

L'ULTIME EPREUVE

JA JEUX
ACTUELS

Jeu d'Épopée Fantastique

Auteur: Fabrice CAYLA

Pour 3 joueurs ou plus • A partir de 10 ans



GUY BARIOL

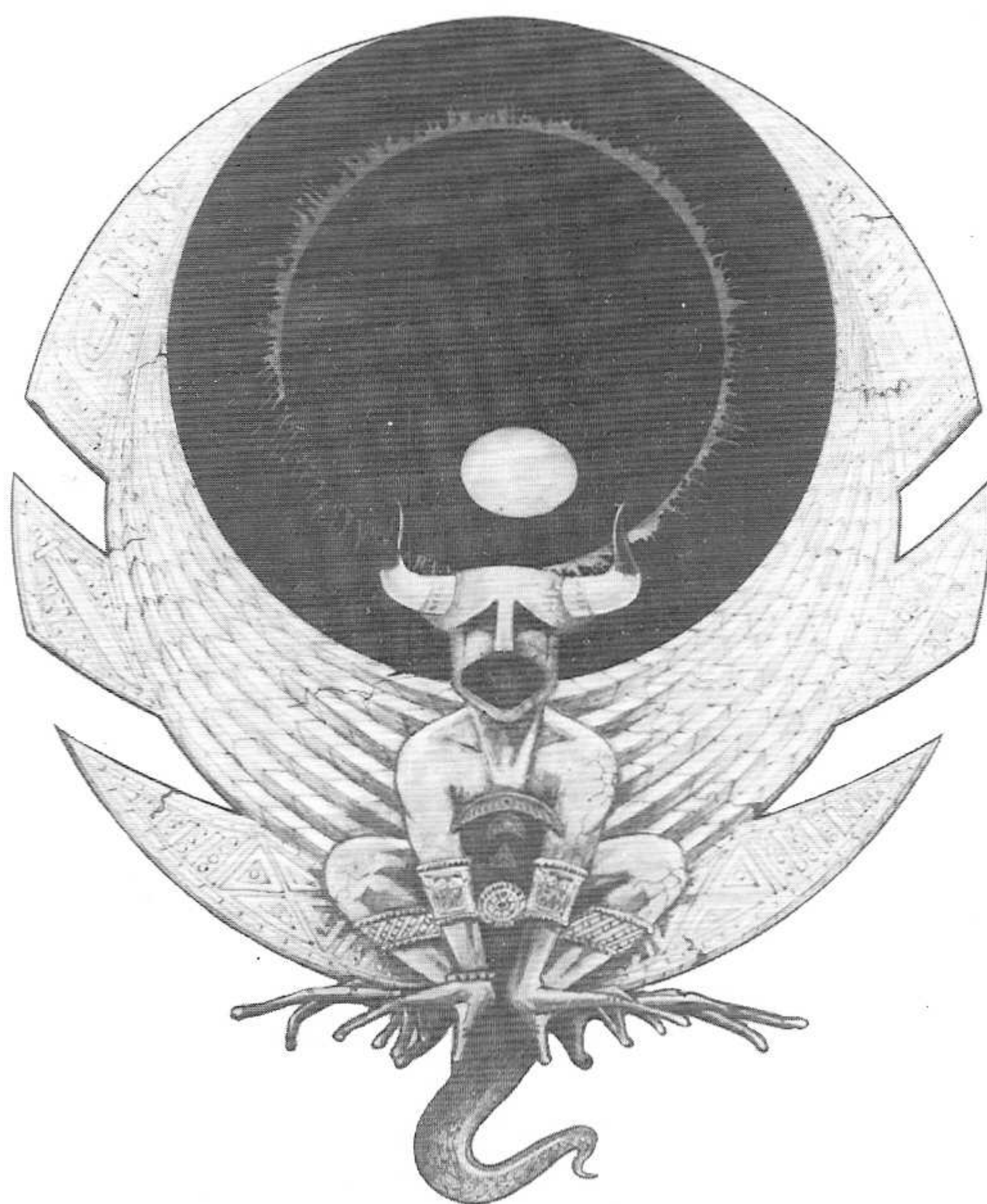
L'ULTIME EPREUVE



de Fabrice CAYLA



L'ULTIME EPREUVE



COUVERTURE : P. BARIOL

ILLUSTRATIONS : F. BIHEL et P. PINTER

TESTEURS : Marc, Sonia, Laurence, Patrick, Evelyne, Olivier, David, Gaël

2^e ÉDITION

COPYRIGHT 83/84

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	2
1.1 Le jeu de rôle	2
1.2 Comment lire les règles	2
1.3 Matériel de jeu	2
1.4 L'ULTIME ÉPREUVE "le monde de LYNAIS"	3
2. NAISSANCE DE VOTRE PERSONNAGE	4
2.1 Les caractéristiques	4
2.2 Les peuples	4
2.3 Langages	6
2.4 Les talents	6
2.5 L'argent	7
3. L'AVENTURE	10
3.1 Déroulement d'une partie	10
4. LES MÉCANISMES DE JEU	11
4.1 Temps de jeu	11
4.2 Durée des actions	11
4.3 Le mouvement	11
4.4 Poids	12
5. UTILISATION DE VOS TALENTS	12
5.1 Le combat	12
5.2 Autres talents	15
5.3 La magie	17
6. LES RENCONTRES	21
6.1 Animaux	21
6.2 Humains et assimilés	23
7. TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES	25
7.1 Les trésors	25
7.2 Objets magiques	25
8. LES PIÈGES ET CACHES	26
9. APPRENTISSAGE ET EXPÉRIENCE	27
9.1 Écoles	27
10. PROGRESSION DE VOTRE PERSONNAGE VERS LE STADE DE HÉROS	30
11. VOTRE PERSONNAGE ET L'ULTIME ÉPREUVE	30
12. CONSEILS AUX JOUEURS	31
13. CONSEILS AU MENEUR DE JEU	31
14. TABLEAUX	33
15. PLAN DU CONTINENT DE LYN	

"L'ULTIME ÉPREUVE"

Jeu de rôle pour trois joueurs et plus

1. INTRODUCTION

- Driiiinnng...
- Allo !
- Antoine ? Salut ! C'est Alain.
- Ça va ?
- Oui merci; dis-moi, ça te dirait d'avoir des émotions fortes samedi soir ?
- Quel genre d'émotions fortes ?
- Une partie de l'"ULTIME ÉPREUVE".
- Quoi ?
- C'est un jeu de rôle.
- Un jeu de quoi ?
- De rôle, d-e, plus loin: r-ô-l-e.
- C'est quoi au juste ?
- Ne t'inquiète pas, ça se passe tranquillement autour d'une table, mais c'est un peu long à expliquer au téléphone. Ne pourrais-tu passer ce soir, on verrait ça. De plus il me faudra créer ton personnage.
- Créer mon personnage ? Bon, enfin, d'accord; je passe ce soir et tu m'expliqueras tout ça.
- A tout à l'heure.
- Salut !

Quelle est cette conversation étrange ? - Quelles sont ces émotions fortes promises à Antoine ? - Et cette création de Personnage ?

1.1 LE JEU DE RÔLE

Comme son nom l'indique, le jeu de rôle est basé sur la représentation de Personnages par les joueurs, chacun incarnant un aventurier, un soldat ou un voleur suivant le contexte du jeu.

Ces PERSONNAGES seront créés selon des règles bien précises, leur donnant des caractéristiques et le moyen de les utiliser.

Pour un plus grand réalisme, ces PERSONNAGES évolueront au fil des parties, soit par apprentissage, soit par expérience acquise.

La grande différence avec les jeux traditionnels tient au fait que l'on a besoin d'un MENEUR DE JEU qui, à partir des règles de base, décidera du contexte du jeu, du lieu et de son but. Ce MENEUR DE JEU jouera le rôle d'arbitre face aux AVENTURIERS qui entreront dans son monde.

1.2. COMMENT LIRE LES RÈGLES

Lisez-les très attentivement afin de vous familiariser avec le monde de LYNALIS où vont se dérouler vos aventures et les mécanismes de jeu. Ces règles se veulent simples, tout en gardant une cohérence avec la réalité. Nous avons essayé de simplifier au maximum les procédures, en évitant des tableaux compliqués et difficiles à consulter aussi bien pour les joueurs que pour le meneur de jeu. Dans les expansions prochaines (modules), nous aborderons ou approfondirons certains thèmes avec des règles plus complexes.

Pourquoi des règles simples ?

L'intérêt du jeu de rôle vient tout d'abord de la créativité du MENEUR DE JEU, et de ce petit théâtre auquel se livrent les joueurs.

Quand vous aurez acquis suffisamment d'expérience, rien ne vous empêchera d'y ajouter des règles de votre invention.

Ces règles ne se veulent pas limitatives, mais seulement un point de départ pour de nombreuses aventures.

1.3. MATÉRIEL DE JEU

Pour vivre une aventure, en plus de ce volume de règles, vous aurez besoin d'accessoires. Il est courant d'entendre dire qu'une partie peut se disputer uniquement avec des feuilles de papier et un crayon, dans l'absolu, cela est vrai, mais il est fortement conseillé aux joueurs débutants de se munir de tous les accessoires qui suivent. Leurs premiers pas dans le MONDE DE LYNALIS n'en seront que plus faciles.

1.3.1. Les dés

Les dés servent à déterminer la réussite ou l'échec des actions des joueurs, leur utilisation particulière sera expliquée plus loin dans les règles, pour le moment munissez-vous des quatre dés de la boîte, c'est-à-dire :

- 3 dés à 6 faces,
- 1 dé à 10 faces.

En se combinant entre eux, les dés donnent des fourchettes de résultats différents;

- le jet de dé à 6 faces (abrégé par D6);
- le jet de dé à 10 faces (abrégé par D10);
- le jet de dé de **pourcentage** (obtenu par deux jets de dés à 10 faces, abrégé par D100)
- le jet de dés à 3 faces (abrégé par D3) en lançant un dé à 6 faces et en lisant les résultats comme suit :

- 1-2 égal 1
- 3-4 égal 2
- 5-6 égal 3

NOTE : pour plus de facilités, on utilisera désormais les abréviations suivantes : D6, D10, D100, D3.

UTILISATION DU DÉ POURCENTAGE (D100).

Lancez deux fois le dé à 10 faces (ou une fois 2 dés à 10 faces). Le résultat du premier jet indique les dizaines, le résultat du deuxième dé indique les unités. Ainsi, pour un résultat de 3 et 7, on aura 37, soit 37%. La face 10 vaut 0. Un lancer de 10 et de 9 donne 9 et inversement un lancer de 9 puis de 10 donne 90.

1.3.2. Les feuilles de personnage

Il s'agit de feuilles photocopiées d'après l'original fourni dans la boîte et sur lesquelles seront inscrits les caractéristiques, les talents et les possessions diverses des joueurs.

1.3.3. Papier quadrillé

Utilisez du papier quadrillé type bristol pour dessiner les lieux et les pièces par lesquels vont passer les AVENTURIERS. Notez qu'il est possible de se procurer dans le commerce des pièces toutes faites d'un usage plus agréable, malheureusement elles ne conviendront pas tout le temps au type de lieu imaginé par le MENEUR DE JEU.

1.3.4. Papier, gomme et crayons

Chaque joueur doit avoir quelques feuilles de papier et un crayon pour pouvoir noter les instructions du MENEUR DE JEU, faire des plans, ou passer des notes secrètes à un autre joueur.

1.3.5. Les figurines

Les figurines symbolisent les différents personnages de l'aventure. Il existe une taille standard utilisée dans tous les jeux de rôle, il s'agit de figurines-type 25 mm en plomb, vous les trouverez chez tous les bons revendeurs de jeux pour adultes.

1.3.6. A boire et à manger

Car une fois entré dans LE MONDE DE LYN AIS, nul ne sait quand il en ressortira!!

1.4 L'ULTIME ÉPREUVE ET LE MONDE DE LYN AIS

Le MONDE DE LYN AIS est le lieu où se situeront toutes vos aventures. Le PERSONNAGE que vous incarnerez fera partie d'un des peuples de ce monde avec ses croyances, sa culture et son folklore.

Il vous faudra participer à de nombreuses aventures avant que votre PERSONNAGE puisse tenter **L'ULTIME ÉPREUVE**, qui fera de lui un héros accompli. Mais avant de vous en dire plus, faisons connaissance avec le MONDE DE LYN AIS et son histoire.

Depuis près de 10 000 ans, Les **SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE** régnaient et la paix était maintenue sur les différents mondes habités. Mais de très loin, les **SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION** qui s'étaient préparés au cours de ces millénaires arrivèrent avec leurs hordes de mort.

L'immense conflit se passa sans bruit, les habitants des différents mondes n'imaginant pas que leur avenir se jouait dans cette guerre des DIEUX.

Les **SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE**, n'étant pas préparés, furent obligés de se retrancher dans leur univers natal qui, lui, était protégé contre toute atteinte. Avant d'abandonner les mondes voués à une destruction certaine, ils laissèrent sur chacun d'entre eux une **PORTE** qui permettrait de rejoindre leur univers. Ces **PORTES** furent fermées de telle façon que seul l'un d'entre eux ou un héros rallié à leur cause pourraient l'ouvrir.

Aussitôt les **SERVITEURS DE LA DESTRUCTION** gardèrent ces portes par des sorts maléfiques de haute magie.

Sur **LYNAIS** (contraction de Elynaïs, Déesse de l'équilibre) une **PORTE** fut laissée au fond d'une vallée et, avec elle, un message d'espoir pour ses habitants. Cette porte, fermée magiquement pour empêcher les **SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION** de l'emprunter, ne pourrait être franchie par un simple humain mais par un **AVENTURIER** qui après une longue quête et un apprentissage assidu, aura atteint au stade de **HÉROS** (assimilé aux demi-dieux).

Cette tentative s'appellait **L'ULTIME ÉPREUVE**, car bien des **HÉROS** furent trouvés morts au seuil de cette porte. Seuls ceux qui eurent une volonté totale de rejoindre les **SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE** réussirent à en franchir le seuil. Les **SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION** n'envahirent pas LYN AIS d'une façon visible mais ils le firent avec habileté en envoyant des émissaires qui s'installèrent dans différents endroits du monde.

Dès les premiers mois, de nombreux événements furent relatés aux quatre coins du **CONTINENT DE LYN**. De nombreuses disparitions furent signalées, dont celles de magiciens bien connus. Certains domaines ou châteaux fermèrent mystérieusement leurs portes et des sorciers vêtus de capes sombres y exercèrent la magie noire.

On aperçut de plus en plus fréquemment de puissants guerriers noirs sillonnant le continent vers des destinations inconnues. Les routes furent de moins en moins sûres, tant à cause des animaux devenus féroces que des bandes de hors-la-loi qui s'étaient formées. La vie de tous les jours se désorganisa lentement.

C'est pourquoi, les candidats à **L'ULTIME ÉPREUVE** étaient nombreux parmi ceux qui avaient compris que la destruction prendrait de plus en plus d'emprise sur le monde et que le seul moyen de l'arrêter était de rejoindre les **FORCES DE L'ÉQUILIBRE** avant qu'il ne soit trop tard.

Au moment où commence votre première aventure, le **CONTINENT DE LYN** (dont la carte se trouve en fin de règles) est un continent appartenant au **MONDE DE LYN AIS**, le seul exploré à ce jour. Sur ce continent vivent 6 peuples différents; dans chacun d'eux, nombreux sont les hommes et les femmes qui se sont fixé pour but de tenter **L'ULTIME ÉPREUVE** et cela, même au prix de leur vie. Avant d'y parvenir, il leur faudra vivre bien des aventures pour perfectionner leurs capacités naturelles et pour atteindre au stade de **HÉROS**, en combattant **LES SERVITEURS DE LA DESTRUCTION** qui, comme sur tous les mondes habités, se sont installés sur **LYNAIS** et y font régner la terreur.

2. NAISSANCE DE VOTRE PROPRE PERSONNAGE

En présence du MENEUR DE JEU, chaque joueur va créer son PERSONNAGE. Pour cela, il prendra une feuille de personnage et y notera les différentes étapes de la création (cette feuille se trouve hors texte en fin de règles de jeu).

Un personnage est défini par quatre paramètres :

- ses caractéristiques,
- ses talents,
- son équipement,
- sa fortune.

2.1 LES CARACTÉRISTIQUES

Votre PERSONNAGE va être doté de 6 caractéristiques : INTELLIGENCE, FORCE, DEXTÉRITÉ, POUVOIR, CONSTITUTION et CHARISME qui en formeront la base.

Pour l'utilisation dans le jeu de ces caractéristiques, nous allons leur donner une valeur qui correspondra à une mesure d'utilisation.

2.1.1. Détermination des valeurs

Pour chacune d'entre elles, vous allez lancer 3 dés à 6 face (3 D6), ce qui donnera un résultat entre 3 et 18 (si celui-ci est inférieur ou égal à 6, un nouveau jet de dés est permis) que vous noterez en face de la caractéristique concernée.

Vous verrez plus tard que ces caractéristiques peuvent augmenter, ce qui vous permettra de les utiliser de mieux en mieux. ELLES POURRONT CHACUNE ATTEINDRE UN MAXIMUM DE 35.

2.1.2. L'intelligence

Un haut score d'INTELLIGENCE vous donnera une bonne mémoire et une meilleure faculté d'apprendre et d'analyser. Elle déterminera certains de vos talents ainsi que votre niveau de connaissance.

2.1.3. La force

C'est la mesure de votre force musculaire. Elle déterminera des actions comme le combat ou celles purement physiques et entrera en ligne de compte pour le choix d'une arme.

2.1.4. La dextérité

C'est elle qui détermine votre rapidité dans les actions ainsi que votre agilité. Elle permettra de mesurer vos dons manuels. Une forte et bonne DEXTÉRITÉ fera de vous quelqu'un d'habile et par contre un score bas fera de vous quelqu'un de peu sûr de ses mouvements.

2.1.5. Le pouvoir

Cette caractéristique englobe beaucoup de choses. En premier lieu, elle détermine vos possibilités magiques, plus elle sera haute, plus vous aurez de facilités à utiliser la magie.

