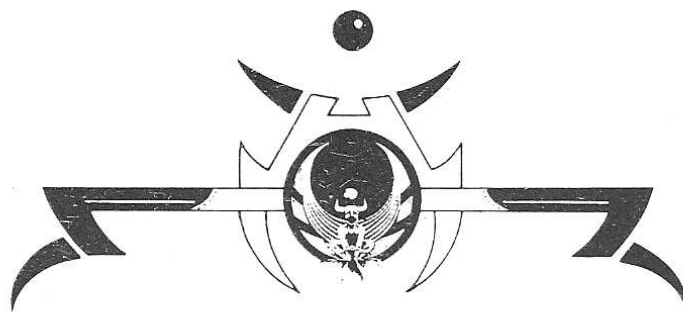




FEUILLE SIGNALETIQUE



PEUPLE DE LYN

Ajustement : 1 + 2, Ch + 1, P — 1

Présentation : Peuple formé en majorité de citadins, le reste étant composé de paysans vivant dans la plaine. Ses habitants ont une culture raffinée et une certaine influence sur les autres peuples. Leur richesse leur a fait perdre un peu de sagesse et de simplicité.

Ils entretiennent de bons rapports avec les habitants de la Montagne, en grande partie, dus à un commerce fructueux. Les autres peuples leur sont assez indifférents et parfois même, traités avec arrogance, malgré les quelques échanges commerciaux inexistantes.

Population : environ 400 000 habitants.

Territoire : Lyn, Saar, Floria et Oross, ainsi que la plaine entourant Lyn.

Langages : langue de Lyn et un dialecte d'un autre peuple.

Vêtement : ce peuple aime bien les vêtements colorés et bien coupés, ainsi que les accessoires montrant leur richesse (ceinture d'argent, collier, bracelet, bottes en cuir travaillé, etc.). Il existe de nombreuses modes vestimentaires, aussi bien à Lyn que dans les trois autres villes.

Armes préférées : l'épée, qu'elle soit simple ou à deux mains.

Avantages : bonus de + 20 % sur l'apprentissage des langues. Argent à la création du personnage = 4 D6 x 100 aris.

Métiers : 1) Marchand — 2) Agriculteur — 3) Eleveur/Fermier — 4) Soldat/Milicien — 5) Scribe — 6) Petits métiers divers.

Religion : croyant, mitigé et non-croyant. Nombreuses sectes dans les quatre grandes villes.

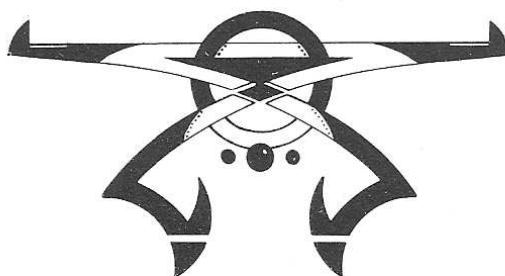
Apprentissage : 1^{re} école: combat ou espion. 2^e école: combat ou espion. 3^e école: libre.

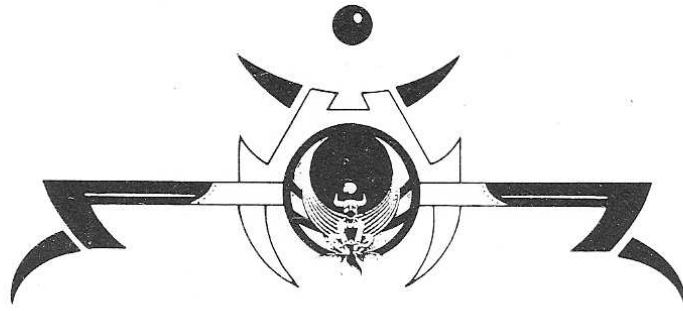
+ 10 % sur le sens du commerce

+ 10 % sur la détection du commerce

+ 10 % sur l'évaluation d'un adversaire

+ 20 % sur le pistage dans la ville ou en milieu urbain,
connaissance de son territoire (orientation)





FEUILLE SIGNALETIQUE

PEUPLE DE LA MER

Ajustement : F + 1, I + 1.

