
Les Secrets de la Septième Mer

Aide de jeu

Compendium de Règles

*Compilé par Vermeil
Mis en page par Grolf
Juillet 2013*

<http://www.grolf.fr/>

Table des matières

Table des matières	2	La réputation	15
Glossaire	3	L'expérience	15
Les jets de dés et leurs modifications	3	Nouveau facteur environnemental : rang de Feng Shui	15
Les soins	4	Système de répartition	16
Sauter d'un toit à l'autre	4	La navigation	17
Les Effets Climatiques	5	Equipage d'un navire	18
Effets spéciaux des conditions climatiques	5	Signification du tirant d'eau d'un navire	21
Règles de conditions climatiques	5	Règles de combat naval	21
Combat	6	Le combat de masse	24
La lutte	8	Les explosifs	28
Les duels de pirates	8	Pièges	29
L'équitation	9	Description des pièges	29
Dressage	9	Maîtriser les pièges	29
La faim et la soif	10	Concevoir un piège	30
La falsification	10	Exemple d'un piège : fosse à pieux de 3 mètres	32
L'évaluation	10	Poisons	33
Les modificateurs dus à l'âge	10	Poison de l'Empire du croissant de lune	36
Pistage et signes de pistes	10	Poisons de Cathay	36
Signes de pistes	10	Poursuites	38
Pistage	10	Les inventions	41
Survie	11	Règles de création aléatoire d'artefacts Syrneth	43
Ebriété	11	Les intrigues de cour	46
Investissements	12	ANNEXES	50
Crochetage	12	Règles de réputation pour les monstres terrassés	50
Parier et tricher	12	Règles de gestion de la réputation	51
Gestion des terres	12	Réputation	51
Règles diverses	14	Règles des accidents du bricolage Syrneth	55
Autres Dégâts	14	Calendrier Théan	56
Dés d'héroïsme	14	Equipements et prix	56
Utilisation des vertus et des travers	15	Equipements cathayans et règles additives	60

Glossaire

ND : Niveau de Difficulté

VD : Valeur de Dommages

XgY : Jet de type "Lancer X dés, Garder Y dés"

Les jets de dés et leurs modifications

Dés utilisés

Tous les jets sont effectués avec des D10 uniquement.

Effectuer un jet

Lancer X dés et garder les Y meilleurs dés (abrégé en XgY ou X garde Y) signifie lancer X dés, garder les Y meilleurs et faire la somme de leur valeur, ce qui donne le résultat du jet. Chaque dé obtenant un 10 "explose", ce qui signifie que l'on ajoute 10 au résultat total et que l'on relance le dé en additionnant le nouveau résultat. Le dé est relancé tant qu'il obtient un 10.

Lancer plus de 10 dés

Il n'est pas possible de lancer plus de 10 dés à la fois. Les dés dépassant 10 sont convertis en dés gardés (12g6 devient 10g8). Si le jet dépasse 10g10, chaque dé supplémentaire, gardé ou pas, est un bonus de 10 au résultat final (15g10 devient 10g10 + 50, 11g11 devient 10g10 + 20).

Jet simple

Un jet simple est réussi si le score obtenu par le joueur égale ou dépasse le niveau de difficulté fixé par le MJ.

Jet d'opposition

Ce jet est effectué lorsqu'un personnage s'oppose à l'action d'un autre personnage. Chaque personnage effectue un jet simple contre un niveau de difficulté égal au trait de son adversaire X 5.

Si aucun ne réussit son jet, l'opposition continue et chacun recommence son jet.

Si seulement l'un des deux réussit son jet, il remporte l'opposition.

Si les deux réussissent, c'est le score le plus élevé qui remporte l'opposition.

Jet de compétence

Ce jet s'effectue en lançant "trait + compétence" dés et en gardant "trait" dés. En ayant un rang de X dans le trait précisé et de Y dans la compétence requise, lancer X + Y dés, et en garder X, soit un jet de (X + Y) g X. Une pénalité sur le nombre de dés non gardés s'applique d'abord au nombre de dés lancés (ex : un 4g3 pénalisé de -2 devient 2g2).

Jet de perception

Un jet de perception est un jet d'Esprit (augmenté d'un dé par l'avantage Sens Aiguisés).

Augmentations

Un joueur souhaitant améliorer la réussite de son action peut décider d'augmenter sa difficulté par tranche de 5. L'action ainsi réussie sera plus efficace, plus rapide ou plus spectaculaire, ou encore permettra de porter une attaque localisée.

Augmentation gratuite

Un personnage bénéficiant d'une augmentation gratuite ajoute 5 points au résultat de son jet.

Action sans compétence

Aucun des dés normaux ne peut exploser, mais les dés d'héroïsme peuvent exploser.

Le MJ ajoute + 5 au ND de l'action.

Trait à 0

On ne lance qu'un dé. Cependant, le dé n'explose pas car le 10 compte pour un zéro.

Peur

Lorsqu'un héros tombe sur une créature qui a un niveau de peur, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination contre le niveau de peur de la créature X 5. En cas d'échec, il fera tous ses jets, tant que le PJ affrontera ladite créature, en lançant (niveau de peur de la créature) dés de moins.

Jets de connaissance

Les joueurs peuvent poser au maître du jeu des questions dont leurs héros peuvent raisonnablement connaître la réponse. Vous avez une alternative quand ils le font : soit vous décidez que l'information est connue et vous la livrez telle quelle, soit vous leur demandez de faire un jet de connaissance (Esprit + la compétence la plus appropriée à la

question posée). Vous devrez modifier le ND selon la difficulté de l'information demandée par le joueur (consultez les exemples ci-dessous).

Si le joueur réussit son jet, le héros connaît la réponse. Sinon, il devra se débrouiller pour la trouver.

Jets de connaissance		
La question posée est...	ND	Exemple de question (compétence associée)
Simple	10	Qui est l'actuel Duc de Valroux ? (Politique)
Un peu ardue	15	Où se trouve ici le meilleur endroit pour se battre ? (Tactique)
Ardue	20	Comment faire pour empêcher le verre bleu de cobalt de prendre une teinte trop foncée ? (Verrier)
Très ardue	25	Quel est le point de fusion du dracheneisen ? (Forgeron)
Extrêmement ardue	30	Quelle est la période de gestation d'une asproie ? (Zoologie)
Impossible à résoudre	35	Qui était la maîtresse secrète du XXXI ^{ème} Empereur de la vieille République ? (Histoire)

Nager selon la température et les conditions

Nager selon la température de l'eau	
Température	Jet toutes les...
Très chaude	Gaillardise X heure
Chaude	Gaillardise X 30 mn
Tiède	Gaillardise X 15 mn
Froide	Gaillardise X 5 mn
Glacée	Gaillardise X mn

Chaque jet réduit la gaillardise d'un personnage de un rang, jusqu'à ce qu'il se repose durant une journée entière. Dès qu'un joueur ratera son jet de nager, le héros commencera à se noyer.

Noyade : le PJ coule, il peut retenir son souffle pendant rang détermination tours. Après il perd un rang de détermination par tour et meurt lorsqu'il atteint un rang de détermination de -1. Exceptionnellement 2 dés d'héroïsme peuvent être dépensés pour que le courant dépose le personnage sur une plage (au bout d'un jour complet de repos, il retrouvera son rang de détermination).

Nager selon les conditions de l'eau	
Condition	ND
Calme	10
Un peu agitée	15
Houleuse	20
Déchaîner	25
Typhon	30

Modificateurs :

- s'accrocher à des objets flottants réduit le ND de 5.
- chaque 2,5kg d'équipement transporté augmente le ND de 5.
- pour chaque personne se noyant que le PJ tente de sauver le ND augmente de 15

Les soins

Pour soigner un personnage, il faut utiliser des compétences spécifiques. Vous trouverez la description de ces compétences et leurs effets ci-dessous :

Premiers secours

Cette compétence peut être utilisée une fois par scène. Elle permet de guérir les blessures légères. Le ND est égal au nombre de blessures légères.

Diagnostic

Cette compétence peut être utilisée une fois par acte. Elle permet de réduire le ND du jet de chirurgie. Le ND du jet de diagnostic est égal à le nombre de blessures graves X 5 + 5

Chirurgie

Cette compétence peut être utilisée une fois par acte. Elle permet de soigner les blessures graves. Le ND est 10 X le nombre de blessures graves (ou 5 X le nombre de blessures graves si le jet de diagnostic a été réussi). Si le jet est réussi, une blessure grave est soignée, plus une toutes les deux augmentations.

Sauter d'un toit à l'autre

Si la distance est inférieure à 1,50m et au même niveau : action gratuite.

Si la distance est supérieure : dextérité + sauter ND 15

Modificateurs :

+ 5 ND tous les 1,50 mètres supplémentaires
+ 5 ND par niveau de différence plus élevé (-5 ND par niveau plus bas)

Les Effets Climatiques

		TABLE DES EFFETS CLIMATIQUES				
↑ Plus déchaîné Nod violence		5G5 1 heure	4G4 1 heure	2G2 1 jour	4G 4 1 jour	5G5 1 heure
		4G2 1 heure	3G3 1 heure	1G1 1 jour	3G 3 1 heure	4G2 1 heure
		2G2 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour
↓ Plus calme Stans (calme)		2G2 12 heures	2G1 12 heures	1G1 1 jour	2G1 12 heures	2G2 12 heures
		2G1 12 heures	1G1 12 heures	OGO 1 jour	1G1 12 heures	2G1 12 heures
		← Plus froid Kjolog (haine)		→ Plus chaud Lidenskap (passion)		
Laerdom : le sorcier peut modifier niveau maîtrise en case sur le tableau						

Effets spéciaux des conditions climatiques

Eviter les dommages du temps :

Les héros qui prennent des mesures appropriées pour se protéger (vêtements chauds ou en buvant de grande quantité d'eau) subissent les dégâts dû aux temps avec 1G1 de moins par intervalle de temps.

Les brutes dans la tempête :

Les brutes sont à la merci du MJ car il suffit d'une seule blessure.

Le navire dans la tempête :

Après chaque intervalle de temps, le capitaine fait un jet de dommage pour le navire, puis le pilote fait un jet de panache du navire + pilotage du pilote contre ND égal aux dégâts. En cas de réussite aucun dégâts. Sinon, il perd un dé au choix du joueur + un dé supplémentaire par tranche de 5 points sous le ND.

Règles de conditions climatiques

Pénalité sur les attaques à distance : Le vent engendre un malus de + 5 au ND pour toucher des attaques à distance pour chaque ligne supérieure à celle du bas sur la table des effets climatiques. La compétence tir d'adresse peut réduire cette pénalité.

Problème de poudre et corde à arc : s'il pleut, lancer un dé. En cas de résultat pair, rien ne se passe. En cas de résultat impair, la poudre est inutilisable. Pour un arc ou une arbalète, le ND augmente de 10 et la compétence tir d'adresse ne compense pas cette pénalité.

Contact avec du métal gelé : dans le cas d'un contact métal très froid à la peau, le MJ peut utiliser un dé d'héroïsme pour que la chair adhère au métal. Séparer par la force fait subir 2G2 de dégâts ou moins.

Mouvements contrariés : selon l'épaisseur de la couche de neige ou de boue, pénalité de OG1 à toute action utilisant la compétence course de vitesse. Si vous en avez jusqu'à la cheville la pénalité est de 1G1. A mi-mollet, la pénalité est de 2G2. Au genou la pénalité est de 3G3. A mi-cuisse, la pénalité est de 4G4. Enfin, à la taille ou plus encore, la pénalité est de 5G5.

Terrain instable : les personnages évoluant, sur le plan de l'action, de plus de 2,5cm par rang de panache dans le même tour, un jet de dextérité + équilibre contre ND 10 (surfaces humides) ou de 20 (glace). En cas d'échec, le personnage se retrouve face contre terre (avec à la discrétion du MJ une application des règles de chutes).

Combat

Un combat est découpé en tours, chacun étant divisé en 10 phases.

Initiative

Chaque combattant lance [Panache] dés pour déterminer les phases auxquelles il pourra agir. Les brutes lancent [Niveau de menace] dés. Les dés n'explorent pas. L'initiative du personnage est égale à la somme de ses dés d'action restants. A chaque phase, le PJ à l'initiative la plus élevée agit en premier, et en cas d'égalité, c'est celui dont le Panache est le plus haut.

A chaque phase énoncée de 1 à 10 par le MJ correspondant à un dé d'initiative, un PJ peut :

- utiliser un dé d'action pour agir.
- mettre un dé d'action en réserve, pour l'utiliser lors d'une phase ultérieure.
- effectuer une interruption en échangeant 2 dés de phases à venir contre un dé de la phase courante, pour agir, parer ou esquiver, mais pas pour attaquer.

Attaquer

Un jet d'attaque s'effectue en lançant [Dextérité + compétence d'Attaque] dés et en gardant [Dextérité] dés. Une bande de brute attaque en lançant [nombre de brutes] dés et en gardant [niveau de menace] dés. ^{GM170a} Le ND est égal à la défense passive de la cible, soit [(compétence de Défense de la cible X 5) + 5]. Une cible au sol a un ND de 5. Si le jet est réussi, le coup porte. Une attaque portée avec la main non directrice se fait en lançant un dé de moins. Contre une bande de brutes, on peut attaquer plusieurs opposants en utilisant une augmentation pour chaque cible supplémentaire.

Attaque à distance

(Table des armes : GJ196; Table révisée des armes à distance : CM3, voir dans ce compendium)

Une attaque contre une cible située à moins de la moitié de la portée de l'arme s'effectue avec les pénalités de courte portée. Au-delà et jusqu'à la portée maximale, le jet subit les malus de longue portée. Une cible plus éloignée ne peut jamais être atteinte.

Armes à feu

Un tir d'arme à feu ne peut jamais être évité par une défense active. Dans le cas d'un tir avec une arme dans chaque main, un seul jet d'attaque est effectué avec une augmentation, et un seul jet de dommage avec un dé supplémentaire lancé et gardé.

Blessures supplémentaires

En utilisant une augmentation sur un jet d'attaque, et si celle-ci réussit, le jet de dommages se fera en lançant un dé supplémentaire.

AUGMENTATIONS EN COMBAT		
Bras /jambes	2 augmentations	Blessures supplémentaires : +1GO / augmentation
Poitrine	2 augmentations	
Visage	4 augmentations	Coup précis : voir le tableau qui donne les augmentations à prendre pour les coups ciblés.
Pieds	3 augmentations	
mains	3 augmentations	

Coups précis

Un PJ peut utiliser des augmentations pour décider de l'endroit du corps où il frappe son adversaire. Cela n'apporte pas de blessures supplémentaires, mais peut être utile pour passer une armure ou obtenir un effet particulier.

Combattre dans une eau peu profonde

Au lieu d'utiliser l'Esprit + Equilibre en défense active, vous devez utiliser Gaillardise + Equilibre. En effet, se déplacer dans l'eau nécessite plus de force que d'agilité.

Brutes soutenant des vilains

Un vilain ou un homme de main peut être soutenu dans ses actions par au maximum [Esprit] brutes. Dans ce cas, il ajoute à ses jets, soit [Niveau de menace ou Rang de compétence] X [Nombre de brutes].

Eviter un coup

(Table des compétences de défense : GJ194)

Lorsqu'un coup porte, la cible peut tenter de l'éviter en utilisant un dé d'action (en réserve ou par interruption) et en effectuant un jet de défense active en lançant [Esprit + compétence de Défense] dés et en gardant [Esprit] dés. Le ND est égal au jet d'attaque de l'adversaire. Si le jet est raté, le coup est effectif et des blessures sont encaissées.

Évaluer les dommages

Un jet de dommage s'effectue en utilisant la valeur de dommage (VD) de l'arme. Pour les armes de mêlée uniquement, on ajoute [Gaillardise] au nombre de dés lancés. Une bande de brute inflige un coup si elle réussit son jet d'attaque, plus un coup par tranche de 5 supplémentaires au-dessus du ND. La valeur d'un coup en points de blessures dépend des armes utilisées

Armes improvisées

Les dégâts d'une arme improvisée sont déterminés en lançant [Gaillardise + modificateur de taille de l'objet] et en gardant 1 dé pour une arme contondante, et 2 dés pour un objet tranchant. Un objet fragile se brise si un des dés de dommage explose. Un objet résistant se casse si le même dé explose deux fois.

TABLES DES ARMES IMPROVISEES		
TAILLE	DEGATS (1)	JET D'ATTAQUE
Tient dans la main	0G1/0G2	N/A
Plus petite qu'un être humain	1G1/1G2	N/A
Aussi grande qu'un être humain	2G1/2G2	- 1G0
Plus grande qu'un être humain	3G1/3G2	- 2G0
Les armes solides (faites de verre, bois...) se brisent dès qu'un 10 est obtenu sur les dégâts. Les armes improvisées résistantes (métal ou pierre) se brisent dès que l'on obtient plus de 20 avec le même dé (donc exploser 2 fois). (1)La gaillardise est ajoutée aux dégâts. On garde 1 dé pour les objets contondants et 2 dés pour les objets tranchants		

Encaisser les blessures

Un jet de blessure doit être effectué, à chaque coup reçu, en lançant [Gaillardise] dés contre un ND égal au nombre total de blessures légères encaissées. Si le jet est raté, la cible reçoit une blessure grave, et une autre supplémentaire par tranche de 20 en dessous du ND (par tranche de 10 pour les armes à feu). Les blessures légères sont effacées à chaque blessure grave et à la fin du combat.

Blessures graves

Si le nombre de blessures graves atteint [Détermination] du PJ, ses dés n'explorent plus (*hormis les dés d'héroïsme*). S'il atteint [Détermination] X 2, le personnage tombe inconscient.

Blessures des PNJ

- Les vilains encaissent les blessures comme les PJ.
- Les hommes de main encaissent normalement les blessures légères, mais tombent inconscient après avoir reçu [Détermination] blessures graves.
- Les brutes tombent inconscientes à la première blessure légère.

Se déplacer

Effectuer un mouvement en restant au même niveau de décor ou en passant à un niveau immédiatement inférieur peut se faire en même temps qu'une autre action sans dépenser de dé d'action. Bouger vers un niveau supérieur ou vers un niveau inférieur de plus d'un degré coûte un dé d'action. Une chute entraîne autant de dés de dommages que de différence de niveaux parcourus.

La surprise

Pour surprendre un personnage, il faut réussir un jet d'opposition de [Dextérité + Déplacement silencieux] ou [Dextérité + Guet-apens] contre [Esprit + Guet-apens]. La victime est alors surprise pendant un tour : elle ne peut agir pendant un tour, et sa défense passive est de 5.

Combattre dans le noir

Dans l'obscurité, les personnages perdent deux dés (à lancer et garder) sur toutes les actions impliquant les sens ou quelque mouvement. Cette pénalité monte à quatre dés (à lancer et garder) dans le noir complet. Toutes ses pénalités sont divisées par 2 avec l'avantage entraînement nocturne.

La lutte

Attaque

Effectuez un jet de **Dextérité + Prise** contre le ND de la cible.

En cas de réussite, la cible est empoignée, et vous pouvez porter un coup de tête ou tenter de casser un membre.

La cible peut porter un coup de tête ou accomplir une action qui requiert peu de mouvement (L'adversaire subit 3G1 de dommages pour un coup de tête réussi, mais vous subissez 1G1 de dommages. Si c'est l'adversaire qui maintenait la prise, s'il subit une Blessure Grave il lâche la prise).

Pour se dégager

La cible doit dépenser une action (règle des interruptions) et faire un jet d'opposition **Gaillardise + Prise**. S'il remporte l'opposition la cible se libère.

En utilisant un dé d'action, vous pouvez renforcer la prise. Chaque dé d'action permet d'obtenir une augmentation sur le jet d'opposition lorsque la cible tente de briser la prise.

Toutefois, la compétence **se dégager** permet pour chaque rang d'annuler une augmentation gratuite gagné par l'adversaire pour renforcer sa prise

Pour casser un membre (compétence)

Après avoir empoigné votre adversaire, faire un jet de **Dextérité + Casser un membre** contre ND de la cible + 10. En cas de réussite, l'adversaire subit une blessure grave.

Dommages

A la fin du tour ou lors de l'échec d'une tentative pour se libérer, lancer rang de compétence **Etreinte** dés dommages et en retenir un. La cible devra faire un jet de blessures contre ces dommages.

Les duels de pirates

Les pirates ont une méthode traditionnelle pour régler leurs différends. Un duel au couteau. Cependant, les deux poignets gauches des deux pirates sont liés ensemble avec une corde de 60 centimètres. Comme le duel ordinaire, le duel de pirate peut être au premier sang ou à mort.

Les différentes règles suivantes s'appliquent :

- Les compétences de défense de chaque duelliste sont réduites de 1 rang à cause de l'entrave de la corde.
- Chaque duelliste peut dépenser une action pour essayer de tirer brusquement son adversaire à ses pieds. Pour se faire, un jet d'opposition de **Gaillardise + Equilibre** contre **Dextérité + Equilibre** doit être réussi. Si le jet est réussi, l'adversaire est étendu face contre terre.
- Chaque duelliste peut dépenser une action et enrouler la corde autour de son poignet pour réduire la distance les séparant. Un jet d'opposition doit être fait en utilisant **Gaillardise + Soulever** contre **Gaillardise + Soulever**. Si le duelliste réussit, chaque compétence de défense des deux duellistes est réduite d'un rang pour toute la durée du duel ou jusqu'à ce qu'il désenroule la corde autour de son poignet.
- Chaque duelliste peut couper la corde, mais cela indique qu'il abandonne le duel. Cela fait passer le duelliste pour un lâche et lui perdre 3 point de réputation.

L'équitation

Utilisation de la compétence équitation

Galoper ND 10, rester en selle sur un cheval qui se cabre ND 15, sauter par-dessus une haie ND 20. Une monture particulièrement bien dressée permet de réduire les ND de 5

Sauter en selle (compétence)

Sauter en selle en courant ND 15, depuis le premier étage d'un bâtiment ND 20.

Voltige (compétence)

Se tenir debout sur un cheval ND 15, glisser sur le côté du cheval pour bénéficier d'une forme de protection ND 20 etc. Une monture bien dressée permet de réduire ces ND de 5.

Dressage

Pour chaque rang d'esprit de l'animal, lancez un dé dans le tableau des talents de l'animal.

Cela constitue le potentiel de dressage de l'animal. L'animal obtient immédiatement toutes ses mauvaises habitudes et devra être dressé pour acquérir ses tours et des talents.

