avant** sa rentrée dans le jeu, utilisez cette règle. La procédure suivante permet de donner des éléments qui serviront de base de travail pour le MdJ.

1. Le MdJ prépare une feuille d'historique, une ligne par année du Perso de 0 (la naissance) à son âge actuel. En regard de chaque année pourront s'inscrire les différents évènements survenus et les informations utiles. Ces données expliquent les résultats des dés lancés par le J dans les étapes précédentes.

2. Générez un certain nombre d'évènements aléatoires.

Le nombre de jets effectués dépendent de l'âge :

- **deux évènements** pour la tranche d'âge de 0 à 5 ans, placez chaque évènement à un âge déterminé par **1d6-1**.
- **quatre évènements** pour la tranche d'âge de 6 à 11 ans, placez chaque évènement à un âge déterminé par **1d6+5**.
- **un évènement par année** entre 12 ans et l'âge de départ du Perso.

Pour chaque évènement lancez 1D10 sur la table suivante :

1D10	Evènement
1	Très bon, grande influence
2-3	Bon évènement
4-7	Aucun évènement à générer
8-9	Mauvais évènement
10	Très mauvais, catastrophe

3. Chaque fois qu'un évènement a lieu, le MdJ développe lance une D100 sur la *Table des Evènements* et développe l'histoire par rapport au Perso. Une explication générale ou détaillée est donnée au J, avec des parties secrètes si nécessaire.

4. Les Talents du Perso sont placés dans l'historique, pour chaque talent le MdJ détermine quand il a commencé à être appris, découvert ou enseigné selon la formule suivante:

$$\text{âge de début d'apprentissage} = 1D20 + 1d6 \text{ (relancez si résultat} > \text{ âge Perso)}$$

Placez les talents un à un en tentant de façonner une histoire cohérente. Pour chaque talent calculez la durée d'apprentissage avec la formule suivante :

$$\begin{aligned} \text{Talents à \%} &= [\text{CPA} / 20] + [\text{NE du talent} / 20] \text{ années} \\ \text{Autres Talents} &= [\text{CPA} / 20] + [\text{NE du talent} / 2] \text{ années} \end{aligned}$$

N'hésitez pas à modifier les résultats de telle façon à créer un historique bien structuré, qui peut receler des mystères, des secrets, des aventures passées et des opportunités futures pour le Perso. Gardez également à l'esprit qu'un historique ne doit pas être utilisé par un J pour imposer ses vues au groupe, il doit servir à rendre le Perso consistant et crédible.

Exemple : suite de la deuxième partie...

Le MdJ ne désire pas développer les connaissances de créatures.

Il reste 1 point de création à Dodo, il se transforme en 1 point d'héroïsme à garder pour une future occasion.

Les âges critiques d'Alice sont les suivants :

Maturité Physique $20 + (13+15+20+17+14)/8 = 30$ ans

Maturité Intellectuelle $20 + (13+21+11+10+18)/8 = 30$ ans

Séniorité Physique $20 + (13+15+20+17+14)/4 = 40$ ans

Séniorité Intellectuelle $20 + (13+21+11+10+18)/4 = 49$ ans

Sénilité Physique $20 + (13+15+20+17+14)/2 = 60$ ans

Sénilité Intellectuelle $20 + (13+21+11+10+18)/2 = 57$ ans

Histoire d'Alice

Tranche 0 à 5 ans : deux D10 = 6(rien), 6(rien).

Tranche 6 à 11 ans : quatre D10 = 5(rien), 1(Très bon) à $1d6+1=6$ ans, 6(rien), 10(Très mauvais) à $1d6+1=7$ ans

*6 ans : **très bon***

*7 ans : **très mauvais** (exemple : les raisons qui ont fait d'Alice une méchante personne)*

Tranche de 12 à 25 ans (les 3 ans de malédiction ne comptent pas) ...

*12 ans : 8 = **mauvais***

13 ans : 7 = rien

*14 ans : 10 = **très mauvais** (exemple : la malédiction d'Alice)*

*15 ans : 8 = **mauvais***

16 ans : 5 = rien

*17 ans : 8 = **mauvais***

18 ans : 7 = rien

19 ans : 5 = rien

20 ans : 7 = rien

*21 ans : 2 = **bon***

22 ans : 5 = rien

23 ans : 6 = rien

*24 ans : 9 = **mauvais** (exemple : la mort du père, frère...)*

25 ans : 4 = rien

La Table des événements est utilisée pour générer l'historique.

Les talents sont placés un à un dans les 25 années de vie d'Alice.

exemple : Acrobate (CPA 60 - NE 47) commence à $1D20+1d6 = 10 + 6 = 16$ ans, pour une durée de $60/20 + 47/20 = 6$ ans d'apprentissage. L'épée (CPA 15 - NE7) commence à $1D20+1d6 = 12+2 = 14$ ans pour une durée de $15/20 + 7/2 = 4$ années de pratique.

L'exemple s'arrête ici, à vous de compléter et de créer un historique intéressant pour Alice, historique qui inclura les informations sur ses parents biologiques, les raisons de son adoption, sur ses débuts comme acrobate, ses aventures de trafiquantes et marchande d'arme, comment elle a appris à se battre etc.



Les Talents

Introduction

Les talents d'un Perso représentent l'ensemble de ses habilités intellectuelles et physiques acquises au cours de sa vie. Pour savoir si un Perso réussit une action le MdJ va demander au J de lancer un D100 qui devra être inférieur à une probabilité de réussite déterminée par la combinaison de talents et caractéristiques, modifiée par les circonstances.

Cette combinaison, appelée « **formule** », définit une chance de réussite (**CR**) exprimée en pourcentage. Cette CR peut être <1 (impossible de réussir) ou même >100 (réussite automatique). Effectuer un lancer de D100 sous cette valeur se dit « **faire un test** ».

Le MdJ doit trouver les combinaisons de caractéristiques, talents, sens et modificateurs pour correctement définir le test à réussir.

Les règles suivantes expliquent l'usage, la gestion et l'évolution des talents ainsi que la création et l'évaluation des « **tests** ».

Niveau des talents

Chaque talent connu par un Perso est défini par son **Niveau d'Expertise (NE)**. Les talents inconnus du Perso n'ont pas de NE mais sont repris sur la feuille de personnage avec un « niveau de connaissance de base » qui permet d'évaluer la capacité du Perso dans ces talents.

Le niveau du Perso dans un talent est exprimé soit en pourcentage soit en valeur numérique (pour les armes). Ce niveau est utilisé dans les formules qui servent de base aux tests.

A chaque talent sont associées trois caractéristiques qui déterminent la potentialité d'un Perso dans ce talent :

C1 = caractéristique principale, essentielle pour évaluer ses capacités dans ce talent

C2 = caractéristique secondaire, importante pour évaluer ses capacités dans ce talent

C3 = caractéristique tertiaire, influence mineure pour évaluer ses capacités dans ce talent

Seules ces caractéristiques, dans le valeur courante, entrent dans le calcul des potentialités du Perso pour ce talent.

Il existe deux types de talents : les **talents à pourcentage** dont le NE varie de 1 à 80 et les **talents d'arme** dont le NE commence à 0 mais n'a pas de limite supérieure. Tous les talents de la *Table des Talents Généraux* sont des talents à pourcentages. Quelques talents de la *Table des Talents de Combat* sont des talents à pourcentage mais la plupart sont des talents d'arme, ils sont indiqués en italique dans cette table.

Le **niveau zéro** ou **N1** dans un talent exprime le fait qu'un Perso « connaît » le talent mais à un **NE 0(armes) ou 1% (autres)**. Etre à N1 dans un talent est mieux que n'avoir rien, de ne pas « avoir le talent ». Le N1 est toujours le niveau auquel est appris un talent d'arme lorsque que talent est acheté ou acquis par la pratique. C'est également le niveau auquel est acquis un talent général acquis par la pratique.

Le « Niveau de Base » dans un talent, **N2**, est calculé ainsi :

- **NE = C1 / 2** pour les talents exprimés en pourcentage. Ne peut dépasser 80.
- **NE = C1 / 10** pour les talents d'armes.

Quand un Perso achète un talent général il l'acquiert au N2. Cette valeur est également utilisée pour les Perso ne possédant pas un talent mais qui veulent néanmoins tester leur chance et tenter d'obtenir une réussite partielle (*voir Test des talents*).

Le « Niveau Maximum » dans un talent, **N3**, est calculé ainsi :

- **NE = (3xC1 + 2xC2 + 1xC3) / 4** pour les talents exprimés en %. Ne peut dépasser 80.
- **NE = (3xC1 + 2xC2 + 1xC3) / 30** pour les talents d'arme.

Chaque Perso aura ses propres maxima dans les talents, certains Perso auront des potentialités intéressantes d'autres non. Ces maxima évolueront avec les caractéristiques du Perso.

Tous les talents (en pourcentage et armes) ont une « Base » = $C1 / 2$ utilisée pour évaluer la capacité du Perso dans ce talent.

Dans la procédure de création de personnage, étape *Talents*, il existe trois niveaux différents auquel peut s'acquérir un talent, en l'achetant ou en le recevant.

En résumé chaque niveau (**N1, N2, N3**) définit la valeur du **NE** courant de ce talent selon la table suivante :

Niveau	Description	Talent à pourcentage	Talent d'arme
N1	Niveau de Départ	1	0
N2	Base dans le talent	$C1/2$	$C1/10^2$
N3	Maximum possible	$(3xC1 + 2xC2 + C3)/4^3$	$(3xC1 + 2xC2 + C3)/30$

² la Base exprimée en pourcentage est également calculée et utilisée dans les règles
² maximum 80

Une fois un talent acquis ou reçu le NE de ce talent évoluera indépendamment selon son utilisation (*voir Test des Talents*).

Evaluation d'un talent

Pour pouvoir décrire la compétence d'un Perso dans un talent consultez la table suivante:

Talent à Pourcentage	Talent d'arme	Description
01-20	0-2	Apprenti : connaissances de base, débutant
21-40	3-6	Compagnon : commence à maîtriser le talent
41-60	7-9	Expert : connaît les trucs et astuces liés au talent
61-80	10+	Maître : reconnu comme référence dans ce talent

Exemple : Alice est Acrobate, ce talent est défini par C1=equ, C2=equ et C3=sop. Elle a Equilibre=31 et Souplesse=31 aussi. Pour ce talent à pourcentage le N1=0, le N2= $31/2 = 16\%$ et le N3 = $(3 \times 31 + 2 \times 31 + 31)/4 = 47\%$. Au mieux elle sera une experte acrobate.

Alice se bat aussi à l'épée, C1=sou C2=sop C3=man. Avec Souffle=31, Souplesse=31 et Manipulation=51 elle a N1=0, N2=Souffle/10=4 et N3= $(31 \times 3 + 31 \times 2 + 51)/30 = 7$. Elle sera au maximum experte à l'épée.

Apprentissage des talents

Pour acquérir un talent en dehors du processus de création de personnage ou augmenter son NE d'un talent connu, le Perso peut soit apprendre par la pratique courante (*voir Test des Talents*) soit s'entraîner. Pour s'entraîner, il n'est pas nécessaire d'avoir un professeur. Pour connaître le niveau de l'élève et du maître consultez la table *Evaluation du Talent* du point précédent.

Une journée d'entraînement consiste à s'appliquer pendant au moins **6** heures avec ou sans maître. Le J précise le nombre de **journées d'entraînement** que le Perso consacre à l'apprentissage du talent. Dans la table suivante, croisez les niveaux de l'élève et du professeur pour obtenir les **points d'expertise(EXT) de base** gagnés en une journée:

Niveau du professeur	Niveau élève					NE maximum possible
	n'a pas le talent	Apprenti	Compagnon	Expert	Maître	
Pas de maître	1	1/2	1/2	1/2	1/2	Apprenti
Apprenti	2	1	1/2	1/2	1/2	Apprenti
Compagnon	3	2	1	1/2	1/2	Apprenti
Expert	4	3	2	1	1/2	Compagnon
Maître	5	4	3	2	1	pas de limite

Multipliez ce chiffre par la *Base* exprimée en pourcentage du Perso dans ce talent pour obtenir les points d'expertise totaux gagnés = **EXT x Base% x jours**.

Le Perso ne peut entraîner qu'un seul talent par jour.

Le *NE maximum possible* est le niveau maximum que peut atteindre l'élève avec un tel maître.

Acquisition d'un talent

Une fois que le Perso a accumulé CPA points d'expertise (**EXT**) dans un talent inconnu, il peut « ouvrir » ce talent au niveau N1 (ou N2 si c'est une spécialisation). Il n'y aucune limite au nombre de talents qu'un Perso peut connaître. Un talent acquis hors de la phase de création de Perso ne donne PAS droit aux talents « reçus » repris dans la description du talent.



Apprentissage d'une spécialisation

La connaissance d'un talent à plusieurs spécialisations permet, si la règle et le MdJ le permettent, de tester les autres spécialisations qu'il ne connaît pas à un niveau NE/2 de ce talent !

Gagner une spécialisation d'un talent connu est plus facile : il suffit d'accumuler **CPA(Talent)/2 ExT** sur une durée maximum de **CPA(Talent)/10 mois**. Au-delà de ce délai les points d'ExT sont perdus. Une fois ouverte la nouvelle spécialisation débute à N2 mais avec un NE inférieur au plus petit NE des autres spécialisations déjà connues. Cette règle vaut aussi pour les armes.

Exceptions : les *Survie, les talents de Langue, Lire et Ecrire* ne suivent pas cette règle.

Talents de Survies

Chaque talent de Survie acquis est associé à un terrain, c'est une forme particulière de spécialisation. Un talent de survie dans un terrain spécifique peut généralement être acquis simplement en (sur)vivant dans ce terrain, à raison d'**un point expertise gagné par jour vécu** dans ce **terrain**, mais uniquement si le Perso y joue un rôle actif (à l'appréciation du MdJ).



Feuille de gestion

En annexe vous trouverez un modèle de *Feuille de Gestion des Talents* qui permet de gérer jusqu'à quatre personnages. Elle reprend les talents, les niveaux (NE), le coût du niveau suivant (CNS) et les points d'expertise accumulés (ExT). Grâce à cette feuille le MdJ peut également gérer les gains de points de caractéristiques et d'autres facteurs utiles à la gestion.

Exemple d'apprentissage de nouveau talent : Alice veut apprendre à crocheter des serrures chez André un ami qui connaît bien ce talent (NE55). Elle passe deux semaines (15 jours) chez lui à découvrir ce talent qu'elle ne connaît pas du tout. Sa base en Serrurier (crochetage) = Man/2 = 26%. La table donne 4 points d'ExT de base, ce nombre multiplié par 15 (jours) et par la base (26%) donne = $4 \times 15 \times 0,26 = 16$ points d'expertise gagnés. Encore 9 et Alice pourra « ouvrir » ce talent au N1, à 0%.

Exemple d'apprentissage d'une nouvelle spécialité : voulant maîtriser le Maquillage-Artistique Alice commence à étudier et utiliser intensivement ce talent. Par la pratique elle a déjà accumulé 5 points d'ExT et elle continue à s'entraîner toute seule. Avec une base de 26% elle doit accumuler $CPA/2 = 35/2 = 18$ points sur $CPA/10 = 4$ mois maximum. La table indique que sans maître c'est $0,5 \times 0,26 = 0,13$ points par jour. Il lui faut de l'aide car ainsi elle n'y arrivera pas en temps voulu.

Talents au maximum

Lorsque qu'un Perso a atteint son maximum dans un talent, le MdJ peut continuer à accumuler des points d'expertise (ExT) gagnés par la pratique et ou l'apprentissage. Le but de cette accumulation est d'obtenir **immédiatement l'augmentation du NE du talent** lorsque ce maximum change suite à une évolution des caractéristiques. Recalculez les maxima des talents lorsque les caractéristiques changent. L'intérêt de la feuille de personnage électronique est ici évident. Le maximum absolu d'un talent à pourcentage est toujours 80. Les différents bonus peuvent modifier, pour un test seulement, la Chance de Réussite (voir point suivant).

Exemple : Alice est au maximum en Acrobatie au combat (NE57) et se doit se battre pour sauver sa vie dans des sables faubourgs. Grâce à cela elle gagne 8 points. Le CNS du talent = 5, elle pourrait passer à 58 mais est bloquée à 57. Le MdJ note ces points d'ExT sur sa feuille de gestion pour le jour où ce maximum évoluera.

Tests au D100

Selon les situations le MdJ demande au J de tester un talent, une caractéristique, un facteur ou une combinaison de ceux-ci. Il fixe une difficulté et une formule pour définir la chance de réussite finale. Cette chance peut être modifiée par d'autres talents, par des malus/bonus divers qui ne s'appliquent que pour ce test. Les talents d'arme, qui ne sont pas exprimés en pourcentage, peuvent être utilisés comme modificateurs ou être testés eux-mêmes selon la table de difficulté (*voir plus loin*). Intégrez les modificateurs de multiplication et division d'abord, addition et soustraction ensuite. Ceci définit un pourcentage final appelé la **Chance de Réussite = CR**.

Si la *CR finale* est < 1 c'est un échec automatique (voir **tEN**), aucun test n'est nécessaire, l'action est impossible. Si le MdJ désire que le J effectue néanmoins le test, il doit gérer l'interprétation du résultat.

Si la *CR finale* est > 100 alors le MdJ peut décider que le test n'est pas nécessaire, c'est une réussite normale automatique (voir **tRN**). Un test peut néanmoins avoir lieu.

Un talent inconnu peut être testé en lançant un D100 sous le *Niveau de Base* mais en limitant ce niveau à un maximum de 25. Un jet sous ce niveau équivaut à une réussite partielle (tRP).

Si la *CR* est comprise entre 1 et 100 le J lance un D100 et détermine le résultat obtenu selon la table suivante :

D100 lancé	Résultat obtenu	Abbr	Effet
$D100 \leq CR/10$	Réussite Critique	tRC	Résultat double de celui escompté, spécial, rare
$CR/10 < D100 \leq CR$	Réussite Normale	tRN	Résultat normal
$CR < D100 \leq CR+25^2$	Réussite Partielle	tRP	Diminué de moitié, intérêt faible
$CR+25 < D100 \leq 90+CR/10^1$	Echec Normal	tEN	Résultat nul, pas de conséquence
$90+CR/10 < D100$	Echec Critique	tEC	Résultat négatif pour le Perso

¹ si $90+CR/10 > 100$ il ne peut pas y avoir d'Echec Critique

² si un résultat peut-être à la fois tRP et tEN alors c'est une tRP !

² si un résultat peut-être à la fois tRP et tEC alors c'est une tRP !

La table donne le résultat du test, du meilleur (Réussite Critique) au pire (Echec Critique). L'effet du jet de dé dépend du(es) talent(s) utilisé(s) selon la(es) description(s) du(es) talent(s). Si cette description ne suffit pas utilisez l'effet indiqué dans la table comme début d'explication. Les abréviations (**Abbr**) du résultat (**tRC tRN tRP tEN tEC**) seront constamment utilisées pour expliquer les résultats des tests.

Gain d'expertise

Selon le résultat des tests le Perso gagne de l'expérience dans ses talents. Utilisez la table suivante pour calculer les points d'expertise (**ExT**) gagnés dans le ou les talents soumis au test :

Résultat obtenu	Abbr	ExT
Réussite Critique	tRC	D10
Réussite Normale	tRN	d6
Réussite Partielle	tRP	1
Echec Normal	tEN	0
Echec Critique	tEC	0

Une fois que l'ExT accumulée atteint ou dépasse le CNS (voir *Tables des talents*) alors le NE de ce talent monte de 1 et les reports d'ExT sont conservés. La règle d'attribution des points d'ExT est une indication car le MdJ doit interpréter le gain d'expertise lié aux tests en tenant compte des circonstances et de l'importance du test. Par exemple, un test trop facile ou aux effets inintéressants ne donne pas droit à de l'expertise, à contrario un test difficile ou critique pour la scène donnera droit à un bonus d'expertise en cas de réussite.

La difficulté des tests

La table suivante donne les formules utilisées selon le nombre de caractéristiques et de talents utilisés dans le test. Le MdJ fait intervenir de 1 à 3 caractéristiques et/ou talents dans la formule utilisée pour calculer la **CR**, il fixe la difficulté du test (de *Très Facile* à *Impossible*). La table suivante montre les formules qui combinent ces éléments pour définir la CR :

Table de Difficulté

Gain Ext	Difficulté	Nombre de caractéristiques/talents			Talent d'arme		
		1	2 (A et B)	3 (A, B et C)	1	2 (A et B)	3 (A, B et C)
0	Très facile	Pas de test	Pas de test	Pas de test	Pas de test	Pas de test	Pas de test
/2	Facile	$A \times 3$	$(A + B) \times 2$	$(A + B + C) \times 1$	$A \times 20$	$(A+B) \times 10$	$(A+B+C) \times 5$
	Moyenne	$A \times 2$	$(A + B) \times 1$	$(A + B + C) / 2$	$A \times 10$	$(A+B) \times 5$	$(A+B+C) \times 3$
	Difficile	$A \times 1$	$(A + B) / 2$	$(A + B + C) / 3$	$A \times 5$	$(A+B) \times 3$	$(A+B+C) \times 1$
x 1,5	Très difficile	$A / 2$	$(A + B) / 3$	$(A + B + C) / 4$	$A \times 3$	$(A+B) \times 1$	$(A+B+C) / 2$
x 2	Impossible	$A / 3$	$(A + B) / 4$	$(A + B + C) / 5$	$A \times 1$	$(A+B) / 2$	$(A+B+C) / 3$

Le MdJ peut moduler les gains d'ExT selon la difficulté du test comme indiqué sous « Gain Ext ».

NE inférieur

Le J peut toujours utiliser un **talent à un NE inférieur** à celui qu'il possède (par exemple pour fabriquer des objets communs). Il indique le NE utilisé mais teste le talent au NE courant.

Talent inconnu (« tester la base »)

Si un Perso ne possède pas un talent il peut tester sur la « Base » exprimée en pourcentage = $(C1 / 2)$, pour tous les talents. Dans ce cas, le test, la Base est plafonnée à 25 !

Si le D100 est \leq **Base** alors le résultat est une réussite partielle (**tRP**) sinon c'est un échec (**tEN**), tout jet >90 est un automatiquement un échec critique (**tEC**) !

Si le MdJ inclus un talent inconnu dans un test, considérez que le de ce talent NE comme nul.

Ces tests sous la Base d'un talent inconnu rapportent des points d'ExT si le résultat tRP est atteint et permettent ainsi d'apprendre un talent sans professeur, par la pratique.

Test « vague »

Le MdJ peut demander un test en définissant une formule avec une CR mais sans donner de difficulté. Une fois cela fait le J lance le D100 et le MdJ détermine le résultat atteint en consultant la table suivante qui qualifie le résultat obtenu :

D100 lancé	Résultat	Abbr	Description
D100 <= CR/3	Superbe	tRC	réussir un « divisé par 3 »
CR/3 < D100 <= CR/2	Bon	tRN	réussir un « divisé par 2 »
CR/2 < D100 <= CR	Acceptable	tRP	réussir un « net »
CR < D100 <= CRx2	Limite	tEN	obtenir un « fois 2 »
CRx2 < D100 <= CRx3	Echec	tEN	obtenir un « fois 3 »
D100 > CRx3	Très mauvais	tEC	échouer complètement

Exemples de tests

- 1. Test de talent : Alice désire escalader un mur pour rentrer dans la cour d'un manoir pendant la nuit. Le MdJ lui demande de tester Escalade (elle a 57) x 2 car le mur est plein d'aspérités mais c'est la nuit. Avec une CR = 114 elle ne peut échouer mais peut obtenir une réussite critique avec un jet <= 12.*
- 2. Test combiné : voulant passer un poste de 3 gardes attentifs avec sa marchandise volée Alice doit réussir un test difficile sur 'Dissimulation'(57) et 'Trafiquante'(72), (57+72)/2 = 65% = CR. Avec un D100 de 01 à 07 ce sera une réussite critique(elle franchit le mur sans éveiller l'attention, elle gagne la possibilité d'embusquer un garde), de 08 à 65 ce sera une réussite normale(elle passe le mur, si un garde est là il peut tester son ouïe), de 66 à 90 ce sera une réussite partielle(elle est en haut du mur mais risque d'être repérée), de 91 à 97 ce sera un échec normal (elle tombe et est repérée) et de 98 à 00 un échec critique(lourde chute avec blessure, repérée).*
- 3. Talent inconnu : Alice se retrouve dans une taverne où un quidam joue un jeu de dés, elle veut essayer mais n'y connaît rien. Le MdJ lui demande de tester sa base en 'Joueur'=16, avec un D100=13 elle réussit sa base et comprend un peu ce qui se passe : les règles du jeu et la manière de jouer. Si elle veut jouer contre le quidam elle devra tester sa base pour déterminer si elle gagne ou perd.*
- 4. Test 'vague' : Alice écoute une conversation entre deux personnes et tente de comprendre ce qui se dit, le MdJ lui demande de tester 'Langue même race' (NE44) combiné avec 'Ouïe'(57) pour une CR = (44 + 57)/2 =51 . Elle lance D100= 95 qui est un CRx2, résultat limite, elle comprend le sens général de la conversation.*
- 5. Test à NE inférieur : Alice veut maquiller son amie pour une fête locale, elle ne veut pas utiliser de pièces spéciales et demande de tester à un niveau inférieur pour ne pas dévoiler ses talents en public. Son NE=54, elle utilise NE30. Pour cela le MdJ lui fait tester Maquillage-Déguisement x 1 = 54, le D100 = 40 c'est réussi mais le résultat n'est qu'à la hauteur d'un NE30, un déguisement correct sans plus.*

Composants nécessaires

Certains talents requièrent l'utilisation de composants, matériels, outils et parfois même de lieux particuliers. La description des talents donne la liste des composants nécessaires, le MdJ ajoute ceux qu'il désire. La qualité de ces différents composants influence directement le CR selon la table suivante :

Qualité	Effet sur la CR
Absent	-20
Très mauvaise	-10
Mauvaise	-5
Normale	0
Bonne	+5
Très bonne	+10

Additionnez les effets pour chaque composant utilisé dans le test.

Exemple : Alice est Maquilleuse (déguisement) et veut se déguiser pour passer inaperçue en rentrant dans une foire locale. Elle dispose d'étoffes de bonne qualité acquises dans un grand marché la veille. Le MdJ lui permet de tester à NEx1 avec un bonus de +5, sa CR = (54x1) +5 =59.



Talents Marchands

Certains talents sont intitulés « Marchand », c'est-à-dire qu'ils sont liés directement à la pratique du commerce. Ils peuvent être utilisés pour générer de l'argent sur une base régulière. La table des *Revenus par Métier (voir plus loin)* est utilisée pour déterminer les revenus mensuels ou à l'acte (exprimés en Sous, la monnaie du royaume de Don'Ara). Un **revenu mensuel** ne peut être pris en compte que si le Perso a exercé sa profession au moins 15 jours pendant le mois qui précède.

Lorsque le Perso possède un talent lié directement à la pratique de son métier (*Tailleur, Vigneron* etc.) il doit tester le talent sur la table suivante (un test maximum par mois):

Test	Dans une guilde	Hors de guilde
tRC	Revenu + NE%	Revenu + NEx2 %
tRN	Revenu + NE/2%	Revenu + NE%
tRP	Revenu + NE/5%	Revenu normal
tEN	Revenu normal	Revenu/2
tEC	Revenu/2	Revenu/3

La table donne la modification des revenus indiqués dans les *Revenus par Métier*. De nombreux autres talents permettent de modifier ce résultat. Modifiez le test selon les paramètres économiques régionaux et globaux (*récolte, guerre, impôts etc.*).

Exemple : Alice trafique des armes et a le talent Marchand qui est un talent 'marchand'. Elle n'appartient pas à une guilde et passe son mois à trafiquer des armes à la frontière entre deux royaumes. Elle teste son talent de trafiquante (NE72) et lance 46 pour une réussite normale (tRN). Cela lui donne un bonus de +72% à ses revenus.

Revenu par Métier

Chaque métier peut procurer un revenu mensuel, quotidien ou à l'acte. Pour déterminer ce revenu, exprimé en sous(SO), utilisez la table suivante et modifiez cette valeur selon le **NE** dans le talent et le **Niveau Social(NS)** de la profession (*voir plus loin*). Certains métiers n'ont pas de talent associé et ne nécessitent pas de test spécifique.

Les professions sont indiquées par ordre alphabétique :

Professions	M	Q
Acrobate		30
Alchimiste	270	30
Amuseur		60
Apothicaire	300	35
Architecte	460	110
Armateur	450	20
Armurier	540	
Arracheur dent	280	
Artiste		80
Assassin		400
Astrologue	420	60
Aubergiste	300	
Aumônier		100
Avocat	410	60
Bailli		130
Banneret		170
Barbier	200	10
Baron		250
Bateleur	260	
Berger	100	
Boucher	240	
Boulangier	280	
Bûcheron	180	
Caravanier	280	
Carrier	160	
Cartographe	420	75
Chandelier	270	
Changeur	290	
Chapelier	320	
Chapelain	200	
Charbonnier	270	
Charpentier	330	35
Charretier	320	
Chasseur	210	
Chaudronnier	380	

Chaussetier	310	
Chevalier		100
Chiffonnier	250	
Clerc	220	
Colporteur	70	
Comte		300
Conseiller		150
Cordelier	270	
Cordonnier	340	
Courtisan		100
Crieur		30
Cuisinier /chef coq	170	
Danseur		40
Dignitaire religieux	420	90
Diplomate	500	80
Distillateur	250	
Domestique	90	
Drapier	300	
Dresseur	360	45
Duc		400
Ebéniste	350	
Eclaireur	300	
Ecrivain public		20
Ecuyer	320	
Éleveur	290	
Embaumeur	240	30
Enlumineur		40
Entraîneur animaux	320	
Épicier	150	
Ermite	150	
Esclavagiste	340	
Esclave		5
Espion		180
Etudiant	140	
Fabricant trappe	310	40
Fauconnier	440	

Fermier	140	
Fondeur	360	
Forestier	170	
Forgeron	400	
Fou		70
Fourreur	330	
Gantier	300	
Garçon d'écurie	80	
Garde	150	20
Gardien de terre	200	
Gens d'arme	160	
Geôlier	140	
Graveur		30
Guérisseur	300	
Harpiste	240	150
Héraut	380	80
Herboriste	300	50
Homme d'arme	170	
Ingénieur	450	80
Inquisiteur		300
Intendant	410	65
Joaillier	330	
Jongleur		35
Joueur		50
Juge	440	
Laboureur	120	
Laitier	130	
Lexicographe		50
Linguiste	380	
Luthier	210	55
Maçon	480	
Maître chenil	300	
Maître d'arme	450	
Maître d'équipage	390	
Maraîcher	210	
Maraud		50

Livre PERSONNAGE

Marchand		90
Marché		5
Marin	240	
Marin eau douce	250	
Marin mer	280	
Mathématicien	330	
Médecin	440	50
Mendiant	40	
Ménestrel		35
Menuisier	350	
Mercenaire	150	10
Messager	180	20
Meunier	420	
Mineur	420	
Musicien	180	
Notaire	420	60
Officier	350	
Orateur		40
Ouvrier	120	
Page	170	
Parfumeur	330	
Paysan	120	
Pêcheur	240	
Petit seigneur		140
Pilote	480	

Pisteur	200	
Plaideur	360	25
Poète	290	
Porcher	280	
Potier	300	
Prêcheur		90
Prêtre		140
Prévôt	430	
Professeur	340	
Prostituée	180	85
Ramoneur	140	
Rebouteux	250	
Religieux		120
Rentier	300	
Roi		900
Saisonnier		10
Salier	240	
Sapeur	200	
Savant	360	25
Scientifique	300	
Scribe	330	15
Seigneur		200
Sellier	160	
Sénéchal	490	
Sergent	200	

Serrurier	300	
Serviteur	120	10
Soigneur d'animaux	310	
Sorcier		800
Spécial		100
Tailleur	280	
Tanneur	300	
Tapissier	340	
Tavernier	270	
Teinturier	280	
Tentier	360	
Tisserand	330	
Tonnelier	300	
Troubadour		50
Tuilier	290	
Tuteur	280	
Usurier		40
Vanneur	290	
Vendangeur	180	
Verrier	330	
Vigneron	250	
Voleur		300

Profession = nom du métier.

M = revenu mensuel en sous (SO).

Q = revenu quotidien ou à la pièce/à l'acte en sous(SO).

Si nécessaire vous pouvez considérer que : **M = 15 x Q** sous(SO) ou que : **Q = M/20** sous(SO). Pour déterminer un revenu qui n'est pas dans la table utilisez la formule suivante : **M = CPA(du talent) x 4** sous(SO) (en absence de CPA utilisez 40 comme valeur par défaut). Les informations ci-dessus prennent le pas sur la table des prix fournie en fin de livre.

Expertise dans le talent

Le revenu quotidien (ou à l'acte) ou mensuel est modifié par le NE dans le talent/métier (si applicable):

NE	Revenu
01-20	-50%
21-40	-25%
41-60	0
61-80	+25%

N'oubliez pas de tester les talents marchands pour évaluer le gain ou la perte supplémentaire.

Métier d'un niveau social élevé

Modifiez le revenu par la différence entre le NS du personnage et le NS du métier si ce dernier est plus élevé. Pour connaître le NS d'un métier, prenez les tables de Professions dans la partie *Création de Personnage* (utilisez '3' comme valeur par défaut). Calculez la différence entre le NS du métier et le NS du Perso :

NS métier – NS Perso	Revenu
0-1	0
2-3	-10%
4-5	-20%
6-7	-30%
8-9	-40%

Les revenus donnés ci-dessus sont bruts et peuvent être modifiés par de nombreuses circonstances. Ils peuvent varier de la moitié au double du revenu de base.

Dépenses

Comptez **(NS personnage +1) sous** par jour par personne adulte pour vivre normalement sans compter les dépenses professionnelles (les achats de matières premières par exemple) et les dépenses nécessaires pour assurer son statut social(NS).

Exemple (suite de l'exemple précédent) : son trafic d'arme tombe dans la catégorie 'Marchand' de la table qui indique un revenu de 90 SO à l'acte. Sur une base mensuelle le revenu est $M = 15 \times Q = 1350$ SO. Avec un NE(Marchande) = 21 son revenu diminue de 25% pour tomber à 910 SO. Alice a un NS = 5, Marchand est une profession à NS = 5, la table indique qu'avec une différence de 0 le revenu n'est pas modifié. Ensuite le test d'Alice sur son talent de Trafiquante lui donne un revenu de +72% pour un total de 1566 SO. Ses frais quotidiens sont de NS+1=6 SO par jour, donc 180 SO sur le mois, le MdJ estime que la marge sur un trafic d'arme est de 30% pour donner $1566 - 180 = 1386 - 70\% = 415$ SO environ, un beau bénéfice.

Talents de Terrain

Ces talents, indiqués « Milieu terrain» avec un terrain spécifié, possèdent des capacités communes qui ne s'appliquent que dans le terrain indiqué. Le Perso peut utiliser ces capacités comme il le désire en demandant un test au MdJ. Si nécessaire le MdJ détermine la difficulté du test et le temps nécessaire pour le réaliser.

Avec un tRN ou mieux :

1. Mémoriser des distances entre deux lieux connus.
2. Mémoriser des marques spéciales du terrain.
3. Capacité de se repérer par rapport à un lieu connu.
4. Capacité de déterminer son altitude par rapport au niveau de la mer.



Bonus NE/10 pour :

5. Détecter la présence de forme de vie : test de *Pisteur, Survie*.
6. Détecter des trappes ou pièges : test de *Pisteur, Malandrin, Survie, Pièges & Trappes*.
7. Détecter un chemin s'il existe à une distance de NE x 10 m.
8. Se cacher : test de *Dissimulation, Malandrin, Survie*.
9. Les tests de sens.

Exemple : Béatrice, amie d'Alice est une chasseuse hors pair, elle a le talent 'Homme des bois - chasseur' à NE60. Elle a donc 60% de chance de mémoriser la localisation d'une marque étrange sur un arbre, 60% de chance de remarquer qu'elle est à 150m d'altitude sur une colline en forêt, un bonus de 6 pour ses tests de 'Pisteur', un bonus de 6 à tous ses tests de Vue, bonus de 6 pour trouver un chemin dans les 600m à la ronde pour ne donner que quelques exemples.