C'est aussi la mesure de votre sagesse c'est-à-dire la juste connaissance des choses ou savoir être raisonnable. Elle détermine aussi votre intuition et votre faculté de deviner ou de sentir les choses, ainsi que votre concentration. Enfin ce sera aussi votre chance, car un haut score en POUVOIR amène souvent la protection des Dieux.

2.1.6. La constitution

C'est votre condition physique, votre santé. C'est aussi le MAXIMUM DE BLESSURES QUE VOUS POURREZ SUPPORTER AVANT DE MOURIR (appelé POINTS DE VIE). Plus votre CONSTITUTION sera forte, plus vous aurez de chances de rester en vie.

2.1.7. Le charisme

A ne pas confondre avec le charme physique. LE CHARISME est l'influence plus ou moins forte que vous pouvez avoir sur les gens en fonction de votre personnalité.

Un haut score en CHARISME vous permettra d'être facilement écouté et au contraire un score bas fera de vous quelqu'un de très influençable.

2.2 LES PEUPLES

INTRODUCTION

Votre PERSONNAGE va faire partie de l'un des 6 peuples du CONTINENT DE LYN. L'un d'entre eux est le seul à ne pas posséder de territoire en propre, il s'agit du peuple des BRIGANDS-VOYAGEURS qui voyagent d'un bout à l'autre du continent. Les 5 autres peuples possèdent chacun un territoire délimité par le relief naturel. Il s'agit du PEUPLE DE LA FORÊT, celui-ci s'étendant au Nord-Est du continent, du PEUPLE DE LA MONTAGNE qui, lui, se trouve au Sud-Ouest et descend vers la mer, du PEUPLE DES MONOLITHES qui vit dans le grand désert du Nord-Ouest, du PEUPLE DE LYN qui a construit 3 villes délimitant la grande plaine lui appartenant et au centre de laquelle se trouve la merveilleuse ville de LYN et enfin du PEUPLE DE LA MER qui s'est installé le long de la côte Sud dans différents ports et villages.

Il va vous falloir choisir l'un de ces peuples.

2.2.1. Comment choisir ?

On utilisera pour cela les deux méthodes suivantes.

- 1/ MÉTHODE ALÉATOIRE,
- 2/ MÉTHODE NON ALÉATOIRE.

1/ MÉTHODE ALÉATOIRE

Vous lancez 1 D6, et le résultat détermine votre peuple de naissance, en vous référant au tableau suivant :

DÉ..... PEUPLE

- 1PEUPLE DE LA FORÊT
- 2 PEUPLE DE LA MONTAGNE
- 3PEUPLE DE LA MER
- 4PEUPLE DES MONOLITHES
- 5PEUPLE DES BRIGANDS - VOYAGEURS
- 6 PEUPLE DE LYN

2/ MÉTHODE NON-ALÉATOIRE

Vous choisissez votre peuple en fonction des caractéristiques de votre PERSONNAGE. **LA PLUS FORTE DÉTERMINANT LE PEUPLE DE NAISSANCE.**

CARACTÉRISTIQUES	PEUPLE
DEXTÉRITÉ	DE LA FORÊT
CONSTITUTION	DE LA MONTAGNE
FORCE OU INTELLIGENCE	DE LA MER
POUVOIR	DES MONOLITHES
DEXTÉRITÉ OU POUVOIR	DES BRIGANDS - VOYAGEURS
INTELLIGENCE OU CHARISME	DE LYN

Après avoir déterminé votre peuple de naissance et l'avoir noté sur votre feuille de PERSONNAGE, vous allez prendre connaissance de ses particularités. En fonction de ces dernières, certaines de vos caractéristiques de base seront modifiées.

Vous commencez votre "vie aventureuse" à l'âge de 18 ans.

2.2.2. *Peuple de la forêt*

AJOUTEZ 2 POINTS A VOTRE DEXTÉRITÉ (D + 2)

Habitant des forêts, votre mode de vie a augmenté votre agilité et vos réflexes, vous connaissez les animaux et votre arme préféré est l'arc, vous ne sortez que rarement de l'ombre des grands arbres et entretenez de bons rapports avec le PEUPLE DES MONOLITHES. Par contre vous avez de fréquentes querelles avec le PEUPLE DES MONTAGNES d'une culture complètement différente de la vôtre. Les autres peuples de LYN AIS vous sont indifférents.

2.2.3. *Peuple de la Montagne*

AJOUTEZ 2 POINTS A VOTRE CONSTITUTION ET RETIREZ 1 POINT A VOTRE POUVOIR (C + 2, P - 1).

Votre peuple possède l'art de travailler les métaux qu'il extrait de galeries souterraines creusées depuis des millénaires.

Petit et trappu, vous avez une excellente santé et une longévité remarquable, de plus, à force de travailler sous terre, vous avez acquis une vision nocturne (jusqu'à 20 mètres). Vous faites beaucoup de commerce avec le PEUPLE DE LYN avec qui vous avez de bonnes relations. Vous n'aimez pas les personnages grands et élancés du PEUPLE DE LA FORÊT, votre mode de vie étant trop différent du leur.

Contrairement aux autres peuples, vous n'avez pas de religion développée, ne craignez ni dieux ni démons et vous êtes très peu attiré par le mysticisme et la magie.

2.2.4. *Peuple de la Mer*

AJOUTEZ 1 POINT A VOTRE FORCE ET 1 POINT A VOTRE INTELLIGENCE (F + 1, I + 1).

Vous menez une vie dure, en luttant contre les forces de la mer et cela a forgé vos muscles. Peuple de marchand, vous avez beaucoup voyagé et votre culture s'est enrichi au contact d'autrui.

Vous entretenez de bonnes relations avec tous les autres peuples, avec peut être une préférence pour celui de LYN (sûrement à cause d'une culture similaire et d'un commerce fructueux).

2.2.5. *Peuple des Monolithes*

AJOUTEZ 2 POINTS A VOTRE POUVOIR ET RETIREZ 1 POINT A VOTRE FORCE (P + 2, F - 1).

Peuple sage, philosophe et magicien, toute votre enfance a été baigné par le mysticisme et la réflexion. Vous répugnez à vous servir d'armes, bien que dans certaines circonstances, face au danger ou à l'injustice, vous puissiez vous transformer en redoutable combattant. LE PEUPLE DE LA FORÊT, à cause de son mode de vie proche de la nature jouit de toute votre estime, pour le reste vous n'avez que très peu de relations avec les autres peuples du continent. On vous connaît surtout par les grandes pierres taillées qui parsèment votre territoire et par votre réputation d'hospitalité pour tout ce qui compte de proscrits et de fugitifs.

2.2.6. *Le peuple des brigands voyageurs*

AJOUTEZ 1 POINT A VOTRE DEXTÉRITÉ ET 1 POINT A VOTRE FORCE (D + 1, F + 1).

Le peuple le plus étrange du continent. Tout d'abord nomade, le développement des richesses vous a poussé à devenir batelleur, forain et troubadour. Vous avez également acquis une solide réputation de brigand au grand cœur et d'escroc patenté. Vos moyens d'existence vous ont poussé à développer force et dextérité, vous préférez l'épée courte et le poignard à toutes les autres armes à cause de leur rapidité et de leur taille. Les lois de votre peuple disent qu'il faut voler aux riches mais certains d'entre vous ne suivent pas ces conseils à la lettre. Vous estimez énormément le PEUPLE DES MONOLITHES sans doute parce que vous pouvez compter sur lui en cas de fuite.

2.2.7. *Le peuple de LYN*

AJOUTEZ 2 POINTS A VOTRE INTELLIGENCE, 1 POINT A VOTRE CHARISME ET RETIREZ 1 POINT A VOTRE POUVOIR (I + 2, Ch + 1, P - 1).

Vous êtes citadin, habitant de la plus grande et de la plus vieille cité du continent, votre culture est raffinée et votre influence énorme. Vos marchands sont célèbres d'un bout à l'autre du continent, mais votre richesse vous a fait perdre un peu de votre sagesse et de votre simplicité. Vous traitez tous les autres peuples avec arrogance mis à part ceux de la Montagne et de la Mer avec lesquels vous entretenez de solides échanges commerciaux.

Après avoir noté les changements de vos caractéristiques, vous allez choisir UN NOM pour votre PERSONNAGE, SON SEXE, la DATE DE SA CRÉATION. Pour l'âge, vous marquerez 18 ans (ou le vôtre si vous préférez).

2.3. LANGAGES

Sur la ligne langage parlé, vous noterez ceux que votre peuple possède **en plus de la langue de LYN** en vous référant au tableau ci-dessous :

PEUPLES	LANGAGES PARLÉS
DE LA FORÊT	LANGUE DE LA FORÊT
DE LA MONTAGNE	LANGUE DE LA MONTAGNE
DE LA MER	LANGUE DE LA MER
DES MONOLITHES	LANGUE DES MONOLITHES
DES BRIGANDS - VOYAGEURS	LANGUE DES VOYAGEURS
DE LYN	UNE AU CHOIX

LYN est la langue commune à tous les peuples et est aussi la plus ancienne. Les autres langages étant des dialectes s'éloignant plus ou moins de la langue commune.

2.4. Les talents

En plus de vos caractéristiques qui représentent la base de votre PERSONNAGE, vous allez avoir besoin de divers TALENTS, ceux-ci étant nécessaires pour effectuer les multiples actions que vous aurez à vivre au cours des parties. Comme vous pouvez le voir sur la FEUILLE DE PERSONNAGE, ils sont au nombre de 9, auxquels il y a lieu d'ajouter la MAGIE.

Nous allons donner à chacun d'eux un POTENTIEL qui servira à leur utilisation au cours des parties (nous verrons plus loin le mécanisme de cette utilisation). Ce POTENTIEL EST CALCULÉ EN ADDITIONNANT LES CARACTÉRISTIQUES QUI ENTRENT EN PRIORITÉ ET DANS LE TALENT. Regardons de plus près ces talents divers.

2.4.1. Attaque et défense

Au cours des parties, diverses rencontres vous obligeront à combattre. Un POTENTIEL D'ATTAQUE et une DÉFENSE sont nécessaires pour régler le combat. LE POTENTIEL D'ATTAQUE EST CALCULÉ EN ADDITIONNANT LA FORCE, LA DEXTÉRITÉ ET LA CONSTITUTION.

Exemple: $F = 9, D = 11, C = 12$.

Potentiel d'attaque = $9 + 11 + 12 = 32$

Vous noterez le résultat sur la ligne concernée.

La DÉFENSE N'EST PAS UN POTENTIEL. Au départ, vous ne possédez aucune DÉFENSE. L'achat d'un bouclier, vous permettra d'obtenir 5 points de DÉFENSE que vous noterez sur la ligne.

Pour que cette DÉFENSE augmente; il faut que votre POTENTIEL D'ATTAQUE augmente également. En effet, plus vous aurez de facilité dans le combat, plus vous connaîtrez de parades et d'esquives. Tant que votre POTENTIEL d'ATTAQUE est inférieur à 50, vous ne bénéficierez pas de DÉFENSE sauf celle d'un bouclier (5).

Au dessus de 50, des POINTS DE DÉFENSE vous seront attribués suivant le tableau ci-dessous :

P. A.	0/49	50/59	60/69	70/79	80/89	90 +
Bonus	0	+ 2	+ 4	+ 6	+ 8	+ 10

Exemple : avec un POTENTIEL D'ATTAQUE de 60 et armé d'un bouclier, cela vous fera 9 POINTS DE DÉFENSE (5 pour le bouclier et 4 pour votre potentiel).

L'utilisation de cette DÉFENSE sera expliquée plus loin au chapitre **COMBATS**.

2.4.2. Utilisation des armes de jet (TIR)

Il est tout à fait possible d'utiliser ce type d'armes dans un combat si vous le souhaitez; il existe des armes de jet classique (arc, poignard, etc...) mais tout objet contendant peut faire office d'arme dans ce jeu.

ON CALCULE CE POTENTIEL EN ADDITIONNANT DEXTÉRITÉ + POUVOIR (D + P).

Comme pour le combat rapproché, les règles seront expliquées au chapitre **COMBATS**.

2.4.3. Capacités physiques

On regroupe sous ce talent toutes les activités nécessitant un effort musculaire comme grimper, sauter, etc... CE TALENT EST CALCULÉ EN ADDITIONNANT FORCE + DEXTÉRITÉ + CONSTITUTION c'est à dire les mêmes caractéristiques que pour le combat. Les règles sur ce type d'action seront expliquées au chapitre **TALENT**.

2.4.4. La manipulation

Ce TALENT vous sera bien utile au cours des parties. C'est lui qui vous permettra de débloquent une serrure, de désenclencher un piège, de jouer au pickpocket ou simplement, d'exercer un travail manuel délicat. SON POTENTIEL = LA DEXTÉRITÉ + L'INTELLIGENCE (D + I).

2.4.5. La discrétion

En cultivant ce TALENT, vous pourrez vous déplacer sans bruit, vous cacher de l'ennemi et vous faulser. IL SE CALCULE EN ADDITIONNANT : DEXTÉRITÉ + INTELLIGENCE (D + I).

2.4.6. La détection

Il s'agit de votre aptitude à détecter les pièges, les passages secrets, les objets cachés. IL SE CALCULE EN ADDITIONNANT : DEXTÉRITÉ + POUVOIR (D + P).

2.4.7. L'influence

Serez-vous un meneur, un orateur ? Pour le savoir, additionnez : INTELLIGENCE + DEUX FOIS VOTRE CHARISME (I + 2 Ch).

2.4.8. La connaissance

C'est votre faculté de compréhension en plus du degré de votre propre connaissance. SEULE L'INTELLIGENCE DÉTERMINE LE POTENTIEL DE LA CONNAISSANCE QUI SERA ÉGAL A TROIS FOIS I.

2.4.9. La magie

Son potentiel représente votre FORCE MAGIQUE et l'utilisation que vous pouvez en faire. IL SE CALCULE EN ADDITIONNANT LE POUVOIR ET L'INTELLIGENCE (P+I).

2.5 L'ARGENT

L'argent vous permet de vous équiper. Au départ du jeu, vous allez disposer d'une certaine somme d'argent qui vous permettra de vous équiper dès le départ. Au cours de vos aventures, selon l'état de votre bourse, vous pourrez compléter et améliorer votre équipement à condition bien sûr de trouver des fournisseurs (dans toute les grandes villes du continent).

De plus, le fait d'avoir une bourse bien remplie peut vous sortir de bien de mauvais pas.

Sur LYNAIS, on utilise deux sortes de pièces :

— LES PIÈCES D'ARGENT (**ARIS**) (nom du roi qui créa la monnaie);

— LES PIÈCES D'OR (**DORAS**) (nom de la compagnie du roi).

UN DORAS EST ÉGAL A 10 ARIS.

Pour connaître l'état de votre fortune de départ, lancez 3 D6 et multipliez ce résultat par 100, vous obtiendrez le nombre d'ARIS en votre possession. Exemple :

les résultats des dés sont, $4 + 3 + 5$, soit $12 \times 100 = 1\,200$ ARIS.

On notera l'état de sa fortune dans la colonne **argent** de sa feuille de personnage.

Vous trouverez en fin de règles une liste d'objets à acheter ainsi que les armes et armures; mais avant de dépenser votre argent, nous allons voir ce qui vous attend lors des parties.



EXEMPLE DE CONSTITUTION D'UNE FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM : RAMA

SEXE : ☐ F ☐ M

PEUPLE : LYN

âge : 18 ans

NOM DU JOUEUR : Jean

DATE CREATION :

LANGAGES PARLÉS : LYN

— + voyageurs

INTELLIGENCE = 16

FORCE = 13

DEXTERITE = 14

CONSTITUTION = 8 (MALUS =) **POINTS DE VIE** = 8 (MALUS =)

POUVOIR = 12

CHARISME = 16

PROTECTION ARMURE = 3

TALENTS	(BONUS OU MALUS +/-)	ARMES	DEGATS
ATTAQUE : F + D + C = 35 ()		— Epée	1 D10
(DEFENSE) =		— Couteau	1 D 6
TIR : D + P = 26 ()		—	
CAPACITES PHYS. : F + D + C = 35 ()		—	
MANIPULATION : D + I = 30 ()		—	
DISCRETION : D + I = 30 ()			
DETECTION : D + P = 26 ()			
INFLUENCE : I + 2 Ch = 48 ()			
CONNAISSANCE : 3 I = 48 ()			

MAGIE : P + I =	()	SORTS MEMORISES	FM	FR	DUREE	DG
EQUIPEMENTS	PRIX	OBJETS MAGIQUES				
1 bouclier	200					
1 cotte de mailles	300					
1 sac	30					
eau + nourriture						
(pour un jour)	10					
1 corde (10 m)	10					
torches (3)	10					
briquet	10					
trousse de secours	200	SORTS ECRITS				
1 épée	80					
1 couteau	50					
	900					

ARGENT :

$$\begin{array}{r} 1\,500 \text{ ARIS} \\ - 900 \text{ ARIS} \\ \hline 600 \text{ ARIS} \end{array}$$

BIJOUX OU PIERRES PRÉCIEUSES (VALEUR EN ARIS)

ECOLES PRATIQUES

AVENTURES

— — — — —

TITRE : NOVICE

DIVERS

3. L'AVENTURE

Maintenant que vous avez créé votre PERSONNAGE, vous vous demandez sûrement comment va se dérouler une partie et quel est le rôle du MENEUR DE JEU ?

Pour les parties qui restent vierges sur votre feuille, nous étudierons plus loin, dans chaque section appropriée, la manière de les remplir.

3.1. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le MENEUR DE JEU, avant de commencer une partie, PRÉPARE UN SCÉNARIO, en commençant par une HISTOIRE, UN LIEU OÙ SE PASSERA L'AVENTURE, LES RENCONTRES ÉVENTUELLES ET BIEN SÛR LES TRÉSORS ET LES PIÈGES.

Les joueurs s'installent autour d'une table, avec devant eux, leur FEUILLE DE PERSONNAGE remplie, un crayon et une figurine représentant leur personnage. Le MENEUR DE JEU sera en bout de table avec toutes ses notes sur l'aventure de la soirée; un paravent de table les cachera aux AVENTURIERS.