Les talents de l'animal	
Jet	Résultat
1-2	Mauvaise habitude
3	Mauvaise habitude, un tour mineur
4	Tour mineur
5	Tour mineur, tour majeur
6	Deux tours mineurs, un tour majeur
7	Deux tours majeurs
8	Un tour mineur, deux tours majeurs
9	Deux tours mineurs, deux tours majeurs
10	Talent

Les tours mineurs

Ce sont des choses simples comme aboyer envers les étrangers, venir sur simple appel etc.

Les tours majeurs

Ce sont des ordres complexes comme faire le mort, attaquer sur un ordre, se cabrer sur un ordre etc.

Les talents

Ce sont des tours rares comme le cheval qui bat du sabot devant son maître, un cheval protégeant un cavalier désarçonné etc.

Les mauvaises habitudes d'un animal

Elles sont gênantes pour son entourage. Il peut être têtue, mordre, être méchant, faire du bruit etc. Chaque mauvaise habitude fait perdre 10% de la valeur de l'animal.

Dresser un animal

Le dresseur doit réussir un jet de Détermination + Dressage contre un ND indiqué dans le tableau correspondant.

Faire perdre une mauvaise habitude

On peut faire perdre à un animal une de ses mauvaises habitudes, mais cela comptera comme un de ses tours majeurs. Un échec signifie simplement que le dresseur a perdu son temps et qu'il pourra toujours recommencer ultérieurement.

Dressage d'animaux			
Apprentissage	ND	Durée	Valeur de l'animal
Tour mineur	15	1 semaine	+ 10 %
Tour majeur	20	3 semaines	+ 20 %
Talent	25	1 mois	+ 50 %
Faire perdre une mauvaise habitude	20	3 semaines	+ 10 %

La faim et la soif

Pour chaque journée sans se nourrir

Un personnage subi un dé de blessure qui ne peut pas être guéri. Avec de la nourriture et une journée de repos complet, ces dommages sont guéris.

Pour chaque journée passée sans eau

Sa détermination sera diminuée d'un rang. Si elle atteint - 1, le personnage meurt. Le personnage guérit s'il boit et se repose une journée entière.

L'utilisation de deux dés d'héroïsme permet le secours d'un bon samaritain.

La falsification

Le ND est égal au ND utilisé pour fabriquer l'œuvre originale.

Le joueur doit faire un jet d'Esprit + Falsification, mais le nombre de dés dû à sa compétence de Falsification ne peut pas être supérieur au nombre de dés de la compétence qui serait normalement utilisée pour créer l'objet dupliqué.

Une contrefaçon peut fausser le résultat d'une évaluation.

Vous devrez augmenter secrètement le ND du jet d'Évaluation de 5, plus 5 pour chaque augmentation utilisée lors de la contrefaçon. Si la personne qui évalue l'objet réussit son jet d'évaluation, mais fait moins que le ND augmentée par la contrefaçon, la personne est abusée et ne se rend pas compte que c'est une contrefaçon.

L'évaluation

Le joueur doit faire un jet d'Esprit + Evaluation ND 15 (modifié avec le tableau ci-dessous).

Si le jet est raté, la personne n'apprend rien.

Si le joueur réussit, il aura le premier chiffre de la valeur de l'objet, ainsi que le nombre de chiffres compris dans cette même valeur.

Les augmentations vont préciser l'estimation. Une première augmentation donnera le second chiffre de la valeur de l'objet, une deuxième augmentation donnera le troisième chiffre, etc.

Tableau des évaluations

Connaissance	Augmentations requises
Le 2 ^{ème} chiffre de la valeur de l'objet (le 3 ^{ème} etc.)	+ 1 augmentation
Un acheteur potentiel	+ 1 augmentation
Objet inhabituel	+ 1 augmentation

Les modificateurs dus à l'âge

Le tableau présente les modifications aux traits lors des jets correspondants selon l'âge du personnage.

Pour les entraînements, le trait correspondant est la dextérité. Pour les métiers, le trait correspondant est l'esprit.

Modificateurs dus à l'âge

Catégorie	Age	Entraînements	Métiers
Jeune	0 - 15	- 1	- 1
Force de l'âge	16 - 25	0	0
Mûr	26 - 40	- 1	+ 1
Vieux	41 et plus	- 2	+ 1
Mort	65 + un dé explosif		

Note : s'agissant des conséquences de l'âge, la spécialisation « commandement » est considérée comme un métier et non comme un entraînement

Pistage et signes de pistes

Signes de pistes

Faites un jet d'Esprit + Signes de piste ND 15 pour laisser des signes de piste.

D'autres personnes peuvent également les remarquer en réussissant un jet de Perception contre un ND de 15.

Le joueur qui laisse les signes de piste peut les dissimuler grâce à des augmentations. Chaque augmentation augmente de 5 le ND pour les personnes à qui le message n'est pas destiné.

Pistage

Le pisteur fait un jet : esprit + pistage.

Une réussite : réduit d'une ligne l'avance. Chaque augmentation réduit d'une ligne.

En cas d'échec : la proie gagne une ligne d'avance. Au-delà de 2 semaines, la proie ne plus être pistée.

Manœuvres de la proie : après chaque jet du pisteur, la proie peut tenter de le semer avec un jet d'esprit + déplacement silencieux. Pour chaque tranche de 5 points obtenus, elle augmente le ND requis du pisteur visant à déceler la manœuvre de 5 (le ND de base est 5).

Si le pisteur réussit un jet d'esprit + pister contre le ND fixé, l'avance de la proie diminue d'une ligne par tranche de 5 points dépassant le ND. Par contre, si le pisteur rate son jet, la proie parvient à le semer

Avance de la proie	ND
1 heure	5
3 heures	10
6 heures	15
10 heures	20
15 heures	25
1 jour	30
2 jours	35
4 jours	40
1 semaine	45
2 semaines	50

Modificateur conditionnels	
Temps (utiliser le plus haut ND applicable)	ND additionnels
dégagé	+ 0
Neige / brouillard	+ 5
Pluie légère / vents forts	+ 10
Pluie moyenne / neige fondue	+ 15
Pluie battante / blizzard	+ 20
Type de terrain (utiliser le type dominant des environs)	ND additionnels
Boue / neige	- 10
Dunes de sable	- 5
Terre meuble	+ 0
Terre tassée	+ 5
Pierre	+ 10
Circulation (utiliser le plus haut ND applicable)	ND additionnels
Aucune	- 5
Faible (village)	+ 0
Moyenne (ville)	+ 5
Intense (cité)	+ 10
Taille de la proie (utiliser la plus grande taille applicable)	ND additionnels
Drachen ou plus grand	- 15
Cheval / vache	- 5
Homme	+ 0
Chien et loup	+ 5
Lapin	+ 10
Souris	+ 15

Survie

Faites un jet d'Esprit + Survie contre un ND de 10 (trouver de l'eau) ou de 15 (trouver de la nourriture pour une personne).

Si le personnage fait plus d'une tentative dans la même journée, il devra additionner les ND et ne faire qu'un seul jet.

Ebriété

Effectuer un jet de Gaillardise contre ND de 10 fois le nombre de verres que vous avez bus au cours de la scène.

Pour chaque échec, consultez la table ci-dessous (les échecs sont cumulatifs)

1	Léger défaut d'élocution
2	Vous lancez un dé de moins sur tous vos jets jusqu'à la fin de la scène
3	Vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets jusqu'à la fin de la scène. A la scène suivante, vous ne lancez plus qu'un dé de moins
4	Inconscient pour le reste de la scène ; si vous vous réveillez, vous lancez trois dés de moins sur tous vos jet (ce malus est réduit à 1 à chaque nouvelle scène)
<i>Les grands buveurs ne sont pas soumis à ces règles</i>	

Investissements

Au début de chaque histoire, un PJ peut investir une somme d'argent dont il dispose dans l'affaire de son choix. Précisez le montant investi et le choix des risques. Lancez un dé explosif sur le tableau ci-dessous et ajoutez vos rangs d'Esprit et Comptabilité. Les personnages vendelars ajoutent 1 point.

Au terme de l'histoire, vous pouvez encaisser votre argent ou laissez l'argent placé.

Table des investissements			
Jet	Risque faible	Risque modéré	Risque important
1-2	-10%	-50%	-100%
3-4	-5%	-25%	-50%
5-6	0	-10%	-25%
7-8	0	0	-10%
9-10	0	0	-5%
11-12	+5%	+5%	0
13-14	+5%	+5%	+5%
15-16	+5%	+10%	+10%
17-18	+10%	+10%	+15%
19-20	+10%	+15%	+20%
21+	+10%	+15%	+25%

Crochetage

Jet : dextérité + crochetage

Actions nécessaires : 5 actions ininterrompues

Utilisation d'outils improvisés (épingle à cheveux) :
ND + 5

Utilisation d'outils d'excellente qualité : - 5 ND

Réduire le nombre d'actions requises de 1 : + 5 ND

Parier et tricher

Tricher : dextérité + tricher contre ND. Les ND peuvent cumulatifs.

Changer la couleur d'une carte : ND 15

Modifier la valeur d'une carte de +/-1 : ND 10

Modifier le résultat d'un dé de +/-1 : ND 15

Parier : jet esprit + parier contre le ND.

Bénéfice	ND
1/1	Automatique
3/2	10
2/1	20
5/2	30
3/1	40
7/2	50
4/1	60

Gestion des terres

Si vos joueurs incarnent des nobles et désirent gérer leurs biens avec réalisme, utilisez alors le système ci-dessous :

L'essentiel des biens d'un noble sont composés de 500 guilders par mois (les dépenses sont comprises) et 6 domestiques (majordome, femme de chambre, garçon d'écurie, etc. Ils sont considérés comme des brutes ayant un niveau de menace de 1 ; ils ne possèdent pas de spécialisations de combat et le ND pour les toucher est de 10).

Les biens des nobles peuvent être augmentés grâce aux points de personnage et à l'acquisition des biens suivants :

Ferme (1PP)

Tous les domaines possèdent au moins une ferme mais pour 1 PP, ou 3 PE, le domaine accueillera une ferme supplémentaire qui augmentera ainsi le revenu et les impôts perçus.

Etablissement (2 à 4 PP)

Les établissements sont très divers et peuvent rapporter de l'argent au domaine. Un noble qui

possède une forge sur son domaine peut obtenir des armures et des armes. Des nobles à l'esprit créatif seront bénéficiaires avec n'importe quel type d'établissement, d'un vignoble jusqu'à un bordel.

Les établissements sont ordinaires (2 PP ou 6 PE), excellents (3 PP ou 9 PE) ou exceptionnels (4 PP ou 12 PE). Chaque point supplémentaire dépensé dans un établissement verra augmenter la qualité de la marchandise produite. Les établissements ordinaires fournissent exactement ce qu'on leur demande : des produits qui se vendent. Les établissements excellents possèdent une certaine réputation dans la vente de marchandises de très bonne qualité. Les établissements exceptionnels vendent des produits réputés à travers le pays et peut être même à travers le monde. Une forge, une mine (d'or, d'argent, de cuivre, etc.), un vignoble et un bordel sont des exemples d'établissements.

Personnel (2 PP)

Les nobles engagent parfois des groupes de soldats qui les aident dans la gestion d'une zone particulièrement difficile. Les personnages peuvent louer les services d'un groupe de soldats. Ces soldats obéiront loyalement aux ordres du noble. Pour chaque 2 PP ou 6 PE utilisés, le noble recevra 6 hommes à son service (des brutes ayant un niveau de menace de 1 possédant une spécialisation de combat au rang 2). Il peut également s'agir de personnel domestique tel que des femmes de chambre, des majordomes, etc. Le joueur a le choix.

Récolte et impôts

Le noble perçoit au début de chaque mois les impôts et les revenus de ses établissements.

Dépenses

Les dépenses sont normalement toujours déduites des revenus d'un noble

Evènements

Avant de déterminer les revenus, les joueurs incarnant un noble doivent lancer un dé et consulter le tableau ci-dessous pour déterminer les évènements qui peuvent affecter les revenus d'un mois

EVENEMENTS TOUCHANT LES RECOLTES	
Jet	Résultats
1	Catastrophe ! (aucun revenu cette année et lancez un D10) 1-9 : décès (perte d'un serviteur suite à une maladie, un accident, etc.) 10 : famine (perte d'une ferme)
2-3	Des bandits ! (perte de 2D10 X 100 guilders)
4-7	Rien à signaler
8-9	Surnaturel (un monstre, un fantôme apparaît, etc.)
0	Bonne récolte (lancez deux dés pour chacune des fermes et gardez le meilleur résultat)

Revenus

Le joueur lance un dé explosif pour chaque ferme se trouvant sur son domaine. Multipliez le résultat par 50. Ajoutez 300 guilders au résultat pour chaque établissement ordinaire, 400 guilders pour les établissements excellents et 500 guilders pour les établissements exceptionnels.

Règles diverses

Autres Dégâts

Chutes

Une chute cause 1 dé de dommage par tranche de 3 mètres. Une chute sur une surface molle n'entraîne pas de blessures. Sur une surface ferme, le PJ encaisse une blessure grave par tranche de 20 points sous le ND du jet de blessures, et par tranche de 10 points sur une surface dure.

CHUTES	
Effets et conséquences de chutes	Chute d'objets sur le PJ
<p>Surface sur laquelle tombe le PJ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur une surface molle (eau, meule de foin...): aucun dommage - sur une surface ferme (terre, gravats...): une blessure grave par tranche de 20 point sous le ND du jet de blessure - sur une surface dure (pierre ou métal): une blessure grave par tranche de 10 point sous le ND du jet de blessure 	<ul style="list-style-type: none"> - un objet inflige un dé de dommage par tranche de 3 mètres de hauteur de chute. - un objet inflige aussi un dé de dommage par tranche de 75 kg. - Si l'objet fait moins de 75kg, le PJ qui le recevra ne subira pas de blessure (mais il pourra tout de même provoquer une cuisante douleur).
<p>Un dé de dégâts tous les 3 mètres (maxi 60 mètres). La compétence amortir une chute retire un dé de dommage par rang</p>	<p>Pour déterminer les éventuelles blessures graves, reportez vous à la table correspondant à la matière de l'objet (dure, ferme, molle)</p>

Explosions

Un explosif de niveau N (de 1 à 10) inflige NgN blessures légères, plus une blessure grave par tranche de 10 points sous le ND. Un personnage peut échapper à l'explosion en réussissant un jet de [Panache + Sauter ou Course] contre un ND égal à 5 fois le niveau de l'explosif.

Explosifs	Niveau	Dommmages	ND	Rayon (mètres)
Explosion d'un pistolet	1	1G1	5	1,50
Un sachet de poudre	2	2G2	10	3
Un petit tonnelet de poudre	3	3G3	15	4,50
Un tonnelet de poudre	4	4G4	20	6
Un gros tonnelet de poudre	5	5G5	25	7,50
Un coffre plein de sachet de poudre	6	6G6	30	9
Un tonneau de poudre	7	7G7	35	10,50
Un empilement de tonneau de poudre	8	8G8	40	12
Un chariot plein de poudre	9	9G9	45	13,50
La sainte barbe d'un navire	10	10G10	50	15

Eviter une explosion : jet de Panache + sauter (ou course de vitesse) contre le ND du Tableau

Dés d'héroïsme

Un PJ commence un scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à son trait le plus bas. Un MJ commence un scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à (nombre de PJ + trait le plus haut possédé par un des PJ).

Ils peuvent être utilisés pour :

- lancer et garder des dés supplémentaires sur un jet, en l'annonçant avant le jet, et en utilisant autant que le joueur le souhaite.
- sortir le personnage de l'inconscience, et le placer dans un état inactif durant lequel son ND pour être touché est de 5.
- activer la vertu du personnage ou la faiblesse d'un PNJ, ou empêcher l'activation du travers du PJ.
- Les dés non utilisés à la fin d'un scénario sont convertis en points d'expérience.

Des dés d'héroïsme sont accordés par le MJ en effectuant des actions héroïques ou en incarnant son PJ à la perfection.

Utilisation des vertus et des travers

Un joueur peut activer la vertu de son PJ en utilisant un dé d'héroïsme. Cette activation ne peut être contrée.

Le MJ peut activer le travers d'un PJ en utilisant les dés d'héroïsme dont il dispose. Le joueur peut alors décider de contrer cette activation en utilisant lui aussi un dé d'héroïsme. Le MJ peut continuer et le joueur aussi en utilisant d'autres dés.

Un PJ peut activer la faiblesse d'un ennemi (s'il en a une) en utilisant un dé d'héroïsme. Le MJ ne peut contrer cette activation par l'utilisation de dés d'héroïsme.

La réputation

Chaque fois qu'un PJ accomplit des actions héroïques devant témoin, ou lorsqu'il est fait mention de ses actes par un artiste en public, il gagne des points de réputation. Il peut également en perdre en effectuant des actes infâmant ou s'il est tourné en dérision par un artiste. Un PJ gagne un dé de réputation par tranche de 10 points. Les dés pourront alors être utilisés pour lancer des actions rendues possibles par la réputation du PJ. Les dés peuvent être répartis sur plusieurs actions au cours d'un même acte, et sont regagnés au début de l'acte suivant. Le jet d'action se fait en lançant et gardant le nombre de dés de réputation choisis et utilisés.

L'expérience

A la fin d'un scénario, chaque PJ reçoit les points d'expérience attribués par le MJ et les dés d'héroïsme se transforment eux aussi en points d'expérience.

Les points d'expérience peuvent être utilisés pour :

- Acheter une spécialisation pour 10 XP : cela donne toutes les compétences de base de la spécialisation choisie au rang 1, mais celles déjà connues ne s'ajoutent pas.
- Acheter une épée de Damoclès pour 3, 6 ou 9 XP, à concurrence de [Panache].
- Augmenter une compétence pour 2 X le rang voulu en XP (une compétence ne peut être augmentée que d'un rang par scénario).
- Augmenter un trait pour 5 X le rang voulu (d'un rang par scénario, pour un max de 5, sauf avantage spécial)

Il est impossible :

- d'acheter un arcane.
- d'acheter un avantage.
- d'acheter des dés d'héroïsme.

Nouveau facteur environnemental : rang de Feng Shui

Tout endroit au Cathay (et, au choix du MJ, dans le monde) a un rang de Feng Shui compris entre -3 et +3, avec une moyenne de 0. Pour déterminer aléatoirement le rang d'un lieu, lancez 2g2 (sans dé explosif) et consultez la table ci-dessous. Si l'endroit a un rang de Feng Shui inférieur à 0, le site est infesté d'énergies négatives, et s'il est supérieur à 0, les ondes positives y règnent.

Le rang de Feng Shui est égal à sa distance depuis 0, ainsi un de -3 est en fait un rang de 3, un rang de 0 est un rang de 0, et un rang de +1 est un rang de 1, et ainsi de suite.

Dans un lieu à énergies positives, les Héros, leurs Hommes de main et leurs Brutes, lancent un dé de plus (+1g0) par rang de Feng Shui, alors que les Vilains et leurs alliés lancent un dé de moins (-1g0) par rang de Feng Shui. Par exemple, dans un temple de rang +2, les Héros gagnent un bonus de +2g0 sur tous leurs jets, alors que les Vilains ont un malus de -2g0. Ces bonus et malus s'appliquent à tous les jets où le nombre de dés gardés est déterminé par l'un de vos traits. Ainsi, ils ne s'appliquent pas aux jets de dommages car vous gardez des dés en fonction du type d'attaque et non de vos traits.

A l'inverse, les endroits à énergie négative, les Héros et leurs hommes ont un malus de -1g0 par rang de Feng Shui sur tous leurs jets, alors que les Vilains et leurs alliés bénéficient d'un bonus de +1g0 par rang de Feng Shui. Les mêmes restrictions s'appliquent que dans la situation inverse.

Résultat du jet	Rang de Feng Shui
2	-3
3-4	-2
5-7	-1
8-14	0
15-17	+1
18-19	+2
20	+3

Système de répartition

Ce système permet de simuler, par des jets de dés, des duels d'esprit et des tentatives de charme ou d'intimidation. Les jets se font trait contre trait. Les effets sont temporaires et disparaissent quand les personnages se quittent. On peut affecter :

- un seul **vilain** à la fois,
- plusieurs **hommes de main** en utilisant une augmentation pour chacun au-delà du premier,
- une **bande de brutes**, plus une **bande** supplémentaire par augmentation.

Charmer

Jet d'Esprit contre Esprit de la cible X 5

Cette action permet de tenter de convaincre quelqu'un d'un point de vue ou d'une idée. Il est toutefois impossible d'aller contre les opinions profondes d'un individu. Le personnage doit réussir un nombre de jets d'Esprit en opposition successifs égal à la Détermination de la cible. Une augmentation donne un succès supplémentaire. Un échec annule et empêche tout succès ultérieur de la tentative de charme.

Intimider

Jet de Détermination contre Détermination de la cible X 5

Il s'agit là d'impressionner quelqu'un par la force de sa volonté. Pour une scène, la cible d'un jet d'Intimidation réussi perd 1g0 dé (+1 dé par augmentation) sur tous ses jets d'action contre le personnage intimidant.

Provoquer

Jet de Panache contre Panache de la cible X 5

Provoquer un adversaire a pour but de la déstabiliser. Il faut réussir un jet en opposition de Panache. L'interlocuteur provoqué devra alors utiliser autant d'augmentations que le personnage sur son jet de Provoquer pour toutes ses actions contre lui.

Cabotinage

Jet de [Trait applicable + Bateleur] contre Détermination de la cible X 5

Pendant une heure, un bateleur ou une troupe divertit une foule, puis "fait passer le chapeau" pour recueillir un peu d'argent auprès des spectateurs. La foule ne doit pas être hostile (ennemis ou prisonniers). Pour chaque point de marge de réussite sur le jet, le bateleur reçoit 1 cent (+1 par augmentation). Le **cabotinage** n'est pas utilisable contre des vilains.

La navigation

Déterminer la route à emprunter par le navire

Si le bateau reste proche des côtes (40 Km), la route est calculée automatiquement.

Si le bateau s'éloigne des côtes, le **navigateur** doit effectuer un jet d'**Esprit + Navigation** contre un ND de 5 + 5 par tranche de 400 Km parcourue loin des côtes. Pour chaque augmentation sur ce jet, la difficulté du jet suivant du **pilote** est diminuée de 5. Si le **navigateur** échoue sur son jet, le navire est perdu.

