

L'ULTIME EPREUVE
REGLES ADDITIONNELLES

LES CHRONIQUES DE L'IMPAI

F. CAYLA

JA JEUX
ACTUELS

A Evelyne pour son aide et sa patience.
A Jean-Pierre pour ses conseils éclairés.
A tous les joueurs, sans qui les Chroniques n'existeraient pas.

Auteur : Fabrice Cayla

Conception graphique, illustrations et maquette : Guy Bariol

Relecture : Alain Pruvost

Directeur de production : Jean-Pierre Pécau

Tests : Jean-Pierre, Pascale, Trin, Jean-Jacques, Jacques, Sylvie,
Catherine, Olivier, Didier, Laurent, Michelle, Françoise

Photocomposition : Compo Avril

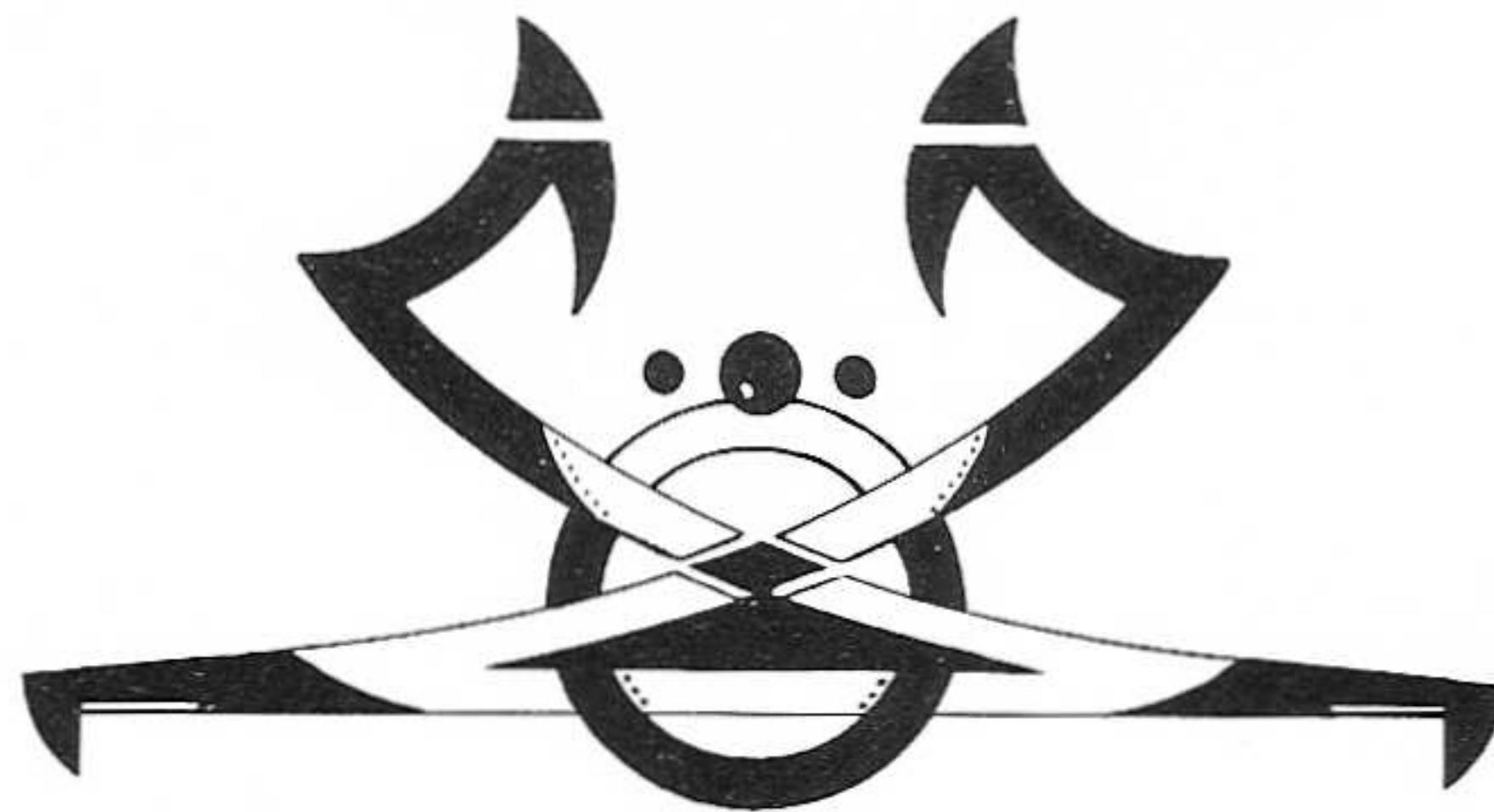
Impression : Hauguel Malakoff

Carte : Patrick Desmuth

Copyright F. Cayla & Jeux Actuels 1984.



Les Chroniques de LINAÏS



LINAIS ou LYNAIS : (prononcez Linaïs)

L'évolution des langages à peu à peu changé l'écriture des peuples, c'est pour cette raison que chez certain la première écriture est utilisée, celle-ci tendant même à devenir universelle. Par contre, Lyn, la capitale du continent, a toujours gardé la même écriture.



I - LES ARCHIVES DE LYN

1.1	Ce qu'on a découvert dans les Archives	8
1.2	Histoire du royaume de Véris	8
1.3	Où l'on en apprend plus sur les peuples de Lyn	10
1.4	Religions et croyances chez les peuples	12
1.5	Le Bien et le Mal, face à l'Ultime Epreuve	13
1.6	La guilde des Espions	13
1.7	L'Ile des Magiciens	13
1.8	Un début d'aventure sous forme de nouvelle	14

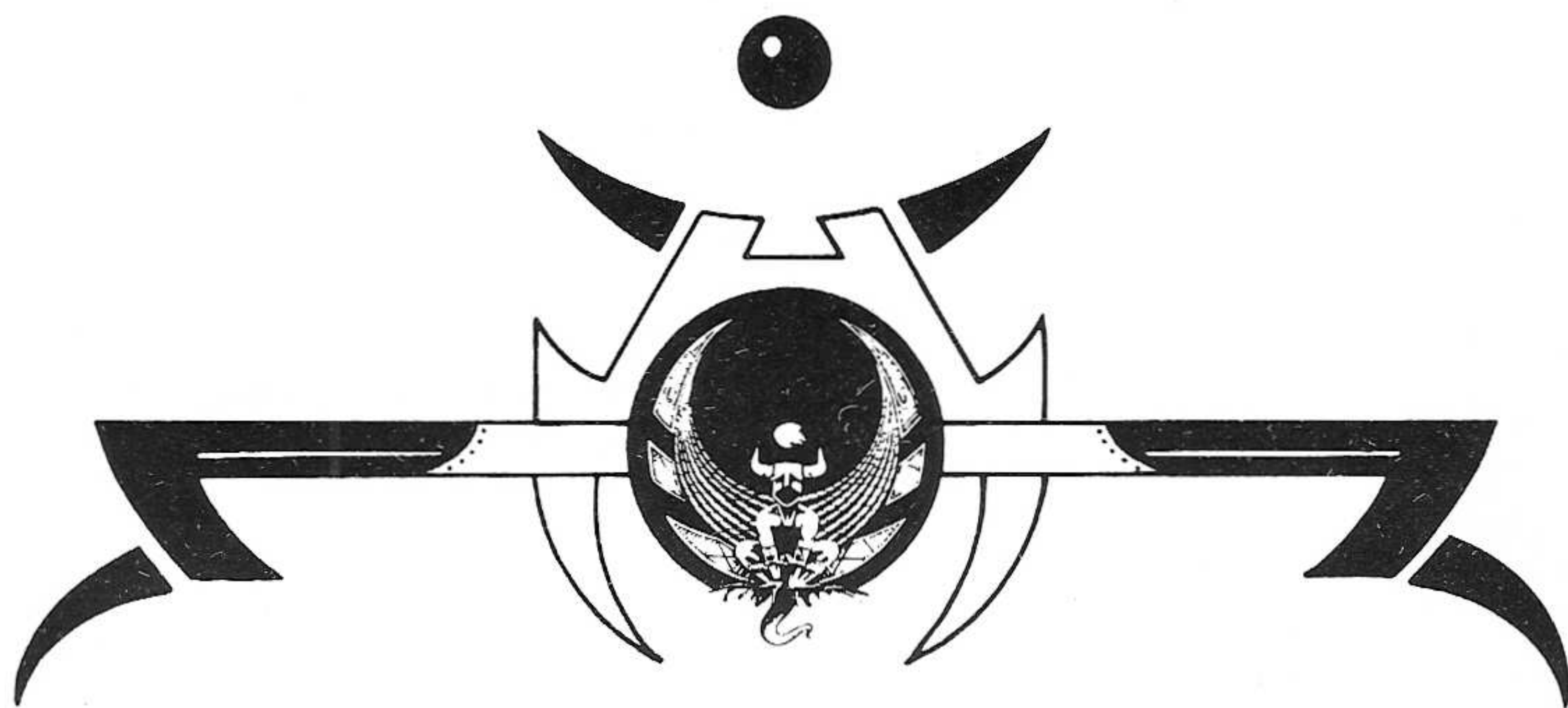
II - LES REGLES ADDITIONNELLES

Introduction	24
2.1 La Vie de votre personnage	24
2.1.1 Introduction	24
2.1.2 Votre peuple	24
2.1.3 Les métiers	28
2.1.3.1 Votre métier et ses gains	32
2.1.3.2 Apprendre un autre métier	32
2.1.3.3 Les instructeurs	32
2.1.3.4 Les seigneurs	33
2.1.3.5 Les Grands Métiers	36
2.1.3.6 Avantages des métiers	34
2.1.4 Le clan	37
2.1.5 Les langages	37
2.1.6 Votre personnage & la religion	38
2.1.7 Le temps & votre personnage	41
2.1.7.1 L'âge de votre personnage	42
2.1.8 L'équipement de votre personnage	42
2.1.8.1 Fioles : Effets & usages	42
2.1.9 Le boire et le manger	43
2.1.10 Taille & poids	43
2.2 Les talents	44
2.2.1 Introduction	44
2.2.2 L'influence	44
2.2.3 La connaissance	44
2.2.4 La séduction	45
2.2.4.1 Mécanique d'utilisation	45
2.2.4.2 Comment séduire	45
2.2.4.3 La timidité	46
2.2.4.4 Pourquoi séduire	46
2.2.4.5 Cœur d'artichaut	48
2.2.4.6 Conséquences dans les relations	48
2.2.5 Les talents annexes	49
2.2.5.1 Bricolage	49
2.2.5.2 Chasser	49
2.2.5.3 Déguisement	50
2.2.5.4 Détection d'un mensonge	50
2.2.5.5 Diriger un bateau	50
2.2.5.6 Evaluation d'un adversaire	50
2.2.5.7 Imitation d'une voix	50
2.2.5.8 Le jeu	50
2.2.5.9 Marchandage	51
2.2.5.10 Météo	51
2.2.5.11 Orientation	51
2.2.5.12 Pêcher	51
2.2.5.13 Pistage	52
2.2.5.14 Boisson	52
2.2.5.15 Courage	52
2.2.5.16 Chance	52
2.2.5.17 Equilibre	53
2.2.5.18 Arts martiaux	54
2.2.5.19 Dressage	54

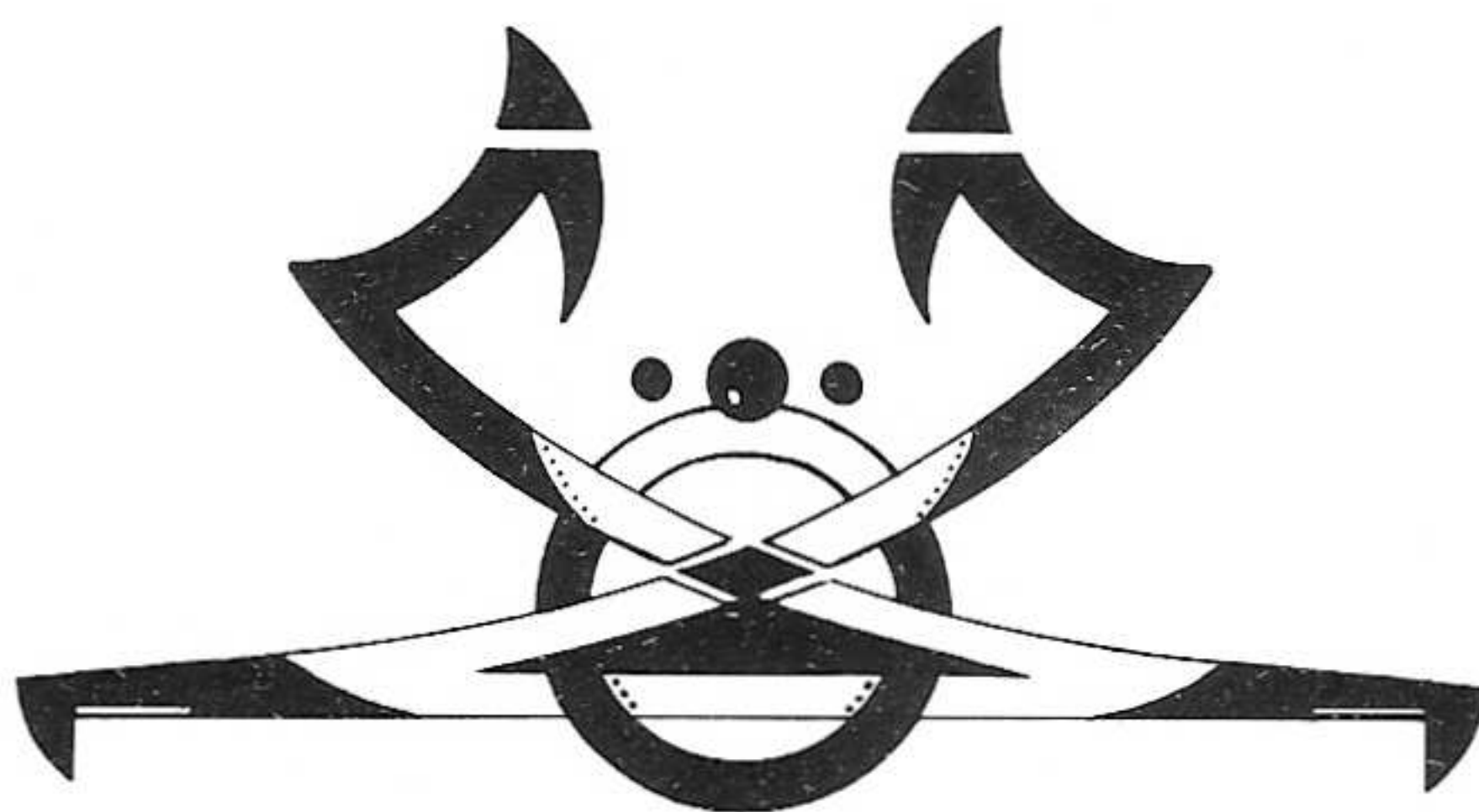
2.3	Le combat	57
2.3.1	Introduction	57
2.3.2	Les modifications au combat	57
2.3.3	Les tirs	58
2.3.3.1	Taille de la cible	58
2.3.4	Gaucher ou droitier	58
2.3.4.1	Utilisation de la main non directive	59
2.3.5	Double attaque	59
2.3.5.1	Utilisation de la double attaque	59
2.3.6	Les dégâts	59
2.3.7	Les bottes	59
2.3.7.1	Localisation des bottes	60
2.3.7.2	Désarmement d'un adversaire	60
2.3.8	Localisation des coups	60
2.3.8.1	Conséquences de la localisation	62
2.3.9	Effets des coups	62
2.3.9.1	Conséquences de la perte ou de l'incapacité d'un membre	62
2.4	Les armes & armures	63
2.4.1	Les nouvelles armes	63
2.4.2	Apprentissage d'une arme	63
2.4.3	Solidité des armes	63
2.4.3.1	Chocs anormaux	63
2.4.3.2	Résistance des boucliers	63
2.4.4	Les armures & les casques	64
2.4.4.1	Protection des diverses parties du corps	64
2.4.4.2	Résistance des armures & des casques	64
2.5	La magie	66
2.5.1	Les nouveaux sorts	66
2.5.2	La haute magie	67
2.5.2.1	Entrée en Haute Magie	67
2.5.2.2	Les nouveaux pouvoirs	67
2.5.2.3	Les petits sorts de mage	67
2.5.2.4	Lancement de plusieurs sorts par tour	68
2.5.2.5	Défense magique & contre-sort	69
2.5.3	Charmes & enchantements	69
2.5.3.1	Créations des charmes & enchantements	69
2.5.3.2	Limites de création	69
2.5.3.3	Fonctionnement des charmes	70
2.5.3.4	Effets des charmes	70
2.5.3.5	Exemples de création de charmes	70
2.5.3.6	Le livre des charmes	70
2.6	Les rencontres	70
2.6.1	Les mercenaires	70
2.6.2	Les Tueurs	72
2.7	Les Apprentissages	73
2.7.1	Choix d'une école	73
2.7.2	Contrôle de fin d'apprentissage	73
2.7.2.1	Résultats d'un contrôle	73
2.7.2.2	Contrôle de 3 disciplines	73
2.7.2.3	Contrôle de 2 disciplines	73
2.7.3	La progression de votre personnage	74

III - LE PASSAGE DE L'ULTIME EPREUVE

3.1	L'héritage	76
3.2	La cérémonie	76
3.3	Le passage	76
3.4	Appendice	79
3.5	Lettres aux joueurs	81
3.6	Tableaux divers	83
3.7	Index des noms cités	99



Les Archives de LYN





I - LES ARCHIVES DE LYN

1.1 CE QU'ON A DECOUVERT DANS LES ARCHIVES.

Une récente découverte dans de vieux parchemins, nous permet de reconstituer l'histoire mouvementée de LYN AIS et l'origine jusqu'alors inconnue des six peuples du Continent de LYN.

Il y est écrit que des milliers d'années auparavant, ces six peuples n'en formaient qu'un qui vivait sur un autre Continent situé au sud de la Mer Sauvage (Ainsi nommée à cause de centaines de courants qui rendent sa navigation très dangereuse). Ce Continent avait pour nom le Royaume de Véris.

Une guerre sanglante obligea les survivants de ce royaume à s'échapper par bateaux. Beaucoup périrent pendant la traversée de la Mer Sauvage, mais quelques-uns arrivèrent sur une terre inconnue qu'ils nommèrent le Continent de Lyn.

C'est ainsi que les premiers occupants de cette terre y arrivèrent; mais avant d'en conter l'histoire, revenons au Royaume de Véris et à son histoire.

1.2 HISTOIRE DU ROYAUME DE VERIS.

Sur le monde de Lynais, ce Continent fut le premier à être habité. Au fil des siècles, ses habitants acquirent une haute connaissance de la magie et des sciences. Ils construisirent trois cités qui rivalisaient de beauté. Mais la plus belle était sans nul doute la ville de Véris. Construite de marbre et de verre, sur une colline dominant la plaine, son plan était un véritable labyrinthe s'étageant sur plusieurs niveaux et seuls ses habitants pouvaient atteindre les niveaux supérieurs sans se perdre.

Sur le Continent vivaient deux autres peuplades semi-humaines, les Guerriers Bleus et les Grimpeurs. Une entente amicale régnait entre ces trois peuples.

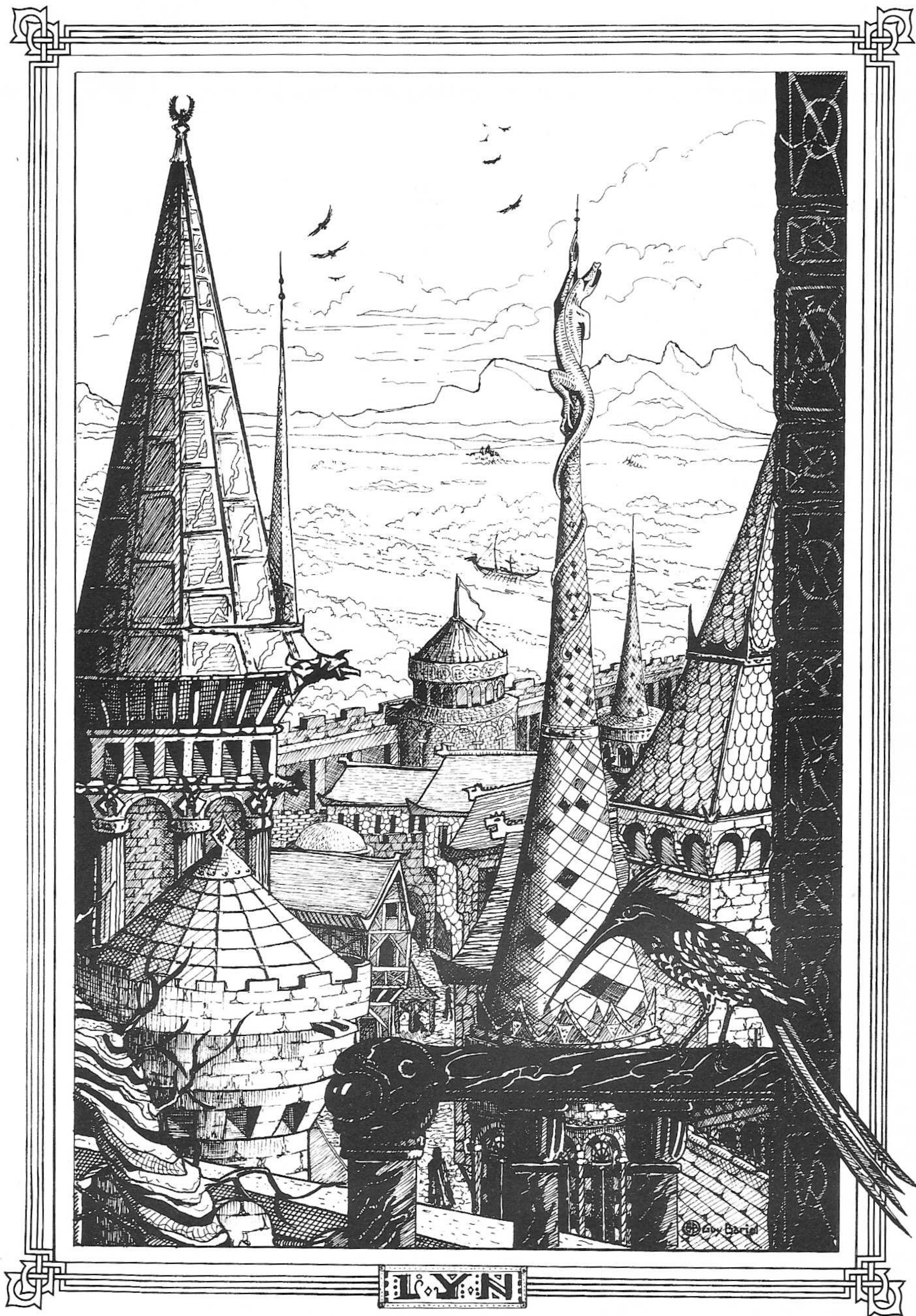
Les Guerriers Bleus vivaient dans les collines du Sud, dans des fortins creusés sous terre.

Ils avaient la peau bleu foncé et formaient de rudes combattants. Tout enfant bleu était très vite initié aux techniques de combat de son peuple et devenait garde du corps ou soldat.

Les Grimpeurs, eux, étaient petits et minces et vivaient sans soucis dans les forêts et les montagnes du Continent. Ce peuple fournissait les réserves de bois aux Vérisiens ainsi que les différents minerais des montagnes. Les Guerriers Bleus étaient employés comme gardes et formaient l'essentiel des contingents de l'armée Vérisienne, armée d'ailleurs entièrement dévolue à la garde des passes du Sud, car, de l'autre côté du Continent, séparée, par une lagune de sable, se trouvait une terre brûlée sur laquelle vivait une peuplade appelée "Les Barbares du Sud". La capitale de cette terre ingrate, Sarani-ber, était le refuge de tous les brigands des mondes connus. Très vite, les barbares convoitèrent le Continent idyllique de Véris. Après avoir subi de nombreuses rapines, les Vérisiens conclurent une alliance avec les Guerriers Bleus afin que ces derniers protègent le Continent par les Passes du Sud.

Pendant bien des années cette ligne de défense fut parfaitement efficace, mais un jour maudit un sorcier, du nom de Karba, doué d'une force magique hors du commun, leva une immense armée et franchit la passe en direction du royaume de Véris suivi d'un long cortège d'enfants, de femmes et d'une marée de chariots.

Durant bien des années, la première ligne de défense des Guerriers Bleus résista vaillamment aux envahisseurs et seule la magie de Karba parvint à percer, provoquant d'innombrables pertes parmi les Guerriers. Puis ce fut les Vérisiens, aidés des Grimpeurs, qui tentèrent d'arrêter la marche des Barbares. Mais nulle force ne pouvait arrêter la horde et les plus grands magiciens de Véris consommèrent leurs forces face aux pouvoirs gigantesques de Karba. Bientôt, il ne resta plus





qu'une poignée de survivants pour tenir tête aux envahisseurs.

Sentant la fin proche, le Conseil de Vériss se réunit en hâte, un groupe se prononça pour le combat jusqu'à la mort, tandis qu'un autre jugea préférable de fuir par les souterrains de la ville jusqu'au port pour tenter sa chance sur la Mer Sauvage. Lorsque Karba entra dans Vériss, il ne restait que quelques habitants, qui, malgré leur bravoure, ne l'inquiétèrent pas. Sa magie aidant, il conquiert un à un tous les niveaux de la ville. Ses armées ne laissèrent qu'un seul habitant en vie, un magicien qui avait refusé de fuir, Karba l'exila sur une île qu'il entourait d'une barrière magique infranchissable, seul la mort du sorcier, brisant la barrière pourrait délivrer le magicien déchu.

Le Continent de Vériss tomba entièrement entre les mains des barbares et seuls quelques Vérissiens, Grimpeurs et guerriers bleus résistèrent dans les montagnes et les forêts.

Ils formèrent des petits groupes de guérilla qui harcelèrent l'envahisseur. Depuis nul n'a de nouvelles du Continent et de la résistance, plusieurs centaines d'années sont passées, et bien des événements ont pu survenir.

Par delà la Mer Sauvage, les Vérissiens qui avaient préférés fuir accostèrent sur un nouveau Continent qu'il appelèrent Lyn. C'est de cette poignée de survivants que naquirent les six peuples actuels.

1.3 Où l'on en apprend plus sur les peuples de Lyn.

Les Archives de Lyn racontent que les pros-crits s'installèrent sur l'emplacement actuel de la ville d'Alia, il y a de cela quatre siècles. Peu à peu la vie s'organisa et chacun trouva une tâche. La ville fut rapidement construite et dans un premier temps les terres fertiles qui l'entouraient et les eaux poissonneuses suffirent aux premiers rescapés.

Mais bientôt le besoin de s'aggrandir se fit sentir, on cartographia le Continent et une cinquantaine d'années plus tard un groupe

décida de construire une autre ville sur la côte. On l'appela Isbur. De là partirent de nombreuses expéditions vers l'intérieur du Continent pour aller chercher du bois et des métaux précieux. On établit des relais, le premier fut construit dans la montagne au sud de la ville actuelle de Mélia.

A mesure que les relais prenaient de l'importance ils se transformèrent en petits villages, puis en bourgs peuplés par les corps de métiers dont ils dépendaient. Ainsi Koris, spécialisé dans le domaine du bois et dont les chroniques disent qu'il fut le deuxième relais connu sur le Continent.

Cent ans plus tard, l'économie du Continent battant son plein la décision fut prise de construire une grande capitale, à la fois centre d'échange et lieu de rencontres pour tous les marchands du Continent. Son emplacement devait être à égale distance des différentes sources de ressources naturelles, et de préférence dans la Grande Plaine pour pouvoir profiter de sa richesse, enfin, elle devait être en bordure d'un fleuve pour faciliter le transport et les communications. On choisit l'emplacement actuel de Lyn et en quelques mois une ville magnifique s'y éleva, attirant dans ses murs une grande partie de la population du Continent. Tout de suite on voulut que Lyn soit le phare du nouveau Continent et les meilleurs architectes et artistes furent conviés à son érection.

Un siècle passa, Lyn était toujours resplendissante et trois autres villes étaient nées sur les bords de sa Grande plaine. Oross, Floria et Saar.

La vie de la cité s'organisa avec ses lois et ses systèmes, ceux-ci étaient très proches des coutumes de l'ancienne Vériss, un conseil était nommé tous les deux ans, il représentait les principaux corps de métier de la ville. Mais peu à peu, les marchands acquérèrent de plus en plus d'importance au sein de celui-ci, ils érigèrent de riches palais qui délimitèrent le Haut Quartier de la Ville, sur une colline dominant la Sélina. La tradition voulait que les rênes de la cité fussent tenues par les magiciens et les savants, mais le pouvoir de l'argent rongea peu à peu



les vieilles coutumes et les marchands prirent de plus en plus d'importance dans les affaires de Lyn.

Tandis que la grande ville réinventait les loisirs, le luxe et les arts, aux limites du Continent les habitants d'Alia et d'Isbur menaient toujours la même existence de pêcheurs et de villageois. Ils gardaient les vieilles habitudes de leurs ancêtres Vérisiens et l'autorité de chaque village et de chaque ville était représentée par un conseil se renouvelant comme le voulait la tradition. L'amour et les dangers de la mer modelaient ce peuple épris de liberté et peu locace. Les veillées se prolongeaient longuement autour de l'âtre tandis que les vents violents de la Mer Sauvage mugissaient au dehors.

Dans les montagnes, à quelques kilomètres du premier relais, on érigea une ville appelée Mélia, c'était une population de mineurs travaillant dur dans les galeries souterraines pour en extraire les richesses. Les premières familles à s'installer dans la contrée avaient déjà de très vieilles traditions de libre penseur et au fil du temps, Mélia acquit une réputation de ville sans foi, uniquement intéressée par le commerce et le travail des métaux.

Dans la grande forêt du Nord-Est, Koris était devenu une belle cité bien que ses habitants la désertassent très souvent pour trouver refuge et bien-être sous les grands arbres de la forêt. C'est dans cette région que fut re-découvert une science de l'ancienne Véris, l'herboristerie. En plus du commerce du bois précieux, Koris devint le centre des échanges des herbes rares et sacrées.

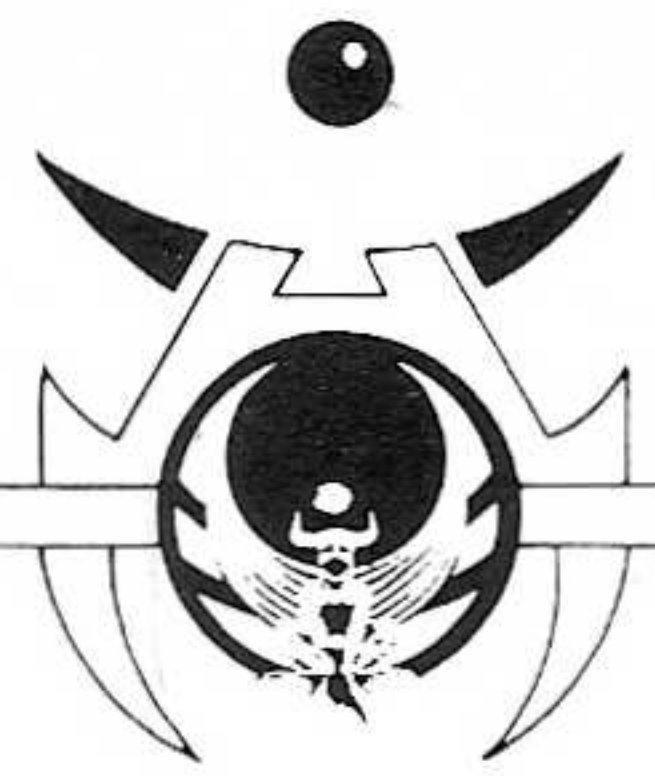
Les différents modes de vie étaient trop prononcés pour que les anciens rescapés du royaume de Véris ne suivent pas des routes opposées. Bientôt les peuples de la Mer et de la forêt refusèrent la tutelle de Lyn dont ils jugeaient la vie futile et superficielle, et seuls les échanges commerciaux demeurèrent. Un siècle plus tard il existait véritablement quatre peuples différents sur le Continent, chacun possédant son propre dialecte, et mode de vie. Les marchands de Lyn avaient bien essayés à plusieurs reprises de renfor-

cer leur contrôle sur tout le Continent mais tous les autres peuples s'étaient dressés unis, prêt à défendre leur indépendance au prix du sang. Un conflit fut évité de justesse par la guilde des Espions. Il en resta toujours une méfiance envers la grande ville et un certain dédain pour ces paysans qui refusaient les bienfaits de la civilisation.

Le front commun des peuples restés fidèles à la tradition Vérisienne se lézarda quelque peu lorsque la Forêt tenta de réaliser directement ses échanges avec la mer sans passer par Lyn, les montagnards firent alliance avec les Marchands et pendant quelques mois des rumeurs de guerre parcoururent tout le Continent. La aussi la Guilde des Espions calma les esprits, mais il en demeura toujours une certaine rancune entre Forêt et Montagne.

C'est au cours des deux derniers siècles que se formèrent les deux derniers peuples du Continent. A force de parcourir les routes, les brigands-voyageurs finirent par avoir des traditions communes et se soudèrent pour ne former qu'une seule et même entité. Tout au Nord du Continent les Archives signalent l'existence d'un simple village de terre battue aux limites du Grand Désert, c'est la première mention de l'existence du peuple des Monolithes. Au fil des siècles la communauté prospéra pour devenir un peuple à part entière. Les gens de la ville les considéraient comme des fous, des illuminés, mais leur pacifisme et leur droiture ne les faisaient craindre de personne. Parmi le peuple de la forêt de nombreux adolescents furent tentés par cette vie simple et pure. Il en naquit des échanges autant commerciaux que spirituels et les deux peuples conservèrent les liens mutuels privilégiés. Cette communauté prit le nom de Monolithes, à cause des grandes pierres qu'ils érigeaient dans le désert symbole de l'équilibre et de l'ordre du monde.

Quatre siècles après l'arrivée d'une poignée de navires traqués, les choses avaient bien changées sur le Continent, des différences physiques même étaient apparues, le peuple de la forêt avait vu sa taille croître de généra-



tion en génération tandis que celui de la montagne subissait une évolution exactement inverse. Les grandes lianes de la forêt favorisaient l'agilité tandis que l'obscurité des souterrains développa une vision nocturne particulière. La Mer avait forgée les muscles des marins et tannés leurs visages, tandis que le luxe et la fierté de la Grande ville avait développé l'arrogance naturelle des citoyens de Lyn. Un monolithe ne passait pas inaperçu, tout le Continent reconnaissait ses vêtements simples et son visage grave et doux. A l'inverse les défroques bariolées et l'air de roublardise des brigands-Voyageurs étaient tout aussi connus. Le seul lien qui unissait encore ces peuples forts différents étaient l'ancienne religion de Véris, encore que, même cette dernière avait subi de nombreuses adaptations et modifications.

1.4 RELIGIONS & CROYANCES CHEZ LES PEUPLES.

Les vieilles légendes de Véris racontent que le monde fut créé par Lynais, la Déesse de l'Equilibre, chaque Seigneur de l'Equilibre ayant un monde à sa charge. La coutume veut que chaque temple de l'Equilibre soit orné d'une pierre de Jade taillée et posée sur un socle également de jade en remerciement de l'Equilibre et des Dieux. Sur Véris, les fidèles de l'Equilibre y venaient comme bon leur semblait, pour se concentrer et méditer sur l'Equilibre cosmique entre le Bien et le Mal. Le Culte de l'Equilibre ne comportait ni cérémonies ni pratiques religieuses, seulement une représentation symbolisant des Créateurs de Monde, les Seigneurs de l'Equilibre.

Pourtant il existait des prêtres mais ceux-ci avaient davantage la tâche de conseillers et de philosophes que celle de directeurs de conscience. Ils prétendaient être en communication avec l'Equilibre par l'intermédiaire de la Déesse elle-même qui leur avait donné pour mission de maintenir l'Equilibre sur ce monde.

Les rescapés de Véris qui accostèrent sur le Continent de Lyn y amenèrent aussi leurs croyances et dans chaque ville qu'ils construisirent ils édifièrent un temple en son

centre. La seule exception fut la ville de Mélia, où aucun temple ne fut construit, ses habitants s'étant taillé depuis longtemps une réputation d'athées convaincus.

Au fil des années, les croyances des six peuples évoluèrent et se modifièrent.

Le Peuple des Monolithes, essentiellement composé de mystiques, transcenda cette croyance et érigea des centaines de Monolithes dans le Grand Désert du Nord du Continent. La plupart des prêtres sont issus de ce Peuple. Beaucoup se disent en liaison avec l'Equilibre, et ce sont eux qui annoncèrent en premier la Guerre des Dieux, la victoire de la Destruction et l'existence d'une porte vers l'Equilibre.

Le Peuple de la forêt quant à lui possède toujours un temple à Koris, mais en marge de la religion s'est développée toute une série de croyances et de divinités comme le chêne et certaines plantes de la forêt. Très tôt, le Peuple de la forêt fit preuve d'une grande attirance pour tout ce qui est magique et mystérieux, mais cette attirance révèle plus un goût pour l'étrange qu'une foi véritable comme les Monolithes. La vie au milieu des animaux de la forêt leur a appris à les respecter et on ne verra jamais un habitant de la forêt tuer une bête pour le plaisir.

A Lyn, la grande métropole, les idées vont aussi vite que les modes, bien qu'il reste toujours un temple et un noyau de fidèles, il s'y est développé toute une série de sectes vénérant toutes sortes de Dieux et vouant un culte à toutes sortes d'objets, de l'épée au plus simple caillou. Au milieu de cette multitude, il n'est pas étonnant qu'une grande partie de la population penche pour l'athéisme et rejette à la fois ces nouvelles sectes et la religion de leurs ancêtres.

Le Peuple de la Mer, quant à lui, est resté fidèle à sa religion, bien que de nombreuses croyances et superstitions s'y soient greffées. On remarque notamment une grande peur de l'orage, manifestation de la colère de l'Equilibre, ainsi que la croyance qu'après la mort on renaît sous la forme d'un animal unicellulaire qui, de métamorphose



en métamorphose devra remonter toute la chaîne du monde animal pour un jour se réincarner en humain fermant ainsi le cercle magique.

Le Peuple de la Montagne est une exception. En effet c'est le seul Peuple qui ne développa aucune cosmologie. Les Montagnards ne croient en rien, ou plutôt, ils ne croient qu'à l'argent et à leur travail. Par contre tout Montagnard fera preuve d'une peur panique envers toute évocation ou représentation des Dragons, il faut dire que, dans les temps anciens, ce Peuple livra une guerre sans merci aux Dragons qui infestaient les montagnes et que le souvenir de cette épreuve marque encore les jeunes générations.

Le Peuple des Brigands-Voyageurs enfin reste très divisé quant à une interprétation religieuse du monde, on voit autant de troubadours méditant dans un temple de l'Equilibre que de Brigands s'adonnant à la plus noire des magies noires.

Lorsque les Seigneurs de la Destruction envahirent le monde, on pouvait classer les habitants en trois grandes catégories, les croyants, les non-croyants et les sceptiques; nous reviendrons sur ces types dans le chapitre consacré à la religion de votre personnage.

1.5 LE BIEN & LE MAL FACE A L'ULTIME EPREUVE.

La grande originalité de la religion de l'Equilibre est qu'elle n'impose pas de mode de vie et de pensée et que surtout, elle ne fait pas de distinction entre le Bien et le Mal, ces deux forces se mêlant intimement dans la vie des hommes.