Il commence par raconter une histoire pour situer l'aventure et donner une motivation aux AVENTURIERS. Ensuite, il décrit le lieu où se trouvent les AVENTURIERS ou le dessine sur une feuille de papier.

Imaginons que le MENEUR DE JEU ait choisi une suite de cavernes à explorer :

— MENEUR DE JEU parlant aux AVENTURIERS : "Vous êtes devant une caverne, l'entrée est petite et l'intérieur est très sombre, que faites-vous?"

Maintenant, c'est aux AVENTURIERS de discuter entre eux et de décider de la marche à suivre.

L'un d'eux prend la parole : "J'allume une torche et je tends mon bras vers l'intérieur de la grotte pour voir ce qu'il y a".

— MENEUR DE JEU : "Tu ne vois rien de spécial, ni de dangereux. Le sol est de terre battue".

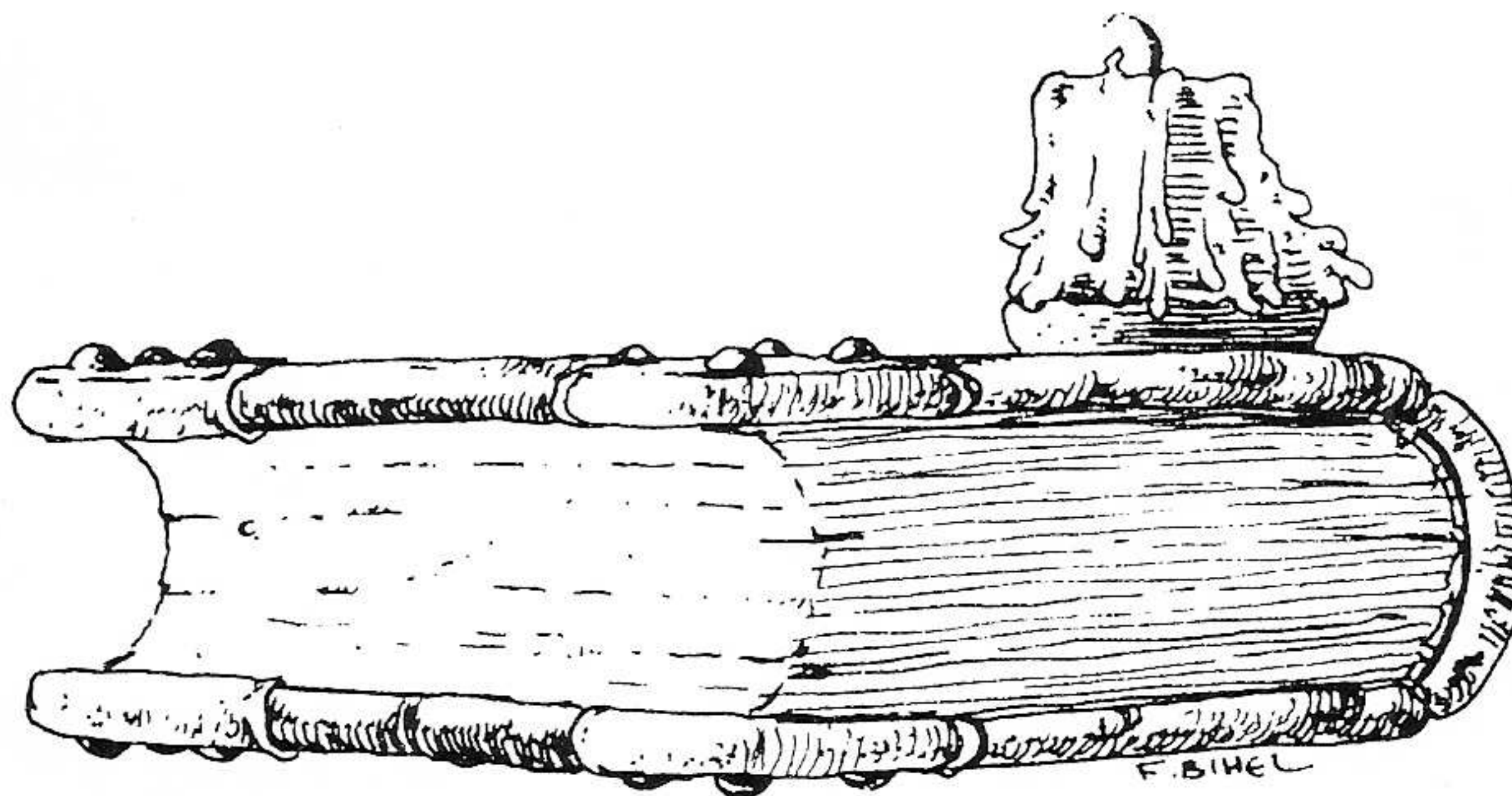
— Les AVENTURIERS : "Nous entrons".

— Les AVENTURIERS entrant dans la première caverne, le MENEUR DE JEU posera sur la table la représentation de celle-ci, sous forme d'une feuille découpée à l'échelle des AVENTURIERS. Bien entendu, il aura découpé à l'avance toutes les cavernes ou pièces dont il aura besoin au cours de la partie. Puis il décrit l'intérieur de la caverne aux AVENTURIERS ainsi que les objets pouvant s'y trouver. Quand les AVENTURIERS auront quitté la caverne, soit en ressortant soit en ayant découvert un passage vers une autre, le MENEUR DE JEU retirera la première et placera la nouvelle sur la table. Les AVENTURIERS placeront alors leur figurine sur celle-ci.

Le déroulement d'une partie se passera de cette façon :

Le MENEUR DE JEU décrivant ce que les AVENTURIERS voient et ceux-ci décidant de leurs actions. L'exemple ci-dessus n'est qu'une ébauche. Vous aurez non seulement à parcourir des lieux étranges, mais aussi à combattre des monstres de tous genres et à déjouer de nombreux pièges pour amasser des trésors. Les joueurs essayeront de se mettre réellement dans la peau de leur PERSONNAGE et d'agir comme dans le réel devant une situation donnée.

Dans les sections suivantes, nous allons voir les diverses actions que vous vivrez et les rencontres et trouvailles du lieu de l'aventure.



4. LES MÉCANISMES DE JEU

4.1. TEMPS DE JEU

Pour le PERSONNAGE que vous représentez, le temps passe différemment suivant le lieu et les actions entreprises.

On retiendra trois grandes divisions, votre PERSONNAGE se trouvant toujours dans l'une des trois :

4.1.1. En extérieur

Ici le temps passera beaucoup plus vite qu'en réalité. Il s'agit du temps de voyage, lorsque les aventuriers doivent gagner un point précis sur la carte. Soit pour se rendre dans une école, soit pour arriver sur le lieu de l'aventure.

Ceci permettra au MENEUR DE JEU de raconter une histoire aux AVENTURIERS, tout en leur donnant une échelle de temps.

Exemple : pour vous rendre à la ville d'ALIA, il vous a fallu une semaine de voyage; vous arrivez fatigués et décidez de passer une nuit à l'auberge, avant de commencer l'aventure proprement dite. (Tout cela entraînera sûrement des dépenses que le MENEUR DE JEU estimera et que les AVENTURIERS déduiront de leur fortune (voir tableau).

4.1.2. Le tour

Il permet de savoir combien de temps s'est écoulé pour les AVENTURIERS en fonction de leurs diverses actions sur le lieu de l'aventure.

UN TOUR DURE QUINZE MINUTES (temps de LYNAIS), et il est divisé en 60 SÉQUENCES.

4.1.3. La séquence

Elle dure quinze secondes et est utilisée pour régler les combats (nous verrons plus loin les mécanismes de ceux-ci et l'utilisation pratique de cette SÉQUENCE).

4.2. DURÉE DES ACTIONS

C'est le MENEUR DE JEU qui déterminera la durée des actions en fonction de leur difficulté.

Exemple : une recherche de passage secret qui nécessite une recherche tactile sur tous les murs prendra UN TOUR (15 mn).

Une ouverture de serrure avec des outils prendra aussi UN TOUR.

Si les joueurs parlent trop entre eux avant d'entamer une action, le MENEUR DE JEU tiendra compte de la perte de temps.

Exemple : "Voilà un tour que vous discutez et vous avez froid à force de ne pas bouger dans ce château ouvert à tous vents".

4.2.1. Le sommeil et la nourriture

En général, les AVENTURIERS devront se restaurer deux fois par jour (ou toutes les 6 heures). Quand au sommeil, ils devront dormir la nuit. Si la partie dure plus d'une journée (temps de LYNAIS), 5 heures de sommeil doivent être suffisantes aux aventuriers mais, prévoyez des tours de garde dans le cas où les AVENTURIERS dormiraient dans un château, le MENEUR DE JEU fera écouler les 5 heures très rapidement en donnant seulement quelques renseignements.

Exemple : "Vos 5 heures de sommeil se passent sans problèmes; seuls les gardes de la 2^e heure ont entendu un vague bruit derrière la porte mais rien d'alarmant".

Ceci afin de ne pas casser le rythme de la partie qui peut reprendre dès que les AVENTURIERS auront annoncé qu'ils ont cessé de dormir.

4.3. LE MOUVEMENT

Suivant le lieu de l'aventure, le mouvement sera évalué différemment.

4.3.1. En extérieur

En une journée (temps de LYNAIS), les AVENTURIERS pourront parcourir sur route :

- 40 km à pied;
- 80 km à cheval;
- 120 km par bateau.

Ces distances seront modulées par le MENEUR DE JEU en fonction du terrain rencontré.

En forêt : — 30%;
en forêt dense : — 50%
en montagne : — 50%.

Par une journée, nous entendons 10 heures de marche, le reste étant pris par le repos et les divers repas.

4.3.2. En intérieur

Un AVENTURIER pourra parcourir en UN TOUR (15 mn) 500 mètres en marchant normalement.

150 mètres en marchant avec précaution (en général dans tous les lieux inconnus et dangereux).

1 kilomètre en courant.

Nous verrons à la section UTILISATION DE TALENTS, ATTAQUE ET DÉFENSE, les diverses possibilités de mouvements et d'actions pendant UNE SÉQUENCE.

4.4. Poids

Nous n'allons pas faire une liste d'objets avec leur poids. Ce sera aux joueurs et au MENEUR DE JEU de faire attention quant à la charge portée, tout en restant réaliste pour ne pas voir un AVENTURIER avec 3 épées, 2 haches, 1 arc, 2 couteaux, 1 sac rempli d'or et un coffre sous le bras.

LA CHARGE PORTÉE SERA EN FONCTION DE LA FORCE DE L'AVENTURIER.

Exemple : avec une force de 15, un AVENTURIER verra son mouvement réduit de moitié s'il porte deux fois son potentiel force soit 30 kilos. S'il porte trois fois son potentiel (45 kilos), les actions courantes lui seront interdites. LE POIDS MAXIMUM POUVANT ÊTRE SOULEVÉ EST TOUJOURS ÉGAL A 3 FOIS LA FORCE DE L'AVENTURIER.



5. UTILISATION DE VOS TALENTS (dé de pourcentage)

Comme nous l'avons vu précédemment, CHAQUE TALENT A UN POTENTIEL. C'EST CELUI-CI QUI PERMET L'UTILISATION DE SES TALENTS AU COURS DU JEU.

La méthode d'utilisation est simple et est la même pour tous les TALENTS (sauf pour la DÉFENSE, que nous verrons dans la section combat).

Quand une action demande l'utilisation d'un TALENT, on prend le POTENTIEL de celui-ci;

ex $P = 25$, qui dans ce cas devient la chance de réussite.

ex $P = 25 = 25\%$ de chances de réussite.

Puis, on lance UN DÉ DE POURCENTAGE (1D100) pour savoir si l'action a réussi. Le dé de pourcentage s'obtient en lançant deux fois le dé à 10 faces; le premier représentant la dizaine, le second l'unité.

Si le résultat est entre 01 et 25, l'action a réussi. Par contre, s'il est entre 26 et 00 (100), l'action a échoué.

Ces potentiels augmenteront au fil des parties, par expérience ou par apprentissage. Ils pourront atteindre un maximum de 105 chacun. UN PERSONNAGE AYANT ATTEINT 100 OU PLUS, DANS UN TALENT N'AURA PAS 100% DE CHANCES DE RÉUSSITE. LE POURCENTAGE DE RÉUSSITE EST PLAFONNÉ A 95% (5% de malchance).

Ex : si le POTENTIEL DE TALENT d'un aventurier est de 102, le résultat d'un jet de dé compris entre 01 et 95 signifiera une action réussie, entre 96 et 100, l'action aura échoué.

5.1. LE COMBAT (attaque, défense et tir)

Bien souvent, vous aurez à combattre les SERVIDEURS DE LA DESTRUCTION, qu'ils soient humains ou non.

Quand un combat a lieu, on se sert de SÉQUENCES pour le régler. Une SÉQUENCE se passe en plusieurs étapes.

5.1.1. Découpage de la séquence

Une SÉQUENCE se découpe en 3 étapes ou ROUNDS, de 5 secondes chacun.

1^{er} ROUND : les 5 premières secondes correspondent au temps de réflexion et à la préparation de l'action.

Au cours du premier round, votre PERSONNAGE pourra prendre une arme ou en changer, donner un ordre bref ou encore réfermer une porte.

2^e ROUND : il sert au positionnement tactique de vos PERSONNAGES et des ennemis.

C'est dans ce ROUND que tous les mouvements possibles sont accomplis. Bien entendu, seuls les PERSONNAGES non engagés (non en train de combattre) peuvent bouger. Au cours de ce ROUND, les PERSONNAGES peuvent parcourir au maximum 25 m en courant ou 7 m en marchant.

Si un PERSONNAGE ne se déplace pas, il peut changer d'arme, fermer ou ouvrir une porte ou se cacher derrière une table.

3^e ROUND : c'est dans ce ROUND que vont se faire toutes les attaques, c'est à dire les tentatives de porter un coup à l'adversaire soit au corps à corps, soit en lançant une arme de jet ou un sort.

Quand tous les combattants auront attaqué une fois chacun (AVENTURIERS et ennemis), ON PASSE A LA SECONDE SÉQUENCE, SANS OUBLIER DE NOTER LES RÉSULTATS DES DIVERS COMBATS.

En résumé, la SÉQUENCE comprend 3 ROUNDS d'action et un quatrième hors d'action servant à noter les résultats et les effets de ceux-ci.

5.1.2. Mécanismes du combat

Imaginons que vous rentriez dans une pièce et que devant vous se trouve un guerrier qui assurément n'est pas un ami.

Vous dites au MENEUR DE JEU : "J'approche, une hache à la main pour engager le combat".

Le MENEUR DE JEU vous répond que le guerrier ricane en vous attendant de pied ferme, une grosse massue à la main.

CELUI QUI A LE POTENTIEL D'ATTAQUE LE PLUS FORT ATTAQUERA LE PREMIER.

Vous avez 48 tandis que le guerrier a seulement 42. C'est donc à vous d'attaquer le premier.

Ce qui change les données, c'est le fait que votre adversaire peut avoir une défense. Celle du guerrier est égale à 5, grâce à un bouclier.

VOS CHANCES DE RÉUSSITE VONT DONC ÊTRE ÉGALES A VOTRE POTENTIEL D'ATTAQUE MOINS LA DÉFENSE DU GUERRIER :
soit $48 - 5 = 43\%$ de chances de le toucher.

SI LE GUERRIER N'AVAIT EU AUCUNE DÉFENSE, VOTRE POTENTIEL D'ATTAQUE N'AURAIT PAS ÉTÉ MODIFIÉ.

Vous allez lancer 1 D100, si le résultat est entre 01 et 43, votre coup de hache a blessé le guerrier. Entre 44 et 00, le coup a raté.

Si votre coup ne l'a pas tué ou si vous l'avez raté, c'est au tour du guerrier à mener son attaque et de la même manière (en retirant de son POTENTIEL D'ATTAQUE votre DÉFENSE pour réajuster ses chances de réussite).

Si l'adversaire est touché, il faut déterminer les DÉGÂTS infligés à celui-ci. Suivant l'arme possédée, les DÉGÂTS peuvent être différents. Ceux-ci sont exprimés par un dé.

Ex : une hache = $1D6 + 2$ de DÉGÂTS.

Pour connaître les DÉGÂTS infligés, on lance donc 1D6; si le résultat est par exemple 4, l'adversaire subit $4 + 2$ pts de DÉGÂTS : soit 6 pts. On lui retire donc 6 PTS DE VIE qu'il retransche sur sa FEUILLE DE PERSONNAGE.

Dans le cas où vous vous attaqueriez à un ennemi beaucoup plus fort que vous (ce cas est assez rare à moins que vous ayez créé un PERSONNAGE et que vous participiez, à vos risques et périls, à une partie où les autres AVENTURIERS sont beaucoup plus forts que vous).

Ex : après de nombreuses blessures, vous avez un POTENTIEL de 15 et votre ennemi, lui, a un POTENTIEL de 80, + un bouclier, ce qui lui donne une défense de 13 (8 pour son POTENTIEL D'ATTAQUE + 5 pour le bouclier). Théoriquement, vous aurez $15 - 13 = 2\%$ de chances à l'attaque.

Mais ne tremblez pas trop, on vous accorde tout de même 5% de chances de réussite. Quel que soit le résultat après réajustement, il est bloqué à 5% au pire et à 95% au mieux. En effet, un PERSONNAGE ayant 100 de potentiel n'aura pas 100% de chance de réussite, ce qui serait un peu trop, mais 95%; les 5% restants représentant la malchance.

5.1.3. Combat de groupe

Suivant le nombre d'ennemis, vous pouvez attaquer un seul adversaire ou plusieurs. Le PERSONNAGE attaqué ne pourra se défendre qu'une seule fois par séquence comme dans un combat individuel. Le maximum est de 5 contre 1 quand l'adversaire est au milieu de la salle, de 3 contre 1 s'il est dos au mur et de 2 contre 1 s'il est placé dans un angle de la salle. La procédure est la même que pour le COMBAT individuel, c'est le potentiel d'attaque le plus fort qui attaque en premier lieu suivi des autres en ordre décroissant. Un personnage ne peut pas attaquer d'un côté et réattaquer de l'autre s'il a 2 adversaires en une seule séquence. N'OUBLIEZ PAS QU'IL N'Y A QU'UNE ATTAQUE PAR SÉQUENCE. Il devra donc subir 2 attaques et ne pourra répondre qu'une fois sur l'adversaire de son choix; en général, ce sera celui de droite si le personnage est droitier.