Piloter le navire

La **pilote** doit réussir un jet d'**Esprit + Piloter** contre un ND égal à celui du jet de **Navigation**, réduit en fonction des augmentations utilisées par le **navigateur**. Si le jet est raté, le navire est perdu.

Navire perdu

Si le jet de **Navigation** ou celui de **Piloter** est raté, le navire est perdu. Si les deux sont ratés, on prend le plus bas. Pour chaque tranche de 5 sur la marge d'échec, le navire s'éloigne de 100 Km de sa destination. L'écart de trajectoire est déterminé par la table ci-dessous :

Navire à la dérive	
Jet	Résultat
1	30 degrés à gauche
2-3	15 degrés à gauche
4-5	10 degrés à gauche
6-7	10 degrés à droite
8-9	5 degrés à droite
10	30 degrés à droite

Perdu ?

Le nombre de points manquants par rapport à la marge de réussite détermine où le navire s'est perdu. Le navire se trouve perdu à 100 km de sa destination par tranche de 5 points manquants par rapport à la marge de réussite. Consultez à nouveau la route prise par le navire ainsi que le tableau « navire à la dérive » et éloignez le navire de sa destination en appliquant le résultat de la dérive à l'endroit où il s'est perdu. Si le navire arrive en vue des côtes qui ne devraient pas être présentes ou qu'il atteint un endroit où devraient se trouver des terres en vue mais qui n'apparaissent pas, arrêtez le

navire et laissez l'équipage réagir face à cette situation.

Naviguer dans la tempête

Suivant la table des effets climatiques, pour chaque intervalle de temps, le **capitaine** doit faire un jet de dommages pour le navire, et son **pilote** doit ensuite faire un jet de **Panache** (du navire) + **Piloter** (du pilote) contre un ND égal aux dommages du premier jet. Une réussite indique que le navire ne reçoit aucun dégât, un échec provoque la perte d'un dé au choix sur le navire; plus un dé supplémentaire par tranche de 5 sur la marge d'échec.

Chavirer

En cas de tempête et avec 3 dés d'héroïsme, le MJ peut forcer le **pilote** à faire un jet de **Tirant d'eau + Piloter** contre un ND de 15 pour éviter un chavirement, sinon l'équipage passe par-dessus bord. Les personnages à bord peuvent consommer 3 dés d'héroïsme pour éviter le chavirement.

Naviguer en eaux peu profondes

Le **tirant d'eau** d'un navire (sa **Détermination**) indique la profondeur des eaux où peut naviguer le navire. En eaux moins profondes, le navire s'échoue et subit **[Tirant d'eau] - [Profondeur de la zone]** dégâts graves

Vitesse de mouvement d'un navire

Les bateaux naviguent à une vitesse comprise entre 4 et 15 nœuds. Généralement, la vitesse d'un bateau est **[Panache x 2]** nœuds. Des exemples de vitesses de navires :

Schooner	11 nœuds
Clipper	15 nœuds
Bateau de ligne	8-11 nœuds
Brig marchand	9 nœuds
Galion	4-8 nœuds

Les unités utilisées pour caractériser la vitesse sont le kilomètre par heure (Km/h), le mètre par secondes (m/s) et le nœud. Un nœud est égal à un mile par heure.

$$1 \text{ km/h} = 0.27 \text{ m/s} = 0.54 \text{ Nœud}$$

$$1 \text{ m/s} = 3.6 \text{ km/h} = 1.94 \text{ Nœuds}$$

$$1 \text{ Nœud} = 1.85 \text{ km/h} = 0.5 \text{ m/s}$$

Naviguer entre les récifs

En zone de récifs, la **vigie** doit faire un jet de **Perception** (Esprit + Sens aiguisés) contre un ND de 20 pour les repérer. S'il rate, le **pilote** peut tenter un jet de **Perception** contre un ND de 30. En cas d'échec, le navire s'échoue (règles de navigation en eaux peu profondes). Sinon, le **pilote** doit réussir un jet d'**Esprit + Piloter** contre un ND compris entre 20 et 30 (suivant le MJ) pour éviter les récifs, sous peine de s'échouer dessus.

Provisions de bord

Un navire peut transporter un certain nombre d'unités de **Cargaison** (égal à sa **Détermination**), parmi lesquels il faut allouer une place pour les provisions de nourriture. Un rang de provision suffit à nourrir 6 rangs d'**Equipage** pendant un mois (ou 2 rangs pendant 3 mois par exemple). S'il n'y a pas assez de provisions, l'équipage se mutine et rejoint la terre la plus proche. En cas d'impossibilité de ravitailler, un rang d'**Equipage** (**Dextérité**) meurt chaque semaine.

Utilisation de la compétence Cartographie

(Source ebook officiel AEG *mystery of ash island*)

Toute personne possédant la compétence de **Cartographie** est capable de suivre une route sur une carte de navigation ou de calculer une nouvelle route pour un navire. Planifier une nouvelle route est une démarche simple qui intègre le cap et la vitesse d'un navire, cela requiert un jet de ND de 10 (15 par mauvais temps) à chaque fois que le navire change de cap. Lire une route de navigation existante sur une carte de navigation est plus difficile, en presumant qu'elle ne soit pas codée ou faite dans un autre langage, requiert un jet à un ND de 20 pour chaque changement de cap. Un échec signifie que le navire ne suit pas le bon cap et chaque jet raté ajoute davantage de perte cumulative de cap et le navire peut en définitive se retrouver assez loin de sa destination. Pour chaque tranche de 5 points de marge d'échec sur le jet, le navire dévie de 15 kilomètres pour 150 kilomètres de distance parcourue (soit 10% de la distance à chaque jet). Ainsi, par exemple un navigateur qui fait deux échecs sur son jet (faisant des résultats de 12 et 18, soit 3 marges d'échecs en tout) fera dévier de 45 kms le navire sur la distance de 150 kms de voyage parcouru. Une carte de navigation suit la route exacte d'un navire, ainsi toute personne qui veut

suivre cette même route doit partir exactement du même point de départ. Si la route ne correspond pas, la seule solution est de revenir au point d'origine et de recommencer.

Dégradation des provisions

Chaque élément composant les provisions possède un ND de dégradation. Chaque semaine, faites un jet avec 1 dé par semaine passée depuis le dernier réapprovisionnement. Si le résultat est supérieur au ND de la nourriture concernée, celle-ci est pourrie. Voir la table des ND de dégradation ci-dessous :

Niveau de difficulté de dégradation	
Biscuits	ND 20
Eau	ND 20
Légumes frais	ND 5
Légumes en conserve	ND 60
Légumes séchés	ND 30
Viande salée	ND 50
Viande fraîche	ND 5
Poisson frais	ND 5
Poisson salé	ND 25
Poisson fumé	ND 25
Alcool	ND 40

Rencontres aléatoires

Pour placer une rencontre maritime aléatoire, le MJ doit dépenser un nombre de dés d'héroïsme égal au coût de la rencontre indiqué sur la table de la page 101 de *Flots de Sang*.

Equipage d'un navire

(Guide du joueur page 80-81)

Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulatif d'un équipage d'un navire typique de la flotte d'une nation. Il est donc présenté dans ce tableau les officiers d'un navire et les hommes qui sont directement sous leur commandement.

Toutefois, le modèle tel que présenté dans le tableau ci-dessous représente un effectif en grand complet. Les navires pirates ont rarement (si ce n'est jamais) la main d'œuvre nécessaire pour rassembler un équipage complet. Ils doivent se contenter de l'équipage qu'ils arrivent à réunir. Cependant, les navires pirates disposent presque toujours de plus de capitaines marchands que les navires de guerre. Leurs hommes sont en outre plus audacieux, plus habiles lorsqu'il faut faire couler le sang.

OFFICIERS	HOMMES SOUS SES ORDRES DIRECTS
<p>Le capitaine Sur les navires de guerre, il détient un pouvoir absolu. En revanche sur les vaisseaux pirates, l'autorité du capitaine est définie dans la charte du navire. Certaines chartes ne concèdent au capitaine qu'un rôle de général, son autorité ne prenant effet qu'en période de combat, alors que d'autres lui octroient le même pouvoir que celui du capitaine d'un navire de guerre. Le capitaine n'est pas souvent le plus expérimenté des marins à bord, mais c'est généralement la personne la plus apte à diriger.</p>	<p>Le lieutenant ou second Il assiste le capitaine et transmet les ordres au reste de l'équipage. Selon la taille du navire, un ou plusieurs lieutenants peuvent seconder le capitaine.</p>
<p>Le commandant Il répond aux ordres du capitaine et de ses lieutenants, mais est maître du commandement du navire. Le capitaine donne ses ordres au commandant et ce dernier s'assure qu'ils sont bien exécutés. Le devoir principal du commandant est de gouverner le navire. Généralement le capitaine attribue cette fonction au plus expérimenté des marins à bord pour gagner le respect de l'équipage.</p>	<p>L'officier l'officier est un marin que l'on forme à devenir commandant</p> <p>Le maître de timonerie le maître de timonerie a la responsabilité du gouvernail</p> <p>Le timonier Les timoniers sont chargés de prendre le quart. Selon la taille du navire, il y a au moins un homme par quart.</p> <p>Le cambusier C'est lui qui est en charge des finances du navire, des cargaisons et de l'approvisionnement. Le cuisinier du bateau relève de l'intendant.</p> <p>Le commis Le commis seconde le cambusier</p> <p>Le cuisinier Il prépare les repas de l'équipage</p>
<p>Le maître d'équipage ou bosco Il a le rôle de sergent sur un navire. Chaque fois que le capitaine prend une décision, il la transmet à l'un de ses lieutenants. Celui-ci la transmet au commandant qui lui-même en informe le maître d'équipage. Pour finir, le maître d'équipage réunit une équipe (appelée « carré ») pour exécuter les ordres. C'est le marin le plus gradé du navire à travailler avec les matelots. Plus important encore, le maître d'équipage est en charge de la discipline sur le navire. Quand les hommes se conduisent de façon répréhensible, la punition la plus courante est la flagellation, qu'il inflige avec un chat à neuf queues (un fouet à neuf cordes munies de pointes de fer).</p>	<p>Le second du bosco Le maître d'équipage est secondé par des assistants qui transmettent les ordres. Ils attirent l'attention de l'équipage à l'aide de minuscules rossignols.</p> <p>Le voilier Il répare les voiles du bateau et en fabrique de nouvelles avec la toile achetée par l'intendant.</p> <p>Le chef de hune Son rôle est de mettre en place les voiles et d'actionner les gréements. Les marins qui travaillent au-dessus du pont, dans les gréements, sont appelés « les hommes de hune ».</p> <p>Le maître du gaillard avant Il est responsable de l'avant du navire. Son rôle consiste à amarrer le navire, sonder les profondeurs, lever ou jeter l'encre.</p> <p>Le maître d'armes On confie au maître d'armes les armes légères (pistolets</p>

	<p>et mousquets). Sur le navire, c'est lui qui détient la clef du caisson où elles sont rangées.</p> <p>L'armurier l'armurier répare les armes légères.</p> <p>Le charpentier Le charpentier doit s'occuper de toutes les réparations, les modifications et l'entretien de la charpente du navire. Il est souvent secondé par un apprenti et par un tonnelier (qui fabrique et répare les tonneaux).</p>
<p>Le maître canonier Le maître canonier ou simplement le canonier a pour mission d'ouvrir le feu, d'entretenir et de réparer les canons sur le navire. La pièce où est stockée la poudre n'a qu'une seule clef et il la garde autour du cou. Le canonier doit aussi avoir une solide connaissance des mathématiques afin d'être capable de calculer correctement la trajectoire des boulets.</p>	<p>Matelot canonier Les matelots canoniers obéissent au maître canonier. Ils apprennent à doser et mélanger la poudre à canon, faire des calculs algébriques pour évaluer le tir. On les nomme parfois les « singes de la poudre ».</p>
<p>Le chirurgien Il est chargé de la santé et du bien-être de l'équipage. En utilisant ses connaissances des plantes et de la médecine, il fait de son mieux pour écarter le scorbut et les autres maladies, ce qui n'est pas une mince affaire. Il soigne aussi les blessures.</p>	<p>L'assistant chirurgien Il apprend le métier de chirurgien et aide son supérieur à mener à bien les besognes quotidiennes.</p> <p>L'infirmier Il fait les commissions pour le chirurgien, l'assiste en veillant sur les marins blessés ou malade et en informant le chirurgien de l'évolution de leur état de santé.</p>
<p>Les aspirants L'aspirant est un marin que l'on forme à devenir officier. Il consacre ses journées à l'apprentissage des divers postes sur le navire, à tester sa capacité à remplir chacune des tâches. L'aspirant est généralement un marin confirmé ayant à son actif plusieurs voyages.</p>	
<p>Le capitaine marchand C'est un marin qui a l'expérience de plusieurs fonctions, mais qui n'a pas encore atteint le grade d'officier. Sa polyvalence en fait un des marins les plus indispensables à bord. Il fait d'ailleurs souvent office de conseiller auprès du maître d'équipage.</p>	
<p>Quartier maître C'est un matelot qui a effectué un ou deux voyages et qui est reconnu pour sa valeur.</p>	
<p>Matelot de pont Il est capable de faire des nœuds et de ne pas tomber par-dessus bord.</p>	

Signification du tirant d'eau d'un navire

(Source : aide de jeu du site internet officiel AEG)

Une des caractéristiques vitales du transport maritime ou fluvial, c'est le tirant d'eau d'un navire car cela détermine la longueur jusqu'où la quille du navire se prolonge sous la surface de l'eau. C'est d'autant plus important pour savoir jusqu'où un navire peut progresser sur les fleuves.

Vous trouverez ci-dessous un tableau qui indique ce à quoi le tirant d'eau correspond.

Tirant d'eau	Profondeur de la quille (mètres)	Corps d'eau
0	0,3	Fleuves peu profonds. Le navire peut être tiré sur les plages
1	0,9	Fleuves peu profonds. Le navire peut être échoué sur une plage de sables
2	1,82	Grand fleuve. Le navire peut accoster à un quai dans un port.
3	3,65	Fleuves profonds, cours supérieurs des fleuves. Le navire peut accoster à un quai dans un port.
4	5,48	Les cours inférieurs des fleuves. Le navire peut accoster à un quai dans un port aux eaux profondes.
5	7,31	Le navire peut jeter l'ancre dans un port aux eaux profondes.
6	9,14	Le navire peut jeter l'ancre dans un port aux eaux profondes.
7	10,97	Le navire peut jeter l'ancre dans un port aux eaux profondes.
8	12,80	Le navire peut jeter l'ancre dans un port aux eaux profondes.
9	14,63	
10	16,45	

Sens des termes utilisés dans le tableau : les fleuves peu profonds comprennent les petits affluents et les canaux. Les grands fleuves et les fleuves de taille moyenne sont des cours d'eaux qui sont considérés comme trop petit pour être représentés sur une carte, c'est pourquoi ils n'apparaissent pas sur la carte de Théah du supplément du guide du joueur. Les fleuves profonds sont tous les fleuves ou lacs qui apparaissent sur la carte de Théah du guide du joueur. Les ports comprennent les ports fluviaux et maritimes. Les

ports aux eaux profondes correspondent à une poignée de ports à travers Théah qui sont suffisamment assez grands pour accueillir les plus grands navires.

On peut trouver un ou deux ports aux eaux profondes dans chaque pays : Avalon (Cardican), Castille (la Pasiega, San Felipe), Cathay (Bendar Serai, Xi Hai Long), l'Empire du croissant de lune (Kulkadir), Eisen (Hafen), Montaigne (Buché, Muguet), Ussura (Odyesse, Sousdal), Vendel (Vasteras), Vodacce (Amozare, Porto Spatia).

Règles de combat naval

Définition du navire

Rappel : les règles de construction de navires se trouvent dans ce Compendium ou dans le Guide du Joueur (Edition révisée) aux pages 202 à 208.

Gaillardise (Canons) : utilisée pour les dégâts infligés à un adversaire. Les dés de Gaillardise doivent être répartis sur le navire, à bâbord ou à tribord (voir fiche du navire).

Dextérité (Equipage) : utilisée pour lancer une attaque contre un adversaire.

Détermination (Coque) : utilisée pour déterminer les dommages que peut encaisser le navire.

Esprit (Gouvernail) : utilisé pour déterminer le ND du navire.

Panache (Voiles) : vitesse de croisière du navire.

Dés d'héroïsme

Un navire possède un nombre de dés d'héroïsme égal à son trait le plus bas.

Compétences de l'équipage

Les hommes d'équipage occupant certains postes précis peuvent ajouter leur rang de compétence en nombre de dés lancés (mais non gardés) sur certains jets du navire.

Jet	Poste	Compétence
Gaillardise	Pas de bonus	aucune
Dextérité	Canonier	Artillerie navale
Détermination	Charpentier de bord	
Esprit	Pilote	piloter
Panache	Maître voilier	Gréer

Déroulement du combat

Les principes de base du combat naval sont identiques à ceux d'un combat entre personnages, à savoir :

- Le tour de combat est découpé en dix phases,
- Les phases d'action du navire sont déterminées par un jet de Panache,
- Le navire peut mettre ses dés d'action en réserve,
- Le navire peut effectuer des interruptions.

Mouvement

Les mouvements et positions des navires doivent être matérialisés sur une grille hexagonale. Le navire peut se déplacer gratuitement de [Esprit] hexagones en ligne droite en une action (sans consommer de dé d'action). Pour faire tourner le navire de 60°, il faut utiliser un ou plusieurs dés d'action dont le total est supérieur ou égal au rang de Détermination du navire, et dont au moins l'un d'entre eux est utilisable à la phase courante.

Inertie

L'élan d'un navire le pousse à se déplacer d'un nombre d'hexagones égal à sa Détermination au début de chaque tour au début de la première phase avant toute autre action. Un navire ne peut tourner au maximum qu'un nombre de fois égal à son Esprit.

Ouvrir le feu

- Le navire ne peut tirer sur un adversaire qu'avec les canons se trouvant de son côté (d'où l'importance de la répartition des canons).
- Pour attaquer, le capitaine lance [Dextérité du navire] dés contre un ND de [Esprit du navire ennemi] * 5.
- Si le jet est réussi, les dommages sont déterminés par un jet de [Gaillardise du navire] dés.
- La cible effectue alors un jet de [Détermination] dés contre un ND égal aux dégâts + dégâts superficiels déjà subis. Si le jet est réussi, les dégâts superficiels s'ajoutent aux précédents. Si le jet est raté, le navire encaisse un dégât grave, plus un supplémentaire par tranche de 10 points de la marge d'échec. Pour chaque dégât grave, le navire perd un rang dans l'un de ses traits, au choix du capitaine.

Couler

Un navire coule lorsqu'il subit le double de son rang de Détermination (Coque). Le navire mettra 20 - [Détermination de départ du navire] actions pour couler. Il est aussi possible d'utiliser la table d'engloutissement ci-dessous :

Table d'engloutissement des navires	
1	Le bateau touche le fond. Il repose sur des bas fonds et n'est pas totalement submergé
2	Coule doucement. Il faut 5G5 tours pour qu'il soit englouti
3-4	Donne de la bande à bâbord. Il faut 3G3 tours pour qu'il sombre, le côté bâbord est submergé en la moitié de ce temps
5-6	Donne de la bande à tribord. Il faut 3G3 tours pour qu'il sombre, le côté tribord est submergé en la moitié de ce temps
7-8	Le navire se disloque : les débris sombrent en 2G2 tours
9	Le navire pique du nez et coule en 1G1 phases
0	Le navire coule immédiatement par le fond, aspirant tout dans un rayon de 15 mètres. Il faut réussir un jet de gaillardise + nager contre un ND de 25 pour en réchapper. Quiconque échoue est aspiré dans les profondeurs et se noie.

Aborder un navire

Les manœuvres d'abordage se déroulent entre deux navires placés sur des hexagones adjacents par assauts successifs, qui s'arrêtent lorsque l'un des équipages est anéanti ou qu'il donne sa reddition. Un assaut se fait en utilisant un dé d'action, puis en faisant la différence entre les rangs d'équipage des deux navires, et en y ajoutant un dé non explosif.

La table ci-dessous ou dans l'écran du MJ indique les pertes de part et d'autre.

TABLE D'ABORDAGE		
Résultat	Perte des assaillants	Pertes des défenseurs
- 9	totalité	0
- 7 / - 8	4	0
- 5 / - 6	4	1
- 3 / - 4	4	2
- 1 / - 2	3	0
0	3	1
1 / 2	2	0
3 / 4	2	1
5 / 6	1	1
7 / 8	1	2
9 / 10	0	2
11	1	3
12 / 13	0	3
14 / 15	2	4
16 / 17	1	4
18 / 19	0	4
20	0	totalité
Utiliser un dé d'action. Soustrayez le rang d'équipage du navire abordé du rang d'équipage du navire qui aborde. Lancer un dé (non explosible) et ajouter ou retirer la différence. Consulter la table.		

Heurter et éperonner

Eperonner un bateau cause à chacun des deux navires impliqués un nombre de dégâts graves égal au total de la *Détermination de l'attaquant et du nombre d'hexagones* qu'il a parcouru dans l'action précédant la collision. Si celle-ci est accidentelle, à cause de l'inertie du navire par exemple, les navires subissent seulement un nombre de dégâts graves égal à la *Détermination* la plus élevée des deux.

Munitions spéciales

- Obus à mitraille (sacs de petits boulets) : inflige 2g2 dés de moins, mais le premier dégât grave causé est imputé à l'*Equipage (Dextérité)*.
- Boulets ramés (deux boulets liés par une chaîne) : inflige 2g2 dés de moins, mais le premier dégât grave causé est imputé aux *Voiles (Panache)*.

Dégâts subis par les personnages

Pour chaque dégât grave subit par l'*Equipage (Dextérité)* ou par la *Coque (Détermination)* du navire, les personnages doivent réussir un jet de *Panache + Equilibre* contre un ND de 15 sous peine

de subir 2g2 dés de blessures légères dus aux chocs et aux éclats.

Saborder un navire

Une arme plus petite qu'un canon utilisée par un personnage inflige 2g2 dés de dommages de moins à un navire, alors qu'une hache ou une arme conçue pour couper du bois n'inflige que 1g1 dé de moins.

Le combat de masse

Phase préparatoire (avant la bataille)

La préparation et la motivation des armées avant la bataille peuvent parfois fortement en influencer l'issue.

- Le responsable de l'intendance doit ainsi effectuer un jet d'Esprit + Logistique.
- Le général commandant l'armée doit effectuer un jet d'Esprit + Galvaniser.