Les Dieux de l'Equilibre n'ont qu'un but : maintenir cette balance entre le bien et le mal. C'est pour cela que la croyance en l'Equilibre n'impose pas un mode de vie consacré au bien ou au mal.

Pour les Dieux, la porte et l'Ultime Epreuve sont les seuls moyens pour rétablir cet Equilibre, rompu par la Destruction, et presque

tous les habitants de Lynais l'ont compris et ont également compris que face au chaos total que prône la Destruction, leur intérêt était de tout faire pour que cet Equilibre fut restauré.

1.6 LA GUILDE DES ESPIONS.

La Guilde des Espions plonge ses racines dans le passé, le plus profond de Véris. Les plus anciennes archives de la Guilde disent que son fondateur fut un certain Ralmer dont on ne sait plus rien.

De tout temps, la Guilde affirme une indépendance complète vis-à-vis des six Peuples; ses membres sont enrôlés très jeunes sans aucune distinction de races, la plupart du temps, il s'agit de jeunes aventuriers ayant soif d'aventures et de justice. Car contrairement à son nom, la Guilde a pour fonction première de prévenir tout conflit pouvant entraîner des problèmes d'ordre économique ou politique. Au fil du temps, sa fonction se modifia et on fit de plus en plus appel à elle pour envoyer des ambassadeurs entre les différents clans ou pour rendre la justice.

Dans la ville de Lyn, la Guilde se dressa avec l'aide des hauts Magiciens de l'Île contre la tentative de prise de pouvoirs des Marchands. la Guilde reste la garante de l'Equilibre autant au niveau religieux qu'au niveau politique.

1.7 L'ÎLE DES MAGICIENS.

De tout temps les Magiciens ont été respectés autant pour leur savoir que par crainte. C'est sans doute pour ces deux raisons qu'ils ont toujours vécu un peu à l'écart de la communauté des hommes. Très vite, sur le Continent, l'Île est devenue leur sanctuaire, il en est encore de même aujourd'hui.

Le but principal des Magiciens est de préserver cette science et d'en transmettre une partie à certains adeptes soigneusement sélectionnés. Seuls quelques figures de Haute-Magie restent secrètes pour d'évidentes raisons de sécurité.



Durant toute l'histoire de Véris, et maintenant encore, la plupart des grandes décisions ne se prennent jamais sans leur accord. Bien entendu, les Hauts magiciens de l'Ile sont tous croyants, car leur science a souvent démontré qu'il existait une force supérieure à la leur.



1.8 UN DEBUT D'AVENTURE PARMIS D'AUTRES.

Almina s'avança vers l'étranger la main tendue, "Que l'Equilibre te protège", dit-elle d'une voix douce.

"Qu'il te protège tout autant" répondit l'étranger sur un ton égal.

Il était vêtu d'une cape noire cachant ses vêtements et on apercevait seulement ses sandales de cuir renforcé couvrant des pieds calleux, apparemment habitués à fouler le sol sans protection. Son visage, qu'une barbe noire en broussaille vieillissait quelque peu, était doux et buriné, tanné par le soleil et le vent du large. Almina reconnut un homme de la mer et se demanda aussitôt ce qu'il pouvait bien faire seul si loin de ses côtes.

De son côté l'étranger observait Almina avec tout autant d'intérêt, son appartenance au Peuple de la Forêt ne faisait aucun doute, ses hautes bottes et sa courte jupe de daim, sa tunique vert sombre et son arc court passé en travers de son dos ne permettaient pas de doute. En la détaillant davantage, l'étranger remarqua une épée au côté gauche et, ce qui l'étonna encore plus, un collier d'argent finement travaillé qui ne pouvait venir que de la région des Montagnes. Comment avait-elle pu se procurer un tel collier ? Tout le monde savait sur le Continent que la Forêt ne s'aventurait que rarement sur

le territoire de la Montagne, mais depuis quelques mois il se passait tellement de choses bizarres sur Lyn.

Continuant à la détailler, l'étranger apprécia la fine musculature de la jeune femme et en déduisit qu'elle devait sûrement être une combattante confirmée, mais nulles traces d'amulettes ne lui permirent de savoir si elle pratiquait la magie.

"Que vient-tu faire si loin de chez toi ?" la question d'Almina était à la fois douce et ferme et l'étranger hésita un instant avant de répondre.

"Laisse-moi d'abord me présenter ! Je m'appelle Iranin, du Peuple de la Mer, et toi, quel est ton nom ?

"Almina"

"De la Forêt" ?

La jeune femme eut un regard amusé.

"Oui, ça doit se voir"

"En effet"

"Où vas-tu ?" questionna de nouveau Almina.

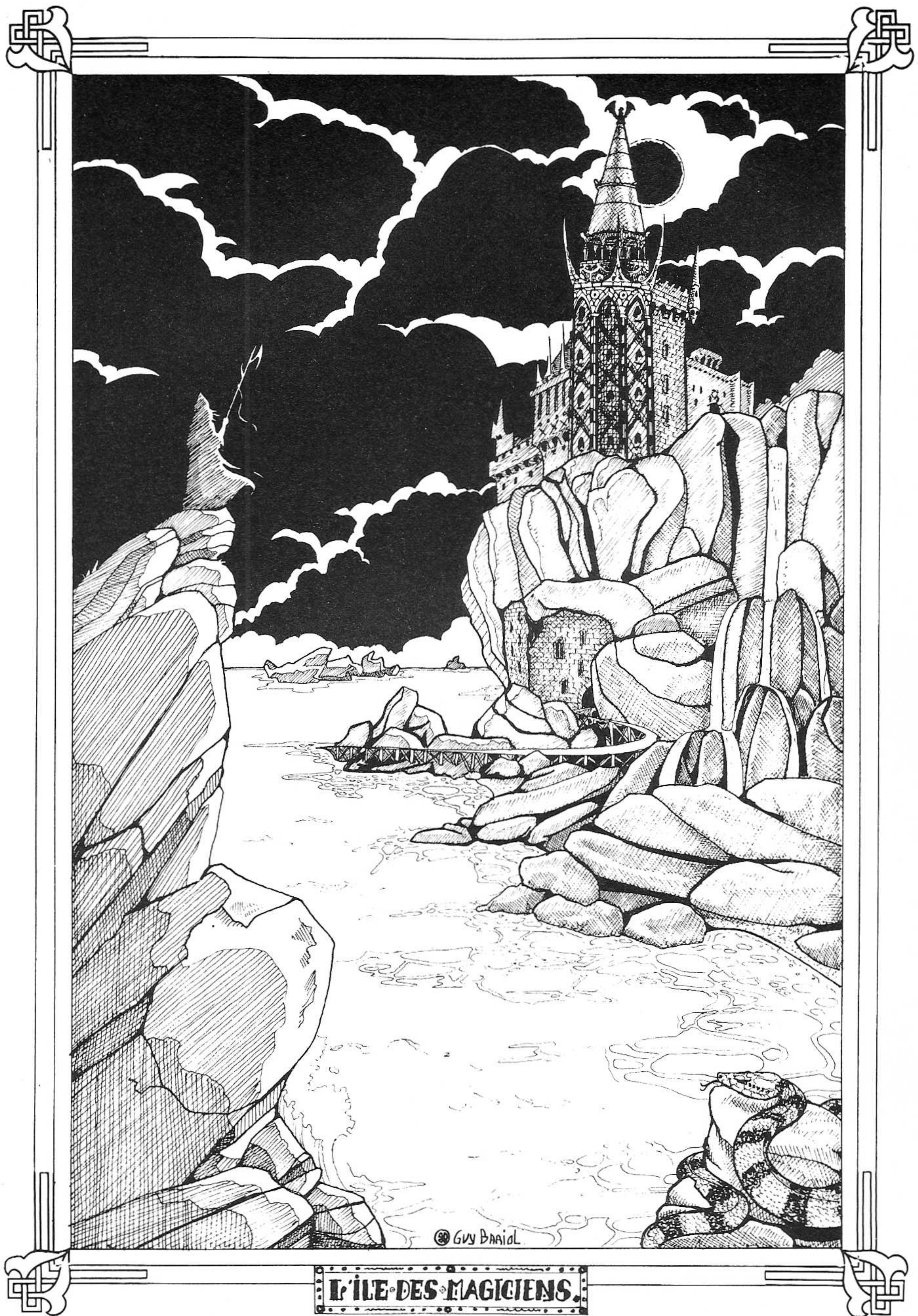
Iranin soupira en passant une grosse main calleuse au travers de sa barbe.

"Hier encore, je me dirigeais vers le Nord avec deux compagnons de mon Peuple lorsque au détour d'un petit bois nous avons été attaqués par une bande qui en voulait à nos bourses. Mes deux compagnons sont morts et je n'ai échappé que de justesse à un sort identique. J'ai passé la nuit au pied d'un grand arbre, sur le qui-vive, et maintenant, j'avoue que je ne sais plus trop où aller".

Almina resta silencieuse, l'étranger n'était pas un simple vagabond, et quelque chose lui disait qu'il devait faire partie comme elle de ces aventuriers qui combattaient la Destruction.

Elle décida de parler sans détour.

"Ecoute, tu ne ressembles pas à ces marchands qui parcourent les routes du Continent pour vendre l'épice et quelques babioles, en te rendant vers le Nord tu avais un but précis, maintenant que tes compagnons sont morts que comptes-tu faire ? Si ta destinée est de combattre la Destruction,



L'ÎLE DES MAGICIENS.



je suis prête à t'aider, qu'en dis-tu ?"

Iranin sourit comme pour apprécier la franchise de la jeune femme, il était soulagé qu'elle ait fait les premiers pas. Il était d'un tempérament taciturne et avait souvent beaucoup de mal à aborder ce genre de questions.

"C'est vrai, Almina, nous avons un but précis, et j'accepte avec joie ton aide, mais je crains que nous ne soyons pas assez nombreux pour l'entreprise que j'envisageais."

"Je peux arranger ça "coupa la jeune femme" Mais tout d'abord raconte-moi ton histoire".

Iranin s'assit doucement à même le sol de la route et commença à parler d'une voix lente et grave.

Ses compagnons et lui venaient d'accomplir un mois d'apprentissage à l'Ecole de Combat de Lyn. Afin de se reposer ils avaient décidé de rester quelque temps en ville en louant une chambre dans une petite auberge près des portes de la grande Cité.

C'est là qu'un soir ils rencontrèrent un membre de la Guilde des Espions qui les aborda comme de vieilles connaissances. Il devait être très sérieusement renseigné sur le petit groupe pour oser se dévoiler ainsi et il en vint tout de suite au fait en leur confiant qu'on venait de découvrir une entrée secrète permettant de pénétrer à l'intérieur du Fort-Noir. Tous connaissaient le Fort, construit au Nord du continent au milieu des collines proches du Mont-du-Feu, qui abritait un puissant sorcier de la Destruction et était réputé imprenable par la force ou la ruse.

L'espion ajouta que la garde du fort était peu nombreuse en raison de sa difficulté d'accès et des nombreux pièges que l'imagination malade du sorcier avait semé dans les couloirs sombres de la forteresse. Le Fort regorgeait également de richesses venant pour la plupart du trésor de son ancien propriétaire et des raids de pillages entrepris depuis quelque temps par le sorcier. La Guilde proposait une association en échange de ses renseignements et demandait que les aventuriers lui ramènent deux

objets précis.

Iranin et ses compagnons n'hésitèrent qu'un instant et se mirent rapidement en route après que l'espion leur eut remis le plan du passage secret et décrit les deux objets qu'ils devaient ramener. Iranin passa rapidement sur le reste de son voyage et termina son récit en fixant Almina, assise sur un tronc d'arbre.

"Ça m'intéresse toujours" dit la jeune femme, "Si tu es d'accord, je peux proposer à deux amis de nous accompagner, ils ne refuseront pas"

"Je te fais confiance". Ces mots à peine prononcés, Iranin s'étonna d'accepter si vite, mais enfin tout dans Almina lui disait qu'il pouvait compter sur elle.

Elle lui proposa de passer la nuit dans son village avant d'aller chercher ses deux amis le lendemain matin. Iranin s'empressa d'accepter, car la faim et le manque de sommeil commençaient à se faire sentir.

Le village était petit et comptait une dizaine d'habitations toutes plus ou moins semblables. C'était ce que le peuple de la Forêt appelait un village itinérant, construit tout en bois et en feuillages. Souvent, les habitants de Koris partaient ainsi par petits groupes, pendant des périodes plus ou moins longues, pour la chasse ou la coupe du bois précieux. Depuis quelques mois on utilisait ces groupes comme avant-postes destinés à surveiller les limites de leur territoire afin de prévenir les éventuelles intrusions de bandes qui écumaient le Continent depuis peu.

Almina présenta son nouveau compagnon au village, une dizaine d'hommes et de femmes grands et élancés. Il émanait d'eux une sorte de grâce et de puissance féline.

On l'accueillit chaleureusement, un repas et une habitation lui furent offerts pour passer la nuit. Ecrasé de fatigue, Iranin n'assista pas à la veillée et s'écroula sur sa couche sans même retirer ses vêtements ni déposer ses armes.

Au même moment, sur une place de la grande ville de Lyn, Laurentin et sa petite



troupe de jongleurs venaient de terminer leur représentation. Le public manifesta sa joie en lançant des pièces sur l'estrade. C'étaient les seules ressources de la troupe, et lorsqu'un spectacle plaisait elles leur permettaient de se reposer quelque temps avant de poursuivre leur éternel voyage.

Le spectacle était bien rôdé et le matin la troupe avait eu quartier libre, Laurentin en avait profité pour découvrir les faubourgs de Lyn où vivaient les riches marchands et les seigneurs de la ville. C'est dans une auberge qu'il croisa le regard malheureux et agressif d'un jeune homme attablé devant plusieurs verres vides de morinelle.

"Que voulez-vous" ? grommela-t-il en fixant Laurentin en retour.

"Parler avec vous", répondit Laurentin d'une voix douce. Depuis longtemps il avait acquis la faculté de moduler les tons de sa voix pour mettre les gens en confiance.

Le jeune homme regarda longuement devant lui avant de faire un signe sec indiquant que Laurentin pouvait s'asseoir à sa table.

"Vous êtes un Brigand-Voyageur" dit Fiori - C'était le nom du jeune homme.

"Je préfère Jongleur-Voyageur, à moins que vous n'entendiez Brigand au grand cœur !"

"Comme vous voulez" répondit Fiori avec un léger sourire.

Laurentin sentit que Fiori était prêt à se raconter et sa connaissance des gens le poussait à croire qu'il avait beaucoup de choses intéressantes à dire.

Fiori était le fils d'un riche marchand, parti très tôt de la maison familiale il était plus attiré par les arts du combat et de la magie que par le commerce et ses comptes.

Pendant deux ans il servit un puissant seigneur engagé dans sa garde personnelle. Au bout des deux ans, lassé par la routine il l'avait quitté pour rejoindre l'île des magiciens. Pendant plusieurs mois il s'initia avec humilité aux subtils arts magiques et leurs enseignements commençaient à porter leurs fruits lorsqu'il décida de commencer une vie d'aventures. Engageant deux hommes qui

traînaient dans une auberge mal famée de Lyn, il partit en quête de richesses et de gloire. En deux ans la malchance et le doute frappèrent plus souvent que les combats et l'or fin, mais Fiori s'obstina, s'accrochant à sa bonne étoile et refusant de s'avouer qu'il était par trop peu expérimenté pour ce genre de vie. Au détour d'une table d'auberge ou d'un feu de camp il entendit bien parler de la Destruction et d'une Porte, objet des recherches de tous les aventuriers du Continent, mais il ne crut pas bon de faire foi à de telles balivernes.

Quelques jours auparavant, Fiori avait réussi, avec l'aide de ses deux compagnons, à découvrir une galerie souterraine creusée à flanc de colline. Elle était gardée par des monstres hideux et ils durent combattre vaillamment avant d'accéder à une salle regorgeant de trésors. Ils se chargèrent autant qu'ils purent en se promettant de revenir le plus tôt possible.

La nuit venue ses compagnons l'assomèrent et le dépouillèrent de tous ses biens, ne lui laissant que ses vêtements et un simple couteau. Au matin, fou de rage, Fiori tenta de suivre leurs traces, mais bien vite il s'aperçut que c'était impossible pour un chasseur aussi peu expérimenté que lui. Plein de rancœur il échoua dans cette auberge qui accepta, par amitié pour son père de lui faire crédit. Il était attablé depuis plusieurs heures, ruminant sa détresse et ses idées noires.

Laurentin ne fut pas long à comprendre le parti qu'il pouvait tirer du jeune homme, il lui proposa de venir dans sa troupe, une épée n'était pas de trop par les temps qui courent ; en échange, il demandait que Fiori les conduise à cette galerie. Ils devaient faire vite car les deux compagnons de Fiori auraient sans doute la même idée.

Fiori accepta aussitôt et un rictus de haine déforma ses traits au souvenir de ses deux compagnons. Le lendemain matin, il rejoignit la troupe de Laurentin et tous prirent la direction du Nord.

Le village itinérant s'éveillait doucement, Almina s'étira avant de sauter d'un bond



hors du lit, Iranin ouvrit les yeux à son tour et mis quelques secondes avant de se remémorer les événements de la veille.

Ils se retrouvèrent pour manger au coin du feu, le soleil était encore bas et une légère brume enveloppait la Forêt.

"Te sens-tu d'attaque ou préfères-tu te reposer encore quelques jours avant de partir ?" s'enquit Almina. Elle semblait avoir une forme éblouissante.

Iranin articula entre deux bouchées :

"Je me sens parfaitement bien, je préfère partir tout de suite, personne ne sait ce qui nous attend".

La perspective de l'aventure rendait les yeux d'Almina encore plus brillants. "Je suis prête" dit-elle simplement.

Après avoir fait leurs adieux au groupe qui leur souhaita bonne chance, ils quittèrent le village en direction de Koris, car c'est là qu'habitaient les deux amis d'Almina. Le voyage dura deux jours et fut parfaitement tranquille, Iranin et Almina firent plus ample connaissance.

Marianna était chez elle lorsqu'ils frappèrent à sa porte et c'est avec empressement qu'elle les accueillit. Sans même savoir le but de l'aventure la jeune fille accepta avec enthousiasme. A part sa petite taille, elle ressemblait étrangement à Almina, simplement l'une avait les yeux bleu sombre alors que l'autre arborait un regard d'un vert profond. Iranin remarqua aussitôt que Marianna portait un bracelet en forme de serpent, seul un Maître de magie pouvait porter un tel bijou. Iranin savait que chaque bracelet était spécialement fabriqué pour son propriétaire et que si on tentait de lui voler, ce bracelet se transformait en serpent venimeux à la piqure mortelle. Il en ressentit un profond respect envers la jeune femme, lui-même était un peu instruit dans l'art de la magie et il savait ce que représentait un tel emblème. Almina intercepta son regard et glissa à son amie en souriant :

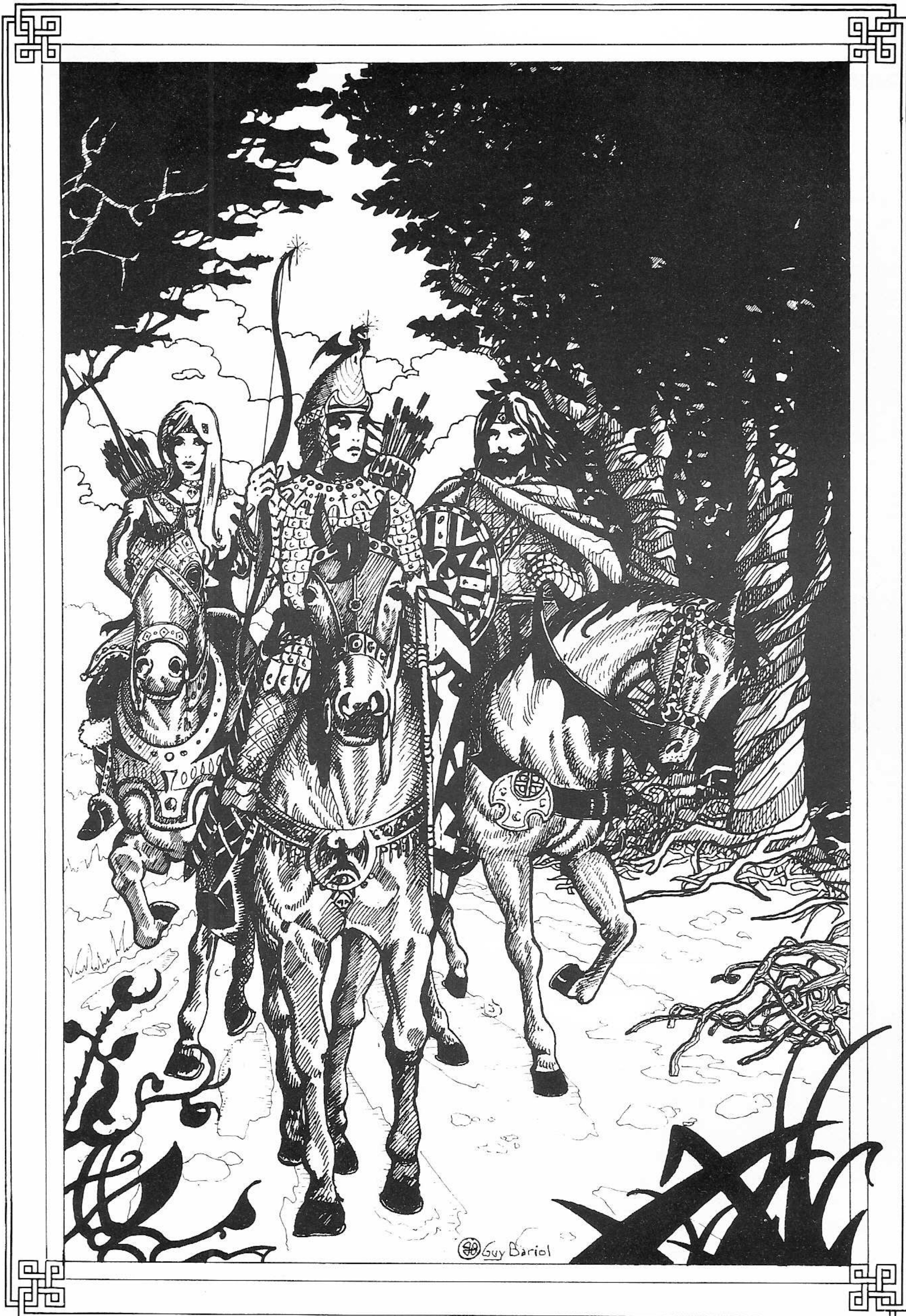
"N'impressionne pas trop Iranin, il aura besoin de tous ses moyens pour notre équipée". Iranin rougit en grommelant avant de se joindre à leurs rires.

Le deuxième ami que voulait contacter Almina était absent depuis quelques jours, on leur dit qu'il avait dû partir régler quelques affaires avec les guérisseurs de Lyn à qui il procurait des herbes et des plantes rares. Le groupe décida qu'ils se passeraient de lui, ne voulant mêler personne d'autre à leur entreprise. Ils prirent donc la direction de l'Ouest, comptant sur la providence pour rencontrer un quatrième compagnon.

A la sortie de Koris ils achetèrent trois chevaux et complétèrent leur équipement en armes et en nourriture. Très vite, ils s'enfoncèrent à travers champs et forêts préférant éviter les routes trop fréquentées. Trois jours plus tard ils abordèrent la grande route menant de Lyn au Grand Désert du Nord. De là ils se dirigèrent vers le Mont du Feu en longeant l'un des bras de la Sélina.

Vers le milieu de la matinée du lendemain, ils aperçurent, à une centaine de mètres devant eux trois hommes qui croisaient le fer. Deux d'entre eux étaient des tueurs, reconnaissables à leur bandeau noir ceignant leurs cheveux, le troisième avait bien du mal à contenir les assauts de ces bretteurs expérimentés. Les tueurs étaient des hors-la-loi qui, depuis peu, écumaient le Continent, seuls ou en bande. Beaucoup disaient qu'ils avaient été achetés par quelques sorciers de la Destruction afin de faire régner le désordre et la terreur dans tout le pays. Ils étaient craints pour leur cruauté et réputés pour leur manque d'intelligence notoire. Almina et ses compagnons n'hésitèrent qu'un instant avant de galoper dans la direction du combat. Entendant le bruit des sabots, l'un des tueurs pivota sur place, et, avec une rapidité surhumaine, encocha une flèche à son arc et tira dans la direction du petit groupe. La pointe d'os empennée de rouge frôla Marianna lui éraflant le bras gauche. Avant que quiconque ne fasse un geste, le tueur s'écroula touché de plein fouet par une langue de feu lancée par la magicienne.

Le corps grésillait encore lorsqu'ils arrivèrent sur les lieux du combat. Voyant son compagnon agonisant, le deuxième tueur



© Guy Bariol



tenta de s'enfuir mais son adversaire fut plus rapide que lui, sa grande hache le faucha sans lui laisser la moindre chance. Il s'effondra à son tour, une lueur de stupéfaction dans son regard déjà vitreux.

L'homme à la hache fit quelques pas en direction des trois cavaliers puis s'écroula lourdement sur le chemin. Aussitôt Iranin sauta de sa monture et s'approcha du blessé. C'était un homme du peuple de la Montagne, en jetant un coup d'œil sur sa blessure le jeune homme s'aperçut qu'il ne devait la vie qu'à la robustesse de sa cotte de mailles. Il sortit sa trousse de secours et procéda aux premiers soins avec délicatesse. Du coin de l'œil il remarqua qu'Almina et Marianna restaient en arrière, les sourcils froncés. Tout en continuant sa besogne il soupira, la haine de ces deux peuples étaient depuis trop longtemps ancrée dans leur cœur pour que la raison parvienne à l'effacer. Lorsque l'homme ouvrit les yeux il porta fébrilement sa main au côté en cherchant son arme qui gisait quelques pas plus loin. Iranin le calma d'une voix douce et autoritaire et lui narra rapidement ce qui s'était passé. L'homme se détendit quelque peu, mais son regard alla de son sauveur aux deux femmes passant de la reconnaissance au mépris. Iranin s'efforça d'apaiser les deux parties puis demanda à l'homme son nom et la raison de sa présence si loin de son peuple. Il s'appelait Garbalon et son histoire était des plus courantes. Il revenait d'une retraite chez les Sages lorsque ces deux tueurs l'avaient surpris et attaqué.

A la mention des Sages, les deux femmes se détendirent quelque peu, elles estimaient énormément les Sages du Mont du Feu et leur avaient rendu visite très souvent.

Iranin décida de s'entretenir avec elles et de les convaincre de se joindre à Garbalon, sa présence pouvant s'avérer fort utile : il était fort et solide malgré sa blessure et avait démontré son courage et son art du combat. Il connaissait les gens de la Montagne et les estimait pour leur franchise et leur fidélité. Almina finit par se rendre à ses arguments et accepta sans enthousiasme, son amie fit

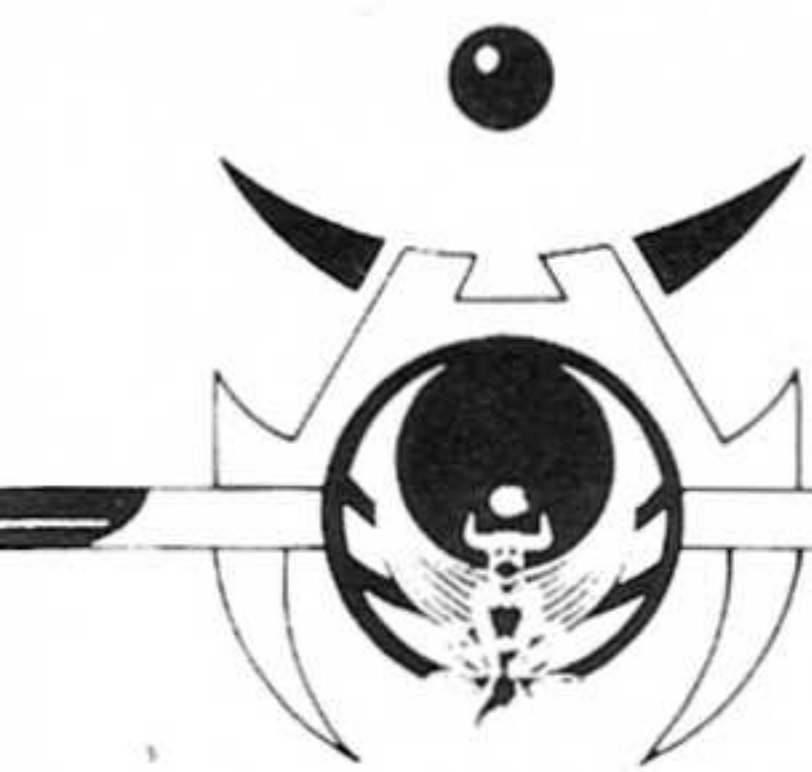
de même, signifiant son approbation d'un mouvement sec de la tête. Les finances de Garbaron étaient trop faibles pour qu'il puisse se permettre un refus, il accepta sans trop de difficulté en promettant à Iranin de ne pas montrer son aversion envers les deux femmes.

Ils se remirent en chemin et après deux jours de voyage, aperçurent au loin un nuage de poussière créé par des chariots bariolés qui venaient à leur rencontre.

Au même moment, Laurentin et Fiori aperçurent les quatre cavaliers, Laurentin remarqua la présence de deux femmes parmi eux ; ils n'avaient pas l'air agressif ni particulièrement sur leurs gardes, Fiori s'avança à ses côtés, la main sur le pommeau de son épée. Lorsque les deux groupes arrivèrent à une dizaine de mètres l'un de l'autre chacun stoppa sa monture. Fiori poussa alors un grand cri et piqua des deux en direction des cavaliers, au même instant, Iranin en fit de même.

Sautant de leur monture avec adresse ils tombèrent dans les bras l'un de l'autre se bourrant de coups de poing comme deux gamins. Après un moment de stupeur les deux groupes se détendirent, ces deux-là n'avaient pas d'intentions belliqueuses. Fiori et Iranin se connaissaient depuis leur plus tendre enfance, ils étaient amis comme l'étaient leurs pères marchands. Ils s'étaient reconnus immédiatement, les marques du temps n'ayant pas réussi à effacer les traits de l'enfance.

Après s'être réunis autour du feu de camp, Iranin conta brièvement ses aventures et expliqua son but et celui de ses compagnons. A son tour Fiori narra ses mésaventures terminant heureusement par une note gaie ; la galerie avait été explorée de fond en comble et les chariots de son nouvel ami étaient gorgés d'or. Ceci expliquait la débauche d'armes dont faisait état tous les compagnons de la troupe, on craignait les bandes de tueurs qui infestaient la région, mais s'ils tentaient de se mettre en travers de leur chemin ils trouveraient à qui parler. Tout naturellement Iranin en vint à leur raconter le combat précédent. Le visage de Fiori se durcit



et il marmonna entre ses dents :

"Décris-les-moi".

Il reconnut immédiatement ses deux anciens compagnons qui l'avaient dépouillé.

"Ainsi c'étaient des Tueurs !" s'écria-t-il
"Et moi qui ai voyagé avec eux pendant tout un mois !"

Iranin le coupa avec sévérité "Il faut se méfier de ses compagnons de route, mon ami; ce qui m'étonne c'est qu'ils t'aient laissé la vie sauve, tu reviens de loin"

Fiori haussa joyeusement les épaules :

"Ma mort les auraient privé du plaisir d'un bon tour; et puis ne dit-on pas bête comme un Tueur!"

Son ami hocha la tête avec tendresse, l'insouciance de Fiori ne changerait-elle jamais ?

Le soir commençait à tomber et on décida d'installer un campement derrière les arbres qui bordaient la route. La nuit résonna longtemps du bruit des rires et des conversations, Fiori et Iranin se tenaient légèrement à l'écart des autres.

Le soleil se leva, réchauffant lentement le campement qui revenait à la vie. Lorsque

l'ordre de départ fut donné Fiori vint annoncer à Laurentin qu'il les quittait pour accompagner Iranin et ses compagnons. Le jongleur hocha la tête en silence et lui demanda d'attendre un instant tout en se dirigeant vers les membres de sa troupe. Il revint quelques minutes plus tard en disant :

"Tout est réglé, l'argent sera mis en sécurité le temps qu'on revienne..."

"Qui ça, on ?" s'étonna Fiori.

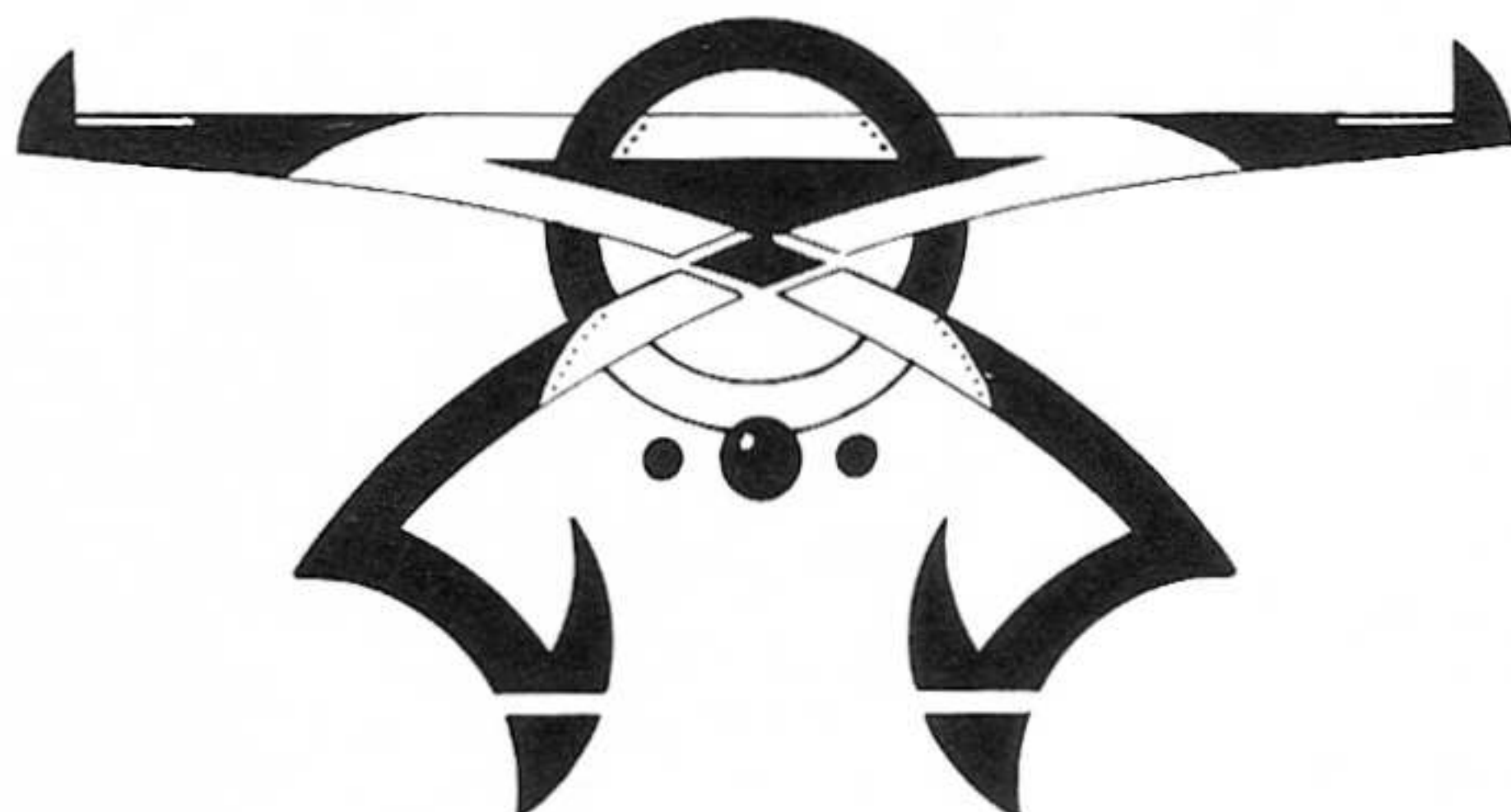
Le visage de Laurentin s'éclaira d'un sourire enjôleur.

"Je pars avec vous, la vie du spectacle a du bon, mais un petit changement me fera le plus grand bien."

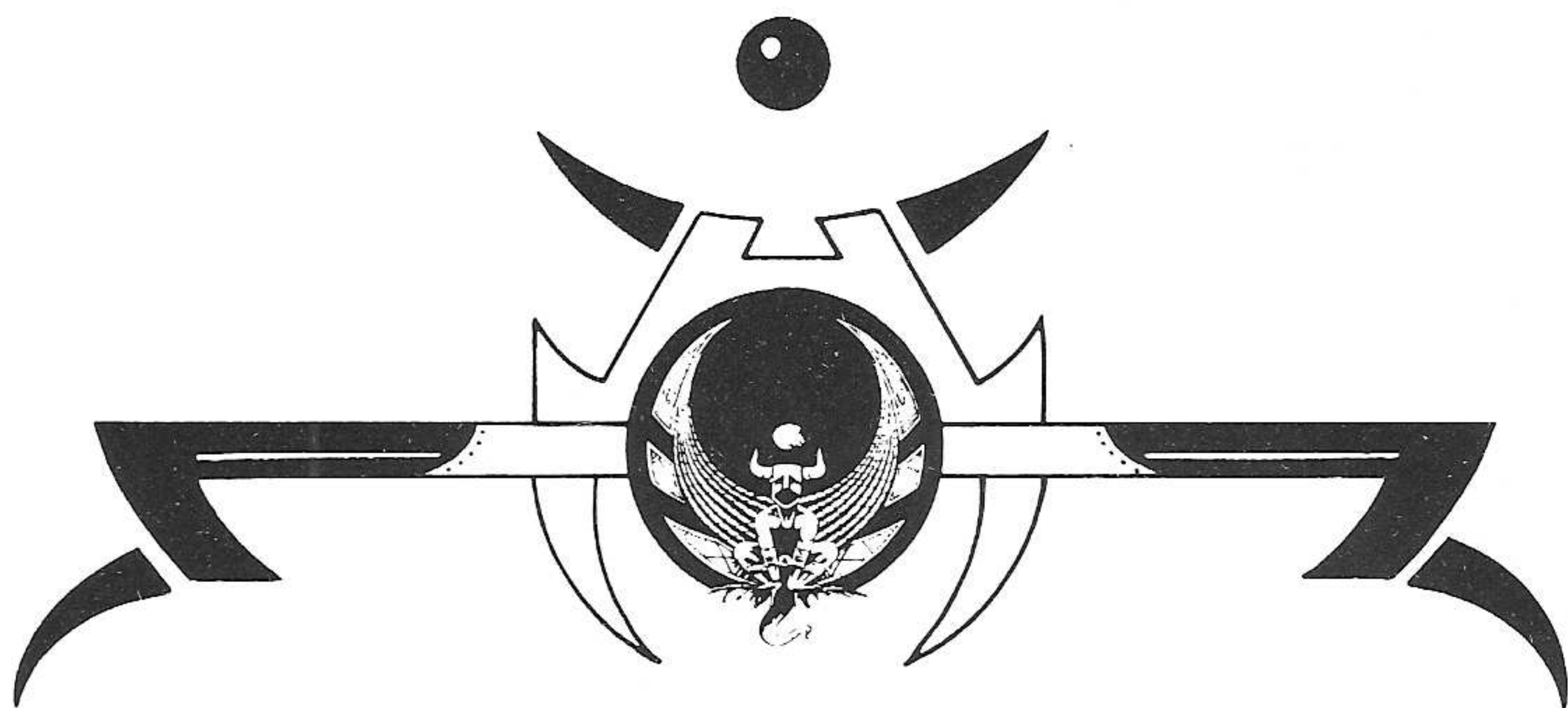
Le petit groupe accepta le nouveau venu avec joie, tous se sentant soulagés d'être maintenant suffisamment nombreux pour accomplir la mission qu'ils s'étaient fixés. Et c'est ainsi que six cavaliers et une troupe de jongleurs et de comédiens aux chariots remplis d'or se séparèrent un matin avec la promesse de se revoir bientôt... Pour peu que l'Equilibre les protège...