Présentation : un peuple calme et assez conservateur malgré son courage et sa vie dure. Il entretient de bonnes relations avec tous les peuples, mais côtoie le plus souvent celui de Lyn, pour le commerce.

Population : environ 200 000 habitants.

Territoire : toute la côte sud, d'Isbur à la fin des marécages, en passant par Alia, la capitale.

Langages : dialecte de la Mer et langue de Lyn.

Vêtement : pratiques et solides, ne s'encombrant pas de fioritures. La cape pour se protéger du vent est très utilisée par ce peuple.

Armes préférées : les armes blanches en général.

Avantages : sait se diriger de jour comme de nuit. Connaissance du temps. Sait parfaitement pêcher. Sait diriger un bateau.

Métiers : 1) Marin-pêcheur — 2) Marchand — 3) Charpentier en bateau — 4) Coupeur de roseaux — 5) Gardien du feu/Conteur/Passeur — 6) Petits métiers divers.

Religion : croyant et mitigé. Supersticieux. Peur de l'orage.

Apprentissage : 1^{re} école : combat ou magie. 2^e école : combat ou magie. 3^e école : libre.

+ 95 % sur météo.

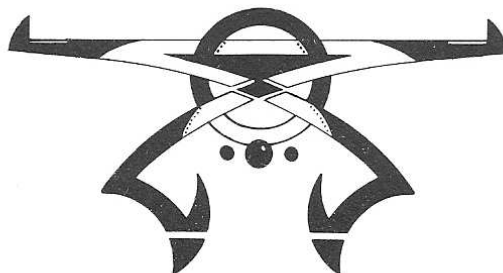
+ 10 % sur sens du commerce.

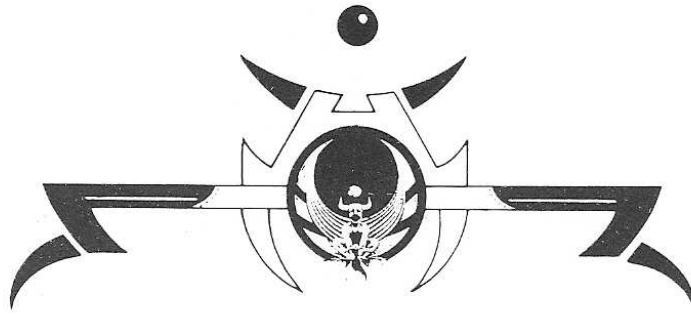
+ 10 % sur bricolage.

+ 20 % sur orientation.

+ 95 % sur pêcher

+ 30 % sur manœuvrer un bateau.





FEUILLE SIGNALETIQUE

PEUPLE DE LA FORET

Ajustement : D + 2.

Présentation : un peuple très secret et très indépendant qui ne sort que rarement de la Forêt. En général d'un physique grand et élancé.

Il entretient de bons rapports avec celui des Monolithes, étant lui-même attiré par ce qui est mystique et magique. Mais il supporte difficilement le peuple de la Montagne, trop différent de ses aspirations.

Population : environ 200 000 habitants.

Territoire : Koris et la Forêt qui l'entoure.

Langages : dialecte de la Forêt et langue de Lyn.

Vêtement : pratiques et solides. Le daim est souvent employé pour les tuniques et jupes, ainsi que pour les bottes. Les couleurs de ces vêtements se marient avec celles de la Forêt, en fonction des saisons.

Armes préférées : l'arc et la dague.

Avantages : déplacement en forêt : malus de — 10 % au lieu de — 30 %. Déplacement en forêt dense : malus de — 25 %, au lieu de — 50 %. Apprivoiser un animal : bonus de + 5 %.

Métiers : 1) Bûcheron — 2) Menuisier — 3) Charpentier — 4) Herboriste — 5) Chasseur — 6) Petits métiers divers.

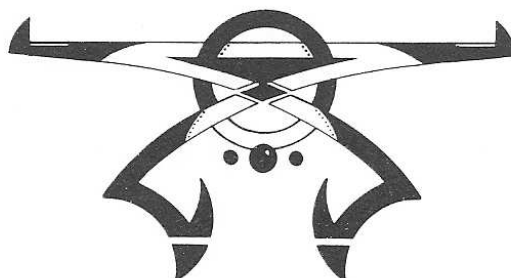
Religion : croyant, mitigé et non-croyant.