Pour chacun des jets, l'armée bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 10 points de son résultat. Ces augmentations pourront être utilisées durant le combat, avec une répartition au choix du général.

Déroulement des combats

Une bataille est découpée en tours, mais ceux-ci sont d'une durée plus longue que pendant les combats individuels. Les actions ne sont plus gérées au coup par coup et par phases, mais à chaque tour, les joueurs décident plutôt quels sont leur propre engagement et leurs manœuvres globales.

Un tour se déroule ainsi :

- **Choix du niveau d'engagement :** chaque joueur indique le niveau d'engagement de son personnage, à savoir : Soutien, Désengagé, Engagé, ou Première Ligne. Ceci va déterminer son implication dans la bataille et les risques

qu'il encoure. Après le premier tour, le côté qui emporte le tour précédent devient l'attaquant.

- **Jet global pour chaque armée :** la tournure de la bataille est ensuite déterminée par un jet d'Esprit + Stratégie de chacun des généraux adverses, modifiés par :
 - les opportunités héroïques (voir plus loin) des tours précédents.
 - l'éventuelle utilisation des augmentations gratuites obtenues durant la phase préparatoire.
 - les personnages étant officiers (Lieutenant ou plus) sous les ordres d'un général ajoutent leur rang de Commandement au résultat. Dans ce cas, le général retirera 2 points à son propre jet personnel. Le général obtenant le plus haut résultat gagne le tour.
 - le choix d'une tactique militaire : chaque général choisit secrètement une manœuvre pour ses troupes. L'attaquant est l'agresseur au premier tour, ou le vainqueur du tour précédent pour les suivants. L'autre adversaire est le défenseur. Chacun des généraux dévoile simultanément son choix, et le bonus/malus indiqué par la table des tactiques militaires s'applique au jet de Stratégie de l'attaquant :

		DEFENSEUR									
		Mar	Cha	Env	Fla	Ret	Reg	Rec	Réc	Ran	Rep
ATTAQUANT	Marche	0	0	-10	-5	+5	+5	0	-5	0	+10
	Charge	0	0	-15	-10	-5	+15	+10	-15	+5	+15
	Enveloppement	+10	+15	0	-5	-10	+10	-5	+5	-15	-5
	Attaque de flanc	+5	+10	+5	0	0	-5	+10	0	-15	-10
	Retranchement	-5	+5	+10	0	0	-15	0	0	+5	0
	Regroupement	-5	-15	-10	+5	+15	0	+5	+10	-5	0
	Reconnaissance	0	-10	+5	-10	0	-5	0	+5	+15	0
	Réception de charge	+5	+15	-5	0	0	-10	-5	0	0	0
	En range	0	-5	+15	+15	-5	+5	-15	0	0	-10
	Repli	-10	-15	+5	+10	0	0	0	0	+10	0

Description des dix tactiques :

- **Attaque de flanc (fla) :** l'armée dépêche une puissante force pour s'en prendre à un flanc de la troupe adverse.
 - **Charge (cha) :** l'armée donne l'assaut en masse, tentant de profiter de sa taille et de son élan pour balayer la troupe adverse.
 - **En rangs (ran) :** l'armée réarrange sa formation, ce qui permet aux unités de se soutenir les unes aux autres plus efficacement.
 - **Enveloppement (env) :** l'armée se répartit en deux flancs et pousse la troupe adverse à manœuvrer entre afin de l'encercler.
 - **Marche (mar) :** l'armée avance de manière ordonnée, s'emparant du terrain dans le même temps.
 - **Réception de charge (réc) :** l'armée plante ses piques dans le sol et s'apprête à recevoir la charge qui approche.
 - **Reconnaissance (rec) :** l'armée dépêche de petites unités pour jeter un œil à l'ennemi et voir quelles réactions elles déclenchent.
 - **Regroupement (reg) :** l'armée décroche quelque peu, réorganise ses rangs et tente de réagir aux manœuvres de l'ennemi.
 - **Repli (rep) :** l'armée entame un repli en bon ordre.
 - **Retranchement (ret) :** l'armée tente sans relâche de garder le terrain conquis.
- **des modificateurs conditionnels :** en fonction du terrain, du rapport des forces, ou de la présence des héros :

Niveau de fortification	Description
1,5	Fort
2	Petit donjon
3	Grand donjon
4	Petit château fort
5	Grand château fort
6	Petite forteresse
7	Grande forteresse
8	Insel
9	Stahlfort
10	El morro

- **Jet personnel pour chaque héros :** chaque joueur détermine l'évolution de son personnage au sein de la bataille avec $1d10 + \text{rang d'Esprit} + \text{rang de Tactique}$. Ce jet peut être modifié par des modificateurs si le personnage fait partie d'une unité de cavalerie ou d'artillerie). Un personnage ne change que d'un niveau d'engagement par tour. Consultez la table ci-dessous pour connaître les dégâts subis, la réputation gagnée, ainsi que la possibilité d'opportunité héroïque

<p>Modificateur de terrain : l'armée tient la position élevée : + 5 l'armée est en terrain difficile (sable, boue, etc.) : - 5 l'armée traverse un cours d'eau : - 10</p>
<p>Avantage numérique : (ces bonus ne sont pas cumulatifs. Arrondissez à l'inférieur lorsque vous déterminez l'avantage numérique) Avantage de 2 pour 1 : + 5 Avantage de 3 pour 1 : + 10 Avantage de 4 pour 1 : + 15 Avantage de 5 pour 1 : + 20 Avantage de 6 ou plus pour 1 : + 25</p>
<p>Impact des héros : Par héros en première ligne lors du dernier tour : + 5 Par héros tué ou assommé lors du dernier tour : - 5</p>

Modificateur au jet personnel				
	Soutiens	Désengagé	Engagé	Première ligne
Infanterie	0	0	0	0
Cavalerie	+1	+2	+1	-4
Artillerie	+4	+2	0	-6

Table des conséquences des tours de bataille						
Situation de votre armée :	Votre engagement					
Victoire	Soutien	Désengagé	Engagé	Première ligne		
Egalité		Soutien	Désengagé	Engagé	Première ligne	
Défaite			Soutien	Désengagé	Engagé	Première ligne
1-3	2 dés de dom 0 réputation	3 dés de dom 0 réputation	4 dés de dom + 1 réputation	4 dés de dom + 2 réputation	5 dés de dom + 3 réputation Opportunité héroïque	6 dés de dom + 4 réputation
4-6	2 dés de dom 0 réputation	2 dés de dom + 1 réputation	3 dés de dom + 1 réputation	4 dés de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	4 dés de dom + 4 réputation	5 dés de dom + 5 réputation
7-9	1 dé de dom + 1 réputation	2 dés de dom + 1 réputation	2 dés de dom + 2 réputation	3 dés de dom + 3 réputation	4 dés de dom + 4 réputation Opportunité héroïque	4 dés de dom + 5 réputation Opportunité héroïque
10-11	1 dé de dom 1 réputation	2 dés de dom + 1 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 3 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 5 réputation Opportunité héroïque	4 dés de dom + 6 réputation Opportunité héroïque
12-14	0 dé de dom + 1 réputation Opportunité héroïque	1 dé de dom + 1 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 2 réputation	2 dés de dom + 4 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 5 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 6 réputation Opportunité héroïque
15-17	0 dé de dom + 2 réputation	1 dé de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	1 dé de dom + 3 réputation	2 dés de dom + 4 réputation	2 dés de dom + 6 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 8 réputation Opportunité héroïque
18 +	0 dé de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	0 dé de dom + 3 réputation	1 dé de dom + 4 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 5 réputation	2 dés de dom + 7 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 10 réputation Opportunité héroïque

- les **dés de dommages** indiqués sont des blessures légères desquelles il faut soustraire le rang de Gaillardise et le rang de la compétence de défense active adéquate du personnage. Le personnage doit effectuer un jet de blessures sur les dommages légers restants. Le dracheneisen modifie les dégâts : 1 à 12 points d'armure retire 1 dé de dommages, et 13 à 24 points d'armure retire deux dés de dommages.
- le compte des points de **réputation** pour la bataille doit être tenu à part, car le personnage peut en gagner et en perdre indépendamment de sa Réputation d'avant la bataille.
- une **opportunité héroïque** est une occasion pour le personnage d'influencer fortement le cours de la bataille. Choisissez ou tirez au hasard une des opportunités listées aux pages 176 et 177 du *Guide du Maître* ou à la page 103 du supplément *Montaigne*.
- Victoire** : un camp gagne la bataille lorsque son général remporte l'opposition (jet global) sur trois tours consécutifs.

Après la bataille

- Les pertes infligées de part et d'autre sont déterminées par la table ci-dessous en lançant un dé (les chiffres correspondent au pourcentage de l'armée blessé/tué). Il ne faut pas compter le modificateur de fortification. Les hommes blessés seront capables de combattre un mois plus tard

Jet de dé	Vainqueur	Perdant
1	1% / 2%	2% / 5%
2	2% / 5%	5% / 10%
3	5% / 10%	10% / 20%
4	10% / 20%	20% / 25%
5	2% / 10%	5% / 20%
6	5% / 20%	10% / 25%
7	10% / 25%	20% / 40%
8	20% / 40%	25% / 50%
9	5% / 25%	10% / 40%
0	10% / 40%	20% / 50%

- Les personnages vainqueurs gagnent les points de Réputation accumulés pendant la bataille.
- Les personnages vaincus gagnent la moitié des points de Réputation accumulés pendant la bataille (arrondi inférieur).
- Les vainqueurs peuvent détrousser les vaincus. 1d10 + rang de l'avantage "Charge" indique sur la table ci-dessous quel est le butin rapporté par un personnage :

1	5 guilders
2	10 guilders
3	15 guilders
4	25 guilders
5	40 guilders
6	50 guilders
7	50 guilders + un pistolet ou une épée
8	75 guilders + un pistolet ou une épée
9	85 guilders + un pistolet ou une épée
10	100 guilders + un pistolet ou une épée
11	100 guilders + un pistolet ou une épée d'excellente facture (+1 au résultat du jet d'attaque)
12	200 guilders
13	200 guilders + un objet inhabituel (au choix du MJ)

Salves d'armes à feu

Cette règle s'applique pour de petits groupes (20 à 30 individus) qui tirent avec des armes à feu sur des groupes de même taille. Elle ne s'intègre pas au système de gestion des batailles, mais s'utilise plutôt dans d'autres situations que celles-ci. Afin de résoudre les effets d'une salve d'armes à feu, procédez comme suit :

- Déterminer le niveau de salve :** ce niveau est le total de la valeur des personnages constituant le groupe de tireurs, sachant que :
 - une bande de brutes vaut le nombre de brutes + niveau de menace (5 brutes de niveau 2 donnent 7).
 - un homme de main vaut 2.
 - un vilain vaut 3.
- Déterminer les coups au but :** le nombre de dés lancés est égal au niveau de salve divisé par 2 (arrondi supérieur). Les 8, 9, 10 sont des coups au but. Les 10 sont relancés.
- Les coups portés sont répartis** uniformément entre les individus du groupe cible, et le surplus de coups est attribué au hasard. Une brute meurt automatiquement, et les hommes de main et vilains subissent des blessures légères en fonction de leur ND et des correspondances listées sur la table ci-dessous ou de la page 101 du supplément de Montaigne ou dans le nouvel écran du MJ téléchargeable sur le site du [Capharnaüm](#). Un jet de blessure est ensuite effectué par chacun des blessés.

FEU NOURRI	
Additionner les valeurs: chaque brute (1), homme de main (2), vilain/héros (3) et ajouter le niveau de menace des brutes.	
Déterminer le nombre de coup au but : diviser le nombre par 2. Lancer autant de dés. Tous les 8, 9, 10 ont touchés (relancer les 10).	
Domages : voir table pour chaque coup au but.	
ND de la cible	Blessures légères par coup au but
5	24
10	21
15	18
20	15
25	12
30	9
35	6
40+	3
Le dracheneisen permet d'ignorer un coup porté par dé de domages écartés	

Les explosifs

Grenades

Les grenades ont un rang d'explosion de 4. Les personnes prises dans le souffle de l'explosion qui ratent leurs jets de blessures subissent une blessure grave plus une autre par tranche de 5 points manquant pour atteindre le ND. Il faut une action pour allumer la mèche et une autre pour lancer la grenade. On jette la grenade avec la compétence lancer de la spécialisation athlétisme. La portée est de 5 + (gaillardise X 2 du lanceur) mètres. Il y a une pénalité de -5 à longue portée.

Quand quelqu'un allume la mèche d'une grenade, lancez un dé. Le nombre détermine le nombre de phases que va prendre la grenade pour exploser. S'il s'agit d'un 0, la grenade explose immédiatement. Lors d'une phase la grenade explose avant que qui que se soit puisse faire une action.

Mèches longues

Lancez un dé. Le résultat donne le nombre de minutes qui vont s'écouler avant l'explosion. Un résultat de 0 signifie que l'explosion se produira dans les 30 secondes. Par tranche de trois mètres de mèche supplémentaires, ajouter une minute au temps de combustion. Une mèche enroulée autour d'elle-même réduit le temps de combustion de la longueur de la boucle (10 X un dé de secondes par tranche de 30 cms). Une mèche en contact avec des explosifs lors de sa combustion les fait exploser au moment précis où les étincelles les touchent.

Fabriquer une bombe

Le détonateur

Fil de détente : il s'agit d'un fil de métal placé en un lieu où quelqu'un risque de s'y prendre les pieds. Il faut une heure passée en paix et réussir un jet de dextérité + science de la nature ND 10 ou dextérité + mathématiques ND 15 pour poser convenablement le fil de détente. Il est nécessaire d'effectuer des jets de dissimulation pour déterminer si quelqu'un remarque le fil de détente.

Mèche : voir la section mèche ci-dessus

Minuterie : ce sont des sacs de sable ou des bougies se consumant, ou tout objet qui implique quelque temps de retardement. Il faut au moins trois heures passées en paix et réussir un jet de dextérité +

science de la nature ND 20 ou de dextérité + mathématiques ND 25 pour installer convenablement une minuterie. Si le jet est couronné de succès, l'artificier peut déterminer en moins de dix minutes quand explosera la bombe

L'enveloppe

Si l'artificier crée l'enveloppe lui-même, il doit effectuer un jet de dextérité + forgeron ou tonnelier. Tout dépend si elle est en métal ou en bois. Le ND est de 15 pour les enveloppes normales, 20 pour celles qui se révèlent particulièrement complexes. En cas d'échec, le niveau d'explosion de la bombe est réduit de 1 par tranche de 5 points manquant pour atteindre le ND. Il faut compter une journée de travail par niveau d'explosion de la bombe.

L'artificier peut acheter un baril ou un boulet de canon creux pour faire office d'enveloppe. Le mj doit effectuer un jet secret d'esprit + forgeron ou tonnelier ND 10 pour déterminer si l'objet convient. En cas de réussite, l'enveloppe achetée remplit son rôle. En cas d'échec, on réduit le niveau d'explosion de 1 par tranche de 5 points manquant pour atteindre le ND. Les barils de poudre à canon ne sont pas soumis à ce jet, on considère dans ce cas qu'il réussit automatiquement.

Eclats : les enveloppes en métal lors de l'explosion projettent des éclats. Les enveloppes en bois ne projettent pas d'éclat. On peut ajouter des copeaux ou des clous pour accroître les dommages. Le niveau d'explosion de la bombe diminue de 1 par tranche de 500 grammes de mitrailles, mais inflige une blessure grave supplémentaire à tous ceux qui se trouvent dans le rayon de l'explosion et qui manquent leur jet de blessure.

L'explosif

Il faut vous reporter au tableau des niveaux d'explosion pour connaître de la quantité nécessaire.

Assembler une bombe

Assembler une bombe prend trois heures par niveau d'explosion de l'engin. Il faut réussir un jet d'esprit + sciences de la nature ND égal à trois fois le niveau de l'explosion recherché, ou un jet d'esprit + mathématiques contre un ND égal à 5 fois le niveau de l'explosion recherché.

Chaque augmentation du ND de 10 point élève le niveau de l'explosion d'un cran. Si le jet est réussi,

vous n'avez pas besoin de plus de poudre à canon pour arriver à cet effet.

Le ND peut varier au bon vouloir du mj en cas d'utilisation de produits instables. En cas d'échec, le mj peut utiliser un dé d'héroïsme pour que ces produits explosent. Les dommages et le rayon sont égaux à la moitié du niveau d'explosion recherché.

Détruire un bâtiment

Il faut avoir un niveau d'explosion au moins égal au niveau de démolition du bâtiment pour le faire tomber en miettes.

Un jet d'esprit + architecture réussi contre un ND de 10 permet de diminuer le niveau de démolition d'un point. Chaque augmentation supplémentaire permet de réduire encore le niveau de démolition d'un point. L'incendiaire doit connaître l'endroit (étudier les plans ou voir les fondations) pour que cela fonctionne.

Niveau de démolition	Type de bâtiment
3	Cabane de paysans
5	Maison en bois
6	Eglise rurale
7	Auberge ou grand bâtiment
8	Mur de ville (crée une brèche de 1,5m X 1,5m)
10	Forteresse en bois
11	Tour de guet en pierre
13	Cathédral en pierre
15	Bâtiment de marbre (palais de justice, hôtel de ville)
17	Forteresse en pierre
25	El morro

Une bombe dont le niveau d'explosion n'atteint pas le niveau de démolition du bâtiment ne le détruit pas mais l'endommage. Il faut compter une semaine par niveau d'explosion de la bombe pour réparer les dommages causés. Durant ce laps de temps, le bâtiment est considéré comme dangereux et inutilisable. Si le niveau requis est atteint, le bâtiment est complètement détruit et doit être refait de A à Z.

Toutes les personnes présentes dans le bâtiment (dans le cas du niveau d'explosion réussi) doit effectuer un jet de blessure ND égal au niveau d'explosion X 5. Un échec est synonyme d'une blessure grave, plus une par tranche de 5 points manquant au jet, plus une par étage qui sépare les victimes du sol.

Pièges

Description des pièges

Exemple : le piège à lame

Ce piège est déclenché par une dalle de pression se trouvant généralement au sol. Lorsqu'il est déclenché, une lame jaillit du mur à un mètre du sol et fend l'air sur toute la largeur du couloir, puis vient se réarmer.

ND du jet de détection : 20

Désarmement : coincer la dalle de pression ou bloquer le mouvement de la lame

Jet d'esquive : Esprit + Roulé boulé ND 25

Effet : tous les individus se trouvant à moins de 1,50 mètre de la dalle de pression doivent esquiver la lame ou subir 6G3 dés de blessure.

Récupération : lame de faux (3G2, arme lourde).

Après le nom du piège vient une brève explication de son fonctionnement, puis le ND pour parvenir à le détecter et des conseils pour le désarmer. Ensuite, vous trouverez la description du jet permettant d'éviter les effets du piège. S'il est précisé « aucun », il est tout bonnement impossible d'éviter le piège une fois celui-ci déclenché. Les effets décrivent les règles à utiliser sur une victime et Récupération vous indique quelles sont les parties du piège qui sont démontables et avec lesquelles les héros peuvent pouvoir partir.

Maîtriser les pièges

Les héros ont deux moyens d'éviter les pièges. Tout d'abord, les repérer pour éviter de les déclencher. S'ils sont suffisamment prudents en s'approchant du piège (s'ils ne courent pas dans les couloirs, par exemple), faites pour chaque personnage de tête un jet de Perception contre le ND indiqué dans la description du piège.

Si l'un des jets est réussi, le personnage concerné découvre le mécanisme de déclenchement ; il n'obtiendra pas d'autre information. S'ils poursuivent leurs investigations, ils apprendront probablement plus sur le piège, mais s'ils désirent le désarmer, les joueurs qui les incarnent devront expliquer exactement ce que font leurs personnages. Si ces derniers sont rompus au désarmement des pièges, les joueurs vous poseront de nombreuses

questions, mais souvenez-vous qu'ils doivent toujours vous dire ce que leurs PJ font : aucune compétence ne permet de désarmer le piège comme par magie. Plusieurs moyens d'y parvenir sont indiqués dans la description de chaque piège. Une fois désarmé, il est alors possible de récupérer un certain nombre de ses éléments.

Si les héros ne parviennent pas à repérer le piège ou s'ils le déclenchent en tentant de le désarmer, il leur reste une dernière chance d'échapper à ses effets. Les joueurs incarnant ceux qui se trouvent dans la zone d'effet du piège doivent effectuer le jet d'esquive indiqué dans la description du piège. Ce jet varie selon les pièges, mais il fait généralement appel à une compétence d'athlétisme. Il n'est pas possible d'éviter certains pièges particulièrement mortels : leurs effets se déclenchent automatiquement dès qu'ils sont activés. Un héros peut aider l'un de ses compagnons à esquiver un piège (avant que quiconque n'ait effectué son jet) si le joueur qui l'incarne obtient deux augmentations à son jet d'esquive. S'il réussit son jet, on considère que les deux personnages ont échappé au piège ; s'il rate, le héros subit les effets du piège et son compagnon d'armes doit tenter d'esquiver de lui-même.

Concevoir un piège

Le déclencheur

Vous trouverez ci-dessous la liste des plus courants.

Fil de détente

Il s'agit d'un fil fin placé dans le passage ou à un endroit où un personnage est susceptible de venir buter dessus. Au-delà d'une certaine tension, le piège se déclenche. Les fils de détente sont les déclencheurs les plus habituels, et le ND pour les repérer est de 15. Le plus simple moyen de les désactiver est de les couper.

Fil de tension

Un fil de tension ressemble parfaitement à un fil de détente. Cependant, ce n'est pas sa tension qui déclenche le piège, mais le fait de le couper. Il est conçu pour piéger les héros rusés qui croient avoir tout compris. On le repère aussi facilement qu'un fil de détente, le ND pour le repérer est donc de 15. Le moyen le plus simple de le désamorcer est de

bloquer les deux extrémités du fil de chaque côté d'un couloir par exemple, puis de le couper au milieu.

Levier

Ce terme désigne tout élément qui peut être poussé, tiré ou tordu pour déclencher un piège. Il n'est pas placé au milieu du passage car le but n'est pas de le déclencher accidentellement, il faut fouiller pour le découvrir et l'activer. Il s'agit d'un grand classique dans la demeure des vilains, où il sert à ouvrir des passages secrets, des trappes...Le ND pour repérer un levier varie grandement : le repérage peut être automatique, pour un levier dans un mur, à 25 pour un bouton soigneusement dissimulé permettant d'ouvrir un passage secret. Le plus simple moyen de désarmer un levier est encore de l'ignorer.