FIN DE L'EPISODE.

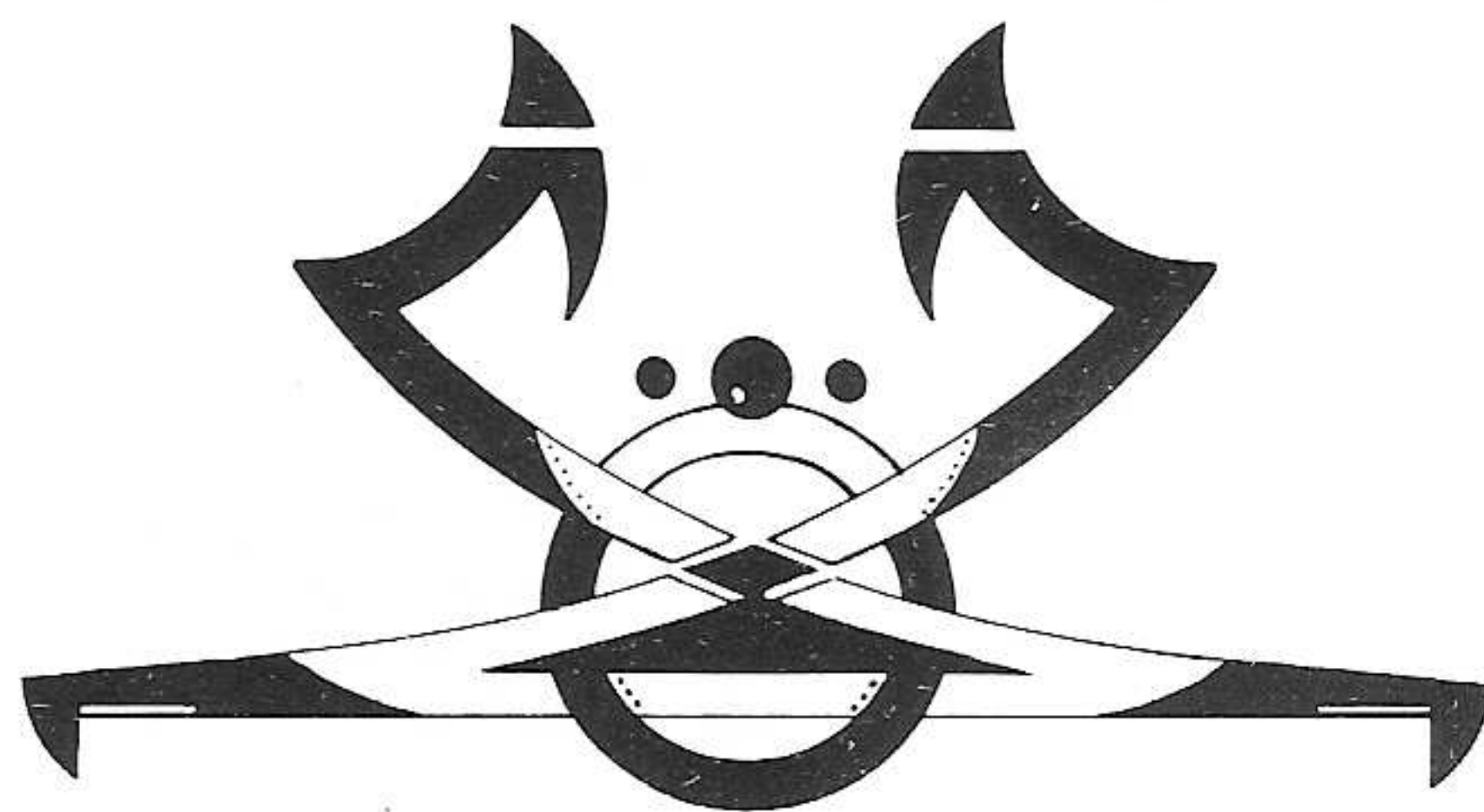
La suite ? A vous de la faire vivre à vos aventuriers assoiffés d'actions !







Les Règles Additionnelles





II LES REGLES ADDITIONNELLES

INTRODUCTION

Pour l'utilisation de ces règles, vous devez posséder le manuel de base de L'ULTIME EPREUVE.

Les règles additionnelles se veulent un complément à la règle de base, elles sont données en tant qu'aide au Meneur de jeu et aux joueurs afin d'atteindre un plus grand réalisme et d'approfondir la vie des personnages. Aucune des règles qui suivent n'est obligatoire, c'est à vous d'utiliser celles qui vous conviennent selon votre style de jeu.

L'ordre des chapitres est le même que pour les règles de base. En fin de livret vous trouverez les différents tableaux nécessaires à leur application ainsi que certains tableaux des règles de base refondus.

Le livret de personnage : Il est bâti sur le même principe que la feuille de personnage. Il amène quelques changements et une plus grande personnalisation du personnage. Ce livret doit refléter l'identité, le caractère, les croyances, bref tout ce qui représente votre personnage.

2.1 LA VIE DE VOTRE PERSONNAGE.

2.1.1. Introduction

Ce chapitre va traiter des diverses implications dues à votre Peuple de naissance, aussi bien en ce qui concerne son métier, ses connaissances ou ses croyances. Ceci permettra à votre personnage de prendre réellement vie et par voie de conséquence vous permettra de mieux tenir son rôle, car un personnage ne doit pas être le double du joueur mais une interprétation que le joueur exécute du mieux qu'il peut.

Après avoir lu les Archives de Lynais vous commencez à mieux connaître les différents peuples du Continent et leur mode de vie. Dans ce chapitre nous allons approfondir les différentes possibilités et les divers avantages liés à chaque peuple.

Mais avant de commencer voyons une manière plus réaliste de déterminer votre peuple de naissance.

2.1.2.1 Détermination du peuple de naissance

La population du Continent de Lyn est estimée à 1.200.000 habitants, elle est répartie approximativement comme suit :

PEUPLE	% DE NAISSANCE
LYN : 400.000	33
MER : 200.000	17
MONTAGNE : 200.000	17
FORÊT : 200.000	17
MONOLITHES : 100.000	08
BRIGANDS-VOYAGEURS : 100.000	08

Comme vous l'avez déjà remarqué, il y a plus de chances de naître parmi le peuple de Lyn que parmi celui des Monolithes.

Le tirage du peuple de naissance se fera à l'aide d'1D100, son résultat est déterminé comme suit :

1D100	PEUPLE
01 à 33	LYN
34 à 50	MER
51 à 67	MONTAGNE
68 à 84	FORÊT
85 à 92	MONOLITHES
93 à 00	BRIGANDS-VOYAGEURS

Vous pouvez continuer à utiliser la méthode de naissance donnée dans les règles de base mais celle indiquée ci-dessus est plus réaliste.

2.1.2.2. Les avantages.

Suivant votre peuple de naissance vous avez accès à certains avantages et connaissances : Nous allons les étudier par peuple.

PEUPLE DE LYN :

De part votre mode de vie vous êtes plus cultivé que les autres peuples, ce qui vous donne un avantage dans l'apprentissage des langues, vous bénéficiez d'un bonus de + 20% sur l'apprentissage des langues (voir chapitre LES LANGAGES).



Autre avantage de valeur, votre pouvoir d'achat : les habitants de Lyn possèdent en général plus d'argent que les autres peuples. A la naissance de votre personnage ce sera donc à l'aide de 4D6 au lieu de 3 que vous déterminerez votre fortune.

Enfin vous allez bénéficier d'un certain nombre de bonus se rapportant le plus à votre mode de vie (L'explication et l'utilisation des talents vous seront données au chapitre LES TALENTS).

- Peuple de marchands vous avez appris à marchander dès votre plus jeune âge dans les souks de la ville ; soit :

+ 10 % AU MARCHANDAGE.

- Découlant du talent précédent vous pouvez déterminer avec plus ou moins de facilité si un personnage ment ; soit :

+ 10 % DETECTION DE MENSONGE.

- Et pour rester dans la psychologie, les nombreuses échauffourées auxquelles vous avez assisté et participé vous ont très vite appris à évaluer la force d'un adversaire ; soit :

+ 10 % EVALUATION D'UN ADVERSAIRE.

- Et pour terminer, les villes, avec leurs rues et leurs quartiers n'ont plus de secrets pour vous ; soit :

+ 20 % PISTAGE (Mais uniquement en milieu urbain).



PEUPLE DE LA FORÊT.

Votre peuple à l'habitude de parcourir les sentiers et les chemins de la Grande Forêt, vivant au milieu des animaux vous avez appris à les connaître :

- Votre premier avantage concernera le déplacement en forêt, au lieu d'un malus de - 30 % sur la distance parcourue vous n'aurez qu'un malus de - 10 %. En ce qui concerne la marche en forêt dense vous appliquerez un malus de - 25 %.

Exemple : Alors qu'un personnage d'un autre peuple ne pourra parcourir que 28 km par jour en forêt, vous avalerez gaillardement vos 36 km.

- Tout votre mode de vie tourne autour du bois, vous bénéficiez donc d'un bonus de + 10 % SUR LA DETECTION DES CACHES DANS LE BOIS, ET LE BRICOLAGE.

- Autre pôle de votre culture, la chasse ; soit un bonus de + 10 % SUR LA CHASSE.

- Enfin, comme le citadin vous connaissez parfaitement votre milieu, soit :

+ 20 % SUR LE PISTAGE EN FORET.



PEUPLE DE LA MONTAGNE.

Comme vous le savez déjà (Règles de base) vous avez la faculté de voir la nuit jusqu'à 20 m. Au fil des années votre vision s'est accoutumée aux couloirs obscurs et à la faible luminosité de vos cavernes. Mais vous êtes également un peuple de marcheurs et d'alpinistes; dès votre plus jeune âge vous êtes parti pour de longues courses en montagne et cet art n'a plus de secrets pour vous.

- Vous bénéficiez d'un bonus de + 10 % SUR TOUS LES TYPES D'ESCALADES & + 25 % SUR LA MARCHÉ EN MONTAGNE.

- Comme il est dit dans les règles de base vous êtes un peuple brailard et bon vivant, les multiples banquets auxquels vous avez participé ont développé une solide habitude de la boisson, cette habitude peut même aller jusqu'à un éthylisme prononcé. Avis aux autres peuples, un montagnard ivre-mort peut être une compagnie tout-à-fait délicieuse surtout au fin fond d'un château truffé de guerriers de la Destruction ! Mais avant de rouler sous la table vous bénéficiez quand même d'un bonus de + 10 % SUR LA BOISSON.

- Outre vos qualités de buveurs, vous avez développé un talent certain pour les bricolages de toutes sortes, soit :

- un bonus de + 10 % SUR LE BRICOLAGE.

- Et comme les autres peuples vous connaissez votre milieu, ses montagnes et ses glaciers; soit :

- + 20 % SUR LE PISTAGE EN MONTAGNE.



PEUPLE DE LA MER

Il y a deux choses que vous savez presque faire à la perfection, prévoir le temps et pêcher, pour un marin c'est plutôt utile; soit : des bonus de + 95 % SUR METEO & PECHE. (Notons que vous êtes d'emblée au pourcentage plafond de ces deux talents).

- De plus votre peuple étant aussi un peuple de marchands, vous savez au besoin marchander; soit :

- + 10 % SUR MARCHANDAGE.

- Bien entendu vous avez passé votre enfance à manœuvrer des barques de toutes sortes, et ce, souvent contre l'avis de vos parents, mais enfin, vous en récoltez les fruits; + 30 % SUR MANOEUVRER UN BATEAU.

- Vous êtes également rompu à toutes les petites réparations que l'on doit faire sur un navire; soit :

- + 10 % SUR LE BRICOLAGE.

- Et enfin, vous connaissez la plupart des criques et des côtes comme votre poche; + 20 % SUR ORIENTATION EN MER.





PEUPLE DES MONOLITHES.

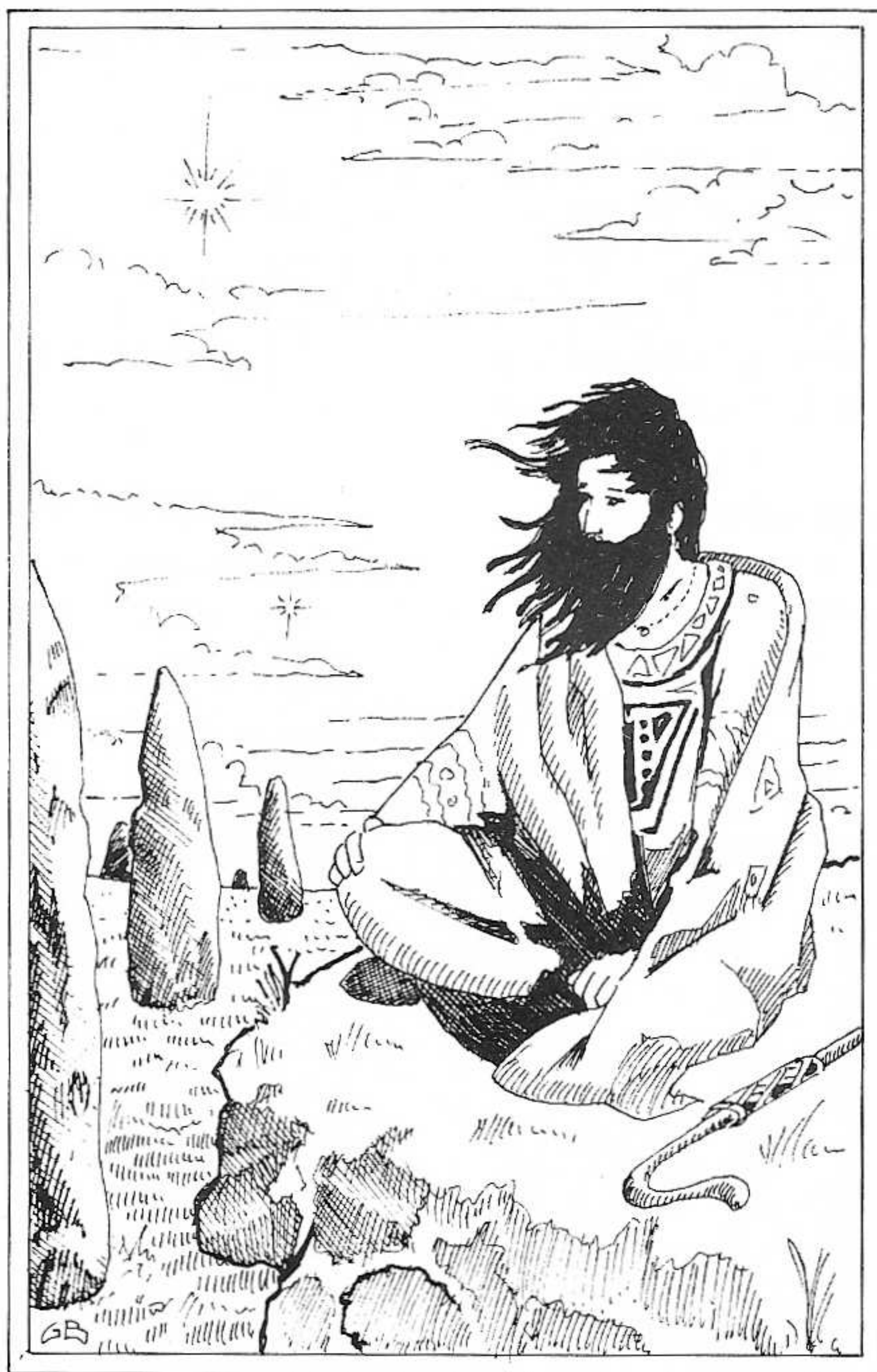
Le Grand Désert du Nord est votre maison, vous savez en déjouer les pièges, y trouver les points d'eau et marcher avec facilité dans le sable, 25 % SEULEMENT DE MALUS SUR MARCHÉ DANS LE DESERT.

- Toute votre éducation a porté sur la connaissance de soi-même et des autres, vous n'avez donc aucun mal à détecter les mensonges; soit :

+ 10 % SUR DETECTION D'UN MENSONGE.

- De même vous pouvez très vite déterminer si un étranger représente un danger potentiel; + 10 % SUR EVALUATION D'UN ADVERSAIRE.

- Enfin, comme tout le monde vous connaissez votre milieu, ses dunes et ses mirages; + 20 % SUR LE PISTAGE DANS LE DESERT.



PEUPLE DE BRIGANDS-VOYAGEURS.

Votre peuple parcourt le Continent de foire en foire, donnant des représentations appréciées de tout le monde.

- Vous êtes donc passé maître dans l'art de la falsification; soit :

+ 10 % SUR SE DEGUISER & + 10 % SUR LE JEU.

- Le soir, autour du feu, combien de fois n'avez-vous pas entendu les récits de voyageurs et des clans de passage. Vous avez bien fait d'écouter, car vous connaissez maintenant les routes du Continent sur le bout de vos doigts; soit :

+ 95 % SUR ORIENTATION SUR TERRE.

- De même, pour vous, suivre une piste est devenu un jeu d'enfant; soit :

+ 10 % SUR PISTAGE DE ROUTE.

- Enfin, vous avez appris à connaître les nuages et les vents; soit :

+ 10 % SUR METEO.

Notez que vous disposez pour chaque peuple d'une fiche signalétique regroupant tous les avantages de chaque peuple, le Meneur de Jeu aura intérêt à fournir ces fiches aux joueurs qui créent leur personnage.



2.1.3 LES METIERS.

Ils font partie de la vie de tous les jours, votre personnage devra donc en pratiquer un, même de temps en temps. De plus, les métiers peuvent rendre de nombreux services au cours d'une aventure.

Pour chaque peuple vous allez vous reporter à une liste de métiers; bien entendu, cette liste ne comporte que les métiers les plus représentatifs de chaque peuple.

Les métiers, comme les peuples, peuvent augmenter les pourcentages de certains talents, (se reporter aux tables en fin de chapitre). Il est important de savoir que les bonus des métiers et des peuples ne sont pas cumulables, on prendra toujours le bonus le plus haut et on n'appliquera pas l'autre. On divise les métiers en trois grandes catégories : Les métiers courants, les Grands Métiers et les Instructeurs. A la création de votre personnage vous possédez automatiquement un métier courant, par la suite il vous est possible d'apprendre un Grand Métier ou de devenir Instructeur. Ces spécialisations vous apportent de nombreux avantages mais leur apprentissage peut coûter cher. (Voir chapitres LES GRANDS METIERS & LES INSTRUCTEURS).

2.1.3.1 PROCEDURE DE TIRAGE DES METIERS COURANTS.

A la création de votre personnage vous lancez 1D6 et consultez la table des métiers/peuples, puis vous inscrivez le métier sur votre livret de personnage.

Généralement vous avez appris votre métier durant votre enfance, vous le tenez de votre père qui le tenait du sien etc...

PEUPLE DE LA FORÊT.

Votre peuple travaille le bois, connaît les plantes et forme de bons chasseurs. Il y a des centaines de métiers parmi le peuple de la Forêt mais les cinq plus représentatifs sont les suivants :

Bûcheron, Charpentier, Herboriste, Menuisier, Chasseur.

01 BÛCHERON. Vous connaissez toutes les essences de bois et vous savez où trouver les plus précieuses; si vous avez moins de 12 en Force choisissez un autre métier et faites travailler vos muscles.

02 MENUISIER. Un long et patient apprentissage vous a permis de maîtriser tous les secrets des maîtres-ébénistes de votre peuple. Nulle part ailleurs que dans votre confrérie on trouvera un travail aussi délicat.

03 HERBORISTE. C'est vous qui cherchez et trouvez les herbes qui entrent dans la confection des troussees de secours, mais attention ! vous ne connaissez pas les secrets de leur fabrication, cette science est laissée aux alchimistes (voir les Grands Métiers).

05 CHASSEUR. Vous êtes passé maître dans l'art de traquer un animal, mais vous ne tuez pas pour le plaisir, et sans cruauté inutile.

06 DIVERS. Vous n'avez aucun métier particulier faites votre choix entre : aubergiste, marchand, éducateur, cuisinier, maréchal-ferrant ou autres petits métiers. C'est le Meneur de jeu qui déterminera la validité de votre métier et les avantages qui en découlent.

Votre choix, comme celui du Meneur, doit être logique, un aubergiste par exemple peut avoir une certaine aptitude à la boisson, mais il n'y a aucune raison pour qu'il soit passé maître dans l'art de l'escrime !





PEUPLE DE LA MONTAGNE.

Parmi ce peuple c'est le travail du fer et de la pierre qui domine, vous approvisionnez d'ailleurs tout le Continent en objets d'une exquise facture.

01 **FORGERON.** Vous fabriquez les meilleures armes du Continent, solides et souples à la fois, l'acier de vos montagnes est réputé comme étant le meilleur du monde.

02 **MINERALOGISTE.** Vous savez reconnaître les pierres précieuses extraites des galeries de vos montagnes. Mais votre science s'arrête aux pierres brutes, vous êtes incapable d'évaluer le travail d'un orfèvre.

03 **TAILLEUR DE PIERRE.** Votre corps de métier travaille la pierre autant pour de simples linteaux de porte que pour les façades de dentelles des palais de Lyn.

04 **MAÇON.** Le peuple de la Montagne n'est bien entendu pas le seul peuple à posséder des maçons, mais tout le monde reconnaît qu'ils sont de loin les meilleurs du monde.

05 **VERRIER.** L'art du travail du verre est relativement jeune, mais son essort fut foudroyant, les meilleurs verriers sont des montagnards, les trois-quarts de la production sont exportés vers Lyn.

06 **DIVERS.** Comme pour la Forêt vous avez le choix entre divers petits métiers communs et nécessaires à tous les peuples.

PEUPLE DE LYN.

On trouve, bien-sûr, une foule de métiers dans la grande ville de Lyn, mais les suivants sont le mieux représentés :

01 **MARCHAND.** Bien-sûr, un des métiers les plus courants dans Lyn, on ne distingue pas les marchands pratiquant le commerce au loin, avec les différents peuples et les marchands sédentaires tenant des échoppes. Par contre il ne faut pas les confondre avec les Riches Marchands, une caste de seigneurs pour qui la plupart travaillent (voir plus loin).

02 **AGRICULTEUR.** Vous travaillez dans la Grande Plaine tout autour de Lyn pour un seigneur qui possède la terre.

03 **ELEVEUR/FERMIER.** Comme pour le précédent vous vivez dans la Grande Plaine et assurez l'approvisionnement des villes.

04 **SOLDAT/MILICIEN.** Vous obéissez aux seigneurs marchands du Conseil de Lyn et vous êtes chargé de faire respecter l'ordre, votre rôle est bien plus celui d'une police que d'une armée.

05 **SCRIBE.** Vous avez pour mission de tenir à jour les différentes archives du Conseil et de la ville; vous êtes également très recherché par les nobles pour entretenir leur bibliothèque.

06 **DIVERS.** Comme pour les autres peuples, on pourra ajouter le métier de tailleur, la mode et les beaux atours ayant une grande importance en ville.





PEUPLE DE LA MER.

Chacun sait pêcher et diriger un bateau, mais comme partout des spécialisations ont vu le jour.

01 **PECHEUR.** Vous passez la majeure partie de votre vie en haute-mer pour approvisionner le Continent en poisson, vous formez un clan très fermé.

02 **MARCHAND.** La plupart des marchands du peuple de la mer font commerce en haute-mer ou sur les voies navigables du Continent ; la Sélina est l'une de leurs artères principales.

03 **CHARPENTIER NAVAL.** Vous construisez autant de petites barques de pêche que de navires marchands capables d'affronter la Mer Sauvage. Votre science est millénaire et vous en êtes très fier.

04 **COUPEUR DE ROSEAU.** Vous travaillez dans les grands marécages du Sud ; votre moisson faite, vous tresser des paniers et de la grosse vannerie.

05 **GARDIEN DU FEU/CONTEUR/PASSEUR.** Pour savoir quel métier vous allez devoir exercer lancez 1D6. Si :

1-2 **GARDIEN DU FEU.**

3-4 **CONTEUR.**

5-6 **PASSEUR.**

Ces trois métiers sont moins fréquents et n'existent que chez le peuple de la Mer.

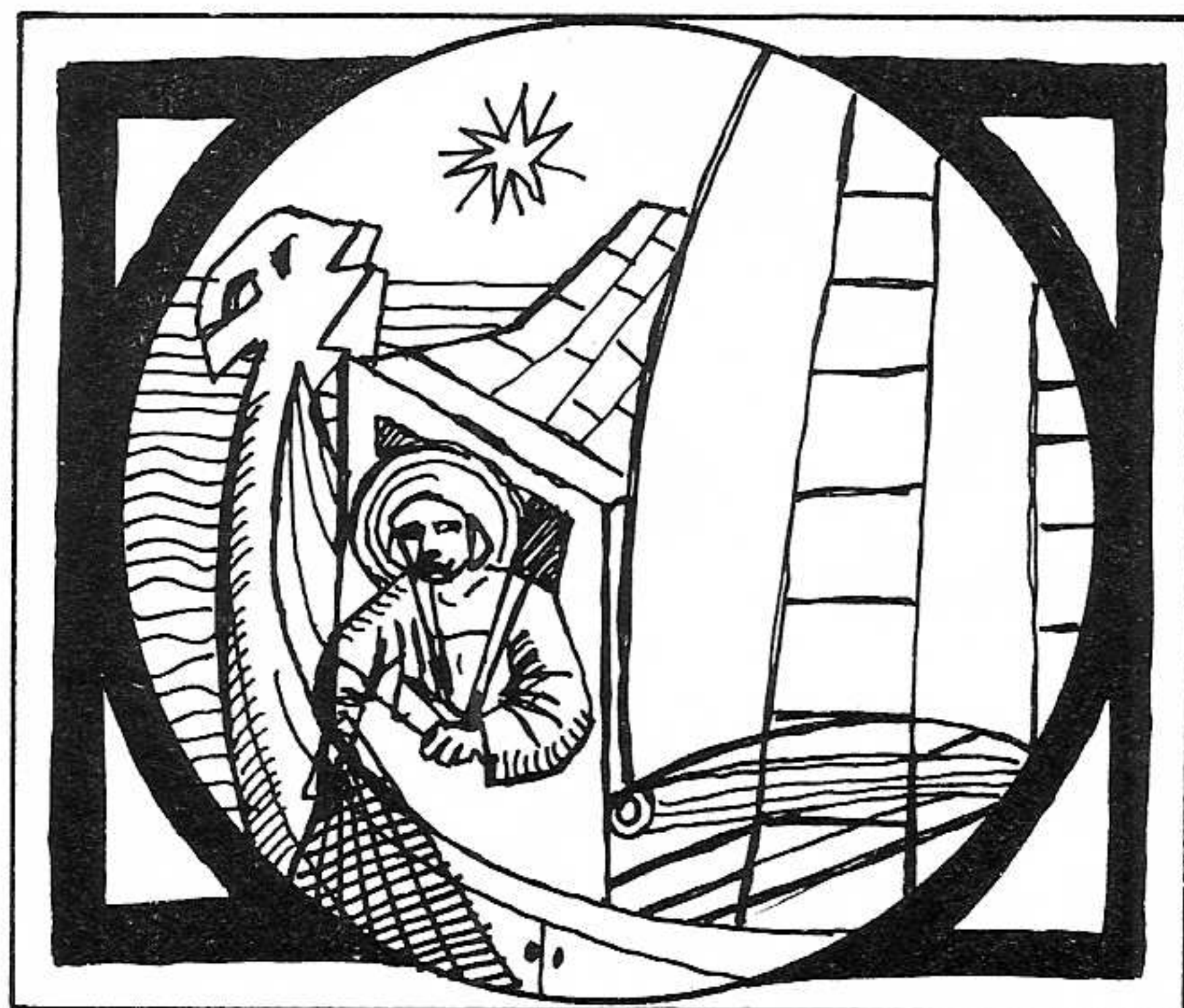
GARDIEN DU FEU : Votre caste est issue d'une très vieille tradition qui consiste à devoir toujours garder un foyer allumé dans un village.

Cette tradition a évolué et les Gardiens du Feu sont maintenant des Gardiens de Phares.

CONTEUR : Le peuple de la Mer a toujours eu de très nombreux conteurs, il n'est pas rare qu'un seigneur d'un autre peuple fasse appel à un conteur de la Mer pour divertir un banquet.

PASSEUR : Il vit le long des grands fleuves et assure pour une somme modique le passage des voyageurs ; certains passeurs effectuent des liaisons en bateau le long de la côte et vers l'Île des Magiciens.

06 **DIVERS.** Même procédure que pour les autres peuples.



PEUPLE DES BRIGANDS-VOYAGEURS.

Vous êtes spécialisé dans les métiers du voyage ; il est très rare qu'un BV se fixe quelque part. Inlassablement sur les routes vous apportez la joie et les nouvelles d'un bout à l'autre du Continent.

01 **DEMARCHEUR.** Vous vendez de tout sur toutes les foires du pays, contrairement aux marchands votre commerce n'est jamais important.

02 **FORAIN.** Généralement vous vous occupez de la bonne marche d'une des nombreuses troupes du peuple, vous trouvez les emplacements pour les spectacles et essayer de mettre de l'ordre parmi tous ces artistes.

03 **COMEDIEN/TROUBADOUR.** Parmi une troupe ou solitaire, vous jouez et chantez pour le plaisir de votre auditoire (espérons-le), vous savez jouer d'un instrument au choix.

04 **JONGLEUR.** Comme le comédien/troubadour vous pouvez faire partie d'une troupe ou exercer votre art en solitaire, mais attention ! Pour pratiquer ce métier vous aurez besoin d'une dextérité de 13 au moins.

Dans le cas contraire relancez le dé, cela vaut mieux pour vos revenus.



05 GUIDE. Votre profession se distingue par le port d'un grand chapeau noir; il suffit de venir vous trouver et vous vous engagez, moyennant finance à amener vos clients n'importe où sur le Continent.

06 BRIGAND. Presque toujours au grand cœur (cela dépend de l'état de vos finances), vous parcourez les foires et les rencontres où vous pouvez exercer le vol à la tire en toute quiétude.

Vous traînez souvent dans les bas-fonds des villes où vous avez de nombreuses connaissances plus ou moins fréquentables, c'est sans doute à cause de vous que votre peuple a une telle réputation; mais enfin, il faut bien vivre.



PEUPLE DE MONOLITHES.

Vos métiers sont à l'image de votre peuple, paisibles et entièrement tournés vers une recherche intérieure, vous êtes très respecté mais vous n'en tirez nulle gloire.

01 PRETRE DE L'EQUILIBRE. Vivant dans le désert ou dans l'un des nombreux temples construits sur le Continent, votre fonction est autant celle d'un confident que d'un conseiller/philosophe.

Mais attention ! votre fonction exige d'avoir au moins 13 en Pouvoir. Dans tout autre cas, tirez un nouveau métier.

Vous êtes, bien-sûr, un fervent croyant en l'Equilibre et vous êtes prêt à tout pour défendre votre foi.

02 ASTROLOGUE. L'astrologie est un art très prisé à Lyn et il n'est pas rare qu'un seigneur fasse appel à vous pour une séance publique ou privée.

03 SOURCIER. Au départ, cette caste s'est développée dans le Désert où la recherche de l'eau est vitale. Au fil des siècles on a pris l'habitude de faire appel à vous partout sur le Continent pour trouver des sources.

04 POTIER. La qualité de vos poteries est l'une des sources principales de revenu de votre peuple, vous faites appel à la terre bien plus qu'au fer ou au verre; c'est sans doute pourquoi vous êtes passé maître dans cet art.

05 SAUTERELLIER. Une des professions les plus originales du monde de Lynais. Depuis des siècles, les monolithes ont appris à domestiquer certaines espèces de Sauterelles des sables.

Ces charmantes bêtes secrètent un liquide nourrissant d'une poche située à la base de leur cou, que vous recueillez une fois par semaine. Il constitue l'alimentation principale de votre peuple.

06 MESSENGER. A la fois porteur de nouvelles et juge itinérant, vous parcourez les villages du Désert et votre légendaire impartialité vous amène souvent à trancher des différends entre les autres peuples.





2.1.3.1 Votre métier & ses gains.

Votre métier va vous permettre de subvenir quotidiennement à vos besoins, malheureusement, une fois toutes ces dépenses effectuées, il ne vous restera plus rien en fin de mois. C'est sans doute pour cette raison que tant de jeunes adolescents partent à l'aventure. La défense de l'Equilibre, c'est très bien ! Mais si cette pieuse entreprise peut se doubler de la fortune...

Bien-sûr, certains métiers rapportent plus que d'autres, c'est notamment le cas des métiers qui vont suivre, mais ils demandent un long apprentissage ; on n'a rien sans rien !.. Comment gagner de l'argent sans travailler ? En faisant travailler les autres !

C'est le but et la fonction des Seigneurs, mais pour devenir Seigneur le chemin est long et semé d'embûches.

2.1.3.2 Apprendre un autre métier.

Tout métier doit s'apprendre, c'est la dure loi de la vie, et si vous désirez changer de métier cela ne se fera pas sans mal.

Sur Linais il n'existe pas d'écoles, certains s'en réjouissent. Les métiers sont la plupart du temps transmis de père en fils, ou, restons courtois de mère en fille ; et ce depuis des générations.

Par contre, il est possible d'entrer en stage chez un représentant du métier de votre choix, mais ne vous faites pas d'illusions, cela demandera des sacrifices.

Il vous faudra tout d'abord payer une somme fixée par le Meneur de Jeu : entre 300 et 600 Aris par mois de stage, la maison ne fait pas de crédit.

Puis, savoir que la durée d'un stage est d'un an ou, si vous venez d'un métier approchant, de six mois.

Bien entendu le temps que vous perdrez durant vos aventures, trajets ou apprentissages dans les Ecoles sera ajouté à votre temps de stage.

Comme vous le voyez il est difficile de changer de métier, et cela demande au départ de solides finances, en contre-partie,

l'apprentissage d'un métier augmente certains de vos talents, ce qui n'est pas négligeable.

Voyons maintenant quels sont les métiers auxquels votre personnage peut accéder le plus facilement.

Ces métiers sont tous regroupés sous le terme d'Instructeurs.

Il y en a 4, Instructeur de magie, Instructeur de combat, Instructeur d'espions, et Mage ; ils correspondent aux 4 grandes Ecoles des règles de base.

2.1.3.3 Comment devenir Instructeur.

Les métiers d'Instructeurs sont très prisés et réservés à un nombre limité d'individus ; en effet, pour être Instructeur dans une discipline il faut posséder de fortes connaissances dans le domaine.

QU'EST-CE QU'UN INSTRUCTEUR ?

C'est une personne capable de donner des cours dans l'une des 4 grandes Ecoles du Continent aux novices et aux aventuriers enclins à améliorer leurs caractéristiques de base.

CONDITIONS & INTERDICTIONS.

Le choix d'un Instructeur doit être fait avec beaucoup de soins, car il faut savoir qu'on n'a absolument pas le droit d'être Instructeur dans deux Ecoles différentes.

Cette règle fut édictée pour empêcher la formation d'une caste d'Instructeurs aux pouvoirs exorbitants.

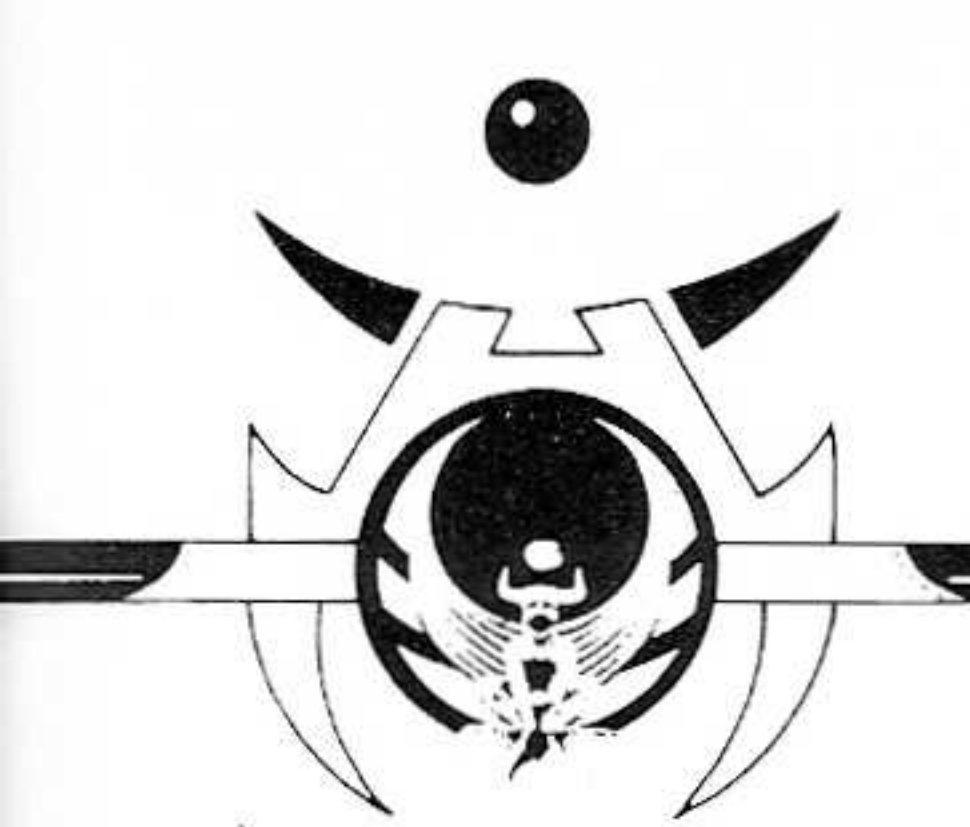
La 2^e règle des Instructeurs est qu'ils s'engagent sur l'honneur à ne jamais dévoiler les secrets de leur art, ceci pour éviter l'ouverture d'écoles parallèles et de cours particuliers.

Un Instructeur dévoilant ses secrets ou donnant des cours en dehors de son école en sera exclu à tout jamais, il ne pourra même plus y suivre des cours.

Il sera mis au ban de la société et le Meneur de Jeu s'arrangera pour lui faire tous les malheurs possibles.

INSTRUCTEUR DE COMBAT.

Pour accéder à cette profession, votre



personnage devra atteindre un potentiel d'attaque de 60 au moins, il quittera son métier et son lieu d'habitation pour aller vivre à Lyn dans les bâtiments de l'Ecole de Combat.

Outre le fait d'être respecté par tous et d'imposer le respect de votre arme à tous les malandrins du Continent, un Instructeur bénéficie de certains avantages substantiels :

- 50 % de réduction dans l'Ecole de Combat pour lui-même.
- 50 % de réduction sur l'achat des armes, armures et boucliers.
- Nourri, logé, blanchi, il recevra en plus un traitement de 500 Aris par mois - Enfin des bénéfices ! -

Lorsque votre personnage aura atteint 80 % de potentiel d'attaque il pourra briguer le poste envié de MAITRE D'ARMES, avec ce titre il recevra un traitement de 1000 Aris par mois - La fortune ! -

INSTRUCTEUR DE MAGIE.

Il faudra atteindre un potentiel de magie égal à 60 % pour pouvoir être Instructeur de magie.

Le personnage quittera alors son lieu d'habitation pour aller vivre dans l'Ile des Magiciens. Un Instructeur de magie pourra continuer à perfectionner son art à 50 % du prix normal, de plus il touchera 500 Aris de traitement.