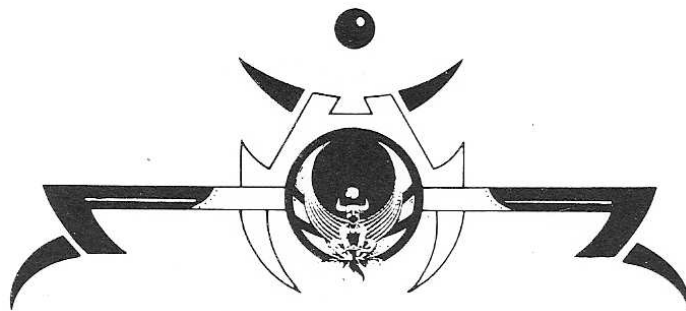
Apprentissage : 1^{re} école : magie, combat ou retraite. 2^e école : magie, combat ou retraite. 3^e école : magie, combat ou retraite. 4^e école : libre.

+ 10 % sur le bricolage.

+ 10 % sur chasser.

+ 20 % sur pistage en forêt.





FEUILLE SIGNALETIQUE



PEUPLE DE LA MONTAGNE

Ajustement : C + 2, P — 1.

Présentation : petit et trapu, d'un naturel bon vivant et braillard, ayant une excellente santé et une longévité remarquable, peu attiré par le myticisme ou la magie, ce peuple est reconnu pour sa franchise et sa fidélité.

Il entretient d'excellentes relations commerciales avec celui de Lyn, mais il n'aime pas les habitants de la Forêt qu'il considère comme un peuple froid et distant. De plus, quelques bagarres ont eu lieu avec celui-ci au cours du dernier siècle et la rancune est toujours présente.

Population : environ 200 000 habitants.

Territoire : Melia, la capitale et toute la montagne de l'ouest.

Langages : dialecte de la Montagne et langue de Lyn.

Vêtement : des vêtements plus chauds que ceux des autres peuples. Il aime tout ce qui est armure et métal et adore les ceinturons d'où pendent toujours une multitude d'objets plus ou moins utiles.

Armes préférées : la hache courte ou celle à deux mains.

Avantages : vision nocturne (jusqu'à 20 mètres). Bonus de + 10 % sur tout type d'escalade. Marche en montagne : malus de — 25 %, au lieu de — 50 %.

Métiers : 1) Forgeron — 2) Minéralogiste — 3) Tailleur de pierre/Sculpteur — 4) Maçon — 5) Verrier — 6) Petits métiers divers.

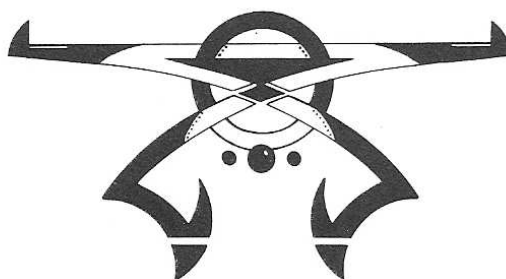
Religion : non-croyant. Peur incontrôlée des dragons.

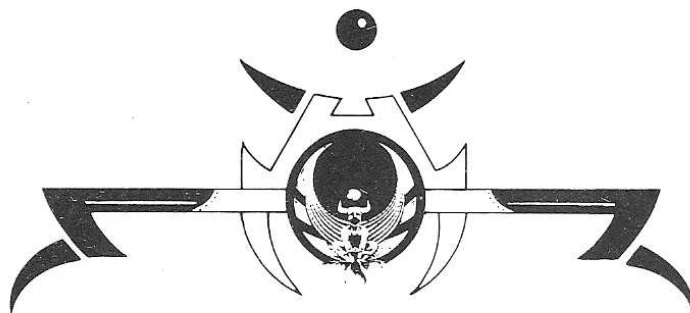
Apprentissage : 1^{re} école : combat. 2^e école : combat ou espion. 3^e école : libre.

+ 10 % sur boisson

+ 20 % sur le pistage en montagne

+ 10 % sur le bricolage.