Minuterie

C'est un déclencheur qui agit après un certain laps de temps. Cela peut signifier que le piège se déclenche automatiquement toutes les heures ou que le piège est conçu pour se déclencher dix minutes après son activation. Il n'est pas possible de repérer une minuterie. Si les héros n'ont pas repéré le déclencheur original et s'ils se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, les joueurs devront faire un jet d'esquive. Un petit conseil ici : associer une minuterie à un piège que les héros ne pourront éviter ne présente généralement pas beaucoup d'intérêt en terme de jeu : mieux vaut que ces derniers aient une petite chance de s'en sortir.

Plaque de pression

Une plaque de pression est une surface montée sur ressort ; le piège auquel elle est reliée se déclenche lorsqu'un poids est placé dessus (ou en est retiré). La plupart des plaques de pression ne fonctionnent que lorsqu'on passe dessus, mais certaines sont conçues pour ne supporter aucun poids déterminé, au-delà ou en deçà duquel le piège se déclenche. Les plaques de pression sont plus difficiles à repérer que les fils de détente, et le ND pour les détecter est de 20. Le moyen le plus simple de les neutraliser consiste à les bloquer.

Le mécanisme

Cela désigne le procédé physique ou mécanique qui fait fonctionner le piège. Il détermine le type de jet pour l'esquiver. Il vous faudra fixer la difficulté de ce

jet entre 10 et 30, en fonction de vos désirs et de la valeur de vos héros.

Contrepoids

Ce mécanisme est généralement utilisé pour les pièges dont le déclenchement nécessite beaucoup de puissance et qui doivent se réarmer seuls. Le piège a généralement deux positions, et une minuterie lui permettant de se réarmer un certain temps après avoir été déclenché. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce aux compétences « roulé boulé » ou « sauter ».

Gravité

Ce type de mécanisme fait d'ordinaire tomber un objet lourd sur sa victime. L'objet en question est simplement libéré d'une cache dans le plafond ou dans le mur, puis chute. La plupart des pièges faisant appel à ce mécanisme doivent être réarmés manuellement. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce aux compétences « roulé boulé » ou « sauter ».

Outre/Vessie

Ce mécanisme est généralement utilisé pour asperger la victime du piège de liquide ou de gaz. Il fonctionne en faisant tomber un poids sur la vessie ou l'outre, ce qui en expulse violemment le contenu. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce à la compétence « jeu de jambes ».

Plan incliné

Généralement, le déclenchement du piège ouvre une cache qui libère un objet lourd qui prend de la vitesse sur le plan incliné jusqu'à ses victimes. Les pièges faisant appel à ce mécanisme doivent être réarmés manuellement. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce aux compétences « roulé boulé » ou « sauter ».

Pression

Ce mécanisme d'action provoque l'entrée rapide d'eau ou de liquides divers dans une pièce. Les pièges de ce type doivent être réarmés manuellement. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce aux compétences « roulé boulé » ou « sauter ».

Ressort

Les pièges à base de lames ou de projectiles montés sur ressort sont courants. Ils sont souvent conçus

pour couvrir la plus grande surface horizontale possible afin d'être plus difficiles à éviter. Un système de contrepoids et de rouages peut permettre leur réarmement automatique. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce à la compétence « roulé boulé ».

Trappe

Une portion du sol pivote rapidement, provoquant la chute des victimes dans une fosse, un puits... Les pièges faisant appel à ce mécanisme se réarment automatiquement au moyen d'un système de contrepoids. On esquivé généralement ce genre de mécanisme grâce à la compétence « équilibre ».

Danger

Enfin le danger, c'est l'effet direct du piège. Ce dernier peut empoisonner la victime, l'aveugler, la brûler, l'estropier, l'emprisonner, l'effrayer ou la tuer. Si le piège n'y parvient pas, il est inutile. Une fois désarmé, il est parfois possible de réutiliser certaines de ces sources de danger.

Acide

Être plongé dans l'acide revient à être brûlé vif. Le héros subit de deux à huit dés de dommages durant le premier tour, selon la puissance de l'acide, puis un nombre de dés de dommages égal à la moitié de la valeur de dommages initiale par tour jusqu'à ce que son corps ne soit plus en contact avec l'acide. Donc si un héros a subi six dés de dommages au premier tour, il subira ensuite trois dés de dommages à chaque tour jusqu'à ce que l'acide soit nettoyé de son corps. Si le héros reçoit de l'acide sur le visage, vous pouvez décider de lui faire temporairement perdre la vue (il est possible que cela soit permanent, mais c'est un fardeau particulièrement lourd à porter pour un personnage). Si le piège est correctement désarmé, il sera possible de récupérer l'acide.

Emprisonnement

Certains pièges ont été conçus pour emprisonner plutôt que pour tuer. Comme il existe d'innombrables manières d'emprisonner un héros, nous vous laissons décider des détails, cependant cela pourrait être une bonne idée de penser immédiatement au ND permettant de tordre d'éventuels barreaux. Il pourrait être possible de récupérer certaines parties du piège.

Feu

Lorsqu'un héros prend feu, il subit de deux à huit dés de dommages durant le premier tour, selon la puissance des flammes, puis un nombre de dés de dommages égal à la moitié de la valeur de dommages initiale par tour, jusqu'à ce que le feu soit éteint. Donc si un héros a subi six dés de dommages au premier tour, il subira ensuite trois dés de dommages chaque tour jusqu'à ce que le feu soit éteint. Si le piège est désarmé, il sera possible de récupérer de l'huile ou d'autres combustibles de ce type de piège.

Lames et pieux

Cette catégorie comprend aussi bien les lames qui jaillissent des murs que les pointes au fond d'une fosse. Tout objet destiné à percer la peau ou à trancher entre dans cette catégorie. Généralement les lames infligent de 1G1 à 3G2 de dommages, en fonction de leur longueur et de la puissance du mécanisme : une lame montée sur un ressort particulièrement puissant pourrait infliger 6G3 ou 8G4 dés de dommages. Si un héros chute sur des pieux, utilisez les règles de chutes, mais ajoutez deux dés de blessures et considérez les pieux comme une surface dure infligeant une blessure grave pour chaque tranche de 5 points obtenus sous le ND du jet de blessure. Les lames et pieux peuvent être récupérés.

Poids

Un poids chute sur la victime. Il s'agit d'un moyen simple mais efficace de tuer ou d'estropier un individu. Lorsque cela arrive, utilisez les règles sur les chutes. Les poids ne peuvent pas être récupérés.

Poison

L'empoisonnement est une menace sérieuse quand le héros atteint se trouve à des lieues du plus proche médecin. Il est parfois utilisé dans les pièges qui défendent l'accès à des objets particulièrement précieux. Il peut être injecté par une aiguille montée sur ressort (elle n'inflige pas de dommages en plus de ceux dus au poison : une armure en métal constituera une protection efficace), badigeonné sur une lame ou un pieu (qui infligera des dommages normaux en plus de ceux dus au poison) ou simplement projeté au visage du héros (ce qui peut provoquer un aveuglement temporaire en plus de l'empoisonnement).

Suffocation

Pour gérer les situations provoquées par les pièges qui emprisonnent un héros dans une pièce se remplissant d'eau, de sable, de poussière (ou de tout autre matière irrespirable), utilisez les règles de noyade. En bref, le héros peut retenir sa respiration pendant (rang de détermination) tour ; au-delà, il perd un rang de détermination par tour. Lorsqu'il tombe au rang de détermination de - 1, il meurt.

Lorsque du sable ou de la poussière recouvre un héros, il lui est particulièrement difficile d'éviter d'être enseveli. Le joueur qui l'incarne doit réussir un jet de gaillardise contre un ND de 20 chaque tour, ou commencer à suffoquer. A moins que le héros n'ait un pressant besoin de sable, de poussière ou d'eau, il est difficile de récupérer quoi que ce soit d'un tel piège.

Exemple d'un piège : fosse à pieux de 3 mètres

Ce piège est déclenché en marchant sur certaines pierres du sol. Une fois déclenché, une dalle bascule et provoque la chute de tous les personnages se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du déclencheur dans une fosse de 3 mètres hérissée de piques. Puis la dalle reprend sa position initiale.

ND pour détecter : 20

Désarmement : bloquer la plaque de pression

Jet d'esquive : esprit + équilibre ND 15

Effet : lorsque le piège est déclenché, les joueurs incarnant des personnages se trouvant dans un rayon de 3 mètres de la plaque de pression doivent faire un jet d'esquive ou chuter et subir trois dés de dommages, plus une blessure grave par tranche de 5 points sous le ND du jet de blessure.

Récupération : pieux (1G1 couteaux).

Poisons

La plupart des poisons font sombrer dans l'inconscience, ce qui laisse du temps pour trouver un éventuel antidote. Il existe tout de même quelques poisons extrêmement mortels sur Théah, mais il est particulièrement difficile de se les procurer et ils sont particulièrement dangereux à manipuler.

Des héros disposant d'un certain niveau de connaissance des poisons pourront en avoir entendu parler, mais peu de Théans ont été un jour confrontés à ces toxines.

Exemple d'un poison :

Le venin du coléoptère dix secondes

(5 blessures graves / 1 phase / illimité)

On ne trouve le coléoptère dix secondes que dans les îles thalusiennes. Il doit son nom à la virulence de son venin qui provoque la mort en moins de 10 secondes. Il n'existe aucun antidote connu à ce poison et même s'il en existait un, sa rapidité à agir rendrait son utilisation quasiment impossible.

Note : le poison ne fait effet que si le « coléoptère dix secondes » l'inocule. Inutile donc de songer à l'extraire pour l'utiliser ensuite.

Les trois éléments indiqués sous le nom du poison correspondent à ses effets, à sa rapidité d'action et à sa durée d'action.

Un poison peut provoquer des blessures légères ou graves, des pertes temporaires de rangs dans certains traits, l'inconscience... Les brutes succombent automatiquement à tous les poisons qui ne sont pas destinés à provoquer l'inconscience ; les hommes de main, les héros et les vilains ont une chance d'y survivre.

La rapidité d'action du poison indique l'intervalle de temps qui sépare l'inoculation de la manifestation de ses premiers effets. Une victime ne subira aucun effet avant que ce laps de temps ne soit écoulé. Ainsi, si un poison a une rapidité d'action d'une heure et provoque une blessure grave, la victime subira une blessure grave une heure après avoir été empoisonnée. Les dommages provoqués par un poison ne peuvent être soignés que lorsque le poison a été évacué de l'organisme de la victime.

La durée d'action du poison indique combien de temps dureront ses effets. Cette durée comprend la rapidité d'action du poison. Une fois la durée d'action arrivée à son terme, on considère que l'organisme a éliminé le poison.

Ces données techniques sont suivies d'une brève description du poison et de ses origines, ainsi que de quelques précisions concernant l'utilisation de ce poison dans une aventure, comme les chances de parvenir à le détecter par des jets de perception, de l'existence d'un antidote...

Les descriptions des poisons ci-dessous concernent une dose normale de poison ; en cas d'utilisation de doses plus importantes, vous pouvez très bien doubler les effets ou la durée d'action ou encore diminuer de moitié la rapidité d'action : faites comme bon vous semble. N'oubliez pas non plus qu'une forte dose de poison sera plus facile à détecter.

Arsenic

(1G1 dé de blessures légères / 30 minutes / 3 jours)

L'arsenic, un poison relativement commun, se présente généralement sous la forme d'une poudre blanche. Il agit au bout d'une demi-heure après son ingestion et provoque de terribles douleurs stomacales. La mort peut intervenir dans un laps de temps allant d'une heure à 3 jours.

Note: l'arsenic a un goût amer aisément détectable au moyen d'un jet de perception contre un ND 10. Des aliments au goût fort peuvent aider à dissimuler cette amertume caractéristique. Il n'existe pas d'antidote connu à l'arsenic, mais l'absorption de grandes quantités de lait fera passer la rapidité d'action (et donc ce laps de temps entre chaque crise) à 6 heures.

Les gouttes d'inconscience

(Inconscience/variable/variable)

Il ne s'agit pas d'un poison spécifique mais plutôt d'une catégorie de poisons destinés à provoquer l'inconscience.

Note: ces poisons ont souvent un goût amer détectable au moyen d'un jet de perception contre un ND compris entre 10 et 20 (à vous de voir). Si vous êtes en veine de magnanimité, vous pouvez également permettre à un joueur de faire un jet de gaillardise contre un ND de 25 pour éviter les effets.

La plupart de ces poisons ont un antidote, mais certains d'entre eux ne disparaissent qu'avec le temps. Les effets d'aucun de ces poisons ne devraient pouvoir durer plus d'une journée, sauf si l'empoisonneur en a utilisé de nombreuses doses.

Les racines du vagabond

(- 1 gaillardise / spécial / 1 heure)

Une fois bouillies, les racines de l'arbre vagabond donnent un sirop rouge dont on peut enduire une arme. Lorsque ce liquide entre dans le corps par une blessure, il provoque une faiblesse prolongée. Une dose suffisamment forte peut provoquer un sommeil semblable à la mort durant une période de 24 heures.

Note : ce poison ne produit son effet qu'une seule fois, une phase après qu'il est entré en contact avec une blessure. Chaque nouvelle exposition à ce poison provoque la perte d'un nouveau rang de gaillardise. Le héros ne pourra récupérer ces rangs (au rythme d'un toutes les dix minutes) que lorsque la dernière dose de poison aura atteint la fin de sa durée d'action. Lorsqu'un héros passe à un rang de gaillardise de - 1, il sombre dans l'inconscience pour une journée entière. Il est nécessaire d'enduire à nouveau l'arme de poison si le coup a porté. Pour neutraliser les effets de ce poison, il suffit de passer une pommade à base de feuilles d'arbre vagabond sur la blessure.

Le lotus jaune

(2G2 dés de blessures légères / 20 minutes / 1 heure)

Importées de temps en temps de la mystérieuse Cathay, ces fleurs améliorent les facultés magiques des sorciers durant un court laps de temps, mais provoquent parallèlement des dommages importants chez ceux qui les consomment.

Note : un sorcier mangeant la fleur d'un lotus jaune augmentera ses compétences de sorcier d'un rang tant que le poison fera effet (une heure). S'il ingère une seconde fleur, il bénéficiera de leurs effets cumulatifs, mais subira le double de dommages (4G4). L'ingestion de fleurs supplémentaires fait subir deux dés de dommages supplémentaires, mais ne fait bénéficier d'aucun bonus. Un sorcier (même un demi sang ou un sang mêlé) qui, en ingérant cette fleur, maîtrise temporairement 4 compétences de sorcellerie au rang 4 peut alors utiliser les

capacités d'adepte tant que le poison fait effet. S'il n'a pas accès, en temps normal, aux capacités de la magie des adeptes, il subira une pénalité de - 1 à son rang de détermination durant une journée entière chaque fois qu'il y fera appel. Si l'ingestion de ces fleurs fait passer le rang de détermination du personnage à 0 ou si elle fait passer son nombre de blessures graves à au moins (rang de détermination actuel) X 2, le PJ périra sur le champ. Il n'est pas possible d'accéder aux capacités du rang de maître en utilisant cette plante ; les capacités d'adepte obtenues disparaissent lorsque la drogue ne fait plus effet. Cette drogue n'a aucun effet positif sur les individus ne disposant d'aucune compétence de sorcellerie.

Brume syrneath

(Spécial / spéciale / illimitée)

Importé de l'archipel de minuit, ce poison vient d'une fleur exotique qui le relâche sous la forme d'un nuage de gaz. Normalement, on ne le trouve pas sur le marché, seulement dans les ruines syrneath.

Note: quand elle est exposée à ce poison, la victime subit les effets de la noyade.

Caresse de Légion

(1 blessure grave / 1 mois / illimitée)

Le collège médical de Dionna a développé ce poison particulièrement violent alors qu'ils effectuaient des recherches de conservation chimique. Seuls les plus vils et infâmes assassins s'en servent, et seulement lorsqu'ils souhaitent infliger une agonie longue et douloureuse. Prix 200 guilders.

Chair de sorcière

(15 blessures légères / 1 tour / 10 tours)

Un poison assez violent qui vient de certaines racines de marais. Une fois avalé, il agit très vite et ses victimes ont rarement le temps de comprendre leur problème. Prix : 40 guilders.

Diluant cramois

(Spécial / 4 phases / 4 phases)

Ce composé chimique enrayer le processus de guérison du corps, empêchant ainsi la coagulation du sang et la cicatrisation des plaies. Généralement, on enduit son arme ou on le verse sur

une plaie. Prix : 100 guilders. Inflige 1 dé de dommages par blessure grave de la victime.

Epines aveuglantes

(Spécial / variable / variable)

Cet extrait de plante altère la vue, provoquant une vision floue et des maux de tête modérés. On en asperge généralement le visage de sa victime, mais il est aussi possible de le prendre par ingestion. Prix : 50 guilders. Tant qu'il fait effet, le personnage subit les pénalités de l'obscurité.

Ether

(Spécial / variable / variable)

La famille Bernouilli importe cette drogue de l'Empire du croissant de lune, où elle fait office d'analgésique et d'hallucinogène léger. Le collège médical de Dionna achète la plus grosse partie de l'Ether, mais on lui a aussi trouvé une utilisation publique. Prix : 50 guilders.

Note : Pendant que la victime est sous l'effet de ce « poison », elle ignore les effets de Sonné, mais le MJ garde secrètement trace de ses blessures et se charge d'effectuer ses jets de blessure.

Larmes de Godiva

(Spécial / variable / variable)

Il ne s'agit pas véritablement d'un poison mais plutôt d'un aphrodisiaque développé par les Filles de Sophie pour leurs courtisanes. Il obscurcit le jugement et ouvre le sujet aux suggestions romantiques. Prix : 25 guilders par dose. La rapidité et la durée d'action sont à la discrétion du MJ. Lorsqu'elle est sous les effets de ce « poison », la victime voit sa détermination pénalisée de 2 rangs (minimum 0) face aux tentatives de Séduction.

Mousse tremblante

(Spécial / variable / variable)

Ce poison provoque de violents tremblements et peut être à l'origine de la perte permanente du contrôle musculaire. Généralement, on le réduit en poudre et on le mélange à de la nourriture. Prix : 100 guilders par dose, selon la rapidité et la durée d'action (à la discrétion du MJ). Pendant que la victime est sous l'effet de ce poison, elle doit mettre de côté son dé le plus élevé lorsqu'elle effectue un jet de dextérité.

Poudre de cauchemar

(Spécial / variable / variable)

Cette drogue hallucinogène n'inflige aucun dommage mais instille à ses victimes un sentiment de terreur. Des braves sont devenus des pleurnicheurs terrifiés sous l'influence de la poudre à cauchemar. Prix : 50 guilders par dose, selon la rapidité et la durée d'action (à la discrétion du MJ). Quand elle est sous influence de ce poison, la victime acquiert le travers Couard si elle ne l'a pas déjà. Si elle le possède déjà, alors il lui est impossible de s'opposer à l'activation de son travers par le MJ.

Souffle du prophète

(Mort / 1 phase / 1 phase)

Si vous voulez des résultats rapides, il s'agit du poison idéal. Il est inodore, insipide et invisible une fois dissous dans un liquide. La victime doit l'ingérer. Cependant, il est extrêmement difficile de se le procurer. Le poison vient de Cathay et seuls trois hommes savent le mixtionner en Vodacce. Prix : 5000 guilders par dose.

Stachys

(1 blessure grave / 1 heure / 31 heures)

Ce venin est assez violent mais il perd rapidement de sa force. Prix : 15 guilders. La rapidité d'action est doublée chaque fois que la victime subit des dommages.

Venin d'araignée

(Spécial / variable / variable)

Ce venin d'araignée paralysant inflige des dommages musculaires permanents et peut même paralyser à vie les membres d'une victime s'il est injecté en grande quantité. Prix : 50 guilders par dose, selon la rapidité et la durée d'action (à la discrétion du MJ). Quand la victime est sous l'influence de ce poison, aucun de ses dés ne peut exploser (comme si elle était sonnée).

Mercure

(-1GO à tous les jets d'esprit / 1 heure / 1 mois)

Le métal connu comme le vif argent a toujours été une fascination pour les alchimistes, spécialement quand les composés du mercure rouge peuvent être transformés en argent liquide comme par magie. Cependant, il existe de plus en plus de preuves parmi

les érudits que l'exposition prolongée au mercure a de sérieux effets sur l'état mental de l'expérimentateur.

Poison de l'Empire du croissant de lune

Venin de la vipère de Yilan

(1 blessure grave / 10 minutes / 2 heures)

Le poison de la vipère de Yilan peut être chauffé et ensuite mixtionné avec du sel ordinaire. Une matière solide vert gris va alors se former dans le fond de la fiole (ou tout récipient utilisé) qui, une fois filtrée, laisse un liquide hémotoxique qui est même plus puissant que le venin brut duquel il est dérivé. Ce poison entraîne une dégénération rapide du système circulatoire, mais ses effets sont tellement rapides qu'il ne reste pas longtemps actif dans le système de la victime contrairement au venin brut de la vipère.

Effilé de moustaches de tigre

(3G2 de dommages / 1 heure / 1 jour)

Les moustaches d'un tigre ordinaire doivent être hachées finement et introduites par de vigoureuses inhalations ou par ingestion dans le corps de la victime. Ces effilées de moustaches seront comme de petites aiguilles dans le système respiratoire ou digestif de la victime de la victime. Avec assez de temps, ces effilées peuvent pénétrer la circulation sanguine et endommager les tissus du cœur.

Poisons de Cathay

Afyam (Opium)

L'afyam est fabriqué en laissant sécher au soleil le fluide laiteux extrait des bulbes des racines du pavot. En séchant, il durcit et noircit. Il est utilisé comme analgésique médical dans les Sept Royaumes, excepté le Tashil et le Tiakhar, ainsi que consommé récréativement à cause de la sensation d'euphorie qu'il apporte. Quand une dose médicale d'afyam est prise, le patient perd tout sens de la douleur. Il ignore les effets du fait d'être Sonné, aussi bien que tout autre pénalité due à la douleur s'appliquant à lui. Il ne peut ressentir la douleur, et le MJ garde secrètement la trace de ses blessures et effectue ses jets de blessures à sa place. Le prix d'une dose médicale d'afyam est de 30 Qian. Une dose récréative d'afyam est en général constituée

de deux doses médicales, et en génère les mêmes effets, plus un état d'euphorie qui rend ceux qui l'absorbent immunisés aux effets de l'intimidation et de la Peur.