5.1.4. Incidences des dégâts

Votre CONSTITUTION déterminant vos points de vie, si ceux-ci viennent à baisser lors d'un combat, votre CONSTITUTION BAISSERA D'AUTANT de points.

Cette baisse sera notée dans la case MALUS, à côté de votre CONSTITUTION.

Votre CONSTITUTION ayant baissé, cela va influencer certains de vos talents, comme le combat et les capacités physiques. Vous noterez donc dans la case MALUS DU TALENT, le nombre de points en MOINS que VOTRE BLESSURE OCCASIONNE A CES TALENTS.

5.1.5. Fin de la séquence

Dès que chaque participant a attaqué une fois, la séquence est finie et une nouvelle débute si des combats sont encore nécessaires.

Nous savons qu'un tour = 60 séquences. En général, il vous faudra seulement quelques séquences pour vous débarrasser de vos ennemis mais on considère que le tour sera fini à la fin des combats (les séquences restantes servant pour le repos des combattants).

5.1.6. La fuite

Il vous est possible de fuir devant un danger et c'est au MENEUR DE JEU de décider si la fuite est possible ou non.

Ex : vous ouvrez une porte doucement et vous apercevez 5 guerriers attablés.

Dans ce cas, LE MENEUR DE JEU acceptera le fait que vous refermiez la porte et que vous preniez la fuite. Par contre, face à un monstre, si vous en êtes à moins de 10 m la fuite sera impossible; il y aura alors de fortes chances pour qu'il saute sur vous par derrière, ce qui serait très dangereux car il bénéficierait de l'effet de surprise et verrait ainsi son potentiel d'attaque augmenter alors que votre défense serait nulle. (Voir vitesse de déplacement des rencontres).

5.1.7. Effets de surprise

En règle générale, c'est le possesseur du POTENTIEL D'ATTAQUE LE PLUS FORT qui combat EN PREMIER, puis c'est le tour des autres participants en ordre décroissant du potentiel.

Mais dans bien des cas, l'effet de surprise jouera son rôle et primera sur le potentiel.

Ex : caché derrière une porte, un ennemi frappe le premier aventurier qui entre. Dans ce cas, quelles que soient les POTENTIELS D'ATTAQUE, c'est l'ennemi qui attaquera en premier, profitant de l'effet de surprise.

Dans des cas comme celui-ci, LE MENEUR DE JEU peut décider d'ajouter un BONUS (maxi : 10) au potentiel de celui qui attaque par surprise (le défenseur n'étant pas prêt au combat).

Dans l'hypothèse où un aventurier frapperait un ennemi endormi (ou le contraire) LE MENEUR DE JEU donnera 95% de chances de réussite, étant donné qu'aucune défense n'est possible.

5.1.8. Armes de lancer

Pour les armes de lancer, la procédure est légèrement différente. Le combat n'étant pas au corps à corps, seul le POTENTIEL "TIR" sera utilisé pour connaître vos chances de réussite.

MODIFICATION DU POTENTIEL DE TIR :

Si un personnage, pris pour cible, possède un bouclier qui lui vaut un bonus "DÉFENSE" de 5 points, les chances du tireur attaquant baisseront d'autant.

Ex : un tireur à l'arc, avec un POTENTIEL DE TIR de 35, vise un ennemi ayant un bouclier :

Le tireur aura $35 - 5 = 30\%$ de chances de toucher l'ennemi.

Les dégâts se calculent de la même façon que pour les armes classiques. Dans une séquence de combat, les lancers seront faits avant les combats au corps à corps (aussi bien en ce qui concerne les armes qu'en ce qui concerne les sorts).

Bien entendu, comme pour les autres armes, UNE SEULE ATTAQUE OU UN SEUL TIR n'est possible par séquence.

Vous trouverez en fin de règles, une liste des armes ainsi que les potentiels de force de dégâts qu'elles peuvent infliger.

5.1.9. Réalisme du combat

LE MENEUR DE JEU devra faire attention à la vraisemblance du combat. Un aventurier ne pourra pas, par exemple, toucher une cible si celle-ci est derrière un obstacle ou un autre personnage.

Il ne pourra pas non plus changer d'arme au cours d'un même round.

C'est au MENEUR DE JEU et aux joueurs de garder à l'esprit ce qui est possible dans la vie réelle. En cas de litige, C'EST TOUJOURS LE MENEUR DE JEU QUI TRANCHE.

5.1.10. Armure

Avant de partir à l'aventure, vous vous achèterez, selon vos moyens, un type d'armure qui vous rendra bien des services.

En effet, celle-ci vous permettra d'amoindrir vos blessures, suivant la protection qu'elle vous offre.

Ex : une armure de cuir vous protégera de 1 point face aux dégâts que vous subirez; si vous recevez un coup d'épée qui vous retire 5 points de vie, vous retirerez seulement 4 points (5-1), votre armure vous ayant protégé de la force du coup. La liste des armures, leur prix et la valeur de leur protection sont indiqués en fin de règles.

5.1.11. Augmentation de votre potentiel d'attaque

Au fur et à mesure de vos aventures, vos POTENTIELS D'ATTAQUE, de DÉFENSE et de TIR augmenteront de diverses façons, ce qui vous permettra de vous battre de plus en plus efficacement et d'affronter des ennemis de plus en plus forts. L'augmentation de ces potentiels sera étudiée à la section "apprentissage et expérience".

5.1.12. Guérison de vos blessures

Il y a 3 manières de récupérer des POINTS DE VIE perdus :

La première est la GUÉRISON NATURELLE : vous récupérez 1 POINT DE VIE par jour de repos. (Il s'agit de jours hors aventures, en restant sans bouger dans un lit douillet).

La deuxième s'appelle PREMIER SECOURS. Pour cela, il faut que vous ayez acheté une trousse de secours qui contient des herbes, baumes et bandes. Vous pouvez faire ces soins après la fin d'un combat (c'est à dire quand il n'y a plus d'ennemis à combattre) si vous avez perdu des POINTS DE VIE au cours de celui-ci. Ces soins vous permettront de récupérer de 1 à 3 POINTS DE VIE.

Lancez 1D6, le résultat est :

1 ou 2 = 1
3 ou 4 = 2
5 ou 6 = 3

Vous ne pouvez pas vous servir 2 fois de cette trousse pour les blessures d'un même combat.

Ex : imaginons qu'après 10 séquences de combat, vos adversaires soient tous tués. Votre personnage a reçu un coup d'épée lui enlevant 4 POINTS DE VIE et 2 coups de hache lui enlevant encore 6 POINTS DE VIE. Le combat étant fini, il va pouvoir panser ses blessures, vous allez donc lancer le dé et suivant le résultat redonner 1, 2 ou 3 POINTS DE VIE à votre personnage. (Vous n'avez droit qu'à ce seul jet de dé).

Le tour est considéré comme fini à la fin des guérisons éventuelles, celles-ci entrant dans le temps de repos restant après un combat.

Enfin vous pouvez utiliser cette trousse 3 fois car elle ne contient que peu d'herbes et baumes, malgré son prix, (les herbes étant rares sur le continent de LYN).

Bien entendu vous ne POURREZ PAS RÉCUPÉRER PLUS DE POINTS DE VIE QUE VOUS N'EN AVEZ PERDUS PENDANT LE COMBAT.

LA TROISIÈME EST MAGIQUE et ce fera par le lancement d'un sort de soins (voir section magie).

Quelle que soit la manière, vos POINTS DE VIE ne pourront être récupérés que dans la mesure où ils ne dépassent pas votre CONSTITUTION.

5.2. AUTRES TALENTS

5.2.1. Les capacités physiques

Comme il a été dit dans le chapitre précédent, toutes les actions des personnages seront résolues par des DÉS DE POURCENTAGE, pour les actions physiques cependant on introduira une échelle de difficulté.

GRIMPER

Les escalades seront divisées en 2 : faciles et difficiles.

Pour une escalade facile, le personnage aura son pourcentage de réussite normal (ex : soit un potentiel de 35 = 35% de réussite).

Dans le cas d'escalade difficile, le MENEUR DE JEU appliquera un MALUS suivant la difficulté :

escalade de montagne, — 10
escalade haute montagne, — 20
escalade paroi lisse, mur sans brèche, — 30.

Si le personnage échoue dans son escalade, les dégâts seront de 1D6 tous les 15m de hauteur.

Ex : un personnage tombant de 30 m aura à subir des dégâts entre 2 et 12 POINTS DE VIE (2D6).

Les MALUS donnés sont purement indicatifs et LE MENEUR DE JEU pourra les adapter suivant le type d'escalade, tout en gardant cette échelle de valeur comme base.

SAUTER

Le saut se divise aussi en 2 catégories : facile et difficile.

saut en longueur facile : entre 2 et 5 m
saut en longueur difficile : plus de 5 m

saut en hauteur facile : 1 m
saut en hauteur difficile : plus de 1 m.

Pour les sauts difficiles, LE MENEUR DE JEU appliquera les MALUS comme suit : — 10% pour chaque m au delà de 5 m pour le saut en longueur, au dessus de 1m pour le saut en hauteur.

DÉFONCER UNE PORTE

Si vous n'avez pas réussi à crocheter une serrure avec vos outils, après avoir tout essayé, il vous reste la possibilité de défoncer la porte. Soit avec une arme, soit à coups d'épaule.

Vous utiliserez pour cela, votre POTENTIEL DE CAPACITÉ PHYSIQUE pour savoir si vous avez réussi.

Mais dans une action comme celle-ci, rien ne vous empêche de vous y mettre à plusieurs, cela augmentera vos chances de réussite.

Chaque personnage supplémentaire qui vient en aide à un aventurier augmente les chances de celui-ci de + 10%.

C'est le MENEUR DE JEU qui déterminera le nombre maximum d'aventuriers pouvant participer ensemble à cette action, suivant la taille de la porte.

5.2.2. Manipulation

Quand ce talent sera nécessaire, vous indiquerez au MENEUR DE JEU ce que vous allez faire.

Ex: "J'essaye d'ouvrir cette serrure avec mes outils".

Vous lancerez alors 1 D100, pour savoir si vous avez réussi (toujours en utilisant votre potentiel de manipulation).

Si vous voulez exercer vos talents de pickpocket, la procédure est différente. Vous écrivez en cachette sur qui vous voulez exercer ce talent et vous donnez le papier au MENEUR DE JEU. C'est lui qui lancera le dé de pourcentage à votre place et vous dira discrètement si vous avez réussi.

(Tout cela afin que les autres joueurs ne sachent pas qu'une telle action a été tentée).

Vous utiliserez ce talent pour désenclencher un piège (si vous l'avez détecté) ouvrir une serrure, poser un objet en équilibre.

Là aussi, le MENEUR DE JEU pourra appliquer des MALUS, s'il estime qu'une serrure est plus perfectionnée qu'une normale ou qu'un piège est spécialement dur à désamorcer.

Le taux de MALUS est laissé au choix du MENEUR DE JEU, mais n'appliquez pas de MALUS SUPÉRIEUR à — 20% et surtout évitez d'en donner à des joueurs qui n'ont pas un potentiel élevé.

5.2.3 Discrétion

Ici la procédure est un peu différente, car c'est le MENEUR DE JEU qui lancera le dé de pourcentage s'il estime que l'action peut avoir des conséquences sur la suite du jeu.

Ex: un aventurier dit au MENEUR DE JEU: "Je passe devant le poste de garde en me faulant".

Le MENEUR DE JEU lui demandera son potentiel de discrétion et fera derrière son paravent un lancer de dé de pourcentage.

Si le jet est positif, les gardes n'auront pas vu l'aventurier.

Si le jet est négatif, l'aventurier aura été aperçu sans qu'il le sache. Bien entendu le MENEUR DE JEU ne dira rien à l'aventurier et fera intervenir les gardes.

5.2.4. Détection

C'est à vous de vous servir de ce talent. Que ce soit pour détecter un piège, un passage secret, une trappe ou un objet caché.

Vous annoncerez clairement ce que vous cherchez au MENEUR DE JEU. Vous lancerez le D 100 pour savoir si vous avez bien cherché.

L'ambiguïté de la détection vient du fait que vous ne savez pas s'il y a effectivement quelque chose à trouver.

Si par exemple, vous avez 30 de POTENTIEL DE DÉTECTION et que votre jet de dé est de 25, théoriquement, vous avez réussi. Mais si rien n'est caché, le MENEUR DE JEU vous dira que vous n'avez rien trouvé, de toute façon, la seule manière de savoir est de tenter l'action.

Comme pour la manipulation, le MENEUR DE JEU appliquera des MALUS s'il estime une détection difficile.

5.2.5. Influence

Ce talent vous servira dans les pourparlers avec l'ennemi (s'ils sont possibles). Si votre jet de dé réussit, vous aurez de nouveaux alliés convertis à votre cause.

C'est le MENEUR DE JEU qui déterminera si les rencontres qu'il a placées dans l'aventure peuvent être influencées ou non par les aventuriers.

Ex: depuis 2 tours les 5 aventuriers discutent n'arrivant pas à se mettre d'accord sur le chemin à prendre. L'un d'eux tente un jet de D 100 avec un potentiel d'influence. Si son jet de dés réussit, les autres le suivront en se ralliant à son choix.

5.2.6. Connaissance

De temps en temps, vous découvrirez des inscriptions étranges. Vous arriverez peut être à les déchiffrer si votre jet de dés le précise. Cela vous servira aussi à reconnaître un objet qu'il n'est pas habituel de rencontrer en tel ou tel lieu.

Ce talent ne vous servira pas pour les écritures magiques qui, elles, dépendent de votre FORCE MAGIQUE comme nous le verrons plus loin.

Ex: si vous voulez savoir si vous savez jouer de la harpe que vous venez de trouver dans une salle, vous allez lancer le dé de pourcentage. Si votre jet de dé réussit, vous saurez en jouer, par contre, s'il échoue, la harpe sera toujours un instrument trop complexe à vos yeux.

5.2.7. Utilisation d'un talent

Une seule tentative par personnage et par action est permise, lors de l'utilisation d'un TALENT quelconque.

Enfin n'oubliez pas de vous servir de vos TALENTS; c'est à vous de détecter, d'explorer, de manipuler, etc... Le MENEUR DE JEU n'a pas à vous donner de conseils c'est un arbitre qui connaît toutes les composantes du jeu et qui décide en cas de litige; mais l'aventure, c'est vous qui la vivez.

5.3. LA MAGIE

5.3.1. Introduction

De mémoire d'humain, la MAGIE a toujours existé sur LYNAIS et les peuples du continent de LYN vivent avec elle quotidiennement. Il n'est pas rare d'assister à des spectacles donnés par le peuple des BRIGANDS-VOYAGEURS où, jongleurs et équilibristes associent la MAGIE à leur adresse, ce qui donne des spectacles grandioses et magnifiques par leur diversité.

Tous les habitants ne pratiquent pas la MAGIE, mais l'expérience de l'âge, associée à l'école des magiciens, permet d'accéder assez facilement à cet art.

Votre potentiel "MAGIE", est aussi votre FORCE MAGIQUE. Cette FORCE MAGIQUE détermine le nombre et la possibilité d'utilisation des sorts.

Votre personnage a une capacité de mémorisation suivant sa FORCE MAGIQUE. Le tableau ci-dessous donne le nombre de sorts que votre personnage est capable de mémoriser en fonction de sa FORCE MAGIQUE.

FM	6 à 30	31 à 35	36 à 40	41 à 45	46 à 50
Sorts	0	2	3	4	5

FM	51 à 55	56 à 60	61 à 65	66 à 70	71 à 75
Sorts	6	7	8	9	10

FM	76 à 80	81 à 85	86 à 90	91 à 95	96 et +
Sorts	11	12	13	14	15

5.3.2. Comment connaître des sorts

Suivant votre FORCE MAGIQUE, vous choisirez dans la liste des sorts le nombre de sorts indiqués par le tableau. Mais vous ne pourrez utiliser n'importe quel sort. Comme vous le verrez plus loin chaque sort à un degré de difficulté représenté par une FORCE MAGIQUE dont le potentiel est le minimum de celui qu'il est nécessaire de posséder pour utiliser le sort.

Ceux dont le potentiel de FORCE MAGIQUE est situé entre 6 et 30 ne pourront ni économiser ni utiliser de sorts, mais rien ne les empêche, s'ils trouvent un sort écrit sur un parchemin, de le garder en attendant d'augmenter leur FORCE MAGIQUE et de pouvoir s'en servir.

La seule manière d'acquérir des sorts supplémentaires est d'entrer en apprentissage chez les magiciens. Cet apprentissage augmentera les 2 caractéristiques qui forment votre FORCE MAGIQUE. Ainsi votre potentiel augmentera tout autant, ce qui permettra de choisir d'autres sorts en vous référant au tableau. Nous verrons plus loin les conditions d'apprentissage ainsi que les gains acquis.

5.3.3. Mécanismes d'utilisation des sorts et de la magie.

Les SORTS seront lancés en premier, pendant une séquence combat, suivie des armes de lancer, puis des combats au corps à corps.

Si vous utilisez un SORT, vous serez obligé d'attendre la fin du tour pour relancer un SORT, même si celui-ci n'a pas eu d'effet.

Exemple: vous entrez avec trois Aventuriers dans une pièce où deux Soldats de la Destruction vous attendent. Le combat s'engage. Vous dites au MENEUR DE JEU que vous allez essayer de lancer un SORT, alors que les autres Aventuriers décident de se battre. C'est donc à vous de commencer. Dès que le SORT est lancé, qu'il réussisse ou non, c'est aux autres d'entamer le combat, en commençant par celui qui a le potentiel d'attaque le plus fort (puis par les autres, Aventuriers et Ennemis, par ordre décroissant de potentiel d'attaque). Quand ces premières attaques auront été résolues, la 2^e séquence commencera. Mais pour celle-ci, vous ne pourrez pas lancer de SORT, mais seulement attaquer avec votre arme. Vous retrouverez vos capacités magiques à la fin du tour complet. (Dès que les combats ont cessé, le tour s'arrête, même si les 60 séquences n'ont pas été utilisées).