Durée d'un Test

Il est parfois nécessaire de calculer la durée prise par un test. Prenez le dé non modifié lancé par le J et faite la somme = **Dé unité + Dé dizaine** (considérez le '0' comme étant 10), multipliez par un facteur basé sur le type d'Action et le résultat du test pour obtenir une approximation du temps d'exécution de ce test :

Action	Temps	Résultat du test				
		tRC = 1	tRN = 2	tRP = 3	tEN = 4	tEC = 5
Très Courte (crochetage)	Seconde	1 seconde	2 secondes	3 secondes	4 secondes	5 secondes
Courte (course)	Phase (= 3 secondes)	1 phase	2 phases	3 phases	4 phases	5 phases
Normale (escalade)	Tour (= 12 secondes)	1 tour	2 tours	3 tours	4 tours	5 tours
Longue (chasse)	10 Minutes	10 min	20 min	30 min	40 min	50 min
Très longue (fabrication)	Heure	1 heure	2 heures	3 heures	4 heures	5 heures

Exemple : Alice tente de dissimuler une bourse avant l'arrivée des gardes, elle fait D100=25 = tRN et réussit à trouver une bonne cachette. C'est une action courte donc il lui faut $2+5=7 \times 2$ secondes = 14 secondes.

Description des Talents

Les talents sont détaillés selon le format suivant :

Nom	Nom du talent +[spécialités] (Marchand= talent marchand / Milieu=talent de survie générale)
...description...	Description générale du talent, du niveau social lié et des règles générales d'utilisation
Talents	Liste des talents reçus ou liés, avec les niveaux correspondants et les règles d'utilisation, effets sur certains tests généraux
1.	
2.	
Utilisation	Liste des différentes utilisations du talent, avec tables et formules
1.	
2.	

Dans la partie Talents se trouvent les talents *reçus* avec parfois une probabilité de les recevoir et le niveau N1 N2 N3 auquel il est reçu. Certains autres talents sont référencés sans être reçus, cela veut dire que le Perso peut utiliser ce talent au NE indiqué mais sans gagner d'Ext en le faisant.

A l'ouverture du talent vérifiez ce que le Perso acquiert dans les parties Talents et Utilisation.

A côté du nom du talent se trouvent les différentes [*spécialités*] entre crochets.

Lorsqu'un choix est possible c'est le J qui l'effectue sauf indication contraire.

Remarques générales

- ❑ *Survie* : il faut choisir un des terrains de la liste indiquée dans la *Table des Talents Généraux*.
- ❑ *Langue même race/autre race/surnaturelle* : il faut choisir une langue, demandez au MdJ.
- ❑ *Lire & Ecrire* : il faut choisir une langue, demandez au MdJ.
- ❑ *Elevage* : choisir une race animale (chiens, chevaux, faucons...).
- ❑ *Erudit* : choisir un domaine d'érudition.
- ❑ *Marchand* : choisir un domaine de commerce (armes, tissus, armures, épices...).
- ❑ *Musicien* : choisir une famille d'instruments (cordes, cuivres, à vent, percussion).

Pour plus de détails lire les descriptions de ces talents.

Les règles qui suivent ne sont pas restrictives, elles sont là pour donner une idée des capacités liées aux talents. Le MdJ dispose de toute latitude pour interpréter, étendre ou restreindre celles-ci selon sa convenance et ses motivations. Le MdJ peut ajouter ou supprimer des talents, modifier les formules et les descriptions.

De nombreuses règles données dans ce qui suit font référence à des informations dévoilées dans les autres livres de règles Faites preuve de souplesse dans l'interprétation de celles-ci. Une série d'exemples d'utilisations des talents est donnée plus loin. Référez-vous y pour mieux comprendre les différents mécanismes.



Table des Talents Généraux

N°	Talent	CPA	CNS	C1	C2	C3	10%	20%	40%
1	Acrobate	70	6	equ	equ	sop			
2	Acteur	45	5	car	voi	man	1		
3	Alchimiste + Minéraux + Créatures	90	7	mem	com	rai		31	
4	Architecte + Civil + Militaire	120	7	rai	mem	com	35	53	
5	Armurier + Forgeron + Armurier	70	7	coo	com	car	35	78	
6	Artiste	60	7	car	inu	man	2		
7	Assassin	170	9	coo	car	rai	36	22	
8	Astrologue	80	9	com	rai	car		-5% TG	
9	Baratin	10	4	rap	voi	rai	67		
10	Berger	30	3	com	fat	fat			
11	Bourreau	40	5	car	man	pou	54		
12	Brasseur	20	4	mem	com	mem			
13	Cavalier régulier	120	7	sop	coo	sou			
14	Chanteur	50	6	voi	mem	voi	6		
15	Charpentier + Bateau + Mobilier + Construction	30	7	man	car	sou	23		
16	Chef coq	35	5	mem	man	com			
17	Chef Guerrier	70	7	car	cha	voi			
18	Chef de troupe	240	8	car	rai	cha			
19	Cueillette	20	3	fat	car	inu			
20	Danseur	40	6	sop	bea	mem	1		
21	Diplomate	110	7	rai	car	voi	41	36	
22	Dissimulation	20	5	sop	inu	sop			
23	Ebéniste	50	7	man	sop	coo			
24	Elevage (+race)	30	4	car	inu	com			
25	Ermite + Montagnard + Ermite	110	7	fat	sop	sou			
26	Erudit (+domaine)	140	9	mem	com	car		-10% TG	
27	Escalade	30	6	sou	coo	sop			
28	Fabricant de flèches	30	5	man	car	coo			
29	Fabricant d'arcs	60	6	man	car	rai	28		
30	Héraut	90	7	mem	com	mem	36		
31	Herboriste + Minéraliste + Herboriste + Produits naturels	80	7	mem	rai	inu		31	
32	Homme d'arme	90	6	pui	car	sof			
33	Homme des bois + Bûcheron + Chasseur	70	6	sou	pou	sop			19
34	Homme des plaines	90	7	sop	pou	sof			
35	Ingénieur	75	8	com	rap	inu	4	53	
36	Intrigant	50	6	car	mem	voi	17		
37	Joaillier	80	9	man	car	mem	3		
38	Joueur	60	6	rai	mem	rap	9	65	
39	Langage des signes	10	3	mem	rap	rai			
40	Langue autre race (+langue)	30	3	mem	inu	rai	40		
41	Langue même race (+langue)	20	2	rai	mem	com			
42	Langue surnaturelle (+langue)	60	5	inu	com	mem	68		
43	Lire et écrire (+langue)	40	3	mem	com	coo			
44	Lire sur lèvres	40	4	com	rap	rai	39		
45	Maçon + Fondation + Tailleur de pierre + Construction	20	5	man	pou	coo			
46	Maître d'équipage	20	4	car	sof	man			
47	Malandrin + Petit vol +Grand vol	25	3	man	coo	car			
48	Maquilleur +déguisement +artistique	35	6	rai	man	inu			
49	Marchand (+domaine)	90	5	car	cha	rap	67	66	
50	Marin	20	6	sou	pui	fat	52	51	
51	Marinier + Cours d'eau + Marais	95	5	sop	pui	sou	50	52	
52	Marin-pêcheur	35	4	man	car	com			
53	Mathématicien	110	7	com	rai	rai	4	3	8
54	Médecin	90	6	rai	inu	rai	31		



Livre PERSONNAGE

55	Mineur	+ Extraction + Construction	55	4	fat	pui	sop			
56	Musicien	(+instrument)	40	6	man	mem	car	14		
57	Nage		10	4	sop	sou	pui			
58	Navigation	+ Pilote + Cartographe	115	9	rai	mem	inu	51	50	
59	Nomade		125	7	sop	inu	sou			
60	Pièges et trappes		15	4	mem	inu	car			
61	Pisteur		25	5	mem	com	sop			
62	Pisteur de ville		25	4	rai	sop	rap			
63	Porteur		10	2	pui	fat	fat			
64	Potier		10	4	man	car	com			
65	Prestidigitateur		55	7	car	mem	rap	6	2	
66	Prêteur		45	6	mem	car	rai	49		
67	Rhétorique		20	5	voi	mem	car			
68	Scribe		30	6	com	man	inu			
69	Serrurier	+ Crochetage + Fabrication	20	7	man	rai	coo			
70	Serviteur	+ Cuisinier + Barbier + Jardinier + Personnel de maison	10	3	fat	rai	man			
71	Soudoyer		10	5	voi	car	cha	36		
72	Spécialiste des Plaisirs		55	4	bea	cha	car	36	14	20
73	Stratège		80	9	rai	inu	mem			
74	Survie	+ caverne + colline + cours d'eau + ville/ruine² + désert + forêt + jungle + marais + monde ancien + monde divin + montagne + océan + plaine + souterrain + steppe + rôdeur	20	3	sou	mem	sop			
75	Surviveur		100	8	sop	sou	com			
76	Tacticien		60	8	rai	car	inu			
77	Tailleur	+ Drapier + Tailleur + Concepteur	20	5	man	mem	car			
78	Tanneur		20	5	sof	man	car			
79	Trafiquant		70	7	coo	car	man	-20% Survie		
80	Vigneron		20	6	inu	mem	sop			
81	Voleur	(+guildé) (+indépendant)	100 125	8	man	sop	car	65		

² ces deux terrains sont équivalents pour cette règle

Légende de la Table des Talents Généraux

Tous les talents généraux sont considérés comme des professions sauf ceux indiqués en **gras**.

N° = numéro de référence du talent, utilisé pour retrouver les réductions de CPA.

Talent = nom du talent et des spécialités sous la forme de « + xxx ».

CPA = Coût Pour Apprendre = coût, en points d'expertise, pour acquérir le talent à N2.

CNS = Coût Niveau Suivant = coût, en points d'expertise, pour atteindre le niveau (NE) suivant.

C1 = caractéristique principale utilisée pour calculer la Base (N2) dans ce talent = $C1 / 2$.

C2 = caractéristique secondaire utilisée pour calculer le maximum.

C3 = caractéristique tertiaire utilisée pour calculer le maximum.

-10% : le talent indiqué par le N° de référence a un CPA réduit de 10%.

-20% : le talent indiqué par le N° de référence a un CPA réduit de 20%.

-40% : le talent indiqué par le N° de référence a un CPA réduit de 40%.

Autres réductions : certains talents donnent droit à des réductions générales des CPA des talents généraux(TG).

Les réductions sont cumulatives et appliquées sur le CPA final, elles ne peuvent jamais dépasser 50% du CPA initial.

Exemple : Alice achète le talent Trafiquant qui coûte 120. Grâce à cela elle peut acheter le talent Survie à 20 - 20% = 16 points seulement. C'est pour cela qu'elle a acquis beaucoup de terrains associés à Survie.

L'achat de Baratin donne droit à 10% de réduction sur le coût de Rhétorique : CPA de 30 à 27.



Talents Généraux

Acrobate

Description : la capacité de faire des spectacles d'acrobaties. En général le personnage fait partie d'une troupe d'artistes ayant un nom et un style.

Talents

- Spectacle et Représentation publique :
 - définir le Niveau Social du public présent (de 0 à 9)
 - durée 1D10x10 min
 - lancer un D100 sur la **Table des Spectacles** :

D100+NE+10-NSx5	Réaction	Gains / Effets
40 ou moins	Mauvaise	1..4:hué 5..7:bagarre 8..9:chassé 10:punition
41-70	Moyenne	1d3 pièces
71-90	Bonne	1d6/2 pièces
91-100	Très bonne	1D10/2 pièces
100+	Excellente	2d10-1 pièces

« pièces »: selon le NS du public... NS0-2 = SO, NS3-5 = PC, NS6-8 = PA, NS9 = PO

- si *Acrobate* et *Danseur* connus alors gain de NE/5 pièces au résultat financier du le spectacle
- Bonus NE/2 pour les tests de *Malandrin* et *Agilité*(Souplesse)

Utilisation

- Probabilité d'appartenir à une troupe = 100-NE %. Si le personnage n'appartient pas à une troupe et qu'il a un NS>3 alors il peut choisir de faire partie d'une cour, avec logement et nourriture offerts contre travail.
- Le fait d'appartenir à une troupe de baladins (= 1D10* x 1d6 baladins) permet de couvrir les besoins en logement et matériel mais divise les bénéfices par le nombre de baladins de la troupe.

Acteur

Description : l'art d'interpréter un rôle dans une pièce ou d'imiter des personnages connus ou non.

Utilisation

- Temps pour préparer un rôle = NE/10 x 3 jours (c'est ce NE qui sera utilisé pour la table des spectacles).
- Spectacle et Représentation publique :
 - définir le Niveau Social du public présent (de 0 à 9)
 - durée 1D10x10 min
 - lancer un D100 sur la **Table des Spectacles** :

D100+NE-NSx5	Réaction	Gains / Effets
40 ou moins	Mauvaise	1..4:hué 5..7:bagarre 8..9:chassé 10:punition
41-71	Moyenne	1d3 pièces
71-91	Bonne	1d6 pièces
91-100	Très bonne	1D10 pièces
100+	Excellente	2d10 pièces

« pièces »: selon le NS du public... NS0-2 = SO, NS3-5 = PC, NS6-8 = PA, NS9 = PO

- Bonus NE/10 pour tous les tests de *Mémoire*.

Alchimiste [Minéraux] [Créatures]

Description : l'alchimie est une profession officiellement interdite même si certains seigneurs y ont recours. Un spécialiste en *Minéraux* ne pourra utiliser que les produits de la nature (plantes, minéraux etc.) pour fabriquer ses produits tandis qu'un spécialiste des *Créatures* ne pourra utiliser que les produits extraits de créatures et d'animaux.

Talents

- Si spécialité *Minéraux* alors le Perso peut utiliser le talent d'*Herboriste*(minéraux) à NE/3.
- Si spécialité *Créatures* alors le Perso peut utiliser le talent d'*Herboriste*(produits d'animaux) à NE/3.
- Bonus NE/5 à la *Résistance au Poison*.

Utilisation

- tRN = capable de détecter les poisons dans les aliments avant consommation.
- création de *poison* ou d'*antidote*, test modifié par la table suivante :

Poison/Antidote	Malus de création
Normal	3
Rapide	5
Mortel	10
Paralyse	3
Effet spécial	25
Mode d'utilisation du poison	
A ingérer	0
Sur arme	5
A respirer (poudre)	10
Gazeux	15

Réalisation de potions, modifiez le NE par les malus de création :

Test	Résultat
tRC	produit 2d10 doses avec effets augmentés de 1d6x10%
tRN	produit 2d10 doses
tRP	produit 1d6 doses avec effet modifié de 1D10 - 1D10 * 5%
tEN	produit 1D10 -4 doses avec un effet réduit de 1D10*10 %
tEC	empoisonne l'alchimiste comme poison rapide NEM=EL/20, NE(poison)=NE/30 pour NE/10 phases

Livre PERSONNAGE

- Temps de préparation = [total des Malus de création – NE/10] x 1D10h (minimum 1h).
- Composants : un **atelier**, du **matériel** et des **composants**.
 - Il est possible d'effectuer des mélanges avec plusieurs composants en additionnant leurs propriétés mais cela nécessite un tRN sur *Alchimiste* pour chaque composant ajouté, tout tEN fait perdre l'ensemble de la préparation.

Architecte [Militaire] [Civil] (Marchand)

Description : établissement de plans pour les constructions de bâtiments civils ou militaires.

Talents

- Permet de tester à NE/2 dans l'autre spécialité.
- Permet de diriger une équipe d'ouvriers dans la construction d'un bâtiment.
- Reçoit *Lire & Ecrire*(N2).
- Peux utiliser *Piège & trappes* à NE/3 dans les constructions pour créer des pièges de grande taille.

Utilisation

- Selon le NE et la spécialité ce talent permet de concevoir des plans de construction suivants:

NE	Militaire	Civil
01-20	Murs, rempart	Fondation, petite maison, atelier
21-40	Tour, muraille	Chapelle, grande maison, puits, creusement, petit pont
41-60	Manoir, porte, ouvrage défensif	Temple, maison de noble, jardin, pont
61+	Château, échauguette	Tous les bâtiments civils, grand pont

- tRN = évaluer les faiblesses d'une construction.
- tRN sur NE/2 = détermine les points d'accès cachés d'une construction.
- Temps de préparation d'un plan : NE/5 jours.

Armurier [Forgeron] [Armurier] (Marchand)

Description : permet de fabriquer et modifier des objets de la vie courante en métal ainsi que des armes de mêlée en métal (si *Forgeron*) ou des armures (si *Armurier*). Voir *Tables des Armes/Armures*.

Utilisation

- Composants : nécessite un **atelier**, des **outils** et de la **matière** première.
- Selon le NE peut modifier les caractéristiques des armes selon la table suivante avec un tRN (*Forgeron*) :

NE->	01-20	21-40	41-60	61+	Effets collatéraux
Résistance arme-R	+1	+2	+3	+4	V-1 par Résistance ajoutée
Critique arme-C	+2%	+4%	+6%	+8%	
Bonus de coup-B	-	-	+1	+2	V-1 par Bonus ajouté
Vitesse arme-V	-	+1	+1	+2	B-1 par Vitesse ajoutée
Répartition-D	-	+10	+20	+30	R-1 / tranche de 10 , choisir entre T-E-C

... ou des armures dans le cas d'*Armurier* :

NE->	01-20	21-40	41-60	61+	Effets collatéraux	
Encaissement de coup-TEC	-	+1	+2	+3	V-1 par points, choisir entre T-E-C	
Résistance-R		+2	+4	+6	L-1 par 2 Résistance ajoutée, minimum 0	
Critique-C		-	+2	+4	V-1 quel que soit le bonus de C	
Malus NE arme-L		-	-	+1	+2	-2R / L, R jamais < 0
Vitesse-V		-	+1	+1	+2	-R / V, R jamais < 0

- Peut modifier une caractéristique d'une pièce ou deux si NE61+, une modification à la fois.
- Temps de fabrication d'une arme : (Puissance/10 + Bonus de coup) x Grade [A½ C1 E2 M3] – NE/10 jours, minimum 1 jour.
- Temps de fabrication d'une armure : [Total x zone (torse=2 jambe=1,5 autre=1) – NE armurier/10] jours, minimum Total/2 jours.
- Temps de modification d'une arme/armure = (temps de fabrication de la pièce)/5 par modification.

Artiste (Marchand)

Description : création d'œuvres d'art de tout type.

Utilisation

- Evaluation de la valeur d'une œuvre (test à faire par le MdJ) :

Test	Résultat
tRC	réduction de 1d6x5 % du prix d'achat
tRN	valeur correcte
tRP	estimation [1d6-1d6] x 10% de la valeur
tEN	estimation [1D10-1D10] x 10 % de la valeur
tEC	estimation [2D10-2D10] x 10 % de la valeur

- Création d'une pièce : précisez la matière utilisée, la taille, le thème, la forme.
Valeur de la pièce définie par un test et selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Valeur de Matériau (en PC par kg) x NE/5
tRN	Valeur de Matériau (en PC par kg) x NE/10
tRP	Valeur de Matériau (en PC par kg) x NE/20
tEN	Valeur de Matériau (en PC par kg) x NE/40
tEC	Valeur de Matériau (en PC par kg) x 0

- Temps de création d'une pièce = 1D10 x 1D10 jours – NE/5 (minimum NE/5 jours, maximum NE/2 jours).
- Nombre de pièces que l'on peut fabriquer en parallèle = NE/20.
- Composants : matière **première**, **outils**, **atelier**.

Assassin

Description : le métier le plus dangereux. Fonctionne par contrat sur des cibles désignées par la Guilde des Assassins. Pour devenir assassin il faut être accepté par la guilde : testez le NE maximum possible dans ce talent au début du jeu : **tRP** = retenter avec 20 de malus jusqu'à réussite ou échec, **tEN** = impossible de pratiquer ce métier sous peine d'être pourchassé par tous les assassins du royaume, tous les talents reçus ne le sont qu'à N2 au lieu de N3 et NE% par an de jeu d'avoir un contrat sur sa tête !

Talents

1. Reçoit *Pister en ville* au N3.
2. Reçoit *Combat à mains nues* N3.
3. Reçoit *Survie Ville* N3.
4. Reçoit *Rhétorique* N2.
5. Reçoit *Escalade* N2.
6. Reçoit *Nage* N2.
7. Ajoute NE/2 pour *Pister en ville* et *Dissimulation*.

Utilisation

1. Bonus NE/10 au NE de toutes ses armes.
2. Bonus NE/20 au NE d'une arme « favorite » à définir une fois pour toute avant le début du jeu.
3. Bonus NE/2 dans les tests d'Embuscade.
4. Bonus NE/10 à sa Valeur Offensive(VO) de base.
5. Bonus NE/20 au D10 de coup pour un coup de mêlée Normal/Bouclier/Arme.
6. Bonus NE/10 au D10 de coup pour un coup de mêlée Sévère.
7. Bonus NE/5 au D10 de coup pour un coup de mêlée Mortel.
8. Cibles désignées par guilde peuvent avoir un NS maximum de = (NE/10)+1.
9. Prime de la guilde pour tuer une cible = (NS+1)² en PA, équivaut au salaire de l'assassin donné lorsque la cible est assassinée.
10. Mise à prix de la tête d'une personne = [(NS+1)²/2] en PO, ce qu'il faut payer pour faire assassiner une personne. C'est la somme donnée à la Guilde qui se réserve le droit d'accepter ou non le contrat.
11. Temps moyen alloué pour une mission : NS(victime)x10 jours.

Astrologue

Description : l'astrologue est capable de voir des choses au-delà des perceptions habituelles au travers d'objets ou grâce aux étoiles. C'est un talent rare et difficile à maîtriser qui permet de pratiquer la divination.

Utilisation

1. Selon le niveau il est possible de sentir ou deviner par images et impressions les choses suivantes :

NE	portée maximale dans le temps	Cible	Informations perceptibles
01-20	1D10 heures	Personne immédiatement proche (famille)	positivité/négativité
21-40	1D10 jours	Personne visée (contact physique)	maladie/amour/rencontre
41-60	1D10 mois	Personne liée à l'astrologue (ami/e)	objet/personnel/projet
61+	Portée illimitée	Personne connue de l'astrologue	vie/mort/évolution

2. Pour appliquer ce talent, il est nécessaire d'avoir un focus : cartes spéciales, parchemins aux repères spéciaux, boule de minerai pur, matière pour fixer les symboles de l'astrologie etc.
3. Composant = **focus** (voir ci-dessus).
4. Prix d'une consultation (règle optionnelle) = **NS(client) en PC + NEx2 %**.
5. Table de test général de divination (test à effectuer par le MdJ):

Test	Résultat
tRC	Double portée, informations connues comme si l'astrologue avait NE80
tRN	Réussite
tRP	Renseignements erronés sur la nature de la divination, la durée ou les individus concernés
tEN	Renseignements complètement erronés sur la nature de la divination, la durée ou les individus concernés
tEC	Perte de conscience pendant 1D10x5 minutes

Baratin

Description : utilisé dans des conversations et négociations, permet de tromper ses interlocuteurs sur ses motivations.

Utilisation

1. NE/5 ajouté à la CI pour convaincre quelqu'un d'accomplir une action non directement négative.
2. NE/10 ajouté à la CI pour un accord commercial.
3. NE/20 ajouté à la CI dans tous les autres cas.
4. Réduction du prix d'achat de NE/2% si tRN sur une CI.

Berger

Description : gardien de troupeau, un métier répandu dans les campagnes.

Talents

1. Reçoit *Survie Plaine*(N2).
2. 30% de recevoir *Cueillette* (N2).
3. Peut soigner ses bêtes comme *Médecin* mais à NE/3.
4. Peut soigner les chiens comme *Médecin* mais à NE/4.
5. 40% d'avoir un chien de garde (Chien I) avec 3 ordres connus (*voir règle d'élevage*).
6. Bonus NE/10 en *Cueillette*.

Utilisation

1. Capable de gérer un troupeau de **NEx2 bêtes maximum**.
2. Maintient les infrastructures liées au troupeau comme *Charpentier* à NE/2.
3. Un tRN permet d'augmenter le taux de reproduction du troupeau de NE/10% (un test par an).

Livre PERSONNAGE

Bourreau

Description : métier ingrat et souvent secondaire. Pas de guildes, 90% d'être au service d'un seigneur (reçoit alors un atelier et/ou une geôle) sinon peut faire payer ses prestations au prix de **[NS(condamné)x2]** PC par torture.

Talents

1. Peut tester *Médecin* à NE/3 pour les blessures de sang uniquement.

Utilisation

1. Bonus NE/5 à VO pour toucher une cible étourdie / immobilisée / surprise.
2. Bonus au D10 de coup si touche une cible étourdie / immobilisée / surprise :

Type de coup	Bonus coup
coup Normal	NE/20
coup Sévère	NE/10
coup Mortel	NE/5

3. Sur une cible étourdie / immobilisée / surprise tout coup sur **Arme/Bouclier devient un coup Normal**.
4. Bonus NE/10 au D100 des coups critiques.
5. Interrogatoire (composants = **atelier** et **outils**) :
 - Posez une question (le MdJ définit les paramètres)
 - Lancez un D100 sur **NEx2 – Volonté(Résistance) du torturé + Souffrance infligée** et consultez la table suivante :

Test	Résultat interrogatoire	Souffrance infligée
tRC	Cible cède et répond à toutes les questions	Au choix du Bourreau max NE/2
tRN	Réponse à la question posée	1D10 + NE/20
tRP	Réponse partielle à la question	1d6 + NE/20
tEN	Aucune réponse	1d3 + NE/20
tEC	Cible teste Volonté x1, si échec elle meurt	Retombe à 0

- Le bourreau peut s'arrêter quand il le désire, comptabilisez les points de souffrance infligés.
6. Capable d'être *Geôlier* et de s'occuper de NE/5 prisonniers à la fois.

Brasseur (Marchand)

Description : fabrication de bières, d'alcool et autres produits dérivés.

Utilisation

1. Composants : **matière première**, des **tonneaux**, une **cave**.
2. A NE61+ il devient possible de fabriquer de la **Peska**, breuvage spécial et thérapeutique.
3. La qualité de breuvage (exprimée en NE) produite, utilisée dans les règles d'alcoolisme :

Test	Qualité de breuvage produite
tRC	80
tRN	NE
tRP	NE/2
tEN	NE/5
tEC	poison faible, second test NE pour ne pas l'ingérer

4. La quantité produite = NE/2 litres à la fois (NE/20 litres pour la Peska).
5. Temps nécessaire pour produire cette quantité = NEx3 jours (NEx10 pour la Peska).
6. Bonus de Résistance à l'alcool = NE/2.

Cavalier régulier

Description : capable de fonctionner en unité militaire, pour la bataille, les joutes, la parade, les entraînements et commandes de bases (voir règle *Commandes de troupe*).

Talents

1. Reçoit *Elevage*(N2) pour un seul type de cheval (voyage ou guerre).
2. Reçoit *Combat à cheval* NE2.
3. 40% de recevoir *Arc à cheval* NE2.
4. Une *arme de cavalier* (N1) parmi les talents suivants : *Lance*, *Hache*, *Masse*, épée longue.
5. Une *arme de mêlée de piéton*(N1) : toutes les armes sauf celles ci-dessus ou *Bouclier*(N1).

Utilisation

1. VO + NE/20.
2. VD + NE/20.
3. Peut commander **NE/5 cavaliers** et piétons maximum.
4. Si chef d'unité alors procure un bonus au **Moral+NE/10**.

Chanteur

Description : capable de chanter des textes connus et de moduler sa voix pour se donner en spectacle.

Utilisation

1. Spectacle et Représentation publique :
 - définir le Niveau Social du public présent (de 0 à 9)
 - durée 1D10x5 min
 - lancer un D100 sur la **Table des Spectacles** :

D100+NE+10-NSx5	Réaction	Gains / Effets
40 ou moins	Mauvaise	1..4:hué 5..7:bagarre 8..9:chassé 10:punition
41-72	Moyenne	1d2 pièces
71-92	Bonne	1d3 pièces
91-100	Très bonne	1d6 pièces
100+	Excellente	2d6 pièces

« pièces » : selon le NS du public... . NS0-2 = SO, NS3-5 = PC, NS6-8 = PA, NS9 = PO

Livre PERSONNAGE

2. Bonus de NE/10 à la CI.
3. Temps pour apprendre une chanson = $[20 - \text{Mem}/10 - \text{NE}/10]$ jours, minimum 1 jour.

Charpentier [Bateau] [Mobilier] [Construction] (Marchand)

Description : selon sa spécialité, le charpentier est capable de fabriquer/modifier/évaluer des pièces spécifiques.

Utilisation

1. Composants: **outils, atelier ou chantier, ouvriers** (pour *Bateau* et *Construction*).
2. **Bateau** selon le NE: durée du chantier = NE jours. Table descriptive :

NE	Type de bateau
01-20	Petits bateaux, barques
21-40	Bateau de pêche, côtier
41-60	Navire d'océan
61+	Navire de guerre

3. **Mobilier** selon NE: durée de la fabrication = NE/5 jours. Table descriptive :

NE	Type de mobilier
01-20	Petit mobilier
21-40	Meubles de grande taille
41-60	Meubles complexes, en plusieurs parties
61+	Œuvre d'art, commandes particulières

Pour les commandes de mobilier d'œuvres d'art il faut tester $[\text{NE} + \text{Art Graphique}]/2$. Si tRN ou mieux alors la **valeur de vente augmente de $[\text{NE}/2]\%$** .

4. **Construction** selon le NE: NE/10 m ou m² construits par jour. Table descriptive :

NE	Type de construction
01-20	Hutte, cabane, barrière
21-40	Palissade, fondations
41-60	Pont, piège/trappe en bois
61+	Maisons de bois à étages

Chef-coq (Marchand)

Description : capable de préparer de plats nourrissants et/ou bons pour la santé, des recettes etc.

Talents

1. 20% de recevoir *Herboriste-plantes(N2)*.

Utilisation

1. Préparation de nourriture et gain en valeur nutritive selon la table suivante:

Test	Bonus en PdN
tRC	+100%
tRN	+NE%
tRP	+NE/2%
tEN	+ 0%
tEC	-50%

2. Capable de déterminer la qualité de la nourriture avec un tRP ou mieux.
3. Capable de faire ce dont un cuisinier normal est capable (gestion des réserves et des approvisionnements, application des recettes connues, sélection et conservation des aliments).
4. Composants: **cuisine** et **matière première**.
5. Bonus NE/10 à la Résistance Poison.
6. Bonus NE/5 aux tests de Goût.
7. Si tRN sur NE/2 = capable, avant ingestion, de détecter les poisons dans les aliments.
8. Capacités spéciales selon le NE :

NE	Capacités spéciales
01-20	Aucune
21-40	Peut imaginer des nouvelles recettes auxquelles il peut donner son nom. Vendable.
41-60	Préparation de tisane de soin : CS + NE/10 au prochain test. Nécessite herbes ou épices .
61+	Plat à propriété curative : CS + NE/5 au prochain test. Nécessite épices .

Chef Guerrier

Description : commandant de groupe armé, utilise ses compétences pendant une bataille si personnellement engagé.

Talents

1. Bonus NE/10 à Obéissance.

Utilisation

1. VO + NE/30.
2. VD + NE/30.
3. Rallie les troupes démoralisées selon la table suivante (voir règle de *Combat de Masse*) :

Test	Pourcentage des troupes ralliées
tRC	NEx2%
tRN	NE %
tRP	NE/2%
tEN	0
tEC	10% de troupes démoralisées en plus

4. Bonus personnel de Moral de **NE/20** dans tous les combats.
5. Capable de diriger **NE/5 hommes** (sa garde personnelle) au combat et de les commander (voir règle *Combat de masse*).
6. Peut donner un bonus au combat à la VO à une distance de **NEx2 m** pendant **NE/10 tours** et pour maximum

Livre PERSONNAGE

NE hommes sous ses ordres... selon la table suivante, un test maximum par bataille:

Test	Bonus/Malus à la VO
tRC	Bonus NE/5
tRN	Bonus NE/10
tRP	Bonus NE/20
tEN	Malus NE/20
tEC	Malus NE/10

Chef de Troupes

Description : le véritable chef militaire, il dirige les troupes et les mène à la bataille.

Talents

1. 40% de recevoir *Tacticien*(N2).
2. 20% de recevoir *Stratège*(N2).
3. Reçoit *Homme d'arme*(N2) ou *Cavalier régulier*(N2) au choix.
4. Reçoit *Rhétorique*(N2).
5. Reçoit *Combat à cheval* (N1).
6. Reçoit une arme de cavalier(N1) : épée à une main, hache à une main, masse à une main, lance.
7. Reçoit une arme (N1) au choix.
8. Reçoit *Bouclier*(N1).

Utilisation

1. VO + NE/10.
2. VD + NE/10.
3. Peut entraîner NE/2 hommes à la fois (PNJ) à un talent d'arme dans lequel il a NE6+, si tRN alors les hommes entraînés gagnent +1 NE dans cette arme mais jamais plus haut son NE(arme)/2, durée d'un entraînement = **NE(arme) jours**.
4. Capable de mener **NE/2 hommes** au combat et de les commander (voir *Combat de masse*).
5. Son NS est de NS+EL/30 (maximum 7) lorsqu'il est en campagne militaire.

Cueillette

Description : capable de trouver des ressources (racines, écorces, champignons, fruits, baies etc.) partout où il passe (sauf dans le *Monde des Dieux*, les *Plans d'eau* et l'*Océan*).

Utilisation

1. Utilisé dans les règles de chasse pour trouver des PdN.
2. Si tRN ou mieux il peut déterminer si ce qu'il découvre est du poison.
3. NE% de la nourriture trouvée sera peu périssable et se conserve 15j au lieu de 5j.
4. Avec un second test le talent permet d'augmenter la valeur nutritive des fruits de la cueillette :

Test	Bonus nutritif
tRC	PdN trouvés x 2
tRN	PdN trouvés x 1,5
tRP	PdN trouvés x 1
tEN	PdN trouvés / 2
tEC	Tous les PdN sont perdus

Danseur

Description : capable de danser dans des spectacles.

Talents

1. Bonus de NE/10 à l'*Esquive*.

Utilisation

1. Spectacle et Représentation publique :
 - définir le Niveau Social du public présent (de 0 à 9)
 - durée 1D10x5 min
 - lancer un D100 sur la **Table des Spectacles** :

D100+NE+5-NSx5	Réaction	Gains / Effets
40 ou moins	Mauvaise	1..4:hué 5..7:bagarre 8..9:chassé 10:punition
41 - 70	Moyenne	1d3 pièces
71 - 90	Bonne	1d6-1 pièces
91 - 100	Très bonne	1D10-1 pièces
101+	Excellente	2D10-2 pièces

« pièces »: selon le NS du public.. NS0-2 = SO, NS3-5 = PC, NS6-8 = PA, NS9 = PO

2. Temps pour apprendre une danse = [15 - Sop/10 - NE/10] jours, minimum 1d6 jour(s).

Diplomate

Description : réservé aux personnes appartenant à la noblesse (NS 6 ou +). Le Perso doit appartenir à la cour d'un seigneur et sera logé & nourri dans la demeure de ce dernier (le MdJ peut en décider autrement mais un diplomate aura toujours un « employeur »).

Talents

1. Bonus NE/10 à la *CI*.
2. Reçoit *Lire & Ecrire*(N2) ou une *langue étrangère*(N3) ou deux *langues étrangères*(N2).
3. Peut tester *Intrigue* à NE/2 mais uniquement sur les affaires concernant son seigneur .

Utilisation

1. Bonus NE/5 pour les négociations diplomatiques (test de *CI*) avec des PNJ ayant un NS>4 .

Livre PERSONNAGE

Dissimulation

Description : la possibilité de passer inaperçu et de cacher des objets.

Utilisation

1. Permet de se cacher avec un test modifié par les conditions suivantes:

Conditions	Bonne	Mauvaise
Terrain	Dense	Clairsemé
Luminosité	Sombre	Clair
Obstacles	Nombreux	Aucun
Nombre témoins	2 ou moins	5 ou plus
Équipement	Léger	Lourd
Mouvement	Pas nécessaire	Nécessaire
Taille	Petite	Grande
Bruit ambiant	Fort	Aucun

Chaque condition favorable donne 5 de bonus, chaque condition défavorable donne 5 de malus au à la CR.

2. Permet de cacher des objets avec un test modifié par les conditions suivantes:

Conditions	Bonne	Mauvaise
Taille	Petit	Grand
Place disponible	Large	Étroite
Spectateurs	2 ou moins	5 ou plus

Chaque condition favorable donne 5 de bonus, chaque condition défavorable donne 5 de malus à la CR.