Il sera bien-sûr, nourri, blanchi et logé gratuitement sur l'Ile.

Avec 80 % de magie, il pourra devenir MAITRE DE MAGIE, portant ainsi son traitement à 1000 Aris par mois.

INSTRUCTEUR ESPION.

Il faudra un minimum de 20 en intelligence et en dextérité pour pouvoir espérer entrer dans la Guilde des Espions et instruire les novices. Contrairement aux autres écoles vous pourrez rester sur votre lieu d'habitation et votre traitement s'élèvera à 1000 Aris par mois. Mais non nourri, ni logé, soit un bénéfice de 500 Aris.

Lorsque votre intelligence et votre dextérité

auront atteint 25 vous pourrez devenir MAITRE ESPION avec comme conséquence un traitement de 1500 Aris par mois. (1000 de bénéfice). Et les avantages suivants : vous aurez droit à une réduction de 50 % dans les cours supérieurs d'espionnage, mais en plus il vous sera remis une magnifique trousse contenant tout ce qu'il faut pour ouvrir les serrures récalcitrantes.

Cette trousse vous donnera un bonus de 10 % sur la manipulation.

Mais attention, un Instructeur espion s'engage à toujours se tenir à la disposition de ses maîtres pour remplir n'importe quelle mission.

SAGE.

Il apprend les techniques de méditation et la connaissance de son corps et c'est chose difficile. Il vous faudra un minimum de 20 en pouvoir et en constitution pour briguer un tel poste.

A partir de 25 vous pourrez devenir Sage Supérieur.

Vos bénéfices seront variables, 1D6 X 100 Aris par mois et 2D6 X 100 pour un Sage Supérieur. Le seul avantage que vous tirerez de votre fonction est la gratuité des apprentissages chez les Sages.

LES TRAITEMENTS.

Vous ne toucherez pas vos traitements lorsque vous entreprendrez un apprentissage pour votre propre compte, lors de vos aventures et lors de vos trajets et déplacements. En pratique vous toucherez de l'argent entre les aventures lorsque vous n'entreprenez pas d'apprentissage ou que vous aurez terminé celui auquel vous avez droit.

Les mois sont bien-sûr calculés en temps de Lynais.

2.1.3.4 Les seigneurs.

Si l'on ne peut commencer le jeu en étant Seigneur, par contre on peut le devenir. Position avantageuse car vous gagnez de l'argent en toute circonstance.

COMMENT DEVENIR UN SEIGNEUR.

Une seule clef pour accéder à ce titre : l'argent.



On est reconnu seigneur lorsque l'on possède des terres, pour cela il faut les acheter.

Si votre personnage arrive à mettre 30.000 Aris de côté - Rassurez-vous il existe de nombreuses banques dans tout le pays - il pourra s'acheter un domaine et accéder à ce titre.

Bien entendu il ne travaillera plus. Et ce sera les autres qui travailleront pour lui !

Les revenus d'un seigneur sont largement suffisants pour qu'il mène grand train ; à vous les fêtes, les banquets et les beaux équipages.

De plus, même en dépensant largement, vous arriverez à garder un bénéfice de 1.000 Aris par mois que vous pourrez dépenser ou mettre de côté.

Vous serez reconnu seigneur dans votre métier d'origine ; si vous êtes marchand vous deviendrez Riche Marchand, agriculteur vous deviendrez propriétaire terrien etc.

Comme partout il existe une hiérarchie parmi les seigneurs. Avec 30.000 Aris, nous l'avons dit, vous devenez PETIT SEIGNEUR.

Lorsque vous aurez 30.000 Aris de plus, on vous reconnaîtra le titre de SEIGNEUR tout court.

Vos bénéfices seront alors de 1.500 Aris par mois.

Encore 30.000 Aris et vous êtes GRAND SEIGNEUR, vos bénéfices arriveront alors à 2.500 Aris par mois.

Et enfin, comble de la réussite, encore 30.000 Aris, et vous devenez un PUISSANT SEIGNEUR, vos bénéfices sont de 4.000 Aris par mois, vous êtes l'égal des plus grands.

Le seul intérêt d'être Seigneur, mais il n'est pas mince, est de s'enrichir constamment, autant pendant vos aventures que pendant vos apprentissages.

LES AVANTAGES LIES AUX METIERS.

Dans le cours même d'une aventure, les connaissances de votre métier vont vous être utiles car elles vont augmenter certains pourcentages de vos talents.

Voici la liste des métiers et des bonus dans les talents auxquels ils correspondent :

TABLE DES METIERS & DE LEURS AVANTAGES MAJEURS.

PEUPLE	METIERS	AVANTAGES BONUS
LYN	marchand	20 % marchandage 10 % détection de mensonge
	agriculteur	20 % météo
	éleveur/fermier	10 % météo 05 % dressage
	soldat	20 % évaluation adversaire
	scribe	20 % langue
MONTAGNE	forgeron	20 % bricolage
	minéralogiste	connaissances des pierres
	tailleur de pierres	20 % bricolage
		20 % détection pierre
	maçon	idem
	verrier	20 % bricolage

MONOLITHES	prêtre	20 % détection mensonge 10 % évaluation adversaire
	astrologue	95 % orientation nuit 20 % orientation jour
	sourcier	trouve de l'eau
	potier	20 % bricolage
	sauterellier	05 % dressage 20 % dressage sauterelle
	messenger	95 % orientation
FORÊT	bûcheron	20 % bricolage
	menuisier	20 % bricolage 10 % détection bois
	charpentier	idem
	herboriste	trouve les herbes communes
	chasseur	10 % imitation cris animaux 95 % pistage 95 % orientation
MER	marin	95 % orientation 95 % diriger un bateau
	marchand	20 % marchandage 10 % détection mensonge
	charpentier	20 % bricolage 20 % détection bois
	coupeur de roseaux	20 % bricolage
	gardien du feu	95 % orientation
	conteur	10 % imitation voix
	passeur	95 % diriger un bateau
BRIGANDS-VOYAGEURS	démarcheur	20 % marchandage 10 % détection mensonge
	forain	10 % marchandage 20 % jeu
	comédien	30 % déguiser 20 % imitation voix
	jongleur	20 % bricolage 20 % jeu
	guide	95 % orientation 25 % pistage
	brigand	30 % jeu 10 % marchandage



Cette liste n'est pas limitative, c'est à vous et à votre Meneur de Jeu d'utiliser les talents et leur bonus à bon escient.

En gros, on peut diviser les avantages en deux catégories, les bonus purs et simples et les connaissances.

Pour les bonus, pas de problèmes, vous appliquez la table, pour les connaissances, vous devez faire preuve d'imagination et d'à-propos.

Prenons un exemple : un minéralogiste découvre une bague, il pourra déterminer la nature de la pierre et par là sa valeur, mais il ne pourra pas connaître la valeur de la bague car il ne connaîtra pas la valeur du travail de l'orfèvre.

Là encore, ce sera au personnage de faire remarquer qu'il connaît la valeur de la pierre, alors le Meneur de Jeu la lui indiquera. Si le joueur n'en fait pas la demande, tant pis pour lui !

En cas de litige, c'est, bien-sûr, le Meneur de Jeu qui tranche, il a toujours force de loi.

Notez que les métiers n'ont pas pour but principal de faire de vous un surhomme, mais de permettre à votre personnage de s'épaissir, de gagner en cohérence et en psychologie.

Simplement un charpentier sait des choses que ne sait pas un marin, ce qui peut être utile mais n'amène pas d'avantages mirifiques.

LES GRANDS METIERS.

Outre les métiers de départ et les Instructeurs, il existe sur Lynais une 3^e catégorie sociale jouissant de nombreux privilèges, il s'agit des Grands Métiers. Ils sont au nombre de 3 et demandent un long apprentissage. (Voir chapitre "Apprendre un autre métier").

LE GUERISSEUR.

C'est lui qui fabrique les troussees de secours grâce aux herbes que lui ramène l'herboriste. Dans son arrière-boutique il fabrique des remèdes revitalisants et diverses potions contre les maladies.

La vente de ses petits remèdes lui permet de vivre honorablement, mais c'est grâce à ses

troussees de secours et ses fioles revitalisantes qu'il peut réaliser des bénéfices.

Leur fabrication prend du temps, en un mois, temps de Lynais, un guérisseur fabrique au maximum 8 troussees et 8 fioles, l'une et l'autre étant vendues 200 Aris la pièce, il réalise alors une vente de 3200 Aris.

Compte tenu qu'il doit lui aussi acheter les herbes, son bénéfice net sera égal à la moitié, soit 1600 Aris.

Mais il est rare qu'un guérisseur, s'il est aventurier de surcroît, vende tous ses produits, il en gardera pour sa consommation personnelle.

Les guérisseurs particulièrement avares pourront, bien-sûr, monnayer leurs produits aux autres joueurs lors de leurs aventures.

Autrement la vente de leurs produits est automatique, à chaque fin de mois, temps de Lynais, le Meneur de Jeu calcule combien de produits le guérisseur a pu fabriquer, combien il en garde, et verse l'argent.

La fiole revitalisante était absente de l'équipement des Règles de base, sachez qu'elle redonne 2 points de vie par dose, pour plus de détails reportez-vous au chapitre EQUIPEMENTS.

ORFEVRE.

Voilà un métier lucratif, surtout si vous exercez dans une grande ville où la demande est toujours très forte. Un orfèvre se fait un revenu moyen de 4D6X100 Aris par mois.

Dans une aventure, son métier lui permet d'évaluer n'importe quel bijou ou pierre précieuse. Concrètement, dans le jeu, le Meneur de Jeu lui indiquera secrètement la valeur réelle des objets précieux qu'il rencontre.

Méfiez-vous des orfèvres car ils connaissent la valeur des objets que vous avez empoché, une générosité par trop inhabituelle est souvent le signe d'une forfaiture !

ALCHIMISTE.

Un métier de prestige auréolé de secrets. Certains alchimistes sont parvenus à changer le plomb en or.



Comme pour le guérisseur, l'alchimiste parvient à subvenir à ses besoins avec la vente de ses produits, mais c'est surtout grâce aux ventes des acides, poisons et antidotes qu'il réalise des bénéfices.

Le tableau suivant va vous permettre de connaître ce qu'un alchimiste peut produire mensuellement et ce qu'il en tire comme bénéfice :

FIOLES	PRIX	QUANTITE	BENEFICE	TOTAL
acide	200	4	100	400
poison	100	8	50	400
antidote	100	8	50	400

En plus de ces fioles, l'alchimiste est capable de transformer le plomb en or, mais c'est un travail long, minutieux et demandant de grandes connaissances.

Un alchimiste tirera de cette opération un revenu de 3.000 Aris tous les 6 mois.

2.1.4 LE CLAN

Au fil des aventures, si vous restez en vie, vous allez faire de nombreuses rencontres et parmi celles-ci vous faire des amis et des ennemis.

En accord avec les autres aventuriers de votre groupe, il vous sera possible de créer un clan.

Vous lui trouverez un nom, un code, des règles ainsi qu'un lieu de rendez-vous.

Evidemment votre Meneur de jeu préféré devra être au courant, mais libre à vous d'en révéler l'existence aux autres joueurs ne faisant pas partie de votre clan.

Le clan sera votre nouvelle famille, suivant son code et son but l'entraide sera complète parmi ses membres. Il n'y a pas de limites pour créer un clan, il suffit simplement d'être deux.

Exemple de clan :

LE CLAN DES BOTTES ROUGES.

LIEU DE RENDEZ-VOUS : L'auberge du Chaudron à SAAR.

SIGNE DE RECONNAISSANCE : Porter des bottes rouges.

CONDITIONS : Faire partie du peuple de Lyn, être croyant (Nous verrons les croyances plus loin) et tout partager.

BUT : Passer l'ULTIME EPREUVE.

LE CLAN DE L'ONYX.

LIEU DE RENDEZ-VOUS : Divers en extérieur.

CONDITIONS : Etre non-croyant et ne jamais adresser la parole à un croyant.

SIGNE DE RECONNAISSANCE : Une pierre d'Onyx autour du cou.

BUT : Créer un culte de l'Onyx.

Libre à vous de trouver une multitude d'autres clans, sérieux ou moins sérieux, nous faisons confiance à votre imagination.

Ceux qui le souhaitent peuvent nous écrire pour nous informer de la création de leur clan, une surprise les attend...

2.1.5 LES LANGAGES

Comme vous le savez déjà, toutes les langues du Continent sont dérivées d'une langue commune : LE VERIS, qui, maintenant a pour nom le LYN.

Dès le départ votre personnage parle deux langues, le Lyn et le dialecte de son peuple, mais il va lui être possible d'en apprendre d'autres.

Mais pour cela il doit satisfaire à certaines conditions.

La première est son intelligence ; si vous avez une intelligence de moins de 7 vous êtes condamné à ne savoir parler que le dialecte de votre peuple, et encore...

D'ailleurs un personnage avec une intelligence de moins de 7, bien que sans doute très gentil, ne brille pas par ses facultés intellectuelles ; il ne sait pas écrire et a une conversation plutôt sommaire ; enfin, on peut vivre comme ça !

A partir de 7 jusqu'à 12 ça s'améliore, vous n'êtes pas un grand penseur mais vous parlez couramment votre dialecte et le Lyn.

Malheureusement ne comptez pas apprendre autre chose, vous êtes arrivé au sommet de vos facultés intellectuelles.



A partir de 13 vous avez les capacités pour apprendre d'autres langues, plus ou moins bien et en y mettant plus ou moins de temps. Cette possibilité va s'exprimer sous forme de pourcentage, plus votre pourcentage est élevé plus vous avez de facilité.

TABLE D'APPRENTISSAGE DES LANGUES

INTELLIGENCE	% DE REUSSITE
13 à 17	30 %
18 à 25	40 %
26 à 30	50 %
31 et +	60 %

La possibilité d'apprendre une ou plusieurs langues, ne veut pas dire que dès la naissance de votre personnage vous allez vous découvrir des talents de polyglotte, pour apprendre une langue il faut la pratiquer.

On considère qu'il faut passer un mois en compagnie d'un représentant de la langue choisie pour avoir le temps de l'apprendre.

Ce mois peut être fractionné et vous pouvez y faire autre chose, aventures, apprentissages ou toute autre chose permise.

Bien entendu, il faudra autant que possible que votre professeur soit d'accord pour vous apprendre sa langue.

Si vous le souhaitez vous pouvez faire un échange de bon procédé : Vous apprenez sa langue, votre professeur apprend la vôtre ; il faudra doubler le temps d'apprentissage, soit 2 mois.

Les conditions d'apprentissage sont libres ; si votre professeur désire se faire payer, libre à lui.

A la fin du délai vous lancerez 1D100 (suivant le tableau d'apprentissage des langues) pour savoir si ces cours ont été profitables. A ce jet vous appliquerez les bonus suivants.

+ 20 SI VOUS ETES DU PEUPLE DE LYN : vous parlez la langue D'origine, il vous est plus facile d'apprendre les dérivés.

+ 20 % pour toute tentative après la première : En cas d'échec, bien entendu.

Exemple : Vous avez 22 d'intelligence et donc une base de 40 % d'apprentissage, pendant un mois vous apprenez une langue étrangère ; à la fin vous lancez 1D100 et faites 60... perdu !

Vous ne désespérez pas et passez encore un autre mois, nouveau test mais avec un bonus de + 20 %, soit 60 % ; vous lancez les dés et vous faites 65 !

Enfer ! Encore perdu ! Vous serrez les dents et, obstiné vous poursuivez pendant un 3^e mois ; à la fin vous avez un pourcentage de 80, vous lancez les dés et vous faites 78 ! C'est juste, mais vous maîtrisez enfin cette langue.

Ceci dit, trois mois d'apprentissage, vous n'avez pas particulièrement le don des langues. Toute langue apprise est notée sur le livret de personnage, cette information peut être gardée secrète vis-à-vis des autres joueurs. Cette méthode, un tantinet faux-jeton est particulièrement recommandée pour surprendre les bavards qui disent du mal de vous.

2.1.6 VOTRE PERSONNAGE & LA RELIGION

Comme vous l'avez lu dans les Archives de Lyn, la religion tient une place importante dans la vie des peuples du Continent, surtout depuis que la Destruction a commencé ses ravages.

Votre personnage va donc être défini en fonction de ses croyances ou de ses absences de croyances.

Un personnage, quel qu'il soit, est toujours dans l'un des trois états d'esprit suivants : CROYANT : SCEPTIQUE, NON CROYANT.

1 LES CROYANTS.

Ceux pour qui l'Ultime Epreuve est le but unique, avant votre famille ou la richesse, si vous êtes croyant vous combattrez la Destruction avant tout, et vous ferez tout pour atteindre l'Ultime Epreuve.

Vous êtes légèrement fanatique et vous ne supportez pas qu'on puisse mettre en doute le bien-fondé ou la validité de votre cause.

2 LES SCEPTIQUES.

Prudence paysanne ou interrogation intellec-



tuelle ? Vous ne savez trop que penser de tout cela, vous avez bien constaté quelques étrangetés dans les derniers événements et vous êtes tout prêt à mettre ça sur le compte d'une guerre des Dieux, mais de là à croire en l'Ultime Epreuve, vous demandez à voir !

3 LES NON-CROYANTS.

Furieusement les pieds sur terre, vous ne croyez pas du tout en ces balivernes de Chaos, d'Equilibre et de Porte conduisant autre part.

Une seule chose vous intéresse, l'Aventure ; pour elle-même et aussi disons-le pour l'argent.

Pour le reste, les événements étranges et les cavaliers noirs, vous mettez ça sur le compte des légendes paysannes.

Votre choix n'est pas entièrement libre, votre peuple de naissance va en déterminer une partie ; ces limites fixées, vous pouvez choisir votre religion ou vous remettre au hasard entre les possibilités permises.

TABLEAU DE DETERMINATION
DE LA RELIGION

PEUPLE	CROYANT	SCEPTIQUE	NON CROYANT
FÔRET	OUI	OUI	OUI
MONTAGNE	NON	NON	OUI
MER	OUI	OUI	NON
LYN	OUI	OUI	OUI
BRIGAND	OUI	OUI	OUI
MONOLITHE	OUI	NON	NON

LE RÔLE DE CETTE CROYANCE.

Votre croyance va en partie déterminer votre attitude au sein d'une aventure. Car outre votre croyance vous avez vos penchants, si vous êtes foncièrement bon ou légèrement mauvais.

Légèrement est employé à dessein, car seuls les guerriers de la Destruction sont fondamentalement mauvais ; de plus, qui se risquerait dans une aventure avec un compagnon qu'on sait être irrémédiablement mauvais.

Nous n'imposons pas de choix en ce qui concerne ce qu'on pourrait appeler votre moralité.

D'une part être radicalement bon ou radicalement mauvais ne veut rien dire ; tout dépend des événements et du moment.

D'autre part le choix d'une moralité doit être un choix personnel ; jouer correctement un pourri ou un saint est du domaine des acteurs professionnels ; jouez ce que vous pensez être dans vos cordes, les parties n'en seront que plus agréables.

Par contre, une fois votre tendance déterminée gardez-là ; il n'y a rien de plus pénible que de voir un personnage osciller entre le bien et le mal le plus absolu sans aucune raison valable et avec la plus parfaite inconscience.

Survolons rapidement ce que peuvent être des attitudes-types en fonction des croyances :

LE CROYANT.

Il sera prêt à tout pour mettre à bas les forces de la Destruction et ses représentants. S'il est bon, il essaiera d'avoir en toute chose une attitude sévère et juste ; il ne volera ni ne tuera, sauf ses ennemis et en cas d'extrême nécessité.

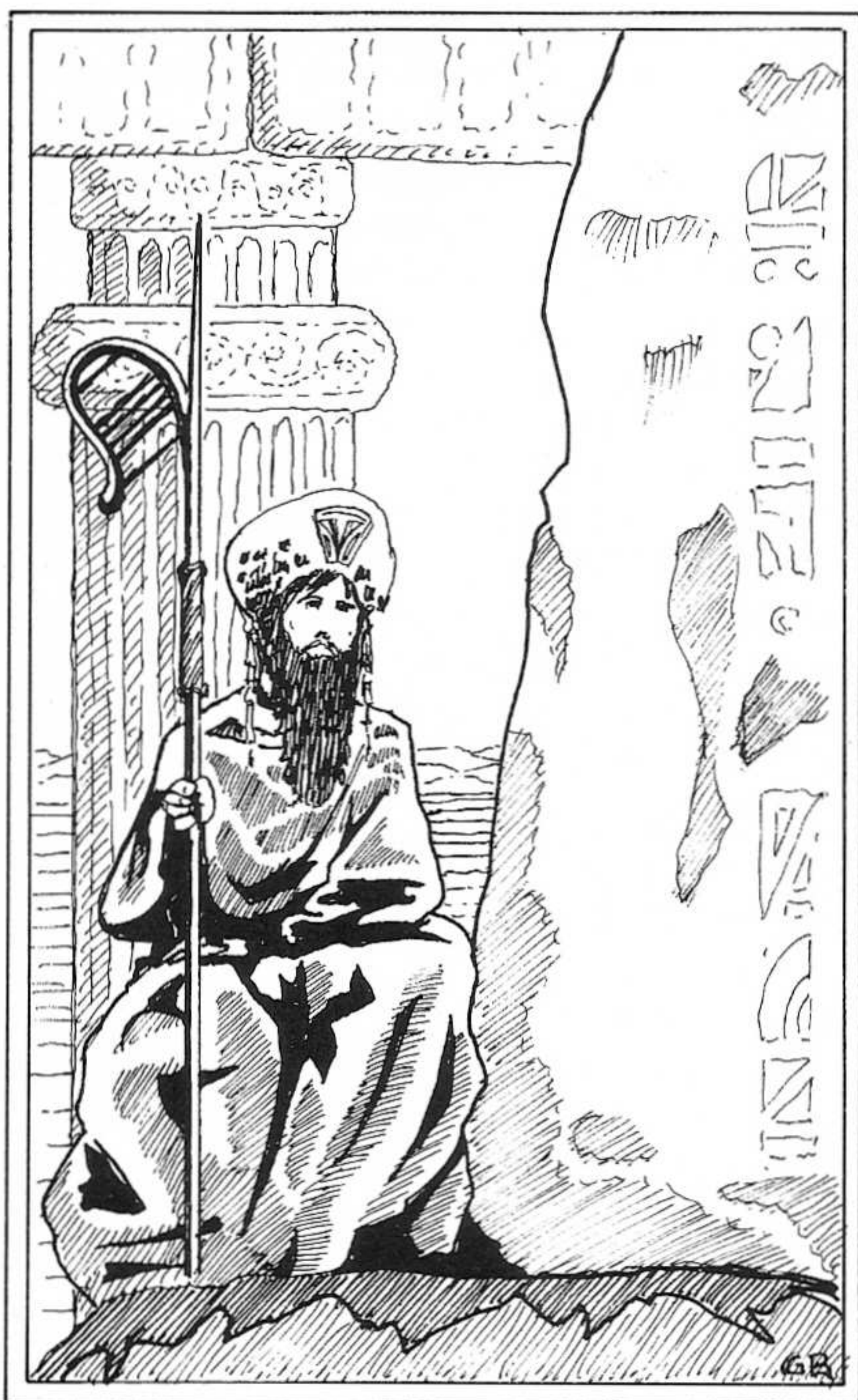
Un serviteur de l'Equilibre qui serait mauvais pourrait paraître paradoxal, en fait cela se traduira chez lui par un fanatisme complet, ce type de personnage sera prêt à tous les sacrifices pour défendre l'Equilibre ; par contre, il imposera les mêmes sacrifices autour de lui. Sa devise pourrait être "Tous les moyens sont bons".

En les appliquant à la lettre il pourra commettre les pires choses s'il juge que c'est pour le bien de l'Equilibre.

LE SCEPTIQUE.

Voilà un personnage moins tranché, selon les événements il pourra appuyer le fanatique ou se dresser contre lui.

En fait ce type de personnage a sa propre morale et il l'applique avec plus ou moins de rigueur, mais passé un certain stade qu'il juge insupportable il est capable d'héroïsme.



LE NON-CROYANT.

En toute chose sa devise est "Après-moi le déluge", mais sa morale peut influencer sur cette proposition. S'il est bon, il essaiera toujours de ménager une voie médiane en faisant le moins possible de tort à tout le monde.

Il est là pour prendre de l'argent où il y en a ; si sa vie est en danger, il ne fait pas de quartier ; en toute autre circonstance, il peut être capable de mansuétude.

S'il est mauvais les bases restent les mêmes mais les moyens diffèrent ; pour arriver au but qu'il s'est fixé, il ne reculera devant rien, à une exception toutefois : à l'inverse du fanatique, il sait qu'il a besoin des autres et il ne se les aliénera jamais sans une très bonne raison.

Comme vous le voyez, un personnage peut avoir des attitudes très différentes mais n'oubliez jamais la logique d'une aventure et des personnages.

Fondamentalement et à moins de jouer des personnages limites, vous avez besoin des autres et par dessus tout **VOUS TENEZ A LA VIE.**

Par personnage limite on entend des individus ayant des préoccupations extraordinaires. Vous pouvez jouer un personnage suicidaire ou à demi-fou, cela peut même provoquer de très intéressantes parties, mais ne vous attendez pas à le jouer très longtemps.

L'ULTIME EPREUVE & LES CROYANCES.

Le passage de l'Ultime Epreuve étant le but du jeu, il peut apparaître comme contradictoire avec ce qui vient d'être dit.

Mais n'oubliez pas une chose : au fil de vos aventures vous allez rencontrer bien des serviteurs de la Destruction et même le non-croyant le plus forcené sera forcé de se rendre à l'évidence.

Bien-sûr, sa conversion ne sera pas aussi totale qu'il le croit, et il se peut même qu'il ait encore des doutes sur le bien-fondé de la guerre des Dieux, mais enfin chacun est libre d'avoir sa propre morale !

En gros, on peut dire que la révélation viendra aux personnages sceptiques lorsqu'ils deviendront initiés, le non-croyant quant à lui devra attendre le stade de Héros avant de se rendre à l'évidence.

Quoiqu'il en soit, une chose est importante, la religion de votre personnage ne l'empêche jamais d'avoir sa morale propre.





MECANIQUES DE JEU

2.1.7 LE TEMPS & VOTRE PERSONNAGE

Comme nous l'avons dit dans les règles de base, le temps passe différemment pour votre personnage suivant les situations dans lesquelles il se trouve.

Nous n'allons pas revenir sur le temps à l'intérieur d'une aventure, rien ne change par rapport aux règles de base, par contre, votre personnage va continuer à vivre en dehors des aventures.

Tout d'abord, lorsqu'un personnage partira en apprentissage le Meneur de Jeu décomptera ses temps de voyage aller et retour ainsi que le temps du stage.

Pour calculer la durée d'un voyage on se reportera à la table des distances donnée en fin de livret.

Exemple : L'aventure se déroulait à Lyn et vous décidez de faire un apprentissage sur l'île des Magiciens. Votre temps de voyage va être de 15 jours et l'apprentissage d'un mois.

Votre personnage sera de retour chez lui 1 mois 1/2 après la fin de l'aventure.

LE TEMPS C'EST DE L'ARGENT.

La détermination du temps écoulé va permettre d'estimer les dépenses et les recettes de chaque personnage en dehors des aventures.

N'oubliez pas que durant une aventure et durant le temps de leur absence, ces personnages ne peuvent pas travailler, ils leur faudra donc prévoir des réserves financières.

Pour plus de clarté nous allons mettre en scène un exemple concret. Deux personnages viennent de finir une aventure fructueuse, ils ont chacun 3.000 Aris au fond de leur sac. L'aventure se déroulait non loin de Koris; le premier décide de se rendre chez les Sages et le second veut rejoindre l'île des Magiciens.

Le premier personnage, appelons-le Lacay, va mettre 4 jours à cheval pour arriver au pied du Mont du Feu. Après son mois d'apprentis-

sage il retournera à Koris qui est sa ville natale.

Lorsqu'il reprendra ses activités, 1 mois et 1 semaine se seront écoulés.

Notre 2^e aventurier, appelons-le Cope, rejoindra le cours de la Sélina et gagnera l'île des Magiciens par bateau.

Pour lui le voyage sera beaucoup plus long, 10 jours aller et 10 jours pour être de retour à Koris, plus le mois d'apprentissage. Il se sera écoulé 1 mois et 3 semaines depuis la fin de son aventure.

Avec cette base de temps, le Meneur de Jeu devra estimer les dépenses de nos deux amis; cette estimation tiendra compte de la nourriture, des auberges etc... (Voir tableau des prix). A cela, il devra ajouter les divers frais : fourrage pour les chevaux, prix du passage sur un navire etc... Il est conseillé de faire cette estimation en accord avec le joueur.

Dans tous les cas c'est, bien-sûr, le Meneur de Jeu qui tranche.

Les dépenses journalières en voyage sont estimées sur une base de 20 Aris à pied, 30 Aris à cheval et 50 Aris en bateau. (Il s'agit, bien-sûr, du prix du passage assurant une liaison; si votre personnage possède sa propre embarcation ses dépenses tomberont à 20 Aris/jour).

Dans l'exemple, Lacay aura dépensé 1200 Aris soit 1000 Aris de don chez les Sages et 200 pour son voyage. Cope aura dépensé en tout 3000 Aris : 2000 pour son apprentissage et 1000 pendant son voyage.

Vous remarquerez que Cope reprend son travail les poches vides de tout argent et se sera absenté plus longtemps que son camarade, ce qui a deux conséquences :

Tout d'abord pour pouvoir entreprendre ce périple il faudra qu'il possède effectivement ces 3000 Aris (la maison ne fait pas de crédit). Ensuite il reprendra son travail 15 jours après son ami et devra peut-être tenir compte d'un manque à gagner, pendant qu'il se promène il ne travaille pas.

Cette règle implique qu'on choisisse avec



soin son apprentissage de préférence le plus près possible du lieu de l'aventure, à moins d'être riche.

Lorsque tous les aventuriers seront rentrés chez eux on arrêtera les comptes pour les reprendre au début de la nouvelle aventure, entre temps les personnages auront vécu et travaillé tranquillement chez eux.

COMMENT MESURER LE TEMPS HORS AVENTURE.

Avec cette nouvelle règle il va vous falloir mesurer le temps passé entre chaque aventure pour déterminer l'état des finances de chaque personnage lorsqu'il recommence à jouer.

Tout d'abord, notez la date de votre aventure -La date réelle- elle va servir de repère pour le calcul du temps passé, à partir de cette date on estime qu'un jour compte pour 5 jours sur Lynais.

Supposons que vous terminiez une aventure au petit matin du 11 juin et que vous entamiez une nouvelle aventure 15 jours plus tard -le 25 juin-.

Il se sera écoulé deux mois 1/2 sur Lynais (15X15), dans l'exemple précédent, nos amis Lacay et Cope auront donc passé chez eux respectivement 5 semaines pour le premier et 3 pour le second avant de repartir à l'aventure.

Cette estimation sera prise en compte pour les éventuels bénéfices qu'ils auront pu tirer de leur travail pendant ce laps de temps.

Si l'on suppose que nos deux amis n'ont pas de métier leur permettant de mettre de l'argent de côté, Lacay repartira avec 1800 Aris et Cope avec 0, compte tenu que, dès qu'un personnage exerce sa profession, il subvient à ses besoins.

Si Cope et Lacay avaient eu des métiers dont ils tiraient des bénéfices on aurait calculé ceux-ci sur la base de 5 et 3 semaines d'activité.

Si Cope et Lacay avaient été des Seigneurs on aurait calculé 2 mois 1/2 de revenus entre les deux aventures, puisque même absents les Seigneurs touchent de l'argent.

2.1.7.1 L'âge de votre personnage

Que votre personnage commence ses aventures à 18 ans ou à l'âge de votre choix il va forcément vieillir.

Comme pour la fortune, on tiendra donc un compte du temps écoulé pendant et hors les aventures.

2.1.8 L'EQUIPEMENT DE VOTRE PERSONNAGE.

Vous trouverez en fin de règles un tableau des équipements avec une croix en face de certains articles. Il s'agit des équipements à acheter en priorité avant de partir à l'aventure.

N'oubliez pas que la nourriture restant à votre personnage à la fin d'une aventure peut être consommée pendant son voyage vers une école, dans certains cas c'est une économie appréciable.

2.1.8.1 Les fioles, effets & usages.

Vous vous êtes sûrement aperçu que l'alchimiste peut fabriquer des produits dont les effets n'étaient pas notés dans les règles de base, il s'agit des fioles d'acide, de poison et d'antidote. Voici leurs utilisations :

fiole d'acide.

Une fiole d'acide projetée sur un personnage fait 2D10 de dégâts s'il n'a pas d'armure. S'il en possède une il devra la retirer en 3 séquences maximum pour ne pas subir 1D10 de dégâts.

Dans tous les cas, passé ce délai l'armure n'est plus utilisable, le casque continue à protéger normalement si la localisation des dégâts n'a pas donné la tête comme résultat (voir chapitre combat).

fiole de poison.

Une fiole de poison contient une dose. Elle fait perdre 2 points de vie par tour de jeu jusqu'à la mort du personnage, son effet est contré par l'antidote.

fiole d'antidote.

Une fiole d'antidote contient une dose.



L'antidote stoppe immédiatement l'effet du poison et permet de récupérer 2 points de vie par tour jusqu'à rétablissement complet du personnage, mais il ne soigne que les dégâts fait par le poison.

2.1.9 LE BOIRE & LE MANGER.

Comme il est dit dans les règles de base et comme vous avez pu vous en rendre compte dans la vie de tous les jours, boire, manger et dormir font partie de nos besoins quotidiens. Mais que se passe-t-il lorsque des aventuriers ne peuvent pas satisfaire à ces besoins élémentaires ?

Le Meneur de Jeu appliquera alors les résultats des tables qui suivent :

BOIRE.

Temps passé sans boire, ni manger	effets
1 jour	aucun
2 jours	– 30 % sur tous les potentiels
3 jours	– 50 % sur tous les potentiels
4 jours	– 70 % sur tous les potentiels
5 jours	Mort du personnage

MANGER.

temps passé sans manger	effets
1 jour	aucun
de 2 à 3 jours	– 10 % sur tous les potentiels
de 4 à 7 jours	– 30 % sur tous les potentiels
de 8 à 14 jours	– 50 % sur tous les potentiels
de 15 à 21 jours	– 60 % sur tous les potentiels
de 21 jours à 1 mois	– 80 % sur tous les potentiels
+ de 1 mois	Mort du personnage

DORMIR

Temps passé sans dormir	effets
1 nuit (ou équivalent)	– 10 % sur tous les potentiels
2 nuits	– 30 % sur tous les potentiels + test ★
3 nuits	– 50 % sur tous les potentiels + test ★
4 nuits	Le personnage s'endort !

★ le test simule la résistance du personnage. Pour deux nuits sans dormir on lance 1D6, si le résultat est 1, 2 ou 3 le personnage sombre dans un profond sommeil.

Pour 3 nuits on lance 1D6 si le résultat est 1, 2, 3 ou 4 le personnage s'endort.

Pour 4 nuits on lance 1D6 si le résultat est 1, 2, 3, 4 ou 5 le personnage s'endort.

La privation de nourriture et/ou de sommeil doit se faire dans des conditions logiques, les personnages privés de nourriture pendant plus de 2 jours devront obligatoirement se mettre à la recherche du manger ou du boire et non pas continuer l'exploration du château hanté dans lequel ils sont enfermés.

2.1.10 TAILLE & POIDS.

Le calcul de la taille et du poids se fera après le tirage des caractéristiques réajustées en fonction du peuple de naissance.

La taille est déterminée par le potentiel de capacité physiques.

CAPACITE PHYSIQUE	TAILLE
18	1M58
20	1M60
22	1M62
24	1M64
26	1M66
28	1M68
30	1M70
32	1M72
34	1M74
36	1M76
38	1M78
40	1M80
42	1M82
44	1M84
46	1M86
48	1M88
50	1M90
52	1M92
54	1M94



A chacun de ces résultats on ajoutera les modifications suivantes :

- ★ Peuple de forêt : + 5 cm
- ★ Peuple de la montagne : - 10 cm
- ★ Aventurière : - 10 cm

Ces modifications sont cumulatives exemple :
Montagne + Aventurière = - 20 cm.

LE POIDS

Se calcule à l'aide de l'opération suivante :
 $3C + 2F + 1D$.

Soit 3 fois la constitution plus 2 fois la force plus une fois la dextérité.

La taille comme le poids n'ont aucune influence sur le jeu, ils servent seulement à visualiser un peu mieux votre personnage. Bien entendu, ils ne suivront pas l'évolution des caractéristiques, bien que les personnages peuvent annoncer qu'ils font un régime amaigrissant ou au contraire se gavent de nourriture pendant 1 mois. Le Meneur de Jeu calculera alors le poids en conséquence, la taille, elle, ne peut jamais changer.

2.2 LES TALENTS

2.2.1. INTRODUCTION.

Le chapitre qui suit va tout d'abord apporter quelques précisions sur des talents déjà décrits dans les règles de base, puis vous donner la possibilité de jouer avec de nouveaux talents.

La séduction et les talents annexes. La séduction a fait l'objet d'un chapitre particulier en ce qu'elle n'est pas à proprement parlé un talent et que son jeu, parfois difficile, nécessite l'accord de tous les joueurs. Les talents annexes apportent plus de réalisme au jeu et permettent d'entreprendre précisément des actions qui, par soucis de clarté n'avaient pas été prises en compte dans les règles de base.

2.2.2 L'INFLUENCE

L'utilisation de l'influence est parfois difficile à cerner. Lorsqu'il y a tentative d'influence, que ce soit vis-à-vis d'autres aventuriers ou envers une rencontre, il s'agit d'une conversation, vous devez convaincre l'autre de

votre point de vue. Il ne s'agit en aucun cas d'un ordre.

La personne que vous essayez d'influencer a le droit de réponse, matérialisé par un jet de 1D100 sur son propre potentiel d'influence.

EXEMPLE : Vous essayez de convaincre les autres aventuriers qu'il faut prendre la porte de droite alors qu'ils veulent aller à gauche, si votre test rate, ils ne vous écouteront pas. par contre s'il réussit, il devront chacun lancer 1D100 sur leur influence, ceux pour qui le jet aura raté vous suivront, les autres auront libre choix.

En ce qui concerne les rencontres, c'est le Meneur de Jeu qui décide si elles sont influençables ou non. Il pourra également se servir d'un système de bonus/malus pour déterminer si elles sont plus ou moins influençables.

EXEMPLE : Un aventurier rencontre un cuisinier et essaye de le convaincre de l'aider. Le Meneur de Jeu a décidé à l'avance que le cuisinier dispose d'une défense de 20 contre de telles tentatives. L'aventurier ayant un potentiel de 45 devra s'enlever un malus de 20 ne lui laissant plus que 25 % de chances de réussite.

Si le Meneur de Jeu veut simplifier le système, il peut déterminer à l'avance si telle ou telle rencontre est influençable ou non sans tenir compte des bonus/malus.

En résumé tout personnage dispose d'une défense face à une tentative d'influence. Celle-ci est égale à son propre potentiel d'influence. Une rencontre, quant à elle, dispose soit d'un système de bonus/malus soit d'une attitude pré-déterminée.

2.2.3 LA CONNAISSANCE.

La connaissance ne rentre jamais en compte pour tout ce qui concerne la magie. On entend par ce talent toute connaissance technique ou de culture générale. Ce sont toutes les choses que votre personnage a pu apprendre seul au cours de sa vie. Un test connaissance même réussi, ne permet pas de comprendre ou de parler un nouveau langage. Lorsqu'il s'agit de tester un liquide, le personnage devra déjà goûter puis lancer 1D100 pour savoir s'il reconnaît le liquide.