Pour lancer un SORT c'est votre POTENTIEL MAGIQUE qui détermine votre chance de réussite.

Exemple : avec un POTENTIEL MAGIE de 36 vous réussirez sur un D100 si vous faites entre 01 et 36.

Si votre jet de dés réussit, le SORT agit tout de suite et ses conséquences sont immédiatement appliquées. Il vous faudra attendre la fin du tour pour récupérer votre chance magique (FM).

Si votre jet de dés ne réussit pas, le SORT n'aura aucun effet et il vous faudra aussi attendre la fin du tour pour récupérer votre FM.

Le fait d'utiliser un CONTRE-SORT comme défense magique a le même effet sur vous que l'utilisation d'un SORT. C'est-à-dire que vous devrez attendre le début du tour suivant pour récupérer et pouvoir à nouveau utiliser un SORT.

Comme pour le combat si plusieurs Aventuriers utilisent la MAGIE, c'est celui qui a le POTENTIEL MAGIE le plus fort qui commence à lancer son SORT.

5.3.4. Défense magique

Il peut arriver, au cours d'une Aventure, qu'un SORT soit utilisé contre vous. Dans ce cas, vous utiliserez la DÉFENSE MAGIQUE qui consiste à lancer un CONTRE-SORT pour annuler celui qui vous visait.

Toutefois, seul un Personnage ayant un minimum de 40 de FORCE MAGIQUE, pourra utiliser cette défense.

Cette méthode de défense est très simple; il vous suffit pour cela de réussir votre jet de D100.

Exemple : un SORCIER DE LA DESTRUCTION vous envoie une langue de feu et réussit son jet de D100. Pour éviter les conséquences de ce SORT, vous devez signaler au MENEUR DE JEU que vous lancez un CONTRE-SORT (seulement si vous avez 40 ou plus de force magique). Votre FORCE MAGIQUE étant de 44, votre CONTRE-SORT réussira si votre jet de D100 est compris entre 01 et 44. S'il est au-delà, le SORT de votre ennemi agira avec toutes ses conséquences.

Quand vous utilisez un CONTRE-SORT, vous ne pouvez pas lancer un autre SORT dans le même tour de jeu.

5.3.5. Les sorts

Chaque SORT va être décrit avec ses conséquences et sa durée. De plus, une FORCE MAGIQUE lui sera donnée, ainsi qu'une fréquence d'utilisation. Cette FORCE MAGIQUE correspond à la difficulté de se servir du SORT.

Exemple: un SORT, avec une FORCE MAGIQUE de 35 ne pourra être utilisé que par des Personnages ayant une force magique minimum de 35.

Si vous possédez par écrit un SORT de force supérieure à votre propre force, vous ne pourrez pas utiliser ce SORT avant d'atteindre une force suffisante. La FRÉQUENCE D'UTILISATION, détermine le nombre d'utilisation maximum de ce SORT dans un temps donné.

Exemple: un SORT d'une FRÉQUENCE D'UTILISATION de 2 par jour pourra être utilisé 2 fois dans la journée.

Il n'y a pas de délai à respecter entre la première et la deuxième utilisation. Après ces deux utilisations, vous devrez attendre une journée complète avant de pouvoir vous resservir de ce SORT. Mais rien ne vous empêche d'utiliser d'autres SORTS que vous pourriez avoir gardés en réserve.

Pour la DURÉE DU SORT, il s'agit d'une durée maximum. Celui qui utilise un SORT peut en écourter la durée s'il le désire.

Les conséquences diverses des SORTS sont données dans l'explication de chacun.

LISTE DES SORTS

1) de 30 à 40 de FORCE MAGIQUE

SOINS : Force magique (FM) = 30
Fréquence (FR) = 3 par jour (3/J)
DURÉE = Permanent

Ce SORT permet de guérir les blessures sur vous-même ou sur un Aventurier de votre choix. Si vous réussissez votre jet de D100, vous lancerez 1 D6 pour connaître le nombre de points de vie récupérés (de 1 à 3).

Vous ne pourrez pas récupérer plus de points que vous n'en avez perdus.

DÉTECTION DE TRÉSOR: FM = 32 FR = 3/J
DURÉE = sur l'instant

Quand vous utiliserez ce SORT avec succès, le MENEUR DE JEU vous dira s'il y a un trésor à moins de 20 mètres et dans l'affirmative, dans quelle direction précise il se trouve. A vous de le découvrir ensuite.

SOMMEIL : FM = 33 FR = 1/J DURÉE = 2 tours

Ce sort permet d'endormir un ennemi (un seul), pendant deux tours de jeu

LANGUE DE FEU: FM = 34 FR = 3/J
DURÉE = sur l'instant

Ce SORT est assimilé aux armes de lancer par le fait qu'il crée une langue de feu que vous envoyez sur l'adversaire. Si le SORT réussit, il causera de 1 à 10 points de dégâts (1D10).

L'armure ne protège pas contre ce sort.

La distance de jet maximale de cette langue de feu est de 10 mètres, au-delà, elle n'a aucun effet. Elle peut agir par ricochet. Vous pourrez par exemple vous servir du plafond d'une pièce pour toucher un ennemi caché derrière un obstacle. En utilisant cette particularité, la langue de feu sera moins puissante et ne fera plus que 1 D6 de dégâts.

N'oubliez pas de compter la distance dans le ricochet. Plus le plafond sera haut, plus la cible devra être près.

LUMIÈRE : FM = 36 FR = 2/J DURÉE = 4 tours

Dès que le sort est réussi, une lumière très forte prend naissance au dessus de vous. Elle éclaire jusqu'à 20 mètres et dure 4 tours.

ANTI-LUMIÈRE : FM = 37 FR = 2/J
DURÉE = 2 tours

Ce SORT crée le noir complet dans la pièce où vous êtes, vous seul pouvez voir à travers cette obscurité magique. Ce SORT ne peut pas être utilisé en extérieur.

INFRAVISION : FM = 38 FR = 2/J
DURÉE = 6 tours

Grâce à elle vous verrez dans la nuit pendant 6 tours de jeu. De plus, vous verrez quelqu'un d'indivisible pour d'autres, car l'infra-vision détecte la chaleur d'une personne.

MIRAGE : FM = 40 FR = 2/J DURÉE = 1 tour

Par ce sort, vous pourrez créer l'illusion de votre choix, soit pour attirer l'ennemi, soit au contraire pour le faire fuir. Prévenez vos amis avant d'utiliser ce sort...

Exemple : vous pourrez donner l'illusion qu'une salle est en feu, ce qui fera peut-être fuir le monstre, ou encore faire apparaître l'image d'un trésor pour attirer un ennemi dans une embuscade.

2) de 41 à 50

PEUR : FM = 41 FR = 2/J DURÉE = 1 tour

Dès que le sort aura réussi, un sentiment de panique s'emparera des gens qui vous entourent. Ceux-ci partiront en courant. Mais n'oubliez pas que 1/4 d'heure plus tard (1 tour), ces mêmes personnes auront perdu ce sentiment de panique et vous en voudront peut-être.

En prévenant à l'avance vos amis, ceux-ci n'auront pas peur s'ils ont une force magique égale à 40 ou plus. S'ils ont moins, ils partiront pris de panique.

AFFAIBLISSEMENT : FM = 43 FR : 2/J DURÉE = 1 tour

Ce sort affaiblira votre ennemi. Pendant un tour, il perdra la moitié de ses facultés aussi bien au combat qu'aux dégâts infligés.

Exemple: un GUERRIER DE LA DESTRUCTION avec un potentiel d'attaque de 40 et une épée à la main (dégâts de 1 à 10), s'il est touché par ce SORT, n'aura plus que 20 de POTENTIEL D'ATTAQUE et son épée ne pourra faire que de 1 à 5 de dégâts (1 D6-1). Sa défense baissera aussi de moitié. Arrondir au plus haut, si non divisible.

LANGAGE DES ANIMAUX : FM = 45 FR = 2/J
DURÉE = 1 tour

Vous pourrez parler avec n'importe quel animal. Peut-être cela pourra-t-il vous servir.

TÉLÉPATHIE : FM = 46 FR = 1/J Durée = 1 tour

Vous lirez la pensée de quelqu'un à son insu. Si vous lancez ce SORT contre un ennemi pour obtenir des renseignements, le MENEUR DE JEU vous dira ce que cet ennemi sait (espérons qu'il est au courant de beaucoup de choses...).

BOUCLIER MAGIQUE: FM = 47 FR = 2/J
DURÉE = 2 tours

Ce bouclier magique vous protégera pendant 2 tours contre toute attaque magique ou non. Mais vous ne pourrez pas attaquer, ni lancer de sorts en étant sous sa protection.

DOUBLE ATTAQUE : FM = 48 FR = 2/J DURÉE = 2 tours

Ce SORT est à employer sur vous-même ou sur un de vos amis qui pourra ainsi réaliser 2 attaques par séquence pendant 2 tours de jeu.

3) de 51 à 60

PARALYSIE : FM = 51 FR = 1/J
DURÉE = 2 tours

Vous pourrez transformer en statue l'ennemi de votre choix qui restera ainsi pendant 2 tours. Vous ne pourrez pas détruire cette statue, mais vous pourrez toutefois la ligoter solidement.

DÉPLACEMENT D'OBJET : FM = 52 FR = 2/J
DURÉE = sur l'instant

Vous pourrez déplacer à distance (10m maxi) n'importe quel objet d'un poids de 10kg maximum et le lancer sur un ennemi. Les dégâts seront de (1 D10 + 2).

NOURRITURE: FM = 53 FR = 1/J

A partir de terre, vous pourrez créer de quoi vous nourrir pour une journée.

EAU : FM = 54 FR = 1/J

Ce sort créera un petit nuage qui provoquera une pluie abondante, l'équivalent d'un litre d'eau (prévoyez un récipient).

LÉVITATION : FM = 56 FR = 1/J
DURÉE = 3 tours

Vous vous élèverez au-dessus du sol et pourrez vous déplacer en l'air pendant 3 tours à l'abri des coups directs de l'ennemi (mais gare aux flèches). Ce SORT pourra aussi vous servir pour escalader un mur ou sortir d'un trou trop profond.

CONJURATION : FM = 60 FR = 1/J
DURÉE = spéciale

Ce SORT est très dangereux à manier, en effet il vous permet d'obtenir une aide du ROYAUME DES MORTS.

Cette aide est matérialisée par l'arrivée de MORTS-VIVANTS, qui en échange de leur venue, demandent de verser le sang avant de repartir. C'est pour cela qu'il ne faut faire appel à eux qu'en cas de besoin majeur et en leur désignant l'ennemi dès leur apparition.

Ces MORTS-VIVANTS resteront en vie jusqu'à leur propre mort dans le combat ou jusqu'à l'élimination du ou des ennemis désignés, dans les deux cas, ils disparaîtront instantanément.

Le nombre de MORTS-VIVANTS apparaissant dépendra de votre force magique.

de 60 à 69, vous obtiendrez l'aide de 2 MORTS-VIVANTS;

de 70 à 79, vous obtiendrez l'aide de 3 MORTS-VIVANTS;

de 80 et +, vous obtiendrez l'aide de 4 MORTS-VIVANTS.

Les aptitudes au combat de ces MORTS-VIVANTS, seront toujours les mêmes, quel que soit le niveau du scénario.

POINTS D'ATTAQUE = 60 POINTS DE VIE = 10
DÉFENSE = 0 POTENTIEL MAGIE = 0
DÉGATS = épée (1D10)

4) de 61 et +

RÉTRÉCISSEMENT : FM = 61 FR = 1/J
DURÉE = 2 tours

Vous pourrez rendre un de vos amis ou vous-même très, très petit. Cela pourra peut-être vous aider à passer inaperçu dans une situation difficile. Bien entendu, il vous faudra plus de temps pour parcourir les distances que si vous aviez votre taille normale et surtout gare aux pieds des grands...

La taille minimum correspond à la taille d'un trou de serrure, c'est à dire dans les 2cm. Pour la distance parcourue, l'Aventurier mesurant 2cm pourra parcourir 8m en un tour de jeu.

TRAVERSE-MUR : FM = 62 FR = 2/J
DURÉE = un mur 30 s.

Vous pourrez traverser le mur de votre choix, mais choisissez-en un qui ne vous mène pas dans le vide, car dans ce cas, vous seriez obligé de revenir en arrière et votre sort n'aura servi à rien.

INVISIBILITÉ : FM = 64 FR = 1/J
DURÉE = 3 tours

Vous serez invisible pendant 3 tours, mais palpable. Ce sort ne permet pas de traverser un mur. Si vous attaquez vous redevenez visible.

TRANSFORMATION : FM = 66 FR = 1/J
DURÉE = Variable

Vous pourrez vous transformer à l'image du monstre qui est face à vous et le combattre à armes égales. Avant d'être touché vous-même, il faudra que le monstre tue son image; à ce moment, vous redeviendrez humain avec toutes vos capacités.

RETOUR EN ARRIÈRE : FM = 80 FR = 1/semaine
DURÉE = permanent

Ce sort de très HAUTE MAGIE est à manier avec précaution. En effet, il vous ramènera 2 tours en arrière (ce qui vous permettra de revoir ce que vous avez déjà vu et de modifier les faits à votre convenance). Bien entendu, le MENEUR DE JEU replacera les Personnages et le lieu qui étaient présents à ce tour. N'oubliez pas qu'il vous faudra attendre une semaine avant de pouvoir utiliser ce SORT à nouveau.

5.3.6. Sorts écrits :

Les SORTS ÉCRITS sur parchemin font partie, comme nous le verrons plus loin, des objets magiques. Si par chance, un Aventurier découvre un SORT écrit, il pourra soit le garder tel quel soit le mémoriser s'il n'a pas dépassé sa capacité maximale de mémorisation.

Le SORT ÉCRIT possédant la même FORCE MAGIQUE que sur la liste précédente, seul l'Aventurier possédant une FM suffisante pourra le lire et l'utiliser. Si un AVENTURIER utilise un SORT ÉCRIT, ses chances de réussite baisseront de 10% (ceci, à cause du fait qu'il doit lire le texte magique et se concentrer dessus, alors qu'un SORT mémorisé est déjà connu.



6. LES RENCONTRES

Au cours de vos Aventures vous allez rencontrer diverses formes de vie, amies ou ennemies.

Malheureusement pour vous, elles seront le plus souvent hostiles et à la solde des SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION, ceux-ci, ayant amené avec eux la magie noire et des formes de vie encore inconnues sur LYNAIS. Un grand nombre de celles-ci venaient de divers mondes, appartenant à d'autres univers.

De plus, les SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION enrôlèrent un grand nombre d'humains avides de pouvoir et de richesses.

Toutes ces mauvaises rencontres seront placées à l'avance par le MENEUR DE JEU au fil de son Aventure, pour vous ralentir dans votre découverte et pour garder des trésors peut-être inestimables.

Quand les Aventuriers rencontrent un ennemi (monstre ou non), c'est le MENEUR DE JEU qui joue le rôle de l'ennemi en le faisant parler ou combattre suivant les circonstances. C'est donc à lui de lancer les dés de combat pour déterminer si un Aventurier a été touché.

Si vous utilisez des figurines, c'est lui qui bougera l'ennemi et qui choisira sa victime (en général, ce sera l'Aventurier le plus proche). Le rôle du MENEUR DE JEU est très important quant à l'animation de la partie, c'est lui qui crée un jeu actif et intéressant. Il doit donc jouer le rôle des rencontres avec le plus grand réalisme pour créer le climat propre à la situation.

Exemple : Il ne faut surtout pas entendre un MENEUR DE JEU dire :

"C'est une grande salle de 8m sur 8, avec une table, des chaises. Dans le fond à gauche il y a un coffre avec une inscription, à droite une sculpture représentant une femme et une grande cheminée avec divers objets. Ah ! Au fait, devant la porte par laquelle vous êtes entrés, il y a un énorme tigre!!!".

Il nous faut tout d'abord diviser ces rencontres en deux catégories. Une forme de vie animale et une forme humaine ou assimilée.

6.1 ANIMAUX

Pour une utilisation dans le jeu, chaque animal possédera diverses valeurs. Le MENEUR DE JEU attribuera lui-même ces valeurs pour chaque animal qu'il placera dans le jeu, en fonction de la force des Aventuriers.

Chaque animal aura un POTENTIEL D'ATTAQUE et une DÉFENSE éventuelle.

Ce potentiel déterminera, pour l'animal, les chances de réussir une attaque.

Ce POTENTIEL D'ATTAQUE se situera entre 0 et 105 suivant l'animal. Une liste est donnée plus loin, avec les potentiels minima et maxima d'un certain nombre d'animaux. Le minimum correspond à l'animal le plus faible de son espèce et le maximum au plus fort.

L'animal possédera aussi des POINTS DE VIE, ceux-ci déterminant la résistance de l'animal aux dégâts. Ils se situeront en moyenne entre 1 et 35, sauf pour quelques animaux exceptionnels.

En cas d'une attaque réussie, les points "DÉGÂTS CAUSÉS" seront attribués à chaque animal. Ces dégâts seront en général dûs aux morsures ou aux coups de griffes et se situeront entre 1 point de vie de dégâts et 3 D6.

Enfin, des POTENTIELS DE PROTECTION NATURELLE contre les dégâts leur seront donnés. Cette PROTECTION NATURELLE est assimilée à l'armure pour les humains. Elle donnera entre 0 et 3 points de PROTECTION, suivant la résistance de la peau de l'animal.

En ce qui concerne la défense, elle sera attribuée de la même façon que pour les personnages, c'est à dire en fonction du potentiel d'attaque (voir tableau en fin de règle).

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Pour une utilisation dans les combats, une vitesse de déplacement va être donnée à chaque animal. Cette vitesse sera donnée en prenant comme référence, la vitesse moyenne d'un humain. Ceci permettra au MENEUR DE JEU de déterminer, si une fuite est possible ou non ou si une poursuite est envisageable.

Pour ne pas entrer dans les détails de chiffres et de fractions, nous avons choisi une méthode très simple, qui signale seulement si la vitesse est supérieure ou inférieure à celle d'un humain, par les signes + ou -.