3. Résultat du test (effectué par le MdJ) :

Test	Résultat	Malus
tRC	Objet caché ou Embuscade (niveau tRN) autorisée, durée NE/2 heures	NEx2
tRN	Objet/personne cachée pour une durée de NE/5 heures	NE
tRP	Raté mais possible de retenter dans 15min	NE/2
tEN	Raté, mais possible de retenter dans 1h	NE/5
tEC	Raté, en cas de rencontre le Perso sera embusqué/attaqué par ses cibles	0

Le Perso peut tester son I(Rai) x 1 pour évaluer sa tentative. Les PNJ peuvent **tester leur Vue ou Em(Inu)** avec le *Malus* indiqué dans la table pour remarquer la dissimulation.

4. Nombre maximum d'objets et de personnes que l'on peut cacher par tentative = NE/10.
5. Un tRN donne un bonus de NE/5 pour les tests d'Embuscade.

Ebéniste (Marchand)

Description : le métier du bois, la possibilité de fabriquer des outils et des œuvres d'art.

Utilisation

1. Composants : **bois, atelier, outils.**
2. Selon son NE il est capable de produire des objets selon la table suivante :

NE	Capacité spéciale	Valeur
01-20	Petit mobilier (objets utiles)	+10%
21-40	Mobilier moyen (chaise, outil, statuette)	+20%
41-60	Gros mobilier (cadre, armoire, coffre)	+30%
61+	Œuvre d'art (de tout type)	+40%

3. Pour travailler une pièce, testez sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Valeur + NE/2%
tRN	Travail réussi
tRP	Retard de 1d6 jour(s) suivi d'un nouveau test
tEN	Perte du bois utilisé
tEC	1 outil cassé à remplacer

4. Avec un tRN supplémentaire sur [NE+Art graphique]/2 réussi la valeur finale est doublée.
5. Temps de fabrication d'un objet = (valeur PC objet - NE/10) heures, minimum 4h.

Élevage [race animale] (Marchand)

Description : le talent doit être acheté pour chaque race animale que l'on veut élever, ce talent permet d'élever et d'entretenir les spécimens de cette race.

Talents

1. Gestion de troupeau : comme *Berger* à NE/2.
2. Permet de soigner ces animaux : comme *Médecin* à NE/2.

Utilisation

1. Évaluation de la valeur d'un animal (test effectué par le MdJ) selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Évaluation correcte, réduction de prix (selon MdJ)
tRN	Évaluation correcte
tRP	Évaluation à 1d6-1d6 x 10% de la valeur
tEN	Évaluation à 1D10-1D10 x 10% de la valeur
tEC	Évaluation à 2d10-2d10 x 10% de la valeur

2. Permet de dresser un animal (voir règle des *Commandes des Animaux*):
 - une tentative tous les (10-NE/10) jours, par animal
 - demande 6h de travail sur une journée par animal
3. Résultat du dressage, lancez un D100 sur cette table :

Livre PERSONNAGE

Test	Résultat
tRC	Commande acquise automatiquement
tRN	Un test sur Intelligencex2 de l'animal pour qu'il assimile
tRP	Un test sur Intelligencex1 de l'animal pour qu'il assimile
tEN	Echec, 25% de chance que l'animal devienne agressif
tEC	Echec, 50% de chance que l'animal devienne agressif

4. Nombre de commandes maximum d'un animal :
- * 1d6 + I(animal)/20 pour les carnivores et omnivores
 - * 1 + I(animal)/20 (arrondi vers le bas) pour les autres animaux
- Seules des commandes défensives peuvent être données aux animaux non carnivores.
Un test par animal, lancez le d6 avant de commencer le dressage.

Ermite [Colline] [Montagne] (Milieu colline ou montagne)

Description : deux choix de terrain ; collines pour **Ermite** ou montagnes pour **Montagnard**. L'Ermite est un solitaire vivant dans une cabane ou une caverne tandis que le Montagnard est un semi-nomade, souvent un berger qui vit dans les cavernes à flanc de montagne.

Ermite

Talents

1. Reçoit *Escalade*(N2).
2. 10% de recevoir *Langue autre race [Dva'linn]* (N2), option selon le MdJ.
3. 1 % de connaître un Ancien (à définir par le MdJ).
4. Reçoit *Lancé d'épieu*(N1).
5. Reçoit *Survie Colline*(N3).
6. 40% de recevoir une épée(N3) ou à *Combat Mains Nues*(N3).
7. S'utilise comme *Cueillette* mais à NE/2 et en Colline seulement.

Utilisation

1. NE% d'avoir une caverne aménagée pour vivre normalement.
2. NE/2 % d'avoir un chien (type 1) avec 2 commandes connues au choix du J.

Montagnard

Talents

1. Reçoit *Escalade*(N3).
2. 5% de recevoir *Langue Autre Race[Dva'linn]*(N2) .
3. Reçoit *Lancé d'épieu*(N2).
4. 50% de recevoir une épée *lourde*(N3) ou une *hache lourde*(N3) au choix du J.
5. Reçoit *Survie Montagne*(N3).
6. S'utilise comme *Berger* à NE/2 et en Montagne seulement.

Utilisation

1. NE% d'avoir un troupeau de NE/10 bête(s) de montagne.

Erudit

Description : le savant du moyen-âge. Il faut choisir **un** seul domaine de spécialité pour l'érudit. Pour chaque domaine après le premier il faut payer 50 points d'expertise supplémentaire.

Talents

1. Reçoit *Lire & Ecrire*(N3) pour deux langues contemporaines ou un *Lire&Ecrire*(ancienne écriture)(N3) + une *Langue même race* (N2) au choix du MdJ.
2. Donne NE/5 % bonus dans les talents directement liés aux Domaines de spécialité (selon le MdJ).

Utilisation

1. Liste des Domaines de spécialité :

Domaine de spécialité	Exemples d'éléments du domaine
Anciennes pièces	L'économie, les ressources secondaires globales & régionales
Architecture	L'évolution des styles, le symbolisme, les techniques de constructions
Art	La place de l'art, son influence sur les gens, la signification des tendances
Astrologie	La connaissance des étoiles, leurs noms et l'influence sur l'histoire
Autre Race	Les différentes races intelligentes ou non, leur origine et histoire
Géographie	Les régions du continent, les mers, montagnes et îles lointaines
Géologie	La connaissance de la terre d'Eberen, ses mouvements, ses ressources primaires
Histoire	Les grands événements et leurs effets sur les royaumes
Linguistique	L'origine et la répartition des langues sur Eberen
Mathématiques	Les découvertes scientifiques, les grands penseurs et les influences sur la vie
Médecine	Pathologie et remède, techniques médicales et épidémies
Métaphysique	La compréhension des différents mondes qui coexistent, ce qui les lie
Mode	L'art humain du vêtement, sa signification et ses valeurs
Mythes et Légendes	Créatures et héros légendaires, origines, objectifs, histoire
Théologie	Les panthéons, leurs créatures, les sortilèges

2. Pour chaque domaine, l'érudit connaît **1 élément par 10 NE** dans ce domaine (à définir par le MdJ), connaître un élément permet de poser des questions avec un NE normal sinon c'est NE/2 pour les autres éléments. Les détails de chaque domaine sont fournis par le MdJ en correspondance avec le monde dans lequel les Perso évoluent.
3. Connaître un élément permet de : reconnaître - évaluer - donner l'origine - donner l'âge - retrouver l'histoire - donner la signification ... avec un tRN ou mieux, tRP donnera une idée sans plus.

Escalade

Description : permet de franchir les falaises, murs et autres obstacles verticaux.

Utilisation

- Le MdJ fixe la difficulté et la hauteur de l'obstacle à franchir, cela peut se faire en parties distinctes. Le Perso peut apprécier cette difficulté avant de le surmonter avec un tRN sur NE + I(Rai) :

Obstacle	Difficulté
Très facile	+50
Facile	+30
Moyenne	+10
Difficile	0
Très difficile	-10
Impossible	-20

L'équipement définit la CR :

Equipement	CR de base
Aucun	NE/2 + Difficulté + (SopB+PouB+SouB)x5
Normal	NE + Difficulté + (SopB+PouB+SouB)x5
De qualité/Préparation	NEx2 + Difficulté + (SopB+PouB+SouB)x5

La table suivante indique la progression obtenue :

Test	Résultat
tRC	Permet de grimper/franchir NE m
tRN	Permet de grimper/franchir NE/5 m
tRP	Permet de grimper/franchir NE/20 m
tEN	Chute (sauf si encordé) de (100-NE)% de la hauteur totale (en m) avec dégâts subis
tEC	Chute de (D100% de la hauteur totale)m avec avec dégâts subis

Les chutes peuvent être contrôlées en cas d'encordage. L'obstacle peut être divisé en petites parties.

Fabricant d'arc (Marchand)

Description : mêmes capacités que l'Armurier-Forgeron mais uniquement pour les arcs et arbalètes.

Utilisation

- Composants = **outils** et **atelier**.

Fabricant de Flèches (Marchand)

Description : mêmes règles que pour Armurier-Forgeron mais uniquement pour les flèches, épieux et javelot

Utilisation

- Composants = **outils, bois, plumes**.
- Temps de fabrication de NE/10 projectiles = **12-NE/10 heures** (minimum 1 heure).
- Test NEx2 pour fabriquer un projectile normal et NEx1 pour un spécial (=dès qu'une caractéristique est modifiée selon les règles d'Armurier).

Héraut (Marchand)

Description : homme de science médiévale, capable de mémoriser, reconnaître et dessiner les écus. Il vend ses services aux seigneurs. Son rôle est essentiel dans les batailles, les rencontres/négociations diplomatiques et dans les correspondances. Sans ce métier, les seigneurs et autres nobles ne pourraient pas se faire connaître dans leur royaume et au-delà.

Talents

- Reçoit Lire & Ecrire dans sa langue maternelle(N2).
- Bonus NE/2 à CI avec des personnes Niveau Social 5 ou +.

Utilisation

- NE% d'appartenir à une cour seigneuriale, cela inclus la nourriture et le logement.
- La connaissance des écus (filiations et vassalités) dépend de la table suivante :

NE	Capacités cumulatives
01-20	Tous les blasons de son domaine
21-40	Tous les blasons de son royaume
41-60	Tous les blasons d'un royaume étranger
61+	Tous les blasons de deux royaumes au choix

- Connaissance des personnalités liées à son domaine (noms et généralités).
- Connaissance de l'histoire de son domaine (détails selon le NE, voir MdJ).

Herboriste [Minéralogiste] [Plantes] [Produits naturels] (Marchand)

Description : la connaissance des effets particuliers de certains minéraux/plantes/produits naturels. Les herboristes, appelés « rebouteux », vivent généralement à l'écart de la population, proches de la nature (Minéralogistes en colline, Plantes en bois/forêt, Produits naturels selon la proximité de créatures). Consulter le Livre des Trésors pour la probabilité de trouver des éléments selon le terrain, les périodes de récoltes, la quantité récoltée et les effets des éléments.

Détails sur les différentes spécialisations :

- Minéralogiste = les pierres, bijoux, les minerais.
- Plantes = les plantes, feuilles, fleurs, racines.
- Produits naturels = ce qui provient des formes vivantes (animaux, créatures).

Les éléments peuvent être dans un des trois états différents : brut, traité et enchanté.

- Brut** = élément ramassé et extrait de son environnement/du sol/du corps.
- Traité** = élément préparé pour en utiliser les propriétés de base.
- Enchanté** = un magicien lance un sort d'enchantement pour valoriser les propriétés magiques de l'élément.

Livre PERSONNAGE

Talents

- Bonus de NE/10 à la Résistance Poison.

Utilisation

- Evaluer les propriétés d'un élément selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Connaissance des propriétés de l'état Enchanté
tRN	Connaissance des propriétés de l'état Traité
tRP	Connaissance des propriétés de l'état Brut
tEN	Échec, rien d'appris
tEC	Echec, test C(San) pour ne pas tomber malade

- Cueillir le produit dans le terrain/sur la créature selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Double des doses récoltées (voir Livres Trésors)
tRN	Doses récoltées (voir Livres Trésors)
tRP	Nouveau test à NE/2 (divisions cumulatives)
tEN	Nouveau test dans 1h
tEC	Perte de l'élément/du corps/de la source...plus aucun test possible

- Préparer une dose d'un élément selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Propriétés augmentée de EL/2% (voir Livres Trésors)
tRN	Une dose de l'élément préparé (voir Livres Trésors)
tRP	Echec, (100-NE)% de perdre la dose
tEN	Echec et perte de la dose
tEC	Perte de la dose, empoisonnement ou maladie (selon MdJ)

- Composants = **élément** (pour cueillir), **atelier** (pour préparer).
- On ne peut préparer/traiter un élément si les propriétés sont encore inconnues.
- Spécialisation : au début du jeu le Perso connaît (reconnaissance + propriétés brutes + propriétés traitées) **NE/10 éléments** (au hasard ou au choix du MdJ), pour ces produits-là il a +20 à la CR.

Homme d'arme

Description : mercenaire régulier, capable de fonctionner en unité militaire (voir *Cavalier régulier*).

Talents

- Reçoit une arme de jet(N1).
- Reçoit deux armes de mêlée(N1) OU bouclier(N2) + une arme de mêlée(N1).

Utilisation

- VO + NE/30.
- VD + NE/30.
- Peut commander **NE/10 hommes** d'arme (piétons) maximum.
- Si chef d'unité alors **Moral+NE/20** pour ses hommes.

Homme des Bois [Bûcheron] [Chasseur] (Milieu forêt)

Description : s'applique dans les **bois et forêts uniquement**.

- Bûcheron = permet de vivre de son travail, d'entretenir une forêt, de connaître les arbres etc.
- Chasseur = s'occupe de la chasse en forêt.

Talents

- Détecte les formes de vie en forêt comme *Pisteur* à NE/2.
- Détecte les trappes/pièges en forêt comme *Pièges & trappes* à NE/2.
- Reçoit *Survie Forêt* (N3).

Utilisation

- D'autres connaissances peuvent être acquises en « payant » sur son NE atteint selon la table suivante (le coût est double si le choix est fait dans l'autre spécialité). Ces capacités spéciales **sont testées avec un NEx2** et les autres avec un NE/2. Il suffit de spécifier les capacités, le NE du talent ne diminue pas. Une fois la connaissance acquise elle le reste à jamais. Il faut « accumuler suffisamment de NE pour investir » dans une autre connaissance au choix du J une fois le nombre de NE suffisant. Maximum 80 points possibles :

Spécialité	Connaissance	Coût	Effet
BUCHERON	Travail du bois	5	Élagage, coupe, création de piques, de rondins
BUCHERON	Emprisonnement des animaux	5	Fabrication de cage, nasses, pièges
BUCHERON	Ouie fine	10	Bonus NE/2 à ouie en forêt
BUCHERON	Pêche	10	Trouve 1d6 PdN (si tRN) par jour si eau proche
BUCHERON	Nourriture sauvage	15	Trouve 1d3 PdN (si tRN) par jour
BUCHERON	Prémonition d'un évènement	30	Comme <i>Astrologie</i> à NE/2 sur soi ou un proche
CHASSEUR	Mouvement silencieux	5	Test [Sop+NE]/2 et bouge à MVp/2
CHASSEUR	Couvrir ses traces	5	Donne NE/2% malus à un poursuivant
CHASSEUR	Pister	5	Comme <i>Pisteur</i> à NE
CHASSEUR	Déterminer la direction à suivre	5	Pour atteindre un point à NEx2 km
CHASSEUR	Collet pour petits animaux	5	Rapporte [1D10*-1]x1d6 PdN par chasse
CHASSEUR	Imiter des cris d'animaux	10	Si tRN [NE+Voi]/2 alors bonus NE/2 en chasse
CHASSEUR	Se fondre dans le paysage	10	Comme <i>Dissimulation</i> en forêt uniquement
CHASSEUR	Appels et commandements	15	Communique simplement à NEx2 m si tRN
CHASSEUR	Archerie	20	Comme <i>Fab. Arc</i> et <i>Fab. Flèche</i> à NE/2
CHASSEUR	Deviner intention d'un animal	25	Si tRN sur un animal en vue à max NE m

Homme des plaines (Milieu plaine)

Description : nomade ou gitan. En général, quelqu'un d'assez pauvre vivant au jour le jour.

Talents

1. 50% pour recevoir *Cueillette*(N2).
2. Reçoit *une épée*(N2).
3. 20% pour recevoir *Survie Cours d'Eau*.
4. Reçoit *Survie plaine*(N2).

Utilisation

1. Permet, en cas de conflit, de convaincre les autres de son innocence avec un tRN sur (NE+CI)/3.
2. Permet de trouver 1 PdN par jour sur un tRN ou mieux, durée 1d3 heures, tEC entraîne des ennuis.

Ingénieur (Marchand)

Description : permet de concevoir des engins (et armes de Siège) selon le NE.

Talents

1. Peut utiliser *Piège & Trappe* à NE/2 .

Utilisation

1. Composants : **outils, atelier, matériaux, ouvriers.**
2. Constructions possibles, à « acheter » (voir *Homme des Bois*) :

Construction	Coût NE	Temps
Engin de guerre – petit	5	2
Engin de guerre – grand	10	2
Engin de construction – poulie	5	1
Engin de construction – balancier	10	1
Engin de construction – contrepoids	5	1
Engin de construction – mécanique	15	1
Engin de production – à vent	10	3
Engin de production – à eau	5	3
Engin de production – à rouage	15	3
Engin de production – à traction	5	3
Fortification – renforcement	5	10
Fortification – ajout	10	10
Fortification – spéciale	15	10

3. Temps de construction = (Coût NE x **Temps**) jours, diminué de (NE/2)%.
4. S'utilise comme *Armurier-forgeron* pour les armes de Siège.

Intrigant

Description : capable de deviner les tenants et aboutissants des manœuvres, intrigues et complots en cours dans un environnement **exclusivement humain et urbain**. Le MdJ définit, si nécessaire, les possibles complots (thème et statut actuel) ainsi que les personnes impliquées.

Talents

1. Bonus de NE/20 à CI.

Utilisation

1. Enquêtes, le MdJ teste sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Démonte toute l'affaire : découvre thème, comploteurs, enjeux
tRN	découvre NE/10 nom(s) de comploteur(s)
tRP	idée que quelque chose se passe
tEN	fausses idées sur ce qui se passe
tEC	Est découvert et impliqué dans le complot ou en crée un sans le vouloir

Durée du test = **10-(NE/10)** jours/heures selon type de complot.

2. Complot, testez sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Déjoue tout le complot
tRN	Retarde l'aboutissement de NE/5 jours
tRP	Aucun progrès, perte de 1d6 jours
tEN	Abandon de l'enquête, blocage et dénonciation possible si poursuite de l'action
tEC	Découvert et arrêté/menacé/brutalisé par des comploteurs

Durée du test = **10-(NE/10)** jours/heures selon type de complot.

3. Avec un tRN il est possible de définir les différentes factions en jeu.
4. Un tRN sur **(CI+Intrigue)/2** permet de changer une personne de faction :

Test	Résultat
tRC	La cible change de camp et devient informateur
tRN	La cible change de camp
tRP	Aucun effet
tEN	La cible fait l'inverse de ce qui est attendu et ne peut plus changer de camp
tEC	Dénonciation, bagarre, ennuis et la cible ne change pas de camp

5. Permet de ressentir la sincérité d'une personne avec un tRN sur (Inu+EM)/2.

Livre PERSONNAGE

Joillier (Marchand)

Description : métier réservé à la noblesse (il faut NS>4 pour pouvoir l'acheter) sur le travail des pierres précieuses.

Utilisation

1. Evaluation : permet de connaître la valeur d'une pièce selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Modifie la valeur de vente / d'achat de NE/2 % au choix
tRN	Estimation correcte
tRP	Erreur de $1d6-1d6 \times 10\%$
tEN	Erreur de $1D10-1D10 \times 10\%$
tEC	Perte de NE/5% à la valeur de vente / d'achat

2. Capacités et traitements possible selon le NE :

NE	Capacité	Gemmes	Joyaux	Joannerie	Métaux précieux
01-20	clivage : coupe grossière	oui	non	non	non
21-40	taille	oui	non	non	oui
41-60	gravure	oui	oui	non	oui
61+	œuvres d'art*	oui	oui	oui	oui

*si tRN ou mieux sur $[NE + \text{Art Graphique}]/2$ alors valeur augmentée de $\text{Art Graphique}\%$.

3. Valeur de la pièce travaillée, une pièce peut être travaillée plusieurs fois jusqu'à tRC ou tEC

Test	Valeur
tRC	$+1D10 \times 20\%$
tRN	$+1d6 \times 10\%$
tRP	$-1d6 \times 10\%$
tEN	$-1D10 \times 10\%$
tEC	Perte de la pièce

4. Temps de travail = **(valeur de la pièce en PA) x 5 heures - (NE/2) %**.

Joueur

Description : l'art de manipuler la chance grâce à sa mémoire et sa dextérité.

Talents

1. Reçoit *Malandrin*(N2).

Utilisation

1. Permet de tricher avec un test de $[Malandrin + Joueur]/2$ selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Grande tricherie avec gain du jeu
tRN	Tricherie réussie, avantage majeur gagné dans le jeu
tRP	Aucun effet
tEN	Échec, $(20 \times \text{nombre de joueurs présents})\%$ d'être repéré
tEC	Repéré, bagarre immédiate

2. Bonus NE/5 à tous les tests liés au jeu: en général le MdJ définit le thème du jeu et résout ce dernier grâce aux tests de confrontation (voir règle de *Confrontation*).
3. Avec une tRN sur **[Com + (NE/2)]** peut repérer un tricheur dans une partie.
4. Connaît NE/20 jeux différents, capable de les expliquer à d'autres personnes avec tRN sur **[Rai+NE]/2**.
5. Ses gains financiers aux jeux d'argent sont augmentés en moyenne de NE%.

Langages des signes

Description : permet de communiquer par signes, utiliser NE/2 sur la table des *Langages même race* pour définir la qualité des messages qui peuvent être communiqués. C'est le seul moyen non magique de communiquer sans le son.

Utilisation

1. Communiquer, résultat selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Les correspondants testent Com x 3 + NE Langages des signes du correspondant
tRN	Les correspondants testent Com x 2 + NE Langages des signes du correspondant
tRP	Les correspondants testent Com x 1 + NE Langages des signes du correspondant
tEN	Les correspondants testent Com / 2
tEC	Les correspondants comprennent autre chose

Langage autre race [langue]

Description : Pour les autres races intelligentes ayant une langue parlée (Dva'Linn, Fées, certaines créatures intelligentes, etc.). Voir *Langage même race* pour évaluer le NE. A définir selon le monde du MdJ. En général les créatures ayant une Intelligence > 50 sont capables de s'exprimer en utilisant un langage structuré.

Utilisation

1. Limité à un Maximum NE 60, exception à la règle générale.
2. Les autres races (non humaines) n'ont pas de dialectes (simplification).

Langage même race [langue]

Description : les langages humains normaux incluant les dialectes locaux des différents royaumes.

Utilisation

1. La connaissance d'une langue principale permet d'utiliser ce talent à NE/2 pour les dialectes locaux et à NE/3 pour les langues liées. Les liens entre les langages dépendent du monde imaginé par le MdJ.
2. Ce talent ne doit pas être testé pour s'exprimer, il signifie la capacité et le style d'expression du Perso.
3. Chaque journée passée à communiquer avec des gens ayant un NE supérieur donne 1 point d'ExT.
4. Consultez la table suivante pour comprendre la signification d'un NE :

Livre PERSONNAGE

NE	Niveau de connaissance	Compte jusqu'à
01-05	Reconnaissance du langage, mots de base	50
06-10	Courtes phrases sur concepts simples	100
11-20	Communication de base simplifiée, reconnaissances de dialectes	200
21-40	Conversation courante, blocage sur prononciations et vitesse d'élocution	500
41-60	Aucun problème de communication au quotidien	1000
61-70	Maîtrise de la langue et approche des dialectes	1000
71+	Connaissance des dialectes, grammaire ancienne ou particulière (selon MdJ)	10000

Pour la **langue maternelle** du Perso tous les tRP sont assimilés à des tRN.

« *Compte jusqu'à* » définit la limite maximale jusqu'à laquelle le Perso peut compter selon son NE.

Langage surnaturel [langue]

Description : les créatures divines (issue du *Monde des Dieux*) qui parlent ne s'expriment qu'en des langages complexes qui n'ont que peu de rapport avec les langues humaines. Voir table *Langage même race* pour l'évaluation des capacités propres.

Utilisation

1. Limité à un Maximum NE 40, exception à la règle générale.
2. Utilisé dans les règles de Magie pour faciliter le lancement de certains sorts.

Lire et écrire [langue]

Description : lire et écrire sont inclus dans le même talent même si l'on apprend d'abord à lire et ensuite à écrire.

Utilisation

1. Consulter la table suivante pour comprendre la signification du NE :

NE	Niveau de connaissance	Ecriture
01-05	Reconnaissance de l'écriture, ne sait pas écrire	rien
06-10	Simple phrase dans simple contexte, ne sait pas écrire	rien
11-20	Compréhension générale de textes simples, problèmes avec détails	mots normaux
21-40	Lecture des matières communes	copiste
41-60	Bonne lecture littéraire	écriture courante
61-70	Compréhension de matières complexes	enluminures
71+	Accès aux anciennes écritures, version unique de la langue	runes

2. Un bonus de NE/10 à la **CI** est donné si un tRN ou mieux est effectué.
3. Temps nécessaire pour écrire une page complète : (15 - NE/10) minutes.
4. Avec une tRP il est possible de retenter une écriture après 1h de correction.
5. Bonus au NE d'écriture : **Art Graphique/2**.

Lire sur lèvres

Description : lecture d'une conversation sur les lèvres de personnes visibles.

Utilisation

1. Testez **[Vue + NE]/2** avec la distance en m comme malus pour pouvoir tenter de comprendre.
2. Testez **[Langue utilisée + NE]/2** ensuite sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Les mots exacts sont perçus
tRN	Le sens de ce qui a été dit est compris
tRP	Une idée de ce qui est dit
tEN	Rien
tEC	Idée fautive et perte du fil de la conversation

3. Il est possible de lire la conversation de (NE/20) personnes à la fois, minimum 2.

Malandrin [Petit Vol] [Grand Vol]

Description : **Petit vol** est une action individuelle sur une cible unique tandis que **Grand vol** permet de préparer des attaques en nature (exclusivement).

Talents

1. Bonus NE/10 à tous les tests de Dextérité (Manipulation et Coordination).
2. Bonus NE/3 à l'Embuscade.

Utilisation

1. **Petit Vol**, il faut trouver une personne-cible et définir l'objet à voler, ensuite tester sur la table suivante :

Test	Résultat	Repéré si la Cible réussit
tRC	Vol de l'objet	Aucune chance
tRN	Vol de l'objet	un test Rai /2
tRP	Échec, une heure avant de retenter	un test Rai x1
tEN	Échec, esclandre possible	un test Rai x2
tEC	Échec, alerte et poursuite	Automatique

Le test est modifié selon la **taille de l'objet** :

Minuscule	bonus 5
Petit	0
Moyenne	malus 20
Grand	malus 40
Très grand	Vol impossible

Malus supplémentaire au test : le NE(*Assassin*, *Voleur* ou *Malandrin*)/2 de la personne-cible.

2. **Grand Vol**, préparation d'embuscade en nature avec pour but de détrousser des voyageurs, testez **[NE+**

Livre PERSONNAGE

Survie terrain]/2 sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Le vol se fait sans combat, les cibles sont neutralisées
tRN	Soit une attaque avec embuscade normale réussie soit un test sur CI/2 (si réussit alors Vol réussi)
tRP	Échec mais le Perso peut choisir (seul) de ne pas se faire voir, sinon combat normal
tEN	Échec, provoque un combat normal avec VD+10 pour les cibles
tEC	Les malandrins se font embusqués, les cibles attaquent avec VO+10

Temps de préparation = 1h par personne qui embusque.

Bonus : 5x (somme de NEC) malandrins.

Malus : 10x (somme de NEC) voyageurs.

Maçon [Fondation] [Tailleur de pierre] [Construction] (Marchand)

Description : ce talent couvre le travail général de la pierre.

Utilisation

1. **Fondation** : pour les bases d'une construction, inclus le terrassement, peut travailler NE/20 m² par jour.
2. **Tailleur de pierre** (sculpteur): tout ce qui est relatif à la taille de toutes les pierres ou la fabrication d'objets basés sur la pierre, testez [**NE+Art graphique**]/2, si tRN ou mieux alors valeur augmentée de NE/2%.
3. **Construction** : murs et équivalent, travaille NE/20 m² par jour de mur ou NE/20 m³ d'espace.
4. Fondation et Construction permettent aussi d'évaluer, d'analyser les matériaux et de découvrir les anomalies et/ou passages secrets. Le Tailleur de Pierre pourra découvrir tous les détails de la construction.
5. Selon le NE, le Maçon pourra participer à certains chantiers:

NE	Chantier
01-20	Ouvrier : employé pour les travaux simples et les grands chantiers
21-40	Maison : constructions de bâtiment en pierre, NE/20 m ³ par jour
41-60	Manoir ou équivalent, construction de passage secret, NE/20 m ³ par jour
61+	Château ou équivalent, construction d'une pièce secrète, NE/20 m ³ par jour

Maître équipage

Description : tout ce qui concerne le voyage en convoi, les bêtes et le charroi.

Talents

1. Reçoit *Survie en Plaine*(N2).
2. Si deux fois CPA payé, ce talent permet de soigner les animaux d'attelage comme *Médecin* à NE/3.
3. Bonus de NE/10 à CI pour toutes les négociations commerciales uniquement.

Utilisation

1. Vitesse du convoi augmentée de NE/2% (voir la *Table des Mouvements*).
2. Capable d'évaluer la qualité du charroi et de l'équipage.
3. Capable d'entraîner l'équipage au voyage: peut apprendre **NE/20 ordres** à ses hommes (voir règle de *Commande de Troupe*), valable uniquement pour la durée du voyage.

Maquilleur [Déguisement] [Artistique]

Déguisement

Description : procède par l'application de produits de maquillage et/ou de pièces de vêtements.

Utilisation

1. Durée d'un déguisement = NE/2 min.
2. Test de maquillage à effectuer par le MdJ :

Test	Résultat	Test pour être reconnu
tRC	Dissimulation parfaite	Impossible
tRN	Méconnaissable	Mémoire / 3
tRP	Reconnaissable par famille, proches, ennemis	Mémoire / 2
tEN	Reconnaissable par tous	Mémoire x 1
tEC	Alerte et poursuite si cela peut avoir lieu	Automatique

Pour évaluer son travail le Perso peut tester **Rai** x 1.

Les PNJ peuvent tester leur I(Mem) pour reconnaître le Perso, selon le résultat de la table.

3. Composant : **déguisements**.

Artistique

Description : utilisé pour les représentations publiques mais influence également la manière de s'habiller.

Talents

1. Bonus NE/5 aux tests d'*Acteur, Danseur, Chanteur, Spécialiste des Plaisirs*.
2. Bonus NE/10 à la **CI**.
3. Bonus NE/10 à *Intrigue*.

Utilisation

1. Avec un tRN ou mieux sur [**NE+ Art Graphique**]/2 alors bonus *Art Graphique* à la **CI**.
2. Durée d'un maquillage artistique = NE min.
3. Peut s'utiliser sur autrui.
4. Composants : **produits de maquillage**.

Marchand (Marchand)

Description : il faut choisir un domaine commercial spécifique : chevaux, armes, épices, peaux, etc.

Talents

1. Reçoit *Rhétorique*(N2).
2. Reçoit *Lire&Ecrire*(N2) dans sa langue.
3. Reçoit *Bourreau*(N2) si marchand d'esclaves, même si ce domaine peut être interdit selon la région.
4. Bonus NE/5 à la **CI** dans les négociations commerciales.

Livre PERSONNAGE

Utilisation

1. Le NE+20 est utilisé pour les marchandises du domaine et NE/2 pour les autres domaines. Si le domaine choisi est « humain » alors il faut payer CPA+20 et cela équivaut à **marchand d'esclaves**.
2. Lié à un autre talent marchand (ex : *potier*) alors bénéfice+NE% avec un tRN ou mieux, un test par vente.

Marin

Description : homme de la mer, avec les navires comme foyer et les vagues comme compagnes.

Talents

1. Bonus NE/5 aux tests de *Survie*(océan).
2. Capable d'opérer tous les navires : réparation, entretien, manipulation, cordage.
3. S'utilise comme *Cueillette* mais uniquement sur l'océan.

Utilisation

1. Capable de se battre sur tous les navires sans pénalité de combat.
2. Capable de réparer et d'entretenir les navires (filet, coque, dérive, voile etc.).

Marin-pêcheur (Marchand)

Description : spécialisé dans les navires de petite taille (de pêche, côtier ou fluvial).

Talents

1. Capable de piloter (comme *Navigation*) sur des étendues d'eau douce (lacs, étangs, marais) et voies d'eau (fleuves, rivières).
2. Equivaut à *Marin* à NE/2 en mer.
3. S'utilise comme *Cueillette* sur les étendues d'eau douce.

Utilisation

1. Capable de se battre sur des petits navires sans pénalité de combat (comme Marin).
2. Capable de réparer et d'entretenir de petits navires (filet, coque, dérive, petite voile etc.).

Marinier [Cours d'eau] [Marais] (Milieu cours d'eau ou marais)

Description : homme solitaire maîtrisant l'élément aqueux, connaissant les richesses de la nature. Passeur ou guide des marais.

Eaux calmes

Description : pêcheur local, passeur de fleuves.

Talents

1. Reçoit *Survie Cours d'Eau*(N3) .
2. Reçoit *Bâton de Guerre*(N2).
3. 40% de recevoir *Fronde normale*(N2).

Utilisation

1. Bonus NE/3 pour chasse/cueillette dans les eaux calmes.
2. Reçoit une barque avec deux rames et 1d3 filets de pêche.
3. 60% d'avoir une cabane de pêcheur d'une surface de 2d6 x 2m².
4. Capable de se battre sur les petits navires sans pénalité de combat (comme Marin-pêcheur).

Marais

Description : exploitant des richesses des marais.

Talents

1. Reçoit *Survie marais*(N3).
2. Reçoit *l'Arc normal*(N2).
3. 40% de recevoir *Bâton de Guerre*(N2).

Utilisation

1. Capable, avec un tRN par personne, de protéger des nuisances du marais : insectes, maladies etc.
2. Bonus Résistance au Poison + NE/5.
3. Bonus NE/5 pour chasse/cueillette dans les marais.
4. Capable de se battre sur les petits navires sans pénalité de combat.
5. Bonus NE/5 pour les tests *Herboriste*.

Mathématicien

Description : chercheur rare et peu apprécié par l'Eglise, ses connaissances et ses découvertes doivent rester discrètes s'il veut éviter les persécutions.

Talents

1. Bonus NE/2 aux tests de Intelligence(Raisonnement).
2. Bonus NE/10 sur tous les tests entraînant la construction d'objets (talents *Maçon, Ingénieur* etc.).
3. Reçoit *Lire&Ecrire*(N2).
4. Bonus de NE/5 aux tests de *Prêteur*.

Utilisation

1. NE/2 % de temps en moins dans les **délais de construction**, quel que soit le talent de fabrication.
2. Si tRN ou mieux alors peut augmenter de +NE/2% la production totale d'une entité (ferme, vigne, mine, exploitation..) et cela pour une durée d'un mois/d'une année/d'une récolte (selon).
3. Sait compter sans limite de nombre (voir *Langue même race*).
4. Donne un bonus de revenu de NE/10% pour tous les talents *Marchands* calculé après tous les autres modificateurs.
5. Un test annuel D100 <= NE/10 d'être pourchassé par l'Eglise, le MdJ développe la situation.

Médecin [Chirurgien] [Potions] [Maladies] (Marchand)

Description : il faut choisir une race, si animale (ex : équidés, canidés etc.) alors CPA/2, si race non-humaine mais à Intelligence>30 alors CPA+25 (ex : des créatures).

Talents

Livre PERSONNAGE

1. *Médecin-Potions* peut utiliser *Herboriste-Plante* à NE/2

Utilisation

1. Permet de soigner les blessures (quelle que soit la spécialité). Le médecin choisit entre soigner l'**Etat Général** ou la **Blessure Locale**. Un seul test par jour par blessé :

Test	Bonus à la CS	Etat général	Blessure locale
tRC	NE/2	-2	-NE/5
tRN	NE/5	-1	-NE/10
tRP	NE/10	-0,5	-NE/20
tEN	0	0	0
tEC	malus de 10	+1	1d6

Le **Bonus à la CS** est donné quel que soit le choix (EG ou Blessure).