En règle générale on fera un test connaissance pour tout nouvel objet rencontré, (par nouvel objet on entend artefact peu courant sans l'univers ou la culture du personnage). Toute réussite est notée sur le livret de personnage et considérée comme acquise.

EXEMPLE : Si votre personnage goûte un liquide et réussit son test, le Meneur de Jeu lui dira s'il a reconnu le goût d'un poison.

Suivant la dose et l'effet du poison, le personnage en souffrira ou pas, si dans une autre aventure le même personnage tombe sur une fiole du même poison il n'aura pas besoin d'un test pour le reconnaître, par contre, il lui faudra toujours le goûter.

Dans beaucoup de cas il n'est pas utile d'utiliser le talent de connaissance, un menuisier reconnaîtra automatiquement tout outil se rapportant au travail du bois.

2.2.4 LA SEDUCTION.

CETTE REGLE EST OPTIONNELLE ET NE DEVRA ETRE JOUEE QU'AVEC L'ACCORD DE TOUS LES JOUEURS ET DU MENEUR DE JEU.

Attention ! Voici une règle dangereuse, elle peut être la cause de disputes ou même de ruptures, c'est à vous de savoir jusqu'à quel point vous allez pouvoir faire état de votre séduction - Dans le jeu, bien-sûr ! -

Votre personnage a une vie structurée, un métier, un lieu d'habitation, des croyances et un caractère, il est normal et logique qu'il ait une vie amoureuse, tout au moins qu'il ait la possibilité d'avoir une vie amoureuse.

Quelques précisions sur la séduction.

Il faut préciser que ce talent n'a aucune utilisation pratique dans le cours de la partie, il sert uniquement à donner plus de vie à votre personnage et à le lier plus intimement à ses compagnons. L'utilisation de ce talent va créer des relations particulières entre les aventuriers et donc engendrer des situations plus ou moins drôles. C'est son seul but : apporter un peu plus de piment et de vie à vos aventures.

2.2.4.1 Mécanismes d'utilisation.

Tout d'abord chaque personnage va déterminer son charme physique, pour cela il va lancer

5 dés à 6 faces pour générer un résultat entre 5 et 30.

Si votre personnage fait 5 tant pis pour vous il sera très laid.

Par contre, si vous faites 30 votre aspect physique risque de faire tourner bien des têtes. Ce résultat est définitif, il est noté à côté du potentiel charme et il n'y a aucune possibilité d'en changer (Sauf, bien-sûr, par la magie). A la différence des autres talents, la séduction ne se calcule pas à l'aide d'un potentiel mais varie sur une échelle de points, ces points se calculent en additionnant le charisme et deux fois de charme physique. $CH + (CHP \times 2)$.

Exemple : Pour un personnage ayant un charisme de 12 et un charme de 15 on aura un pouvoir de séduction de $12 + (15 \times 2) = 42$.

2.2.4.2 Comment séduire ?

Rien de plus simple. Si dans le cours d'une aventure vous rencontrez l'âme sœur, ou ce que vous supposez être l'âme sœur, vous en informez votre Meneur de Jeu qui prend connaissance de votre pouvoir de séduction et de celui de votre élu(e). Il consulte le tableau de séduction et vous informe de vos chances de réussite, puis vous lancez alors 1D100 pour savoir si votre charme infailible a encore une fois frappé. En cas de réussite, la personne visée est séduite mais c'est elle qui déterminera l'état de votre relation en lançant elle aussi 1D100, le Meneur de Jeu consultera le tableau de séduction section positive.

En cas d'échec, la personne n'est pas du tout séduite ; plus, elle peut devenir franchement hostile, elle le déterminera en lançant 1D100, le Meneur de Jeu lisant le résultat sur le tableau de séduction, section négative.

C'est pour cette raison qu'il est préférable d'y regarder à deux fois avant d'utiliser son talent de séduction, vos efforts pouvant se retourner contre vous et vous entraîner dans des situations fort inconfortables.

Une bonne méthode consiste à se renseigner sur le potentiel de séduction de sa "cible" avant d'entreprendre quoi que ce soit et de ne tenter sa chance que lorsque l'on trouve un potentiel égal ou inférieur au sien.



La séduction n'est possible qu'entre humain ; en aucun cas sur les monstres, à moins de prendre son image, mais avez-vous pensé à la tête du léopard lorsqu'il s'apercevra qu'il coule des jours heureux avec une aventurière bien en chair ?

2.2.4.3 la timidité.

Qui dit séduction dit timidité, avant d'entamer toute procédure de séduction il va donc falloir que vous calculiez votre timidité naturelle. La formule pour calculer sa timidité est : $5D6 \times 3$ Plus le résultat sera élevé, plus vous aurez de chances de surmonter votre timidité.

Chaque fois que vous voudrez utiliser votre séduction vous commencerez par faire un test timidité en lançant 1D100, si vous faites autant ou moins que votre potentiel de timidité vous pourrez tenter un test de séduction, sinon tant pis ! vous auriez bien entamé la conversation, si vous aviez osé !

On limitera les tests timidité à une fois par jour sur la même personne.

2.2.4.4 Pourquoi séduire ?

Comme nous l'avons dit, il n'y a aucune raison logique pour tenter de séduire un personnage, mais y en a-t-il dans la vie ?

Cette possibilité ne vous est offerte que pour affiner votre personnage et lui donner plus de vie. Après quelques tentatives fructueuses ou non vous bénéficierez de repères psychologiques vis-à-vis des autres joueurs qui vous aideront à mieux jouer votre personnage, à lui donner une vie propre et indépendante. En effet rien de plus difficile, pour les joueurs débutants (surtout), que de définir clairement l'état des relations entre leurs personnages. Avec une utilisation, même modeste, du talent de séduction vous pourrez plus aisément savoir qui aime qui et avec quelle intensité.

TABLEAU DE SEDUCTION

A = force de séducteur

B = force du personnage à séduire

A l'intersection des deux forces on trouve le pourcentage à réaliser sur 1D100. Si on tire le chiffre exactement il y a coup de foudre.

A B	16 à 30	31 à 35	36 à 40	41 à 45	46 à 50	51 à 55	56 à 60	61 à 65	66 à 70	71 à 75	76 à 80	81 à 85	86 à +
16 à 30	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
31 à 35	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
36 à 40	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
41 à 45	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
46 à 50	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
51 à 55	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
56 à 60	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
61 à 65	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
66 à 70	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
71 à 75	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
76 à 80	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
81 à 85	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
86 et +	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Si le jet de dé réussit : Se reporter au tableau positif

Si le jet de dé échoue : Se reporter au tableau négatif.

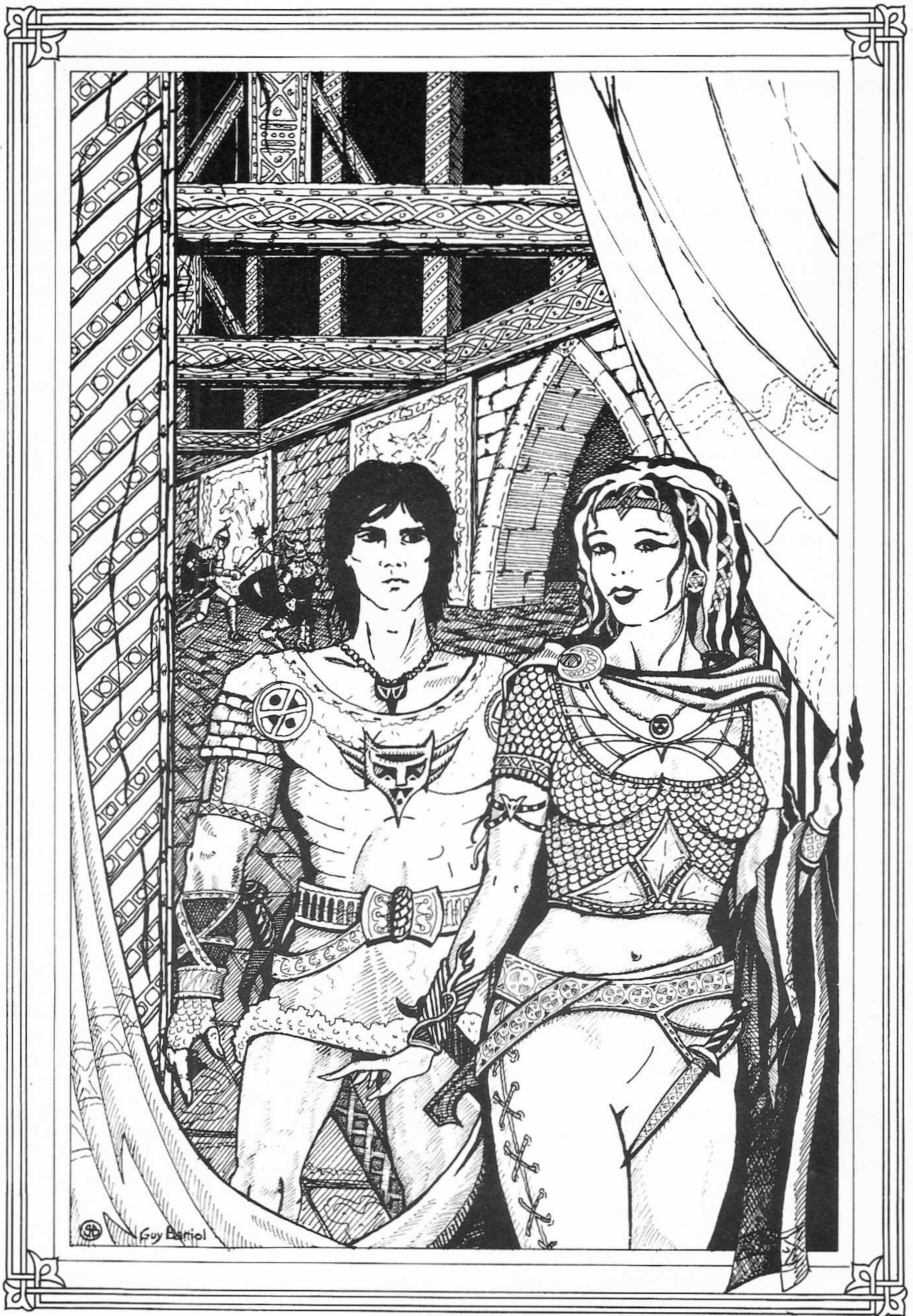




TABLEAU POSITIF.	
1D100 lancé par le personnage séduit.	
D100	Etat de la relation
01 à 20	copain
21 à 40	connivence
41 à 60	amical
61 à 80	amant
81 à 00	amoureux

TABLEAU NEGATIF.	
1D100 lancé par le personnage non séduit.	
D100	Etat de la relation
01 à 20	répulsion
21 à 40	dégoût
41 à 60	antipathie
61 à 80	méfiance
81 à 00	indifférence

BONUS & MALUS AU TABLEAU DE SEDUCTION.	
si du même peuple	: + 10 %
si de même croyance	: + 10 %
si de même métier	: + 10 %
si de peuple non aimé	: - 20 %
si ennemi (au choix du MJ)	: - 40 %

★ Ces modifications sont cumulables.

Exemple : Une aventurière tente de séduire un aventurier, quoi de plus banal ! Elle a une séduction de 50 et son élu une séduction de 40, ils sont du même peuple ce qui implique un bonus de + 10 % pour l'aventurière.

A l'intersection de la ligne A - pot 50 - et de la ligne B - pot 40 - on détermine que l'aventurière a 60 % de chance de réussite, majoré de 10 % ce qui donne 70 %.

l'aventurière lance 1D100 et fait 50, elle réussit sa séduction ; l'aventurier lance 1D100 et consulte le tableau positif, il fait 48, ils seront donc amis.

2.2.4.5 Cœur d'artichaut.

Deux personnages étant amoureux ou amants, ne peuvent être re-séduits avant un délai de six mois, car chacun sait que

l'amour rend aveugle. Par contre, passé ce délai et après un tirage de D100 déterminant leur nouvelle relation amoureuse, rien n'empêche un autre prétendant de se mettre sur les rangs. Si la relation s'est améliorée ou est restée stable, une tentative de séduction sera quand même possible sur l'un d'eux, mais un malus de 20 % sera appliqué à la tentative du nouveau prétendant, perturbateur du groupe. Si la relation est devenue "ami", aucun malus ne sera appliqué à la tentative du nouveau prétendant. Ce type de situation peut entraîner bien des problèmes, car la jalousie risque de se mettre en action.

Ce sera aux joueurs de décider de leurs relations et de les appliquer. En général, on se méfiera de ce genre de situation pouvant entraîner des problèmes aussi bien dans le jeu qu'en dehors !

2.2.4.6 Conséquences dans les relations.

Les relations entre les personnages vont, bien-sûr, influencer sur leurs attitudes. Il est impératif de jouer réellement cette relation, on ne verra pas deux amoureux se battre pour 1000 Aris. Loin d'être une contrainte ces obligations vont vous faciliter le jeu, vous donnant des points de repère sur lesquels vous pourrez broder. Mais en plus, il est important de savoir que ces relations vont évoluer au fil du temps. En règle générale, tous les six mois en temps de Lynais, les aventuriers lanceront 1D100 et consulteront la table positive ou négative pour prendre connaissance de l'évolution de leurs relations. Certaines, comme "copain" ou "ami" n'évolueront que très peu, et ce sera à vous de juger si un nouveau tirage est nécessaire. Ce tirage s'applique surtout aux amoureux, aux amants et à tous ceux dont les relations sont négatives et susceptibles d'évoluer en bien ou en mal.

Une seule exception à cette règle, le coup de foudre est immuable, c'est l'amour pour la vie. N'oubliez pas que l'évolution d'une relation reste toujours dans son tableau, positif ou négatif, on ne peut en aucun cas passer de l'un à l'autre.



2.2.4.7 Le mariage.

Si vous êtes amoureux, amants ou si ça a été le coup de foudre, rien ne vous empêche de vous marier, et d'avoir des enfants (respectez le délai de 9 mois). Si une telle décision est prise, vous devrez retirer les dés qu'une fois par an, au lieu de tous les 6 mois, afin de savoir si votre mariage se porte bien

2.2.5 LES TALENTS ANNEXES.

Dans les règles de base vous n'aviez à votre disposition qu'une liste de 9 talents; en voici d'autres, ils obéissent aux mêmes règles que les talents des règles de base.

Pour chaque talent vous trouverez :

- ★ Le nom du talent.
- ★ Le calcul de son potentiel (POT).
- ★ Si le test doit être effectué par le joueur ou le Meneur de Jeu.
- ★ S'il y a possibilité de tenter plusieurs tests pour la même action.
- ★ A quoi sert le talent.
- ★ Les différents bonus des peuples par rapport au talent.

IMPORTANT : LES BONUS DES PEUPLES NE SONT PAS CUMULABLES AVEC LES BONUS DES METIERS, LE JOUEUR CHOISIRA LE BONUS LE PLUS INTERESSANT.

Comme pour les talents des règles de base, ces nouveaux talents seront calculés et inscrits sur les livrets de personnages, certains talents incluant la constitution sont susceptibles de varier selon l'état de la constitution du personnage (Voir règles de base).

2.2.5.1 Bricolage.

POT : D + I + P

TEST EFFECTUE PAR LE MENEUR DE JEU : UN SEUL TEST PAR JOUEUR ET PAR OBJET.

C'est l'art de construire quelque chose avec peu de moyens ou encore de réparer un objet ou d'en faire une imitation.

Le résultat est gardé secret jusqu'à ce que l'objet construit soit utilisé.

Exemple : Un joueur construit une échelle, il ne sait pas si sa construction est solide ou

non, la première fois qu'il utilise son échelle, le Meneur de Jeu annonce la réussite ou non du test, ceci ayant comme effet la destruction ou non de l'échelle.

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de la Mer : + 10 %
- ★ peuple de la Forêt : + 10 %
- ★ peuple de la Montagne : + 10 %
- ★ tout métier manuel : + 20 %
- ★ pour un bricolage impliquant des connaissances dans un métier précis : + 95 % (plafond)

2.2.5.2 Chasser.

POT : D + P + C

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

PLUSIEURS TESTS PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

C'est l'art de pister et de tuer un animal ainsi que la connaissance des pièges, il ne faut pas confondre ce talent avec ceux de pistage ou de combat; il ne sera utilisé que pour trouver du gibier; si le personnage veut pister un homme il devra utiliser son talent de pistage. Mais en cas de combat avec une bête féroce on utilisera la procédure de combat normale. Exemple : Un joueur part dans la forêt pour trouver du gibier, il fait un test et le réussit, il ramène 3 lapins. Mais sur le chemin du retour il croise un Ours, il y a alors combat.

BONUS DIVERS.

- ★ le peuple de la Forêt : + 10 %
- ★ un chasseur : 95 % (plafond).

2.2.5.3 Déguisement.

POT : I + P

TEST EFFECTUE PAR LE MENEUR DE JEU. UN SEUL TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

C'est l'art de se faire passer pour un autre grâce à des vêtements ou en imitant une démarche ou un maintien. Ce talent ne peut être utilisé que pour s'approcher d'un groupe ou d'une personne ou pour passer inaperçu dans une foule, il ne pourra être utilisé pour berner un personnage de très près. C'est le Meneur de Jeu qui fait le test, le personnage est informé de sa réussite ou non lorsqu'il



entame son action; en fait, il est reconnu ou non, ici les Meneurs de Jeu pourront inclure quelques subtilités; par exemple si un personnage est reconnu, les personnes qui l'ont reconnu n'ont peut-être pas intérêt à le lui faire savoir tout de suite !

Exemple : Un personnage se fait passer pour un garde.

Tant qu'il se trouve à quelques mètres des autres gardes le talent peut très bien être utilisé, mais si les gardes s'approchent et engagent une conversation il sera automatiquement reconnu.

BONUS DIVERS.

- ★ Brigand-Voyageur : + 10 %
- ★ Comédien : + 30 %

2.2.5.4 Détection d'un mensonge.

POT : 2P

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Ce talent vous permet de savoir si un personnage ment ou non, mais attention, ce test ne peut être fait que face à une affirmation claire et la réponse doit être oui il ment ou non il ne ment pas. Le Meneur de Jeu déterminera également si la personne interrogée à conscience de mentir, on peut très bien ne pas dire la vérité et ne pas le savoir !

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de Lyn : + 10 %
- ★ peuple des Monolithes : + 10 %
- ★ prêtre : + 20 %
- ★ démarcheur : + 10 %
- ★ comédien : + 10 %
- ★ marchand : + 10 %

2.2.5.5 Diriger un bateau.

POT : D + I + F

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

On ne peut effectuer ce test que lorsqu'on se trouve dans la situation de diriger un bateau. Les effets sont déterminés par le scénario ou le Meneur de Jeu : le bateau coule, dérive etc... C'est le personnage qui dirige le bateau qui fait le test, s'il le rate les autres personnages ne peuvent refaire un autre test dans la

même situation, ils attendront le prochain tour pour le faire.

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de la Mer : + 30 %
- ★ marin : 95 % (plafond)

2.2.5.6 Evaluation d'un adversaire.

POT : 2P

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Ce talent est basé sur l'intuition. Si le test réussit, le Meneur de Jeu indiquera le potentiel d'attaque de l'adversaire. Si le joueur en fait la demande, le Meneur de Jeu peut tout-à-fait lui indiquer secrètement la force de sa cible. Ce talent peut s'utiliser à une certaine distance (20 m maximum), le personnage faisant le test ne peut être impliqué dans une action complexe; il est interdit par exemple d'évaluer un adversaire tout en se battant.

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de Lyn : + 10 %
- ★ peuple des Monolithes : + 10 %
- ★ soldat ou milicien : + 20 %
- ★ prêtre : + 10 %
- ★ instructeur de combat : + 25 %

2.2.5.7 Imitation d'une voix.

POT = P + I

C'est l'art d'imiter ou de contrefaire une voix comme la possibilité d'imiter le cri d'un animal. Bien-sûr, pour pouvoir imiter le cri d'un animal il faudra déjà en connaître les caractéristiques; rien de plus difficile que d'imiter le cri de la Jujube à crête mordorée si on n'en a jamais entendu de sa vie !

BONUS DIVERS.

- ★ un comédien aura un bonus de + 20 %
- ★ un conteur aura un bonus de + 10 %
- ★ un chasseur un bonus de + 10 % mais uniquement sur l'imitation des cris d'animaux.

2.2.5.8 Le jeu.

POT = I + P + D



C'est autant votre chance aux jeux de hasard que votre habileté à gagner ou à perdre par votre dextérité ou votre connaissance des règles et des stratégies de jeu.

BONUS DIVERS.

- ★ le peuple des Brigands-Voyageurs a un bonus de + 10 %
- ★ les Jongleurs ont un bonus de + 20 %
- ★ les Brigands et autres voleurs ont un bonus de + 20 %.

2.2.5.9 Marchandage.

POT : I + CH

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Ce talent va vous être très utile pour pratiquer des échanges ou des ventes entre les joueurs ou les rencontres. Si le test réussit vous vendrez 20% plus cher ou achèterez 20% moins cher ; par contre, en cas d'échec c'est un malus de 20 % qu'il vous faudra ajouter à votre vente ou le retrancher de celle-ci. Il est obligatoire de réaliser la transaction lorsqu'on a décidé de faire le test, quel qu'en soit le résultat.

Lorsque ce talent est appliqué entre deux joueurs, la procédure est légèrement différente. Les deux joueurs font alors un test, et c'est le premier qui réussit qui emporte le bonus ; il n'y a pas de malus. En cas de nul on n'applique pas de bonus. C'est le joueur ayant le plus haut charisme qui commence le premier.

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de Lyn : + 10 %
- ★ peuple de la Mer : + 10 %
- ★ démarcheur : + 20 %
- ★ marchand : + 30 %
- ★ forain : + 10 %

2.2.5.10 Météo.

POT : I + 2P

TEST EFFECTUE PAR LE MENEUR DE JEU.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Ce talent va vous permettre de connaître le temps qu'il va faire. C'est le Meneur de Jeu qui effectue le test et qui indique le temps

qu'il va faire ; bien-sûr, les joueurs ne pourront savoir s'ils ont réussi ou non, si plusieurs tests sont faits par plusieurs joueurs au même moment le Meneur de Jeu peut inventer n'importe quelle prévision pour les échecs, aux joueurs de se débrouiller.

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de la Mer : 95 %
- ★ peuple des Brigands-Voyageurs : + 10 %
- ★ agriculteurs : + 20 %
- ★ éleveur : + 10 %

2.2.5.11 Orientation.

POT : 2I + P

TEST EFFECTUE PAR LE MENEUR DE JEU.

PLUSIEURS TESTS PAR SITUATION ET PAR JOUEUR.

Ce talent va vous permettre de vous diriger de jour comme de nuit grâce au soleil et aux étoiles. Comme pour la météo le Meneur de Jeu tiendra secret le résultat et se contentera d'indiquer les directions que les joueurs croient avoir trouvées (Nord, Sud, Est, Ouest). Si plusieurs tests sont effectués en même temps il peut y avoir plusieurs résultats.

Exemple : 3 joueurs tentent en même temps un test Orientation. Le premier rate, le Meneur de Jeu indique qu'ils marchent vers le Nord, le second rate aussi, le Meneur de Jeu indique Nord-Est, le dernier réussit, le Meneur de Jeu indique Sud et c'est la solution, mais aux joueurs de la trouver.

BONUS DIVERS.

- ★ astrologue : de nuit 95 % (plafond), de jour 20 %
- ★ peuple de la Mer : + 20 %
- ★ peuple des Brigands-Voyageurs : + 20 %
- ★ chasseur/guide de/messager/gardien du feu/marin : 95 %

2.2.5.12 Pêcher.

POT : D + I + P

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Talent identique à la chasse mais en milieu marin ! On appliquera les mêmes règles.

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de la mer : + 95 %



2.2.5.13 Pistage.

POT : I + P

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Ce talent va vous permettre de suivre une piste, autant la piste d'un homme que la piste d'un animal, les bonus aux peuples indiquent dans quel milieu certains peuples ont des avantages, il est en effet plus facile pour un citoyen de suivre une piste en milieu urbain qu'au beau milieu d'une forêt !

BONUS DIVERS.

- ★ peuple de la Forêt : + 20 % dans la forêt
- ★ peuple des Brigands-Voyageurs :
+ 10 % partout
- ★ peuple des Monolithes :
+ 20 % dans le Désert
- ★ peuple de Lyn : + 20 % en milieu urbain
- ★ peuple de la Montagne :
+ 20 % en montagne
- ★ guide : + 25 % partout
- ★ chasseur : + 95 % en dehors d'une ville

2.2.5.14 Tenir la boisson.

POT : 2C

Le talent des éléphants roses ! Son mode de résolution et ses effets sont un peu différents des autres talents.

A chaque fois qu'un personnage boira un verre d'alcool il fera un test, pour chaque test raté, dans la même soirée, il notera un point et consultera le tableau ci-dessous.

1 point : Gai, pas de conséquences notables.

2 points : Gris, le personnage applique
— 10 % à tous ses talents

3 points : Ivre, le personnage applique
— 20 % à tous les talents

4 points : Soûl, le personnage applique
— 30 % à tous ses talents

5 points : Le personnage est ivre mort et s'écroule.

L'état d'un personnage s'améliore à raison de 1 point toutes les heures (soit 4 tours).

Exemple : un personnage attablé dans une auberge boit un verre, le premier test réussit, il n'y a donc aucun effet, il décide d'en boire un deuxième mais il rate son test et prend donc 1 point, il est gai. On lui offre un troi-

sième verre, le test réussit donc pas d'effets. Notre personnage s'en tient là ayant des affaires importantes à traiter. Au bout de 4 tours tous les effets de l'alcool auront cessé, il ne sera plus gai.

BONUS DIVERS.

- ★ Peuple de la Montagne : + 10 %

2.2.5.15 Courage.

POT : 2P + F-I

TEST EFFECTUE PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION.

Ce talent ne sera utilisé qu'à la demande du Meneur de Jeu, il servira à connaître comment un personnage réagit dans une situation dangereuse.

Exemple : Des aventures entrent dans une salle remplie de cadavres aux membres arrachés, le Meneur de Jeu demande un test pour savoir s'ils ont le courage d'entrer dans cette salle.

Ce test ne pourra être demandé que dans des conditions similaires jamais lorsque l'action demande l'utilisation d'un autre talent, dans un combat par exemple le courage est déjà compris dans le pourcentage de l'aventurier.

BONUS DIVERS

Il n'y a pas de bonus aux peuples car aucun peuple en lui-même n'est plus courageux qu'un autre, par contre le MJ pourra appliquer des bonus (max. + 20 %) selon le degré d'effroi de la situation ; on n'appliquera jamais de malus.

2.2.5.16 Chance

POT 2P

TEST EFFECTUÉ PAR LE MJ

UN TEST PAR JOUEUR
ET PAR SITUATION

Comme pour le courage c'est le MJ qui décidera de ce test. Principalement, ce talent sert à déterminer la chance des personnages dans des situations impliquant un pari sur une situation.

Exemple : des aventuriers visite un château en ruines ; ils entrent dans une salle à



l'étage dont le plancher est complètement pourri, le MJ fait alors un test pour chaque aventurier, ceux qui échouent risquent fort de se retrouver un étage plus bas.

Ce talent pourra également être utilisé dans toutes les situations impliquant des jeux de hasard, loteries, courses, etc. Mais attention à ne pas le substituer au talent du Jeux, ce dernier sera toujours utilisé dans les situations où le personnage peut influencer sur le cours des événements.

Exemple : pour une partie de cartes on utilisera le talent Jeux et non celui de Chance. Le MJ pourra ajouter des bonus jusqu'à concurrence de + 20 % selon le degré de chances de la situation, on n'appliquera jamais de malus.

Comme pour le courage, la chance ne pourra être couplée à un autre talent, traverser un cours d'eau sur un tronc d'arbre appelle le talent d'équilibre pas celui de chance.

2.2.5.17 Equilibre

Si vous vous êtes aventuré dans le Labyrinthe Magique (scénario n° 3) vous devez déjà connaître ce talent, mais il est bon d'en rappeler les règles.

TEST EFFECTUÉ PAR LE JOUEUR UN SEUL TEST PAR JOUEUR ET PAR SITUATION

L'équilibre est pris ici dans son sens physique ; si vous ratez votre test et que vous réussissez à revenir à votre point de départ vous pouvez retenter un test à vos risques et périls. Bien entendu en cas de chute, le MJ calculera les dégâts en fonction de la hauteur et du terrain de réception.

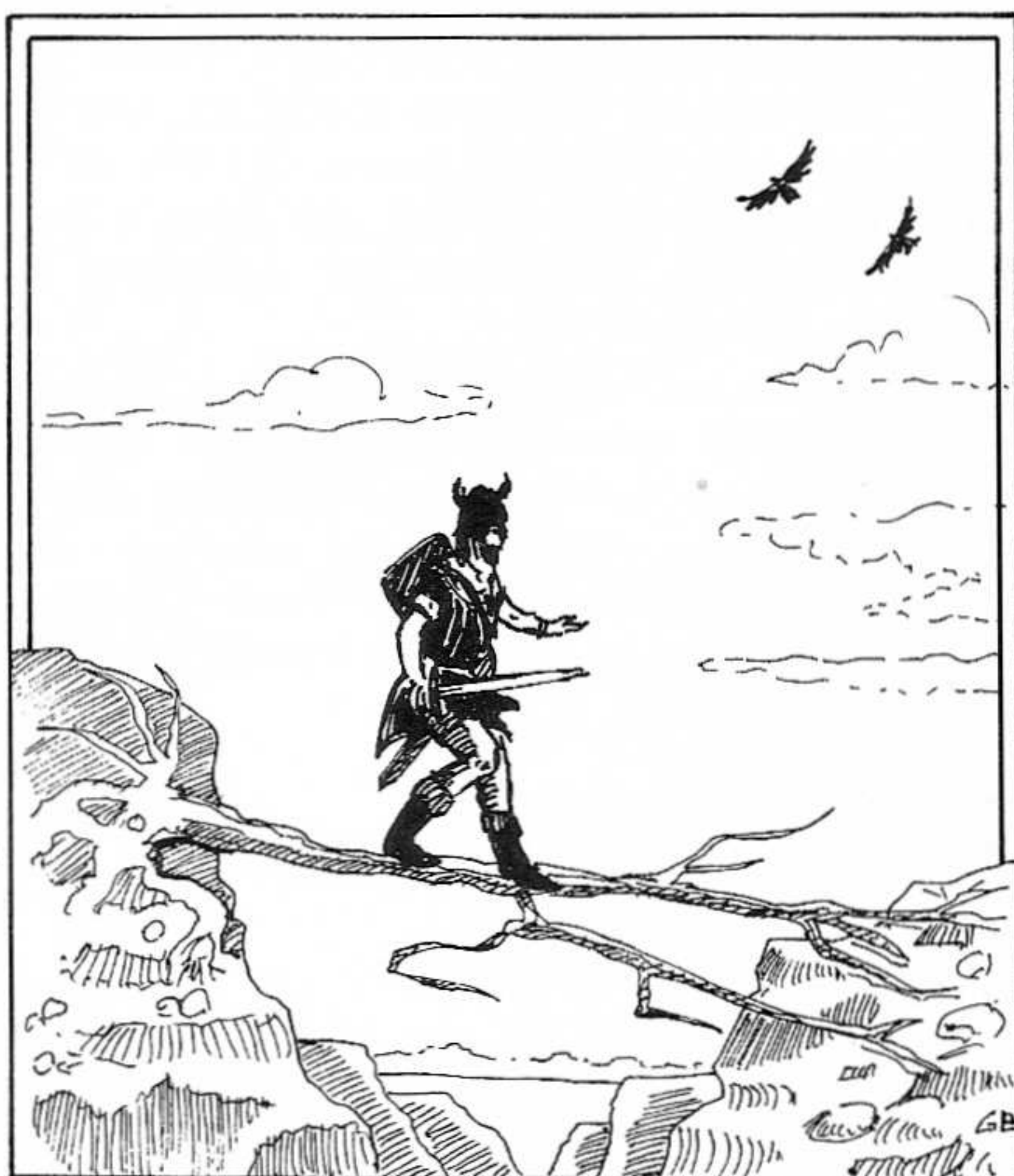
Mais avant de tenter une telle action vous devez prendre en considération une série de tableaux déterminant des bonus et des malus. Ces tableaux tiennent compte de la largeur du passage et de la durée nécessaire à son passage, plus un passage sera long et étroit plus votre appréhension sera grande plus on appliquera de malus à votre potentiel de base.

TABLEAU I LARGEUR

largeur	modifications
2 cm ou	malus de — 50 %
3 cm	— 40 %
4 cm	— 30 %
5 cm	— 20 %
10 cm	— 10 %
15 cm	— 05 %
20 cm	— 00 %
25 cm	— bonus de + 20 %
30 cm	+ 30 %
35 cm	+ 40 %
Au delà de 35 cm on n'applique plus le talent d'équilibre.	

TABLEAU II DURÉE

temps	distance	modifications
— de 6 sec.	2.5 m	bonus de + 20 %
de 7 à 12 sec.	3 à 5 m	+ 10 %
de 13 à 20 sec.	5.5 à 7.5 m	+ 00 %
30 sec.	10 m	malus de — 10 %
45 sec.	15 m	— 15 %
1 mn	20 m	— 20 %
2 mn	40 m	— 30 %
5 mn et +	80 m et +	— 40 %





Exemple : un personnage avec un potentiel de 35 doit traverser un passage de 10 cm de largeur et de 3 m de longueur, il applique donc un malus de -10% pour la largeur et un bonus de $+20\%$ pour la durée, soit un potentiel final de 45% ($35 - 10 + 20$).

Comme pour les autres tests, la règle des $05\%/95\%$ s'applique en minimum et maximum.

LES ACTIONS EN EQUILIBRE

Il peut arriver que des personnages soient obligés, ou choisissent de rester en équilibre pour effectuer une action quelconque, le MJ demandera alors un test équilibre toutes les deux minutes, en se reportant au tableau précédent on appliquera un malus de -20% à ce test.

Exemple : le même personnage que plus haut doit en plus nouer une corde au tronc d'arbre ; en plus de son test normal, il en passe un autre avec un malus de -20% , puis il reste encore au même endroit pour tester la résistance de la corde, encore un test à -20% et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il sorte de ce mauvais pas.

LE COMBAT EN EQUILIBRE

En fonction des actions tentées par le personnage en situation d'équilibre, le MJ est libre d'appliquer des malus sur les talents impliqués, ils varieront entre -10% et -20% sur le talent impliqué, de plus, le personnage devra tenter un test équilibre en plus du test normal.

Exemple : dans l'exemple précédent, le personnage doit affronter un guerrier qui lui barre le passage, le MJ appliquera un malus de -20% aux potentiels de combats des deux belligérants, de plus il demandera un test équilibre aux deux personnages pendant la durée du combat.

2.2.5.18 Arts martiaux

POT : $D + P + C$

SPÉCIAL

SPÉCIAL

Ce talent traite non seulement des arts martiaux mais plus généralement du combat à mains nues. Son potentiel se calcule

comme le combat normal et on applique les mêmes règles, mais l'apprentissage des arts martiaux permet de donner plus de force à ses coups.

Sans apprentissage la force d'un coup est estimé d'après la force du personnage, soit le tableau suivant.

force du personnage	dégâts
12 et —	1D6 — 3
13 à 15	1D6 — 2
16 et +	1D6 — 1

Mais les Sages du Désert ont inventé des méthodes de mise hors de combat sans armes très efficace ; en suivant une ou plusieurs de leurs écoles on peut grandement améliorer ses performances :

1° Apprentissage : - dégâts portés à $1D6 + 2$

2° Apprentissage : - dégâts portés à $2D6$

Nous verrons au chapitre des Apprentissages les nouvelles règles sur ceux-ci.

Dans un combat à mains nues on appliquera exactement les mêmes règles que dans les combats individuels. Les bottes, la protection de l'armure et/ou du bouclier seront comptabilisées, les différents bonus expliqués au chapitre du Combat aussi. De même, les règles sur la localisation des coups pourront être appliquées. Par contre le joueur devra annoncer s'il vise la mort de son adversaire ou simplement sa mise hors de combat, il est en effet plus facile de contrôler ses coups à mains nues qu'avec une arme. Si le joueur vise la mise hors de combat, le MJ indiquera le KO même si les points de dégâts entraînent la mort. Il pourra toutefois moduler son résultat si le coup porté est particulièrement violent ou si la cible est déjà blessée gravement, on peut entraîner la mort d'un adversaire même sans le vouloir.

2.2.5.19 Dressage

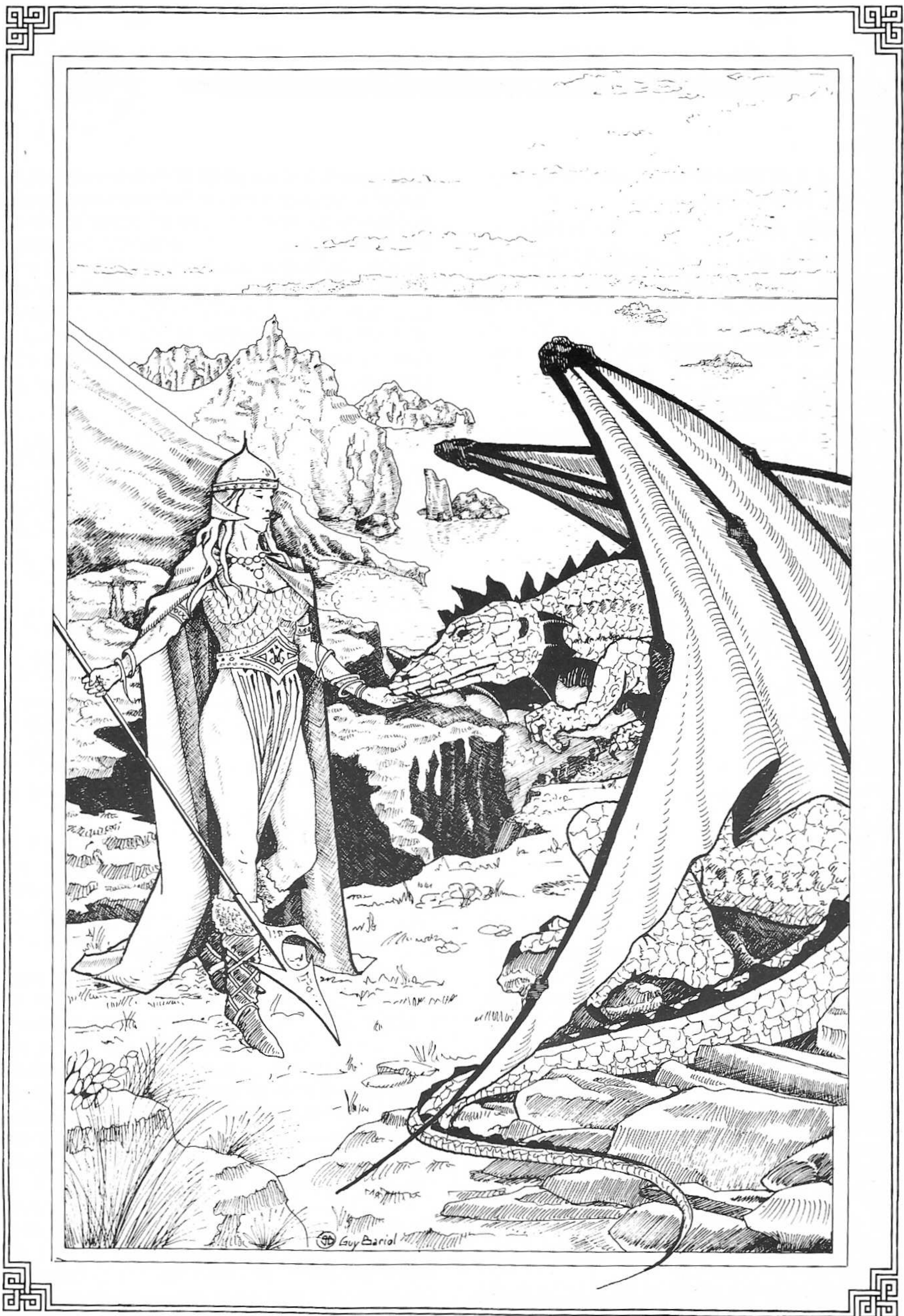
POT SPÉCIAL

TEST EFFECTUÉ PAR LE JOUEUR.