L'afyam est très addictif, et ceux qui l'utilisent récréativement finiront par se rendre compte qu'ils en sont devenus dépendants. Le corps d'un consommateur développe rapidement une tolérance à cette drogue, et a besoin d'en absorber de plus en plus pour atteindre la même euphorie. Les symptômes du manque peuvent être dévastateurs, et incluent la malnutrition, les tremblements, la transpiration, les nausées, et la douleur chronique. Beaucoup de drogués continuent à prendre des doses d'afyam pour éviter la douleur plutôt que pour ressentir l'euphorie. La description complète des symptômes du manque peut être trouvée dans l'Épée de Damoclès "Dépendant de l'Afyam".

La durée des effets d'une dose d'afyam décroît avec le niveau de tolérance que le personnage a développé. Les effets analgésiques et euphorisants durent cinq heures, moins une heure par rang que le consommateur a dans son Épée de Damoclès. Un autre effet de la tolérance développé par le drogué est le volume de la dose récréative nécessaire. Pour chaque rang en Dépendant de l'Afyam, la taille de la dose récréative est augmentée d'une autre dose médicale. Il est impossible de prendre l'Avantage Immunisé au Poison car celui-ci protège des effets de l'afyam. Si un MJ pense qu'un personnage ne possédant pas l'Épée de Damoclès Dépendant de l'Afyam abuse de cette substance en prenant l'habitude de consommer régulièrement des doses récréatives, il devrait prévenir le joueur que son personnage risque de devenir dépendant. Si le personnage persiste à absorber de l'afyam, le MJ peut choisir de dépenser un Dé d'Héroïsme pour lui donner immédiatement un rang de Dépendant de l'Afyam.

Effluve des plaisirs

(-1g1 contre les tentatives de Séduction / 5 minutes / 30 minutes)

L'Effluve des plaisirs est un agréable parfum qui peut être ajouté à de l'encens ordinaire. En brûlant, elle dégage une fumée qui désinhibe ceux qui l'inhalent comme un aphrodisiaque. Il est courant au Lanna de l'offrir comme cadeau de mariage.

Extrait de venin de vipère du Tiakhar

(3g1 dés de dommages / 10 minutes / 1 heure)

Le venin de la vipère verte arboricole est une toxine qui n'est habituellement pas fatale, mais qui cause une douleur intense et dégrade localement la peau. Certaines personnes au Tiakhar recueillent le venin sur les vipères, et utilisent un procédé chimique pour créer cet extrait, plus puissant mais agissant moins longtemps que le venin naturel. Cet extrait doit être introduit dans le sang de la victime pour prendre effet. Il est utilisé en général comme moyen de torture pour briser la volonté de captifs peu coopératifs.

Feuille tremblotante

(Spécial / 1 Phase / 5 rounds)

La Feuille tremblotante est une plante de jungle qui pousse au Tashil, au Lanna, et au Han Hua. Elle a développé un mécanisme de défense inhabituel : lorsqu'un animal touche une de ses feuilles, il est paralysé pour un court laps de temps. Pendant cette période, la victime est complètement incapable de bouger ou de parler, mais peut respirer et reste conscient de ce qui l'entoure.

Fleur des nuages

(-1 en Détermination / variable / variable)

La Fleur des nuages est une sorte d'hypnotique et de soporifique, tiré du lotus. A cause des différences de fraîcheur et de force de chaque fleur, la durée exacte de l'effet peut varier entre vingt minutes et quatre heures, à la discrétion du MJ.

Lotus jaune premium

(2g1 dés de dommages / 30 minutes / 2 heures)

Le Lotus jaune exporté hors du Cathay est toujours de qualité inférieure. Le peuple des Sept Royaumes garde la production supérieure pour lui-même. Comme le Lotus jaune connu en occident, cette fleur accroît les capacités magiques des sorciers pour un court moment, mais cause aussi des dommages importants à ceux qui l'ingèrent. Toutefois, le Lotus jaune premium n'est pas plus dangereux, mais ses effets durent plus longtemps.

Note : un sorcier mangeant la fleur de Lotus jaune premium augmentera toutes ses compétences de sorcier d'un rang tant que le poison fera effet (2 heures). Deux fleurs ont un effet cumulatif,

augmentant les compétences de sorcellerie de deux rangs, mais augmente aussi les dégâts subis à 4g2 dés. Chaque fleur supplémentaire absorbée ajoute 2g1 dés de dommages, mais ne donne pas plus de bonus de compétence.

Un sorcier apprenti (même demi-sang ou sang-mêlé) gagnant le rang 4 dans quatre compétences temporairement en ingérant une fleur de Lotus jaune premium, pourra utiliser la magie de niveau Adepté durant le temps d'effet du poison. S'il n'est pas habituellement capable de maîtriser ce niveau de magie, il subit un malus de -1 en Détermination durant une journée entière chaque fois qu'il y fera appel. Si l'ingestion de ces fleurs fait passer le rang de Détermination du personnage à 0 ou si elle fait passer son nombre de blessures graves à au moins [Rang de Détermination actuel] X 2, il fait une overdose et meurt sur-le-champ. Les capacités d'Adepté avec des effets de longue durée disparaissent en même temps que les effets du poison.

Si un sorcier Adepté gagne le rang 5 dans cinq compétences en ingérant ces fleurs, il pourra temporairement utiliser la magie du niveau Maître. Si un Adepté utilise la magie de Maître, il subit un malus de -1 en Détermination durant deux jours entiers chaque fois qu'il y fera appel. Si l'ingestion de ces fleurs fait passer le rang de Détermination du personnage à 0 ou si elle fait passer son nombre de blessures graves à au moins [Rang de Détermination actuel] X 2, il fait une overdose et meurt sur-le-champ. Les capacités de Maître avec des effets de longue durée disparaissent en même temps que les effets du poison.

Cette drogue n'a aucun effet positif sur les individus ne disposant d'aucune compétence de sorcellerie.

Ortie rougeoyante

(Spécial / variable / variable)

L'Ortie rougeoyante est une variété d'ortie d'eau douce, trouvée communément en Koryo, Lanna, Tiakhar, Xian Bei et Han Hua. Le contact avec cette plante provoque une urticaire douloureuse causant des démangeaisons persistantes. A la fin de chaque jour, la victime de cet urticaire doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 5 plus 5 par jour depuis qu'il l'a attrapé. Si le jet est réussi, il se retient de se gratter. S'il rate, il gratte cette urticaire, ce qui fait que ses ampoules brûlent et

forment des plaies ouvertes, provoquant une Blessure Grave.

Peste digestive

(Spécial / 30 minutes / 9 heures)

La Peste digestive est un poison non-léthal qui est le plus souvent utilisé à des fins politiques. Quand cette poudre grise et sans saveur est ingérée (le plus souvent cachée dans un repas), ses effets se font sentir au bout d'une demi-heure. Le poison donne une sensation de maladie aiguë, agissant à la fois comme un émétique et comme un laxatif. L'utilisation privilégiée de la Peste digestive consiste à l'ajouter au petit déjeuner d'un rival politique, qui sera ainsi forcé de manquer ses rendez-vous du jour.

Souffle du Dragon

(Mort / 1 phase / 1 phase)

Connu dans le reste de Théah comme le "Souffle du Prophète", il s'agit du parfait poison pour qui veut des résultats rapides. Il est inodore, insipide, et invisible une fois dissous dans un liquide. Il doit être avalé. Il est aussi rare au Cathay qu'en Vodacce; pas plus de 30 personnes au Cathay savent le fabriquer, et une simple dose peut coûter jusqu'à 10.000 Qian.

Suc de dard

(Spécial / variable / 1g1 phases)

Le Suc de dard est dérivé de la Feuille tremblotante. On s'en sert pour enduire les dards tirés par des sarbacanes. Une fois dans le sang de la victime, il cause des contractions musculaires intermittentes, gênant ses actions. Sous l'effet de ce poison, vous êtes considéré comme Sonné.

Les poursuites

(Voir le résumé sous forme de tableau ci-dessous)

Distance de départ

La première chose à faire lorsqu'une poursuite s'engage, c'est de déterminer la distance qui, au départ, sépare les poursuivis et les poursuivants. On mesure cette distance en augmentations. Pour chaque phase dont disposent les poursuivis sur les poursuivants, il y a une augmentation entre les deux groupes.

Tirer durant une poursuite

Si l'un des deux groupes utilise une arme à distance contre l'autre groupe lors d'une poursuite, le joueur qui l'incarne doit réussir son jet avec un nombre d'augmentations égal à la distance qui sépare les deux groupes pour parvenir à toucher. Cette règle renvoie tout autant à la distance qu'à la difficulté à viser dans de telles conditions.

Mener une poursuite

Une fois que vous aurez déterminé combien d'augmentations séparent les deux groupes, la poursuite proprement dite pourra s'engager. Placez des marqueurs sur la table entre vous et vos joueurs, un pour chaque augmentation de distance. Ensuite commencez la poursuite. A chaque tour, le joueur incarnant les poursuivants et celui incarnant les poursuivis font un jet de dextérité + compétence appropriée à la poursuite (il peut s'agir, selon le cas, de la compétence Course de vitesse, Course d'endurance, Conduite d'attelage, Equitation...).

Si le joueur incarnant les poursuivants gagne l'opposition, ôtez un marqueur par tranche de 5 points au-dessus du résultat de l'adversaire. Si vous retirez le dernier marqueur, les poursuivants ont rattrapé leur proie. Ils reçoivent alors une action gratuite qu'ils peuvent effectuer avant que le poursuivi ne puisse à nouveau tenter de s'échapper. Traditionnellement, ils tenteront, ils tenteront de s'emparer de lui.

Si le joueur incarnant les poursuivis qui remporte l'opposition, ajoutez un marqueur par tranche de 5 points au-dessus du résultat de son adversaire. Si à un moment donné, il y a au moins dix marqueurs sur la table, les poursuivis parviennent à s'échapper.

Si aucun des joueurs n'obtient d'augmentation en faisant son jet d'opposition (le nombre de marqueurs n'est donc pas modifié), un événement a lieu au cours de la poursuite. Lancez un depuis consultez la table correspondante ci-dessous. N'hésitez pas à créer vos propres tables d'événements quand vous estimerez que vos joueurs commencent à trop bien connaître celles présentées ici.

Quelle compétence utiliser ?

Poursuite dans les rues d'une ville : orientation citadine

Poursuite au milieu d'une foule : jeu de jambes

Poursuite dans un espace dégagé : course de vitesse

Poursuite dans les bois : course d'endurance

Poursuite dans l'eau : nager

Poursuite à cheval : équitation

Poursuite sur des toits : sauter

Poursuite avec un attelage : conduite d'attelage

Poursuite inégale

Si l'un des deux groupes engagés dans une poursuite bénéficie d'un avantage de vitesse évident (poursuite à cheval d'hommes à pied, par exemple), ce groupe gagne automatiquement la poursuite.

Si l'un des deux groupes bénéficie d'un léger avantage (un cheval particulièrement rapide lors d'une poursuite à cheval, par exemple), ce groupe bénéficie d'une augmentation gratuite chaque tour. Dans un tel cas, faites à la fin du tour la somme des augmentations obtenues par les deux groupes, puis faites la différence entre les deux groupes : vous faites un jet sur les tables d'événements uniquement, si au terme du résultat net du tour, aucune augmentation n'a été obtenue.

Tables des événements de poursuite

Poursuite à pied en ville

1-2 le poursuivi retourne un chariot plein de pommes. Le joueur incarnant le poursuivant doit faire un jet de dextérité + équilibre (ND 20) pour éviter à ce dernier de trébucher. S'il rate son jet, le poursuivi parvient à s'échapper.

3-4 un attelage traverse la route derrière le poursuivi ; le poursuivant doit attendre qu'il passe. Ajoutez 1 à 5 marqueur(s).

5-6 rien ne se passe.

7-8 le poursuivi percute un passant et chute. Retirez 1 à 5 marqueur(s).

9-0 le poursuivi tente de se faufiler sous un obstacle mais reste coincé. Retirez tous les marqueurs de la table.

Poursuite à cheval

1-2 un obstacle se dresse devant les personnages (un muret, une fosse...) ; le poursuivi, puis le poursuivant, doivent sauter par-dessus en utilisant leur compétence équilibre (ND20) ou chuter de cheval, ce qui met un terme à la poursuite.

3-4 une branche basse droit devant menace de désarçonner les cavaliers. Le poursuivi, puis le poursuivant, doivent passer sous la branche (jet d'équitation contre un ND 10) ou chuter, ce qui met un terme à la poursuite.

5-6 rien ne se passe

7-8 le poursuivi est pris au piège (empilage de caisses, une falaise...), sauf si le joueur qui l'incarne réussit un jet d'esprit + orientation citadine contre un ND 15 (ou autre compétence si la poursuite n'a pas lieu en ville).

9-0 le cheval du poursuivant perd un fer et se met au pas. Le poursuivi parvient à s'échapper.

Poursuite sur les toits

1-2 le toit s'écroule sous le poids du poursuivant. Ce dernier subit les dommages dus à sa chute et le poursuivi parvient à s'échapper.

3-4 le poursuivi doit sauter ; le joueur qui l'incarne doit faire un jet de dextérité + sauter contre un ND 20 ou chuter. Il peut aussi décider d'abandonner la poursuite.

5-6 rien ne se passe

7-8 le poursuivi ne peut plus continuer sur le toit plus longtemps, mais il avise une échelle qui lui permet d'accéder à la rue. Continuez la poursuite dans la rue.

9-0 le poursuivi pose le pied sur une tuile branlante ; le joueur qui l'incarne doit faire un jet de

dextérité + équilibre contre un ND 25 pour éviter de s'écraser sur le pavé de la rue en contrebas.

Poursuite d'attelage

1-2 une roue de l'attelage du poursuivant casse. L'attelage s'arrête.

3-4 un passant innocent est sur la route de l'attelage du poursuivi. Le conducteur doit choisir entre s'arrêter (dextérité + conduite d'attelage contre un ND 15) ou le renverser (et le tuer).

5-6 rien ne se passe

7-8 l'attelage du poursuivi passe sur un gros trou. Le joueur incarnant un personnage accroché sur le côté ou se tenant sur le toit doit faire un jet de dextérité + équilibre contre un ND 15 pour éviter de tomber (et de subir un dé de dommages).

9-0 les chevaux de l'attelage du poursuivant sont mal attachés. Ils commencent à se séparer de l'attelage. Quelqu'un doit sauter entre les chevaux (dextérité + sauter contre un ND 25) pour y remédier (esprit + conduite d'attelage contre un ND 20) ou l'attelage s'arrêtera, ce qui mettra fin à la poursuite.

Poursuite dans la jungle

(Source: aventure officielle Men and Gods)

1-2 Un arbre tombé bloque la voie. Chaque personnage doit effectuer un jet de dextérité + saut ND 15. Un échec indique que le personnage trébuche, selon le côté où chute le personnage, cela ajoute ou soustrait un marqueur de poursuite.

3-4 Le chemin longe une fosse de sables mouvants. La personne poursuivie doit réussir un jet de Dextérité + équilibre ND 20 ou perdre 1 à 5 marqueurs. Les poursuivants doivent réussir un jet de Dextérité + équilibre ND 20 ou faire gagner à la personne poursuivie 1 à 5 marqueurs.

5-6 La poursuite conduit sur un pont qui traverse une rivière. Chaque personnage doit faire un jet de dextérité + équilibre ND 15. Si la personne poursuivie échoue, enlevez-lui tous ses marqueurs. Si les poursuivants échouent, la personne poursuivie s'échappe.

7-8 La personne poursuivie tente de s'échapper à travers la végétation vierge. Les poursuivants doivent réussir un jet de dextérité + roulé boulé ND 15 ou la personne poursuivie gagne 1 à 5 marqueurs.

9-0 Le sentier descend brusquement. Les personnages doivent réussir un jet de dextérité + saut ND 20 ou tomber d'un niveau prenant 1G1 de dégâts et perdant par la même occasion 1 à 5 marqueurs.

Résumé des règles de poursuites

POURSUITES	
Distance de départ = (nombre de phases d'avance) augmentations	Quelles compétences utiliser pour la poursuite ?
Un tir nécessite (distance) augmentations	- dans les rues d'une ville : orientation citadine
Chaque tour : opposition DEX + compétence appropriée ND (Dex X 5) Ajouter ou enlever une augmentation par tranche de 5 au-dessus du ND	- au milieu d'une foule : jeu de jambes
<u>Si distance ne change pas :</u> voir évènement guide du maître page 191	- espace dégagé : course de vitesse
<u>Si 10 augmentations :</u> les personnes poursuivies s'échappent	- dans les bois : course d'endurance
<u>Si 0 augmentations :</u> les poursuivants rattrapent et ont une action gratuite	- dans l'eau : nager
<u>Poursuite inégale :</u> si avantage évident (poursuite automatiquement réussie), si léger avantage (une augmentation par tour)	- à cheval : équitation
	- sur les toits : sauter
	- avec un attelage : conduite d'attelage

Les inventions

Première étape : conception

Le MJ détermine le ND basé sur la table de conception ci-dessous. Une fois que le MJ a déterminé le ND du jet de conception, le personnage dépense 1 dé d'héroïsme et effectue un jet d'esprit, sans oublier de tenir compte de tous les bonus dont il bénéficie à ses jets de conception. S'il rate, le dé d'héroïsme est perdu. S'il le réussit, le personnage passe alors à l'étape d'ébauche, ci-dessous.

Obstacles logiques : le MJ a droit de partir du principe que sans les premières étapes de conception indispensables dans son développement, une invention est confrontée à un obstacle logique. Cela requiert la dépense d'un dé d'héroïsme supplémentaire durant le jet de conception. Le MJ a le droit d'assigner un obstacle logique pour chaque étape qu'il pense sautée dans la création de l'invention.

TABLE DE CONCEPTION

Le ND de base d'un jet de conception est toujours de 5, auquel on ajoute :

+ 1 par année manquant à la création d'une invention similaire dans notre histoire.

+ 10 par obstacle logique que le MJ assigne

- 2 par assistant (jusqu'à concurrence de votre esprit) vous aidant dont l'esprit est au moins égal au votre.

+ 10 si le MJ décide que l'invention ou le théorème fut véritablement décisif dans le développement de notre monde moderne

Il est de toute façon impossible de réaliser l'invention si on ne peut la réaliser, même avec la technologie actuelle. Ou si elle requiert un matériau dont le personnage ne dispose pas. Le MJ peut rejeter toute invention nuisant à l'équilibre du jeu ou manquant sérieusement de réalisme.

Deuxième étape : ébauche

Maintenant que le joueur a trouvé une idée d'invention, il lui faut les compétences nécessaires à son ébauche. Le MJ décide à ce moment quelle est la compétence la plus importante. On la qualifie de compétence primaire. Le MJ détermine ensuite les modificateurs à appliquer en se reportant à la table d'ébauche ci-dessous. Une fois le ND fixé, le MJ effectue un jet secret d'esprit + compétence primaire. Il note alors le ND moins le résultat (appelé ci-après jet d'ébauche). Cela demande un nombre de semaines égal au ND divisé par 5.

TABLE D'EBAUCHE

Le ND de base d'un jet d'ébauche est toujours de 5, auquel on ajoute :

Modificateur de taille (inventions uniquement) :

+ 20 : petit (tiens dans la main)

+ 10 : moyen (tiens dans les deux mains à taille d'un homme)

+ 5 : grand (taille d'un cheval ou celle d'un chariot)

+ 10 énorme (jusqu'à la taille d'une salle)

Modificateur de complexité :

+ 20 : très compliqué (moteur différentiel, pendule à eau, chronomètre, théorie de la relativité, dernier théorème de Fermat etc.)

+ 10 : compliqué (arme à feu à barillet, loi de la gravité de Newton, etc.)

+ 5 : simple (ressort d'attelage, verres à double foyer, etc.)

- 5 par matériau peu courant ou cher (argent, or, etc.) utilisé dans la construction (invention uniquement)

- 10 par matériau particulièrement rare (dracheneisen, etc.) utilisé dans la construction (invention uniquement)

- 2 par assistant (jusqu'à concurrence de votre esprit) qui vous aide dont la compétence primaire est au moins égale à la votre

+ 15 par obstacle logique assigné par le MJ

Troisième étape : construction

Enfin si le personnage souhaite construire un exemplaire de son invention, le MJ doit déterminer le nombre de composants nécessaires. Chaque composant primaire doit être construit séparément. Le MJ détermine le ND de chacun en utilisant la table de construction ci-dessous, assigne une compétence appropriée et effectue un jet secret d'esprit + compétence pour chacun. Si le jet est un échec, le MJ doit le noter.

Le coût de chaque composant est fixé par le MJ mais est à peu près de (ND X 1) guilders si le personnage le fait lui-même, ou de (ND X 2) guilders si le personnage en charge quelqu'un d'autre. Evidemment, des objets simples ou exotiques coûtent plus ou moins cher. Pour construire un composant, il faut un nombre de semaines égal au ND divisé par 10. Toutefois plusieurs personnes peuvent s'en charger simultanément.

Si l'un des jets de construction échoue, l'objet qui en résulte est défectueux. Quand un personnage s'en sert pour la première fois, le MJ peut décider qu'il fonctionne mal. Si l'invention est détruite, le personnage doit tenter de la reconstruire. Il rassemble donc de nouveau les matériaux nécessaires et effectue un jet d'esprit + compétence. Un MJ généreux accordera une ou deux augmentations gratuites simulant ce que le personnage a appris de son échec.

TABLE DE CONSTRUCTION

Pour construire un composant primaire, le ND de base est de 5. Il ne peut jamais être inférieur à 5. On peut y ajouter :

Modificateur de taille (invention uniquement) :

- + 20 : petit (tiens dans la main)
- + 10 : moyen (tiens dans les deux mains à taille d'un homme)
- + 5 : grand (taille d'un cheval ou celle d'un chariot)
- + 10 énorme (jusqu'à la taille d'une salle)

Modificateur de fragilité :

- + 20 : très fragile (un ressort de montre, une lentille, etc.)
- + 10 : fragile (un canon de pistolet, un morceau de bois habilement taillé, etc.)
- + 5 : solide (une barre en acier, un cadre de métal, etc.)
- + 20 par obstacle logique qu'assigne le mj
- 2 par assistant (jusqu'à concurrence de votre esprit) qui vous aide dont la compétence est au moins égale à la votre.
- 10 s'il s'agit d'une modification à un objet déjà existant

Modificateur d'inventions existantes :

Ce sont les mêmes étapes. Toutefois, le MJ peut faire bénéficier au personnage d'un - 10 au jet de construction.