2. Composant : **matériel de soins** (bandages, onguent, attelle, etc).
 3. **Chirurgien** : peut choisir de ne pas soigner l'Etat Général ou la Blessure Locale mais plutôt réduire une fracture/traiter une infection/arrêter une hémorragie. Un tRN ou mieux suffit. Un seul test par jour par blessé.
 4. **Potions** : peut créer des remèdes de Soins ou de Maladie sous forme de tisane, de crème ou de préparations diverses. Une fois le remède préparé, il peut être utilisé/appliqué/ingéré, testez sur la table :

Test	Soin (affecte CS)	Maladie (affecte EN)
tRC	NE/2 pour le prochain test	+1D10 récupérés
tRN	NE/5 pour le prochain test	+1d6 récupérés
tRP	NE/10 pour le prochain test	+1 récupéré
tEN	0	0
tEC	Poison lent	-1d6 perdus

Un seul test de (NE+goût)/2 gratuit pour évaluer la qualité du produit.

Composant : **épice ou plantes**.

5. **Maladie** : peut soigner des maladies selon la *Table des Spécialités* donnée plus loin. Un test par malade par jour sur la table suivante (voir le coût sur la *Table des Spécialité*) avec un malus à la CR de **[coût/2]** :

Test	Soin de maladie
tRC	Malade soigné dans (coût+1d6)/3 jours
tRN	Malade soigné dans (coût+1d10)/2 jours
tRP	Malade pas soigné, nouveau test dans coût/3 jours
tEN	Malade pas soigné, nouveau test dans coût/2 jours
tEC	État du malade s'aggrave, perte 2d10 EN, nouveau test dans coût jours

6. La table suivante indique le *Coût* en NE par spécialité, voir *Homme des Bois* pour la procédure d'achat. Si le domaine appartient à une spécialité différente alors le coût est doublé. Un domaine de spécialité acquis permet de pratiquer dans ce domaine au NE normal sinon c'est NE/2 !

Table des spécialités

Spécialité	Domaine	Coût	Effets
CHIRURGIEN	Contrôle hémorragie (bandages, application)	5	arrêt de la perte dans la Blessure Locale
CHIRURGIEN	Eponges (graves pertes de sang)	5	contrôle des pertes de sang lors d'une opération
CHIRURGIEN	Arracheur de dent	5	peut en faire une profession
CHIRURGIEN	Brûlures (contre infection)	10	tRN réduit les pertes dues aux brûlures de 1d6
CHIRURGIEN	Cautérisation (nécessite Eponges)	10	tRN augmente la CS de NE/10 une seule fois
CHIRURGIEN	Ossature (diagnostic et remplacement)	15	tRN : récupérations de pertes temporaires x 2
CHIRURGIEN	Anatomie de base (pression sur points)	20	tRN préalable aux opérations pour bonus 20%
CHIRURGIEN	Chirurgie (amputations)	20	métier à part entière, tRN évite la mort
CHIRURGIEN	Extractions corps étrangers	25	tRN pour éviter la mort à la victime
MALADIE	Dysenterie	5	-1D10 EN/j MG 5% L10 Sx2
MALADIE	Froid	5	-1d3 EN/j MG 3% L10 Sx3
MALADIE	Pneumonie	5	-1d6 EN/j MG 5% L15 Sx2
MALADIE	Tuberculose	5	-1d6 EN/j MG 1% L15 Sx1
MALADIE	Malaria/Paludisme	5	-1d6 EN/j MG 10% TI/2 L5 Sx1
MALADIE	Fièvre jaune	5	-1d6 EN/J MG 3% TI/2 L5 Sx2
MALADIE	Septicémie	5	-1d3 EN/J MG 3% TP/2 L5 Sx2
MALADIE	Péritonite	5	-1D10 EN/j MG 5% TP/2 L5 Sx1
MALADIE	Gangrène	5	-1D10 EN/j MG 10% TP/2 L3 Sx1
MALADIE	Lèpre	5	-1d6 EN/j MG 10% L10 S/2
MALADIE	Rage	5	-1d3 EN/j MG 3% TI/2 L3 Sx1
MALADIE	Boutons	5	-1 EN/j MG 1% L20 Sx3
MALADIE	Diagnostic de maladie	10	tRN = bon, tEC = autre maladie détectée
MALADIE	Traitement de choc (coma, inconscience)	15	tRN = fait sortir du coma ou inconscience
MALADIE	Peste Noire-bubonique	20	-2d6 EN/j MG 10% TI/2 TP/2 L5 S/3
MALADIE	Choléra	20	-1d6 EN/j MG 5% TP/2 L5 S/2
MALADIE	Typhus	20	-1D10 EN/j MG 10% L3 S/2
MALADIE	Typhoïde	20	-1D10 EN/j MG 5% TI/2 L5 S/2
MALADIE	Maladie rouge	20	-1d6 EN/j MG 3% TP/2 L5 Sx1
POTION	Tisanes curatives	5	nécessaire pour avoir les effets Soins et Maladie
POTION	Onguents (anti-irritation, inflammation)	10	soigne les brûles et les infections
POTION	Potions & poudres antidouleur	20	double effet sur Blessure locale
POTION	Remèdes et Elixirs (+ prescriptions)	25	double effet sur CS et Etat Général

Les Maladies sont indiquées avec les effets dans le jeu. Le MdJ se documente sur les modes de transmissions et les effets visuels de chaque maladie. Explications des *Effets* des maladies:

Livre PERSONNAGE

- **xdy EN/j** : indique les pertes quotidiennes d'Énergie.

MG x% : indique le malus général qui s'ajoute aux autres.

TI/2 : signifie que les tests basés sur des caractéristiques intellectuelles sont divisés par deux.

TP/2 : signifie que les tests basés sur des caractéristiques physiques sont divisés par deux.

Lx : nombre de jours de latence avant que la maladie n'aie d'effets après avoir contracté la maladie.

S/3 S/2 Sx1 Sx2 Sx3 : indique le test de Santé pour survivre à la maladie, à tester tous les **Lx jours**.

Mineur [Extraction] [Construction] (Marchand)

Description : la spécialisation *Extraction* permet de trouver et d'extraire le minerai, la *Construction* permet de creuser et de gérer les mines.

Talents

1. Reçoit *Survie Souterrain* (N3) ou *Survie Caverne* (N3) au choix.
2. 10% de recevoir le *Langue Autre Race* [Dva'linn](N2).
3. NE/10% d'avoir un ami, un contact ou une relation (selon MdJ) avec un membre de la race Dva'linn.

Utilisation

1. Composants : **outils, ouvriers**.
2. Construction : NE/20 m de tunnel creusés par jour.
3. Extraction : avec un tRN capable de reconnaître la qualité des minerais (NEx2 si spécialité choisie).
4. Extraction : avec un tRN capable de trouver le minerai dans le terrain, durée recherche = 1D10+coût jours.
5. Comme dans (voir *Homme des Bois*) il faut acheter des **spécialités** réparties selon les terrains:

Montagne	Charbon	5
Montagne	Fer	5
Montagne	Marbre	15
Montagne	Cuivre	10
Montagne	Argent	15
Montagne	Jade	20
Montagne	Plomb	10
Montagne	Pierre précieuse	25
Montagne	Étain	5

Montagne	Zinc	10
Montagne	Bismuth	10
Montagne	Soufre	25
Montagne	Or	15
Montagne	Émeraude	20
Montagne	Saphir	20
Montagne	Rubis	20
Montagne	Diamant	25

Colline/Jungle	Opale	15
Colline/Jungle	Charbon	5
Colline/Jungle	Pierre précieuse	20

Forêt/Marais	Charbon	5
Forêt/Marais	Fer	5
Forêt/Marais	Soufre	15
Forêt/Marais	Salpêtre	10
Forêt/Marais	Naphte	15

6. Il faut avoir *Survie* dans le terrain pour acheter les spécialités de ce terrain.
7. Ces spécialités permettent d'extraire les minerais et autres pierres, d'organiser le chantier et d'évaluer le potentiel de ressource grâce à un tRN ou mieux. Sans la spécialité, il faut tester à NE/2. La quantité de minerai et sa qualité dépendent des ressources locales (à développer par le MdJ).

Musicien +instrument (Marchand)

Description : sait jouer d'un instrument et peut faire des représentations publiques.

Utilisation

1. Spectacle et Représentation publique :
 - définir le Niveau Social du public présent (de 0 à 9)
 - durée 1D10x3 min
 - lancer un D100 sur la **Table des Spectacles** :

D100+NE-5-NSx5	Réaction	Gains / Effets
40 ou moins	Mauvaise	1..4:hué 5..7:bagarre 8..9:chassé 10:punition
41 - 70	Moyenne	1d3 pièces
71 - 90	Bonne	1d6+1 pièces
91 - 100	Très bonne	1D10+1 pièces
100+	Excellente	2d10+2 pièces

« pièces » : selon le NS du public.. NS0-2 = SO, NS3-5 = PC, NS6-8 = PA, NS9 = PO

2. Instrument : une spécialité à acheter avec un CPA/2 après le premier instrument qui est reçu avec le talent.
3. Mélodie entraînante : si tRC alors bonus (NE/20)% à tous les tests pendant NE/5 minutes.
4. Apprendre : temps pour **apprendre un air** = [2D10 - (Mem/10) - (NE/10)] jours, minimum 5 jours.

Nage

Description : tout le monde sait nager (simplification) mais ce talent permet de nager de plus longues distances.

Utilisation

1. Sans le talent diviser la vitesse par deux et doubler les chances de noyade.
2. Phases de nage = **En(Souffle) + NE - (Encombrement/100)**, minimum EN(Souffle)/2. Phases sous l'eau = le dixième de ce nombre avec une phase entre chaque plongée.
3. Vitesse de nage par phase = **2 + (NE/20) m**, la moitié sous l'eau.
4. P de noyade = **[15 - (NE/6) + (Encombrement/1000)]%** si tEN ou pire voir effet de la *Noyade*, un tester toutes les (NE/5) phases.

Livre PERSONNAGE

Navigation

Description : la capacité se repérer en mer et de créer des cartes de navigation.

Talents

1. Reçoit *Lire & Ecrire* (N2).

Utilisation

Pilote

1. Procédure pour naviguer en mer : chaque jour est découpé en 6 quarts (Q) de 4 heures chacun, les 8 directions (D) possibles sont N NO O SO S SE E NE = **Direction (D)**, un plan de navigation (**PDN**) décrit une série de Directions(**D**), il doit être donné à l'avance par le pilote sur une durée de (NE/5) Quarts. Chaque Quart(**Q**) donne droit à un **Mouvement (MVT)** qui équivaut à une distance parcourue (km/h) selon le navire. Testez sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Suivi du PDN pendant NE/5 Q, vitesse augmentée de NE/2 %
tRN	Suivi du PDN pendant NE/5 Q
tRP	Suivi du PDN pendant NE/10 Q avec changement d'une D dans un des deux sens
tEN	Suivi du PDN pendant NE/20 Q avec changement de deux D dans un des deux sens
TEC	Suivi du PDN pendant 1D10 Q avec changement de trois D dans un des deux sens

Modificateurs cumulables:

- si le PDN est sur un chemin **connu** du pilote : bonus 25
- si le PDN utilise des **repères fixes** (îles, lieux spéciaux): tEN devient tRP
- si le PDN est sur une **carte** : tRP devient tRNn ajoutez les bonus donnés par la carte
- beau temps : bonus de 5/10/20 selon le MdJ / Mauvais temps : malus de 5/10/20 selon le MdJ

Cartographe

Permet de comprendre et créer des cartes. Création : après un voyage en mer/sur terre testez une seule fois (**Navigation + Lire & Ecrire + Art Graphique**) / **3** sur la table suivante pour créer la carte :

Test	Résultat
tRC	Carte excellente : valeur x NE/20, bonus NE/2 aux tests de <i>Navigation</i>
tRN	Bonne carte : valeur x 1, bonus NE/5 aux tests de <i>Navigation</i>
tRP	Carte imprécise : valeur / 2
tEN	Mauvaise carte : valeur / 4, malus 20 aux tests de <i>Navigation</i>
tEC	Gâchis : valeur nulle, carte jetée

La valeur de base d'une carte peut être trouvée dans le *Livre des Trésors* ou définie par le MdJ.

Nomade (Milieu désert)

Description : le nomade vit de peu de choses et résiste à la difficile nature du désert, en général il fait partie d'une tribu ou d'un groupe ethnique pratiquant le nomadisme.

Talents

1. Reçoit *Arc normal*(N2) ou *Arc composite*(N1).
2. Reçoit *Combat à Cheval*(N2).
3. 20% de recevoir *Cimeterre*(N2).
4. Reçoit *Survie Désert*(N2).

Utilisation

1. Moitié des malus causés par le manque d'eau/de nourriture/de sommeil (voir *Livre Divers*).
2. Un tRN gratuit par jour sur NE/5 (NE/10 si en voyage) pour trouver 1d3 PdN.

Piège et Trappes

Description : permet de trouver passages secrets et pièges & trappes (**P&T**) pour les désactiver.

Utilisation

1. En cas de recherche active permet de trouver des passages secrets ou des trappes sans les activer.

Niveau de la trappe/du passage secret	NE(P&T)	Temps minimum de recherche
Facile (indications de passage)	01-20	1 tour
Normale (quelques détails visibles)	21-40	2 tours
Moyenne (cachée sans traces)	41-60	4 tours
Elevée (tromperie et fausse piste)	61-70	6 tours
Très élevée (invisible)	71-80	8 tours

Faire un test pour trouver le P&T sur = **NE - NE(P&T)/2**.

Bonus de 5 par minute (=5 tours) de recherche avec bonus maximum de NE/2.

Surface de recherche maximale par heure = NE/2 m². Testez sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	P&T trouvé et désactivé
tRN	P&T trouvé mais pas désactivé
tRP	Ne trouve rien, nouveau test possible dans NE(P&T)/5 minutes avec 10% de bonus
tEN	Ne trouve rien, nouveau test possible dans NE(P&T)/2 minutes
tEC	Déclenche le piège avec effets augmentés de 50%

2. Désactivation de P&T détecté, nécessite **NE(P&T)/2 minutes**, composants : **outils**.

Test	Résultat
tRC	Désactivé sans trace, peut être réactivé
tRN	Désactivé
tRP	Echec, un nouveau test possible dans NE(P&T)/2 minutes
tEN	Echec, NE(P&T)/2 % que le P&T se déclenche
tEC	Déclenche le piège avec effets augmentés de 50%

3. Fabrication de simples pièges et de trappes artisanales, composants : **matériaux** et **outils**.

Livre PERSONNAGE

Pisteur

Description : permet de trouver des traces de passage en nature (à l'exclusion des milieux urbains).

Utilisation

1. Permet de tester *Pisteur de ville* à NE/2.
2. Testez sur la table suivante (à NE/2 si pas *Survie* dans le terrain) :

Test	Résultat
tRC	Permet de suivre pour NE/2 heures et bonus NE/5 à embuscade
tRN	Permet de suivre pendant NE/10 heures
tRP	Permet de suivre pour NE/2 minutes
tEN	Aucune piste
tEC	Abandon de la piste, repéré par la(les) cible(s)

Pisteur de ville

Description : permet de trouver des traces de passage dans les milieux urbains :

Utilisation

1. Testez sur la table suivante (NE/2 si pas *Survie Ville*) :

Test	Résultat
tRC	Permet de suivre pour NE/2 heures + bonus NE/5 à embuscade
tRN	Permet de suivre pendant NE/10 heures
tRP	Permet de suivre pour NE minutes
tEN	Aucune piste
tEC	Abandon de la piste, repéré par la(les) cible(s) ou les gardes

Porteur

Description : augmente la capacité d'encombrement (voir *Livre Divers*). Ce talent ne se teste pas.

Utilisation

1. 1 ExT par jour de **voyage** lorsque l'on porte une charge d'au moins 5000 points d'encombrement.

Potier (Marchand)

Description : le travail de la terre glaise et de la céramique. Fabrication et évaluation.

Utilisation

1. Composants : **terre, four.**
2. Temps de fabrication d'une pièce = **NE/5 heures.**
3. Nombre de productions parallèles possibles = NE/10.
4. Prix moyen d'une pièce selon la table suivante (en Sous de Don'Ara), faire un test par pièce réalisée :

Test	Résultat
tRC	NE Sous
tRN	NE/2 Sous
tRP	NE/5 Sous
tEN	NE/10 Sous
tEC	Echec, valeur nulle

5. Option : d'utiliser son *Art Graphique* mais dans ce cas le test devient **[NE+Art Graphique]/2**, avec un tRN ou mieux le prix de vente augmente de *Art Graphique*%.

Prestidigitateur

Description : utilisé pour faire des spectacles étonnants, à imaginer et développer par le J.

Talents

1. Bonus de NE/10 aux tests de Dextérité.
2. Bonus de NE/5 à l'Esquive.
3. Bonus de NE/5 à la Réaction.

Utilisation

1. Spectacle et Représentation publique :
 - définir le Niveau Social du public présent (de 0 à 9)
 - durée 1D10x3 min
 - lancer un D100 sur la **Table des Spectacles** :

D100+NE-10-NSx5	Réaction	Gains / Effets
40 ou moins	Mauvaise	1..4:hué 5..7:bagarre 8..9:chassé 10:punition
41-73	Moyenne	1d3 pièces
71-93	Bonne	1d6 pièces
91-100	Très bonne	1D10 pièces
100+	Excellente	2d10 pièces

« pièces » : selon le NS du public.. NS0-2 = SO, NS3-5 = PC, NS6-8 = PA, NS9 = PO

2. Pour chaque représentation « Moyenne » ou mieux effectuez un test supplémentaire sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	revenu + 50%
tRN	revenu + 25%
tRP	revenu + 0%
tEN	revenu / 2
tEC	pas de revenu, test <u>CI</u> pour éviter ratonnade

Prêteur

Description : activité souvent clandestine mais parfois soutenue par des nobles, limitée aux villes et milieux urbains.

Talents

1. Bonus NE/20 à CI.
2. Bonus NE/10 aux tests de *Survie Ville*.
3. Bonus NE/10 aux tests d' *Intrigue*.

Utilisation

Selon le Niveau Social(NS) de la personne qui demande un prêt.

1. Taux maximum du prêt = **[40 - NSx4]%** (sur base annuelle).
2. Montant maximum du prêt = **[(NS+1)x(NS+1)]/2 Pièces d'Or(PO)**.
3. Nombre maximum de prêts parallèles = **NE/10**.
4. Négociation d'un prêt, effectuez un test sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Taux x2
tRN	Réussite normale, taux normal
tRP	Montant maximum du prêt/2
tEN	Taux /2
tEC	Repéré par l'autorité locale/dénoncé/volé

5. Trouver un nouveau client : un test sur NE/2 par mois (maximum 1 prêt /500 habitants).
6. Si le personnage n'a pas *Lire&Ecrire* alors NE/2.

Rhétorique

Description : la capacité à s'exprimer correctement et à influencer les autres.

Talents

1. Bonus NE/10 à la CI.
2. Bonus NE/5 à *Lire&Ecrire* de toutes les langues de la même race.

Utilisation

1. Utilisez la table suivante pour décrire le NE :

NE	Capacité
01-20	Quelques nuances, références populaires
21-40	Proverbes et citations générales
41-60	Références culturelles, grande variété de nuances
61+	Références historiques, vocabulaire extrêmement pointu

Scribe (Marchand)

Description : copiste ou écrivain public, intermédiaire entre guildes ou notables illetrés.

Talents

1. Requier *Lire&Ecrire*(N2) pour pouvoir être utilisé.
2. Chaque écriture humaine (*Lire&Ecrire*) après la première ne coûte plus que CPA/2.

Utilisation

1. Permet de produire des œuvres calligraphiées et enluminures avec un test **[NE+Art Graphique]/2**, la valeur de revente est augmentée de Art Graphique% si tRN ou mieux.
2. Augmente la valeur de tous les textes écrits de NE/2 % si tRN ou mieux.
3. Permet de juger la valeur et l'origine d'un texte si tRN ou mieux.
4. Augmente la CI lorsqu'on utilise une lettre pour convaincre un PNJ selon la table :

Test	Bonus CI
tRC	+NE/2
tRN	+NE/5
tRP	+NE/10
tEN	0
tEC	-20

Un test unique de I(Rai) permet d'évaluer sa copie avant de la soumettre.

Serrurier [Crochetage] [Serrurier] (Marchand)

Crochetage

Description : capacité de crocheter des serrures.

Utilisation

1. Composant : **matériel de crochetage**.
2. Pour crocheter une serrure, évaluez le résultat sur la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Ouverture en une phase, sans bruit
tRN	Ouverture en 1D10 phases
tRP	Nouveau test possible dans 1D10 minutes
tEN	Échec et piège activé s'il y en a un
tEC	Perte d'un outil, serrure cassée, piège activé

Soustraire le NE/2 de la serrure au NE du crochetage !

Fabrication

Description : fabrication de serrure sur portes et coffres par exemple.

Utilisation

1. Temps de fabrication d'une serrure = **NE/10 jours**.

Livre PERSONNAGE

2. La serrure a le NE du serrurier qui l'a fabriqué ou moins s'il utilise un NE inférieur.
3. Avec un NE>40 il y a la possibilité de fabriquer un piège décrit dans le détail par le Perso, temps de fabrication doublé, le piège aura un NE donné selon la table suivante :

Test	Résultat
TRC	NE piège = NE
tRN	NE piège = NE/2
tRP	NE piège = NE/4
tEN	Piège raté, abandon
tEC	Perte d'un outil, Serrurier se blesse (voir MdJ)

4. Composants : **outils** et **pièces** .

Serviteur [Cuisinier] [Barbier] [Jardinier] [Personnel de maison] (Marchand)

Description : le personnel de maison en général, quatre spécialisations possibles:

Personnel de maison : à NE>40 il devient possible de devenir « maître de maison » (revenus x 1,5).

Cuisinier

- peut détecter les poisons avec un tRN sur [**NE+Goût**]/2
- si tEC s'empoisonne lui-même
- peut préparer à manger pour NE/2 personnes à la fois.

Barbier : peut se spécialiser dans l'hygiène de maison et/ou corporelle (parfum/encens/mode)

- peut tester *Médecin(chirurgien)* NE/5.

Jardinier se consacre exclusivement dans l'entretien des terres et des paysages

- peut utiliser *Cueillette* à NE/5.

Soudoyer

Description : obtenir un avantage quelconque, un passe-droit, des avantages administratifs et/ou commerciaux.

Talents

1. Bonus à la **CI** selon le type d'avantage recherché et le résultat d'un test sur la table suivante :

Test	Commerce	Passe-droit
tRC	NE/2	NE
tRN	NE/5	NE/2
tRP	NE/10	NE/5
tEN	0	NE/10
tEC	esclandre	esclandre

Utilisation

1. Il faut donner un cadeau d'une valeur minimum de **NS(cible)x2 PC**, bonus de 5 au test de *Soudoyer* par multiple de cette valeur avec un maximum de 25 bonus.
2. L'avantage acquis par ce *Soudoyer* l'est pour une certaine période et doit être reconduit ensuite.

Spécialiste Plaisir (Marchand)

Description : prostitué(e), pratique la relaxation et les massages, peut être également une personne de confiance.

Talents

1. Reçoit *Rhétorique*(N2).
2. Bonus NE/5 à la **CI** pour les sujets érotiques/romantiques/intimes/personnels.
3. Utilise *Herboriste-Plantes*/2 pour utiliser/produire les drogues et produits aphrodisiaques (voir MdJ).
4. Bonus NE/5 bonus à la **CS** après un massage, durée d'un massage = NE minutes.
5. Bonus NE/5 à tous les tests de *Apparence*(Beauté/Charisme).

Utilisation

1. Composants : **huiles et/ou encens**.
2. Bonus de **CI** après relation sexuelle avec un PNJ, selon table suivante :

Test	Effet
tRC	Bonus NE
tRN	Bonus NE/2
tRP	Bonus NE/5
tEN	Bonus NE/10
tEC	Bagarre immédiate

Durée de la relation sexuelle = NEx2 minutes environ au choix du Perso (minimum 10).

Stratège

Description : capable de diriger des armées, d'organiser le ravitaillement, d'évaluer les options et les capacités des forces en présence, de mener les troupes au combat, de trouver des positions avantageuses et d'utiliser des tactiques victorieuses.

Talents

1. Bonus NE/5 à l'*Obéissance*.
2. Peut se tester comme *Art du Combat* mais au niveau stratégique pour obtenir des bonus de combat dans les batailles (flanc, deuxième attaque etc.) mais uniquement ceux qui peuvent s'appliquer aux grandes batailles.

Utilisation

1. VO + NE/30.
2. VD + NE/30.
3. Bonus au Moral de NE/10 pour tous les hommes à NEx20 m si visible.
4. Bonus de *Combat de masse* ou à la VO pour les combats tactiques ou dans les combats de masse, à une distance de **NEx10 m** pendant **NE minutes** et pour minimum de **NEx5 hommes** et un maximum de **NEx50 hommes** sous ses ordres... effectuez un test sur la table suivante :

Livre PERSONNAGE

Test	Combat de masse	Bonus VO
tRC	Bonus NE	NE/10
tRN	Bonus NE/2	NE/20
tRP	Bonus NE/5	NE/30
tEN	0	0
tEC	Malus NE/2	0

Un test maximum par heure de combat ou de bataille.

Survie + terrain

Description : l'art de survivre dans un terrain particulier.

Talents

1. Bonus NE/10 aux tests de sens dans ce terrain.
2. Bonus NE/10 à tous les talents liés directement au terrain (ex : *Pisteur* avec *Survie forêt*).

Utilisation

1. Permet de trouver son chemin sur un tRN ou mieux.
2. Permet de chercher et construire un abri sur un tRN ou mieux.
3. Permet de comprendre les phénomènes naturels liés au terrain, prévoir le temps sur un tRN ou mieux.
4. Permet de trouver à manger (bonus déjà intégré à la chasse).
5. Permet de s'orienter par rapport à une direction générale de mouvement sur un tRN ou mieux.
6. Si le personnage ne possède pas le talent de *Survie* dans le terrain les tests liés à ce terrain se font à une classe de difficulté supérieure (voir *Test des Talents*).

Rôdeur

Description : une survie spéciale liée au milieu urbain.

Talents

1. *Survie en ville* est un pré-requis pour acheter ce talent.
2. NE de *Survie Rôdeur* ne pas jamais dépasser *Survie Ville*, ajustez le NE si nécessaire.

1. Bonus NE/2 dans la chasse comme *Cueillette* mais uniquement en milieu urbain.

Utilisation

1. Distance maximale possible d'un milieu urbaine pour pouvoir utiliser ce talent = NE x 10 m.
2. Permet de chaparder de la nourriture, testez sur la table suivante :

Test	PdN trouvé	Durée
tRC	NE/10	1D10 minutes
tRN	NE/20	1d6 x 15 minutes
tRP	1	1D10 x 15 minutes
tEN	0	1d6 x 15 minutes
tEC	poursuivi	1h

3. Trouver un objet que le Perso est capable d'identifier dans un marché ou une habitation avec un tRN ou mieux sur NE/2, si tEC alors alerte donnée et poursuite possible.
4. Dans une région inconnue ou étrangère alors tous les tRP deviennent des tEN .
5. Dans une région hostile tous les tEN deviennent des tEC.

Surviveur (Milieu steppe ou jungle)

Description : capable de s'en sortir dans des terrains difficiles, trouver de l'eau, de la nourriture et des traces ainsi que d'éviter les embuscades. Peut travailler comme garde-frontière ou guide.

Talents

1. Reçoit *Pisteur*(N2)
2. Bonus NE/3 aux tests d'*ouïe*.
3. 4% de recevoir le *Langage autre race (des Dva'Linn)* (N2).
4. 1% de recevoir le *Langage autre race (des Anciens)* (N2).
5. 5% de recevoir un Loup Zehani, voir *Livre Rencontres*, selon choix du MdJ.
6. Reçoit *Fronde*(N2).
7. Reçoit *Dague de combat*(N2).
8. Reçoit *Survie Steppe*(N2).

Utilisation

1. Bonus NE/5 aux tests de *Survie*, d'*Embuscade*, de *Dissimulation* et de *Chasse* dans les terrains suivants : *steppe, montagne, désert, marais, jungle, monde ancien, caverne*. Nécessite d'avoir *Survie* dans ce terrain.
2. Permet d'éviter une embuscade dans tous les terrains avec un test gratuit:

Test	Alerte d'embuscade
tRC	Alerte NE/2 personnes
tRN	Alerte NE/10 personnes
tRP	Ne sauve que lui
tEN	Aucun effet
tEC	Inactif pendant 1d6 phases

Tailleur [Drapier] [Tailleur] [Concepteur] (Marchand)

Description : le travail du tissu, des vêtements et des étoffes en général.

Utilisation

1. Composants : **atelier, étoffes**.
2. Pour être *Concepteur* il faut être d'abord *Drapier* et ensuite *Tailleur*. Il faut acheter les spécialisations dans cet ordre.
3. **Drapier** : fabrique simple tunique, cape, voile.
4. **Tailleur** : fabrique des vêtements complexes, aux coloris variés, permet de déterminer la qualité d'une pièce de tissu/ d'un vêtement.

Livre PERSONNAGE

5. **Concepteur** : comme les deux premières spécialisations mais avec la possibilité d'innover et de créer des couleurs/patrons spéciaux, nécessite un tRN sur **[NE+art Graphique]/2**.
6. Temps de travail pour une pièce = NE/10 heures pour Drapier, NE/5 heures pour Tailleur et Concepteur.
7. Modification du revenu selon la spécialisation : Drapier -25% , Concepteur +50%.

Tacticien

Description : capable de mener de petites troupes armées, d'évaluer les options et les capacités des forces en présence, de mener les troupes aux combats et de trouver des positions avantageuses.

Talents

1. Se teste à NE/2 comme *Art du Combat* mais au niveau tactique pour obtenir des bonus de combat.

Utilisation

1. VO + NE/30.
2. VD + NE/30.
3. Test de Moral : bonus NE/20 au D10 pour l'unité commandée.
4. Bonus de *Combat de masse* ou à la VO dans les combats tactiques, à une distance de **NEx5 m** pendant **NE minutes** et pour minimum de NE hommes et un maximum de **NEx5 hommes** sous ses ordres... testez sur la table :

Test	Combat de masse	Bonus VO
tRC	Bonus NE/2	NE/5
tRN	Bonus NE/5	NE/10
tRP	Bonus NE/10	NE/20
tEN	0	0
tEC	Malus NE/5	0

Un test maximum toutes les 30 minutes .

Tanneur (Marchand)

Description : le travail des peaux, le dépeçage, la découpe et le montage.

Utilisation

1. Composants : **atelier, outils, matière première**
2. Evaluation des pièces et de leurs origines avec un tRN ou mieux.
3. Capacités acquises selon le NE :

NE	Capacités cumulatives
01-20	Dépeçage, équarrissage, séchage, découpe
21-40	Utilisation du tannin, toutes les pièces utiles pour les autres métiers
41-60	Peut fabriquer des Armure de cuir (voir armure), équivaut à <i>Armurier</i> à NE/2
61+	Peut améliorer les armures et créer les pièces spéciales, cachées, à utilisation particulière

Traffiquant (Marchand)

Description : capable de cacher et revendre des objets de recèle, d'organiser un trafic et maintenir un réseau.

Talents

1. Reçoit *Dissimulation*(N2).
1. Peut tester *Marchand* à NE/2 dans un domaine spécifique (arme, vin, peaux, alcool etc.) à choisir par le J.
2. Capable de détecter des passages et trappes cachés comme *Piège & Trappe* à NE/3.
3. Reçoit *Baratin*(N2),

Utilisation

1. Bonus sur le bénéfice lors d'une transaction de marchandises du domaine choisi :

Test	Effet sur bénéfice
tRC	Bonus NEx2%
tRN	Bonus NE%
tRP	Bonus NE/2%
tEN	Échec de la transaction, nouveau test possible dans 1D10 jours
tEC	Pourchassé pour contrebande par les autorités locales

2. Réduction automatique de **(NE/10)%** sur les prix des marchandises achetées.

Vigneron (Marchand)

Description : la capacité d'exploiter une vigne, d'en tirer du vin et de le vendre.

Talents

1. Bonus de NE/5 dans la *Résistance au Poison* et à l'*Alcool*.

Utilisation

1. Composants : **vigne, cuves**.
2. Peut s'occuper de NE/5 hectares de vignes.
3. Chaque hectare produit annuellement 1D100 litres de vin.
4. Vendange : la qualité d'un vin produit (exprimée en NE de 0 à 80) et le bonus sur la valeur à la vente :

Test	NE du vin	Vin
tRC	20 + 1d6x10	Excellent : bonus NEx2%
tRN	10 + 1d6x5	Bon : bonus NE%
tRP	5 + 1d6x3	Moyen : bonus NE/2%
tEN	1d6x2	Médiocre : aucun bonus
tEC	0	Mauvais : perte de 1D10x10% de la récolte

Voleur

Description : pour être accepté dans la *Guilde des Voleurs* il faut tester son NE maximum à l'achat du talent. Ce test

Livre PERSONNAGE

doit être effectué tous les 5 ans pour pouvoir rester dans la guilde (bonus de 1 par année dans la guilde). Ce talent peut être acheté sans faire partie d'une guilde, avec un CPA différent.

Talents

1. Reçoit *Survie Ville*(N2).
2. Reçoit *Escalade*(N2).
3. Reçoit *Pister en ville*(N2).
4. Reçoit *Malandrin-Petit Vol*(N2).
5. Reçoit *Serrurier-Crochetage*(N2).
6. Reçoit *Piège et Trappe*(N2).

Utilisation

1. Guilde : 40% de la valeur de revente/des prises/du butin doit être payé mensuellement à la Guilde sinon il faut un tRN ou mieux sur NE/2 pour ne pas être exclu de la guilde.
2. Sans Guilde ou exclu : automatiquement poursuivi par la Guilde, **NE PA** de prime sur sa tête (mort ou vif), lors d'un vol chaque tEC sur ce talent signifie qu'il est repéré par 1D10* membres de la Guilde dans les 1d6 jours suivant le test.
3. Permet de mémoriser une carte/schéma/passage/chemin, un test par objet selon la table suivante:

Test	Résultat
tRC	Mémorisé à 100% durée illimitée
tRN	Mémorisé à 100% durée 1D10x10 jours
tRP	Mémorisé à 50% durée 1D10 jours
tEN	Mémorisé à 25% durée 1d6 jours
tEC	Impossible à mémoriser

4. Capable de laisser des signes spéciaux reconnaissables par autres voleurs, de coder des informations.

Exemples liés aux talents

Quelques exemples pour mieux démontrer comment fonctionnent les talents. Ils ne sont pas basés sur un personnage particulier mais sur des niveaux de compétence définis.

Acrobate

Devant une foule d'artisans (NS3), un acrobate NE40 fait une représentation. Cela dure $1D10=2 \times 10=20$ minutes. Le test $D100=75+40-3 \times 5 = 100$ pour un gain de $1D10=9$ pièces...de cuivre.

A l'acquisition du talent il y a $100-40=60\%$ d'appartenir à une troupe. Avec $D100=12$ l'acrobate appartient à une troupe de $1D10 \times 1d6=2 \times 4 = 8$ baladins. Dans ce cas les 9PC deviennent 11 Sous de revenu pour la soirée.

Alchimiste

Un alchimiste NE56 tente de réaliser un poison mortel (malus 10) à poser sur une arme (malus 5). Avec un 52 c'est une réussite partielle (tRP) qui donne $1D10=1-4=0$ doses. Il aura fallu un atelier, le matériel (coupe, brasier, pipette) et des composants (plantes, suc, produits naturels).

Armurier

Un expert armurier-forgeron (NE58) fabrique une lance lourde-lance. Après $(20+70+10)/10 + 2 \times 1 - 6(NE/10) = 6$ jours pour pouvoir tester un $D100 \leq 58$ et fabriquer l'arme.

Un armurier-forgeron NE45 veut améliorer la vitesse d'une épée large. Avec un $D100=29$ il augmente la vitesse de +1 mais diminue le bonus de coup de 1. Il faudra $(50+40+30)/10 + 1(\text{bonus coup}) \times 1(\text{grade C}) - 5(NE/10) = 8/5 = 2$ jours.