FEUILLE SIGNALETIQUE

PEUPLE DES MONOLITHES

Ajustement : P + 2, F — 1.

Présentation : un peuple sage, philosophe et magicien. Il aime tous les autres peuples, avec peut-être une préférence pour celui de la Forêt qui vit proche de la nature. Il est connu pour sa générosité et son accueil.

Il rejette la violence, mais peut s'avérer dangereux quand il s'agit de défendre une cause juste à ses yeux.

Population : environ 100 000 habitants.

Territoire : le Désert du Nord-Ouest.

Langages : dialecte des Monolithes et langue de Lyn.

Vêtement : amples et légers pour la journée, et chauds le soir. Peu de recherche vestimentaire.

Armes préférées : aucune, mais si nécessaire, prendra n'importe laquelle.

Avantages : marche dans le sable : malus de — 30 %, au lieu de — 50 %. Connaissance des points d'eau dans le Désert. Sait éviter les vers géants habitant dans les sables.

Métiers : 1) Prêtre de l'équilibre — 2) Astrologue — 3) Sourcier — 4) Potier — 5) Sauterellier — 6) Messager.

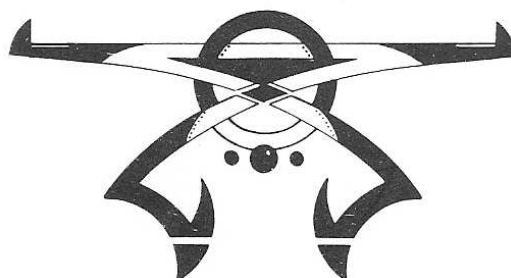
Religion : croyant.

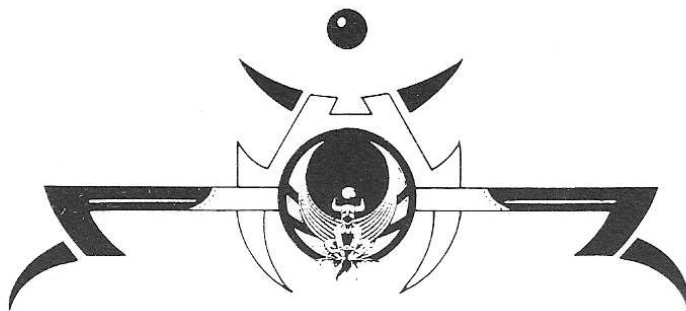
Apprentissage : 1^{re} école : retraite chez les Sages. 2^e école : retraite ou magie. 3^e école : libre.

+ 10 % sur la détection de mensonge.

+ 20 % sur le pistage dans les sables.

+ 10 % sur évaluation de son adversaire.





FEUILLE SIGNALETIQUE



PEUPLE DES BRIGANDS-VOYAGEURS

Ajustement : D « 1, F + 1.

Présentation : peuple composé de bateleurs, forains et voyageurs. Il a une réputation de brigand au grand cœur, malgré certains qui ne s'embarrassent pas de savoir à qui appartient quoi. Les relations avec le peuple des Monolithes sont excellentes, sans doute parce qu'il sait vous recevoir sans poser de questions.

Population : environ 100 000 habitants.

Territoire : aucun

Langages : langue des Voyageurs et langue de Lyn.

Vêtement : peu de recherche, il porte souvent un chapeau, un cape et un foulard. En fait, des vêtements adaptés au voyage, pour se protéger de la poussière et du froid la nuit.

Armes préférées : l'épée courte et le poignard.

Avantages : connaissance des villes du Continent. Connaissance des routes et chemins. Connaît beaucoup de gens plus ou moins fréquentables.

Métiers : 1) Démarcheur — 2) Forain — 3) Comédien/Troubadour — 4) Jongleur — 5) Guide — 6) Brigand.

Religion : croyant, mitigé et non-croyant.

Apprentissage : 1^{re} école : espion. 2^e école : magie ou espion. 3^e école : libre.

+ 10 % sur déguisement.

+ 10 % sur jeu.

+ 10 % sur météo.

+ 20 % sur orientation, et + 95 % sur chemins du Continent.

+ 10 % sur pistage.