Règles de création aléatoire d'artefacts Syrneth

Pour chaque artefact, lancez un dé sur la table des pouvoirs puis un autre sur la table des défauts. Si le résultat ne vous plaît pas ou n'a pas de sens, relancez un dé. En ce qui concerne les artefacts plus puissants, lancez plusieurs fois sur chaque table jusqu'à ce que vous n'obteniez que des résultats différents.

Les artefacts sont classés selon les sites où ils sont découverts :

Site Domae

Pouvoirs

1 : lorsque l'on met aux mains et aux pieds, cet artefact permet de lancer +3GO sur tous les jets d'escalade

2 : lorsque l'artefact est activé, il permet à son utilisateur de relancer un dé d'initiative par tour s'il le souhaite.

3 : lorsque l'on frotte l'artefact contre une lame, cette dernière se voit dotée d'une douce luminescence (3 mètres de rayon) et vous bénéficiez d'un dé supplémentaire à lancer et à garder sur vos jets de dommages. Les effets durent le temps d'une scène.

4 : lorsqu'on le serre, cet artefact émet un gaz qui inflige 4G3 de dommages à toutes les créatures vivantes (excepté le porteur) situées dans un rayon de 3 mètres.

5 : l'artefact peut projeter un jet de flammes de 6 mètres de long. Cette flamme inflige 6 dés de dommages à tout ce qu'elle touche au premier tour, puis 3 dés par tour supplémentaire jusqu'à ce qu'on l'éteigne

6 : dix secondes après avoir été tortillé, l'artefact émet un arc d'énergie électrique qui inflige 3 dés de dommages à toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 3 mètres.

7 : lorsqu'il le porte à la tête, l'artefact offre de l'air au porteur. Utile pour les explorations sous marines. Il ne fonctionne plus au-delà de 30 mètres de profondeur.

8 : lorsqu'on le porte et qu'on l'active, l'artefact réduit les dommages dus au feu d'un dé. En outre, le feu s'éteint tout seul après le second tour de dommages.

9 : lorsqu'on s'en couvre les yeux, l'artefact permet de voir dans le noir

O : effet fortuit quoique intéressant (il sent bon, change régulièrement de forme, etc.). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts.

Défauts

1 : l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation

2-3 : l'objet inflige 1 dé de dommages par l'utilisation (ou par tour d'utilisation)

4 : s'il met l'objet, l'utilisateur est incapable de l'enlever sans le détruire

5 : s'il se trouve exposé à de l'alcool, l'objet est détruit

6-8 : lorsqu'il se sert de l'artefact, l'utilisateur perd un rang de gaillardise pendant une heure. Si la gaillardise de l'utilisateur passe sous la barre du 0, il meurt. Cela se produit à chaque utilisation, ou par tour d'utilisation

9-O : de subtiles forces se mettent à influencer l'esprit de l'utilisateur. Il devient eu fil du temps de plus en plus agressif. Les sorcières de la destinée et autres individus possédant une perception magique craignent cet artefact.

Site Tesseran

Pouvoirs

1 : lorsqu'on l'active, l'objet lévite immédiatement. Il s'élève à la vitesse de 3 mètres par phase et peut emporter jusqu'à 100 kilos. Une fois désactivé, il retombe au sol.

2 : lorsqu'il le place sur les jambes, l'artefact permet au porteur de marcher sur tous les liquides existants.

3 : ajoute 10 au ND pour être touché contre les armes en métal.

4 : lorsqu'il est enroulé autour de la poignée d'une lame, l'artefact ajoute un rang aux compétences de spadassin du porteur tant qu'il reste en place et fonctionne.

5 : porté, l'artefact soigne 1 blessure par phase

6 : ajoute 5 au ND pour être touché contre les armes en métal

7 : quand il porte l'artefact, l'utilisateur a toujours chaud, même au plus fort d'un blizzard glacé.

8 : quand il porte l'artefact, l'utilisateur sait toujours dans quelle direction se trouve le nord magnétique

9 : quand il porte l'artefact, l'utilisateur peut détecter à volonté tout gisement ferreux situé dans les 150 mètres

O : effet fortuit quoique intéressant (désigne une direction, lévite à quelques centimètres au-dessus du sol, bourdonne doucement). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts

Défauts

1: l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation

2: magnétise les petits objets en métal quand on s'en sert

3: effraye les animaux proches quand on s'en sert

4: l'utilisateur perd un rang de gaillardise par année de possession et d'utilisation de l'artefact. Cette perte est permanente. Si cela l'amène sous 0, il meurt

5: l'artefact s'active à des moments inattendus

6: l'artefact ne va qu'à des personnes grandes et minces

7: les commandes de l'artefact ne fonctionnent jamais quand on le veut. Il lui faut 1 à 5 actions pour se mettre en marche ou cesser de fonctionner

8: dès qu'on le met, il n'est plus possible d'enlever l'artefact sans le détruire

9: l'artefact frappe l'utilisateur de légers vestiges quand il s'en sert. L'utilisateur ne peut garder son dé le plus élevé quand il effectue un jet de dextérité

0: l'utilisateur commence à faire de curieux rêves qui prennent fin s'il se débarrasse de l'artefact. Après un mois de songes, il gagne de manière permanente un rang dans la compétence Mathématiques

Site Thalusien

Pouvoirs

1: l'objet renferme de 1 à 10 coléoptères dix secondes (voir page 188 du guide du maître). Dix secondes après qu'on l'ait activé, il s'ouvre et les relâche, sur quoi ils attaquent quiconque se trouve dans les 3 mètres. Cet objet a automatiquement le défaut «1». Ne lancez pas de dé pour un autre défaut

2: quand on l'active, cet objet produit un peu moins de 4 litres d'une sève qui durcit en une heure jusqu'à devenir une substance proche de l'ambre. Durant cette heure, elle a la consistance de la terre glaise. On peut la travailler pour en faire un objet de volume équivalent à celui d'un cube de 30cm de côté.

3: quand on l'active, l'artefact se liquéfie et enrobe la main de l'utilisateur d'une enveloppe chitineuse. Les attaques à mains nues ensuite effectuées infligent OG2 de dommages. L'effet est permanent et on ne peut s'en débarrasser. Ne lancez pas de dé sur la table des défauts.

4: le dispositif de lentilles fixées sur l'artefact crée un intense flash de lumière aveuglant toute personne qui le regarde pendant 1 à 5 tours

5: un dispositif de lentilles fixées sur l'artefact émet un rayon de lumière brulant qui inflige 3G2 de dommages

6: l'artefact dissimule une cavité d'environ 60cm de côté. Lorsqu'on y place un objet, une illusion de ce dernier, grande de près de 6 mètres apparaît au-dessus de l'artefact

7: l'artefact ajoute +1 au ND pour être touché lorsqu'il est activé

8: l'objet résonne lorsqu'on active. Tous les insectes situés dans un rayon d'un kilomètre et demi se ruent vers l'artefact pour le recouvrir et attaquent au passage l'individu qui le tient. L'objet s'arrête automatiquement après trois tours

9: quand on active l'artefact, nul insecte ne l'approche à moins de 10 mètres. S'ils sont acculés, les insectes fuient le porteur de terreur.

0: effet fortuit quoique intéressant (luit, ne s'ouvre qu'à la lumière de la lune). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts.

Défauts

1: l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation

2-3: les commandes de l'artefact sont si compliquées qu'il faut 2 personnes pour le faire fonctionner. L'objet marche pour une utilisation ou pendant une heure d'utilisation, puis a besoin d'une heure pour se recharger avant d'être de nouveau utilisable

4-6: sur l'objet se trouve une lentille bien curieuse. Si on la touche alors que l'artefact fonctionne, il saute (explosion de niveau 4)

7: l'artefact ne fonctionne qu'en plein soleil

8-9: l'artefact doit rester exposé à la lumière du soleil pendant une journée ou aussi longtemps qu'il a servi après chaque utilisation

0: l'objet cesse de fonctionner suite à la première utilisation. En outre, il est piégé dans le but d'injecter un poison à action lente (1D10/2 mois/illimité) et le personnage doit réussir un jet d'esprit ND 25 pour le déjouer. Le poison noircit lentement la zone où a eu lieu l'injection. Il n'existe actuellement aucun antidote.

Site Drachen

Pouvoirs

- 1** : l'artefact soigne toutes les blessures (légères et graves mais n'efface pas les cicatrices) lorsqu'on l'active
- 2** : l'artefact purge l'utilisateur de tout poison (dont l'alcool) lorsqu'on l'active
- 3** : la dextérité de l'utilisateur augmente d'un rang pendant une journée (sans tenir compte des maximums normaux) lorsqu'on active l'artefact
- 4** : la gaillardise de l'utilisateur augmente d'un rang pendant une journée (sans tenir compte des maximums normaux) lorsqu'on active l'artefact
- 5** : l'utilisateur inflige 3 dés de dommages à la première créature vivante qu'il touche lorsqu'il active l'artefact
- 6** : l'utilisateur lance et garde deux dés supplémentaires sur le premier jet qu'il effectue lorsqu'il active l'artefact
- 7-8** : l'utilisateur voit son processus de vieillissement interrompu pour les 5 années à venir lorsqu'il active l'artefact
- 9** : quand l'artefact est activé et que l'utilisateur subit une blessure grave, l'objet rougeoit et le soigne immédiatement
- 0** : effet fortuit quoique intéressant (provoque des rêves plaisants, crache violemment des étincelles quand on le touche). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts

Défauts

- 1** : l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation
- 2-9** : l'objet pèse une tonne de plus qu'il ne le devrait. Lorsqu'on l'active, lancez un dé. Sur un chiffre pair, l'objet est fichu et en fonctionne plus
- 0** : l'artefact est frappé de la « malédiction du drachen ». il cesse de fonctionner après la première utilisation et transmet au porteur la malédiction. Dorénavant, le personnage boira deux fois plus d'eau que d'ordinaire. Ce changement est permanent.

Autres sites

- 1-2** : lancez dans la table site Domae
- 3-4** : lancez dans la table site Drachen
- 5-6** : lancez dans la table site Tesseran
- 7-8** : lancez dans la table site Thalusien
- 9-0** : lancez dans la table artefact inhabituels

Artefacts inhabituels

- 1-2** : vestiges d'une race disparue. Lancez un dé sur la table des vestiges (ci-dessous)
- 3-4** : l'artefact dévoile des informations au sujet de la langue d'une race disparue (à la discrétion du mj)
- 5-6** : une précieuse œuvre d'art d'une race disparue. Elle vaut 1D10 X 1000 guilders
- 7-8** : l'artefact est en fait plus un phénomène magique fixe qu'un objet, comme un bassin régénérateur ou un passage vers un autre monde
- 9** : l'objet est en fait un morceau d'un artefact bien plus grand et ne fonctionne pas seul
- 0** : l'artefact est en réalité brisé et inutile mais ne le précisez pas aux joueurs

Vestiges

- 1-2** : carapace exploitable uniquement à des fins de décoration. Elle vaut 2D10 X 1000 guilders
- 3-4** : des os indestructibles de tailles diverses. Ils infligent 3G2 de dommages lorsqu'on s'en sert en guise d'armes (il s'agit d'armes lourdes)
- 5-6** : globe oculaire. Si le porteur regarde avec, il devient capable de voir dans le noir total
- 7-0** : vestiges monstrueux ou humains primitifs

Les intrigues de cour

La feuille d'intrigue

Vous trouverez les fiches d'intrigues de la cour sur le site internet officiel AEG libre de reproduction ou dans le supplément de Montaigne. Elles permettent de garder trace des liens qu'entretiennent les personnages à la cour, ainsi que de leur standing actuel vis-à-vis de chacune de leurs relations.

Détails de la fiche

Il y a 4 parties qui se décomposent comme suit :

Relations : elle permet de cerner en un simple coup d'œil les relations dont dispose le personnage au sein de la cour. Le nom de votre héros se trouve au centre, et au fur et à mesure qu'il fait la connaissance de courtisans, vous écrivez leur nom dans les cases situées alentour. A droite du nom de chaque relation se trouve trois autres cases. On trouve de haut en bas : Sympathie (S), Utilité (U) et Mépris (M). Cela indique si l'individu en question apprécie ou méprise le personnage, et si ce dernier lui a été utile ou intimidant dans le passé. Un PNJ pourra littéralement détester un personnage, mais si celui-ci s'est révélé particulièrement utile ou effrayant dans le passé, il n'entreprendra rien à son encounter. Lorsqu'un PNJ présente le héros à une autre personne de la cour, on la raccorde à ce PNJ. Les événements qui affecteront la relation qu'entretient le personnage et le PNJ produiront également leur effet sur la nouvelle connaissance, quoiqu'à un degré moindre.

Faveurs et chantages : permet au personnage de garder une trace des individus auxquels il a fait une faveur dans le passé, afin qu'il puisse le rappeler à leur bon souvenir dès que nécessaire. Les services qu'a rendus le personnage se notent dans la colonne « Accordées ». De même, lorsqu'un PNJ accorde une faveur au personnage, il lui faut garder à l'esprit qu'il devra un jour s'en acquitter. On les note donc dans la colonne « Reçues ». Le chantage fonctionne à peu de chose près sur le même modèle mais on le note à l'aide d'un « C » car les règles de gestion en sont un tantinet différentes.

Compétences utiles : permet au personnage de noter toutes les compétences utiles.

Cancans : cette partie permet au joueur de prendre des notes.

Les actions de cour

Le MJ peut ajouter à la liste ci-dessous d'autres actions possibles.

Il est possible d'utiliser des dés de réputation dans le cadre de n'importe quelle action de cour. Un personnage ne peut dépenser à un même moment plus de dés d'action qu'il n'a de rangs de panache.

Bonus de mode

Quand un personnage fait son apparition à la cour, il lui est possible d'effectuer un jet d'esprit + mode. Il reçoit un dé de réputation supplémentaire, qu'il ne peut bien sûr utiliser qu'à la cour, par tranche de 10 points obtenue (arrondir à l'intérieur).

Se faire une nouvelle relation

Le personnage doit effectuer un jet d'esprit + contact ND 30 pour faire impression à sa nouvelle connaissance. Au lieu de ce jet, le personnage peut décider d'effectuer un jet d'esprit + étiquette ou politique, mais contre un ND de 35. Si le joueur réussit son jet (quelle que soit la compétence utilisée), le personnage gagne la relation suivante : Sympathie 1, Utilité 0 et Mépris 0. Pour chaque augmentation obtenue au jet, le joueur ajoute 1 en Sympathie. Si ce même jet échoue, la connaissance devient un ennemi. Reportez-vous à la partie « se faire des ennemis » ci-dessous.

Accorder une faveur

Une fois le service rendu, ajoutez de 1 à 3 points au score de sympathie de cette connaissance à l'égard du personnage. Notez alors le service dans la colonne « accordées » de la partie « faveurs et chantages », en n'omettant pas les points de Sympathie ainsi gagnés.

Coût des faveurs : une faveur à 1 point est un menu service comme une présentation. Une faveur à 2 points représente un peu plus d'efforts mais ne présente aucun risque. Une faveur à 3 points comporte des risques comme de transmettre des informations préjudiciables sur un rival dangereux.

Demander une faveur

Le personnage peut demander à l'une de ses connaissances de lui rendre service. Le MJ alloue à la faveur requise une valeur allant de 1 à 3, comme ci-dessus. Le personnage doit s'acquitter de cette faveur, sinon le score de Sympathie de sa

connaissance chute d'un nombre de points égal au coût de la faveur. Si le score de Sympathie devait tomber sous 0, la faveur lui est refusée. Le personnage peut faire appel à une faveur mineure pour rembourser sa dette partiellement et combler la différence en sacrifiant des points de Sympathie.

Demander à être présenté

Une présentation est une faveur à 1 point, et seule une connaissance au score de Mépris de 0 acceptera de présenter le personnage à autrui. En partant du principe que la relation connaît le PNJ auquel souhaite être présenté le personnage, tout se passera bien et il disposera d'une nouvelle connaissance au score de Sympathie égal à la moitié de celui qui a mené les présentations. Les scores d'Utilité et de Mépris sont à 0. Toutefois, cette nouvelle relation est raccordée à l'individu qui lui a présenté le personnage, et donc sujette à la « réaction en chaîne » (voir ci-dessous).

Déterrer un secret

Le personnage peut user de l'une de ses relations de cour pour obtenir des informations sur autrui. Il doit alors effectuer un jet d'esprit + cancanier ND 15 en tenant compte des modificateurs de la table ci-dessous :

La réputation de la cible est supérieure à 25	+ 5
La réputation de la cible est supérieure à 50	+ 5 (soit + 10)
La réputation de la cible est supérieure à 75	+ 5 (soit + 15)
La réputation de la cible est supérieure à 100	+ 10 (soit + 25)
La relation considère que la cible est dangereuse	+ 5
Le personnage réduit le score de Sympathie de sa relation de 1	- 5
Le personnage paye en faveur que lui doit la relation	- 5 par point de faveur
Influence de la relation à la cour	- 5 à + 5 (à la discrétion du MJ)

Faire chanter une relation

Lorsqu'un personnage dispose de renseignements préjudiciables sur l'une de ses connaissances, il peut tenter de la faire chanter. Le MJ détermine le préjudice de l'information sur une échelle allant de 1

à 9 (9 étant le pire, comme de détenir la preuve que la relation projette de renverser l'Empereur). Le personnage soumet alors sa relation au chantage. Le score de Sympathie de ladite relation tombe alors à 0, son Mépris augmente de 1 et l'Utilité du héros devient l'indice de chantage. Dans l'exemple cité ci-dessus, il passerait à 9. Dorénavant, lorsque le personnage demande une faveur, le Mépris de la relation augmente de la valeur de cette faveur. Lorsque la faveur fait passer son Mépris au-dessus de l'Utilité du héros, la relation refuse d'accorder la faveur et devient un ennemi (voir se faire des ennemis, ci-dessous)

Emprunt et extorsion de fonds

Emprunter de l'argent est une faveur à 1 point par tranche de 1000 guilders (170 sols environ) ainsi acquise. Ensuite, avec chaque mois qui passe où court le prêt, le score de Sympathie de la relation à l'égard du personnage chute d'un point. Quand il tombe à 0, elle exige le remboursement de la dette contractée. Si le personnage ne peut s'en acquitter, le Mépris de la relation augmente d'un point. Par contre, on ne peut extorquer de l'argent qu'à une relation que l'on fait chanter, auquel cas cela devient une faveur, comme ci-dessus, si ce n'est que la cible ne s'attendra pas à revoir la couleur de ses fonds.

« Taper » de l'argent

Il n'est ici nulle question d'emprunt. Il s'agit plus d'un abus que d'une faveur. Le personnage effectue un jet d'esprit + pique assiette et reçoit un nombre de guilders égal à son jet divisé par 2. Lorsqu'il use de cette alternative plus d'une fois par mois contre une même relation, la Sympathie de cette dernière diminue d'un point. Il n'est pas possible de « taper » de l'argent à une relation dont la Sympathie est inférieure à 1.

Ridiculiser un courtisan

Pour faire impression sur ses pairs à la cour, il est courant de ridiculiser ou d'embarrasser les autres courtisans. Cela peut s'avérer dangereux, mais si la tentative est couronnée de succès, c'est l'un des plus sûrs et rapides moyens de gagner de la réputation à la cour. Pour ridiculiser un courtisan, le personnage doit effectuer un jet d'esprit + éloquence, comédie ou galvaniser en opposition contre esprit + éloquence, comédie ou galvaniser de la cible.

Si le jet est couronné de succès, la réputation du personnage augmente d'une valeur égale à la réputation de son adversaire divisée par 10 et la Sympathie de la cible envers le personnage chute d'un point. Si elle doit tomber sous la barre du 0, le Mépris de la cible augmente d'un point.

Par contre, si le jet est un échec, la réputation du personnage diminue d'une valeur égale à la réputation de la cible divisée par 10, la réputation de la cible augmente d'une valeur égale à la réputation du personnage divisée par 10 et la Sympathie de la cible envers le personnage chute d'un point. Si elle doit ainsi tomber sous la barre du 0, le Mépris de la cible augmente alors de 1 point.

Assassiner un courtisan

Si quelqu'un produit la preuve que le personnage est responsable de la mort d'un courtisan, directement ou indirectement (engager un assassin par exemple), cela affecte toutes ses relations. Leur Sympathie à l'égard du personnage chute d'une valeur égale à la réputation de la victime divisée par 20 ; si cela doit ainsi tomber sous la barre du 0, l'excès passe en Mépris. En outre, une valeur égale à la réputation de la victime divisée par 20 s'ajoute à l'Utilité du héros.

Organiser un bal

Un moyen sûr de gagner de la réputation et des relations est de s'improviser hôte d'une réception ou bal. Evidemment, cela coûte cher. Pour chaque tranche de 250 guilders dépensée, effectuez un jet sur la table suivante :

1	En raison d'un problème lors de la réception, vous perdez 2 points de réputation
2-3	Vous gagnez un point de réputation
4-6	Faveur d'un point avec une relation déjà établie qui a assisté à la réception. Vous gagnez un point de réputation
7-8	Ajoutez 1 point au score de Sympathie d'une relation déjà établie qui a assisté à la réception. Vous gagnez un point de réputation
9	Relation avec Sympathie 1, Utilité 0 et Mépris 0 raccordée à une relation déjà existante qui a assisté à la réception. Vous gagnez 1 point de réputation.
0	Nouvelle relation avec Sympathie 1, Utilité 0 et Mépris 0. Gain de 1 point de réputation

Offrir des présents

Un personnage peut faire don de présents pour améliorer la qualité de ses relations avec une connaissance. En Montaigne, la valeur d'un cadeau est moins importante que le lien émotif qu'entretient avec celui-ci le donateur et sa justesse pour le destinataire. Offrir un diamant monté sur une bague à une charmante demoiselle est bien, mais lui remettre la bague de mariage de votre grand-mère est un véritable présent. La Sympathie de la relation augmentera de 1 à 4 points suivant l'à-propos du présent (à la discrétion du MJ). Si la relation dispose de point de Mépris, on les y soustrait d'abord avant de les ajouter à la Sympathie. Ainsi, une relation à la Sympathie de 0 et au Mépris de 2 qui reçoit un présent de 4 points devient soudainement une relation à la Sympathie de 2 et au Mépris de 0.