Son assistant spécialiste des armures (NE23) va renforcer l'encaissement de taille d'un casque nasal, avec un $D100 \leq 23$ il peut donner +1 en armure Taille mais la Vitesse de frappe du porteur de l'armure diminuera de 1. Le temps de la modification = $(4+4+3) \times 1(\text{tête}) - 3(NE/10) = 8/5 = 2$ jours.

Artiste

Une jeune artiste (NE25) tente d'évaluer une belle statue (valeur 5PA), le MdJ lance un $D100=75$ c'est un échec, avec $D10-D10=2-9=-7 \times 10\% = -70\%$ elle considère la pièce comme valant $5 \times 0,3 = 15$ PC. Elle veut fabriquer une statue plus belle que celle-ci en bronze (32 SO le kg). Avec un $D100=29$ c'est une tRP donc la statue a une valeur de base = $32 \times (29/2) = 64$ sous. Cela lui prend $1D10 \times 1D10 = 7 \times 5 - (29/5) = 29$ jours mais c'est maximum $29/2 = 15$ jours. Elle peut fabriquer $29/20 = 2$ pièces à la fois.

Astrologue

Un devin (NE70) pratique l'astrologie avec une sphère de cuivre poli serti (focus, bonus +10 car précieux) sur un noble (NS7) pour en apprendre un peu plus sur son avenir. Le thème choisi est par rapport à un projet de construction de chapelle. Avec un $D100=13$ c'est une réussite normale et le MdJ tente de définir quel sera l'avenir de ce projet par des dés secrets, une fois cela fait il explique cet avenir par images et impressions. Le prix de la consultation = $7 \text{ PC} + 70 \times 2\% = 7 + 140\%$ ou $7 \times 1,4 = 98$ sous.

Bourreau

Elle a capturé un espion ennemi ($V=25$) et tente de le questionner pour qu'il donne la position de l'armée. Avec NE18 dans le talent, des outils de torture de bonne qualité (+5) mais pas d'atelier (-20) le NE tombe à 3. Le $D100$ se fait sur $3 \times 2 - 25(\text{volonté}) + 0(\text{souffrance}) < 0$ donc avec $D100=31$ c'est un échec normal, aucune réponse et la souffrance monte de $1d6+ (18/20) = 4+1=5$.

Brasseur

Un tavernier (NE75) prépare ses alcools de Peska avec des plantes, deux tonneaux et une cave spéciale (bonus +5). Avec un $D100=19$ c'est une réussite normale, le NE du breuvage = 75. Il en produit $75/10 = 8$ litres de Peska sur une durée de $75 \times 10 = 750$ jours.

Charpentier

Elle travaille dans un atelier dans la capitale et construit une grande table (NE29). Voulant la décorer (Art Graphique 40) elle fait un test sur $(29+40)/2 = 35$. Avec un $D100 \leq 35$ elle accroît le bénéfice de la vente de $29/2 = 15\%$.

Chef-Coc

Dans sa grande cuisine (bonus+10) ce cuisinier (NE51) doit préparer un repas pour les 10 convives avec des aliments (15 PdN) de piètre qualité (malus -5). Avec un $D100=04 \leq 51+10-5(56)$ le plat préparé vaut $15+100\% = 30$ PdN, succulent ! A son niveau il est capable de préparer des tisanes qui pourraient donner $+(51/20)=+3$ aux tests de soin.

Chef de guerre

Elle dirige (NE31) sa troupe de cavaliers fidèles protégeant la plaine. En combat avec un $D100 = 54$ elle peut rallier $31/2=16\%$ des troupes en déroute. Elle donne un bonus de $31/20=+2$ au moral et peut diriger une garde personnelle de $(31/5) = 7$ combattants. Avec un $D100=14$ elle peut donner $(31/10)=4$ bonus à la VO à une distance de $(31 \times 2)=62$ m pendant $(31/10)=4$ tours à un maximum de 31 combattants.

Cueillette

Il part en forêt cueillir (NE 58) des champignons et fruits des bois. Après une cueillette de 10 PdN et un $D100=03$ la valeur nutritive devient $10 \times 2=20$ PdN et 58% de ces points (12 PdN) ont une durée de conservation de 15j au lieu de 5.

Dissimulation

Une patrouille de 5 gardes passe dans la rue sombre, légère et immobile elle tente de se cacher (NE21). Avec un $D100=29$ sur $21+5(\text{sombre})-5(\text{témoins})+5(\text{équipement})+5(\text{mouvement})=31$ c'est une réussite. Le MdJ fait un test de Vue (40) avec un malus de 21 donc un $D100 \leq 19$ les amène à la découvrir.

Ebéniste

Ce maître (NE70) commence une œuvre d'art sous forme d'un triptique ciselé (valeur 80PC). Avec ses excellents outils (+10), bon atelier (+5) et le bois précieux (+5) il teste $D100 \leq 70+10+5+5=90$. Avec un $D100=87$ c'est une tRN. Il lui faut $80 - (70/10) = 73$ heures de travail.

Eleveage

Elle tente de dresser (NE64) sa mule (Intelligence 5) à s'éloigner pour se protéger contre une agression. Tous les 10- $(64/10)=3$ jours elle peut tester. Avec $D100=50$ cela permet de tester l'intelligence de la mule $(5) \times 2 = 10\%$ qu'elle assimile la commande. En tant qu'herbivore elle ne peut apprendre que $1 + (5/10) = 1$ commande.

Erudit

Cet apprenti en théologie(NE21) sort de l'école royale et connaît 2 domaines, il choisit le panthéon d'El'Bis et les la magie d'El'Bis. Sur des questions liées à ces domaines il peut tester avec un NE normal(21) sinon ce sera $NE = 21/2 = 11$.

Escalade

Devant un mur de 15m de haut à la pierre lisse (difficile) elle commence à grimper(NE35) à mains nues. Avec une I(Rai) de 38 elle fait un test sur $35+38=73$, avec un $D100=81$ elle ne peut juger la difficulté de l'obstacle. Sa CR de base = $35/2$ (pas d'équipement) + 0 (difficile) + 20(bonus carac.) = 38. Avec un $D100=42$ c'est une tRP, elle grimpe $35/10=4m$. Reste 11m à franchir. Le deuxième test $D100 = 98$ est un tEC, elle chute $D100=49\%$ de 15m, c'est-à-dire 8m.

Herboriste

Il découvre une plante dans un marais et tente d'en apprendre la propriété. Avec NE23 et un $D100=40$ il obtient une tRP et découvre les propriétés de base (brutes) de la plante. Maintenant il tente d'aller en récolter quelques unes au marais avec un $D100=60$ elle peut retenter 1h après et un $D100=20$ lui permet d'en récolter normalement.

Homme des Bois (Bûcheron)

Elle aime s'occuper de son bois (NE30), avec ce niveau il a choisi Travail du Bois(5), Ouïe fine(10) et Pêche(10) pour un total de $5+10+10=25$ qui est inférieur à NE30. Pour pêcher elle teste sous $NEx2=60$ pour trouver 1d6 PdN de poisson si un lac ou une rivière coule pas loin. Elle peut trouver de la Nourriture sauvage en faisant une tRN sous NE// = 15.

Ingénieur

Il étudie la construction (NE 51) et maîtrise tous les Engins de guerre ($5+10$), et toutes les fortifications ($5+10+15$) pour un total de $15+30=45$. Les 6 NE restant sont conservés pour une connaissance future dans les Engin de production à vent (10). Pour préparer les plans d'un renforcement de fortification il lui faut $5 \times 10 - (51/2)\% = 50 - 26\% = 37$ jours.

Intrigant

Elle rôde dans la cour de ce grand baron et apprend l'existence d'une intrigue visant à éliminer le fils du seigneur. En intrigant (NE27) elle enquête sur l'affaire, avec $D100=81$ c'est un tEN et le MdJ lui explique que c'est la mère qui veut tuer son propre fils (faux). Cette enquête aura prit $10 - (27/10) = 7$ jours. Avec ces fausses informations elle tente de démonter le complot, avec un $D100=13$ sur un NE/2 (car son idée est fausse mais le MdJ ne lui dit rien sur cette division) c'est malgré tout une tRN elle parvient à repousser le meurtre de $27/5=6$ jours, les comploteurs ayant peur d'être découverts. En allant voir la femme du seigneur elle fait $D100=16$ sur $(NE/2)=14$ et ne parvient pas à la changer de faction (de toute façon cela aurait posé un problème car la mère n'est pas liée au complot).

Joailleur

Il reçoit une pierre précieuse, une tourmaline (valeur 12PA). Pour l'évaluer (NE78) il teste $D100=79$ pour un tRP. Avec $1d6-1d6 = 1 - 2 = -1 \times 10\% = -10\%$ la pierre est estimée à 108 PC. Son Art Graphique (NE29) lui permet de tenter une taille de la pierre, avec $D100=37 \leq (78+29)/2 = 54$ il augmente la valeur de la pierre de 29%. Il lui a fallu $12 - (78/2)\% = 12 - 39\% = 8$ jours pour ce travail.

Joueur

Elle joue (NE40) aux dés avec des ménestrels dans une taverne. Pour gagner elle tente de tricher, avec $D100=15$ elle gagne un avantage et mène la partie. Pour savoir si un autre joueur triche elle peut tester (Compréhension=16) un $D100 \leq (16 + 40/2)=32$.

Langage des signes

Il tente de passer un message d'alerte à son ami menacé d'embuscade mais doit le faire discrètement. Par signes (NE20) il tente de passer le message avec $D100=47$ c'est un tEN donc son ami doit tester Compréhension $\times 1$ pour comprendre sinon il sera surpris.

Lire sur lèvres

Elle tente de suivre la conversation (NE44) entre un sergent et son homme d'arme. A 10m et avec une vue de 70 sa chance est de $(70+44)/2 - 10 = 44$. Avec un $D100=54$ c'est un tRP, elle comprend que le sergent parle d'une affaire de garde de nuit.

Malandrin

Dans une rue bondée il s'approche d'un riche marchand (Raisonnement 29) portant une grosse bourse à sa ceinture. Pour la voler (NE56) il teste $D100=81$ et fait un tRP, ne réussit pas à voler la bourse. Le marchand teste $D100=35 \leq 29 \times 2 = 58$ et remarque la manœuvre... il appelle à l'aide.

Maquilleur

Pour se déguiser(NE20) et passer inaperçue dans une fête de village elle utilise un ensemble d'étoffes précieuses (bonus 10). Après $20/2=10$ minutes le MdJ teste $D100=12$ c'est une tRN, les gens devront tester Mémoire/3 pour la reconnaître. Avec un Raisonnement de 58 et un $D100=21$ elle peut évaluer son travail.

Mathématicque

Grand sage et savant (NE60) il a un bonus de $60/2=30$ à tous ses tests de Raisonnement mais aussi un bonus de $60/10=6$ aux talents manuels et de $60/5=12$ à son métier d'usurier. De même pour fabriquer ses étagères il prend $60/2=30\%$ moins de temps. Sa vigne produit $60/2=+30\%$ de vin en plus. Pour vendre ce vin il génère un bénéfice de $60/10=+6\%$. Evidemment chaque année il a 6% d'être pourchassé par l'Eglise.

Médecin

Elle soigne (NE65) les maladies suivantes : Dysenterie, Gangrène, Lèpre, Diagnostic, Choléra, Typhus (pour un total de 65). Son patient est atteint de la lèpre et elle fait $D100=66+10$ (malus lèpre)=76 donc un tRP. Le malade continue de souffrir pendant $5/3 = 2$ jours donc : 1d6 point d'EN perdus par jour, malus général de 10% et un test de Santé/2 tous les 10 jours pour savoir s'il meurt.

Mineur

Elle aide à extraire (NE25) des minerais dans la montagne, elle a choisi Or (15) et Plomb(10) et a donc 25% de chance de trouver un tel minerai sur $1D10(6)+15=21$ jours.

Musicien

Il maîtrise de tambourin (NE73, Mémoire 35) et se présente devant la cour du comte (NS8). Le spectacle dure $1D10(8) \times 3 = 24$ minutes au bout duquel il teste $D100=41+73-5-(8 \times 5)=69$, un résultat moyen. Gain de $1d3=1$ pièces d'argent. Il lui a fallu $2D10(15) - (35/10) - (73/10) = 5$ jours minimum.

Nage

Elle tente de rejoindre la côte (à 80m) après un naufrage. Avec NE31 et peu encombrée (5000) elle peut nager $310 - (5000/100) = 260$ tours à une vitesse de $8 + (31/10) = 12m/tour$. Elle pourrait plonger $31/10=4$ tours consécutifs sous l'eau à une vitesse de 6m/tour. Donc en $80/12=7$ tours elle traverse rejoint la côte avec une probabilité de se noyer de $15 - (31/6) + (5000/1000) = 14\%$, à tester deux fois.

Navigation (Pilote)

Il dirige son petit bateau (NE38) le long de la côte par mauvais temps. Son PDN est composé de $38/5=8$ quarts, il donne O O O O SO O NO O pour rejoindre le port loin à l'ouest. Le chemin est connu (bonus 25) et utilise des repère fixe (la côte) mais il fait mauvais (malus 10). Avec un $D100=82-25+10 = 67$ c'est un tEN qui devient un tRP. Pendant les $38/10=4$ quarts le bateau avance mais dans une direction fautive, le MdJ lance 1d2 (gauche/droite) et obtient gauche donc la D change d'un cran vers la gauche et passe de O à SO. Le bateau suit donc SO SO SO SO. Ensuite le pilote teste à nouveau $D100=29$ c'est un tRN donc pendant $38/5=8$ quarts le bateau suit le PDN : SO O NO O jusqu'à épuiser le PDN. Il aura donc fait SO SO SO SO SO O NO O et se sera porté trop au sud.

Pièges et Trappes

Face à une porte supposée piégée (NE20) elle prend 5 minutes pour trouver le piège(elle a NE72), elle avait $72 - 20/2 = 62 + 5 \times 5 = 87\%$ de chance. Elle pouvait chercher sur une surface de $36m^2$ qui couvre la porte et les environs. Avec un $D100=19$ c'est une tRN et trouve le piège sans pour autant le désactiver. Dans une deuxième phase elle tente de le désactiver, il lui faut $20/2=10$ minutes, dispose de bons outils (bonus 5) et fait $D100=93$ sur $72+5=87$, c'est une tRP donc un nouveau test est possible dans $20/2 = 10$ minutes.

Pisteur

Il chasse un ours en forêt (il a NE30 en Survie forêt) et tente suivre ses traces (NE25), avec un $D100=10$ c'est une réussite et piste la bête pendant $25/3=3$ heures, le temps de la rattraper.

Potier

Dans son atelier rustique (-5) elle utilise une terre de mauvaise qualité (-10) pour fabriquer (NE51) de belles poterie qu'elle va décorer (Art graphique 40). Elle peut travailler $51/10=6$ pièces à la fois, le temps de fabrication est de $51/5=11$ heures. Pour les 6 pièces elle lance $D100=82$ 29 13 40 10 02 sur un NE51-5-10=36 mis en moyenne $(36+40)/2 = 38$ pour générer $36/10 + (36/2+40\%) + (36/2+40\%) + 36/5 + (36/2+40\%) + (36+40\%) = 4 + 26 + 26 + 8 + 26 + 51=141$ sous de valeur marchande.

Prestidigitateur

Il utilise sa dextérité pour épater un public de nobles (NS8). Avec NE29 il présente un spectacle à base de disparition de pièces de monnaies d'une durée de $1D10=7 \times 3=21$ minutes. Avec un $D100 = 11 + 29 - 10 - 8 \times 5 = -10$ il est $1D10=8$ =chassé du château à coup de bâton pour avoir raté lamentablement son spectacle.

Prêteur

Elle prête (NE38) son argent (20Po) dans sa ville de 1500 âmes. Elle peut prêter à un riche marchand (NS5) une somme maximum de $(5+1) \times (5+1) / 2 = 36/2 = 18$ Pièces d'or. Il demande 10 PO. Le taux maximum = $40 - 5 \times 4 = 20\%$. Avec un $D100=82$ (tEN) le taux devient $20/2=10\%$ donc un intérêt d'une PO à la fin de l'année du prêt. Elle peut gérer $38/10=4$ prêts. Pour trouver un nouveau client elle a $38/2=19\%$ de chance par mois mais ne peut allouer plus de $1500/500=3$ prêts dans cette ville.

Scribe

Il tente de convaincre le bailli d'accorder le permis de chasse à son frère, pour ce faire il prépare une correspondance(NE 72). Son argumentation est faible (malus 10), le MdJ teste $D100=29$ pour une tRN et augmente sa CI de $72/5=15$. Avec un $D100$ inférieur à 31 (son Intelligence-Raisonnement) cela lui permet d'évaluer la qualité de l'écrit

Serrurier (crochetage)

Avec une clé spéciale (bonus 10) elle tente de passer la porte secrète du château(NE30), avec expertise (elle est NE50) elle lance le $D100$ sur $50-(30/2)+10=45$ et fait 13, en $1D10=7$ phases la porte s'ouvre.

Spécialiste Plaisir

Il donne du plaisir(NE58) à cette dame influente de la cour royale, avec un encens spécial (bonus 5). Après une relation sexuelle de $58 \times 2=116$ minutes il lance le dé, avec $D100=55$ c'est une tRN et il gagne $58/2=26$ de bonus à son influence.

Stratège

Elle mène son armée à la guerre contre l'envahisseur impie. Son talent (NE21) lui permet d'avoir $21/5=5$ bonus à l'obéissance, de commander de 55 à 550 hommes à une distance de 210m de distance pendant 21 minutes. Avec un $D100=41$ c'est une tRN qui lui permet d'obtenir $21/5=5$ bonus au combat de masse et une VO+2 pour tous les hommes sous sa direction.

Trafiquant

Lorsqu'il tente de fourguer ses épées à la frontière il espère faire un bénéfice de 5PA. Avec son talent de NE14 il fait $D100=02$ et obtient une tRC pour un bonus $14 \times 2=28\%$ sur le bénéfice, donc $5 \times 1,28 = 64$ PC. De plus il a 2% de réduction sur tous les prix des marchandises achetées.

Vigneron

Elle cultive sa vigne(NE65) toute l'année, d'une surface de $65/5=13$ hectares. Ses cuves sont en très mauvais état (malus 10) mais sa terre est bonne (bonus 5). Elle produit $13D100$ litres= 520 litres. Avec un $D100=66$ sur $65-10+5=60$ cela donne un vin moyen de $NE=5+1d6(4) \times 3=17$ avec un bonus sur le bénéfice de $65/2=33\%$.

Table des Talents de combat

N°	Talent de combat	Spécialisation	CPA	CNS	C1	C2	C3	CPA-5
1	Acrobatie au combat		40	5	sop	coo	equ	
2	Arbalète	à main à pied / normale grande	30	NNEx8	pou	coo	man	3
3	Arbalète à répétition		50	NNEx9	sop	coo	coo	2
4	Arc	Composite Grand Normal Petit / court	25	NNEx9	coo	equ	pui	2
5	Arc à cheval		10	NNEx3	coo	equ	fat	
6	Arme d'hast	Vouge / demi-lune Guisarme Pique Granpique	20	NNEx7	pui	sop	man	14
7	Arme de jet	Boule Crochet	15	NNEx10	man	equ	man	25
8	Art du Combat		50	8	coo	sop	com	
9	Bâton	Fléau Hercules Lucerne Marle Martel de fer Plombée Thalib	15	NNEx7	pui	sou	coo	30
10	Bouclier	À main Petit bouclier Rondache Écu Grand bouclier Long Bras	20	NNEx6	pui	coo	sop	
11	Cimeterre		25	NNEx6	sop	equ	man	16
12	Combat à 2 armes		10	NNEx7	sop	man	coo	
13	Combat à cheval		40	NNEx6	coo	equ	coo	
14	Combat à l'épieu		10	NNEx5	pui	man	man	
15	Dague	De parade De plat Goled Large Miséricorde / d'estoc Styilet	15	NNEx5	man	sop	man	25
16	Épée	Courte Glaive De côté / d'arme De joute D'estoc Taillée	15	NNEx5	sou	sop	man	11
17	Épée lourde	Bâtarde Grande Large Longue	25	NNEx7	pui	sop	pou	16
18	Fouet		25	NNEx7	man	sop	sou	
19	Fronde	Normale Grande	20	NNEx8	coo	equ	man	
20	Grande hache	Des monts Grande Hache-Pique Hast	30	NNEx8	pui	pui	fat	23
21	Grande masse	Marteau Maspic Noble Plomée	30	NNEx8	pui	pou	fat	30
22	Hache de lancer		25	NNEx7	coo	equ	pou	25
23	Hache	À bois de coupe/A main de guerre/de bataille de métier Hachette	20	NNEx6	pui	pou	fat	20
24	Jeu de Cape		20	NNEx9	coo	sop	coo	



Livre PERSONNAGE

25	Lancer de dague		25	NNEx7	man	equ	man	15
26	Lancer de l'épieu		20	NNEx6	man	sop	pou	
27	Lance légère	De chasse Javelot Lance d'arrêt Porte-fannon Salance	25	NNEx7	coo	pui	sop	28
28	Lance lourde	Annoblie Bipique Faux Granlance Joute Lance	35	NNEx8	pui	equ	man	14
29	Mains nues		20	NNEx7	pui	sou	sop	
30	Masse	A pointe D'empal D'arme Homar Massue Maton	20	NNEx6	pou	fat	pui	21
31	Siège (armes de)		20	NNEx8	pou	coo	man	7

Légende de la Table des Talents de Combat

N° = numéro de référence du talent, utilisé pour retrouver les réductions de CPA.

Talent = nom du talent de combat.

Spécialité = arme favorite dans le talent, chaque achat de talent donne droit à une arme.

CPA = Coût Pour Apprendre = coût, en points d'expertise, pour acquérir le talent à N1.

CNS = Coût Niveau Suivant = coût, en points d'expertise, pour atteindre le niveau (NE) suivant. L'indication « NNE x n » est la formule pour calculer le nombre de points d'expertise nécessaires pour atteindre le NE suivant.

C1 = caractéristique principale, utilisée pour calculer la Base (N2) dans ce talent = $C1 / 10$ et $C1 / 2$ pour les talents à pourcentage et aussi le maximum(N3) = $[3xC1 + 2xC2 + C3]/30$ et $[3xC1 + 2xC2 + C3]/4$ pour les talents à pourcentage.

C2 = caractéristique secondaire utilisée pour calculer le maximum.

C3 = caractéristique tertiaire utilisée pour calculer le maximum.

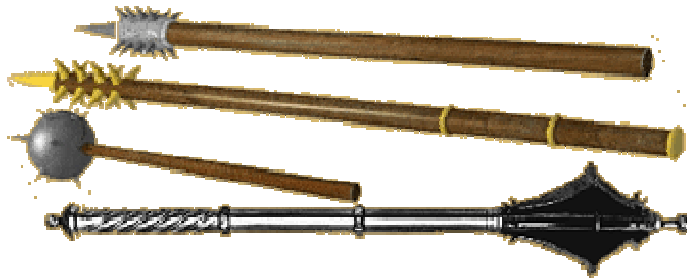
CPA-5 = réduction du CPA pour le talent d'arme indiqué par sa référence numérique.

En gris = les armes de jet, de tir à distance.

En italique = les talents de combat exprimés en pourcentage.

Presque pour chaque talent une spécialisation doit être choisie s'il y en a plusieurs, les autres armes (spécialisations) de cette classe peuvent être **utilisées** à un NE/2 (voir règles des talents pour l'apprentissage des spécialisations).

Exemple : Alice a appris à tirer à l'arc en payant 27 points d'achat de talents x 2 pour l'avoir au niveau N2, c'est-à-dire à Coordination/2 = $51/10 = 6$. Pour arriver au niveau 7 il lui faut (CNS=)NNEx9 points d'expertise, donc $7 \times 9 = 63$ points. Si elle trouve un autre arc (grand, petit, composite) elle peut l'utiliser à NE/2 = 3.



Talents de combat

Arc à cheval

Description : permet de tirer à l'arc (uniquement) à cheval, sinon un malus de 10 à la VO.

Talents

1. Le NE à l'arc à partir d'une monture est limité par ce NE.

Utilisation

1. Supprime les malus pour tirer sur une cible mouvante si le Perso tire d'une position fixe.
 2. Le gain d'ExT donnés pour les coups portés par l'arc sont donnés également à ce talent.
-

Acrobatie au combat

Description : ce talent permet de faire des manœuvres spéciales pendant le combat (uniquement).

Talents

1. *Combat à cheval* et *Arc à cheval* à CPA/2.
2. Reçoit *Escalade*(N2).
3. Bonus NE/5 à VD.
4. Bonus NE/2 aux tests de Fuite.
5. Bonus NE/3 à l'Esquive.

Utilisation

1. Utilisé en combat ce talent exclut toutes les autres actions physiques (mouvement par exemple).
2. Permet de sauter de longues distances : NE/20 mètres en plus de la normale.
3. Permet de faire des acrobaties avec un tRN ou mieux.
4. Permet de chuter aisément : blessures réduites de (NE/2)%.
5. Donne un NE/2 de bonus aux *Manœuvres Spéciales* si cette règle est utilisée (optionnel).
6. Si utilisé alors le Perso passe automatiquement en mode Neutre.

Exemple : Alice a 57 dans ce talent, elle a un bonus de +29 pour les tests de Fuite, un bonus de +19 à l'Esquive qui passe à 104%, peut sauter 3m de plus que la normale, subit 29% de blessures en moins dans les chutes.

Art du Combat

Description : ce talent est rare et doit avoir été enseigné par un maître, selon l'appréciation du MdJ.

Talents

1. Bonus NE/10 à la Vitesse de frappe.
2. Bonus NE/2 pour Esquiver une arme de jet.

Utilisation

1. Un seul test par phase de combat, un seul avantage possible par phase, tous les tests des points 2 à 8 sont résolus avec la table du point 9.
2. Gagne une phase pour préparer une arme/changer d'arme/charger un projectile.
3. Désarme l'adversaire : bonus NE arme utilisée, malus *Art du Combat* ennemi + NE(arme ennemie)x2.
4. Gagne une attaque de flanc, malus *Art du Combat* ennemi.
5. Gagne attaque par l'arrière, malus *Art du Combat* ennemi.
6. Permet d'obtenir une 2^{ième} attaque(en mode Neutre avec Vitesse/2) si une seule à la base.
7. Permet de neutraliser les effets négatifs d'un adversaire corporellement « supérieur ».
8. Parer avec un objet quelconque, si tEC = automatiquement touché si l'attaque n'est pas un raté critique.
9. Pour les points 2 à 8 testez sur la table suivante :

Test	Effet sur revenu
tRC	Avantage recherché acquis, bonus NE/10 à la VO pour le prochain coup
tRN	Avantage recherché acquis
tRP	Aucun avantage acquis, frappe en dernier à VO/2
tEN	Aucun avantage acquis, pas d'Esquive, perd son coup, VD Neutre
tEC	Étourdi pour le reste de la phase

Exemple : Alice sait se battre et utilise ce talent (NE59) pour contourner son ennemi, avec un D100 = 78 c'est une réussite partielle (tRP), elle frappera en dernier avec une VO divisée par deux.

Bouclier

Un bouclier peut être porté sans connaître ce talent mais alors les conditions suivantes s'appliquent:

1. Dégâts encaissés lors d'un « Coup sur Bouclier » sont doublés pour ajuster sa Résistance.
2. La Vitesse de frappe est diminuée de **(Poids Bouclier) kg**.
3. Aucun bonus de VD n'est permis grâce aux talents ou à l'équipement.
4. La VO est diminuée de **(Poids kg)/2**.

Exemple : Béatrice est experte au combat avec deux épées mais ne connaît pas le bouclier. Pendant une embuscade elle trouve un Petit bouclier (2kg) à utiliser pour remplacer son épée perdue dans sa main gauche. Sa vitesse de frappe est diminuée de 2 et sa VO est diminuée de 1.

Combat à 2 armes

Le **combat à deux armes** se définit comme suit : le J doit répartir son NE(combat à 2 armes) entre les deux armes. Il ne peut pas dépasser les NE individuels des armes. Par défaut le maximum possible est placé dans l'arme principale (droite pour un droitier, gauche pour un gaucher).

Livre PERSONNAGE

1. Pour pouvoir attaquer avec la 2^{ème} arme il faut être en mode offensif. On ne peut utiliser *Art du Combat* (attaque supplémentaire) en conjonction avec cette seconde attaque.
2. Chaque coup porté avec cette 2^{ème} arme donne droit à l'expertise dans cette arme et dans le talent *Combat à 2 armes*.
3. En mode défensif la 2^{ème} arme se transforme en '**bouclier**' mais avec un NE/2. Le Perso n'a droit qu'à un seul coup, les coups encaissés dans l'arme placée ainsi en défense **sont doublés** pour ajuster sa Résistance.
4. La Vitesse du 2^{ème} coup est toujours divisée par 2.

Exemple : Alice se bat avec une épée courte dans la main gauche et une épée d'estoc dans la main droite. Son NE à l'épée d'estoc est 7 donc elle peut utiliser l'épée courte à NE 7/2=4. Son NE au Combat à deux armes = 9 qu'elle répartit en mode offensif en 7 dans la main droite (épée d'estoc) et 2 (9-7 utilisé dans la main droite) pour l'épée courte. Elle aurait pu répartir les 9 niveaux en 5 dans la main droite et 4 dans la main gauche (limitée par le NE à l'épée courte). Sa Vitesse de frappe avec l'épée courte, en mode offensif, est divisée par 2.

Combat à cheval

L'art de se battre à cheval. Nécessite d'avoir une monture capable de supporter un combat (cheval de voyage ou de guerre). Selon le type de monture les bonus sont différents.

Utilisation

1. En mode Offensif ajoutez le NE *Combat à Cheval* à la VO du cavalier.
2. Selon la monture le D10 de coup est modifié :

Cheval	Maîtrise	Bonus au D de coup
Cheval voyage III, de guerre I	2	+1
Cheval voyage IV, de guerre II	4	+2
Cheval de guerre III	6	+3
Cheval de guerre IV	8	+4

Pour bénéficier de ce bonus il est nécessaire d'avoir un **NE(Combat à cheval)** au moins égal à la 'Maîtrise' selon le type de cheval. Sinon aucun bonus n'est donné.

3. Si le Perso maîtrise le cheval et qu'il réussit attaque (coup Bouclier ou mieux) alors le cheval a droit à une attaque gratuite (sur base d'une attaque normale du cheval) sur un **maximum de (NE/2) cibles** différentes.

Exemple : Cécile l'amie d'enfance d'Alice charge des marauds sur une route de campagne, son cheval de voyage IV est équipé pour la guerre. Son NE au Combat à Cheval est de 7 et donc maîtrise sa monture. Sa VO augmente de 7, quand elle frappe de son cheval son D10 de coup augmente de 2, si son coup d'épée est Normal ou mieux son destrier peut attaquer gratuitement (7/2) = 4 marauds dans la phase.

Combat à mains nues

L'arme la plus simple.

1. Pour infliger des dégâts sur une cible portant une armure il faut que le NE(*Combat à Mains Nues*) soit supérieur à la valeur de l'Armure(concussion) de la pièce d'armure touchée (AR).
2. A partir de NE6 il est possible d'avoir une deuxième attaque gratuite avec un tRN (un test gratuit par phase) sur **NEx5**. Ce test peut être effectué en même temps qu'une attaque normale avec une arme. Cela représente la capacité de donner des coups de poings, coups de pieds et coups de bouclier en même temps qu'une attaque normale. Ce test est cumulable avec l'utilisation de l'*Art du Combat*. Ce coup est toujours porté avant ou après les attaques normales, à vitesse/2.

Exemple : Béatrice, avec son Combat à mains nues NE3, est confrontée le soir à un homme d'arme qui tente d'abuser d'elle. Elle se défend et le touche à la tête mais il a un casque lourd avec 4 points d'armure contre la concussion et donc son coup ne passe pas. Cécile avec NE8 dans ce talent et qui se bat à l'épée, peut frapper avec son pied/poing/bouclier si elle fait $D100 < = 80$.

Jeu de cape

Si le Perso est équipé d'une cape il peut l'utiliser à la place d'une attaque normale avec la main gauche ou droite. La cape n'est utilisable qu'une seule fois par combat. Procédez à l'attaque normale et consultez la table suivante :

Résultat	Effet sur la cible pour la prochaine phase
Coup Critique	Immobilisé 1d6 phases, VO/4, VD/4, perd son coup, étourdi
Coup Mortel	Immobilisé 1d3 phases, VO/3, VD/3, perd son coup
Coup Sévère	Immobilisé 1 phase, VO/2 phase suivante, VD/2 jusqu'à test D(Coo)x1 réussi
Coup Normal	Perd son coup, VD/2 jusqu'à test D(Coo)x2 réussi
Coup Bouclier	VD/2 jusqu'à test D(Coo)x3 réussi
Raté	Aucun effet
Echec critique	Aucun effet, attaquant est étourdi

Nécessite une cape d'au moins 120cm de long en bon état, en tissu ou en cuir.

Exemple : Alice est confrontée à un adversaire qui lui jette sa cape de cuir à la figure. Avec un D100=32 sur la table de combat il l'atteint avec un Coup normal, Alice perd son coup suivant et a une VO divisée par deux jusqu'à ce qu'elle réussisse un $D100 < = D(Coo)x2$.

Siège

Les armes de siège dans leur globalité : balliste, trébuchet, catapulte etc. Le même talent vaut pour l'utilisation de n'importe quelle de ces armes sans différenciation. Des détails techniques seront donnés dans la table des Armes.

Effets directs des talents

Voici un résumé non-exhaustif des effets des talents sur les tests, talents et autres facteurs. Les talents ont beaucoup d'autres effets indirects, liés à des tests, sur tous les facteurs du jeu.

Bonus aux tests de Caractéristiques

Dextérité : Malandrin/10, Prestidigitateur/10
Agilité (souplesse) : Acrobate/2
Intelligence (raisonnement) : Mathématique/2
Intelligence (mémoire) : Acteur/2
Apparence : Spécialiste plaisir/5

Bonus aux tests de Sens

Vue : Survie (terrain)/10
Ouïe : Survie (terrain)/10, Surviveur/3
Odorat : Survie (terrain)/10
Goût : Chef-Coq/5, Survie (terrain)/10
Toucher : Survie (terrain)/10

Bonus de Combat

VO : Assassin/10, Bourreau/5 sur étourdie – immobilisée – surprise, Cavalier régulier/20, Chef Guerrier/30, Chef de Troupe/10, Homme d'arme/30, Stratège/30, Tacticien/30, Combat à cheval
VD : Cavalier régulier/20, Chef Guerrier/30, Chef de Troupe/10, Homme d'arme/30, Stratège/30, Tacticien/30, Acrobatie combat/5
Dé de Coup : Assassin (selon), Bourreau(selon)
Coup Critique : Bourreau/10
NE de toutes les armes : Assassin/10
NE de l'arme favorite : Assassin/20
Vitesse de frappe : Art combat/10
Moral : Cavalier régulier/10, Chef de Guerre/20, Homme d'arme/20, Stratège/10, Tacticien/20
Esquive : Danseur/10, Prestidigitateur/5, Acrobatie combat/3, Art combat/2 sur missile
Test de Fuite : Acrobatie combat/2
Chance de Soin (CS) : Médecin, Herboriste, Chef-Coq
Réaction : Prestidigitateur/5

Bonus généraux

Chance d'Influence (CI) : Baratin/5 sur action non négative, Baratin/10 sur commerce, Baratin/20, Chanteur/10, Diplomate/10, Héraut/2 sur NS>4, Intrigant/20, Maître équipage/10 commerce, Maquilleur artistique/10, Marchand/5 commerce, Prêteur/20, Spécialiste plaisir/5 sujets plaisir
Embuscade : Assassin/2, Malandrin/3
Résistance à l'Alcool : Brasseur/2, Vigneron/5
Résistance au Poison : Alchimiste/5, Chef-Coq/10,

Herboriste/10, Marinier (marais)/5, Vigneron/5
Obéissance : Chef de Guerre/10, Stratège/5
Chasse : Marinier (eaux calmes)/3 sur eaux douces, Marinier/5 dans marais
Cueillette : Berger/10, Homme des collines(colline)/2

Talents

Acteur : bonus Maquilleur artistique/5
Art du combat tactique = Tacticien/2
Berger = Homme des collines (montagne)/2
Chanteur : bonus Maquilleur (artistique)/5
Cueillette eau douce = Marin-pêcheur, bonus Marinier (eaux calmes)/3
Cueillette marais : bonus Marinier (marais)/5
Cueillette océan = Marin
Cueillette urbain : bonus Survie (rôdeur)/2
Danseur : bonus Maquilleur (artistique)/5
Dissimulation : bonus Assassin/2
Herboriste : bonus Marinier (marais)/5
Herboriste (minéraux) = Alchimiste (minéraux)/3
Herboriste (plante) = Médecin (potions)/2, Spécialiste plaisir/2 aphrodisiaque
Herboriste (prod. animaux) = Alchimiste (créatures)/3
Intrigue : bonus Maquilleur (artistique)/10
Intrigue : bonus Prêteur/10
Lire&Ecrire : bonus Rhétorique/5 même race
Lire&Ecrire : bonus Art Graphique/2 pour écrire
Malandrin : bonus Acteur/2
Marin = Marin-pêcheur/2
Médecin animaux = Elevage/2
Médecin blessure sang = Bourreau/3
Médecin chien = Berger/4
Médecin troupeau = Berger/3
Médecin (chirurgien) = Serviteur (barbier)/5
Piège&trappe = Architecte/3 pour construire, Homme des Bois/2, Ingénieur/2
Pister en ville : bonus Assassin/2
Pisteur = Homme des Bois/2 forme de vie
Pisteur en ville = Pisteur/2
Prêteur : bonus Mathématique/5
Spécialiste plaisir : bonus Maquilleur (artistique)/5
Survie Océan : bonus Marin/5
Survie(ville) : bonus Prêteur/10

Gestion des caractéristiques

Introduction

Les caractéristiques du Perso évoluent au fur et à mesure des séances de jeu. Pendant celles-ci le MdJ note les J selon les différentes expériences vécues et la manière dont ils ont interagi avec elles. Ces notations entraînent des gains de points de caractéristiques et de talents (voir chapitre Talents) qui sont attribués avant le début de la séance suivante.