Ex : un cheval peut aller 2 fois plus vite qu'un homme. En abrégé cela donne Vd (vitesse de déplacement) = ++.

Si cette vitesse est approximativement égale, nous utiliserons l'abréviation id (idem).

LISTE :

La liste ci-dessous est donnée comme référence au MENEUR DE JEU qui, suivant la force des joueurs, choisira les différentes valeurs à attribuer aux animaux qu'il placera dans son aventure.

Une certaine logique est à respecter si de nombreux animaux sont utilisés. Le MENEUR DE JEU prendra toujours comme base la force humaine, en tenant compte que c'est à l'animal de réussir une attaque sur un humain et de sa résistance propre, comparée à celle d'un humain.

Pour chaque animal va être donné un POTENTIEL D'ATTAQUE compris entre un mini et un maxi (abrégé par PA), un nombre de points de vie (PDV), les dégâts (Dg) et la protection naturelle (Pr.N), une vitesse de déplacement (VD).

PUCE : P.A = 50 à 80 PDV = 1/2
Dg = nul (démangeaisons) Pr.N = 0 VD = —

La puce a un potentiel d'attaque assez fort car elle peut s'infiltrer facilement sous vos habits et vous aurez beaucoup de mal pour l'attraper et vous en débarrasser.

Les puces se rencontrent assez facilement dans les châteaux et sont en général en nombre assez importants (d'une dizaine à une centaine).

ARAIGNÉE : P.A = 20 à 40 PdV = 1 Dg = 1
Pr.N = 0 Vd = —

L'araignée se trouve indifféremment en intérieur ou en extérieur. Elle sera plus facilement en groupe à l'extérieur mais la solitude est assez fréquente chez les araignées d'intérieur.

RAT : P.A = 20 à 40 PdV = 3 à 6 Dg = 1 D3
Pr.N = 0 Vd = id

En ce qui concerne les rencontres, il en est à peu près de même pour le rat que pour l'araignée mais si vous en rencontrez un, il y aura de fortes chances pour qu'il y en ait d'autres aux alentours.

SERPENT : P.A = 20 à 40 PdV = 4 à 10
Dg = 1 D6 Pr.N = 1 Vd = —

La morsure du serpent peut être dangereuse; si le 6 sort au dé, l'AVENTURIER qui a été mordu perd 1 point de vie tous les 3 tours jusqu'à la mort: à moins qu'il n'ait un antidote.

Il est plus rare de rencontrer un serpent en intérieur, mais beaucoup s'en servent pour protéger un trésor en le mettant à l'intérieur du coffre ou d'une jarre.

AIGLE : P.A = 20 à 50 PdV = 7 à 15
Dg = 1 D6 Pr.N = 0 Vd = ++

Vous n'en rencontrerez qu'à l'extérieur et rarement en dehors des montagnes ou de la plaine avoisinante.

CHIEN: P.A = 20 à 50 PdV = 8 à 16
Dg = 1 D6 Pr.N = 0 Vd = id

Qu'il soit sauvage ou domestique il y en a un peu partout

CHAT SAUVAGE : P.A = 30 à 50 PdV = 10 à 20
Dg = 1 D6 + 1 Pr.N = 0 Vd = +

Il vit près des villages ou des fermes isolées, certains arrivent à l'appivoiser, ce qui en fait un garde redoutable.

ARAIGNÉE GÉANTE : P.A = 30 à 60
PdV = 10 à 20 Dg = 1 D6 Pr.N = 1 Vd = id

Comme le serpent, l'araignée géante a une morsure qui peut être mortelle. Les conséquences sont les mêmes que pour le serpent.

Leur origine est mal connue. Certains disent que c'est dû à des expériences d'alchimistes; d'autres que c'est une race géante naturelle. Quoiqu'il en soit, il y en a peu sur le continent de Lyn, ou du moins, on en voit peu, car elles vivent dans des cavernes profondes ou dans des sous-sols de châteaux.

LOUP : P.A = 30 à 60 PdV = 10 à 20
Dg = 1 D6 + 2 Pr.N = 1 Vd = +

Le loup est très commun sur Lynaïs et on le trouve aussi bien dans les forêts que dans les plaines. Il y a de nombreuses bandes qui voyagent par groupe d'une dizaine.

RAT GÉANT: P.A = 30 à 70 PdV = 10 à 20
Dg = 1 D6 + 2 Pr.N = 2 Vd = +

Il est souvent solitaire et vit dans les châteaux abandonnés ou dans les grottes et cavernes naturelles.

LION (TIGRE) : P.A = 30 à 70 PdV = 10 à 20
Dg = 1 D6 + 2 Pr.N = 1 Vd = ++

Il vit dans les basses montagnes du sud-ouest. Il n'est pas rare d'en voir tenu en laisse par des Guerriers.

OURS : P.A = 40 à 80 PdV = 15 à 30
Dg = 1 D10 Pr.N = 2 Vd = id

On n'en rencontre qu'en moyenne et basse montagne. On dit qu'il n'est pas apprivoisable.

SALAMANDRE GÉANTE : P.A = 30 à 70
PdV = 8 à 20 Dg = griffe 1 D6 + peau 1 D6 + 1
Pr.N = 1 Vd = —

La Salamandre géante mesure entre 1 et 2 mètres de longueur. Il est assez rare d'en rencontrer dans le Nord. Elle vit dans les marais du Sud. Sa peau secrète une substance très corrosive, il est donc conseillé de ne pas la toucher. De plus le feu n'a aucun effet sur elle.

SAUTERELLE DES SABLES: P.A = 20 à 60
PdV = 6 à 12 DG = morsure 1 D6
Pr.N = 0 Vd = ++

Ces sauterelles longues de 1m vivent dans le désert du Nord Ouest. Elles se déplacent en groupes plus ou moins importants. Certaines légendes racontent que l'on peut les apprivoiser et s'en servir comme monture, mais il faut dans ce cas que l'AVENTURIER cavalier ne mesure pas plus de 20 cm.

CROCODILE: P.A = 30 à 70 PdV = 10 à 30
Dg morsure = 1 D6 + 2 + queue = 1 D6
Pr.N = 3 Vd = -

Cette animal vit dans les marais et marécages du Sud, il n'attaque que s'il a faim, mais possédant une intelligence assez élevée et un orgueil puissant, il peut s'avérer très méchant si on pénètre dans son territoire. Le crocodile de Lynaïs est d'une couleur rouge et noire et est paraît-il d'une famille proche du Dragon.

VER GÉANT (ou ver de sable): P.A = 40 à 80
PdV = 10 à 30 Dg = 1 D10 Pr.N = 2 Vd = -

Il vit là où le sable est présent, mais les habitants du désert savent éviter ce genre de rencontre. Il y a peu de représentants de cette race, mais ils sont encore assez nombreux pour inspirer la peur des étendues de sable et des dunes.

ANIMAUX MYTHOLOGIQUES (FABULEUX)

LICORNE: P.A = 30 à 60 PdV = 10 à 60
Dg = 1 D6 + 1 Pr.N = 0 Vd = ++

La licorne vit en troupes d'une vingtaine et essentiellement dans la forêt. Cet animal n'est pas dangereux et attaque rarement. Il possède un langage télépathique propre à sa race. Depuis la venue de la Destruction quelques licornes ont été enlevées et envoûtées par des Sorciers ce qui en fait des ennemis redoutables.

La particularité de la licorne est qu'elle possède une DÉFENSE MAGIQUE naturelle. Dans le cas où un SORT lui est lancé, elle a 50% de chance d'éviter les conséquences du SORT. C'est le MENEUR DE JEU qui lancera le D 100 pour savoir si la défense magique a arrêté le SORT.

GRIFFON: P.A = 50 à 80 PdV = 15 à 30
Dg = 1 D10 Pr.N = 2 Vd = ++

Un corps de lion, des ailes et une tête d'aigle. Cet animal vit dans les montagnes du Sud. Il y en a très peu et personne ne sait s'il faut le considérer comme un ami ou un ennemi; ses réactions étant imprévisibles.

Le griffon possède aussi une DÉFENSE MAGIQUE de 50%. De plus, cet animal a la faculté de voler, ce qui le rend très dangereux.

PETIT DRAGON: P.A = 40 à 50 PdV = 20 à 40
Dg = 2 D6 (griffes) et 2 D10 (flammes) Pr.N = 3

Les dragons vivent sur les îles de la Mer Sauvage, mais de temps en temps on peut en voir survoler le continent de Lyn et aller au-delà de la Terre des Morts.

Il n'est pas apprivoisable, mais peut servir l'une des deux causes suivant sa vision du monde. Il n'est pas rare de voir un dragon combattre le mal pour ensuite s'attaquer à un paisible village. Certains ont des relations avec de grands Sorciers ou Magiciens. Leur point faible est leur avidité de richesses.

DRAGON ADULTE: P.A = 50 à 100
PdV = 40 à 60 Dg = (2 D10) griffes (2 D10) flammes
Pr.N = 4

Les dégâts des flammes du dragon adulte ne sont pas plus forts que ceux du petit dragon, mais par contre, il peut lancer des flammes 2 fois par tour. De plus il possède une DÉFENSE MAGIQUE de 60%.

6.2. HUMAINS ET ASSIMILÉS

Pour les rencontres d'humains, le MENEUR DE JEU donnera à chacun d'eux un POTENTIEL D'ATTAQUE, UNE DÉFENSE (s'il veut les doter d'un bouclier), un nombre de POINTS DE VIE, une arme pour déterminer les DÉGÂTS et s'il peut lancer des SORTS, un POTENTIEL MAGIE (P.M.).

Le MENEUR DE JEU peut s'il le désire, créer entièrement un personnage (avec toutes ses caractéristiques et ses talents), s'il le destine à un avenir plus grand que celui résultant d'un simple combat. Les AVENTURIERS pourront très bien rencontrer un personnage qui se dira un ami. Mais l'est-il vraiment? Seul le MENEUR DE JEU connaît cette réponse et les AVENTURIERS auront à la découvrir.

Comme pour les animaux, le MENEUR DE JEU déterminera lui-même les différentes valeurs de ses rencontres en fonction de la force des AVENTURIERS.

QUELQUES TYPES D'HUMAINS:

HUMAIN A LA SOLDE DE LA DESTRUCTION:
P.A = 20 à 60 PdV = 6 à 20
Dg = suivant l'arme P.M = nul

SOLDAT DE LA DESTRUCTION:
P.A = 30 à 100 PdV = 10 à 35
Dg = suivant l'arme P.M = nul

SORCIERS DE LA DESTRUCTION:
P.A = 30 à 80 PdV = 10 à 35 Dg = arme + sorts
P.M = 30 à 100

CENTAURE: P.A = 30 à 80 PdV = 10 à 30
Dg = arme + sabots (1 D6 + 2) P.M = Maxi 40

MORTS-VIVANTS : P.A = 20 à 60 PdV = 3 à 20
Dg = arme P.M = nul

Seuls les MORTS-VIVANTS appelés par le "SORT CONJURATION" ont des valeurs imposées (voir section sorts) quand il s'agit de rencontres le MENEUR DE JEU les module suivant la force du scénario.

Les MORTS-VIVANTS (fantômes, squelettes, zombies, momies) ne sont pas à proprement parler des humains. Il s'agit de morts ramenés à la vie pour un certain temps. Ce rappel ne peut être fait que par un magicien (sort de conjuration) ou par un SORCIER DE LA DESTRUCTION qui appelle ces morts, afin d'obtenir des gardes précieux et peu coûteux.

Si vous rencontrez des MORTS-VIVANTS au cours de vos aventures, un sorcier est passé par là et la MAGIE plane dans l'air. De plus, le MENEUR DE JEU pourra leur donner une armure ce qui leur fera une protection contre les dégâts (de 1 à 3).

Le MENEUR DE JEU doit placer des créatures de son choix ou de son invention, en tenant compte de la force moyenne des AVENTURIERS. Cette force moyenne tient compte du potentiel d'attaque, du nombre de POINTS DE VIE ainsi que de la FORCE MAGIQUE.

Le scénario proposé en annexe (livret séparé) vous donnera une idée pour un bon équilibre AVENTURIERS/Rencontres.

NOTE pour le MENEUR DE JEU : si les points de vie d'un animal ou d'un humain baissent, n'oubliez pas de baisser d'autant le potentiel d'attaque.



7. TRÉSORS ET OBJECTIFS MAGIQUES (ou non)

7.1 LES TRÉSORS : voilà enfin des récompenses pour votre courage et votre ténacité. Là aussi, c'est le MENEUR DE JEU qui les aura placés à l'avance, gardés ou non. Les types de TRÉSORS sont nombreux, en commençant par un simple sac d'aris jusqu'à la croix sertie de diamants. En règle générale, vous pourrez trouver des "ARIS", des "DORAS", ou des bagues, colliers, couronnes, statuettes, pierres précieuses, tapisserie de valeur et divers objets de collection.

Bien entendu, seul le MENEUR DE JEU connaîtra la valeur de ces TRÉSORS, sauf si vous trouvez un sac de pièces; dans ce cas, vous les compterez.

Pour un bon équilibre de jeu, le MENEUR DE JEU déterminera la valeur totale des trésors à découvrir, suivant le nombre de personnages participant à l'Aventure. En moyenne, 2000 ARIS par Personnage.

Exemple: pour trois AVENTURIERS qui iront explorer un château hanté, le MENEUR DE JEU placera au total pour 6000 ARIS de trésor répartis à sa convenance. Il pourra mettre un sac de 100 ARIS dans une pièce, trois colliers de 400 ARIS chacun dans un coffre bien gardé, 100 DORAS dans une cassette et dissimuler le reste, soit dans d'autres coffres ou caches secrètes, soit même sur les habitants du château.

Nous n'allons pas donner une liste avec des valeurs, un collier pouvant valoir très cher ou rien du tout. C'est le MENEUR DE JEU qui attribuera ces valeurs. La seule chose importante est de garder un équilibre trésors/nombre d'AVENTURIERS.

En cours de partie, normalement, c'est l'AVENTURIER qui trouve un TRÉSOR qui le garde pour lui. Mais bien entendu, rien ne l'empêche de partager ses TRÉSORS avec les autres joueurs (n'oubliez pas que vous avez besoin d'eux).

Si l'un de vous découvre, par exemple, un sac de 100 ARIS et un collier, il gardera le collier (dont il ignorera la valeur) et partagera le sac de pièces avec les autres AVENTURIERS (ceci évitera bien des conflits entre vous).

Chacun marquera sur sa feuille de Personnage les pièces en sa possession dans la case argent et les bijoux ou pierres précieuses dans la case bijoux. Quand une partie sera finie, le MENEUR DE JEU donnera la valeur des TRÉSORS que vous avez trouvés. Vous marquerez donc, en face de chaque bijou, pierre ou autre objet de valeur, la correspondance en ARIS. Vous pourrez ainsi les revendre pour vous payer, par exemple, un apprentissage ou de nouvelles armes ce qui vous

aidera sûrement pour votre prochaine Aventure. N'oubliez pas que les TRÉSORS sont le seul moyen pour votre Personnage de se procurer assez d'argent pour pouvoir entrer en apprentissage dans les diverses écoles existantes.

7.2 OBJETS MAGIQUES

En plus des TRÉSORS et objets divers, les AVENTURIERS pourront trouver des OBJETS MAGIQUES dont ils n'auront pas obligatoirement le mode d'emploi. A titre d'exemple, nous allons donner une liste de quelques OBJETS MAGIQUES. Le MENEUR DE JEU attribuera une FORCE MAGIQUE à chaque OBJET MAGIQUE qu'il placera. Cette FORCE MAGIQUE donne le potentiel magique minimum qu'un aventurier doit avoir pour comprendre et bien utiliser cet objet.

Exemple : un AVENTURIER avec un POTENTIEL MAGIE de 30 découvre un parchemin où est inscrit une phrase en lettres magiques (il s'agit d'un sort de force 40).

Il essaye de le lire, mais le MENEUR DE JEU lui dira "Désolé mais tu ne comprends pas cette écriture, c'est de la trop haute magie pour toi".

Ces OBJETS MAGIQUES vous seront bien utiles si vous arrivez à vous en procurer. Ils vous permettront dans bien des cas, d'éviter l'utilisation d'un SORT qui vous sera plus utile dans des circonstances plus dangereuses.

QUELQUES OBJETS MAGIQUES :

ÉPÉE + 2 : F.M. = 40 : Cette épée permettra à l'AVENTURIER qui la trouvera d'infliger plus de dégâts (+ 2). Mais il faudra qu'il ait un minimum de 40 de POTENTIEL MAGIE pour s'en servir efficacement, sinon elle servira comme simple épée.

DAGUE + 2 : F.M. = 35 : mêmes caractéristiques que pour l'épée magique.

FLÈCHE + 3 : F.M. = 40 : n'oubliez pas de récupérer celle-ci, si vous vous en servez.

ARMURE + 1 : F.M. = 50 : cette armure augmentera de 1 point la protection du même type d'armure.

PARCHEMIN AVEC SORT : F.M. = suivant le sort

BOUCLIER MAGIQUE + 1 : F.M. = 40

Ce bouclier ajoutera 1 point à votre défense. Sur-tout ne le perdez pas, sans lui vous perdriez ce point supplémentaire.

GANTS MAGIQUES : F.M. = 40

Ceux-ci vous permettront d'ouvrir toutes les portes fermées à clef ou magiquement. Mais ils ne permettent pas de détecter les pièges.

CASQUE D'INFRAVISION : F.M. = 35

Ce casque donnera à l'AVENTURIER qui le coifera la possibilité de voir la nuit et de détecter quelqu'un d'invisible par la chaleur qu'il dégage.

CASQUE MAUDIT : pas de F.M

Ce casque fera perdre 2 points de défense à l'AVENTURIER, le seul moyen de s'en débarrasser est de trouver une baguette qui annule les mauvais sorts.

BAGUETTE ANTI-MAUVAIS SORT : Pas de F.M

Cette baguette ne servira qu'une fois mais elle permettra d'enlever le sort néfaste de certains objets.

FIOLE EAU-DE-VIE : non magique

Cette fiole vous rendra 1 POINT DE VIE si vous la buvez entièrement, mais elle ne peut augmenter vos POINTS DE VIE que pour vous permettre de récupérer 1 point après un combat.