UN TEST PAR JOUEUR

ET PAR SITUATION

Ce talent va vous permettre d'apprivoiser plus ou moins facilement un animal de votre





choix, nous verrons plus loin l'utilité de posséder un animal apprivoisé.

COMMENT APPRIVOISER UN ANIMAL ?

Chaque animal a un pourcentage "D'apprivoisabilité" qui exprime les chances que vous avez de vous en faire un ami fidèle, à ce pourcentage va s'adjoindre un certain nombre de bonus/malus en rapport avec votre talent.

TABLE DES ANIMAUX

Animal	pourcentage
aigle	15 %
araignée	20 %
araignée géante	10 %
chat sauvage	15 %
chien sauvage	40 %
cheval sauvage	35 %
crocodile	05 %
petit dragon	01 %
dragon adulte	00 %
faucon	20 %
griffon	05 %
licorne	10 %
lion/tigre	05 %
loup	15 %
ours	03 %
rat	25 %
rat géant	15 %
salamandre	01 %
sauterelle géante	10 %
serpent	10 %
ver géant	01 %

Si vous désirez donner un pourcentage à des animaux n'étant pas sur cette liste donnez-leur un pourcentage en vous basant sur le chien sauvage qui est l'animal le plus facilement apprivoisable et l'ours qui est l'animal le moins apprivoisable parmi les animaux non fabuleux.

CONDITIONS

Si un personnage décide d'apprivoiser un animal qui se trouve face à lui, il l'annonce au MJ et tente un jet D100 après avoir consulté la table des Animaux et modifié le pourcentage en fonction de ses bonus/malus.

En cas de réussite l'animal sera apprivoisé et le suivra jusqu'à la mort.

En cas d'échec l'animal attaquera immédiatement. Le personnage ne pourra répondre à cette première attaque et devra en subir les conséquences sans pouvoir répliquer, ce n'est qu'à la 2^e séquence de combat qu'il pourra se défendre normalement. On applique cette règle car lorsqu'on s'avance pour apprivoiser un animal on le fait rarement l'air menaçant et les armes à la main, la surprise de l'attaque avantage la bête pour un tour.

TABLE DES BONUS/MALUS

*TOUTES LES MODIFICATIONS SONT CUMULATIVES

conditions	modifications au D100
Le personnage fait partie du peuple de la Forêt	+ 5 %
Il utilise un sort "Langage des animaux"	+ 10 %
Si l'animal est sauvé par le personnage	+ 30 %
Si le personnage a un pouvoir compris entre 20 et 24	+ 05 %
Pouvoir entre 25 et 29	+ 10 %
Pouvoir de 30 ou +	+ 15 %
Si le personnage est un éleveur	+ 05 %
Si le personnage est Sauterellier	+ 05 % (10 % sur les sauterelles géantes)

LES ANIMAUX APPRIVOISES

Si vous réussissez à apprivoiser un animal n'oubliez pas de le noter sur votre livret de personnage. Ses caractéristiques peuvent être créées par le MJ ou prises dans les règles de base. Un animal apprivoisé n'obéit qu'à son maître et sera prêt à mourir pour lui. Si le personnage meurt avant lui il redeviendra sauvage. Un animal apprivoisé est fidèle, il ne pourra être apprivoisé par quelqu'un d'autre. Le MJ peut décider à la construction de son scénario si tout ou partie des animaux que les aventuriers vont rencontrer sont déjà apprivoisés ou non, en règle générale les animaux défendant ou gardant un lieu sont par définition déjà apprivoisés et n'obéissent qu'à leur maître.



Dans le jeu ce sera le joueur qui jouera le rôle de son animal de compagnie. Si ce dernier est d'une fidélité à toute épreuve, il n'en reste pas moins qu'il a des besoins et des habitudes de vie, n'oubliez pas de garder une certaine cohérence à la vie de votre animal. Un crocodile apprivoisé, par exemple, ne suivra son maître dans le désert qu'avec difficulté et aura de forte chance d'y rester !

EXEMPLES DE JEU

I. Vous arrivez dans une salle où se trouve un rat géant, plutôt que de l'attaquer vous préférez tenter de l'apprivoiser, vous lancez un D100, modifié des éventuels bonus et ratez votre jet, le rat attaque immédiatement, vous supportez cette première attaque sans pouvoir y répondre, à la 2^e attaque on retrouve les phases de combat normales.

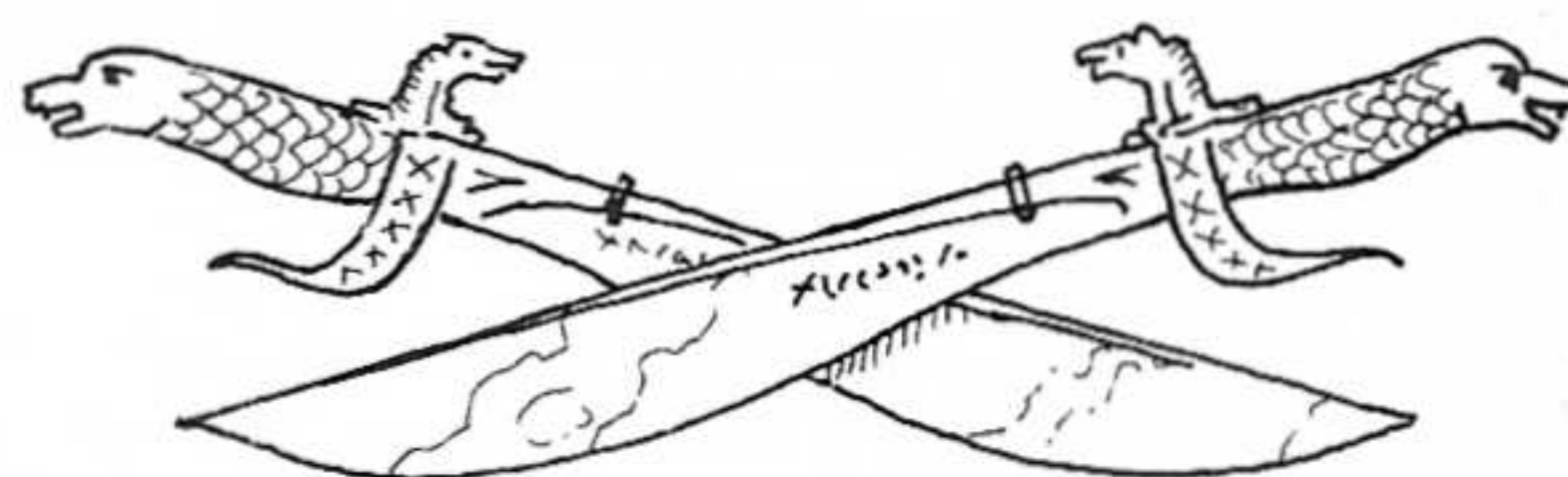
II. Vous êtes un habitant de la Forêt doté d'un pouvoir de 20 et vous tentez d'apprivoiser un loup en utilisant le sort langage des animaux.

Vous avez donc 15 % de chance de base +
05 % bonus au peuple de la Forêt +
05 % pouvoir de 20 +
10 % sort langage des animaux =
35 % de chances de réussite.

2.3 LE COMBAT

2.3.1 Introduction

L'ensemble des règles qui vont suivre apportent une amélioration à la version de base sans pour cela nuire à la jouabilité ou imposer la lecture de nombreux tableaux. Il n'en reste pas moins que les joueurs, après s'être concertés peuvent utiliser tout ou partie de ce qui suit, répétons-le il n'existe pas de règles officielles ou de bonne manière de jouer.



2.3.2 Les modifications au combat

La table qui suit a pour but de donner plus de réalisme aux combats, les joueurs et le Meneur de Jeu devront décider ensemble s'ils utilisent cette table, s'ils le font ils devront l'utiliser en entier et appliquer ces modifications autant aux attaques des personnages qu'aux attaques des rencontres.

TABLEAU DES MODIFICATIONS AU COMBAT

SITUATIONS	ATTAQUANT	REMARQUES	TIR
1 - surprise	+ 10 %	non cumulables avec 2	oui
2 - par derrière	+ 10 %	non cumulable avec 1	oui
3 - cible à terre	+ 20 %		non
4 - cible inconsciente	95 %	pourcentage plafond	oui
5 - attaquant à cheval	+ 10 %	la cible doit être à pied	non
6 - attaquant encombré ...	- 20 %		oui
7 - attaquant surpris	- 20 %	non cumulable avec 8	oui
8 - cible derrière	- 20 %	non cumulable avec 7	non
9 - attaquant à terre	- 30 %		non
10 - cible à cheval	- 30 %	l'attaquant doit être à pied	oui



On applique ces modifications tant que dure la situation, le calcul est fait séquence par séquence. On remarquera qu'un personnage attaquant observe des bonus et/ou des malus suivant sa position. Attaquer une cible par derrière donne, bien sûr, un bonus (+ 10 %), mais attaquer une cible qui se trouve derrière soi donne aussi un malus (— 20 %). Il peut alors arriver qu'un attaquant ait à appliquer un bonus ET un malus. Attaquer à cheval une cible qui se trouve derrière soi par exemple. Dans tout les cas c'est le MJ qui tranche les contestations s'il y en a. On fera également attention à la durée des actions qui sont calculées en séquence de jeu.

EXEMPLE : un personnage attaque un garde tombé à terre, il bénéficie d'un bonus de 20 % et le garde d'un malus de 20 % durant le premier round. Au 2^e round, si le garde peut se relever on n'applique plus les modifications.

D'une manière générale il faut une séquence pour changer de situation : se relever, se retourner, etc. Mais attention, certaines situations particulières peuvent demander plus de temps, c'est le MJ qui estimera le nombre de rounds nécessaires.

EXEMPLE : le même personnage attaque un garde tombé à terre et empêtré dans un filet, donc bonus de 20 %, le temps pour se défaire du filet durera au minimum 2 rounds et peut-être plus. Pour déterminer cela, le MJ pourra s'imposer un nombre de rounds fixes (au bout de 3 rounds le garde est sur pied) ou bien lancer 1D6 et appliquer le résultat. Se défaire du filet pourra alors prendre entre 2 à 6 rounds.

N'oubliez pas que les pourcentages des combats ont toujours un plancher de 0,5 % et un plafond de 95 %.

EXEMPLE : un personnage attaquant un garde inconscient et par derrière aura 95 % et non 105 % (95 % + 10%).

2.3.3 Les tirs

Pour les tirs on appliquera les modifications marquées OUI dans la colonne TIR de la

table précédente en plus des modifications liées à la distance de la cible indiquées dans la table ci-dessous.

TABLE DE MODIFICATIONS DES TIRS/PORTEES

PORTEE	MODIFICATIONS
0 à 5 m	+ 30 %
6 à 9 m	+ 20 %
10 à 20 m	pas de modifications
21 m et +	- 20 %

2.3.3.1 Taille de la cible

Il peut être également important de tenir compte de la taille de la cible, il est plus facile de toucher un éléphant qu'une puce. On appliquera donc les modifications de la taillesuivante à chaque fois qu'un personnage devra tirer sur une cible d'une table différente de celle d'un humain. Ces modifications sont cumulables avec les précédentes.

TABLE DE MODIFICATIONS DE TIRS/TAILLE

TAILLE	MODIFICATIONS
grosueur d'une tête	— 20 %
1/2 d'un homme	— 10 %
0	— 0 %
1 fois et demi un homme	+ 10 %
2 fois un homme	+ 20 %

2.3.4 Gaucher ou droitier

C'est à vous de choisir si votre personnage est droitier ou gaucher, ceci déterminera votre main directive, lorsque votre personnage sera obligé de se servir de sa main non directive ses actions seront empreintes d'une certaine maladresse.



2.3.4.1 Utilisation de la main non directive

Si à la suite d'une blessure, votre personnage est obligé de se servir de sa main non directive il appliquera un malus en fonction de sa dextérité.

MALUS A LA MAIN NON DIRECTIVE

DEXTERITE	MALUS
de 6 à 20	— 30 %
de 21 à 25	— 20 %
de 26 à 30	— 15 %
+ de 30	— 10 %

NOTE : ce malus sera également pris en compte dans toutes les actions réclamant l'usage précis et minutieux d'une main : crocheter une serrure, lancer une corde, etc.

EXEMPLE : un personnage ayant un pot d'attaque de 60 % et une dextérité de 19 n'aura que 30 % de pot d'attaque s'il utilise sa main non directive. De même il observera un malus de 30 % sur son talent de manipulation.

2.3.5 Double attaque

C'est la possibilité offerte à un personnage de manier une deuxième arme dans un combat. Ceci lui permettra de tenter DEUX ATTAQUES SUCCESSIVES PAR SEQUENCE. La première se fera avec l'arme principale, l'autre avec la deuxième arme. Pour pouvoir tenter une double attaque il faut satisfaire à un certain nombre de conditions.

- 1) Avoir les deux bras valides. (Voir localisations des coups).
- 2) Ne pas utiliser un bouclier.
- 3) Posséder un certain type d'arme.

La première condition ne demande pas de précisions spéciales, nous verrons plus loin comment déterminer si un bras est valide ou non.

La deuxième condition ne se limite pas à l'usage du bouclier mais s'entend pour tout ce qui pourrait entraver l'usage de la

deuxième arme (torches, sac, etc.).

La troisième condition interdit l'usage des armes à 2 mains et des armes de jet de toutes sortes.

2.3.5.1 Utilisation de la double attaque

Le combat à deux mains est bien plus difficile qu'un combat classique ; c'est pour cette raison que vous allez devoir modifier vos chances de toucher.

1) On observera un malus de — 10 % sur le potentiel d'attaque lors du coup porté avec votre main directrice.

2) On observera un malus de — 10 % plus le malus correspondant à sa dextérité (voir plus haut) sur le potentiel d'attaque lors des coups portés avec votre main non directive.

EXEMPLE : un personnage ayant une dextérité de 26 et un potentiel d'attaque de 64 tente une double attaque. Lors du coup porté avec sa main directrice il n'aura plus que 54 % de réussite ($64 - 10 = 54$). Lors du coup porté avec sa main non directive il n'aura plus que 39 % ($64 - 10 - 15 = 39$) — 15 % étant le malus dû à sa dextérité.

2.3.6 Les dégâts

Désormais les dégâts vont être infligés en partie par votre puissance d'attaque. Plus votre potentiel d'attaque sera haut plus vos coups deviendront redoutables.

2.3.7 Les bottes

Lorsque vous faites au-dessus de 10 % dans un combat rien ne change, vous appliquerez les règles de base ; par contre si le résultat des dés est inférieur à 10 % vous allez devoir consulter le tableau ci-dessous, on considère alors que vous avez placé une botte touchant un organe vital de votre adversaire. Les dégâts que vous ferez alors seront tributaires à la fois de votre potentiel d'attaque et du résultat sur le tableau des bottes, notez que dans le cas d'une botte on ne tire pas le dégât de l'arme, celui-ci étant toujours le maximum plus un bonus plus ou moins grand (DG max de l'arme + X).

Lorsqu'un personnage aura atteint 60 % de potentiel d'attaque, c'est-à-dire lorsqu'il



pourra prétendre au titre d'Instructeur de combat, il lui sera possible de diriger ses bottes ; c'est-à-dire indiquer au MJ sur quelle partie du corps de son adversaire la botte touche (voir localisation des coups) ou bien si son coup était destiné à désarmer son adversaire.

La procédure est très simple. Dès qu'une botte est constatée le joueur indique la partie du corps touché ou s'il désarme son adversaire.

2.3.7.1 Localisation des bottes

Dans ce cas on ne tire pas les dés pour connaître l'emplacement de la blessure, elle touche automatiquement l'endroit désigné par le joueur.

2.3.7.2 Désarmement d'un adversaire

Dans ce cas le joueur renonce à porter des points de dégâts, il l'annonce au MJ, et son adversaire est désarmé. Le MJ sera libre de poursuivre le combat pour une reddition ou tout autre chose.

TABLEAU DES BOTTES

POT D'ATTAQUE	D 100	DEGATS
Entre 20 et 35	01 à 05	DG max de l'arme + 1
	06 à 10	DG max de l'arme + 2
Entre 36 et 50	01 à 05	DG max de l'arme + 2
	06 à 10	DG max de l'arme + 1
Entre 51 et 70	01 à 05	DG max de l'arme + 3
	06 à 10	DG max de l'arme + 2
71 et plus	01 à 05	DG max de l'arme + 4
	06 à 10	DG max de l'arme + 3

EXEMPLE : un aventurier avec un pot d'attaque de 32 et armé d'une épée (DG = 1D10) attaque un garde, il lance 1D100 et fait 04. Bravo ! l'épée a touché le défaut de la cuirasse et s'enfonce profondément dans le corps du garde. En consultant le tableau l'aventurier se situe dans le premier paragraphe, son résultat étant 04 il inflige le max de dégâts possible avec une épée plus 1, c'est-à-dire 11 points.

2.3.8 Localisation des coups

A chaque fois qu'un personnage est blessé lors d'une attaque au corps à corps ou par un projectile il lance 1D6 pour déterminer l'endroit de sa blessure et consulte la table ci-dessous.

TABLE DE LOCALISATION DES COUPS

DÉ	BLESSURE AU...
1	— tête
2	— torse
3	— bras droit
4	— bras gauche
5	— jambe droite
6	— jambe gauche

EXEMPLE : un coup d'épée fait perdre 5 points de vie à votre personnage, vous lancez 1D6 et faites 3, le coup porte au bras droit, vous notez — 5 sur la case bras droit de votre livret de personnage.





2.3.8.1 Conséquence de la localisation des coups

Des coups plus ou moins graves sur certaines parties du corps peuvent entraîner des lésions plus ou moins graves.

Lorsqu'un personnage prend le quart de ses points de vie à la tête il est KO on verra les effets d'un KO plus loin.

Lorsqu'un personnage prend la moitié de ses points de vie à la tête il tombe dans le coma.

Lorsqu'un personnage prend la moitié de ses points de vie au torse il tombe également dans le coma.

Lorsqu'un personnage prend la moitié de ses points de vie sur l'un de ses membres, ce membre n'est plus valide, il ne pourra plus s'en servir pendant toute l'aventure sauf intervention magique.

2.3.9 Effets des coups

KO : le personnage reste inconscient pendant 1D6 tours, pendant ce laps de temps il ne peut faire aucune action ni dire quoi que ce soit.

COMA : le personnage est inconscient, il doit être immédiatement soigné, s'il n'est pas soigné dans les 6 tours il meurt. Dès que le personnage regagnera 1 point de vie il sera considéré comme KO. Voir plus haut.

INVALIDE : le personnage ne peut plus se servir de son membre, s'il est touché une nouvelle fois dans le cours de l'aventure à cette partie du corps il tombe KO. Aucun soin sauf magique ne pourra le guérir, mais il regagnera normalement ses points de vie comme il est dit dans les règles de base.

OPTIONNEL : tout personnage devenant invalide dans le cours d'une aventure lance 1D6 à la fin de cette dernière, s'il fait 5 ou 6 on l'ampute de ce membre.

EXEMPLE : un personnage avec 16 points de vie prend 8 points de dégâts à la tête et tombe dans le coma, ses compagnons ont 6 tours pour le soigner, c'est-à-dire pour lui faire reprendre au moins 1 point de vie, sinon il meurt. Dès que le blessé reprend au moins 1 point de vie il devient KO, le joueur tire alors 1D6 pour savoir le nombre de

tours durant lesquels il va rester inconscient, il fait 3, trois tours plus tard il peut reprendre sa place dans le groupe. Pendant ce laps de temps bien sûr, si le groupe a voulu se déplacer il a fallu qu'il porte le blessé.

2.3.9.1 Perte ou incapacité d'un membre BRAS

Si un personnage perd l'usage momentané ou définitif d'un de ses bras il ne pourra plus tenter de double attaque ou se servir de son bouclier, s'il s'agit de son bras directeur il appliquera les malus en conséquence. Un bras non valide réduira de moitié les chances de réussite sur la manipulation et/ou la détection et empêchera toute action demandant l'aide des deux bras (grimper, soulever un poids, etc.).

JAMBE

Si un personnage perd l'usage momentané ou définitif d'une de ses jambes il augmentera de trois quarts tous ses temps de mouvement et appliquera un malus de — 30 % à tout ses tests équilibre. De plus son potentiel d'attaque baissera de 20 %.

Dans tous les cas il ne faudra pas oublier de retirer les points de dégâts de sa constitution et des talents qui en découlent. Bien entendu, le total des points de dégâts ne peut excéder le total de la constitution.

Un personnage peut toujours se soigner lui-même, à moins qu'il ne soit KO ou dans le coma. Si un personnage est blessé à plusieurs endroits il peut se soigner aux différentes parties du corps, mais chaque tentative comptera comme une dose ou un sort.

Si un personnage obtient des points de vie dépassant les points de dégâts de sa blessure il ne peut les répartir sur les autres parties de son corps.





2.4 LES ARMES ET LES ARMURES

Les armes proposées dans la règle de base sont celles utilisées couramment sur Lyn. Certains grands bretteurs ont inventé des armes plus puissantes, mais pour pouvoir vous en servir il vous faudra un minimum de force et de dextérité et un certain apprentissage.

2.4.1 Les nouvelles armes

Dans le cours de vos aventures, il vous est possible d'inventer vos propres armes ou de dénicher dans de vieux grimoires des instruments bizarres et terrifiants, mais il faudra que votre arme satisfasse à certaines conditions :

- ★ Une arme ne peut excéder 2D10 de dégâts
- ★ Un minimum de force et de dextérité est exigé pour leur emploi
- ★ Un apprentissage est obligatoire pour en apprendre le maniement.

Voici quelques armes en plus de la liste des règles de base :

ARME	FORCE	DEX	DG	PRIX
Epée à 2 mains	20	20	3D6	300 A*
Masse d'arme	20	20	2D10	400 A
Fléau d'arme	15	20	2D6+1	100 A
Arbalète	Pot de tir : 50 mini* Dg : 2D10 PRIX 600 A pr l'arme PRIX 50 A pr 10 carreaux			

*Interdiction d'utiliser un bouclier.

2.4.2 Apprentissage d'une arme

Désormais, les armes nécessitant une force et/ou une dextérité minimum obligeront à un apprentissage pour pouvoir s'en servir avec une totale efficacité. Pour apprendre le maniement d'une arme il faudra simplement le spécifier dans une école de combat. Si un personnage se sert d'une arme à apprentissage sans passer par une école il appliquera un malus de — 30 % sur son potentiel d'attaque.

2.4.3 Solidité des armes

En règle générale on considère que les armes courantes, dont la plupart sont fabriquées dans la montagne, sont d'une exceptionnelle résistance, bien entretenue, une arme peut durer une vie, ce qui reflète d'ailleurs le niveau de solidité des armes et armures du Moyen Age. Sur Lyn, comme à cette époque, il est courant qu'un fils hérite des armes de son père lesquelles étant encore en parfait état.

2.4.3.1 Chocs anormaux

Par contre une arme peut subir des chocs ou être utilisée dans des conditions qui font qu'elle peut être endommagée ou même cassée. A moins qu'il en soit spécifié autrement, c'est le Meneur de Jeu qui décide et définit les dégâts faits aux armes.

Des coups répétés sur du bois avec une arme tranchante entraîneront un malus de — 1 sur les dégâts faits par cette arme, des coups sur de la pierre ou un métal plus dense que la lame de l'arme entraîneront des dégâts variant entre — 1 et — 3. Si un personnage a la possibilité de réaffûter son arme pendant le cours de l'aventure les pénalités seront enlevées sauf arme endommagée définitivement. Concrètement on enlèvera entre 1 et 3 points au résultat du dé de dégât de l'arme endommagée.

Dans certains cas, utiliser une arme comme levier peut la briser. Si le poids à soulever est supérieur à 40 kg et que le personnage a une force supérieure à 20 l'arme se brise net, en dessous on lance 1D6 pour tout résultat 5 ou 6, l'arme se brise net. Toute arme brisée pourra toujours être utilisée dans les combats mais elle ne fera plus qu'1D3 de dégâts.

Seul l'acide peut venir à bout définitivement et rapidement d'une arme. Une arme trempée dans l'acide sera irrémédiablement inutilisable.

2.4.3.2 Résistance du bouclier

Pratiquement, un bouclier est indestructible, tout au moins lors d'un combat ou un usage normal, bien entendu, certains événements extraordinaires comme la chute d'un



roc ou un bain d'acide en viendront à bout, mais ce type de traitement est quand même relativement rare !

Désormais vous aurez à votre disposition 3 types de boucliers nécessitant une force variable, les bonus à la défense seront eux aussi, variables.

BOUCLIER			
Type	Force mini	Bonus Déf.	Prix
Petit	8	+ 3	100
Moyen	12	+ 5	200
Grand	16	+ 7	300

2.4.4 Les armures et les casques

Fini le temps où un novice pouvait acheter une armure de métal et partir au combat ; désormais il vous faudra atteindre un minimum de force et de dextérité pour pouvoir vous en servir.

TABLE DES ARMURES			
Type d'armure	Force mini	Dex mini	Protection
Vêtements	—	—	—
Cuir	—	—	1
Cuir renforcé	—	—	2
Cotte de mailles	15	15	3
Armure plaques	20	20	4

A ce tableau va s'ajouter celui des casques nécessaires à la protection de la tête.

CASQUES		
Type de casque	Protection	Prix
Cuir	1	50 A
Cuir renforcé	2	70 A
Métal tressé	3	100 A
Heaume	4	150 A

2.4.4.1 Protection des diverses parties du corps

Pour une meilleure jouabilité, nous considérons que l'armure est vendue avec des gants protecteurs, des jambières, etc., on ne peut fractionner une armure.

La tête, par contre, devra être protégée par l'achat d'un casque, (voir chapitre Armure).

2.4.4.2 Résistance des armures et des casques

Les armures ne sont pas éternelles, surtout celles en cuir, les différents types d'armure vont donc avoir une résistance maximum, passé ce seuil, l'armure ne protégera plus son utilisateur des coups de l'ennemi.

La résistance d'une armure correspond au nombre de points de dégâts qu'elle peut encaisser.

Dès que le taux de résistance maximum d'une armure est atteint celle-ci ne protège plus aucune partie du corps (sauf la tête, voir les casques). Les joueurs utilisant cette règle noteront sur une feuille de papier le nombre de coups que prend leur armure après chaque combat.

TABLE DE RESISTANCE DES ARMURES

type	résistance (en pts de dégâts)
cuir	60
cuir renforcé	80
cotte de mailles	120
armure de métal	200
casque en cuir	20
cuir renforcé	30
métal tressé	40
heaume	60

EXEMPLE : vous venez de prendre 4 points de dégâts, heureusement votre armure les amortit, vous n'êtes donc pas touché, mais celle-ci est usée de 4 points.

N'oubliez pas qu'une armure prend TOUS les points de dégâts d'un coup, pas seulement ceux qu'elle amortit.





2.5 LA MAGIE

2.5.1 Les nouveaux sorts

Avant d'entamer ce chapitre sur la haute magie, voici une nouvelle liste de sorts pour les personnages friands de magie.

BRUME :

FORCE MAGIQUE 33
FREQUENCE 1/JOUR
DUREE 1 à 10 H (1D10)

Ce sort vous permet de créer une épaisse brume à 20 m devant vous. Cette brume est large de 40 m et haute d'une dizaine de mètres. Tant que le sort fait effet, le rideau de brume vous précède toujours de 20 m vous cachant de vos ennemis.

DEVENIR BEAU :

FORCE MAGIQUE 42
FREQUENCE 1/JOUR
DUREE 4 H

Si vous réussissez ce charme vous aurez un charme physique de 20, 25 ou 30 (lancez 1D6 1, 2 = charme de 20 ; 3, 4 = charme de 25 ; 5, 6 = charme de 30)

Ce sort vous permet, bien sûr, de séduire plus facilement mais attention, dès que l'effet cessera la relation deviendra automatiquement négative (lancez 1D100 sur la table SEDUCTION section négative).

DEVENIR LAID :

FORCE MAGIQUE 42
FREQUENCE 1/JOUR
DUREE 4 H

Pour ceux qui en ont assez d'être beau ! Si on vous séduit pendant l'effet de ce sort, on devra refaire une tentative dès que l'effet cessera.

RENDRE MUET :

FORCE MAGIQUE 42
FREQUENCE 2/JOUR
DUREE 4 TOURS/1 H

Très utile pour faire taire un ennemi ou un compagnon trop bruyant, la cible de ce sort devient muette et ne pourra plus prononcer une parole autour de la table de jeu tant que l'effet durera.

CAGE MAGIQUE :

FORCE MAGIQUE 42/47/52/57
FREQUENCE 1/JOUR
DUREE 8 TOURS

Ce sort vous permet de créer une cage magique, elle résistera à toutes les tentatives pour la briser ou l'ouvrir. La taille de la cage dépend de votre force magique.

FORCE MAGIQUE 42 :	2 m ³
FORCE MAGIQUE 47 :	20 m ³
FORCE MAGIQUE 52 :	40 m ³
FORCE MAGIQUE 57 :	100 m ³

La portée de ce sort est de 10 m, on peut créer une cage autour d'un personnage, d'un groupe, d'un objet, en mouvement ou pas.

ORDRE :

FORCE MAGIQUE 45
FREQUENCE 1/JOUR
DUREE sur le moment

Ce sort permet de donner un ordre à un personnage ou à un animal ami ou ennemi, cet ordre sera obligatoirement exécuté sauf s'il entraîne la mort du personnage à coup sûr.

MARCHE FORCEE :

FORCE MAGIQUE 46
FREQUENCE 1/JOUR
DUREE 10 H

Ce sort permet de doubler votre vitesse de marche sans fatigue supplémentaire.

ACCELERATION :

FORCE MAGIQUE 47
FREQUENCE 2/JOUR
DUREE 1 TOUR

Donne un bonus de 20 % à l'attaque à un, deux ou trois personnages de votre choix vous y compris. D'une manière générale ce sort accélère les réflexes du personnage.

SORT GLACIAL :

FORCE MAGIQUE 48
FREQUENCE 3/JOUR
DUREE 2 H

Ce sort change l'eau en glace, il fait effet sur une surface maximum de 20 m², l'épaisseur de la glace est de 30 cm et permet de marcher dessus sans danger. La glace fondra au bout de 2 heures.



ARME INDEPENDANTE :

FORCE MAGIQUE 53

FREQUENCE 2/JOUR

DUREE un combat

Ce sort anime une arme de votre choix lui donnant une complète indépendance, l'arme se battra seule contre vos ennemis, elle disposera d'une attaque par séquence et aura un pot d'att de 40 %. Ce sort fait effet pendant tout un combat mais cesse dès que l'arme tue son adversaire.

2.5.2 La haute magie

Ce chapitre ne concerne que les personnages ayant atteint un potentiel de magie de 60 minimum.

Pour eux va s'ouvrir une nouvelle porte vers la haute maîtrise des arts magiques, tout cela va commencer par une cérémonie et la remise d'un bracelet.

2.5.2.1 L'entrée en haute magie

Dès que votre personnage atteint un pot magique de 60, les Maîtres magiciens le convie à une cérémonie en l'honneur de son nouvel état de mage.

Ce titre de mage est symbolisé par le don d'un bracelet d'argent finement travaillé représentant un serpent.

La particularité de ce bracelet est qu'il ne peut jamais être volé ; si un voleur met la main dessus, le bijou se transforme en véritable serpent au venin mortel dans la seconde de la morsure. Seul le mage peut manipuler sans crainte son bracelet. S'il vient à mourir, le bracelet redevient un simple serpent et le reste à jamais. Le bracelet ne peut servir d'arme.

Cet insigne est connu sur tout le Continent et les voleurs y regardent à deux fois avant d'attaquer un mage.

2.5.2.2 Les nouveaux pouvoirs

En tant que mage de nouvelles possibilités vous sont dévoilées pour une meilleure connaissance de la magie.

En premier lieu, les Maîtres de Magie vous dévoilent de nouveaux sorts. En effet votre force magique est maintenant suffisante

pour que vous puissiez utiliser en plus des sorts normaux une gamme de petits sorts forts utiles. Il vous sera possible de lancer plusieurs de ces petits sorts dans un seul tour. Et surtout, les Maîtres de Magie vous dévoilent des méthodes de concentration et la manière de créer vous-même vos charmes et enchantements.

2.5.2.3 Les petits sorts de mage

Ils sont au nombre de 6, leur particularité est leur faible force magique (pas plus de 20), nous verrons plus loin l'intérêt de cette faible force magique. Leur fréquence est de 3 par jour, la plupart de ces sorts sont des aides pour le combat ou les approches. La méthode d'utilisation est la même que pour les sorts classiques, un dé de pourcentage est lancé, il doit réussir.

IMPORTANT : malgré leur faible force magique, seul un mage peut les utiliser, ils sont inconnus de tous les autres magiciens.

TABLE DE MEMORISATION DES PETITS SORTS

FORCE MAGIQUE	NB DE SORTS
de 60 à 70	3
de 71 à 80	4
de 81 à +	6

Attention, les petits sorts n'entrent pas en ligne de compte dans la capacité à mémoriser les sorts de la Règle de base, ils s'y ajoutent seulement.

EXEMPLE : un magicien ayant un potentiel de 64 pourra mémoriser 3 petits sorts et 7 sorts "normaux".

LISTE DES PETITS SORTS DE MAGE

1 LAME VOLANTE :

FORCE MAGIQUE 20

FREQUENCE 3/JOUR

DUREE immédiat

DEGATS max de l'arme

PORTEE : 20 M

Grâce à ce sort vous pouvez lancer votre arme qui volera magiquement et à grande vitesse vers la victime de votre choix, ce sort agit sur n'importe quelle arme, les dégâts seront toujours le maximum de l'arme ; on ne lance pas les dés. La trajectoire de l'arme



doit être une droite, l'arme est, bien sûr, arrêtée par un obstacle en dur, elle ne le contournera ni ne le traversera... Et n'oubliez pas de récupérer votre arme, le coup n'est pas considéré comme une botte.

2 JETEZ UN ŒIL :

FORCE MAGIQUE 20

FREQUENCE 3/JOUR

DUREE 1 mn

L'expression devient réalité bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parlé de votre œil ! Si ce sort fonctionne votre vision part d'un point situé à un maximum de 30 m de votre position réelle, vous pouvez ainsi traverser n'importe quel obstacle et voir au-delà.

3 REDUCTION D'UNE ARME :

FORCE MAGIQUE 20

FREQUENCE 3/J

DUREE 4 TOURS

Si ce sort fonctionne vous pouvez réduire au quart de sa taille une arme de votre choix autour de vous ; l'arme ne causera plus alors que le quart de ses dégâts — On arrondit au supérieur, une arme faisant 1D6 points de dégâts n'en fera plus que 1D2 —.

4 ATTAQUE MENTALE :

FORCE MAGIQUE 20

FREQUENCE 3/J

DUREE immédiat

DEGATS 6

En vous concentrant, vous lancez une décharge mentale sur votre adversaire réduisant ses facultés de 6 points de vie. (— 1 point de vie sur chaque partie du corps). Ce type de dégâts est considéré comme étant un choc nerveux il ne peut être guéri qu'avec de la magie ou du repos, jamais avec des troussees de secours.

5 SPHERE DE CHALEUR :

FORCE MAGIQUE 20

FREQUENCE 3/J

DUREE 1 TOUR

PORTEE 20 M

Ce sort permet de créer une sphère de chaleur d'un mètre de diamètre que l'on dirige où l'on désire. Si cette sphère touche un adversaire, celui-ci voit son potentiel d'attaque réduit selon le type de vêtements qu'il

porte, voir le tableau suivant :

vêtements simples :	— 20 %
cuir :	— 25 %
cuir renforcé :	— 30 %
cotte de mailles :	— 35 %
armure métallique :	— 40 %
cuir ou peau d'animal :	— 25 %

Ce sort peut également être utilisé pour faire fondre de la glace, ou réchauffer de l'eau ou une pièce. Pour toutes ces utilisations on considère que la sphère dégage une chaleur de 60 °C. Il ne faudra jamais confondre la sphère de chaleur avec une langue de feu, la première ne peut jamais faire les dégâts de la seconde.

6 SON STRIDENT :

FORCE MAGIQUE 20

FREQUENCE 3/J

DUREE 1 TOUR

Ce sort permet de créer un son strident autour de vous, dans une pièce, quelle que soit sa dimension, il agira sur tous les occupants sauf vous, en extérieur il aura un rayon de 15 m. Les individus touchés par ce sort seront obligés de fuir, s'ils n'en ont pas la possibilité, ils s'écrouleront à terre, incapables de bouger, en se bouchant les oreilles. On ne peut échapper aux effets de ce sort qu'en s'obstruant les conduits auditifs — Avec de la boue, de la cire ou un morceau de tissu — Si vous l'utilisez en présence d'amis n'oubliez pas de les prévenir, une fois le sort en action toute action est impossible on ne peut donc pas le contrer au moment de sa mise en route.

2.5.2.4 Lancement de plusieurs sorts par tour

Le lancement d'un sort fatigue le magicien, mais il est possible aux mages, grâce à leur puissance magique élevée de lancer plusieurs sorts dans un même tour. Si on applique cette règle on doit tenir compte de la force magique du sort qu'on lance (FM), plus la force magique est haute plus on pourra lancer de sorts, en effet, un mage lancera dans un tour un nombre de sort égal à sa force magique et à la force magique des sorts.



EXEMPLES :

— Un mage avec une force magique de 70 pourra lancer 7 sorts de force magique 10 dans un tour.

— Un mage avec une force magique de 75 lance une langue de feu (force magique 34), il lui reste pour le tour 41 de force magique ($75 - 34 = 41$), il peut alors utiliser dans le même tour un sort avec une force magique maximum de 41, ou deux sorts d'une force magique de 20 chacun, ou toute combinaison ne dépassant pas 41 de force magique. On peut lancer plusieurs sorts contre des adversaires différents ou contre le même, on peut lancer un même sort plusieurs fois de suite pourvu qu'on ne déroge pas aux règles sur la force magique et la fréquence du sort. Dès qu'un mage a atteint son maximum de sorts possible, il doit attendre un autre tour pour en lancer d'autres.

LE POURCENTAGE DE REUSSITE DU LANCER EST TOUJOURS LE MEME QUELS QUE SOIENT LE NOMBRE DE SORTS, dans l'exemple cité plus haut le mage aura 75 % de chance de réussite pour tous ses sorts.

2.5.2.5 Défense magique et contre-sort

L'utilisation d'une défense magique ou d'un contre-sort occasionnent, eux aussi, une fatigue égale à la force du sort contré. Le mage utilisant une défense magique doit le signaler au MJ avant le lancer du D100 de l'adversaire. Que l'attaque réussisse ou non la fatigue occasionnée par la défense magique sera la même.

EXEMPLE : supposons un combat opposant un mage d'une force magique de 80 contre un sorcier d'une force magique de 90. Le sorcier ayant la force magique la plus haute commence le premier. Il lance une langue de feu soit une force magique de 34. Que la langue de feu blesse ou non le mage, celui-ci subira une fatigue de 34 soit la force magique de la langue de feu. Avant qu'il n'ait lancé une D100, le mage avertit le MJ de l'utilisation d'un contre-sort.