Test de caractéristiques

Le cœur de ce système de règle réside dans la gestion des scènes et la résolution des actions. Le principe fondamental est qu'une action décrite par un J demandera un ou plusieurs jets de dés, appelés « tests ». Réussir l'action revient donc à réussir un ou plusieurs « tests ». Les tests sont définis par le MdJ sur base des éléments de la situation. En utilisant les valeurs courantes des caractéristiques, les NE des talents et d'autres facteurs le MdJ concocte une formule qui définit une **Chance de Réussite (CR)** exprimée en pourcentage. Le J lance les dés (D100) et tente d'avoir un résultat inférieur ou égal à la CR. L'amplitude de la réussite ou de l'échec permet au MdJ de décrire les conséquences du test.

Exemple : Alice tente de franchir un précipice de 4m de large. Le MdJ décide qu'elle doit réussir un test Agilité x 2. Avec une Agilité = 30 cela lui donne donc une CR= 60% de réussir le test.
Exemple : Cécile veut ouvrir un coffre bloqué par une serrure rouillée. Le MdJ décide qu'elle doit tester (D(Man) + Serrurier(crochetage)) / 2 . Avec D(Man) = 40 et Serrurier(crochetage) = 10 elle a une CR de 25%.

Amélioration des caractéristiques

Selon les actions des J et leurs expériences vécues le MdJ attribue des **points d'action(PAC)** dans une des quatre catégories suivantes :

1. **Combat** : participer à un combat (risquer sa vie) de manière active, vivre une expérience où sa vie est en danger.
2. **Voyage** : parcourir une région inconnue, participer activement à un voyage, découvrir un lieu, faire un long voyage.
3. **Dialogue** : participer activement à un dialogue avec un PNJ, argumenter et influencer avec succès des personnes.
4. **Magie** : vivre un évènement lié à la magie, être confronté à une situation lié à la magie ou à un évènement ésotérique.

En général si un Perso est actif dans la séance de jeu il gagnera **1 PAC** toutes les 3 heures. Ce nombre varie selon la participation, l'intensité de l'action, le nombre d'expériences nouvelles vécues. Un J absent, qui ne joue pas ou qui fait de « l'anti-jeu » ne reçoit pas de **PAC**.

Au début de la séance le MdJ utilise la table suivante pour déterminer comment sont répartis les points gagnés, lancez **deux** D10 par **PAC** :

Type PAC	D10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bonus supplémentaire
1	Combat	F	F	En	En	D	D	A	A	V	C	10 points d'expérience dans le NEC
2	Voyage	F	En	En	D	A	A	I	V	Em	E	1 point d'Expertise dans un talent de <i>Survie</i>
3	Dialogue	I	I	V	V	E	E	E	Em	Em	Ap	1 point d'Expertise dans une <i>Langue parlée</i>
4	Magie	I	I	I	V	V	D	E	Em	Em	F	1 point d'Expertise dans un talent au choix du MdJ

Chaque D10 détermine la caractéristique principale qui recevra un point de caractéristique. Le point va à la première des deux **sous-caractéristiques (valeur courante)** si c'est le premier D10 qui a été lancé.

Le point va à la deuxième des deux **sous-caractéristiques (valeur courante)** si c'est le second D10 qui a été lancé.

Si la caractéristique n'est pas à son **maximum** le niveau **courant** monte de +1. Si elle est déjà à son maximum consultez la règle *Dépassement des Maxima*.

Chaque **PAC** donne également droit à un **Bonus Supplémentaire** à appliquer immédiatement comme indiqué dans la table. Les choix résultant de ce bonus sont à la discrétion du MdJ.

Livre PERSONNAGE

Exemple : pendant la séance Alice a voyagé par la plaine vers le nord et a du chercher son chemin (1 PAC Voyage donné) et a également affronté une créature des bois qui l'a attaquée pendant une nuit (1 PAC Combat donné). Au début de la séance suivante le MdJ lance 2D10 pour le PAC-Voyage, avec 8 et 3 Alice gagne un point de caractéristique en V(Caractère) et un point de En(Fatigue) ainsi qu'un point d'expertise de Survie(Plaine). Les 2D10 pour le PAC-Combat donnent 2 et 9 pour un point en F(Pouvoir) et un en V(Résistance) ainsi que 10 points d'expérience dans le NEC.

Education des caractéristiques

Il est possible d'entraîner ses caractéristiques de la même manière que pour les talents. Cela nécessite la présence d'un professeur. Entraîner une caractéristique occupe au moins **10 heures** sur une journée et est considéré comme une activité très prenante. Il est absolument indispensable d'avoir un matériel ou un support pour s'entraîner. Pour les caractéristiques physiques il faut un support matériel permettant d'entraîner la caractéristique, pour les caractéristiques intellectuelles il faut un support intellectuel (livre ou méthode méditative par exemple). On ne peut entraîner qu'une seule caractéristique par jour. Utilisez la table suivante pour déterminer le facteur d'éducation (**EDU**) :

Niveau du professeur	Niveau élève			
	1-20	21-40	41-60	61+
1-20	1	1/2	1/2	1/2
21-40	2	1	1/2	1/2
41-60	3	2	1	1/2
61+	4	3	2	1



Tenez compte que :

- ❑ *Niveau du maître* = valeur courante de la caractéristique du professeur.
- ❑ *Niveau de l'élève* = valeur courante de la caractéristique de l'élève.

Déterminez le nombre de jours d'entraînement consacrés à cette caractéristique.

En croisant la ligne du professeur et la colonne de l'élève lisez le facteur d'éducation EDU.

Ce chiffre sert à déterminer le nombre de tests à effectuer en suivant la règle suivante :

$$\text{Nombre de tests} = (\text{EDU} \times \text{nombre de jours d'entraînement}) / 10$$

Arrondissez vers le bas ! Pour chaque test ainsi lancez un D100. Chaque D100 > valeur courante de la caractéristique permet de faire monter la celle-ci de **un point** sans jamais dépasser le maximum. Cette méthode permet par exemple aux Perso ayant atteint leurs âges de maturité de continuer à gagner des points de caractéristiques.

Exemple : Alice passe 15 jours dans un village avec une amie qui lui apprend à comprendre certaines subtilités dans la psychologie humaine grâce à une lecture d'un ouvrage précieux, cela lui permet d'améliorer son Empathie(Compréhension). Son amie a une Em(Com)=55 et Alice 10. En croisant ces valeurs le MdJ obtient un EDU = 3. Le nombre de tests = (3 x 15)/10 = 4. Alice lance donc 5 fois un D100 et avec 10(échec), 55, 83, 29, elle peut monter son Em(Com) de +3 à 13 !

Dépassement des maxima (option)

Si le MdJ accepte cette option il peut faire monter les maxima des caractéristiques.

Si un point de caractéristique est attribué à une caractéristique déjà à son maximum il faut :

- ❑ soit **l'attribuer** à la caractéristique suivante dans l'ordre (F En D A C) si caractéristique physique et (I V E Em C Ap) si caractéristique intellectuelle
- ❑ soit **relancer** le D10 jusqu'à en trouver une qui n'est pas encore à son maximum
- ❑ soit **accumuler** les points à côté du maximum

Dans ce dernier cas le maximum montera de **un** lorsque **(maximum)/5** points auront été accumulés. Ces points accumulés sont gérés par le MdJ.

Exemple : Alice reçoit un point en F(Pouvoir) qui atteint son maximum de 39. Soit le MdJ l'attribue à En(Fatigue), soit il relance le D10 pour une autre attribution soit il accumule le point à côté de F(Pouvoir). Dans ce dernier cas il faudra $39/5 = 8$ points attribués pour que ce maximum monte à 40.

Equipement

Introduction

Les tables suivantes décrivent en détails les armes/armures et de manière générale les autres équipements. Les armes/armures sont au centre du système de combat et nécessitent de nombreuses précisions sur leur utilisation. Quand un Perso possède une arme ou armure il doit reporter les détails de la pièce sur sa feuille de personnage et la gérer.

Table des armes

La table suivante regroupe les d'arme par catégorie liées aux talents de combat (voir *Table des Talents de Combat*). Les informations sur les régions d'origines et de fabrication sont basées sur le Monde de *Hum'Aran* dévoilé dans les *Livrets d'aventures*.

Les données spécifiques à chaque type d'arme peuvent être adaptées au gré du MdJ en utilisant les règles du talent *Armurier*. D'autres modifications peuvent également être appliquées si l'arme est magique ou particulière, au MdJ de gérer ces détails.

	Prix en PC	Taille en cm	Poids (kg) 2 = à 2 mains	Région	Meilleur	Grade	Taille (%)	Estoc (%)	Concussion (%)	Puissance	Vitesse	Résistance	Bonus au coup	Critique
Armes / Talents													0	
Arc														
Composite	210	110	0,5 ²	Zen'dali	Zen'dali	E	30	60	10	100	7	E	0	+5
Grand	170	130	0,4 ²		Bar'thalib	C	30	70	0	100	7	E	0	+5
Normal	100	90	0,2 ²		Aratad	C	30	60	0	90	8	E	0	0
Petit/court	50	60	0,2 ²		Sal'Aq	A	30	60	0	90	9	E	-1	-5
Arme de Jet							20	20	20	60	8	-	-2	-15
Boule*	80	300	4,5 ²	Cal'do	Cal'do	E	0	0	70	70	2	B	-2	0
Croche*	60	350	2,7	Cal'do	Sal'Aq	E	0	60	30	90	4	B	-1	+5
Arme d'hast													+1	
Vouge (demi-lune)*	50	180	4,2 ²		comté Ulled	C	50	0	0	50	6	C	+0	-5
Guisarme	200	200	5,0 ²	Cal'do	Cal'do ouest	E	50	50	20	120	7	D	+1	+10
Pique	150	150	2,2 ²		Sal'Aq	A	10	60	30	100	7	D	+1	0
Granpique	250	450	6,5 ²		Ticasi	E	20	60	40	130	5	D	0	+5
Arbalète													+1	
À main	100	50	2,5		Cal'do	C	20	60	20	100	7	E	+1	+5
À pied / normal	170	70	3,0 ²		Don'Ara	C	20	70	30	120	6	D	+1	+10
Grande	240	80	4,5 ²	Ced	Cal'do	E	30	80	30	140	5	D	+2	+15
Arbalète multiple	800	65	3,0 ²	Ced	Ced	M	30	60	10	100	6	D	+1	+10
Bâton													+1	
Fléau	15	130	2,5 ²		comté Ulled	C	0	10	60	70	6	E	0	-10
Hercules	30	150	2,8 ²	Cal'do	cap Hard	E	20	20	70	110	6	C	+1	+10
Lucerne	90	100	4,0 ²	Don'Ara	comté Mord'ara	E	10	50	70	130	7	D	+2	+10
Marle	70	130	4,1 ²	Ced	Ced	E	20	30	70	120	7	D	+3	+5
Martel de fer	110	85	3,2 ²			A	20	10	70	100	6	C	+1	+5
Plombée	20	90	3,0		Cal'do	C	10	10	60	80	5	D	0	0
Thalib	30	120	3,2 ²	Ced	Thalib	C	10	10	70	90	6	C	+2	-5
Dague													-1	
De parade*	23	30	0,8	Kazi	Kazi	C	60	50	0	110	7	B	-2	-10
De plat	20	25	0,4		Kazi	A	40	40	20	100	7	B	-1	-5
Goled	45	35	0,4	Goled	Goled	M	50	40	30	120	6	A	0	0
Large	30	25	0,7	Cal'do	Cal'do nord	C	50	40	20	110	7	A	-1	0
Miséricorde/ d'estocade	25	30	0,5		Kazi	C	40	60	0	100	8	B	-1	+10
Styler/de femme*	80	20	0,2		Bar'thalib	E	40	50	0	90	8	B	-2	-10
Cimeterre*	80	75	1,4		Zen'dali	M	70	10	20	100	6	B	+1	+5
Epée													0	
Courte	30	45	1,2		Kazi	A	40	40	20	100	6	A	-1	-5
Glaive	60	80	1,6		Don'Ara	C	50	10	40	100	5	A	0	0
De côté / d'arme	50	60	1,5		Don'Ara est	A	50	30	20	100	5	B	0	0

Livre PERSONNAGE

De joute	80	65	1,5			C	0	10	30	40	6	B	-3	-20	
D'estoc	150	85	1,9	Ticasi	Zen'dali	E	40	70	10	120	7	B	-1	+10	
Taillée	70	70	1,3		Ticasi	C	40	30	40	110	6	B	0	-5	
Épée Lourde													+1		
Bâtarde*	160	85	2,3 ²		Ced	E	60	40	30	130	4	B	+1	+5	
Grande	240	110	2,5 ²		Ced	M	70	30	40	140	3	B	+2	+10	
Large	130	65	1,9		Cal'do	C	50	40	30	120	5	A	+1	0	
Longue	80	75	1,7		Don'ara	C	50	40	20	110	6	B	+0	0	
Épieu													0		
De bois/épieu	15	160	2,0 ²		Dirllar	A	0	50	20	70	7	D	-1	0	
Ferré	23	140	3,5 ²			C	20	60	10	90	7	C	0	0	
Fronde													-1		
Normale	6	35	0,2			A	10	10	70	90	8	E	-1	-10	
Grande	12	35	0,4 ²		Shargut	C	10	10	80	100	7	D	0	-5	
Fouet	45	200	1,5	Aratad	Climan	C	40	20	0	60	4	E	-1	-15	
Grande Hache													+1		
Des monts	210	120	4,4 ²	Monts khuzan	Goled	M	70	30	60	160	3	C	+2	+15	
Grande/ à 2 mains	120	100	3,8 ²		Hard	M	80	0	60	140	4	C	+2	+10	
Hache-pique	140	140	4,2 ²	Ced	Thalib	M	70	50	30	150	5	C	+1	+5	
Hast	150	200	4,5 ²		Crizak	C	60	10	50	120	4	D	+0	0	
Grande Masse													+1		
Marteau	120	60	3,3 ²		Cal'do	C	10	40	60	110	5	D	-1	+5	
Maspic	90	60	3,7	Ced	Ced	M	30	30	70	130	6	D	+1	0	
Noble	190	60	3,9	Don'ara	Drezel	M	10	20	90	120	5	B	+1	+5	
Plomée	80	50	3,1		Don'ara	M	0	10	90	100	4	D	+1	0	
Hache													+1		
À bois	30	50	2,0		Suadan	A	50	20	30	100	5	D	+1	-5	
De coupe/à main*	50	60	3,0		Don'Ara sud	C	50	10	30	90	6	D	+1		
De guerre/ de bataille	70	70	3,2		cap Hard	E	60	20	30	110	5	C	+1		
De métier*	6-15	40-80	2,0			A	40	20	30	90	4	D	-2	-10	
Hachette*	22	45	1,7		Suadan	A	50	30	10	90	5	D	-3	-15	
Lancé de Hache	35	45	1,7		Suadan	A	60	10	30	100	5	D	-1	-5	
Lancé de Dague	15	20	0,3		Kazi	C	40	60	0	100	8	B	-2	-5	
Lancé de l'épieu	13	160	2,0		Dirllar	A	20	50	30	100	7	D	0	0	
Lance légère													-1		
De chasse*	30	190	2,7	Cal'do	Cal'do sud	E	10	60	20	90	7	E	-1	+15	
Javelot	20	120	1,5		Don'Ara sud	C	20	70	0	90	7	E	-1	-5	
Lance d'arrêt*	40	220	4,0 ²	Cal'do	Cal'do nord	C	20	60	30	110	7	D	-1	+5	
Porte-fanon	24	220	3,7		Cal'do	E	10	60	30	100	7	D	-2	0	
Salance	150	270	5,7 ²	Sal'Aqi	Shargut	C	30	60	30	120	8	D	0	+25	
Lance lourde*													+2		
Annoblie*	100	250	4,0 ²	Kazi	Kazi	C	0	60	0	60	7	C	-1	+15	
Bipique*	35	240	4,2 ²	Ced	Monts Khuzan	E	0	80	0	80	8	C	+2	+5	
Faux	15	200	2,4 ²			C	40	30	20	90	6	D	-1	-5	
Granlance	70	300	6,0 ²		Targut	M	30	80	20	130	9	C	+3	+20	
Joute*	20	270	3,0 ²		Don'ara	C	0	40	20	60	8	E	-3	-10	
Lance	25	250	3,5 ²		ville Targut	C	20	70	10	100	8	D	+2	+10	
Mains nues	-	-	-				-	10	10	80	100	9	-	-2	-20
Poing	20	20	0,4	Sal'Aq	ville Trevor	E	20	10	90	120	9	-	-2	-10	
Masse													0		
À pointe	55	60	3,0		cap Hard	E	30	50	50	130	6	C	0	+5	
D'empal	35	65	3,5	Sal'Aq	Sal'Aq	C	20	30	50	100	5	D	0	0	
D'arme	70	55	3,6	Cal'do	cap Hard	E	30	30	50	110	4	C	0	0	
Homar	40	70	2,9	Don'ara	Carlando	C	0	20	70	90	5	D	0	0	
Massue	12	60	2,8		Suadan	C	10	10	60	80	5	D	0	0	
Maton	40	70	3,5		Ced	A	20	40	60	120	6	C	0	0	
Sièges													+6		
Baliste	400	-	40			C	70	60	50	180	1	C	+5	+10	
Catapulte	800	-	80			E	60	50	90	200	1	B	+6	+20	
Trébuchet	900	-	120			E	70	60	90	220	1	A	+8	+30	

Légende

Nom : les noms en *italique* indiquent les armes de jet. * = **arme particulière : voir plus loin**.

Prix : en pièces de cuivre (PC) monnaie de Don'ara.

Poids : en kg, un '2' indique une **arme à deux mains** (voir règle de combat pour les effets).

Région : la région/le fief d'origine de l'arme, dans cette région il y a 20% de chance de la trouver chez armurier et 10% sur un marché, il y a 5% de la trouver dans une autre région, si aucune région n'est spécifiée alors il ya 80% de trouver l'arme chez un armurier et 40% sur un marché.

Meilleur : c'est la région où vivent les spécialistes de cette arme, il y a 30% de chance de la trouver chez un armurier et 15% sur un marché, il y a 20% de chance de trouver une arme améliorée (une valeur parmi T, E, C, Vitesse,

Livre PERSONNAGE

Résistance, Bonus (d6) au choix avec valeur +1). En dehors de cette région il n'y a que 1% de chance de trouver cette arme chez un armurier ou sur un marché.

Grade : NE requit pour **maîtriser** l'arme selon le codage suivant... A=apprenti=NE0, C=compagnon=NE2, E=expert=NE4, M=maître=NE6, **si le Perso a le talent mais n'atteint pas ce niveau sa VO est réduite de 5**, pour fabriquer une telle arme il faut avoir au moins un NEx10 (00, 20, 40, 60) dans le talent *Armurier-forgeron*.

Taille : facteur de 0 à 100 exprimant la puissance de l'arme dans les coups de taille qui modifient l'Etat Général de la cible.

Estoc : facteur de 0 à 100 exprimant la puissance de l'arme dans les coups d'estoc qui provoquent des blessures locales.

Concussion : facteur de 0 à 100 exprimant la puissance de l'arme dans les coups de concussion qui peuvent assommer la cible.

Puissance : le total des facteurs Taille + Estoc + Concussion. Une arme moyenne a 100 de puissance. Ce facteur est utilisé pour évaluer la puissance relative d'une arme. Il n'est pas utilisé dans les règles.

Vitesse : de l'arme à laquelle s'ajoute la Vitesse de frappe du Perso et d'autres modificateurs. Ajoutez (**longueur arme en cm**)/10 à la première phase d'engagement (voir *Livre Combat* pour plus de détails).

Résistance : catégorie de résistance définissant des points de Résistance (A=30, B=25, C=20, D=15, E=10) d'une arme, la résistance est gérée par les règles de combat (voir *Livre combat*).

Bonus de coup : s'ajoute aux dégâts infligés par l'arme, le Perso doit avoir un **PouB** au moins égal ou supérieur à ce bonus pour manipuler l'arme sinon ce bonus devient nul. Le *Bonus* des types d'armes sont donnés à titre indicatif.

Critique : bonus ou malus s'ajoutant au D100 jeté quand un coup critique est obtenu, utilisé également en cas d'échec critique.

Description des armes

Arc	
Composite	Arc en deux parties d'une grande stabilité
Grand	Grand arc en bois précieux
Normal	Arc classique
Petit/court	Petit arc à faible puissance
Arme de Jet	
Boule*	Boule de métal attachée à une chaîne de fer
Croche*	Petite boule de métal avec une lame courbée enfichée attachée à une chaîne de fer
Arme d'hast	
Vouge (demi-lune)*	Lame en forme de large demi-cercle
Guisarme	Grande et large lame avec pique frontale et lame courbée sur le côté
Pique	La pique commune
Granpique	Longue pique flanquée de deux lames tranchantes et recourbées
Arbalète	
À main	Petite arbalète simplifiée
À pied / normal	Arbalète avec l'étrier permettant la recharge
Grande	Arbalète avec l'étrier et le mécanisme de recharge
Arbalète multiple	Arbalète avec un plateau de cinq charges et un mécanisme de cinq cordes tendues
Bâton	
Fléau	Une masse triangulaire liée au manche par deux anneaux
Hercules	Grosse masse cloutée
Lucerne	Grand marteau avec pointe arrière
Marle	Grosse masse de forme variable
Martel de fer	Marteau rectangle classique
Plombée	Boule de métal avec une pointe au bout
Thalib	Masse qui s'élargit vers le bout
Dague	
De parade*	Dague avec large garde légèrement courbée
De plat	Dague normale
Goled	Dague à lame s'élargissant en son milieu
Large	Dague à large lame
Miséricorde/ d'estocade	Dague très pointue et coupante
Stilet/de femme*	Dague pointue sans garde
Cimeterre*	Epée courbe
Epée	
Courte	Petite épée
Glaive	Epée courte à large lame
De côté / d'arme	Epée normale
De joute	Epée émoussée des deux côtés
D'estoc	Epée à fine pointe
Taillée	Epée à un seul tranchant très coupant
Epée Lourde	
Bâtarde*	Epée longue avec long manche
Grande	Lourde et longue épée avec long manche
Large	Epée à large lame
Longue	Epée à longue lame tranchante
Epieu	

Livre PERSONNAGE

De bois/épieu	Épieu de bois à bout brûlé
Ferré	Épieu de bois à bout ferré
Fronde	
Normale	Lanière de cuir avec réceptacle
Grande	Lanière de cuir avec large réceptacle et manche
Fouet	Simple fouet de cuir assez long
Grande Hache	
Des monts	Grande hache à deux lames et une pointe
Grande/ à 2 mains	Grande hache à deux lames (bipenne)
Hache-pique	Hache à une très grande lame et une longue pointe
Hast	Ensemble des haches à long manche, tranchante
Grande Masse	
Marteau	Masse-marteau à deux mains
Maspic	Marteau orné d'une large pointe
Noble	Masse à 6-8 ailettes tranchantes
Plomée	Manche avec trois chaînes de métal auxquelles sont attachées des boules de fer
Hache	
À bois	Hache normale à courte lame
De coupe/à main*	Petite hache très tranchante
De guerre/ de bataille	Hache normale assez lourde
De métier*	Haches de diverses formes
Hachette*	Petite hache
Lancer de Hache	Petite Hache balancée
Lancer de Dague	Dague balancée sans garde
Lancer de l'épieu	Épieu balancé au bout ferré
Lance légère	
De chasse*	Lance très pointue mais assez lourde
Javelot	Lance fine et balancée
Lance d'arrêt*	Lance munie d'une garde au pied de la pointe
Porte-fanion	Lance de parade
Salance	Lance dont la pointe est ornée de clous
Lance lourde*	
Annoblie*	Lance terminée par une fourche faite de trois points et d'un cercle de fer
Bipique*	Lance à double pointe très longue
Faux	Lance ornée d'une double lame en forme de croissant
Granlance	Lance très longue et très lourde
Joute*	Lance entièrement en bois, sans pointe de métal, émoussée
Lance	Lance normale à pointe de fer
Mains nues	Le corps est l'arme utilisée
Poing	Anneaux de métal liés dans lequel on glisse les doigts
Masse	
À pointe	Masse de métal avec couronne de pointes
D'empal	Masse cylindrique terminée par une longue pointe
D'arme	Masse cylindrique normale
Homar	Masse carrée sertie de clous
Massue	Long cylindre de métal
Maton	Masse entièrement cerclée de fer avec un bout renforcé

Les descriptions ci-dessus sont indicatives. Une série d'illustrations seront fournies ultérieurement.

Exemple : Alice se bat à l'épée d'estoc au NE 7. Cette épée coûte 150PC soit 1,5 Pièce d'or, est longue de 85cm et pèse 1,9kg. Le royaume de Ticasí est l'endroit d'où cette arme est originare, en dehors de Ticasí il n'y a que 1% de chance de trouver cette arme. Chez les Zen'Dali, peuplade de cavaliers, il y a 20% de chance de trouver une épée d'estoc améliorée. Arme de grade 'E', il faut avoir un NE2 pour maîtriser cette arme (Alice a NE7) et avoir Armurier-Forgeron(NE20) pour la fabriquer. Sa puissance en Taille = 40 (moyen), en Estoc = 70(fort) et en Concussion = 10 (très faible). La vitesse de 7 est bonne, c'est une arme de frappe rapide avec une vitesse de $7+(85/10) = 16$ à la première phase d'engagement. La résistance (B) équivaut à 25 points de Résistance. Le bonus de coup = -1 ce qui réduit d'autant la puissance générale de l'arme. La valeur critique de +10 augmente des effets des coups critiques. Épée longue, tranchante, rapide et fine elle pêche par son manque de puissance.

Calcul du triplet d'une arme

Lorsqu'elle touche la cible une arme provoque des blessures de taille, estoc et concussion selon de la puissance relative de l'arme dans chacune de ces trois catégories.

Pour calculer les modificateurs appliqués au D10 de coup utilisez la procédure suivante :

avec chaque facteur de puissance (Taille, Estoc, Concussion = TEC) utilisez la formule ...

(facteur/10) -10 + bonus de coup de l'arme + PouB du Perso

Cela donnera un triplet de nombres de -20 à +20 qui servira à déterminer l'ampleur des blessures infligées sur une cible touchée par cette arme.

Calculez ce **triplet** pour chaque arme utilisée par un Perso. Une même arme manipulée par un autre Perso pourra avoir un triplet différent. Ce triplet peut changer si le Perso évolue ou si l'arme est modifiée. Consultez les règles de combat pour plus de détails.

Exemple : l'épée d'estoc d'Alice a des facteurs TEC de 40,70 et 10. Elle a un PouB = +1. L'arme a un bonus de coup = -1. Cela donne pour la Taille = $(40/10) - 10 - 1 + 1 = -6$, Estoc = $(70/10) - 10 - 1 + 1 = -3$ et Concussion = $(10/10) - 10 - 1 + 1 = -9$. Donc le triplet TEC d'Alice pour son épée = -6/-3/-9.

Armes particulières

Certaines armes, notées avec une '*' derrière le nom, ont des effets supplémentaires expliqués ici :

Arc - Composite : NE Arc à cheval doublé avec ce genre d'arc.

Arme de jet - Boule : si Coup Normal ou mieux alors la cible est immobilisée pour 1 phase.

Arme de jet - Croche : si Coup Sévère ou mieux alors un jet gratuit sur Table des coups critiques.

Arme d'hast - Vouge : si Coup Normal ou mieux alors elle teste A(Equ)x2 pour ne pas chuter.

Cimeterre : bonus VO+(NE/2) si frappe en combattant à cheval.

Dague - de parade : ajoute NE x 2 à la VD au lieu de NEx1 si utilisée comme bouclier.

Dague - stilet : suffisamment petite pour être dissimulée, bonus de 25 à la Dissimulation.

Épée lourde - bâtarde : peut être utilisée à une seule main si PouB >= +3, deux épées peuvent être utilisées avec Combat à deux armes si PouB >= +5.

Fouet : si Coup Normal ou mieux alors la cible a VO-10 pour la phase suivante.

Hache - de coupe : NE ajouté au NE de Bûcheron, l'arme peut être considérée comme un outil.

Hache - de métier : NE ajouté au NE de Charpentier, l'arme peut être considérée comme un outil.

Hache - Hachette : si lancée alors VO+5 et bonus de Coup=0 au lieu de -1.

Lance légère - de chasse : bonus VO + NEx2 sur le gibier de taille supérieure ou égale au sanglier.

Lance légère - lance d'arrêt : si Coup Normal ou mieux alors la cible reste à distance de 2m, si la cible est un cavalier alors il tombe de cheval si test **A(Equ)x1** raté.

Lance lourde : règle valable pour toutes les lances.

VO+ NEx3 pour chaque coup porté lors d'une charge à cheval (charge = toute la phase en ligne droite), requiert Combat à cheval à EL0 ou plus, si l'ennemi est équipé d'une Lance lourde ou d'une Arme d'Hast alors le bonus VO+NEx1 seulement.

Lance lourde - annoblie : si Coup Normal ou mieux sur la cible et la cible est un cavalier alors testez **D100 <= NEx5 %**, pour mettre à terre le cavalier s'il rate un test de A(Equ) x 1.

Lance lourde - biquie : si Coup Normal ou mieux sur la cible alors la cible est tenue à une distance de 2,50 m et donc a une VO/2 si son arme a une longueur inférieure à 100cm.

Lance lourde - joute : le Perso peut transformer tous les Coups Mortels en Coups Sévères.

Règles diverses

Arcs et Arbalètes : nécessite deux mains pour recharger.

Arbalètes : ne peut être utilisé en mouvement à pied ou à cheval.

Arcs, Arbalètes et Frondes : VO + D(Coo)/10 (voir Livre de Combat).

Lancé de l'épieu, Lancé de dague, Lancé de Hache, Javelot, Boule, Croche : VO + F(Pui)/10.

Sièges : la gestion des armes de sièges est simplifiée, le MdJ prévoit les règles pour utiliser ces engins.

Toute arme peut-être **lancée** mais si ce n'est pas une arme de jet (en italique dans le tableau) alors :

- le D10 de coup est divisé par 2 avant répartition : D10/2
- la Vitesse augmente de 1 : vitesse +1
- le Bonus de coup est réduit de 2 : bonus -2
- les coups critiques sont réduits de 10 : critique -10



Table des armures

Les armures sont regroupées en plusieurs catégories. Chaque armure est définie par une série de facteurs utilisés en combat (*voir Livre Combat*).

Catégorie	Armure	Prix(PC)	Poids(kg)	Région générale	Meilleur artisan	Grade	Taille	Estoc	Concussion	Total	Résistance	Critique	NE arme ou bouclier	Vitesse de frappe
C	Vêtement épais	3	1			A	0	0	1	1	E-4			1
C	Gros tissu à cuir	7	3		Upper	A	1	0	1	2	E-3		-1	
C	Cuir souple/léger	10	6		Kazi	A	1	1	1	3	E-2			
C	Cuir bouilli	15	8		Suadan	A	2	1	1	4	E		-1	
C	Cuir renforcé/lourd	16	7		forêt Elin	C	2	2	1	5	E+1	-5	-1	-1
B	Broigne légère	80	12		Cal'do	C	3	2	1	6	D-1	-5	-1	-2
B	Broigne moyenne	120	16		Cal'do	C	3	2	2	7	D	-5	-2	-3
B	Broigne lourde	200	20	Cal'do	Cal'do	E	3	2	3	8	D+1	-10	-3	-4
M	Maille légère	300	10		Sal'Aqi	E	4	3	2	9	B-1			
M	Maille renforcée	350	15		Don'Ara	E	4	3	3	10	B	-5		-1
M	Maille pleine	400	18		Ced	E	4	4	3	11	B+1	-10	-2	-2
M	Brigandine	600	16	Don'Ara	Sal'Aq	E	4	3	5	12	C	+5	-1	-3
M	Grande maille	1200	20		Cal'do	M	5	4	4	13	B+2	-10	-2	-3
P	Maille et Plaque	4000	26	Don'Ara	Ced	M	5	5	4	14	B+3	-10	-2	-3
P	Plaque	10000	35		Don'Ara	M	6	5	5	16	A	-15	-3	-4
P	Plate de tournoi	12000	45	Jaapadza	Crastara	M	6	6	6	18	A+3	-15	-2	-5
P	Plate locale(1/zone)	2500	30		Ced	E	5	5	5	15	A-2	-5	-1	-1
P	Lamelles (1/zone)	250	12	Ced	Ced	E	3	3	3	9	B-2			
P	Coquille ²	5	1			C	2	4	2	8	B-1	-15		
S	Arm. d'os(GLIJOS)	300	10	Aratad	Aratad	C	3	6	2	11	E	+10		-4
S	Peaubois(ELIANOR)	60	8	forêt Elin	forêt Elin	C	5	3	1	9	E	+5	-1	-1
S	Hérisson(SHREKVAS)	500	9	Clima	Hard	C	4	1	2	7	E	+15	-3	-2
T	Heaume	600	5	Crastara	Don'Ara	M	6	5	4	15	A+1	-10	-1	-2
T	Salade	200	4		Crastara	C	4	3	2	9	A-1	-5		
T	Bassinet	300	3		Crastara	E	5	4	3	12	A	-5	-1	
T	Armet	400	4		Crastara	E	3	5	4	12	A	-5	-1	-1
T	Nasal	100	3		Cal'do	A	4	2	4	10	A-3		-2	
	Bouclier à main	6	1		Kazi	A					E		NE-4	
	Petit bouclier	20	2		Sal'Aq	C					D		NE-2	
	Rondache	40	6		Cal'do	C					C		NE+1	-1
	Ecu	600	9		Don'Ara	E					A	-5	NE+2	-2
	Grand bouclier	800	12		Cal'do	E					B	-10	NE+5	-3
	Long bras(EROHLT)	100	3	No one's	Shiben	C					E		NE+0	

² la coquille n'est utilisée que pour les coups Sévères/Mortels sur le (V)entre

Légende

Catégorie : catégorie d'armure (C)uir, (B)roigne, (M)aille, (P)laques, (S)péciale, (T)ête/casques de métal, information utilisée dans les règles de gestion d'armure.

Prix : en Pièce de Cuivre (PC), prix valable pour une **armure de base** équivalant à une « chemise » qui couvre Thorax + Ventre + BrasGauche + BrasDroit (*voir Livre Combat*).

Poids : en kilo.

Région : voir Table des Armes.

Meilleur : voir Table des Armes.

Grade : niveau (NE) d'Armurier-armure requis pour fabriquer l'armure ... A=apprenti = 01-20, C=compagnon =21-40, E=expert = 41-60, M=maître = 61+.

Taille : points soustraits aux coups de Taille infligés si la zone touchée est couverte par l'armure.

Estoc : points soustraits aux coups d'Estoc infligés si la zone touchée est couverte par l'armure.

Concussion : points soustraits aux coups de Concussion infligés si la zone touchée est couverte par l'armure.