FIOLE ANTI-POISON : non magique

Gardez précieusement cette fiole si vous la trouvez, car elle pourra vous sauver de la mort si vous avez été empoisonné par une araignée, un serpent ou un piège avec aiguille empoisonnée.

Le MENEUR DE JEU pourra inventer une multitude d'objets magiques, genre boule de cristal, tapis volant, miroir qui montre une autre pièce, etc... Mais il devra faire attention à ne pas placer trop d'objets magiques dans une Aventure, car tout le monde sait que l'attrait provient de la rareté.

8. LES PIÈGES ET CACHES

Tous les TRÉSORS que nous avons énumérés ne seront sûrement pas bien en vue; ce serait trop beau et trop facile.

Le MENEUR DE JEU les aura cachés, soit dans des pièces secrètes, soit dans des coffres bien fermés.

De plus, il aura peut-être placé des pièges ici ou là.

N'ayez pas trop peur, le but du MENEUR DE JEU n'est pas de truffer l'Aventure de pièges, mais de faire un jeu équilibré, où vous n'êtes pas sûr de mourir à chaque pas. En général, les pièges seront posés aux endroits nécessitant une protection plus grande qu'une garde humaine ou non. De plus, vous vous aventurerez souvent dans des lieux habités et il ne peut y avoir de pièges où beaucoup de gens circulent.

De toute façon, c'est le MENEUR DE JEU qui décide, en créant son Aventure, de poser ou non des pièges et une Aventure sans piège n'en est pas pour autant une de tout repos. L'attrait de ces pièges vient du fait que les AVENTURIERS ignorent s'il y en a ou non; c'est ce que l'on appelle le suspens.

Suivant la nature du piège, le MENEUR DE JEU déterminera les dégâts causés à l'AVENTURIER qui en est victime par 1 D6.

Les types de pièges les plus courants sont: une serrure qui explose si on ne la désamorce pas, une trappe qui s'ouvre quand on ouvre une porte ou un coffre, une porte qui se referme mécaniquement dès qu'on passe, empêchant toute sortie etc...

Nous laissons le MENEUR DE JEU imaginer des pièges diaboliques de son choix. Mais qu'il n'en fasse pas trop quand même; il faut laisser une chance aux AVENTURIERS, sinon le jeu n'a plus d'attrait.

QUELQUES EXEMPLES DE PIÈGES :

SERRURE A DÉCLENCHEUR DE TRAPPE : pouvant se poser sur toute porte ou tout coffre, cette serrure provoque l'ouverture d'une trappe devant la porte ou le coffre.

TRAPPE TOBOGGAN : s'ouvre dès que l'on marche dessus, faisant glisser l'AVENTURIER dans une autre pièce ou dans une oubliette.

RAYONS MAGIQUES : ces rayons sortent en général de statues ou de sculptures créant une barrière. Si un AVENTURIER est touché par le rayon, il perdra 2 POINTS DE VIE (pas de protection d'armure). Ils ne sont pas toujours visibles, mais le deviennent dès qu'ils touchent une masse vivante.



9. APPRENTISSAGE ET EXPÉRIENCE

Maintenant que vous connaissez tous les composants d'une partie, que se passe-t-il à la fin de celle-ci et quels sont les moyens qui permettront à votre Personnage de progresser dans ses divers talents ?

Deux manières font progresser votre Personnage. L'expérience naturelle et les apprentissages. Nous allons d'abord parler des apprentissages qui vous permettent de progresser plus rapidement que l'expérience du vécu.

Quand l'Aventure se termine, c'est-à-dire, quand les AVENTURIERS ressortent du lieu où se situait l'Aventure, avec les TRÉSORS, ou ayant atteint au but donné par le MENEUR DE JEU, chaque AVENTURIER va faire ses comptes.

Le MENEUR DE JEU donnera à chacun la valeur des TRÉSORS qu'il possède. Vous noterez donc, pour votre Personnage la valeur des TRÉSORS en ARIS, ce qui vous donnera l'état exact de votre richesse à la fin de l'Aventure.

Cet argent va vous permettre d'entrer en apprentissage chez des MAITRES de votre choix, ce qui augmentera certaines de vos caractéristiques à la fin de celui-ci.

Si vous décidez d'entrer en apprentissage, vous en informerez le MENEUR DE JEU, à qui vous paierez le prix de l'apprentissage (en pièces ou en bijoux), puis vous marquerez sur votre feuille de Personnage, à la section apprentissage, le type d'apprentissage et la date d'entrée.

Suivant les disciplines dont vous voulez augmenter les caractéristiques, vous avez le choix entre quatre types d'apprentissage.

- 1) Ecole de combat
- 2) Ecole de magie
- 3) Guilde des espions
- 4) Retraite chez les sages

Chaque type d'apprentissage propose plusieurs périodes de formation, chacune durant un mois, temps de LYNAIS.

Votre Personnage ne peut participer à aucune Aventure durant la période de son apprentissage.

Le MENEUR DE JEU sachant qu'un mois s'est écoulé depuis votre Aventure pourra donc inclure ce mois dans son récit et vous raconter ce qu'il s'est passé durant ce mois.

Vous ne pouvez pas faire deux périodes de suite (même en payant). Vous n'avez droit qu'à une seule période d'apprentissage après chaque Aventure. Cette règle est valable pour tous les types d'école.

Le MENEUR DE JEU PEUT ACCÉLÉRER LE TEMPS SUR LYNAIS. Il est tout à fait possible de rejouer le lendemain, l'AVENTURIER aura simplement vécu l'apprentissage en l'espace d'une journée réelle, bien qu'il se soit passé un mois (temps LYNAIS) pour lui.

9.1 ECOLES

9.1.1. Ecole de combat

C'est à LYN même que se situeront ces formations aux techniques de combat. Il faudra donc vous y rendre, la durée de votre voyage s'ajoutant à celle de la période. Chaque période de 1 mois que vous ferez dans cette école augmentant votre FORCE de 4, votre DEXTÉRITÉ et votre CONSTITUTION de 1 ($F + 4$, $D + 1$, $C + 1$).

En effet, pendant un mois de nombreux MAITRES de combat vous apprendront le maniement des armes et les diverses techniques de combat. C'est pourquoi vos muscles se seront forgés, votre agilité et votre rapidité augmenteront et votre condition physique sera nettement améliorée.

LE PRIX : la 1^e et la 2^e période coûtent 2000 ARIS chacune. La 3^e 2500 ARIS et la 4^e 3000 ARIS.

Il vous faudra attendre au moins un mois pour faire une autre période. Cette règle est valable pour les autres types d'école.

A la fin de cet apprentissage, vous noterez les gains obtenus sur votre feuille de Personnage en effaçant les anciennes valeurs des caractéristiques concernées pour y inscrire les nouvelles.

En pratique, vous noterez cela directement à l'annonce de votre apprentissage et après avoir payé celui-ci (n'oubliez pas de soustraire la somme payée de votre argent et de noter ce qui vous reste).

LE TIR ET L'ÉCOLE DE COMBAT

Le TIR A L'ARC n'est pas enseigné au cours de la 1^e période qui est exclusivement réservée au maniement des armes blanches et des combats à mains nues. Par contre, les trois autres périodes ont une part de leurs activités réservée au TIR.

La 2^e période comprenant une initiation au TIR vous apportera un bonus de 5, que vous noterez dans la case bonus de TIR.

La 3^e, comprenant un perfectionnement, vous donnera un BONUS de 10.

La 4^e, ayant un entraînement intensif, vous donnera un BONUS de 15.

En résumé, si vous faites quatre périodes à l'école de combat, vous aurez obtenu en plus des gains normaux, un BONUS de 30 pour le TIR ($5 + 10 + 15$).

9.1.2. Ecole de magie

Ces apprentissages se passeront sur l'île des MAGICIENS où seuls les Apprentis MAGICIENS pourront pénétrer. En plus de la durée du voyage, il vous faudra deux jours de bateau pour atteindre l'île.

Chaque période durera un mois, mais les acquis différeront pour chacune d'elles.

La 1^{re} période que vous effectuerez apportera un gain de 3 à votre POUVOIR, de 2 à votre INTELLIGENCE et de 2 à votre CHARISME (P + 3, I + 2, CH + 2), que vous noterez sur votre feuille. Cette 1^{re} période vous coûtera 2000 ARIS. La 2^e période, d'un degré de formation supérieur, vous donnera de la même façon : P + 3, D + 2, CH + 2. Mais en plus, elle vous donnera un BONUS de 5 en MAGIE. Bien entendu, vous en tiendrez compte pour la FORCE et le potentiel MAGIE, qui seront ainsi augmentés de 5 points, (ou de 5%, pour l'utilisation de la MAGIE).

Cette 2^e période vous coûtera 2500 ARIS.

La 3^e période aura les mêmes bases que les deux autres (P + 3, I + 2, CH + 2), mais elle vous donnera un BONUS de 10 sur la MAGIE.

Elle vous coûtera la somme de 3000 ARIS.

Pour la 4^e période qui, elle coûtera 3500 ARIS, le BONUS acquis en plus des gains normaux sera de 15 (P + 3, I + 2, CH + 2, + BONUS de 15).

En clair, si vous faites quatre périodes sur L'ILE DES MAGICIENS, votre pouvoir aura augmenté de 12, votre INTELLIGENCE de 8, votre CHARISME de 8 et vous bénéficierez en plus d'un BONUS de 30 (5 + 10 + 15) pour la MAGIE.

9.1.3. Guilde des espions

La GUILDE DES ESPIONS est puissante et respectée sur LYN AIS. Bien des peuples ont besoin d'elle pour régler diverses affaires d'espionnage ou de parchemins volés... Ces espions font aussi bien office de détectives que de diplomates ou de voleurs. Cette GUILDE n'accepte pas toutes les affaires et beaucoup d'entre elles sont rejetées si elles peuvent nuire à leur prestige.

Il n'y a pas de lieu précis de formation, chaque ville ayant des représentants de la GUILDE dans ses murs. Sachez que si vous effectuez des périodes de formation au sein de la GUILDE DES ESPIONS vous jurez sur l'honneur de ne rien dévoiler de son organisation, et de l'aider si elle vous appelle où que vous soyez.

Chaque période dure 1 mois, augmente votre DEXTÉRITÉ de 3 et votre INTELLIGENCE de 2. De plus, la MANIPULATION, la DISCRÉTION et la DÉTECTION se verront gratifiées d'un BONUS selon les périodes effectuées : la 1^{re} période ne donnera aucun BONUS, la 2^e un BONUS de 5, la 3^e un BONUS de 10, la 4^e un BONUS de 15.

Pour quatre périodes pratiquées, vous aurez donc en plus de vos gains, un BONUS de 30 sur la MANIPULATION, la DISCRÉTION et la DÉTECTION (5 + 10 + 15).

Le prix est de 2500 ARIS par période

9.1.4. Retraite chez les sages

Ces SAGES se sont installés dans un petit village sur les bords du MONT DE FEU (ancien volcan éteint), situé sur le territoire du PEUPLE DES MONOLITHES. Ils pratiquent la méditation et la relaxation, et vous apprendront à mieux connaître votre corps et à augmenter ses défenses naturelles.

Chaque période d'un mois donnera 3 points à votre CONSTITUTION, 1 à votre POUVOIR, et 2 à votre CHARISME.

Elles n'ont pas de prix, c'est à vous d'apprécier la valeur de leur enseignement et de leur gîte et d'en fixer le prix.

En pratique, à la fin d'une partie, vous indiquez au MENEUR DE JEU votre désir d'entrer en retraite chez les SAGES. Celui-ci selon la somme que vous proposerez, acceptera ou refusera. Eh oui ! Si vous donnez très peu alors que vous êtes très riche, le MENEUR DE JEU refusera votre offre, car un esprit avide, mesquin ou regardant n'a pas sa place parmi les SAGES.

9.1.5. Contrôle de fin d'apprentissage

Le mois que vous venez de passer dans l'une des quatre écoles, suivant votre assiduité et vos aptitudes, peut vous être plus ou moins bénéfique. Pour cela, chaque école fait un contrôle de fin d'apprentissage, lui permettant de déterminer l'apport de ce mois de formation.

Si vous réussissez ce contrôle, vous obtiendrez tous les points et BONUS prévus, par contre, si vous échouez, vous n'aurez rien... Votre seule consolation sera le remboursement par l'école de la moitié de ce que vous aurez payé. En effet les échecs sont si rares qu'elles restituent aux stagiaires la moitié des sommes perçues en cas d'échec.

Chaque contrôle est fait en présence d'un MENEUR DE JEU.

L'école de combat fait un contrôle sur trois disciplines :

- combat à l'arme blanche,
- combat à mains nues,
- épreuve d'aptitude physique.

Chaque discipline est notée sur 12; vous lancez 2 dés à 6 faces pour obtenir la note de chacune, puis vous additionnez ces trois notes et vous consultez LE TABLEAU DES CONTROLES DE FIN D'APPRENTISSAGE.

Si par exemple vous obtenez 6-4-5 soit 15 en tout, en consultant le tableau vous voyez que vous avez réussi d'extrême justesse, mais que le stage vous a tout de même été bénéfique.

L'ÉCOLE DE MAGIE ne fait qu'un contrôle sur 2 disciplines :

- épreuve d'utilisation des SORTS appris,
- connaissance de l'Histoire de la MAGIE

Là encore ces deux disciplines sont notées sur 12. Même procédure que précédemment.

RETRAITE CHEZ LES SAGES. Les SAGES vous soumettront à un contrôle sur deux disciplines, notées sur 12 selon la même procédure :

- exercice de concentration et de méditation,
- exercice de souplesse du corps, apparenté au Yoga.

LA GUILDE DES ESPIONS vous confiera trois missions à mener à bien, notées sur 12 selon le principe habituel :

- récupération d'un objet dans un lieu public sans vous faire prendre,
- aptitude à vous dissimuler; seul dans une forêt vous devez tenir une journée sans vous faire repérer par une dizaine d'espions lâchés à vos trousses,
- dextérité manuelle; il vous faut déclencher une serrure avec des pointes de fer.

En fin de règle vous trouverez UN TABLEAU DE CONTROLE DE FIN D'APPRENTISSAGE, ainsi que les prix et les gains obtenus par école et par période.

Conséquences des apprentissages.

Suivant l'école que vous choisissiez, certains de vos talents et caractéristiques sont augmentés.

Exemple : vous faites votre 1^e période dans une ÉCOLE DE COMBAT, ce qui vous donne + 4 en FORCE, + 1 en DEXTÉRITÉ et + 1 en CONSTITUTION.

Après avoir noté ces gains vous ajustez les TALENTS concernés. Ainsi votre POTENTIEL D'ATTAQUE et vos CAPACITÉS PHYSIQUES augmentent de 6 ($4 + 1 + 1$), le TIR ($D + P$) augmente de 1 (seule la DEXTÉRITÉ a augmenté), la MANIPULATION, la DISCRÉTION et la DÉTECTION augmentent de + 1.

Corrigez votre feuille de Personnage en fonction de ces nouvelles données.

9.1.6. Expérience

Vous pouvez améliorer vos talents par deux moyens :

- les écoles,
- la pratique et l'expérience, c'est à dire en vivant de nombreuses aventures

LORSQUE VOUS AVEZ VÉCU DEUX AVENTURES VOS CARACTÉRISTIQUES AUGMENTENT DE UN POINT.

Cependant le MENEUR DE JEU peut s'il le désire sanctionner un Personnage s'il estime que celui-ci n'a pas utilisé ou mal utilisé un ou plusieurs de ses talents en lui refusant l'expérience acquise lors de ses aventures.

Par exemple, si au cours de ses deux dernières aventures un personnage a manqué d'initiative et s'est toujours retranché derrière les autres lors des combats, le MENEUR DE JEU peut estimer que les deux dernières aventures n'ont apporté aucune expérience au Personnage.



10. PROGRESSION DE VOTRE PERSONNAGE VERS LE STADE DE HÉROS

Avant d'atteindre au stade de HÉROS votre personnage devra gravir différents échelons. A sa création il sera NOVICE. Quand tous ses talents auront atteint un minimum de potentiel de 40 il deviendra AVENTURIER. A partir de 60 il sera un INITIÉ. A 80 il atteindra le stade de HÉROS.

Ceci est une tradition sur LYNAIS, chaque MAÎTRE DE LYN accorde aux personnages des titres suivant leurs connaissances en MAGIE, en DIPLOMATIE ou leur FORCE au combat. Ce titre est tenu secret, à moins que vous désiriez en informer quelqu'un. Par tradition, les PERSONNAGES de même titre ont un code d'honneur et d'entraide un peu similaire à celui des chevaliers.

11. VOTRE PERSONNAGE ET L'ULTIME ÉPREUVE

Si, au cours d'une aventure, votre personnage venait à mourir, il vous faudra créer un autre personnage pour de nouvelles aventures. Si votre personnage reste en vie vous le gardez au fil des aventures.

Si votre personnage survit longtemps il aura participé à de nombreuses parties et suivi des stages divers. Toutes ses caractéristiques et ses talents auront augmenté en conséquence jusqu'à la perfection.

Pour tenter l'ULTIME ÉPREUVE votre personnage doit atteindre un minimum de 100 en magie et en potentiel d'attaque. Il annoncera au MENEUR DE JEU qu'il est prêt à tenter l'ULTIME ÉPREUVE.

Cette ÉPREUVE est organisée après une aventure ou entre deux d'entre elles. L'ULTIME ÉPREUVE est divisée en deux épreuves de procédure très simple. La première épreuve consiste à éloigner les maléfices que les SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION ont posés aux alentours de la PORTE.

Cette épreuve demande beaucoup de courage car il faudra vaincre les hordes du Mal et conjurer les Maléfices pour dégager l'entrée de la "Porte".

C'est pourquoi seul un héros ayant une parfaite maîtrise des armes et de la magie peut tenter cette épreuve.

Vous avez 80% de chance de réussir, en lançant 1D 100.

Si vous réussissez, il vous reste encore à passer la deuxième épreuve qui consiste à vous concentrer pour diriger toute votre volonté sur la PORTE pour en déclencher l'ouverture vers les FORCES DE L'ÉQUILIBRE. Là aussi une réussite de 80% est nécessaire avec 1D 100.