C'est au tour du mage d'attaquer. Il dispose toujours de 80 % de chances de réussite

mais il ne peut choisir un sort ayant une force magique supérieure à 46 ($80 - 34 = 46$). Comme précédemment le sorcier peut avertir le MJ qu'il utilise un contre-sort mais il ne faudra pas oublier qu'il ne dispose plus que d'une réserve magique de 56 ($90 - 34 = 56$), la langue de feu qu'il vient de lancer lui ayant coûté de l'énergie. Le combat continuera ainsi jusqu'à la mort d'un personnage ou l'épuisement mutuel des réserves magiques. Dans tous les cas une réserve est récupérée d'un tour sur l'autre jamais d'une séquence sur l'autre.

2.5.3 Charms et enchantements

Les charmes et les enchantements sont des opérations magiques différentes des sorts. Ils ne sont pas mémorisables mais écrits sur un livre spécial, ils doivent tous être créés par le mage et possèdent tous une formule magique qui doit être prononcée à haute voix ; ils ne s'exercent que sur des objets inanimés, ils ne peuvent pas servir à l'attaque mais uniquement comme défense ou comme aide du magicien.

2.5.3.1 Création des charmes et enchantements

Seuls les mages connaissent les différentes phases de création d'un charme ou d'un enchantement, ils ont appris à communiquer avec la matière et peuvent ainsi la modeler. Lorsqu'un mage décide de créer un charme ou un enchantement, il doit en informer son Meneur de Jeu et au moins 2 joueurs. Il leur communiquera sa désignation, ses effets et sa formule magique. C'est le Meneur de Jeu qui, après délibération avec les deux joueurs décidera si le charme est acceptable et remplit bien toutes les conditions requises.

2.5.3.2 Limites de création

Un mage ne peut créer qu'un charme par aventure, cette création doit être faite à la fin de l'aventure, jamais pendant ou face à une situation. Le mage devra se rendre à l'Île des Magiciens pour y recevoir l'approbation des Maîtres de magie (Simulé par le MJ et deux joueurs). Cette approbation est obligatoire, en effet ce sont les Maîtres de magie qui, en



donnant leur approbation donneront le dernier mot de la formule du charme, les Maîtres se sont donnés cette dernière sécurité envers le reste du Continent. Les trois Règles fondamentales à la création des charmes sont :

- ★ Un charme ne s'exerce jamais sur un humain ou sur un animal
- ★ Un charme ne peut s'exercer que sur de la matière
- ★ Un charme ne peut traiter que 2 m³ de matière

Tout charme dérogeant à l'une de ces trois règles ne peut être accepté et donc fonctionner.

2.5.3.3 Fonctionnement des charmes

Comme pour les sorts, les charmes ont besoin d'un lancer de 1D100 pour opérer (D100 sur le potentiel magique). Le mage devra rester un tour entier près de l'objet à charmer en se concentrant et en psalmodiant la formule à haute voix.

2.5.3.4 Effet du charme

Il est immédiat et définitif sauf si le mage en fixe la durée ou l'effet à retardement. Pour un charme à retardement, il faudra que le mage en précise le déclenchement, celui-ci pouvant avoir lieu au maximum 24 heures après les incantations. Un charme ne peut être rompu que par un contre-charme qui, lui aussi, doit être créé.

2.5.3.5 Exemples de création de charmes

Désignation : blocage de portes.

Effet : ferme une porte magiquement et définitivement, seul un contre-charme peut l'ouvrir à nouveau.

Formule magique : "Arga Tibor Lun".

Le mage ayant créé un tel charme à la suite d'une aventure précédente, décide de l'utiliser pour bloquer la retraite à un ennemi. Il se tient tout près de la porte, dit la formule à haute voix et lance 1D100, si le jet réussit la porte se ferme et restera fermée à tout jamais sauf contre-charme.

Désignation : transformation du bois.

Effet : permet de changer un objet en bois en un autre objet.

Formule : "Bio sera bio" suivi du nom de l'objet à créer.

Bien entendu ce charme n'agira que sur le bois et sur un volume de 2 m³ maximum.

Les exemples précédents ont été volontairement limités, c'est à vous, Mage, de créer vos propres charmes.

2.5.3.6 Le Livre des Charmes

Ce livre est donné à tout nouveau Mage qui devra le conserver précieusement, n'oubliez pas qu'il peut être volé et plus il contiendra de charmes plus il sera l'objet de convoitises. Un charme spécial "anti-vol" sera peut-être utile !

Dans le jeu, le Livre des Charmes fait partie des nouveaux livrets de personnages.

2.6 LES RENCONTRES

2.6.1 Les mercenaires

De part le Continent, il existe beaucoup d'hommes prêts à se battre pour de l'argent ; certains en ont fait une profession, ce sont les mercenaires. Un mercenaire peut être engagé par un personnage ou un groupe, il sera payé au mois ou à l'aventure, un mercenaire moyen demande 3 000 Aris par mois et 10 000 par aventure. L'usage veut qu'on paye la moitié de la somme à la signature du contrat et le reste à échéance du mois ou de l'aventure.

Le nombre de mercenaires que vous pouvez acheter et contrôler dépend de votre charisme et, bien sûr, de vos moyens financiers

TABLE DE CONTROLE DES MERCENAIRES

charisme du personnage	nombre de mercenaires
à partir de 20	1
à partir de 25	3
à partir de 30	5

Ces mercenaires seront votre petite armée, mais ne vous croyez pas tranquille pour autant en les envoyant les premiers au combat. A chaque fois que vous leur ordonnerez





une action dangereuse alors que vous restez en arrière vous devrez tenter un jet sur votre influence, en cas de réussite l'ordre sera exécuté. Dans tous les cas un ordre suicidaire ne sera pas exécuté. (Par exemple : sauter d'une falaise !). En cas d'échec, vos mercenaires attendront que vous commenciez l'action dangereuse pour vous suivre. On lancera toujours 1D100 sur l'influence par ordre exécutable impliquant un danger.

LES CARACTERISTIQUES DES MERCENAIRES

Les mercenaires sont d'anciens soldats qui pour diverses raisons ont quitté l'armée ou même déserté, ce sont tous des renégats plus ou moins recherchés et ils ne peuvent plus pratiquer les différents apprentissages, par contre ils bénéficient toujours de l'expérience naturelle (+ 1 sur toutes les caractéristiques toutes les deux aventures).

Un mercenaire moyen a les caractéristiques suivantes :

INTELLIGENCE : 9
POUVOIR : 9
CONSTITUTION : 15
DEXTERITE : 17
FORCE : 18
CHARISME : 8

Il est possible d'embaucher des mercenaires ayant des caractéristiques plus élevées mais il en coûtera 10 % plus cher pour chaque point de caractéristiques. Les caractéristiques d'un mercenaire sont plafonnées à 20. Il est, bien sûr, possible d'embaucher des mercenaires avec des caractéristiques plus faibles, il en coûtera — 05 % sur le prix de base.

Une fois les caractéristiques établies elles ne peuvent plus progresser sauf par l'expérience naturelle.

On ne peut embaucher de mercenaires, sauf cas exceptionnel mentionné dans le scénario, que dans les grandes villes, au cours ou au début d'une aventure.

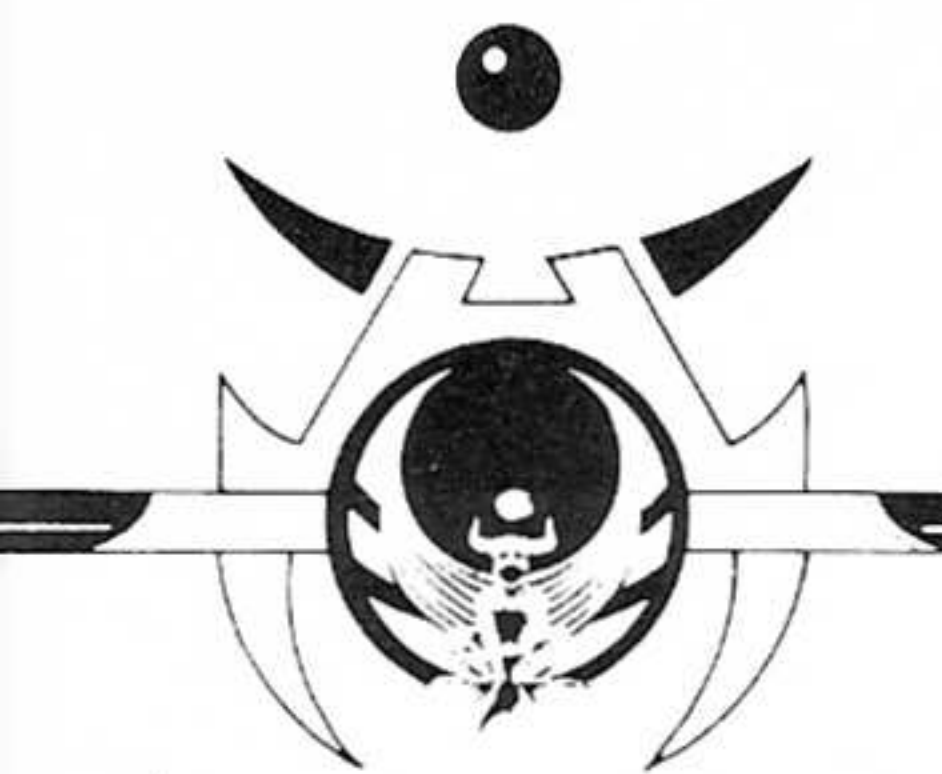
2.6.2 Les tueurs

Comme vous l'avez vu dans la nouvelle un certain nombre de tueurs écument le Conti-

nent ; on les reconnaît à un bandeau noir qu'ils portent sur le front. Les tueurs sont issus d'une secte bizarre et nul ne sait s'ils sont liés à la Destruction ou indépendants de la Guerre des Dieux. Les tueurs obéissent à des motifs secrets ; ils peuvent aider (rarement) les aventuriers lorsque c'est leur intérêt, mais la plupart du temps, ils agiront contre le groupe, le MJ décidera de la présence ou non de tueurs dans son scénario, ceux-ci auront des caractéristiques variables et :

Un pot ATT compris entre 30 et 60
PdV compris entre 10 et 20
FM maximum de 40.





2.7 LES APPRENTISSAGES

Ici quelques changements interviennent par rapport aux règles de bases, ils concernent le choix des écoles et les contrôles en fin d'apprentissage.

2.7.1 Choix d'une école

Désormais les choix des premières écoles est imposé en fonction de la naissance de votre personnage; en effet, sa culture le poussera plus ou moins consciemment vers des écoles plus liées à son peuple.

PEUPLE DE LYN

Le premier apprentissage sera effectué soit dans une école de combat soit une école d'espions, la deuxième sera forcément celle qui n'aura pas été choisie en premier. A partir de la troisième école il sera libre de ses choix.

PEUPLE DE LA MONTAGNE

Sa première école sera celle du combat. La deuxième soit une école d'espions, soit encore une école de combat. Là aussi le choix n'est plus limité au-delà de la troisième école.

PEUPLE DE LA FORET

C'est le peuple qui a le plus de choix au départ. Ces trois premiers apprentissages seront dans un ordre quelconque, un de magie, un de combat et une retraite chez les Sages. Au-delà du troisième apprentissage les choix sont libres.

PEUPLE DE LA MER

Ses deux premiers apprentissages seront un de combat et un de magie (peu importe l'ordre). A partir du troisième le choix est libre.

PEUPLE DES MONOLITHES

Le premier apprentissage sera obligatoirement une retraite chez les Sages, suivi d'une école de magie pour le deuxième. Le choix est libre pour le troisième et les suivants.

PEUPLE DES BRIGANDS-VOYAGEURS

La première école sera une école d'espions. La deuxième, soit une école de magie, soit une école de combat. Le choix est libre à partir de la troisième école.

Après ces deux ou trois apprentissages obligatoires on considère que vous vous êtes aperçu de l'intérêt des autres écoles et le choix n'est plus limité que par vous-même en fonction de votre style de jeu.

2.7.2 Contrôle en fin d'apprentissage

Ces contrôles permettent de mesurer ce que vous avez appris pendant votre période d'apprentissage. Mais, suivant votre assiduité et vos facultés d'assimilation, les résultats peuvent être différents.

2.7.2.1 Résultats d'un contrôle

Les résultats vont être répartis en quatre grandes catégories :

- 1/NULS
- 2/MOYENS
- 3/BONS
- 4/EXCELLENTS

Selon les résultats les gains vont, bien sûr, être différents.

2.7.2.2 Contrôle de 3 disciplines

Pour un contrôle de trois disciplines on lancera 2D6 pour chaque discipline et on additionnera le tout.

TABLE DES RESULTATS 3 DISCIPLINES

TOTAL	CATE-GORIE	EFFETS
6 à 14	Nul	Vous n'avez absolument rien retenu !
15 à 20	Moyen	Vous obtenez quelques gains
21 à 26	Bien	Gains normaux
27 à 36	Très bien	Excellent bravo !

2.7.2.3 Contrôle de 2 disciplines

Pour un contrôle de 2 disciplines on lancera 2D6 par discipline et on additionnera le tout.

TABLE DES RESULTATS 2 DISCIPLINES

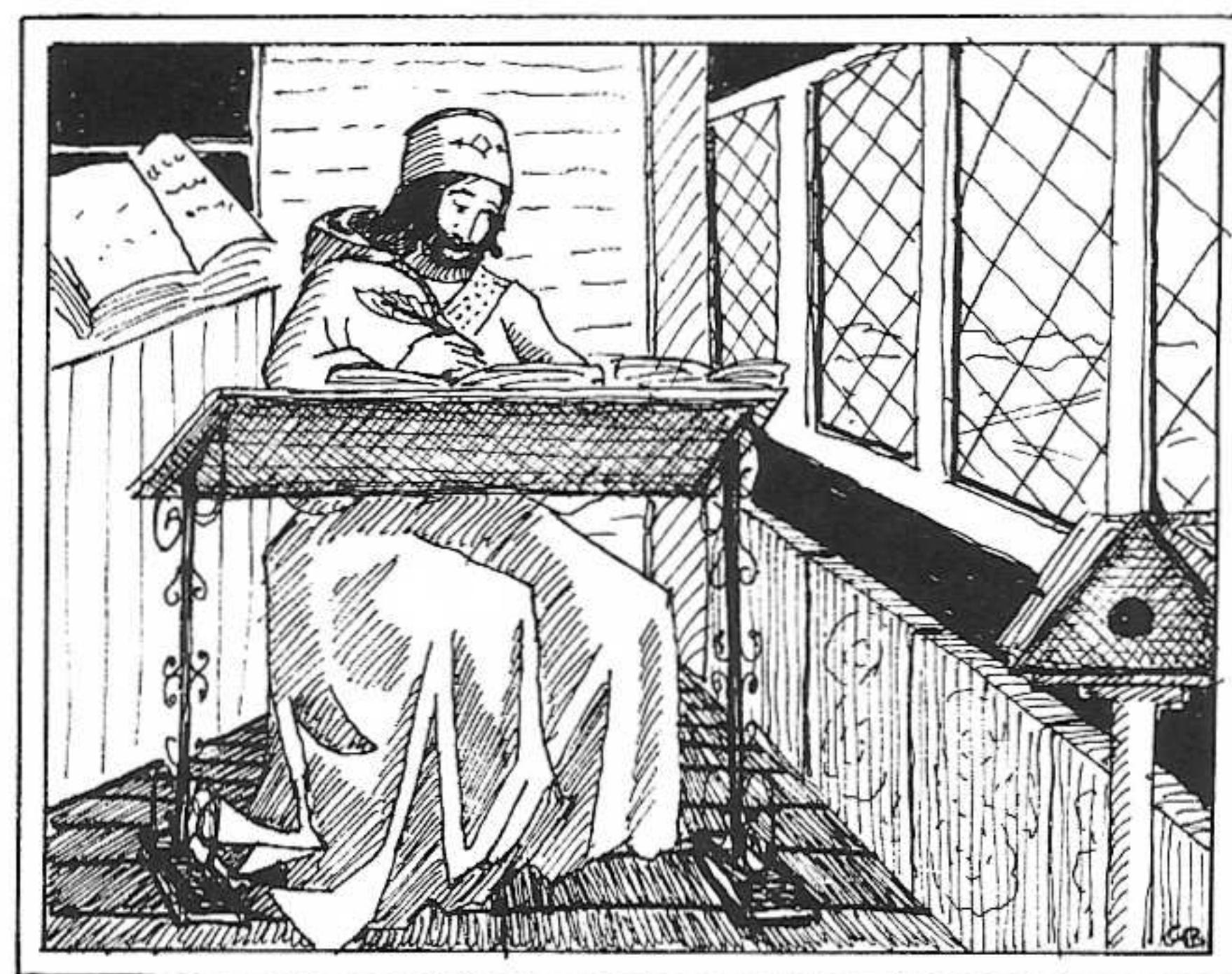
TOTAL	CATE-GORIE
4 à 9	Nul
10 à 14	Moyen
15 à 19	Bien
20 à 24	Très bien



Après avoir lancé les dés et consulté les tableaux ci-dessus pour déterminer votre catégorie, consultez le tableau ci-dessous pour déterminer vos gains par caractéristique.

Si vous vous retrouvez dans la catégorie nul vous ne recevrez aucun gain, par contre les Maîtres de l'Ecole, compatissants, vous rembourseront la moitié de votre somme. Les gains restent inchangés quelle que soit la période, les bonus attribués restent les mêmes que dans les règles de base.

TABLEAU DES GAINS SUIVANT LA CATEGORIE



TYPE D'ECOLE	NUL	MOYEN	BIEN	TRES BIEN
Combat	rien	F + 3, D + 1, C + 1	F + 4, D + 2, C + 1	F + 5, D + 2, C + 1
Magie	rien	P + 2, I + 2, CH + 2	P + 3, I + 2, CH + 2	P + 4, I + 2, CH + 2
Espion	rien	D + 2, I + 1,	D + 2, I + 2,	D + 3, I + 3
Retraite	rien	C + 2, P + 1, CH + 2	C + 3, P + 1, CH + 2	C + 4, P + 1, CH + 2*

*N'oubliez pas l'apprentissage des arts martiaux :

1° Apprentissage : 1D6 + 2 de dégâts

2° Apprentissage : 2D6 de dégâts

Il peut arriver que votre personnage ait fait les 16 écoles prévues et n'ait pas atteint les 100 % nécessaires à l'Ultime Epreuve. Il devra alors attendre que ses caractéristiques augmentent par l'expérience naturelle. Exceptionnellement le MJ peut accorder une cinquième école de combat ou de magie, elle coûtera 5 000 aris et ne pourra être retentée en cas d'échec au contrôle. Dans tous les cas une 6^e Ecole ne peut jamais être accordée.

2.7.3 La progression de votre personnage

La progression de votre personnage va maintenant se faire en totalisant le potentiel de vos 10 premiers talents sur votre livret de personnage et en consultant le tableau suivant :

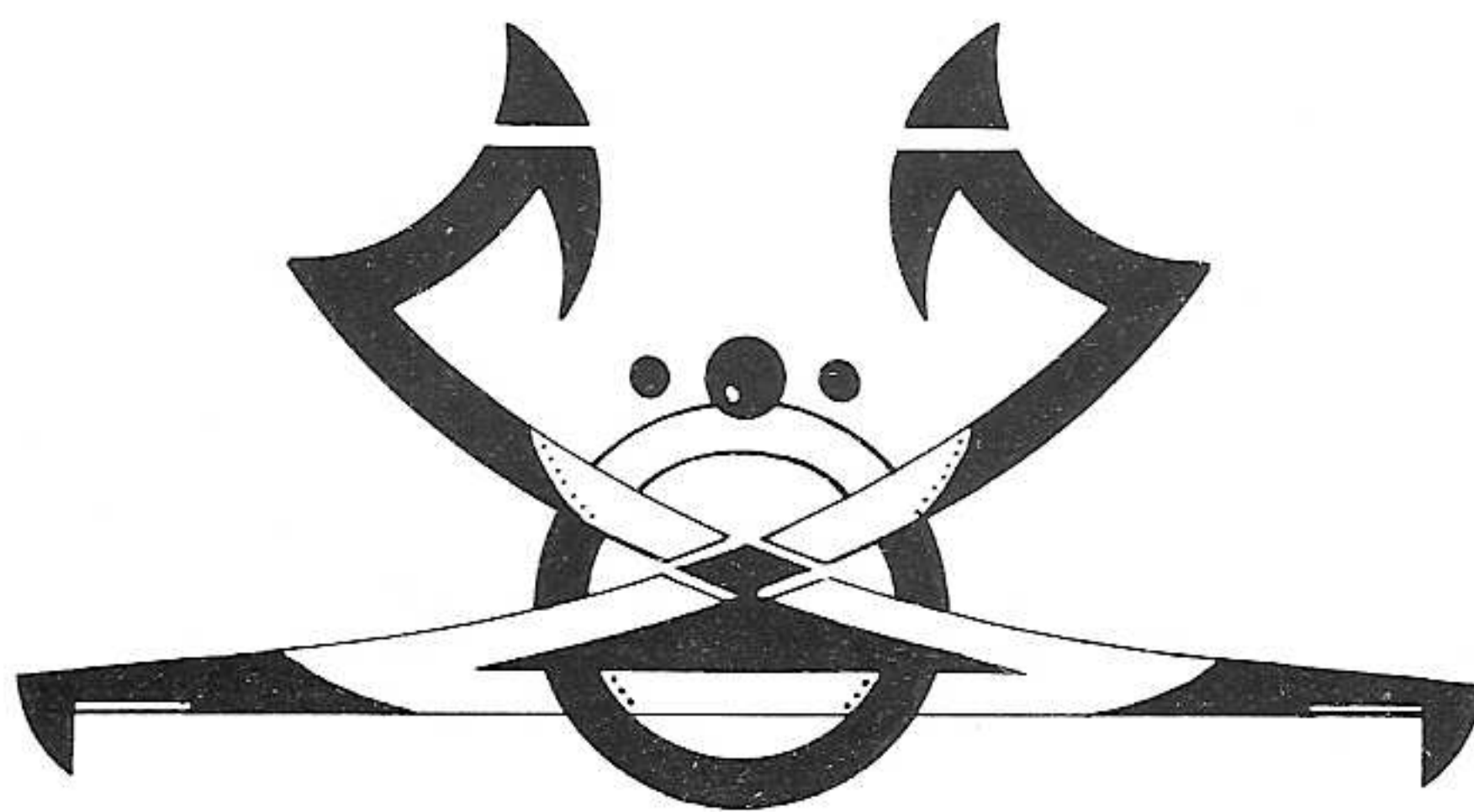
Novice	—
Aventurier	400 points
Initié	600 points
Héros	800 points

Il faudra donc qu'un novice totalise 400 points entre ses dix premiers talents pour pouvoir accéder au degré d'Aventurier et ainsi de suite.





**Le
Passage
de
l'Ultime Epreuve**





III - LE PASSAGE DE L'ULTIME EPREUVE

Voici le moment tant attendu par votre personnage. Par rapport aux règles de base de nombreux changements interviennent sans en modifier le principe ni les chances de réussite.

L'Ultime Epreuve est pour votre personnage son adieu-temporaire (?) au monde de Linais qu'il réussisse ou qu'il meure. Avant cette tentative bien des choses vont se passer.

3.1 L'HERITAGE AVANT L'ULTIME EPREUVE

L'héritage matériel n'existe pas sur Linais, en tout cas pour ce qui concerne les mondes de Véris et de Lyn. Seul l'héritage spirituel et magique se transmet. A la mort d'un seigneur, tous ses biens reviennent de droit à son peuple. Le conseil du peuple pourra revendre tout ou partie de ses biens à un autre seigneur ou les redistribuer. Ce système est employé par tous les peuples comme il était employé autrefois sur Véris, c'est le seul système d'imposition sur Lyn.

3.2 LA CEREMONIE DE L'HERITAGE

Sentant sa mort prochaine, tout citoyen de Lyn organise une soirée afin de suivre une cérémonie et de désigner son successeur spirituel. Depuis la venue de la Destruction cette cérémonie n'est plus réservée qu'aux vieillards. Tous ceux qui partent tenter l'Ultime Epreuve font de cette cérémonie leurs adieux à Linais.

Dès qu'un personnage atteint un minimum de 100 en magie et en combat il est prêt à tenter l'Ultime Epreuve. Le passage se fera hors aventure durant une cession prévue spécialement à cet effet, y seront présents, le MJ, le joueur et deux témoins parmi les autres joueurs.

Avant de passer l'épreuve proprement dite le joueur va devoir créer un autre personnage qui sera son héritier, la seule obligation est que ce personnage ait automatiquement le même métier et le même clan

que le héros qui part tenter de rejoindre les forces de l'Equilibre, de plus, le héros lui remettra son livre de charmes et les sorts écrits qu'il possède. Bien entendu le nouveau personnage ne pourra utiliser ces sorts que lorsqu'il aura atteint un niveau de magie suffisant. La feuille du nouveau personnage sera remise au MJ en attendant le résultat de l'Ultime Epreuve.

NOTE : le nouveau personnage peut appartenir à un autre peuple, en ces temps troublés les mélanges de population deviennent fréquents et on voit souvent des membres d'un même clan appartenir à des peuples différents.

Le Héros peut déterminer librement si le nouveau personnage a un lien de parenté avec lui, de même, il déterminera son caractère et ses croyances et lui choisira un nom qui pourra être le même que le sien, suivi d'un numéro.

Ce type de création de personnage est uniquement réservé à ceux qui tente le passage de l'Ultime Epreuve, un personnage qui meurt pendant une aventure ne peut laisser d'héritage, le joueur devra recréer un personnage en suivant les règles normales.

3.3 LE PASSAGE

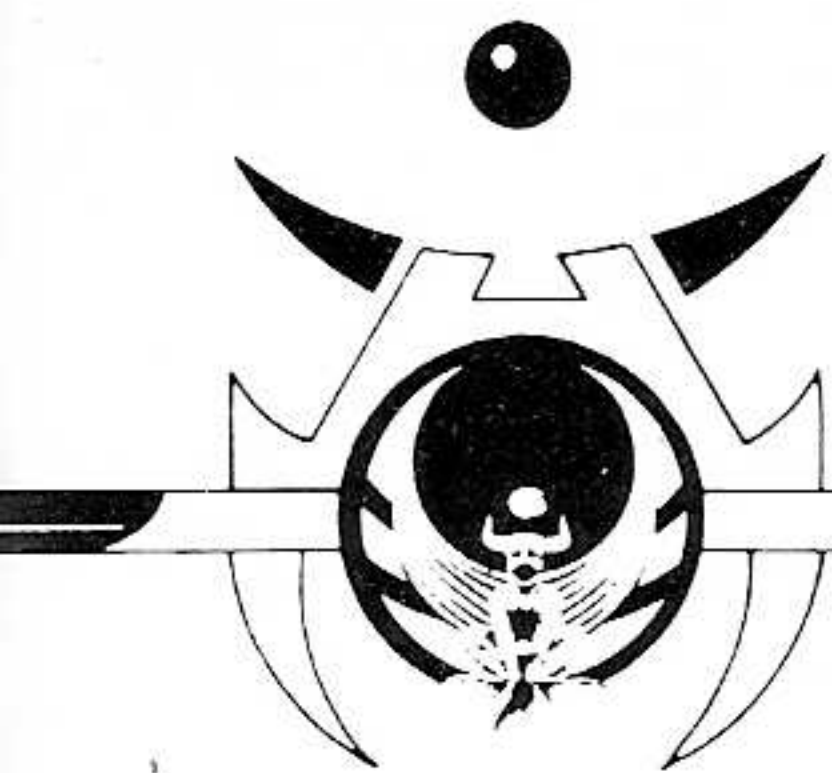
Voici enfin le moment où le héros part seul vers la Vallée où se trouve la Porte.

Comme il est dit dans les Règles de base, l'Ultime Epreuve est divisée en deux parties. La première consiste à combattre les forces de la Destruction qui protègent le seuil de la Porte, la deuxième est le passage proprement dit.

1^{re} EPREUVE

Pour cette première épreuve vous aurez besoin du plateau de jeu fourni avec les Chroniques représentant de manière symbolique le cheminement du Héros pour atteindre le seuil de la Porte.

Vous utiliserez également 15 pions numérotés de 1 à 15 que vous placerez dans un récipient face cachée.



Le plateau de jeu est posé sur la table et le Héros place sa figurine sur la première case puis tire au hasard un pion.

Chaque pion correspond à un événement de la liste des Événements (voir liste plus loin), le MJ prendra connaissance de l'événement tiré et mettra les figurines en situation sur le plateau de jeu. Selon la résolution de l'événement le personnage pourra avancer d'un certain nombre de cases ou reculer, mais dans tous les cas il ne pourra jamais reculer au-delà de la première case. A chaque fin de mouvement on tirera un nouvel événement jusqu'au franchissement de la porte.

EXEMPLE : si un événement accorde un mouvement de 5 cases, le Héros avance de 5 cases et tire son nouveau pion, idem en cas de recul.

LISTE DES EVENEMENTS

1 - Quatre squelettes apparaissent et se portent au combat

POT ATT 40 PDV 10 DG 1D6 + 2

2 - Une racine enchantée vous fauche aux jambes ; vous perdez 2 points de vie aux jambes ; vous n'avancez pas ; vous retirez un pion.

3 - Vous êtes saisi d'une peur panique, vous devez réussir un contre-sort de toute urgence mais votre potentiel de magie est altéré de — 20 % à cause de votre peur. En cas de réussite avancez de 2 dalles sinon reculez de 2 dalles.

4 - Le ciel s'ouvre et vomit 6 langues de feu ; elles ont chacune 50 % de chances de vous toucher et font chacune 1D6 de dégâts, vous pouvez tenter un contre-sort mais il n'arrêtera qu'une langue de feu. Si vous êtes encore en vie, avancez de 5 cases.

5 - Un terrible orage éclate, vous êtes trempé des pieds à la tête, vous avancez d'une case.

6 - Une immense ombre noire vous entoure et commence lentement à vous étouffer, vous devez lancer un contre-sort avec un malus de — 20 %, si vous échouez vous per-

dez 5 points de vie, vous pouvez refaire une tentative après chaque échec. Si vous réussissez à vaincre l'ombre, vous avancez de 2 cases, sinon c'est la mort horrible !

7 - Rien, c'est le calme complet, avancez d'une case.

8 - Vous devenez subitement aveugle et vous entendez un grognement qui s'approche de vous, la bête a un POT D'ATT de 40 PDV 10 DG 1D6, vous vous battez en vous orientant au bruit, ce qui fait baisser votre potentiel d'attaque de — 40 %. Après le combat, avancez de 3 cases.

9 - La dalle où vous vous trouvez s'ouvre et vous précipite dans un petit gouffre. Vous perdez 6 points de vie — Non amortis par l'armure — L'escalade est assez difficile (— 30 % sur les capacités physiques) mais vous pouvez utiliser la magie. Une fois remonté, vous avancez de 2 cases.

10 - Une plante, à droite du chemin vous projette un puissant acide qui ronge une partie de votre armure (lancez 1D6 pour connaître laquelle). Pour le reste du passage cette partie n'est plus protégée. Vous avancez d'une case.

11 - Face à vous, un bras articulé en bronze vous barre le chemin POTT D'ATT 50 PdV 15 DG 1D10 Pr 3. Après la victoire vous avancez de 5 cases.

12 - Soudain le paysage disparaît, vous ne disposez que de peu de temps pour lancer un contre sort d'illusion avant de devenir fou, votre FM subit un malus de — 30 % si vous échouez et vous reculez de 2 cases, mais il n'y a toujours pas de paysage, vous tentez donc un autre sort ; si vous échouez vous reculez encore de 2 cases et ainsi de suite. Lorsque vous réussissez le paysage réapparaît et vous avancez de 2 cases.

13 - Un mur d'une étrange substance rouge se matérialise devant vous, il ressemble à une masse de sang en ébullition. Vous avez deux possibilités, soit avancer d'une case et perdre 6 points de vie, soit avancer de 2 cases et perdre 2D6 points de vie.



14 - Un enchevêtrement de broussailles vous attaque, vous avez 50 % de chance de passer sans dommages ; sinon vous perdez 1D6 points de vie ; puis avancez de 2 cases.

15 - Une tête de démon se dresse devant vous et vous pose une question "Qui suis-je ? Le Bien ou le Mal ?", le MJ aura pris soin d'inscrire la bonne réponse, qu'il aura choisie. Si le joueur donne la bonne réponse il avance de 6 cases, sinon il recule de 3 cases.

Avant de tirer un nouveau pion, le joueur a le droit de se soigner. Dès qu'il arrivera sur la dernière dalle du parcours le joueur se trouvera au seuil de la porte, il aura réussi à vaincre la première épreuve, reste la seconde...

Bien entendu, vous pourrez créer vous-même 15 nouvelles épreuves en gardant les mêmes chances de base.

2^e EPREUVE

Le grand moment est arrivé, un silence total règne dans la vallée, le héros fatigué de son long chemin se repose un instant avant de tenter la deuxième et dernière épreuve. Il se place face à la porte et se concentre... une violente lumière l'engloutit...

Pour cette 2^e épreuve vous aurez besoin de 10 pions, 8 d'entre eux sont blancs, un est gris et le dernier est noir. Le joueur va alors piocher parmi ces 10 pions et en tendre un au MJ sans le regarder, ce dernier annoncera alors que ce que la lumière violente laisse voir après s'être dissipée.

★ Si le Héros a tiré un soleil blanc, le passage s'est ouvert et seule la porte reste visible, attendant l'arrivée d'un nouveau Héros.

★ Si le Héros a tiré un soleil gris, la lumière révèle la silhouette du Héros, prostré sur le seuil de la porte, les récents événements l'ont vidé de son pouvoir et le choc de passage a été trop grand, une seconde tentative est possible après quelques minutes, pour celles-ci, le MJ conserve 8 pions blanc et un noir.

★ Si un pion noir a été tiré, la lumière se lève sur un Héros mort, recroquevillé au seuil de la porte, son pouvoir n'était pas assez grand pour passer la dernière épreuve.

Quel que soit le résultat, le MJ range alors le livret de personnage du Héros sans oublier d'en remplir la dernière partie et remet le nouveau livret au joueur.

SI L'UN DE VOS PERSONNAGES PASSE L'ULTIME EPREUVE, ECRIVEZ-NOUS EN RACONTANT BRIEVEMENT SA VIE, SES AVENTURES ET SES MESAVENTURES, UNE SURPRISE VOUS ATTEND !





3.4 APPENDICE

LES PEUPLES DE VERIS

Il est possible pour certaines aventures de jouer le rôle d'un Vérissien, mais le MJ devra alors construire un scénario spécial car les Vérissiens sont très peu nombreux sur le Continent de Lyn, la plupart du temps une tempête les a jetés sur la côte et ils connaissent très peu les coutumes du Continent, n'oubliez pas qu'aucun échange économique ou culturel n'existe entre l'Île et le Continent.

Il est également possible d'inventer des scénarios se passant sur l'Île de Vérès. Comme précédemment, l'arrivée sur l'Île devra être le fruit du hasard ou d'une expédition individuelle. Sur Vérès, les aventuriers s'apercevront vite que les Barbares du Sud ont fait alliance avec la destruction et que les Vérissiens sont pourchassés dans les montagnes.

Il faut donc bien comprendre qu'un Vérissien sur le Continent ou l'inverse, sera un personnage exceptionnel qui sera une source d'étonnement pour les habitants. N'oubliez pas non plus que la langue sera un écueil important dans les communications entre les joueurs.

AJUSTEMENTS A LA CREATION DES VERISSIENS

VERISSIENS :

INTELLIGENCE + 3 POUVOIR + 3

LANGAGE : Vérès (similaire au Lyn) plus une langue de Vérès, au choix.

GUERRIERS BLEUS :

FORCE + 4 CONSTITUTION + 2 POUVOIR - 2

LANGAGE : Vérès, plus langue bleue.

GRIMPEURS :

DEXTERITE + 5 INTELLIGENCE + 1
CHARISME - 1

LANGAGE : Vérès, plus langue des grimpeurs.

Les grimpeurs ayant une stature plus petite que le reste de la moyenne la force sera bloquée à 25 minimum.

BARBARES DU SUD :

Les Barbares du Sud sont liés à la Destruction, le MJ pourra leur attribuer des valeurs qu'il a choisies en se basant sur les Guerriers de la Destruction ou les Tueurs du Continent.

AU-DELA DE LA TERRE DE LA MORT

Tout au Nord du Continent se trouve un territoire vierge et inexploré : la Terre de Mort. Beaucoup disent que c'est dans cette région qu'a eu lieu la Guerre des Dieux, depuis ce jour cette terre est le siège de phénomènes étranges, climatiques et temporels ; les MJ pourront y placer les scénarios de leur choix tout droit sortis de leur fertile imagination.

AU SERVICE DE LA DESTRUCTION

Il est possible à un joueur de prendre le rôle d'une rencontre humaine, c'est le MJ qui décidera si le scénario le permet.

A la différence des rencontres habituelles qui sont éphémères, un joueur pourra interpréter le rôle d'un personnage revenant dans plusieurs aventures ou même le rôle d'un serviteur de la Destruction. C'est le MJ qui déterminera ses caractéristiques en fonction de la force des autres joueurs, celles-ci seront notées sur sa feuille de personnage.

L'intérêt d'une telle situation tient au fait qu'aucun joueur ne sait qu'un personnage est à la solde de la Destruction, ce qui peut produire des situations intéressantes !

Le MJ devra faire attention à ne pas utiliser ce type de situation trop souvent, celles-ci se révélant très mortelles. Par contre il peut très bien mentionner, ou faire mentionner à une rencontre qu'il y a un traître dans le groupe, ce qui ne manquera pas d'amener une chouette ambiance !

TABLEAUX DES DISTANCES

Le tableau ci-dessous vous donne la distance en kilomètres entre les principaux lieux du Continent. En plus de cette distance trois temps sont donnés T1, T2 et T3, ils correspondent aux temps de voyage à pied, à cheval et en bateau si possible. Les temps sont donnés en jours.



★ : moins d'une journée de voyage.

≠ : voyage par la mer.

§ : non applicable.

TABLEAUX DES DISTANCES

		ALIA	FLORIA	ISBUR	KORIS	LYN	SAAR	MONTSDU FEU
ALIA		★	300 km	100 km	700 km	450 km	650 km	900 km
T1			7.5 j	2.5 j	18 j	11 j	16 j	22 j
T2			3.5 j	1 j	9 j	6 j	8 j	11 j
T3			3.5 j	★	8 j ≠	5 j	7 j	9 j
FLORIA		300 km	★	300 km	400 km	150 km	350 km	600 km
T1		7.5 j		7.5 j	10 j	4 j	9 j	15 j
T2		3.5 j		3.5 j	5 j	2 j	5 j	7.5 j
T3		3.5 j		§	§	§	§	6 j
ISBUR		100 km	300 km	★	700 km	300 km	400 km	650 km
T1		2.5 j	7.5 j		18 j	7.5 j	10 j	16 j
T2		1 j	3.5 j		9 j	3.5 j	5 j	8 j
T3		§	§		§	§	§	§
KORIS		700 km	400 km	700 km	★	400 km	400 km	350 km
T1		18 j	10 j	18 j		10 j	10 j	9 j
T2		9 j	5 j	9 j		5 j	5 j	4.5 j
T3		8 j ≠	§	§		§	§	§
LYN		450 km	150 km	300 km	400 km	★	200 km	450 km
T1		11 j	4 j	7.5 j	10 j		5 j	11 j
T2		6 j	2 j	3.5 j	5 j		2.5 j	6 j
T3		5 j	§	§	§		2 j	5 j
SAAR		650 km	350 km	400 km	400 km	200 km	★	250 km
T1		16 j	9 j	10 j	10 j	5 j		6 j
T2		8 j	4.5 j	5 j	5 j	2.5 j		3 j
T3		7 j	§	§	§	2 j		2 j
MONT		900 km	600 km	650 km	350 km	450 km	250 km	★
T1		22 j	15 j	16 j	9 j	11 j	6 j	
T2		11 j	7.5 j	8 j	4.5 j	5.5 j	3 j	
T3		9 j	6 j	§	§	5 j	2 j	



3.5 LETTRE AUX JOUEURS ET AUX MENEURS DE JEU

Les règles additionnelles que vous venez de lire ne sont en aucun cas obligatoires, vous choisirez celles qui vous conviennent et qui semblent les plus appropriées à votre style de jeu.