Total : est une indication de la capacité de l'armure à arrêter les coups. Ce facteur n'est pas utilisé dans les règles.

Résistance : catégorie de résistance définissant des points de Résistance (A=30, B=25, C=20, D=15, E=10) d'une armure. La résistance est gérée par les règles de combat (*voir Livre combat*).

Critique : augmente ou diminue le D100 des coups critiques encaissés si l'armure couvre la zone touchée.

NE arme ou bouclier: modifie le NE de l'arme (ou la VO) utilisée si c'est une armure, modifie le NE du bouclier (ou la VD) si c'est un bouclier.

Vitesse de frappe : modification de la vitesse de frappe due à la lourdeur d'une armure/ d'un bouclier.



Exemple : Alice dispose d'un haubert de cuir renforcé et d'un petit bouclier. Son armure coûte 16PC et couvre son thorax, son ventre et ses bras. Elle pèse 7kg et se trouve aisément dans la Forêt d'Elin (zone de spécialité). C'est armure assez facile à produire : niveau Compagnon et nécessite Armurier-Armure à NE21+. Elle arrêtera 2 points de coup de taille, 2 points de coup d'estoc mais seulement 1 point de coup de concussion. Sa résistance de classe E+1 lui confère 20+1=21 points de résistance. En cas de coup critique infligés sur une partie du corps couverte par l'armure le D100 du coup critique est diminué de 5. Le Petit Bouclier coûte 20PC et pèse 2kg. Les meilleurs sont produits en Sal'Aq. La résistance D donne 15 points de résistance. Le NE(bouclier) d'Alice est de 7 mais réduit à 5 avec ce bouclier-là.

Zone Couverte

Les armures citées dans la table (*armures de base*) ne couvrent que certaines parties du corps, de face et de dos. Les boucliers ne sont pas pris en compte pour une attaque dans le dos. Les zones couvertes sont:

Armure de base = **THorax** + **Ventre** + **Bras Gauche** + **Bras Droit** (exception : les armures (S) couvrent également les Jambes).

Casque = **Tête**.

Bouclier = **Thorax** + **Bras Gauche** + **Main Gauche** (n'est pas utilisé en général).



Armures Spéciales

Les armures (S) spéciales obéissent à des règles particulières :

Arm' d'Os : augmente malus de souffle au combat de 1, à cause de sa mauvaise balance.

Peaubois : se casse (Résistance tombe à 0) sur n'importe quel *Coup Critique* sur le **Thorax**.

Hérisson : VD+5 pour les combats de mêlée et VD+10 dans le corps-à-corps.

Bouclier à main : permet d'utiliser les deux mains pour se battre.

Extension d'armure

Les armures présentées dans la *Table des Armures* sont les pièces de base, des « chemises » qui couvrent Thorax, ventre et bras. Pour couvrir d'autres parties du corps il faut ajouter des *extensions d'armures*. Une extension a les mêmes caractéristiques que l'armure de base avec les exceptions suivantes :

Prix	proportion du prix de base (voir Table de proportion)
Poids	proportion du poids de base (voir Table de proportion)
NE arme	-1 si le modificateur de l'armure de base est négatif, -1 par deux pièces
Vitesse de frappe	-1 si le modificateur de l'armure de base est négatif, -1 par deux pièces

Pour calculer le prix et le poids relatif d'une pièce d'armure utilisez la **Table de Proportion**:

Zone du corps	Proportion
Une main	10%
Tête	30%
Une jambe	20%
Un pied	10%

La table donne la proportion à appliquer au Poids/Prix de l'armure pour calculer le Poids/Prix de la pièce.

Cumul d'armure : il n'est pas permis de porter plus d'une armure par zone du corps et une seule armure est utilisée par zone du corps. Les armures définies ci-dessus comprennent les tissus, liens et rembourrages nécessaires pour une utilisation normale.

Exemple : Alice ajoute deux jambières de cuir lourd à son armure de base. Le prix d'une jambièrè = 20% x 16PC = 3,2PC donc 6,4PC pour les deux jambières. Le poids sera de 7kg x 20% x 2 = 2,8kg pour les deux avec un total de 9,8kg et un coût de 22,4PC. Un casque de cuir lourd coûterait 16 x 30% = 3,8PC et pèsera 2,1kg. Son amie Cécile a acquis des bottes de Broigne Lourde, la chemise donne -2 à l'NE de l'arme et les deux bottes ajouteront (-1 + -1)/2 pour un total de NE-3 aux armes. La vitesse est diminuée de 2, les bottes diminuent celle-ci de (-1 + -1)/2 pour Vitesse-3 au total. Le prix des 2 bottes = 300PC x 10% x 2 = 60PC, le poids supplémentaire sera de 26kg x 10% x 2 = 5,2kg.



Livre PERSONNAGE

Table d'équipement général

La table suivante regroupe la liste non-exhaustive des objets disponibles dans l'univers médiéval. Les objets sont regroupés par profession et sont décrits brièvement. La mesure est indicative en poids, taille ou volume. Le prix est indiqué en Pièces d'Or, d'Argent, de Cuivre ou en Sous. Au MdJ d'adopter suffisamment de souplesse dans l'utilisation de ces données.

Plus loin vous trouverez une table de référence reprenant les mêmes objets mais triés par nom pour une recherche aisée.

N°	PROFESSION	NOM	DESCRIPTION	MESURE	PO	PA	PC	SO
1	alchimiste	encre brune		30g			2	
2	alchimiste	encre jaune		30 g				26
3	alchimiste	encre noire		30g				8
4	alchimiste	encre rouge		30g				24
5	alchimiste	encre spéciale		30 g			3	
6	alchimiste	encre verte		30g				14
7	alchimiste	garance	base couleur rouge	25 g			3	
8	alchimiste	goudron		4,5 l			6	
9	apothicaire	ambre	pièce	30 gr			6	
10	apothicaire	ambre gris	de baleine	30 gr		9		
11	apothicaire	huile cuisine		4,5 l				15
12	apothicaire	huile de corps parfumée		30g				15
13	apothicaire	huile de lampe		4,5 l			22	
14	apothicaire	huile d'olive		500ml			4	
15	apothicaire	naphte		1 dl		2		
16	apothicaire	onguent à brûlure		30ml			1	
17	apothicaire	peska	qualité 5 sur 1-10	1l	2			
18	apothicaire	pièce spéciale	pièce	10g			1	
19	apothicaire	produit d'animaux	pièce	10g			1	
20	apothicaire	sang de dragon		dose	2			
21	armateur	ancre de bateau		+100kg		8		
22	armateur	bateau - transport	par animal/ par 5 kg	3 pa/1so		3		
23	armateur	bateau marchand- voyage	par 10 miles				2	
24	armateur	galère	bois + rames	5-50po	28			
25	armateur	harpon		150 cm			12	
26	armateur	mat de bateau		30 cm			2	
27	armateur	navire	nef/galion/barque	4 - 25 m long	60			
28	armateur	rame	simple	350 cm			2	
29	armurier	arbalète à pied		3,5kg				
30	armurier	arbalète à répétition		3kg				
31	armurier	arbalète lourde		2,5kg				
32	armurier	arc		300g				
33	armurier	arc composite		0,5kg				
34	armurier	arc court		200g				
35	armurier	bâton ferré						
36	armurier	bouclier à main		20 cm diam				
37	armurier	boule						
38	armurier	brigandine						
39	armurier	carquois de flèches		pour 10 flèches				
40	armurier	casque de cuir						
41	armurier	casque de métal						
42	armurier	coquille de fer						
43	armurier	croche	décorée+manche					
44	armurier	cuir	en c souple/bouilli					
45	armurier	cuir renforcé						
46	armurier	cuirasse à chien en maille						
47	armurier	cuirasse de cheval en maille						
48	armurier	cuirasse de cheval en plaque						
49	armurier	dague de femme	stylet					
50	armurier	dague de lancé						
51	armurier	dague de parade	main gauche					
52	armurier	dague de plat						
53	armurier	dague goled						
54	armurier	dague large						
55	armurier	dague miséricorde						
56	armurier	demi-lune rouge						
57	armurier	écu						
58	armurier	épée à deux mains/grande						
59	armurier	épée bâtarde						
60	armurier	épée courbe						
61	armurier	épée d'arme/ de côté						

Livre PERSONNAGE

62	armurier	épée de joute	émoussée				
63	armurier	épée d'estoc					
64	armurier	épée large					
65	armurier	épée longue					
66	armurier	épée taillée	1 tranchant				
67	armurier	épieu					
68	armurier	épieu ferré					
69	armurier	espadon					
70	armurier	fléau à grain	coude métallique à 2 m				
71	armurier	fléau noble					
72	armurier	flèche					
73	armurier	fouet					
74	armurier	fronde					
75	armurier	fronde à deux mains					
76	armurier	glaive					
77	armurier	graisse d'arme	sans contenant	1l			
78	armurier	grand arc					
79	armurier	grand bouclier					
80	armurier	grande arbalète					
81	armurier	granlance					
82	armurier	guisarme					
83	armurier	hache à bois					
84	armurier	hache à deux mains					
85	armurier	hache à main					
86	armurier	hache de bataille					
87	armurier	hache de coupe					
88	armurier	hache de lancé					
89	armurier	hache de métier					
90	armurier	hache des monts					
91	armurier	hache d'hast					
92	armurier	hache pique					
93	armurier	hachette					
94	armurier	hallebarde					
95	armurier	haubert de maille forte	grande/avec plaque				
96	armurier	haubert de plate	normale/de tournoi				
97	armurier	heaume					
98	armurier	javeline					
99	armurier	javelot					
100	armurier	lance					
101	armurier	lance anoblée					
102	armurier	lance Bipique					
103	armurier	lance d'arrêt					
104	armurier	lance de chasse					
105	armurier	lance de faux					
106	armurier	lance de joute					
107	armurier	lance lourde					
108	armurier	maille	légère/renforcée/pleine				
109	armurier	maille et plaque					
110	armurier	maille légère					
111	armurier	maille pleine					
112	armurier	maille renforcée					
113	armurier	marle					
114	armurier	marteau					
115	armurier	marteau de guerre					
116	armurier	marteau de Lucerne					
117	armurier	martel de fer					
118	armurier	maspic					
119	armurier	masse					
120	armurier	masse à pointe					
121	armurier	masse d'arme					
122	armurier	masse d'empal					
123	armurier	masse d'homar					
124	armurier	masse ferrée					
125	armurier	masse hercule					
126	armurier	masse noble					
127	armurier	masse thaliban					
128	armurier	massue					
129	armurier	maton					
130	armurier	pièce à fronde					
131	armurier	pièce					
132	armurier	plaque complète					
133	armurier	plaque de tournoi					
134	armurier	plombée					
135	armurier	plomée					
136	armurier	poing de fer					
137	armurier	porte fanon					



Livre PERSONNAGE

138	armurier	quarreau courts					
139	armurier	quarreau d'arb. à répétition					
140	armurier	quarreau d'arbalète					
141	armurier	raprière					
142	armurier	rondache					
143	armurier	salanse					
144	armurier	cimeterre					
145	armurier	têtes de flèches (12)					
146	armurier						
147	artiste	peinture de mur	selon couleur	3 m x 5 m		3	
148	astrologue	carte d'astrologie		30 cm2		1	
149	aubergiste	auberge de campagne	nuit/plat	nuitée			8
150	aubergiste	auberge de ville	nuit (plat=nuit/10)	nuitée			15
151	aubergiste	bain parfumé					3
152	aubergiste	blanc-manger					6
153	aubergiste	brochette	viande+légume			1	
154	aubergiste	brouet	choux+soupe+pain+...	un plat			3
155	aubergiste	chambre et nuit de luxe	courtisane et bain et musiq			2	
156	aubergiste	chambrée d'auberge	avec repas soir	1 nuit/1 journée			8
157	aubergiste	cretonnes	plat en casserole				5
158	aubergiste	croustade	pate+viande				7
159	aubergiste	lêchefrite		repas			4
160	aubergiste	plat chaud	légumes+jus de viande	1 assiette			4
161	aubergiste	plat d'avoine		1 livre			1
162	aubergiste	plat froid	fruits+légumes+pain	1 assiette			2
163	aubergiste	repos		chambre commune			3
164	aubergiste	tarte	pâte + sucre + crème	30cm diam			5
165	aubergiste	viande frite					7
166	avocat	défense à la cour	simple cas			7	
167	barbier	barbier (coupe de)					3
168	boucher	agneau		500g		25	
169	boucher	bœuf (morceau de)	selon morceau	500 g			7
170	boucher	canard		500g			8
171	boucher	cheval		500g		3	
172	boucher	chèvre	morceau simple				5
173	boucher	cygne		500g		1	
174	boucher	faisan		500g			8
175	boucher	flanchet					4
176	boucher	fumée	viande/poisson	pièce			4
177	boucher	gîte					5
178	boucher	gras de lard		1 kg			6
179	boucher	grumeau					3
180	boucher	jambon		500g			6
181	boucher	lapin		500g			3
182	boucher	lard fumé		500g			7
183	boucher	longe					9
184	boucher	mouton		500g			3
185	boucher	nomblet					4
186	boucher	noyau					3
187	boucher	oie		500g		1	
188	boucher	pâté	simple	200g			6
189	boucher	porc		500g			5
190	boucher	poulet		500g			5
191	boucher	soupir					3
192	boucher	surlonge					7
193	boucher	trumeau					8
194	boucher	veau		livre		1	
195	boucher	venaison		450 g			8
196	boulangier	brioche		200 g			1
197	boulangier	cake d'avoine		petit pain			1
198	boulangier	galette de blé	sel + blé + eau	250 g			2
199	boulangier	pain de blé		livre ou +			2
200	boulangier	pain de seigle		livre ou +			1
201	bûcheron	bois à brûler		stère			25
202	bûcheron	bois non traité		stère			8
203	bûcheron	bouleau		stère			2
204	bûcheron	cèdre		stère		1	
205	bûcheron	chêne		stère			15
206	bûcheron	érable		stère		3	
207	bûcheron	frêne	meuble	1 m3			15
208	bûcheron	mélèze		m3		2	
209	bûcheron	orme		stère			18
210	bûcheron	pin		stère			19
211	bûcheron	sapin		stère		2	
212	bûcheron	tronc élagué	coupe+égalisation			3	
213	carrier	dalle	selon pierre	30*30 cm			11

Livre PERSONNAGE

214	carrier	four de pierre		50 kg		4		
215	carrier	marbre	bloc	20*10*2			6	
216	carrier	Pierre		20*10*10				2
217	carrier	Pierre à affuter					1	
218	carrier	tuile	argile					1
219	cartographe	carte		30 cm2			4	5
220	cartographe	carte de région		30 cm2			6	
221	chandelier	boîte à feu					3	
222	chandelier	bougie de cire d'abeille						12
223	chandelier	bougie de suif		500g				9
224	chandelier	cire à bougie	brute	500g				3
225	chandelier	mèche	en lin	10 cm				5
226	chandelier	saindoux		500g				3
227	chandelier	savon		livre				5
228	chandelier	torche	huile, bois, goudron	pour 6 h				9
229	chapelier	capuche	avec cordelette					2
230	chapelier	chapeau laine/cuir		laine serrée			3	
231	charbonnier	cendre de bois odorante		1 kg				1
232	charbonnier	charbon		ballot			2	
233	charbonnier	charbon d'alchimiste		20 kg			1	
234	charbonnier	charbon de bois		stère				5
235	charpentier	enclos	bois	m2			3	
236	charpentier	étais		2 m			2	
237	charpentier	grange	sans terre	5 x 10 m			15	
238	charpentier	mezzanine		300 x 150 cm				12 5
239	charpentier	palissade en dur	bois/pierre	m2			3	
240	charpentier	pont	bois	2 m			8	
241	charpentier	poulailler	poutre et grille	3 x 3 m			3	5
242	charretier	carriole à 2 roues		bois				12
243	charretier	charrette	à 2 roues, 60*90	à bras				8
244	charretier	charriot	120*180	à bœufs			2	
245	charretier	charriot (grand)	4 bêtes, 4 roues, 120*200		1			
246	charretier	charriot (marchand)	4 r,8 bêtes, 150*300		4			
247	charretier	charriot royal	4r,12 bêtes, 180*360		12			
248	charretier	charrue						15
249	charretier	litière		60 x 100 cm				2
250	charretier	palanquin		150*90*120h décoré	1			
251	charretier	roue de chariot	bois non ferré	60 cm diam			3	
252	charretier	tombereau	2 roues+flanc	2m2			6	
253	charretier	travois (petit)	pour chien/mule	30cm x 120 cm				42
254	charretier	wagon à 4 roues	avec bâche	2m x 150 cm			3	
255	chasseur	animal spécial					5	
256	chasseur	castor	peau				1	
257	chasseur	cor de chasse spécial	en os courbé 2 fois				4	
258	chasseur	corne de chasse	en bois					8
259	chasseur	corne décorée	avec trous				3	
260	chasseur	créature diverse					5	
261	chasseur	écailles de serpent		poignée				32
262	chasseur	grappin	à 3 branches	20 cm			1	
263	chasseur	hermine vivante		adulte			1	
264	chasseur	ivoire		à la pièce			12	
265	chasseur	peau de cerf						5
266	chasseur	peau de lapin						3
267	chasseur	peau de loutre					1	
268	chasseur	peau de phoque					1	
269	chasseur	sifflet à oiseau	bois					4
270	chaussetier	chausses décorée de luxe	fil d'or	la paire	2			
271	chaussetier	chausses d'hiver fines	blanche/claires	la paire				5
272	chaussetier	couvre -pied	tissu					2
273	chaussetier	sandales	cuir + lanières					2
274	cordelier	corde	grosse et solide	1,50m				3
275	cordelier	corde de lien	chanvre simple	60 cm				2
276	cordelier	corde d'escalade	très serrée	30 cm				1
277	cordonnier	bottes de cheval		mi-mollet				18
278	cordonnier	bottes de cuir		mollet		1		
279	cordonnier	bourse de cuir +lacet						4
280	cordonnier	ceinture de cuir		100 cm				3
281	cordonnier	ceinture pour sac	permet d'attacher un	80 cm				1
282	cordonnier	cravache		50 cm				6
283	cordonnier	fouet	torsadé+manchon	65 cm				5
284	cordonnier	fourreau d'arme						4
285	cordonnier	harnais de bête de somme				1		
286	cordonnier	lacet de cuir		1 m				2
287	cordonnier	œillères	avec attaches					1
288	cordonnier	outre de cuir+capuchon		500ml/1l/5l/15l				3
289	cordonnier	sac (grand)	cuir	20/50 kg				3

Livre PERSONNAGE

290	cordonnier	sac à lanière	cuir	5/10 l			2	
291	cordonnier	sac brodé/solde/poignée	en tissu	10 l			1	
292	cordonnier	sac de daim	fermeture	4 l				33
293	cordonnier	veste de daim					3	
294	courtisan	courtisan(e)	soirée+chant				4	
295	courtisan	demande indirecte/faveur	démarche en cour					15
296	courtisan	plaisir	moins d'une heure	en cour			7	
297	courtisan	rendez-vous noble	intermédiaire	une entrevue				45
298	courtisan	renseignement de cour		très variable			1	
299	crieur	texte public		par rouleau			7	
300	drapier	blanchet	laine grossière	1m2				5
301	drapier	couette		150*200 cm				6
302	drapier	coussin	fourré de filasse	30x30				8
303	drapier	estanfort	soie+or+argent	30cm2				15
304	drapier	laine		m2				5
305	drapier	nappe	selon motif	1 m2				4
306	drapier	oreillers	fourré filasse	50 x 30 cm				11
307	drapier	tissu de soie		30cm			1	
308	drapier	tissu laine		30cm				1
309	drapier	tissu lin		30cm				8
310	drapier	voile	lin	30 cm				2
311	dresseur	aigle			2			
312	dresseur	aigle de guerre			10			
313	dresseur	capuche à épervier	+lacet	cuir			1	
314	dresseur	capuche à faucon	+lacet	cuir				4
315	dresseur	capuche d'aigle	+lacet	cuir				12
316	dresseur	chien de trait					8	
317	dresseur	épervier			5			
318	dresseur	faucon	4 ordres		3			
319	dresseur	gants de fauconnier	cuir simple	paire		1		
320	dresseur	oiseau dressé	pas d'ordres				6	
321	dresseur	ours dressé	1-2 tours appris			12		
322	éleveur	agneau vivant						25
323	éleveur	âne				6		
324	éleveur	ânesse	adulte			5		
325	éleveur	bœuf			2			
326	éleveur	canard vivant		adulte				24
327	éleveur	chat	rare				2	
328	éleveur	cheval de guerre	palefroi			275		
329	éleveur	cheval de labour				12		
330	éleveur	cheval de trait			2			
331	éleveur	cheval de voyage	de monte		17			
332	éleveur	chèvre vivante					4	
333	éleveur	chien dressé	3-6 commandes			21		
334	éleveur	cochon	jeune			1		
335	éleveur	cygne	vivant				4	
336	éleveur	graisse de mouton	sans contenant	1l				4
337	éleveur	mule				9		
338	éleveur	oie vivante					3	
339	éleveur	peau de bœuf						36
340	éleveur	peau de cochon					2	
341	éleveur	soin animaux	animaux spéciaux	jour			2	
342	éleveur	vache				12		
343	éleveur	veau	vivant				9	
344	embaumeur	cercueil	simple en bois				2	
345	embaumeur	embaumement	grande classe+cérémonie		1			
346	épicier	huile de navette		1l				22
347	épicier	paradis		30g				22
348	fermier	foin		ballot				15
349	fermier	miel		gallon			5	
350	fermier	œufs		12				8
351	fermier	orge		ballot				17
352	fermier	poulet vivant					2	
353	fondeur	argent (en barre)		500 g		16		
354	fondeur	bronze		barre 500g				16
355	fondeur	cuivre		barre 500g				12
356	fondeur	étain		barre de 500g		1		
357	fondeur	fer	barre	500g				5
358	fondeur	or		500 g	26			
359	fondeur	plomb		barre 500g			1	
360	forgeron	aiguillon		500g			1	
361	forgeron	assiette en étain		20 cm			1	
362	forgeron	bêche		100 cm				32
363	forgeron	broche	fer/cuivre	10 cm large			3	
364	forgeron	cal à chariot ferré						4
365	forgeron	casserole	fonte	5 l			4	

Livre PERSONNAGE

366	forgeron	chaîne de fer	anneaux	30 cm			4
367	forgeron	chandelier	cuiivre	1 à 3 bougies			7
368	forgeron	chaudron à bain	fonte/cuivre	80 l			12
369	forgeron	chaudron en fonte	avec poignées	30 l capacité			3
370	forgeron	chope d'étain		50 cl			16
371	forgeron	ciseaux		15 cm			3
372	forgeron	ciseaux (grand)		40cm			7
373	forgeron	clochette	pour troupeau	petite taille			4
374	forgeron	clous	pour 20	3 cm			3
375	forgeron	clous d'escalade		6 cm			2
376	forgeron	cognée		40 cm	2		
377	forgeron	coupe de métal	dépend métal et coupe			2	
378	forgeron	couteau cuisine	fer	20 cm			15
379	forgeron	crochet		20 cm			4
380	forgeron	enseigne de fer forgé	selon artistique	30 x 60			27
381	forgeron	éperons	simple	la paire			6
382	forgeron	essieu à chariot	en bois	4 lattes			8
383	forgeron	étriers	cuir et fer	paire			5
384	forgeron	faucille	manchon de bois	40 cm			5
385	forgeron	faux		180 cm			5
386	forgeron	fer à cheval	entretien	pièce			4
387	forgeron	fléau à grain	en bois à une main				3
388	forgeron	forge	Pierre	75 kg	9		
389	forgeron	fourche		175 cm			4
390	forgeron	godet en étain		30 cl			1
391	forgeron	gril de fonte	fonte	30 cm2			12
392	forgeron	hachette	manchon	30 cm			2
393	forgeron	herse	en fer	+2m2	8		
394	forgeron	herse à champs		180 x 50 cm	3		
395	forgeron	houx					3
396	forgeron	huches					2
397	forgeron	lanterne à huile	contenance 30 cl	cuivre			4
398	forgeron	marmite	fonte	50 l			6
399	forgeron	marteau		25 cm			24
400	forgeron	marteau à escalade	solide	20 cm	1		
401	forgeron	pelle	fer + bois	120 cm			4
402	forgeron	pince		30 cm			25
403	forgeron	pioche		60 cm			2
404	forgeron	poêle	fonte	40 cm diam			4
405	forgeron	râpe à laine	anse et support	12 cm			1
406	forgeron	rasoir	manche bois	2 x 10 cm			2
407	forgeron	râteau		160 cm			4
408	forgeron	râtelier		120 cm			2
409	forgeron	sape	avec crochet/moisson	50 cm			4
410	forgeron	saucière	louche	45 cm			8
411	forgeron	scie	manchon	80 cm			4
412	forgeron	scythe	coupant	25 cm			6
413	forgeron	serpe		20 cm diam			3
414	forgeron	soc de charrue	avec structure				3
415	forgeron	trépied	fer	60 cm haut			7
416	forgeron	vrille		25 cm			4
417	gantier	gants de laine/cuir/soie		paire			6
418	garde	péage de route/caravansérail	par personne et animaux	journée+nuit+entretien			1
419	hérald	blason + écu		v écu	15		
420	hérald	hérald (annonce de tournoi)	organisation		3		
421	herboriste	amande		30g			4
422	herboriste	camphre		30g	2		
423	herboriste	cannelle		30g			15
424	herboriste	encens		500g			6
425	herboriste	épice d'alun		30g			6
426	herboriste	gingembre		30g	1		
427	herboriste	girofle		30g			7
428	herboriste	herbes		la dose	2		
429	herboriste	herbes calmantes	pot	30 g			15
430	herboriste	herbes de soins	pot	30g			6
431	herboriste	huile de cannelle		30g	2		
432	herboriste	huile de myrtille		30g	1		
433	herboriste	huile de noix		500ml			
434	herboriste	huile de pavot		25 cl			15
435	herboriste	huile de rose		30g			6
436	herboriste	huile d'oiellette		500ml			18
437	herboriste	lavande		30g			14
438	herboriste	muscade		30g	2		
439	herboriste	piment		branche			13
440	herboriste	poivre		30g			12
441	herboriste	safran		30g			15

Livre PERSONNAGE

442	intendant	crieur	pour un message	une criée			1
443	intendant	sceau	fabrication			15	
444	joaillier	joyaux		pièce		1	
445	laitier	beurre		500 g			2
446	laitier	crème		gallon			2
447	laitier	lait de chèvre		5l			1
448	laitier	lait de vache		5l			6
449	laitier	lait mouton		5l			6
450	luthier	composition					52
451	luthier	flûte de bois	à 4 trous	25 cm			5
452	luthier	Harpe		grande à pied	1		
453	luthier	luth				8	
454	luthier	lyre	8 cordes, bois			5	
455	luthier	sifflet	métal noble			2	
456	luthier	tambourin	peau de vache	20 cm diam		1	
457	luthier	trompette	en cuivre	50 cm long		3	
458	mâçon	barbacane		4m haut,3m diam	70		
459	mâçon	cheminée	avec âtre			22	
460	mâçon	fontaine	simple sans décor				65
461	mâçon	phare de port	Pierre et charpente	12 m de haut	4		
462	mâçon	silo de pierre		150cm l* 100cm diam		2	
463	maçon	mortier		10kg			8
464	maçon	moulin	à eau		7		
465	maçon	mur de pierre		1m2 x 25 cm			3
466	maçon	Pierre à meule					5
467	maçon	Pierre à moulin	avec rouages		1		
468	maçon	Pierre de colonne		1 m			4
469	maçon	Pierre taillée		20 x20 x 10			2
470	maçon	torchis		m2			2
471	maçon	truelle		25 cm			25
472	maître d'équipage	caravane / convoi	par 10 miles			2	
473	marchand	demande d'avoir				1	
474	marche	silex et amadou		+ - 100 usages			4
475	marché	balai		140cm			2
476	marché	brosse	poil de fer+poignée				6
477	marché	chou		500g			2
478	marché	exotique	produit étranger/bizarre			6	
479	marché	fève		500 g			1
480	marché	fleurs	locale				4
481	marché	fraises		500g			3
482	marché	fromage de brebis		500g			3
483	marché	fromage de chèvre		500g			2
484	marché	fromage de vache		500g			1
485	marché	huile d'amande		500ml			12
486	marché	huile de chènevis		500ml			11
487	marché	huile de lin		500ml		2	
488	marché	lentilles		500g			1
489	marché	lie de vin		2 l			1
490	marché	matelas	tissu + filasse	100 x 150 cm		4	
491	marché	mûres		500g			2
492	marché	navets		kg			2
493	marché	olives	verte/noire	500g			26
494	marché	pigeon		- 1 livre			5
495	marché	plume	pigeon / canard				1
496	marché	poires		500g			2
497	marché	pomme		500g			1
498	marché	prunes		500g			3
499	marché	ration de voyage		pain+chou+lard+fromage			1
500	marché	sucre		500g			14
501	marché	verjus		250ml			4
502	marin	corde de lin	en chanvre 1 b	30 cm			2
503	marin	huile de baleine		500g		2	
504	marin	repas sur bateau	poisson et légumes secs	un plat		1	
505	médecin	bandage à soins		30cm			1
506	médecin	couteau de chirurgien	alliage	10 cm		2	
507	médecin	soins		par prestation			51
508	menuisier	araire	labour	4kg		4	
509	menuisier	assiette en bois	décorée	20 cm diam			6
510	menuisier	banc		120cm large			2
511	menuisier	boîte à outils	plusieurs outils			4	
512	menuisier	bol de bois		18 cm diam			4
513	menuisier	brouette		en bois		3	
514	menuisier	buffet	décoré?	150x100hx50p		21	
515	menuisier	canne		120 cm			8
516	menuisier	chaise	large	tout bois			8
517	menuisier	chaise	sans accoudoirs				4

Livre PERSONNAGE

518	menuisier	chopine	en bois	30 cl			4
519	menuisier	coffre à cithare	Velours + serrure				37
520	menuisier	coffre à compartiment	peau mouton				35
521	menuisier	coffre de bois		40*30*30			18
522	menuisier	coffre de bois		60*40*30			22
523	menuisier	coffre de bois		30*20*20			12
524	menuisier	coffret à bijou		15*10*10			5
525	menuisier	coupe de bois		quelques bûches			2
526	menuisier	échelle de bois	axe central avec lattes	2,5 m			2
527	menuisier	encadrement de tableau		1 m2			16
528	menuisier	entraves					22
529	menuisier	étal de marché		2x1m+support			2
530	menuisier	hachette		35 cm	1		
531	menuisier	houe					26
532	menuisier	Latrines	élaborée pour demeure				45
533	menuisier	lit	pour une personne	100 x 160 cm			15
534	menuisier	louche en bois		35 cm			4
535	menuisier	marteau de travail		30 cm			3
536	menuisier	palanquin	simple et fonctionnel	120x70x100	5		
537	menuisier	palissade de bois		m2			4
538	menuisier	pavillon	couvert, en bois	200 x 150	5		
539	menuisier	peigne en bois		15 cm			5
540	menuisier	perche		250 cm			6
541	menuisier	pinte	bois	40 cl capa			5
542	menuisier	pipe					8
543	menuisier	plantoir à tubercule/racine		100 cm			2
544	menuisier	porte-voix	bois				6
545	menuisier	pressoir	cuve et mécanisme	3 m diam	6		
546	menuisier	quenouille		20 cm			4
547	menuisier	rouleau des champs	tasse la terre				18
548	menuisier	sabots					9
549	menuisier	selle percée	en bois sculpté	deux trous	1		
550	menuisier	table	avec pied	bon bois, 2 m2	1		
551	menuisier	table simple chêne	avec 2 tréteaux+corde	2 m2			14
552	menuisier	tabouret	3 pieds	30 cm diam			8
553	menuisier	traîneau	avec corde+patin	1m x 150 cm			24
554	menuisier	trident	en bois	130 cm			7
555	menuisier	urne	terre cuite	20cm x 15 cm diam			25
556	mercenaire	cavalier	par mois avec monture		5		
557	mercenaire	homme d'arme		semaine		1	
558	mercenaire	maître d'équipage/ de troupe		par mois	1		
559	mercenaire	mercenaire	par mois		2		
560	messenger	messenger	en b/jour pour normal				15
561	meunier	avoine		ballot			2
562	meunier	blé		500g			2
563	meunier	blé		ballot			15
564	meunier	meule	pierre				5
565	meunier	sac de grain	chanvre	4,5 kg			2
566	meunier	seigle		500g			1
567	meunier	seigle		ballot			2
568	mineur						1
569	notaire	acte notarial	affaire de justice		1		
570	parfumeur	parfum		30g			25
571	paysan	protège-doigt	chanvre pour récolte	paire			1
572	pêcheur	anguille					2
573	pêcheur	appât	la douzaine	12			2
574	pêcheur	brochet		adulte			3
575	pêcheur	corne de narval		500 g	3		
576	pêcheur	crabe		500g			3
577	pêcheur	crustacé					5
578	pêcheur	dorade		kg			7
579	pêcheur	écrevisse		kg			5
580	pêcheur	éponges		pour 4			13
581	pêcheur	esturgeon		450 g			5
582	pêcheur	hareng					2
583	pêcheur	huître		500g			3
584	pêcheur	maquereau					1
585	pêcheur	morue		500g			3
586	pêcheur	os de requin		500 g			2
587	pêcheur	poisson séché					4
588	pêcheur	roussette	poisson/chien de mer				4
589	pêcheur	saumon					6
590	pêcheur	seiche		500g			4
591	pêcheur	serpent de mer			25		
592	pêcheur	truite					3
593	plaideur	engagement de plaideur	affaire de basse justice				6

Livre PERSONNAGE

594	potier	bouteille		1 l			3	
595	potier	écuelle	terre	15 cm diam				1
596	potier	flacon	goulet allongé	500 ml			1	
597	potier	pilon		40 cm haut			2	
598	potier	salière		50 g capa				13
599	potier	vase	simple	3 l				15
600	potier	verre de glaise		25 cl				4
601	prostituée	prostituée	une nuit					15
602	religieux	école	cours	par semaine			1	
603	religieux	parchemin		30 x 30 cm				3
604	religieux	rouleau de parchemin	enluminé et écrit	vélin		1		
605	religieux	service funèbre	simple/religieux/divin			1		
606	salier	sel	pot	125g				9
607	savant	bréviaire		10-50 pages				27
608	savant	généalogie	selon génération	parchemin				55
609	scribe	écrins	pour objet précieux	20x8				55
610	scribe	parchemin	taillé et gratté	30*30				7
611	scribe	vélin		30 cm2				8
612	seigneur	auberge	selon quartier/qualité			11		
613	seigneur	castel	40*24m+cour			900		
614	seigneur	château seigneurial	500*4000m2+tour 40*2			###		
615	seigneur	ferme	murs+toit	7x5m		2		
616	seigneur	gentilhomme	2 étages	Pierre et terre		50		
617	seigneur	maison de notable	3 étages pierre	5 x 8 m		100		
618	seigneur	manoir	3 étages	30*15m		250		
619	seigneur	taudis	planche et toit simple	5x5m			1	
620	seigneur	terre citadine	dans muraille, près château	par are		3		
621	seigneur	terre de forêt	avec bois	par are			2	
622	seigneur	terre pauvre	lande, rocaille	par are				2
623	seigneur	terre simple	potager, vigne, culture	par are			1	
624	sellier	attelage de bœuf					2	
625	sellier	bride de cheval		cuir				5
626	sellier	brosse à cheval						1
627	sellier	cheval (soin)	par jour					1
628	sellier	cheval (soin+box+bouffe)	par jour					3
629	sellier	cuirasse à chien	cuir+attache			2		
630	sellier	étable	+1 b pour l'entretien	par jour				2
631	sellier	harnais à cheval					3	
632	sellier	harnais de chien						7
633	sellier	harnais de vache						12
634	sellier	harnois	à bête de somme				2	
635	sellier	joug	collier de bête					45
636	sellier	jouquet pour cornes	collier de bête					35
637	sellier	selle	pour destrier ou autre	sangles+attaches			5	
638	sellier	selle	petite	pour mule...				4
639	sellier	selle de guerre	ornée richement				75	
640	sellier	surcot de cheval	fin tissu non décoré					4
641	serrurier	clés		pièce				1
642	serrurier	serrure sans clé						25
643	serrurier	serrurier kit		6 clés+ 2 outils + mèche				4
644	serviteur	service divers						3
645	spécial	engagement militaire		semaine			3	
646	spécial	esclave de guerre					24	
647	spécial	esclave de plaisir					15	
648	spécial	esclave de travail					12	
649	spécial	skis		200 cm			2	
650	spécial	spécialiste professionnel		par mois		2		
651	tailleur	bonnet		laine				5
652	tailleur	bourse de peau						27
653	tailleur	bourse en soie						11
654	tailleur	braies		fine laine				25
655	tailleur	caleçon		laine fine				3
656	tailleur	cape de laine	grande et épaisse	grosse laine				16
657	tailleur	ceinture		100 cm				1
658	tailleur	chaperon		laine				6
659	tailleur	chaperon	tressé	fine laine				2
660	tailleur	chemise de femme	laine et manches					5
661	tailleur	chemise de laine	laine fines et boutons					7
662	tailleur	coiffe laine/serge/soie	b/b/s					5
663	tailleur	cotte	laine tressée					6
664	tailleur	gambison	filasse tressée et matelassée					8
665	tailleur	gant de serge	2-3 doigts	paire				3
666	tailleur	gilet	laine tressée					45
667	tailleur	juste-au-corps de laine						3
668	tailleur	juste-au-corps de soie						28
669	tailleur	manteau + capuche en laine	au genou					5