NOTE : Si par hasard un joueur n'avait vraiment pas de chance avec le jet de dé le MENEUR DE JEU pourra accorder une deuxième tentative, mais JAMAIS UNE TROISIÈME.

Si votre personnage réussit cette épreuve, notez le fait sur sa feuille et gardez-la précieusement.

Si votre personnage meurt au seuil de la porte ne soyez pas trop abattu et dites-vous que si ce personnage n'a pu atteindre au but, le prochain que vous allez créer y parviendra sûrement.

N'oubliez jamais que le but de votre personnage est l'ULTIME ÉPREUVE pour grossir cette armée libératrice que tout LYNAIS et les autres mondes attendent patiemment...



12. CONSEILS AUX JOUEURS

Tout d'abord, nous conseillons aux joueurs de bien connaître les règles pour pouvoir devenir à leur tour un MENEUR DE JEU, TROP SOUVENT C'EST LA MÊME PERSONNE QUI ASSUME CE RÔLE ET L'EMPÊCHE DE PRENDRE PART DIRECTEMENT A L'AVENTURE. Bien sûr, il est plus facile et captivant de n'être qu'un personnage et laisser à d'autres le soin de monter des scénarios, cependant, nous pensons que la plénitude du plaisir de vivre l'ULTIME ÉPREUVE passe par les deux facettes offertes: MENEUR et PERSONNAGE.

Quand une partie commence, les joueurs doivent savoir qu'ils forment un GROUPE. Un AVENTURIER seul ne pourrait pas affronter tous les dangers qui menacent son existence. N'oubliez jamais qu'il n'y a pas compétition entre les personnages mais lutte commune pour que chacun puisse mener son personnage jusqu'à l'ULTIME ÉPREUVE. Le succès de l'un est la victoire du groupe.

Le MENEUR DE JEU est un narrateur arbitre qui le cas échéant tranche une situation, sa décision étant incontestable et sans appel. C'est donc en groupe que vous allez participer au jeu, en discutant entre vous pour trouver la meilleure alternative. Rien n'empêche votre individualisme de s'exprimer. C'est à vous de savoir le doser.

Surtout, n'oubliez pas de vous servir de vos talents divers, le MENEUR DE JEU n'a pas de conseils à vous donner, ni à vous dire ce que vous devez faire.

Le plus important pour un joueur est de parvenir à se mettre dans la peau de son personnage pour réagir avec succès face aux dangers qu'il court. Il n'est pas rare d'entendre un MENEUR DE JEU dire à un joueur "Tu joues bien ton personnage" ou "Tu tiens mal ton rôle".

13. CONSEILS AU MENEUR DE JEU

Comment monter un scénario.

En premier lieu vous décidez du nombre d'AVENTURIERS qui vont participer à votre aventure. Nous vous conseillons d'éviter les parties où il y a plus de 6 joueurs, surtout si vous débutez. Pour que le jeu ne ralentisse pas trop nous estimons que cinq joueurs est le nombre idéal. Puis vous choisissez le lieu de votre aventure, par exemple une montagne avec des cavernes. Le nombre des cavernes déterminera le temps de jeu. Pour débiter, une dizaine de cavernes suffisent pour une partie de deux heures. Vous en dressez le plan.

Ensuite vous y dissimulez les trésors. Dans le cas d'une partie à cinq joueurs une valeur globale de

10 000 ARIS est recommandée. Evitez de les placer dans seulement une ou deux cavernes, tout au contraire, éparpillez-les un peu partout au gré de votre fantaisie, sous toutes les formes que vous pourrez imaginer (ARIS, DORAS, bagues, colliers, gemmes, perles...)

Une fois les trésors dissimulés, il va falloir les protéger! Pour cela vous avez le choix entre trois possibilités; soit placer un ou plusieurs gardes (humains ou non) suivant l'importance du trésor, soit poser un piège ou encore inventer une cache secrète. Dans certains cas la combinaison de deux ou plusieurs protections sont possibles (cache secrète piégée...).

Il ne faut pas que l'aventure soit trop simple pour les AVENTURIERS qui s'y ennuieraient, ni trop difficile, ce qui les rendrait moroses. Veillez à équilibrer la difficulté de votre aventure avec la force des joueurs. Par exemple: les cinq AVENTURIERS de force moyenne d'attaque de 40 pénètrent dans une caverne où un gros coffre est placé. Mais devant celui-ci deux rats géants les attendent (force d'attaque 40 et 40). Au début inspirez-vous du scénario joint à votre jeu. Mais vous vous apercevrez au fil des aventures que le bon équilibre n'est pas trop ardu à trouver.

Quand vous aurez mis en place les divers trésors, caches et pièges ou mauvaises rencontres vous pourrez agrémenter l'aventure par de petites énigmes, situations cocasses ou surréalistes de votre cru.

LE BUT D'UN JEU DE RÔLE EST DE PASSER UN BON MOMENT ENTRE AMIS. PLUS LES SCÉNARIOS SERONT ORIGINAUX, PLUS LES AVENTURES SERONT INTÉRESSANTES. N'HÉSITEZ PAS A PIOCHER DANS LA LITTÉRATURE FANTASTIQUE OU DE SCIENCE-FICTION.

Si vous placez des objets magiques, faites-le avec modération car en général, ils ne traînent pas n'importe où et sont plutôt rares. En général un seul sort, objet magique ou parchemin suffisent. Si le scénario est ardu et complexe vous pouvez en mettre plusieurs qui ne pourront servir qu'une fois. Par exemple, un sort magique qui une fois utilisé s'efface du parchemin ou de la mémoire du lanceur.

Pour que votre scénario soit clair (pour vous), n'hésitez pas à numéroter vos cavernes, à noter pour chacune ce que les AVENTURIERS trouveront. Le scénario du jeu est un bon exemple.

Quand vous aurez bien mis en place votre scénario, il vous faut l'animer en vue du bon déroulement de la partie, en découpant à l'échelle des personnages toutes les cavernes qu'ils emprunteront, en dessinant sur chacune d'entre-elles les meubles ou les objets s'y trouvant. Pas besoin d'être un expert, un petit graphisme suffit. Vous

pouvez aussi utiliser un adhésif plastifié transparent que vous collez sur une feuille rigide quadrillée, et des feutres de couleur qui s'effacent à sec. Ceci vous permet de tracer au fur et à mesure le plan détaillé des cavernes visitées et de les effacer après utilisation. Vous préparez aussi les rencontres éventuelles, humains, non-humains, animaux, monstres, que vous placerez en situation le moment venu dans la caverne où se trouvent les AVENTURIERS pour régler principalement les combats. Les animaux peuvent être ceux qu'on trouve chez tous les marchands de jouets (ours, lions, tigres, chevaux etc...). En ce qui concerne les personnages, les non-humains, les monstres, le mieux est d'utiliser les figurines en plomb (base 25mm) que vous pourrez vous procurer dans les magasins spécialisés en jeux pour adultes. Tout ceci est facultatif, mais une représentation en

"volume" rend le jeu encore plus attrayant et les joueurs se sentent mieux concernés.

Quand vous aurez plus d'expérience, vous pourrez faire des scénarios plus complexes en "extérieur". Dans ce cas il vous faudra décrire très soigneusement l'environnement et utiliser des supports quadrillés afin de régler le déplacement des AVENTURIERS.

Il est possible d'allier plusieurs scénarios compatibles et de suite logique.

Le rôle du MENEUR DE JEU EST PRIMORDIAL, même s'il n'a pas lui-même bâti le scénario. Il n'a pas à mener un personnage mais une multitude. C'est lui qui avec talent donne vie aux rencontres qui jalonnent la vie des personnages jusqu'à l'ULTIME ÉPREUVE."



14. TABLEAUX DIVERS

1/ ARMES	DEGATS	FORCE MINIMUM	PRIX (ARIS)
POING	1 D 3	— —	—
COUTEAU (dague)	1 D 6	— —	50
EPEE	1 D10	9	80
EPEE LONGUE	1 D10 + 2	12	120
HACHE DE COMBAT	1 D 6 + 2	10	60
LANCE	1 D 6 + 2	9	60
MASSUE	1 D 6	— —	10

2/ ARMES DE LANCER	DEGATS	FORCE MINIMUM	DISTANCE (mini-maxi)	PRIX (ARIS)
ARC	1 D 6 + 2	11	5 m à 60 m	300
ARC LONG	1 D10	13	5 m à 100 m	500
HACHE A LANCER	1 D 6 + 1	10	5 m à 20 m	60
LANCE	1 D 6 + 1	9	5 m à 30 m	60
COUTEAU OU DAGUE	1 D 6	—	5 m à 20 m	50
FRONDE (avec 12 BILLES)	1 D 3 + 2	—	5 m à 60 m	15
PIERRE (jet)	1 D 3	—	5 m à 20 m	—
FLECHES (les 10)	suivant l'arc	—	suivant l'arc	50
Un dé 3 est obtenu avec un dé 6 : 1,2 = 1 ; 3,4 = 2 ; 5,6 = 3.				

3/ BOUCLIER	FORCE MINIMUM	BONUS SUR DEFENSE	PRIX
	12	+ 5	200
La force minimum est celle que doit avoir le personnage (au minimum) pour utiliser l'arme ou le bouclier.			

4/ ARMURE	PROTECTION	PRIX
HABITS	—	—
CUIR	1	150
CUIR RENFORCE	2	200
COTTE DE MAILLES	3	300
ARMURE DE METAL	4	500

5/ EQUIPEMENTS	PRIX
SAC	30
EAU + NOURRITURE (1 journée)	10
CORDE (10 m)	10
TORCHES (les 3) (1 heure par torche)	10
MIROIR	100
OUTILS (pour ouvrir une serrure, ...)	200
ROUE DE FEU (briquet sur LYNAIS)	10
COUVERTURE	30
PARCHEMIN + FUSAIN	10
FILET	60
TROUSSE DE SECOURS	200

PRIX DIVERS SUR LYNAIS

UN MOIS DE NOURRITURE : environ 300 ARIS

UN NUIT D'AUBERGE (dîner le soir + le petit déjeuner le matin) : 50 ARIS

GUIDE (1 semaine) : 200 ARIS

CHEVAL : environ 600 ARIS

Ces listes ne sont pas limitatives, et le MENEUR DE JEU peut y ajouter ce qu'il estime nécessaire pour ses propres aventures.

6/ METHODE DE CHOIX D'UN PEUPLE ALEATOIRE

PEUPLES	DÉ	LANGAGES	REAJUSTEMENT SUR CARACTERISTIQUES
FORET	1	LYN + forêt.	D + 2
MONTAGNE	2	LYN + montagne	C + 2, P — 1
MER	3	LYN + mer	F + 1, I + 1
MONOLITHES	4	LYN + monolithes	P + 2, F — 1
VOYAGEURS	5	LYN + voyageurs	D + 1, F + 1
LYN	6	LYN + 1 au choix	I + 2, Ch + 1, P — 1

7/ NON ALEATOIRE

CARACTERISTIQUE(S) LA PLUS FORTE	PEUPLE
DEXTERITE	peuple de la Forêt
CONSTITUTION	peuple de la Montagne
FORCE OU INTELLIGENCE	peuple de la Mer
POUVOIR	peuple des Monolithes
DEXTERITE OU POUVOIR	peuple des Brigands-voyageurs
INTELLIGENCE OU CHARISME	peuple de LYN

8/ BONUS SUR DEFENSE

POT D'ATT	0 à 49	50 à 59	60 à 69	70 à 79	80 à 89	90 à +
BONUS	0	+ 2	+ 4	+ 6	+ 8	+ 10
BOUCLIER	+ 5					

9/ CAPACITE DE MEMORISATION DES SORTS

FORCE MAGIQUE NOMBRE DE SORTS	6 à 30 0	31 à 35 2	36 à 40 3	41 à 45 4	46 à 50 5	51 à 55 6	56 à 60 7
FORCE MAGIQUE NOMBRE DE SORTS	61 à 65 8	66 à 70 9	71 à 75 10	76 à 80 11	81 à 85 12	86 à 90 13	91 à 95 14
FORCE MAGIQUE NOMBRE DE SORTS	96 à + 15						

10/ SORTS				
TYPE	FORCE MAGIQUE	FREQUENCE	DUREE	DEGATS
Soins	30	3/J	Permanent	—
Détection trésor	32	3/J	Immédiat	—
Sommeil	33	1/J	2 tours	—
Langue de feu	34	3/J	Immédiat	1 D6
Lumière	36	2/J	4 tours	—
Anti-lumière	37	2/J	2 tours	—
Infravision	38	2/J	6 tours	—
Mirage	40	2/J	1 tour	—
Peur	41	2/J	1 tour	—
Affaiblissement	43	2/J	1 tour	—
Langage animal	45	2/J	1 tour	—
Télépathie	46	1/J	1 tour	—
Bouclier magique	47	2/J	2 tours	—
Double attaque	48	2/J	2 tours	—
Paralyse	51	1/J	2 tours	—
Déplacement objet	52	2/J	Immédiat	1 D6 + 2
Nourriture	53	1/J	—	—
Eau	54	1/J	—	—
Lévitacion	56	1/J	3 tours	—
Rétrécissement	61	1/J	2 tours	—
Traverse-mur	62	2/J	30 sec.	—
Invisibilité	64	1/J	3 tours	—
Transformation	66	1/J	Variable	—
Retour en arrière	80	1/semaine	Permanent	—

11/ APPRENTISSAGES					
TYPE D'ECOLE	PERIODE	DUREE	PRIX	GAINS	BONUS
Combat	1 ^{re}	1 mois	2 000	F + 4, D + 2, C + 1	—
	2 ^e	1 mois	2 500	F + 4, D + 2, C + 1	+ 5 sur le tir
	3 ^e	1 mois	2 500	F + 4, D + 2, C + 1	+ 10 sur le tir
	4 ^e	1 mois	3 000	F + 4, D + 2, C + 1	+ 15 sur le tir
Magie	1 ^{re}	1 mois	2 000	P + 3, I + 2, Ch + 2	—
	2 ^e	1 mois	2 500	P + 3, I + 2, Ch + 2	+ 5 sur la magie
	3 ^e	1 mois	3 000	P + 3, I + 2, Ch + 2	+ 10 sur la magie
	4 ^e	1 mois	3 500	P + 3, I + 2, Ch + 2	+ 15 sur la magie
Guilde espions	1 ^{re}	1 mois	2 500	D + 3, I + 2	—
	2 ^e	1 mois	2 500	D + 3, I + 2	+ 5 sur la manipu-
	3 ^e	1 mois	2 500	D + 3, I + 2	+ 10 lation, la détec-
	4 ^e	1 mois	2 500	D + 3, I + 2	+ 15 tion et la discrétion.
Retraite (sages)	1 ^{re}	1 mois	don	C + 3, P + 1, Ch + 2	—
	2 ^e	1 mois	don	C + 3, P + 1, Ch + 2	—
	3 ^e	1 mois	don	C + 3, P + 1, Ch + 2	—
	4 ^e	1 mois	don	C + 3, P + 1, Ch + 2	—

12/ CONTRÔLE DE FIN D'APPRENTISSAGE

Lancer 2 dés à 6 faces par discipline et faire le total. Voir le résultat en fonction du score réalisé.

CONTRÔLES DE 3 DISCIPLINES

RATÉ

RÉUSSI

Ecole de combat

6 à 14 (inclus)

15 à 36

Guilde des espions

6 à 14 (inclus)

15 à 36

CONTRÔLES DE 2 DISCIPLINES

Ecole de magie

4 à 9 (inclus)

10 à 24

Retraite (sages)

4 à 9 (inclus)

10 à 24

13/ TABLE DE PROGRESSION D'UN PERSONNAGE

TITRE

NOVICE

AVENTURIER

INITIÉ

HÉROS

Minimum de potentiel
de tous les talents

0

40

60

80

14/ VITESSE ET CHARGE

CHARGE PORTÉE

DISTANCE MAXI

(F × 1) kg

25 m / round

(F × 2) kg

12 m / round

(F × 3) kg

Actions courantes interdites

15/ CAPACITÉS PHYSIQUES

GRIMPER : escalade facile : pourcentage du joueur

escalade difficile : — 10 % pour type I
— 20 % pour type II
— 30 % pour type III

TYPE I : escalade de montagne

TYPE II : escalade de haute montagne

TYPE III : escalade spéciale (murs ou parois lisses)

DÉGÂTS : - 6 PV tous les 5 m de chute.

TOUTE CHUTE SUPÉRIEURE A 20 MÈTRES EST MORTELLE.

En cas de chute dans l'eau, seules les chutes égales ou supérieures à 5 mètres provoquent des dégâts. Utilisez 1D6 pour déterminer si le choc assomme l'AVENTURIER.

5 - 10 M	ASSOMMÉ SI RÉSULTAT 1			
11 - 15 M	"	"	"	1 ou 2
16 - 20 M	"	"	"	1, 2 ou 3
21 - 25 M	"	"	"	1, 2, 3 ou 4
26 - 30 M	"	"	"	1, 2, 3, 4 ou 5

Si l'AVENTURIER s'assomme, il meurt noyé, sauf secours par les autres AVENTURIERS.

SAUTER : 1 - SAUT EN HAUTEUR. MALUS de 10% par 20 cms supplémentaires au-dessus de 1 m, soit pour 1,40 m, 20% de MALUS. LE MENEUR DE JEU rajoutera un MALUS suivant l'équipement du sauteur.

En règle générale 10 % par objet encombrant ou lourd (sac, épée, armure).

2 - SAUT EN LONGUEUR. MAXIMUM POSSIBLE DE 9 MÈTRES.

Saut facile : de 1 à 3 mètres.

Par mètre supplémentaire : MALUS de 10%

Par mètre en moins : BONUS de 20%

Comme pour le saut en hauteur, le MENEUR DE JEU peut rajouter des MALUS suivant l'équipement.

Dégâts : 1 D3 par mètre supplémentaire.

DÉFONCER UNE PORTE

Pot d'un des aventuriers + 10 % de bonus par aventurier supplémentaire dans les limites possibles (taille de la porte).



CONTINENT
DE
LYN

TERRE DE MORT

ECHELLE : 300 KILOMETRES

100 KM