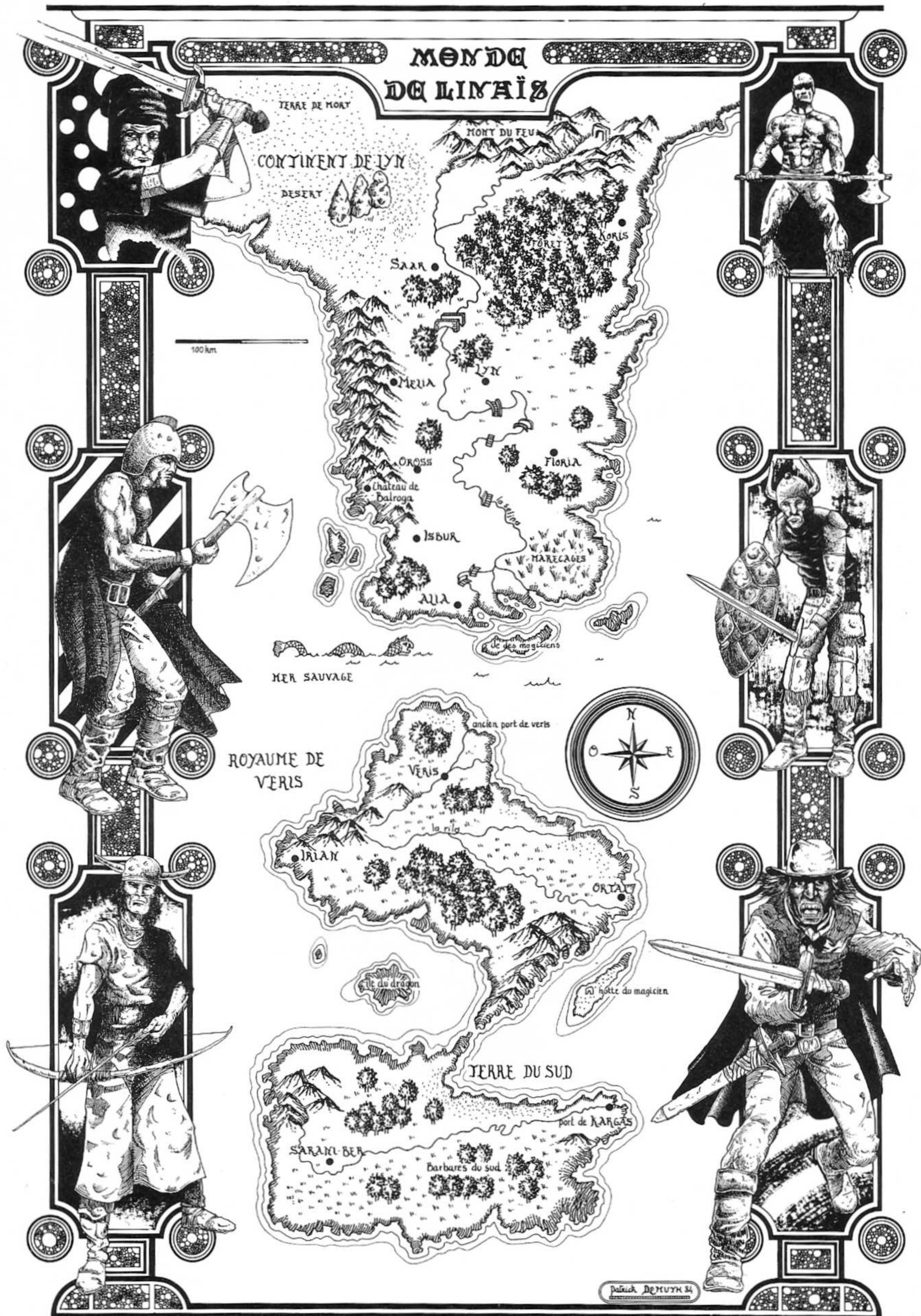
Nous aurions pu y ajouter de nombreuses règles et tableaux, relatifs aux diverses situations devant lesquelles un personnage peut se trouver. Mais nous avons préféré limiter celles-ci afin que chacun puisse y jouer sans s'y perdre. Il est très rare de voir des joueurs appliquer dans leur totalité des règles complexes.

Le jeu doit rester ce qu'il est, un simple amusement, les Règles de tous les jours sont déjà bien assez rébarbatives (voir code des impôts, code de la Sécurité sociale et code du travail) pour qu'on les retrouve dans le domaine où la fantaisie et l'imagination règnent. Des bases sont nécessaires pour structurer tout jeu, mais le plus important n'est pas la Règle en elle-même mais ce qu'en font les joueurs.

En espérant que l'Ultime Epreuve puisse apporter à beaucoup rêve et détente.

Fabrice CAYLA







Tableaux Divers



DETERMINATION DU PEUPLE DE NAISSANCE EN FONCTION DE LA POPULATION

PEUPLE	POPULATION	RESULTAT DU D 100
LYN	400.000 environ	de 01 à 33
MER	200.000	de 34 à 50
MONTAGNE	200.000	de 51 à 67
FORET	200.000	de 68 à 84
MONOLITHES	100.000	de 85 à 92
BRIGANDS-VOYAGEURS	100.000	de 93 à 00

LES LANGAGES

SCORE EN INTELLIGENCE	LANGAGES PARLES	CAPACITE DE MEMORISATION DE LANGAGES
Moins de 7	Dialecte	0 %
De 8 à 12	LYN + Dialecte	0 %
De 13 à 17	Idem	+ 30 %
De 18 à 25	Idem	+ 40 %
De 26 à 30	Idem	+ 50 %
De 30 et +	Idem	+ 60 %

A partir de 13 en intelligence, un personnage peut apprendre autant de langues qu'il le désire. Seule la capacité de mémorisation fait la différence pour les scores supérieurs.

TABLEAU DE CALCUL DE LA TAILLE

CAPA PHY	TAILLE
18	1,58 m
20	1,60 m
22	1,62 m
24	1,64 m
26	1,66 m
28	1,68 m
30	1,70 m
32	1,72 m
34	1,74 m

36	1,76 m
38	1,78 m
40	1,80 m
42	1,82 m
44	1,84 m
46	1,86 m
48	1,88 m
50	1,90 m
52	1,92 m
54	1,94 m

A ce résultat on ajoutera les bonus suivants :

- ★ Peuple de la Forêt : + 5 cm
- ★ Peuple de la Montagne : — 10 cm
- ★ Aventurière : — 10 cm

TABLE DES BONUS/MALUS
★ TOUTES LES MODIFICATIONS SONT CUMULATIVES.

EQUIPEMENTS	PRIX (en Aris)
SAC	30
NOURRITURE + EAU (1 journée)	10
CORDE (10 mètres)	10
TORCHES (les trois) (1 heure chacune)	10
MIROIR	100
OUTILS (pour ouvrir serrure...)	200
ROUE DE FEU (briquet)	10
COUVERTURE	30
PARCHEMIN + FUSAIN	10
FILET	60
TROUSSE DE SECOURS	200
FIOLE REVITALISANTE	200
FIOLE D'ACIDE	200 (dégâts = 2 D10 sans armure)
FIOLE DE POISON	100 (— 2 PDV par tour)
FIOLE ANTI-POISON	100 (+ 2 PDV par tour)

PRIX DIVERS SUR LYNAIS

UN MOIS DE NOURRITURE	environ 300 Aris
UNE NUIT D'AUBERGE (dîner + petit déjeuner)	50 Aris
GUIDE : 1 semaine	200 Aris
CHEVAL	environ 600 Aris
DEPENSES MINIMUM PAR JOUR DE VOYAGE	20 Aris à pied
	30 Aris à cheval
	50 Aris en bateau



BOIRE

TEMPS PASSE SANS BOIRE NI MANGER	EFFETS
1 jour	aucun
2 jours	— 30 % sur tous les potentiels
3 jours	— 50 % sur tous les potentiels
4 jours	— 70 % sur tous les potentiels
5 jours	Mort du personnage

MANGER

TEMPS PASSE SANS MANGER	EFFETS
1 jour	aucun
de 2 à 3 jours	— 10 % sur tous les potentiels
de 4 à 7 jours	— 30 % sur tous les potentiels
de 8 à 14 jours	— 50 % sur tous les potentiels
de 15 à 21 jours	— 60 % sur tous les potentiels
de 21 jours à 1 mois	— 80 % sur tous les potentiels
+ de 1 mois	Mort du personnage

DORMIR

TEMPS PASSE SANS DORMIR	EFFETS
1 nuit (ou équivalent)	— 10 % sur tous les potentiels
2 nuits	— 30 % sur tous les potentiels + tests ★
3 nuits	— 50 % sur tous les potentiels + tests ★
4 nuits	Le personnage s'endort !

CAPACITES PHYSIQUES

SAUTER :

- Hauteur :
 - Malus de — 10 % par 20 cm au-dessus de 1 mètre.
 - Malus de — 10 % par objet encombrant.
 - Longueur :
 - Malus de — 10 % par mètre, au-dessus de 3 mètres (maxi = 9 m)
 - Bonus de + 20 % par mètre, au-dessous de 3 mètres
 - Malus de — 10 % par objet encombrant.
- Dégâts suivant la nature du terrain et la profondeur.

GRIMPER :

- escalade facile = pourcentage du joueur
 - escalade difficile =
 - 10 type I (escalade de montagne)
 - 20 type II (escalade de haute-montagne)
 - 30 type III (escalade spéciale : murs ou parois)
- En cas de chute : — 6 PDV tous les 5 mètres.
Une chute supérieure à 20 m est mortelle.

DEFONCER UNE PORTE

Pot d'un aventurier + 10 % de bonus par personnage, dans les limites possibles (taille de la porte).

TABLEAU TEST EQUILIBRE : LARGEUR

LARGEUR	MODIFICATIONS
2 cm ou —	malus de — 50 %
3 cm	— 40 %
4 cm	— 30 %
5 cm	— 20 %
10 cm	— 10 %
15 cm	— 05 %
20 cm	— 00 %
25 cm	bonus de + 20 %
30 cm	+ 30 %
35 cm	+ 40 %

Au-delà de 35 cm on n'applique plus le talent d'équilibre.

TABLE DE MOUVEMENT

- En extérieur :
- 40 km à pied (en une journée : 10 heures de marche).
 - 80 km à cheval (en une journée : 10 heures de marche).
 - 120 km par bateau
- Malus :
- 30 % en forêt,
 - 50 % en forêt dense,
 - 50 % en montagne.
- En intérieur :
- Par tour :
 - 500 m en marche normale
 - 150 m en marchant avec précaution
 - 1 km en courant
 - Par round :
 - 25 m en courant
 - 7 m en marchant

VITESSE ET CHARGE

CHARGE PORTEE	DISTANCE MAXI
(F x 1) kg	25 m/round
(F x 2) kg	12 m/round
(F x 3) kg	Actions courantes interdites

TABLEAU TEST EQUILIBRE : DUREE

TEMPS	DISTANCE	MODIFICATIONS
— de 6 secondes	2,5 m	bonus de + 20 %
de 7 à 12 secondes	3 à 5 m	+ 10 %
de 13 à 20 secondes	5,5 à 7,5 m	+ 00 %
30 secondes	10 m	malus de — 10 %
45 secondes	15 m	— 15 %
1 minute	20 m	— 20 %
2 minutes	40 m	— 30 %
5 minutes et +	80 m et +	— 40 %

TABLEAU DE SEDUCTION

A = force du séduction

B = force du personnage à séduire

Au croisement des deux forces ; pourcentage à réaliser sur le D100

Si le pourcentage est réalisé tout juste = coup de foudre.

B \ A	16 à 30	31 à 35	36 à 40	41 à 45	46 à 50	51 à 55	56 à 60	61 à 65	66 à 70	71 à 75	76 à 80	81 à 85	86 à +
16 à 30	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
31 à 35	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
36 à 40	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
41 à 45	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
46 à 50	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
51 à 55	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
56 à 60	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
61 à 65	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
66 à 70	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
71 à 75	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
76 à 80	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
81 à 85	05	05	05	10	5	20	25	30	35	40	45	50	55
86 à +	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Si jet de dé réussi : voir tableau positif (D100 lancé par le personnage séduit)

Si jet de dé rate : voir tableau négatif (D100 lancé par le personnage non-séduit)

TABLEAU POSITIF		TABLEAU NEGATIF
Résultat du D100	Etat de la relation	Etat de la relation
01 à 20	COPAIN	REPULSION
21 à 40	CONNIVENCE	DEGOUT
40 à 60	AMICAL	ANTIPATHIE
61 à 80	AMANT	MEFIANCE
81 à 00	AMOUREUX	INDIFFERENCE

BONUS et MALUS sur D100 (à rajouter après consultation du tableau de séduction)

+ 10 % si même peuple. + 10 % si même croyance. + 10 % si même métier.

— 20 % si peuple non aimé. — 40 % si ennemi (modulable par le MJ).

Ces bonus ou malus peuvent être cumulables.

ARMES

TYPE	DEGATS	FORCE MINI	PRIX
POING	1 D 3	— — —	— — —
COUTEAU	1 D 6	— — —	50 Aris
EPEE	1 D 10	9	80 Aris
EPEE LONGUE	1 D 10 + 2	12	120 Aris
HACHE DE COMBAT	1 D 6 + 2	10	60 Aris
LANCE	1 D 6 + 2	9	60 Aris
MASSUE (bois)	1 D 6	— — —	10 Aris
MASSE D'ARME	2 D 10	20 + 20 (D)	400 Aris
EPEE 2 MAINS	3 D 6	20 + 20 (D)	300 Aris
FLEAU D'ARME	2 D 6 + 1	15 + 20 (D)	100 Aris

ARMES DE JET

TYPE	DEGATS	FORCE MINI	DISTANCE (mini-maxi)	PRIX
ARC	1 D 6 + 2	11	5 m à 60 m	300 Aris
ARC LONG	1 D 10	13	5 à 100 m	500 Aris
HACHE A LANCER	1 D 6 + 1	10	5 à 20 m	60 Aris
LANCE	1 D 6 + 1	9	5 à 30 m	60 Aris
COUTEAU	1 D 6	— —	5 à 20 m	50 Aris
FRONDE (12 billes)	1 D 3 + 2	— —	5 à 60 m	15 Aris
PIERRE	1 D 3	— —	5 à 20 m	—
ARBALETE	2 D 10	50 mini en tir	5 à 120 m	600 Aris

BOUCLIER

TYPE	FORCE MINIMUM	POINTS DE DEFENSE	PRIX
PETIT	8	+ 3	100 Aris
MOYEN	12	+ 5	200 Aris
GRAND	16	+ 7	300 Aris

ARMURES

TYPE	PROTECTION	FORCE MINI	DEXT MINI	RESISTANCE	PRIX
HABITS	— —	— —	— —	— —	— —
CUIR	1	— —	— —	60	150 Aris
CUIR RENFORCE	2	— —	— —	80	200 Aris
COTTE DE MAILLES	3	15	15	120	300 Aris
METAL EN PLAQUE	4	20	20	200	500 Aris

CASQUES

TYPE	PROTECTION	RESISTANCE	PRIX
CUIR	1	20	50 Aris
CUIR RENFORCE	2	30	70 Aris
METAL TRESSE	3	40	100 Aris
HEAUME	4	60	150 Aris

TABLEAU DES MODIFICATIONS AU COMBAT

SITUATIONS	ATTAQUANT	REMARQUES	TIR
1 - surprise	+ 10 %	non cumulables avec 2	oui
2 - par derrière	+ 10 %	non cumule avec 1	oui
3 - cible à terre	+ 20 %		non
4 - cible inconsciente	95 %	pourcentage plafond	oui
5 - attaquant à cheval	+ 10 %	la cible doit être à pied	non
6 - attaquant encombré ...	— 20 %		oui
7 - attaquant surpris	— 20 %	non cumule avec 8	oui
8 - cible derrière	— 20 %	non cumule avec 7	non
9 - attaquant à terre	— 30 %		non
10 - cible à cheval	— 30 %	l'attaquant doit être à pied	oui

DOUBLE ATTAQUE :

MAIN DIRECTIVE :	Malus — 10 %
MAIN NON DIRECTIVE :	Malus — 10 % + Malus de la main non directive

MALUS A LA MAIN NON DIRECTIVE

DEXTERITE	MALUS
de 6 à 20	— 30 %
de 21 à 25	— 20 %
de 26 à 30	— 15 %
+ de 30	— 10 %

TABLE DE MODIFICATIONS DE TIRS/TAILLE

TAILLE	MODIFICATIONS
grosueur d'une tête	— 20 %
1/2 d'un homme	— 10 %
0	— 0 %
1 fois et demi un homme	+ 10 %
2 fois un homme	+ 20 %

TABLE DE MODIFICATIONS DES TIRS/PORTEES

PORTEES	MODIFICATIONS
0 à 5 m	+ 30 %
6 à 9 m	+ 20 %
10 à 20 m	pas de modifications
21 m et +	- 20 %

TABLEAU DES BOTTES

POT D'ATTAQUE	D 100	DEGATS
Entre 20 et 35	01 à 05	DG max de l'arme + 1
	06 à 10	DG max de l'arme + 2
Entre 36 et 50	01 à 05	DG max de l'arme + 2
	06 à 10	DG max de l'arme + 1
Entre 51 et 70	01 à 05	DG max de l'arme + 3
	06 à 10	DG max de l'arme + 2
71 et plus	01 à 05	DG max de l'arme + 4
	06 à 10	DG max de l'arme + 3

TABLE DE LOCALISATION DES COUPS

DÉ	BLESSURE AU...
1	— tête
2	— torse
3	— bras droit
4	— bras gauche
5	— jambe droite
6	— jambe gauche

TABLE D'EFFETS DES COUPS

- KO** : Le personnage reste inconscient pendant 1D6 tours, pendant ce laps de temps il ne peut faire aucune action ni dire quoi que ce soit.
- COMA** : Le personnage est inconscient, il doit être immédiatement soigné, s'il n'est pas soigné dans les 6 tours il meurt. Dès que le personnage regagnera 1 point de vie il sera considéré comme KO. Voir plus haut.
- INVALIDE** : Le personnage ne peut plus se servir de son membre, s'il est touché une nouvelle fois dans le cours de l'aventure à cette partie du corps il tombe KO. Aucun soin sauf magique ne pourra le guérir, mais il regagnera normalement ses points de vie comme il est dit dans les règles de base.

LISTE DES SORTS

TYPE	FORCE MAGIQUE	FREQUENCE	DUREE	DEGATS
SOINS	30	3/J	permanent	---
DETECTION TRESOR	32	3/J	immédiat	---
SOMMEIL	33	1/J	2 tours	---
BRUME	33	1/J	1D 10 heures	---
LANGUE DE FEU	34	3/J	immédiat	1 D6
LUMIERE	36	2/J	4 tours	---
ANTI-LUMIERE	37	2/J	2 tours	---
INFRAVISION	38	2/J	6 tours	---
MIRAGE	40	2/J	1 tour	---
PEUR	41	2/J	1 tour	---
DEVENIR BEAU	42	1/J	4 heures	---
DEVENIR LAID	42	1/J	4 heures	---
RENDRE MUET	42	2/J	4 tours	---
CAGE MAGIQUE	42, 47, 52, 57	1/J	8 tours	---
AFFAIBLISSEMENT	43	2/J	1 tour	---
LANGAGE ANIMAL	45	2/J	1 tour	---
ORDRE	45	1/J	sur le moment	---
TELEPATHIE	46	1/J	1 tour	---
MARCHE FORCEE	46	1/J	10 heures	---
ACCELERATION	47	2/J	1 tour	---
BOUCLIER MAGIQUE	47	2/J	2 tours	---
SORT GLACIAL	48	3/J	2 heures	---
DOUBLE ATTAQUE	48	2/J	2 tours	---
PARALYSIE	51	1/J	2 tours	---
DEPLACEMENT OBJET	52	2/J	immédiat	1 D6 + 2
ARME INDEPENDANTE	53	2/J	1 combat	---
NOURRITURE	53	1/J	---	---
EAU	54	1/J	---	---
LEVITATION	56	1/J	3 tours	---
CONJURATION	60	1/J	spéciale	---
RETRECISSEMENT	61	1/J	2 tours	---

TYPE	FORCE MAGIQUE	FREQUENCE	DUREE	DEGATS
TRAVERSE-MUR	62	2/J	30 sec.	- - -
INVISIBILITE	64	1/J	3 tours	- - -
TRANSFORMATION	66	1/J	variable	- - -
RETOUR EN ARRIERE	80	1/semaine	permanent	- - -

CAPACITE DE MEMORISATION DES SORTS

FORCE MAGIQUE :	6 à 29	30 à 35	36 à 40	41 à 45	46 à 50
NOMBRE DE SORTS :	0	2	3	4	5
FORCE MAGIQUE :	51 à 55	56 à 60	61 à 65	66 à 70	71 à 75
NOMBRE DE SORTS :	6	7	8	9	10
FORCE MAGIQUE :	76 à 80	81 à 85	86 à 90	91 à 95	96 +
NOMBRE DE SORTS	11	12	13	14	15

LISTE DE PETITS SORTS RESERVES AUX MAGES

TYPE	FORCE MAGIQUE	FREQUENCE	DUREE	DEGATS
LAME VOLANTE	20	3/J	immédiat	maxi de l'arme
JETER UN ŒIL	20	3/J	1 minute	- - -
REDUCTION D'ARME	20	3/J	4 tours	- - -
ATTAQUE MENTALE	20	3/J	immédiat	6 points
SPHERE DE CHALEUR	20	3/J	1 tour	- - -
SON STRIDENT	20	3/J	1 tour	- - -

TABLE DE MEMORISATION DES PETITS SORTS

FM	NOMBRE DE SORTS
de 60 à 70	3
de 71 à 80	4
de 81 à +	6

LES RENCONTRES

ANIMAL	P. Att.	PdV	Dg	Pr.N	Vd	Chance d'apprivoiser
AIGLE	20 à 50	7 à 15	1D6	0	+++	15 %
ARAIGNEE	20 à 40	1	1	0	- -	20 %
ARAIGNEE géante	30 à 60	10 à 20	1D6	1	id	10 %
CHAT SAUVAGE	30 à 50	10 à 20	1D6 + 1	0	+	15 %
CHEVAL SAUVAGE	30 à 60	10 à 25	1D10	1	++	35 %
CHIEN SAUVAGE	20 à 50	8 à 16	1D6	0	id	40 %
CROCODILE	30 à 70	10 à 30	1D6 + 2	3	-	05 %
DRAGON (petit)	40 à 50	20 à 40	2D6.2D10	3	++ (vol)	01 %
DRAGON ADULTE	50 à 100	40 à 60	2D10.2D10	4	+++ (vol)	0 %
FAUCON	20 à 40	6 à 14	1D6-1	0	+++	20 %
GRIFFON	50 à 80	15 à 30	1D10	2	++	05 %
LICORNE	30 à 60	10 à 30	1D10	1	++	10 %
LION	30 à 70	10 à 20	1D6 + 2	1	++	05 %
LOUP	30 à 60	10 à 20	1D6 + 2	1	+	15 %
OURS	40 à 80	15 à 30	1D10	2	id	03 %
RAT	20 à 40	3 à 6	1D3	0	id	20 %
RAT géant	30 à 70	10 à 20	1D6 + 2	2	+	10 %
SALAMANDRE	30 à 70	8 à 20	1D6.1D6 + 1	1	-	01 %
SAUTERELLE géante	20 à 60	6 à 12	1D6	0	++	10 %
SERPENT	20 à 40	4 à 10	1D6	1	-	10 %
VER GEANT	40 à 80	10 à 30	1D10	2	-	01 %

TABLEAU DES MODIFICATIONS AUX TENTATIVES D'APPRIVOISER

Note : si par hasard le jeu des bonus amène votre personnage à avoir 100 ou plus, n'oubliez pas que tous les jets de pourcentage ont un plafond de 95 %.

CONDITIONS	MODIFICATIONS AU D100
Le personnage fait partie du peuple de la Forêt	+ 5 %
Il utilise un sort "Langage des animaux"	+ 10 %
Si l'animal est sauvé par le personnage	+ 30 %
Si le personnage a un pouvoir compris entre 20 et 24	+ 05 %
Pouvoir entre 25 et 29	+ 10 %
Pouvoir de 30 ou +	+ 15 %
Si le personnage est un éleveur	+ 05 %
Si le personnage est sauterellier (10 % sur les sauterelles géantes)	+ 05 %

APPRENTISSAGES

TYPE D'ECOLE	PERIODE	DUREE	PRIX	GAINS	BONUS
COMBAT	1 ^{re}	1 mois	2000	selon catégorie	- - -
	2 ^e	1 mois	2500	selon catégorie	+ 5 sur le tir*
	3 ^e	1 mois	2500	selon catégorie	+ 10 sur le tir*
	4 ^e	1 mois	3000	selon catégorie	+ 15 sur le tir*
MAGIE	1 ^{re}	1 mois	2000	selon catégorie	- - -
	2 ^e	1 mois	2500	selon catégorie	+ 5 sur magie*
	3 ^e	1 mois	3000	selon catégorie	+ 10 sur magie*
	4 ^e	1 mois	3500	selon catégorie	+ 15 sur magie*
GUILDE ESPIONS	1 ^{re}	1 mois	2500	selon catégorie	- - -
	2 ^e	1 mois	2500	selon catégorie	+ 5 sur la manipulation*,
	3 ^e	1 mois	2500	selon catégorie	+ 10 détection et
	4 ^e	1 mois	2500	selon catégorie	+ 15 discrétion
RETRAITE (sages)	1 ^{re}	1 mois	Don	selon catégorie	- - -
	2 ^e	1 mois	Don	selon catégorie	- - -
	3 ^e	1 mois	Don	selon catégorie	- - -
	4 ^e	1 mois	Don	selon catégorie	- - -

*Ces bonus sont cumulables.

TABLE DES RESULTATS POUR 3 DISCIPLINES (COMBAT-ESPION)

TOTAL	CATEGORIE	EFFETS
6 à 16	nul	vous n'avez absolument rien retenu !
15 à 20	moyen	vous obtenez quelques gains
21 à 26	bien	gains normaux
27 à 36	très bien	excellent, bravo !

TABLE DES RESULTATS POUR 2 DISCIPLINES (MAGIE-RETRAITE)

TOTAL	CATEGORIE
4 à 9	nul
10 à 14	moyen
15 à 19	bien
20 à 24	très bien

TABLEAU DES GAINS SUIVANT LA CATEGORIE

TYPE D'ECOLE	NUL	MOYEN	BIEN	TRES BIEN
Combat	rien	F + 3, D + 1, C + 1	F + 4, D + 2, C + 1	F + 5, D + 2, C + 1
Magie	rien	P + 2, I + 2, CH + 2	P + 3, I + 2, CH + 2	P + 4, I + 2, CH + 2
Espion	rien	D + 2, I + 1,	D + 2, I + 2,	D + 3, I + 3
Retraite	rien	C + 2, P + 1, CH + 2	C + 3, P + 1, CH + 2	C + 4, P + 1, CH + 2*

*N'oubliez pas l'apprentissage des arts martiaux :

1° Apprentissage : 1D6 + 2 de dégâts

2° Apprentissage : 2D6 de dégâts

LE METIER D'INSTRUCTEUR

TYPE D'INSTRUCTEUR	BENEFICE MENSUEL	AVANTAGES
Combat	500 Aris	50 % réduction : école et armement
Magie	500 Aris	50 % réduction sur école
Espion	500 Aris	50 % réduction sur école + une trousse d'outils (+ 10 %)
Sage	1D6 + 100 Aris	retraite gratuite
Pour les Maîtres Instructeurs, les bénéfices sont doublés.		

LE TITRE DE SEIGNEUR

ACHAT DE PROPRIETES	TITRE	BENEFICE MENSUEL
Pour 30.000 Aris	Petit seigneur	1.000 Aris
Pour 60.000 Aris	Seigneur	1.500 Aris
Pour 90.000 Aris	Grand seigneur	2.500 Aris
Pour 120.000 Aris	Puissant seigneur	4.000 Aris

TABLE DE PROGRESSION DES PERSONNAGES

Novice	- - -
Aventurier	400 points
Initiés	600 points
Héros	800 points

LES GRANDS METIERS

TYPE	BENEFICE MENSUEL
Guérisseur	Variable selon les ventes décidées
Orfèvre	4D6 x 100 Aris
Alchimiste	Variable selon les ventes décidées

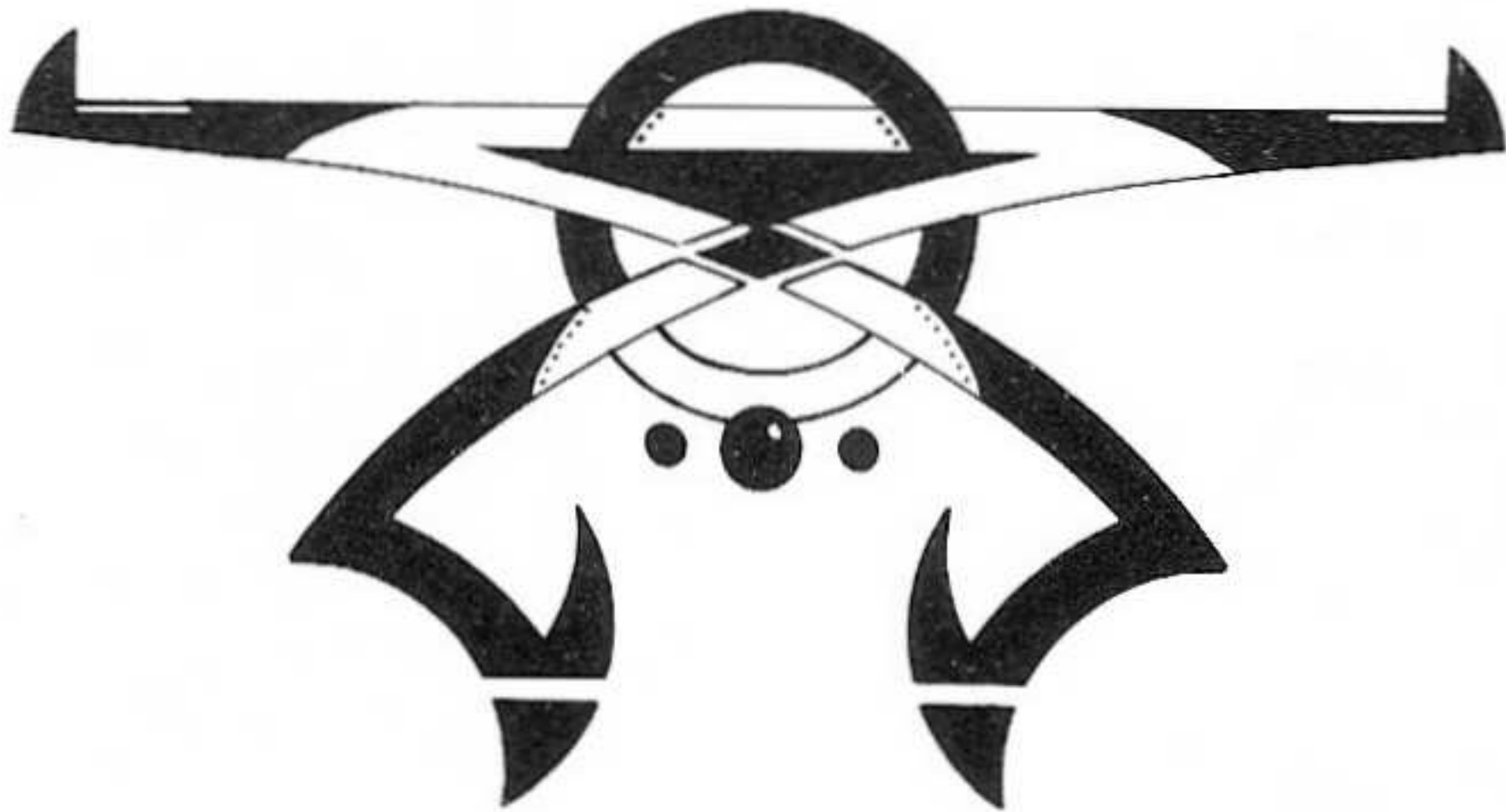
Le guérisseur peut fabriquer mensuellement : 8 trousses de secours, 8 fioles revitalisantes, sur lesquelles il réalise un bénéfice de 100 Aris par pièce vendue. Soit un bénéfice maximum de 1.600 Aris.

L'alchimiste peut fabriquer mensuellement : 4 fioles d'acide, 8 fioles de poison, et 8 fioles d'anti-poison, sur lesquelles il réalise respectivement un bénéfice de 100 Aris, 50 Aris, et 50 Aris. Soit un bénéfice maximum de 1.600 Aris.

L'or qu'il produit lui rapporte un bénéfice de 3.000 Aris tous les 6 mois. Soit 500 Aris par mois qui s'ajoutent à ses ventes.

LES MERCENAIRES

		CHARISME DE L'AVENTURIER	NOMBRE DE MERCENAIRES POSSIBLE
INTELLIGENCE	= 9	Charisme = 20 à 24	1
FORCE	= 18	Charisme = 25 à 29	2
DEXTERITE	= 17	Charisme = 30 à +	3
CONSTITUTION	= 15		
POUVOIR	= 9		
CHARISME	= 8		



TABLEAUX DES DISTANCES

Le tableau ci-dessous vous donne la distance en kilomètres entre les principaux lieux du Continent. En plus de cette distance trois temps sont donnés T1, T2 et T3, ils correspondent aux temps de voyage à pied, à cheval et en bateau si possible. Les temps sont donnés en jours.

		ALIA	FLORIA	ISBUR	KORIS	LYN	SAAR	MONTSDU FEU
ALIA		★	300 km	100 km	700 km	450 km	650 km	900 km
T1			7.5 j	2.5 j	18 j	11 j	16 j	22 j
T2			3.5 j	1 j	9 j	6 j	8 j	11 j
T3			3.5 j	★	8 j ≠	5 j	7 j	9 j
FLORIA		300 km	★	300 km	400 km	150 km	350 km	600 km
T1		7.5 j		7.5 j	10 j	4 j	9 j	15 j
T2		3.5 j		3.5 j	5 j	2 j	5 j	7.5 j
T3		3.5 j		§	§	§	§	6 j
ISBUR		100 km	300 km	★	700 km	300 km	400 km	650 km
T1		2.5 j	7.5 j		18 j	7.5 j	10 j	16 j
T2		1 j	3.5 j		9 j	3.5 j	5 j	8 j
T3		§	§		§	§	§	§
KORIS		700 km	400 km	700 km	★	400 km	400 km	350 km
T1		18 j	10 j	18 j		10 j	10 j	9 j
T2		9 j	5 j	9 j		5 j	5 j	4.5 j
T3		8 j ≠	§	§		§	§	§
LYN		450 km	150 km	300 km	400 km	★	200 km	450 km
T1		11 j	4 j	7.5 j	10 j		5 j	11 j
T2		6 j	2 j	3.5 j	5 j		2.5 j	6 j
T3		5 j	§	§	§		2 j	5 j
SAAR		650 km	350 km	400 km	400 km	200 km	★	250 km
T1		16 j	9 j	10 j	10 j	5 j		6 j
T2		8 j	4.5 j	5 j	5 j	2.5 j		3 j
T3		7 j	§	§	§	2 j		2 j
MONT		900 km	600 km	650 km	350 km	450 km	250 km	★
T1		22 j	15 j	16 j	9 j	11 j	6 j	
T2		11 j	7.5 j	8 j	4.5 j	5.5 j	3 j	
T3		9 j	6 j	§	§	5 j	2 j	

★ : moins d'une journée de voyage.

≠ : voyage par la mer.

§ : non applicable.

3.7 INDEX DES NOMS CITES

GLOSSAIRE

A

Avantage aux peuples :	25
Lyn,	25
Forêt,	25
Montagne,	26
Mer,	26
Monolythe,	27
Brigand voyageur,	27
Accélération (sort de),	66
Arts martiaux,	54
Armes (introduction),	63
Arme indépendante (sort de),	66
Armes (apprentissage d'une),	63
Armes (solidité des),	63
Armures,	64
Armures (utilisation des),	64
Armures (résistance des),	64
Apprentissage,	73
Alchimiste,	36
Age de votre personnage,	42
Attaque mentale (PSM = petit sort de mage),	67

B

Boire,	43
Boisson (tenir la),	52
Bottes,	59
Bricolage,	49
Brume,	66
Bouclier (Type de),	64

C

Casques (type de),	64
Casques (résistance de),	64
Cage magique,	66
Charme (et enchantements),	69
Chasse,	49
Clan,	37
Chance,	52
Contrôle des disciplines,	73
Connaissance,	44
Combat (introduction au),	57
Combat (modifications au),	57
Courage,	52
Coups (localisation des),	60
Coups (effet des),	62
Contre-sort,	69

D

Défense magique,	69
Déguisement,	49
Désarmement d'un adversaire,	60
Devenir beau,	66
Devenir laid,	66
Dormir,	43
Dressage,	54
Droitier,	58
Détection d'un mensonge,	50
Diriger un bateau,	50
Double attaque,	59
Distance (tableau des),	98

E

Evaluation d'un adversaire,	50
Equilibre,	53

F

Fioles effets et usages,	42
--------------------------	----

G

Gaucher,	58
Grands métiers,	36
Guérisseur,	36

H

Haute magie,	67
--------------	----

I

Imitation d'une voix,	50
Influence,	44
Instructeur,	32

J

Jetez un œil (PSM = petit sort de mage),	67
Jeu,	50

KL

Lame volante (PSM = petit Sort de Mage),	67
Langages,	37
Localisation des coups,	60
Livret de personnage,	Annexe

M

Main non directive (utilisation de),	59
Marchandage,	51
Marche forcée (sort de),	66
Manger,	43
Mercenaire,	70
Météo,	51
Métiers,	32
Métiers & ses gains,	32
Métiers (apprendre un autre),	32
Métiers (table des),	34

NO

Orientation,	51
Ordre (sort de),	66
Orfèvre,	36

P

Pêche,	51
Peuple de naissance,	24
Petits sorts de mage,	67
Poids,	43
Pistage,	52

QR

Réduction d'une arme (PSM = petit sort de mage),	67
Religion,	38
Rendre muet,	66

S

Séduction,	45
Séduction, (table)	46
Seigneur,	33
Son strident (PSM = petit sort de mage),	67
Sorts (lancement de plusieurs),	68
Sort glacial,	66
Sort brume,	66
Sort devenir beau,	66
Sort devenir laid,	66
Sort rendre muet,	66
Sort cage magique,	66
Sort ordre,	66
Sort marche forcée,	66
Sort accélération,	66
Sort arme indépendante,	67
Sphère de chaleur (PSM = petit sort de mage),	67

T

Talents (introduction aux),	44
Talents annexes,	49
Taille,	43
Temps,	42
Temps (comment mesurer le temps),	42
Timidité,	46
Tirs,	58
Tueurs,	72

UV

Vérissiens (Création des),	79
----------------------------	----