Livre PERSONNAGE

670	tailleur	manteau de laine	au genou			4	
671	tailleur	pantalon de lin	avec fermeture			3	
672	tailleur	pantalon laine/cuir	avec fermeture	grosse laine		7	
673	tailleur	robe + capuchon	gros tissu			3	
674	tailleur	robe de laine		à partir de hanche		2	
675	tailleur	surcot laine/serge/soie	type chemise			5	
676	tailleur	toge laine/serge/soie					8
677	tailleur	tunique de laine	sans col			1	
678	tailleur	tunique de voyage	frange cuir et lanière			5	
679	tailleur	voile de soie			1		
680	tanneur	cuir tanné		1m2			36
681	tanneur	daim		m2		2	
682	tanneur	gourde	cuir+bouchon	1 l			12
683	tanneur	outre à vin + capuchon	solide	1 l		3	
684	tanneur	peau d'agneau					15
685	tanneur	peau de chat				2	
686	tanneur	peau de daim				3	
687	tanneur	peau de lapin					4
688	tanneur	peau de martre				18	
689	tanneur	peau de mouton				7	
690	tanneur	peau de porc				2	
691	tanneur	peau de renard				8	
692	tanneur	peau de veau				35	
693	tanneur	peau de zibeline			2		
694	tanneur	peau d'écureuil				8	
695	tanneur	peau d'hermine			3		
696	tapissier	canevas	base pour tapisserie	1 m2		1	
697	tavernier	bière blonde		30 cl			2
698	tavernier	bière brune		30 cl			3
699	tavernier	bière forte		40 cl			4
700	tavernier	bière forte en baril	baril non cerclé	50 l		15	
701	tavernier	bière légère/blonde		40 cl (12 c pour un			1
702	tavernier	breuvage peska	selon qualité, 1/8 l	1/8 l			55
703	tavernier	cervoise		500ml			3
704	tavernier	cidre		40 cl			1
705	tavernier	cognac		15 cl		2	
706	tavernier	hydromel		500ml			4
707	tavernier	piquette		1l			4
708	tavernier	vin		pot 1l			3
709	tavernier	vin blanc des plaines d'Orge	blanc fort	1l			16
710	tavernier	vin de Danor	rouge épicié	1l		1	
711	tavernier	vin de Donara	rouge fin	1l			12
712	tavernier	vin de Drezel	rouge dense	1l		3	
713	tavernier	vin de Goldewi	blanc léger	1l	3		
714	tavernier	vin de l'Est	rouge léger	1l			6
715	tavernier	vin de Liras	blanc fort	1l	1		
716	tavernier	vin de Mordara	rouge fruité	1l		2	
717	tavernier	vin de paroisse	rouge simple	1l			5
718	tavernier	vin de Ticasì	rosé sucré	1l	8		
719	tavernier	vin fort	rouge	1/8 l			5
720	tavernier	vin local	rouge	1l			3
721	tavernier	vin petit	rouge	1l			1
722	tavernier	vin supérieur	rouge	1/8 l		5	
723	teinturier	teinture bleue		30g		16	
724	teinturier	teinture jaune		30g		64	
725	teinturier	teinture pourpre		30g	8		
726	teinturier	teinture rouge		30g		68	
727	tentier	piquet de tente		pour tentes 1/2/4 places			2
728	tentier	tente	cuir mince et piquet de bois	1/2/4 personnes			21
729	tentier	tente (grande)	cuir+ fixation métal+ divers	2 personnes+piquet	1		
730	tentier	tente en peau	peau simple+cordelette	1 personne		6	
731	tisserand	couverture (petite)	laine	150 x 120			2
732	tisserand	couverture de voyage	grosse laine	150 x 150			4
733	tisserand	couverture épaisse	en laine double	150 x 150		3	
734	tisserand	ruban de tissu	beau et solide	m		15	
735	tisserand	sac de laine		2 l			2
736	tisserand	tapis	gros tissu	2 x 2 m	1		
737	tisserand	toile		1m2			15
738	tonnelier	barrique		200 l			42
739	tonnelier	citerne de bois		300 l		2	
740	tonnelier	cuve	grande	250 l		8	
741	tonnelier	cuve à bain	bois	100 l			35
742	tonnelier	cuvier	avec support cuve			6	
743	tonnelier	fût		10l/20l/40l		16	
744	tonnelier	seau de bois cerclé	anse+ un cercle de fer	10 l			12
745	tonnelier	tonneau cerclé	avec couvercle	1m x 50 cm diam		5	

Livre PERSONNAGE

746	tonnelier	tonneau de bois	avec couvercle	1m x 50 cm diam			4	
747	tonnelier	tonnelet bois	avec couvercle	50cm x 25 cm diam				25
748	tonnelier	tonnelet cerclé	avec couvercle	50cm x 25 cm diam			3	
749	troubadour	performance	chanson/geste/...				4	
750	vanneur	baguette	cueilleur de récoltes	100g				9
751	vanneur	panier oseille	avec anse	30 cm rayon				4
752	vanneur	semoir	anse large	15 l capa				15
753	verrier	verre à vitre	sombre	10 cm2			3	
754	Voleur	service divers					1	

Table de Référence :

NOM	N°				
acte notarial	569	bouclier à main	36	chaperon	658
agneau	168	bougie de cire d'abeille	222	chaperon	659
agneau vivant	322	bougie de suif	223	charbon	232
aigle	311	boule	37	charbon d'alchimiste	233
aigle de guerre	312	bouleau	203	charbon de bois	234
aiguillon	360	bourse de cuir +lacet	279	charrette	243
amande	421	bourse de peau	652	charriot	244
ambre	9	bourse en soie	653	charriot (grand)	245
ambre gris	10	bouteille	594	charriot (marchand)	246
ancre de bateau	21	braies	654	charriot royal	247
âne	323	breuvage peska	702	charrue	248
ânesse	324	bréviaire	607	chat	327
anguille	572	bride de cheval	625	château seigneurial	614
animal spécial	255	brigandine	38	chaudron à bain	368
appât	573	brioche	196	chaudron en fonte	369
araire	508	broche	363	chausses décorée de luxe	270
arbalète à pied	29	brochet	574	chausses d'hiver fines	271
arbalète à répétition	30	brochette	153	cheminée	459
arbalète lourde	31	bronze	354	chemise de femme	660
arc	32	brosse	476	chemise de laine	661
arc composite	33	brosse à cheval	626	chêne	205
arc court	34	brouet	154	cheval	171
argent (en barre)	353	brouette	513	cheval (soin)	627
assiette en bois	509	buffet	514	cheval (soin+box+bouffe)	628
assiette en étain	361	cake d'avoine	197	cheval de guerre	328
attelage de bœuf	624	cal à chariot ferré	364	cheval de labour	329
auberge	612	caleçon	655	cheval de trait	330
auberge de campagne	149	camphre	422	cheval de voyage	331
auberge de ville	150	canard	170	chèvre	172
avoine	561	canard vivant	326	chèvre vivante	332
baguette	750	canevas	696	chien de trait	316
bain parfumé	151	canne	515	chien dressé	333
balai	475	cannelle	423	chope d'étain	370
banc	510	cape de laine	656	chopine	518
bandage à soins	505	capuche	229	chou	477
barbacane	458	capuche à épervier	313	cidre	704
barbier (coupe de)	167	capuche à faucon	314	cire à bougie	224
barrique	738	capuche d'aigle	315	ciseaux	371
bateau - transport	22	caravane / convoi	472	ciseaux (grand)	372
bateau marchand- voyage	23	carquois de flèches	39	citerne de bois	739
bâton ferré	35	carriole à 2 roues	242	clés	641
bêche	362	carte	219	clochette	373
beurre	445	carte d'astrologie	148	clous	374
bière blonde	697	carte de région	220	clous d'escalade	375
bière brune	698	casque de cuir	40	cochon	334
bière forte	699	casque de métal	41	coffre à cithare	519
bière forte en baril	700	casserole	365	coffre à compartiment	520
bière légère/blonde	701	castel	613	coffre de bois	521
blanchet	300	castor	256	coffre de bois	522
blanc-manger	152	cavalier	556	coffre de bois	523
blason + écu	419	cèdre	204	coffret à bijou	524
blé	562	ceinture	657	cognac	705
blé	563	ceinture de cuir	280	cognée	376
bœuf	325	ceinture pour sac	281	coiffe laine/serge/soie	662
bœuf (morceau de)	169	cendre de bois odorante	231	composition	450
bois à brûler	201	cercueil	344	coquille de fer	42
bois non traité	202	cervoise	703	cor de chasse spécial	257
boîte à feu	221	chaîne de fer	366	corde	274
boîte à outils	511	chaire	516	corde de lien	275
bol de bois	512	chaise	517	corde de lin	502
bonnet	651	chambre et nuit de luxe	155	corde d'escalade	276
bottes de cheval	277	chambree d'auberge	156	corne de chasse	258
bottes de cuir	278	chandelier	367	corne de narval	575
		chapeau laine/cuir	230	corne décorée	259

Livre PERSONNAGE

cotte	663
couette	301
coupe de bois	525
coupe de métal	377
courtisan(e)	294
coussin	302
couteau cuisine	378
couteau de chirurgien	506
couverture (petite)	731
couverture de voyage	732
couverture épaisse	733
couvre -pied	272
crabe	576
cravache	282
créature diverse	260
crème	446
cretonnes	157
crieur	442
croche	43
crochet	379
croustade	158
crustacé	577
cuir	44
cuir renforcé	45
cuir tanné	680
cuirasse à chien	629
cuirasse à chien en maille	46
cuirasse de cheval en maille	47
cuirasse de cheval en plaque	48
cuivre	355
cuve	740
cuve à bain	741
cuvier	742
cygne	173
cygne	335
dague de femme	49
dague de lancé	50
dague de parade	51
dague de plat	52
dague goled	53
dague large	54
dague miséricorde	55
daim	681
dalle	213
défense à la cour	166
demande d'avoir	473
demande indirecte/faveur	295
demi-lune rouge	56
dorade	578
écailles de serpent	261
échelle de bois	526
école	602
écrevisse	579
écrins	609
écu	57
écuelle	595
embaumement	345
encadrement de tableau	527
encens	424
enclos	235
encre brune	1
encre jaune	2
encre noire	3
encre rouge	4
encre spéciale	5
encre verte	6
engagement de plaideur	593
engagement militaire	645
enseigne de fer forgé	380
entraves	528
épée à deux mains/grande	58
épée bâtarde	59
épée courbe	60
épée d'arme/ de côté	61
épée de joute	62
épée d'estoc	63

épée large	64
épée longue	65
épée taillée	66
éperons	381
épervier	317
épice d'alum	425
épieu	67
épieu ferré	68
éponges	580
érable	206
esclave de guerre	646
esclave de plaisir	647
esclave de travail	648
espadon	69
essieu à chariot	382
estanfort	303
esturgeon	581
étable	630
étai	236
étain	356
étal de marché	529
étriers	383
exotique	478
faisan	174
faucille	384
faucon	318
faux	385
fer	357
fer à cheval	386
ferme	615
fève	479
flacon	596
flanchet	175
fléau à grain	70
fléau à grain	387
fléau noble	71
flèche	72
fleurs	480
flûte de bois	451
foin	348
fontaine	460
forge	388
fouet	73
fouet	283
four de pierre	214
fourche	389
fourreau d'arme	284
fraises	481
frêne	207
fromage de brebis	482
fromage de chèvre	483
fromage de vache	484
fronde	74
fronde à deux mains	75
fumée	176
fût	743
galère	24
galette de blé	198
gambison	664
gant de serge	665
gants de fauconnier	319
gants de laine/cuir/soie	417
garance	7
généalogie	608
gentilhomme	616
gilet	666
gingembre	426
girofle	427
gîte	177
glaive	76
godet en étain	390
goudron	8
gourde	682
graisse d'arme	77
graisse de mouton	336
grand arc	78

grand bouclier	79
grande arbalète	80
grange	237
gran lance	81
grappin	262
gras de lard	178
gril de fonte	391
grumeau	179
guisarme	82
hache à bois	83
hache à deux mains	84
hache à main	85
hache de bataille	86
hache de coupe	87
hache de lancé	88
hache de métier	89
hache des monts	90
hache d'hast	91
hache pique	92
hachette	93
hachette	392
hachette	530
hallebarde	94
hareng	582
harnais à cheval	631
harnais de bête de somme	285
harnais de chien	632
harnais de vache	633
harnois	634
harpe	452
harpon	25
haubert de maille forte	95
haubert de plate	96
heaume	97
héraut (annonce de tournoi)	420
herbes	428
herbes calmantes	429
herbes de soins	430
hermine vivante	263
herse	393
herse à champs	394
homme d'arme	557
houe	531
houx	395
huches	396
huile cuisine	11
huile d'amande	485
huile de baleine	503
huile de cannelle	431
huile de chènevis	486
huile de corps parfumée	12
huile de lampe	13
huile de lin	487
huile de myrtille	432
huile de navette	346
huile de noix	433
huile de pavot	434
huile de rose	435
huile d'Ouellette	436
huile d'olive	14
huître	583
hydromel	706
ivoire	264
jambon	180
javeline	98
javelot	99
joug	635
jouquet pour cornes	636
joyaux	444
juste-au-corps de laine	667
juste-au-corps de soie	668
lacet de cuir	286
laine	304
lait de chèvre	447
lait de vache	448
lait mouton	449

Livre PERSONNAGE

lance	100
lance anobli	101
lance bifique	102
lance d'arrêt	103
lance de chasse	104
lance de faux	105
lance de joute	106
lance lourde	107
lanterne à huile	397
lapin	181
lard fumé	182
latrine	532
lavande	437
lèche-frite	159
lentilles	488
lie de vin	489
lit	533
litière	249
longe	183
louche en bois	534
luth	453
lyre	454
maille	108
maille et plaque	109
maille légère	110
maille pleine	111
maille renforcée	112
maison de notable	617
maître d'équipage/ de troupe	558
manoir	618
manteau + capuche en laine	669
manteau de laine	670
maquereau	584
marbre	215
marle	113
marmite	398
marteau	114
marteau	399
marteau à escalade	400
marteau de guerre	115
marteau de Lucerne	116
marteau de travail	535
martel de fer	117
maspic	118
masse	119
masse à pointe	120
masse d'arme	121
masse d'empal	122
masse d'homar	123
masse ferrée	124
masse hercule	125
masse noble	126
masse thaliban	127
massue	128
mat de bateau	26
matelas	490
maton	129
mèche	225
mélèze	208
mercenaire	559
messenger	560
meule	564
mezzanine	238
miel	349
mortier	463
morue	585
moulin	464
mouton	184
mule	337
mur de pierre	465
mûres	491
muscade	438
naphte	15
nappe	305
navets	492
navire	27

nomblet	185
noyau	186
œillères	287
œufs	350
oie	187
oie vivante	338
oiseau dressé	320
olives	493
onguent à brûlure	16
or	358
oreillers	306
orge	351
orme	209
os de requin	586
ours dressé	321
outré à vin + capuchon	683
outré de cuir+capuchon	288
pain de blé	199
pain de seigle	200
palanquin	250
palanquin	536
palissade de bois	537
palissade en dur	239
panier oseille	751
pantalon de lin	671
pantalon laine/cuir	672
paradis	347
parchemin	603
parchemin	610
parfum	570
pâté	188
pavillon	538
péage de route/caravansérail	418
peau d'agneau	684
peau de bœuf	339
peau de cerf	265
peau de chat	685
peau de cochon	340
peau de daim	686
peau de lapin	266
peau de lapin	687
peau de loutre	267
peau de martre	688
peau de mouton	689
peau de phoque	268
peau de porc	690
peau de renard	691
peau de veau	692
peau de zibeline	693
peau d'écureuil	694
peau d'hermine	695
peigne en bois	539
peinture de mur	147
pelle	401
perche	540
performance	749
peska	17
phare de port	461
pierre	216
pierre à affuter	217
pierre à fronde	130
pierre à meule	466
pierre à moulin	467
pierre de colonne	468
pierre spéciale	18
pierre taillée	469
pigeon	494
pilon	597
piment	439
pin	210
pince	402
pinte	541
pioche	403
pipe	542
pique	131
piquet de tente	727

piquette	707
plaisir	296
plantoir à tubercule/racine	543
plaque complète	132
plaque de tournoi	133
plat chaud	160
plat d'avoine	161
plat froid	162
plomb	359
plombée	134
plomée	135
plume	495
poêle	404
poing de fer	136
poires	496
poisson séché	587
poivre	440
pomme	497
pont	240
porc	189
porte fanon	137
porte-voix	544
poulet	190
poulet vivant	352
poulailler	241
pressoir	545
produit d'animaux	19
prostituée	601
protège-doigt	571
prunes	498
quarreau courts	138
quarreau d'arb. à répétition	139
quarreau d'arbalète	140
quenouille	546
rame	28
râpe à laine	405
rapière	141
rasoir	406
râteau	407
râtelier	408
ration de voyage	499
rendez-vous noble	297
renseignement de cour	298
repas sur bateau	504
repos	163
robe + capuchon	673
robe de laine	674
rondache	142
roue de chariot	251
rouleau de parchemin	604
rouleau des champs	547
roussette	588
ruban de tissu	734
sabots	548
sac (grand)	289
sac à lanrière	290
sac brodé/solde/poignée	291
sac de daim	292
sac de grain	565
sac de laine	735
safran	441
saindoux	226
salanse	143
salière	598
sandales	273
sang de dragon	20
sape	409
sapin	211
saucière	410
saumon	589
savon	227
sceau	443
scie	411
cimeterre	144
scythe	412
seau de bois cerclé	744

Livre PERSONNAGE

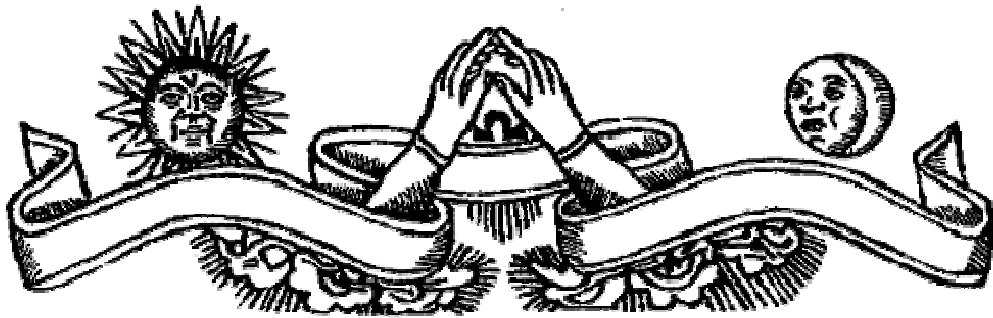
seiche	590
seigle	566
seigle	567
sel	606
selle	637
selle	638
selle de guerre	639
selle percée	549
semoir	752
serpe	413
serpent de mer	591
serrure sans clé	642
serrurier kit	643
service divers	644
service divers	754
service funèbre	605
sifflet	455
sifflet à oiseau	269
silex et amadou	474
silo de pierre	462
skis	649
soc de charrue	414
soin animaux	341
soins	507
soupir	191
spécialiste professionnel	650
sucré	500
surcot de cheval	640
surcot laine/serge/soie	675
surlonge	192
table	550
table simple chêne	551
tabouret	552
tambourin	456
tapis	736
tarte	164

taudis	619
teinture bleue	723
teinture jaune	724
teinture pourpre	725
teinture rouge	726
tente	728
tente (grande)	729
tente en peau	730
terre citadine	620
terre de forêt	621
terre pauvre	622
terre simple	623
têtes de flèches (12)	145
texte public	299
tissu de soie	307
tissu laine	308
tissu lin	309
toge laine/serge/soie	676
toile	737
tombereau	252
tonneau cerclé	745
tonneau de bois	746
tonnelet bois	747
tonnelet cerclé	748
torche	228
torchis	470
traîneau	553
travois (petit)	253
trumeau	193
trépied	415
trident	554
trompette	457
tronc élagué	212
truille	471
truite	592
tuile	218

tulwar	146
tunique de laine	677
tunique de voyage	678
urne	555
vache	342
vase	599
veau	194
veau	343
vélin	611
venaison	195
verjus	501
verre à vitre	753
verre de glaise	600
veste de daim	293
viande frite	165
vin	708
vin blanc des plaines d'Orge	709
vin de Danor	710
vin de Donara	711
vin de Drezel	712
vin de Goldewi	713
vin de l'Est	714
vin de Liras	715
vin de Mordara	716
vin de paroisse	717
vin de Ticasí	718
vin fort	719
vin local	720
vin petit	721
vin supérieur	722
voile	310
voile de soie	679
vrille	416
wagon à 4 roues	254



Annexes



Feuille de création de Personnage – ETAPE 2 - Caractéristiques

2D10	2D10	2D10	Caractéristiques	Mod	Nat.	Mult.	Courant	B	Max.
			Force : puissance/pouvoir						
			Endurance : souffle/fatigue						
			Dextérité : coordination/manipulation						
			Agilité : souplesse/équilibre						
			Intelligence : raisonnement/mémoire						
			Volonté : caractère/résistance						
			Eloquence : voix/rapidité						
			Empathie : compréhension/intuition						
			Constitution : santé/robustesse						
			Apparence : beauté/charisme						

B(onus) des caractéristiques = 1-5(-1) 6-15(+0) 16-30(+1) 31-50(+2) 51-75(+3) 76-105(+4) 106-140(+5) 141... (+6)

Total des Multiplicateurs = 14 + 3d6 =

Points de constructions = 30 + age + NS(famille) + (1/max>50) + 2D10 =

Catégorie	Attribuer 5 à 30	Formule	Résultat
Caractéristiques		Points x 3,5	points à distribuer
NEC		Selon table	NEC[] + [] Ext talents d'arme
Talents		5-20 -> points x 20 21-30 -> points x 25	points d'achat de talent
Richesse		5-20 -> points x 5 21-30 -> points x 6	x Base Monétaire

Facteur	Formule	Résultat
Taille	115 + 2xnat(rob)+nat(pou)+nat(fat) + <i>modificateurs</i>	cm
Poids	Taille-95-(taille/25) + <i>modificateurs</i>	kg
Carrure	Selon table	
Sens - Vue	+intuition/10 + (d6-d3/d3-d6, d6-d6x5, d3xNEC)	%
Sens - Ouïe	+rapidité/10 + (d6-d3/d3-d6, d6-d6x5, d3xNEC)	%
Sens - Odorat	+compréhension/10 + (d6-d3/d3-d6, d6-d6x5, d3xNEC)	%
Sens - Goût	+mémoire/10 + (d6-d3/d3-d6, d6-d6x5, d3xNEC)	%
Sens - Toucher	+manipulation/10 + (d6-d3/d3-d6, d6-d6x5, d3xNEC)	%

Données	Formule	Résultat
Valeur Offensive de Base (VOB)	NEC+pouB+fatB	
Valeur Défensive de Défensive (VDB)	NEC+manB+equB	
Points de Coup (PdC)	(pou+fat+rob)/4	
Résistance à la Mort (RM)	(rob*5 + fat)/60	
Esquive (%)	(equ+man+NEC)	
Résistance au poison (RP) (%)	(robB + fatB) x 2	
Chance de Soins (CS) (%)	(rob+fat)/2	
Infection (%)	90 + (CS)/10	
Puissance Magique (Pma)	(mem+res+int)/10	
Points de Magie (PdM)	Pma * NEM	
Encombrement (ENC)	Voir règles	
Résistance à la magie (Rma) (%)	(mem+ res*2 + int*2 + rap)/20 + NEM/2	
Energie (EN)	(res*5 + rap + int*2 + san*2)/5	
Mouvement (MV)	7 + equ/10 + (fatB+pouB+sanB)/5	
Chance d'Influence (CI) (%)	(rap + res*2 + voi*4 + int*3)/5	
Vitesse de frappe (Vit)	(man + Art Combat)/10 + pouB	
Nourriture (+- %)	(pouB+fatB+sanB-sopB-cooB-1)*10 - res/5	
Réaction (%)	(rap + NEC ou NEM *10) /2	
Obéissance (%)	[NEC*5 + Talent]/2 + CI/10	

Feuille de création de Personnage – ETAPE 3 - Talents

	Talent C1/C2/C3	Spécialisation	N2	N3	CPA départ	CPA final	Solde	N1 N2 N3	NE	Notes & Réduction
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										

Feuille de création de Personnage – ETAPE 4 - Divers

Connaissances des Créatures

Survie	Créature	Niveau	Description

Histoire du personnage - Date de Naissance : / /

Age	Année	Evènement/Talent	Description
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

MEURE

J : _____ Perso : _____

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
Caractère Attitude Médical Psycho Manies Croyance Humour Art (NE) Spécial									
Caractéristique	Abbr	Nat*Mul	Courant	Bonus	Max	Tempo	NEC		
<i>FORCE</i>	F						VBase		
Puissance	pui						VDBase		
Pouvoir	pou						Points Coups		
<i>ENDURANCE</i>	En						Résis. Mort		
Souffle	sou						VO neutre		
Fatigue	fat						VD neutre		
<i>DEXTERITE</i>	D						VO tir		
Coordination	coo					+0			
Manipulation	man								
<i>AGILITE</i>	A								
Souplesse	sop					+0			
Equilibre	equ								
<i>INTELLIGENCE</i>	I						Charge		
Raisonnement	rai					+0	Esquive		
Mémoire	mem					+0	Réaction		
<i>VOLONTE</i>	V						Course		
Caractère	car						Moral		
Résistance	res						Soin(CS)		
<i>ELOQUENCE</i>	E						Porter		
Voix	voi						Tirer		
Rapidité	rap						Arracher		
<i>EMPATHIE</i>	Em						Encomb.		
Compréhension	com						NEM		
Intuition	inu						Résist Mag		
<i>CONSTITUTION</i>	C						Puiss. Mag		
Santé	san			+0			Points Mag		
Robustesse	rob			+0			Regen Mag		
<i>APPARENCE</i>	Ap						Energie		
Beauté	bea					+0			
Charisme	cha					+0	Rés.Poison		

bonus de +survie/10

Vue	
Ouïe	+0
Goût	+0
Odorât	
Toucher	

+1d3 par NEC ou NEM

Ages	Physique	Intellect
Maturité		fin des pts
Sénior		1 perte/an
Sénil		2 pertes/an



Bonus VO / VD	Malus VO / VD
à deux contre un VO+5 attaq dessus /flanc/dos VO+3/+10/+15 cible étourdie/immobile VO+10/+20 Modif Taille/Talents/Charge/Embus.	EG, souffle, EN, concussion zone visée : x2 au tir sombre, exigü : VO-5 chaque encombrement, fatigue, alcool arme inconnue VO-CPA
position bonne/très bonne VD+5/+10 obstacle mineur/majeur : VD+5/+10 position haute/exigüe : VD+5 chaque Vitesse Frappe : mod. armures, -long. arma/10, - encombrement, -1/m mouvement, -malus/5, -10 embusqué, -10 2ème coup, -5 défense	EG, souffle, EN, concussion encombrement, fatigue, alcool

MEURE

MEURE

J : _____ Perso : _____

Points d'héroïsme

Notes :



Test sans le talent : un jet sous Base(N2), max 25 -> réussite partielle (tRP) !

Talents	Base N2	Max N3	NE	Spécialité	Talents	Base N2	Max N3	NE	Spécialité
acrobatie				Bonus fuite + 0	mandrin				+0
acteur				Bonus maquill.	maquilleur				
alchimiste					marchand				Com CI+ 0
architecte					marin				
armurier					marinier				
artiste					marin-pêcheur				
assassin					mathématique				
astrologue					médecin				
baratin				Bonus CI selon	mineur				
berger					musicien				
bourreau				Étourdi VO+ 0	nage				
brasseur					navigation				
cavalier régulier					nomade				
chanteur				Bonus maquill.	pièges&trappes				
charpentier					pisteur				
chef coq					pisteur de ville				
chef guerrier					porteur				
chef de troupe					potier				
cueillette				Bonus marinier	prestidigitateur				
danseur					prêteur				
diplomate					rhétorique				
dissimulation					scribe				
ébéniste					serrurier				
élevage					serviteur				
ermite					soudoïement				
érudit					spéc.plaisir				Plais. CI+ 0
escalade					stratège				
fabricant d'arc					survie				
fabricant flèche					surviveur				
héraldiste				NS>4 CI+ 0	tacticien				
herboriste					tailleur				
homme d'arme					tanneur				
homme des bois					trafiquant				
homme des plaines					vigneron				
ingénieur					voleur				
intrigant									
joaillier					Survie				
joueur					Survie				
langue autre race					Survie				
langue mm race					Survie				
langue signes									
langue surnatur					Langue				
lire et écrire					Langue				
lire sur lèvres									
maçon									
maître équipage				Comm. CI+ 0					

En gras les talents généraux, non professionnels.

MEURE

J : _____ Perso : _____


VO = VOB*1.5 - arme/armure + talents
VD = VDB*1.5 - arme/armure + talents
ATT VO = VO + NE arme
ATT-VD = VD + NE bouclier/2
DEF-VO = VO + NE arme/2
DEF-VD = VD + NE bouclier + NE arme/2



Esquiver = Esquive + d(NEC/M) x5 + d(NE) x5+ bonus
Fuir = 40 + d(Sop) + 5 x d(NEC) + 10 x d(Mvp) + bonus
Charge = (talent guerre + sop)/2 + NEC x 3

D10+	Normal	Sévère	Mortel
Bourreau			condition mêlée
Assassin			

Armes	Base % Lvl	Max % Lvl	NE	Spécialité	Notes	Offensif VO/VD	Défensif VO/VD
acrobatie au combat							
arbalète							
arbalète à répétition							
arc							
arc à cheval							
arme de jet							
arme d'hast							
art du combat							
bâton							
bouclier							
cimeterre							
combat à cheval				Bonus VO			
combat à deux armes							
combat à l'épieu							
dague							
épée							
épée lourde							
fouet							
fronde							
grande hache							
grande masse							
hache							
hache de lancer							
jeu de cape							
lancé à l'épieu							
lancé de dague							
lance légère							
lance lourde							
mains nues							
masse							
Bonus NE Assassin				+ 0	toutes armes		
Bonus NE Assassin				+ 0	arme favorite		



MEURE

J : _____ Perso : _____

Récupérations : deux tests, un sur la CS et un autre sur la Santé.

Test CS D100	Etat Général	Blessure locale (la plus élevée)	Car. temp, au choix	Test de Santé Récupération Energie	
01 -	-2	-1D10	-3	01-	+1d6
	-1	-1d6	-2	95	+1
	0	-1	-1	96- 100	-1d6
infection>	+1	+1	0	EN : max 1 fois par jour, dé jamais modifié	

+ 0 CS par jour avec Blessure locale > 0 !

Estac ! si blessure locale > à ce nombre alors perte membre.

Zone	Viser	Blessure locale	classe 1	classe 1	classe 2	classe 2	!
Tête	T -10			Vitesse/2		Sens/2	0
Thorax	Th -3			malus sou x 2		CS/2	0
Bras gau.	BG -8			ENC/2		VO/2	0
Bras droi.	BD -8			ENC/2		VO/2	0
Main gau.	MG -9			VO-5		VD-5	0
Main droi.	MD -9			VO-5		VD-5	0
Ventre	V -7			Etat +1		Etat +2	0
Jambe g.	JG -5			MV/2		MV/4	0
Jambe d.	JD -5			MV/2		MV/4	0
Pied gau.	PG -9			MV-2		MV-4	0
Pied droi.	PD -9			MV-2		MV-4	0
Etat Général		malus = Etat					
Energie perdue		1 malus par	0 points				
Concussion		1 malus par	0 points	Coma > 0	écupération	: 0 par jour	
Souffle		1 malus/ 0 ph	de combat/action	Coma > 0	Récupération:	1 par tour.	
Perte de conscience		un test à chaque coup	Encombre	Malus	Vitesse	MVp	TOTAL Malus
Concuss. Accumulée	Incon.	Etourdi une phase		3	-2	-1	
				5	-4	-2	
				10	-8	-4	
				15	-16	-6	
				10	-8	-2	

durée Inconscience = points de concussion accumulés minutes / Chance de fracture = 01 / 01-02 / 01-03 / 01-04

Autres malus		TOTAL	Poids	Malus	Vitesse	MVp	Poids
Fatigue	0 - 3 - 5 - 10 - 20			2	-2	-1	par 10% supp
Faim				6	-4	-2	+3 malus
Alcool	A0 - A1 - A2 - A3 - A4			10	-5	-4	-1 vitesse
Maladie	0 - d3 - d6 - D10 - 2D10			13	-7	-5	-1 MVp
				17	-9	-6	
Blessure	de	à	EG	Total de l'Etat général		Maus Phys. Intellect	Effet
Erraflure-E			1	0 à 1	Normal	0 0	aucun
Légère-L			2	2 à 4	Léger	0 0	aucun bonus
Moyenne-M			4	5 à 8	Moyen (test max x2)	5 0	pas d'effort
Grave-G			6	9 à 12	Grave (test max x1)	10 5	aucune course
Incapacitante-I			8	13 à 16	Incap (test max /2)	20 10	aucun mouvmt
Mortelle-+			16	à 17+RM	Coma		inactif

MEURE

J : _____ Perso : _____

Armes, armures et pièces

Classe de Résistance : A=30 / B=25 / C=20 / D=15 / E=10 modifiée +4 à -4 (ex : D+3 = 18)



Armures	Nom	prix/poid:	Taille	Estoc	Concuss	Résistance	Critique	NE arme	Vitesse
Armure 1									
Armure 2									
Armure 3									
Armure 4									
Endroit	Abbr.	Armure1	R	Armure2	R	Armure3	R	Armure4	R
Tête	T								
Thorax	Th								
Bras gau.	BG								
Bras droi.	BD								
Main gau.	MG								
Main droi.	MD								
Ventre	V								
Jambe g.	JG								
Jambe d.	JD								
Pied gau.	PG								
Pied droi.	PD								



Armes

Perte Résistance = 1 par 10 points encaissés/infligés
 Bouclier cassé si touché et D100+ R < 20
 Réparation = entretien des armes (+Armurier)

Coup Normal = 1D10
 Coup Sévère = 1D10+5
 Coup Mortel = 1D10+10

Nom /talent	taille(cm)	Résistance	Résistance actuelle	Taille	Estoc	Concuss	Critique
Bonus coup total	poids(kg)	classe					Vit. TOT
D10							C
D10							C
D10							C
D10							C
D10							C
D10							C

PdN (qt ql date)

PdN

PO(or)

PA(argent)

PC(cuivre)

SO(sous)



Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références d'auteur.

Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « Yael », Marc « Yorban », Roger « Jovan », Thierry « Cryosis », Claudio « système », Armando « la boulette », Eric « l'assistant », Xavier « la dernière bien bonne », Paul « le mentor » et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.

« Le Monde est un Rêve Eternel » édition 2005. Sur le net : <http://homeusers.brutele.be/ttanghe>.

Version couleur à couverture rigide disponible sur commande.

Réalisation : « TNT » Tanghe Thierry – Tél : +32 2 648 29 47 – e-mail : ttanghe@brutele.be -
adresse : 150 bld G Jacques - 1050 Bruxelles – Belgique

M **M** **O** **N** **D** **E**

E **S** **T**

U **N**

R **E** **V** **E**

E **T** **E** **R** **N** **I** **E** **L**