Autres manières d'apaiser ses relations

En plus des méthodes susmentionnées qui permettent d'arrondir les angles avec une connaissance contrariée, le personnage peut l'inviter à une belle réception mondaine, s'excuser de quelque affront qu'il aura commis ou se livrer à tout ce que le MJ pensera raisonnable dans le cadre de l'amélioration de relations. Ce genre de choses augmentera le plus souvent la Sympathie de la relation de 1 à 3 points, ou diminuera son Mépris d'une même valeur.

Autres manières de courroucer ses relations

En plus des méthodes susmentionnées qui permettent de fâcher une connaissance, le personnage peut l'insulter publiquement, ne pas mener à son terme une faveur pour laquelle il s'était engagé, ou encore l'humilier accidentellement devant une éminente personnalité. Ce genre de choses diminuera le plus souvent la Sympathie de la relation de 1 à 3 points. Si elle tombe à 0, le surplus passera en Mépris. Le MJ devra également vérifier si cela ne fait pas d'elle un ennemi à la cour (voir se faire des ennemis ci-dessous).

La réaction en chaîne

Lorsqu'une relation a rencontré le personnage via une autre (c'est-à-dire, quand une relation n'est pas directement raccordée au personnage sur la feuille d'intrigue), les actions qui touchent ses amis l'affectent également. Quand des bonus ou malus de

Sympathie, Mépris ou Utilité s'appliquent à un maillon de la chaîne de relations, ils affectent aussi le reste de la chaîne, quoiqu'à un degré moindre. Réduisez le bonus ou le malus d'un point et appliquez-le à toutes les relations adjacentes, puis renouvelez le processus avec les suivantes jusqu'à ce que le modificateur tombe à 0 ou que vous arriviez en bout de chaîne.

Se faire des ennemis

Les relations qui Méprisent plus le personnage qu'il ne leur est Utile cesseront de l'aider. Il n'est plus possible de les apaiser (ils ignorent tous les bonus de Sympathie) et il faut entourer leur case sur la feuille d'intrigue pour mettre ce point en valeur. En outre, ils se mettront à comploter la disgrâce du personnage (le MJ devra les traiter comme des Ennemis intimes contre lesquels le personnage ne gagnera jamais de XP).

Les effets du langage

Lorsqu'ils sont loin de chez eux, les courtisans sont généralement ravis d'entendre le doux accent de leur langue natale ou de tomber sur un compatriote. Quand il s'adresse à une relation qui passe dans une cour étrangère, le personnage gagne une augmentation gratuite à toutes ses actions de cour, ce qui se traduit par des bonus de Sympathie s'il lui parle dans sa langue natale. Il gagne une augmentation gratuite supplémentaire s'il lui montre qu'il est du pays.

ANNEXES

Règles de réputation pour les monstres terrassés

Dans le monde de 7^h Sea, il est possible de gagner de la réputation en terrassant des monstres. Cette chasse à la réputation peut se montrer mortelle selon le type de monstres affronté. Le système officiel propose un gain de réputation égal au trait le plus bas du monstre (voir le supplément Eisen en page 99).

Cependant par une simulation simple, on se rend compte d'une absurdité au niveau du système officiel : terrasser une sirène rapporte 2 points de réputation, alors qu'un serpent de mer ou même pire, un Léviathan ne rapportent que 1 point de réputation (de même pour le Verschlingen...)

Vous conviendrez que la sirène est un « soupçon » moins dangereuse qu'un serpent de mer ou d'un Léviathan... Donc, dans un tel système, les monstres les plus dangereux sont parmi ceux qui rapportent le moins.

C'est pourquoi, nous vous proposons un système de gain de réputation différent des règles officielles par cette aide de jeu.

Système alternatif de gain de réputation

Ce système alternatif a pour finalité de permettre une meilleure cohérence entre la dangerosité de la créature et le gain de réputation. Nous suggérons de prendre le trait le plus haut au lieu du plus bas pour le gain de réputation. En effet, le trait le plus fort du monstre fait de lui ce qu'il est, ce qui le caractérise le plus et surtout sa dangerosité. Cela donne ainsi un gain de réputation plus logique.

Par exemple :

Léviathan	25
Drachen	10
Serpent de mer	7
Monstre des ruines	3
Sirène	3

La différence de dangerosité des monstres et le gain de réputation apparaît dès lors plus cohérente.

Cas de la créature unique

Nous suggérons de multiplier ce gain par 2 si le monstre terrassé est unique sur Théah (la seule

créature ou la dernière de cette espèce), comme par exemple la grande bête de l'île de la Bête, ou le Verschlingen.

Fréquence des gains de réputation

Toutefois, chaque MJ peut se demander, si ses joueurs se transforment en chasseurs de monstres, si les gains se répètent à chaque fois ou pas.

Il apparaît comme cohérent de penser qu'une fois les monstres terrassés plusieurs fois par le même personnage, les gens le connaissent comme chasseur de monstres, et en terrasser ne devient plus une surprise ou un étonnement, l'acte devenant banal aux yeux des personnes.

Pour savoir si les gains de réputation se répètent, nous vous proposons un classement suivant les catégories de monstres :

Bandes de brutes monstrueuses : le gain de réputation est égal au niveau de menace. Mais, il n'y aura qu'une seule fois gain de réputation. Par exemple, la seconde fois que le PJ terrassera une bande de kobolds, il ne gagnera plus de réputation.

Monstres ayant le statut d'homme de main (tel que les sirènes) : nous préconisons un gain maximum en réputation de deux fois. Ainsi, la troisième fois que le PJ terrassera une sirène, il ne gagnera plus de réputation.

Monstres ayant le statut de vilain : ce qui caractérise les plus dangereux de Théah, il serait logique de permettre trois fois le gain de réputation possible.

Remarques concernant les monstres qui ont le statut de vilain :

Gagner trois fois de la réputation en tuant des monstres de la catégorie Vilain peut apparaître comme excessif.

Cependant il faut relativiser ceci par le fait que cette catégorie est certes celle qui rapporte le plus (Léviathan, serpent de mer, Drachen), mais c'est aussi la catégorie de monstres les plus rares et difficiles à débusquer, accessoirement les plus mortels (les chasseurs pour cette catégorie de monstres ne sont pas ceux que l'on pourrait croire).

La chance du débutant peut ne pas se renouveler. Et à force de chercher le danger, un MJ peut faire tomber un personnage tueur de Drachen sur un nid par exemple.

Règles de gestion de la réputation

Votre Réputation sur Théah en	Réputation	Dés de réputation
Avalon		
Castille		
Cathay		
Confrérie de la côte		
Eißen :		
Empire du croissant de lune		
Montaigne		
Ussura		
Vendel / Vesten		
Vodacce		

Plus votre personnage se fera connaître et plus de nouvelles portes s'ouvriront devant lui : des philanthropes et des protecteurs se mettront en relation avec lui, des domestiques demanderont à entrer à son service et il pourra exiger de plus fortes rétributions.

Mais cette célérité a bien sûr un prix : les malfaisants et les gens mal intentionnés n'apprécient guère ceux qu'ils perçoivent comme une menace grandissante, des obligations viendront limiter les loisirs de votre PJ et si ce dernier devenait à la fois très célèbre et très puissant, son propre suzerain pourrait en prendre ombrage et commencer à travailler à sa disgrâce.

Voilà ce que reflète sa caractéristique de réputation, calculée en points. Les personnages débutants, par définition encore inconnus dans l'univers des secrets de la 7^{ème} mer, commencent leur carrière d'aventuriers sans le moindre point de réputation, mais pourront en accumuler jusqu'à 130.

Un PJ gagne des points de réputation en accomplissant des actes héroïques devant témoins ou lorsqu'un artiste en fait une mention publique, sous quelque forme que ce soit. Le plus important ici, c'est que le récit des exploits de votre PJ commence à circuler. Si personne ne s'en fait l'écho ou s'ils ne sont pas reconnus, les hauts faits de votre PJ – quand bien même ils seraient exceptionnellement héroïques – ne lui apporteront aucun bénéfice.

A l'inverse, votre PJ perdra des points réputation s'il accomplit des actes infamants devant témoins ou si un artiste tourne ses exploits en ridicule, ou rabaisse son mérite en public, sous quelque forme que ce soit.

Chaque fois qu'un PJ engrange 10 points de réputation, il gagne un dé de réputation, qu'il pourra utiliser pour accomplir des actions spécifiques, rendues possibles par sa réputation, et qui pourront être aussi différentes que parvenir à entrer en contact avec des individus influents, obtenir des objets importants ou impressionner les gens.

Et les scélérats peuvent devenir célèbres comme les héros. Si votre PJ perd suffisamment de points de réputation, au point que celle-ci devient négative, il bénéficiera d'une certaine forme de notoriété. S'il va cependant trop loin dans l'ignominie (-30 points de réputation ou pire), le MJ peut retirer votre personnage de la partie et le transformer en PNJ, à moins qu'il n'ait juste été victime d'une campagne de calomnie.

Les points de réputation négatifs octroient eux aussi des dés de réputation, mais ces derniers sont utilisés par les scélérats et les ennemis des PJ pour commettre des actes malfaisants ou pervers (comme corrompre des individus, se faire accepter dans des sociétés secrètes malfaisantes ou intimider les gens).

Utiliser les dés de réputation

Ces dés de réputation représentent un nombre d'actions que votre PJ peut tenter d'accomplir durant n'importe quelle scène. Ce dernier peut décider d'utiliser tous ses dés pour effectuer une seule action ou séparément pour en accomplir plusieurs.

Le MJ déterminera le ND de l'action et vous lancerez et garderez le (ou les) dé(s) de réputation que vous avez affecté(s) à cette action. Si vous réussissez votre jet, votre PJ bénéficiera des conséquences positives de cet acte ; si vous le ratez, il n'y aura aucune conséquence pour le PJ que vous incarnez.

Vous récupérez les dés de réputation que vous avez utilisés au début de chaque nouvel acte.

Consultez le tableau ci-dessous :

Action	ND	Effet
Coup de main (décisif)	30	Le PJ bénéficie d'un coup de main décisif d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Coup de main (négligeable)	20	Le PJ bénéficie d'un coup de main négligeable d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Impressionner	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Intimider	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Martyre	40	Le PJ se fait un allié (un PNJ anciennement neutre ou allié) qui, s'il le faut, sera prêt à risquer sa vie pour sa cause
Reconnaissance	15	Le PJ est reconnu par un étranger de votre choix
Secours	25	Des PNJ tenteront de libérer ou de faire évader le PJ s'il est emprisonné
Séduction	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social

Acheter de la réputation (vendelar uniquement) :

Un vendelar peut augmenter temporairement sa réputation en distribuant à droite à gauche son argent. En se délestant de 250 guilders, il lui est possible de gagner un point de réputation utilisable uniquement dans les environs durant la semaine qui suit. Chaque semaine coûte 250 guilders (maximum 4 semaines soit 1 mois). Acheter ainsi de la réputation n'est possible que dans les deux mois suivant l'arrivée du vendelar dans les environs, et il lui est impossible d'affecter plus de quatre de ces huit semaines.

La réputation avec les bardes et skaldes

Par un jet d'esprit + éloquence ou esprit + chant ND égal à 5 fois la réputation gagnée ou perdue. La personne dont le skalde ou le barde fait les louanges, par un jet réussi, voit sa réputation augmenter de 1 point plus 1 point par augmentation utilisé au jet.

Adhérer à un cercle mondain

Etre admis dans un cercle mondain après la création du personnage vaut au héros un unique

gain de points de réputation égal aux PP normalement nécessaires pour entrer dans le club.

Parrainer un artiste

Parrainer un artiste de talent ou célèbre augmente la réputation du personnage au gré de la bonne étoile du protégé. Cela coûte (50 fois la compétence d'artiste la plus élevée du « filleul ») guilders par mois et rapporte un nombre de points de réputation égal au rang de réputation de l'artiste. Cependant, vu le flux des tendances, un artiste donné ne produira ces effets que trois fois.

Réputation dans l'Empire du Croissant

La réputation diffère grandement des autres nations.

Un empoisonneur qui démontre une grande compétence dans son art gagne un point de réputation.

Faire en sorte d'augmenter la position de votre famille lors d'une vendetta vous permet de gagner un nombre de points de réputation égal au plus haut rang de réputation d'un membre de votre famille.

Remporter un marchandage permet de gagner des points de réputation égaux à la moitié du rang de réputation de la personne sur laquelle vous avez pris l'avantage. Perdre un marchandage ou une affaire fait perdre un nombre de points de réputation égal à la moitié de votre rang de réputation.

Les croissantins qui fuient un mariage arrangé perdent un nombre de points de réputation égal à leur rang de réputation, plus le rang de réputation de la personne avec qui vous deviez vous marier.

Ceux qui échouent à mener à bien une tâche perdent le même nombre de point de réputation que s'ils avaient brisé un vœu. Ils perdent 2 points de réputation supplémentaires si ces ordres provenaient d'une autorité religieuse.

Une femme qui est prise dans le harem d'un noble gagne un nombre de points de réputation égal au rang de ce noble. Le noble gagne un point de réputation. Toutefois, la femme ne gagne aucun point de réputation si elle est prise dans le harem comme un tribut ou comme un cadeau de négociation.

Réputation au Cathay

Les Cathayans possèdent un fort sens de l'honneur et de loyauté familiale, une vénération pour leur histoire et leur pays, et une grande croyance en tout ce qui est surnaturel. Ils sont accoutumés à une hiérarchie sociale et familiale forte, ils vénèrent leurs ancêtres, et sont plus habitués aux concepts de magie naturelle que tous les habitants de l'ouest de Théah. La différence de culture entre les Cathayans et les Théans occidentaux se retrouve dans leurs valeurs et leur sens de l'honneur, et donc leur évaluation de ce qu'est un acte chevaleresque ou de ce qu'est un acte peu honorable. Voici donc une liste d'actions qui peuvent faire gagner ou perdre des points de Réputation à des personnages dans les Sept Royaumes.

Gain de Réputation (Cathay) :

- Prouesse au combat (Batailles)
- Excellence artistique (Chef-d'œuvre)
- Comportement juste (Justice)
- Statut social (Mariage)
- Expression de l'Amour/Sacrifice pour l'Amour (Romance)
- Serment (Tenir une promesse)
- Comportement héroïque (Réussite et performance)
- Honneur vengé (Vendetta)

Perte de Réputation (Cathay) :

- Rompre un serment
- Couardise
- Comportement volage
- Actes déshonorants : Complot, Fraude, Serment brisé, Ancêtres déshonorés, Trahison

Règles des gains et des pertes de réputation par les duels

Vous trouverez ci-dessous les règles définitives concernant les gains et pertes de réputation en duel. Elles remplacent celles qui ont été précédemment publiées, dans le supplément *Castille*, par exemple. Cela étant, il ne s'agit pas là d'une loi absolue et un MJ dont les campagnes se déroulent essentiellement en Castille ou en Vodacce pourra préférer conserver leur première version, qui reflète peut-être plus le sens de l'honneur local.

Gains

- **Relever un défi** : 1 point de réputation. S'il s'agit d'entrer en duel contre un spadassin plus reconnu (ou possédant un rang de réputation supérieur), 2 points car c'est un acte courageux.

- **Gagner un duel** : 1 point de réputation supplémentaire. Gagner un duel contre un spadassin possédant un niveau de maîtrise supérieur dans une Ecole reconnue par la Guilde, gain d'un nombre de points égal à la différence de niveau de maîtrise (un Initié possède un Rang de maîtrise 0, un Grand Maître possède un rang de maîtrise : 4).

Exemple : un Apprenti de Valroux vainc un Maître d'Aldana. Il gagnera 1 point de réputation, plus 2 points pour la différence de niveau de maîtrise (pour un total de 3 points).

Le perdant ne perd pas de point car il a fait preuve de courage en acceptant de se battre.

- **Si les témoins d'un duel sont des personnalités célèbres ou reconnues**, le duelliste peut tenter de gagner de la réputation en faisant étalage de ses compétences. Chaque augmentation effectuée (autre que pour les dommages) lui vaut 1 point de réputation.

- **Devenir Maître d'une Ecole d'escrime** donne à la fois au Héros et à son maître d'armes un nombre de points égal à la moitié du rang de réputation du Héros.

- **Devenir Grand Maître** donne au héros un nombre de points égal à son Rang de réputation.

Pertes

- **Briser un contrat** (garde du corps, champion) est compris comme un manque de parole. Perte d'un nombre de points de réputation égal au Rang du Héros + Rang de la personne à qui il avait donné sa parole.

- **Utiliser une arme déshonorable**, comme une arme dissimulée ou une arme à feu durant un duel est considéré comme un acte de couardise. Le Héros perd un nombre de points de réputation égal à la moitié de son rang de réputation actuelle. S'il est pris à utiliser du poison sur son arme, il perdra un nombre de points de réputation égal à son Rang de réputation.

- **L'usage de la magie en duel** ne fait perdre aucun point de réputation si les deux partis sont d'accord. Dans le cas contraire, il peut y avoir perte de réputation. L'utilisation d'effets magiques offrant des bonus en combat (comme L'Homme vert) entraîne une perte de points égale à la moitié du Rang du Héros. Utiliser des effets magiques affectant directement l'adversaire ou son équipement (Villskap par exemple) entraîne une perte de réputation égale au rang de réputation du Héros.

- **Comme précisé ci-dessus, perdre un duel** entraîne aucune perte de réputation, sauf si le Héros s'est conduit de manière lâche ou déshonorable, auquel cas il perd un point de réputation en sus de ce qu'il a déjà perdu en regard de son comportement. Il n'y a aucune honte à perdre un duel, même si celui qui vous a vaincu était d'un rang moindre que le vôtre. La véritable mise à l'épreuve réside dans le fait de relever un défi et de se battre honorablement.

Règles des accidents du bricolage Syrneth

Le plus grand danger de l'utilisation de l'école du bricolage Syrneth est de créer potentiellement un

danger pour son utilisateur. En cas de jet raté pour le bricolage Syrneth de plus de 4 fois l'esprit du personnage, lancez deux dés et consultez la table ci-dessous :

2-4	Explosion I Tous les objets sont détruits. Toutes les personnes subissent 6G6 de dommages dans un rayon de 7,5 mètres ou les dommages maximum que l'objet inflige normalement
5	Mauvaises visions. Le bricoleur est seul capable de voir des choses. Le bricoleur perd 2 rangs d'esprit pendant 2G2 jours. Cette durée est diminuée de moitié en réussissant un jet de détermination + occultisme ND 25. Chaque jour, le bricoleur doit réussir un jet de détermination + occultisme ND 25 pour éviter de réagir aux voix de ses visions.
6	Regarde les belles couleurs. Une explosion de couleurs multiples jaillit pendant une pleine minute. Tout le monde à portée de vue doit réussir un jet de détermination + occultisme ND 30. En cas d'échec, les personnes perdent 2 rangs d'esprit pendant 1G1 jours. Tous les artefacts utilisés sont inutilisables pendant 2G2 jours, et ceux qui ont des utilisations limitées sont complètement déchargés
7	Bricolage en détresse. Tous les artefacts se fondent ensemble et forment de larges bandes de métal ou autre matière qui enchevêtrent le bricoleur. Tous les artefacts sont perdus. Si le joueur réussit un jet de dextérité + saut ND 25, il peut choisir si ce sont seulement ses bras ou ses jambes qui sont attachés. Sinon, le bricoleur est complètement sans défense jusqu'à ce que quelqu'un le libère.
8	Odeur nauséabonde. Un gaz s'échappe autour de l'artefact. Tout le monde dans les 3 mètres doit faire un jet de gaillardise ND 25, ou subir la perte de 2 rangs de gaillardise pendant 1G1 jours. Si le jet échoue, il faut faire un jet de détermination ND 20. Si le jet est raté, le bricoleur a des hauts de cœur et ne peut pas agir pendant toute une minute
9	Décharge. Un rayon de chaleur (ou son, éclair, etc.) émane de l'objet et frappe le bricoleur et toute personne dans la même direction. Les artefacts à utilisation limitée sont complètement déchargés. Faire un jet d'esprit + jeu de jambes ND 25 pour esquiver ou subir 2G2 de dommages.
10	Patauger dans la mélasse. Une énergie inconnue se reprend dans les 3 mètres tout autour de l'artefact. Les artefacts à utilisation limitée sont complètement déchargés. Toutes les personnes dans la zone doivent réussir un jet de détermination ND 20 ou perdre 2 rangs de panache pendant 1G1 heures.
11	Jouet brisé. Un artefact impliqué (la pièce la plus importante) est irrémédiablement détruite.
12	Patauger dans la mélasse. Il pousse des jambes à l'artefact qui essaie de fuir le laboratoire du bricoleur. Les artefacts ont l'équivalent de 4 en dextérité et en panache, ainsi que la compétence jeu de jambes au rang 5. L'objet reste inoffensif et retournera à son état normal dans 1G1 heures
13	Bugs dans le système. Des créatures inoffensives émergent de chaque artefact. C'est plus une gêne pour le bricoleur que dangereux. Cela dépend de l'origine des artefacts pour les créatures : domae (paillons), setine (petites mouches automatiques), thalusien (petits cafards), tesseran (lucioles). Le nombre de ces créatures est de 10G10, équivalent à un brouillard dense pendant 1G1 rounds. Les artefacts ne fonctionneront que dans 1G1 minutes
14	Voler librement. Tous les artefacts s'envolent jusqu'à une hauteur de 9 mètres. Ils se déplacent de 30cm par round. Ils ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent une résistance aussi forte que le toit d'une demeure. Après 3G3 heures, les artefacts redescendent gentiment.
15	Avec amour. Tous les artefacts sautent sur le bricoleur et refuse de se détacher. Le bricoleur subit 1G1 de dommages par cette touche preuve d'attention des artefacts. Le bricoleur souffre d'une pénalité de 2G0 à tous ses jets tant que les objets sont attachés. Les objets se détachent après 2G2 heures
16	Crise de colère. Un artefact choisi au hasard se met à crier très fortement. Toutes les personnes dans les 9 mètres prennent 2G2 de dommages et doivent faire un jet de détermination ND 25 pour diminuer les dommages de moitié. Si le jet est raté, les personnes sont devenues sourdes pendant 1G1 heures.
17	Coup de froid. Un des artefacts essaie d'absorber la chaleur corporelle du bricoleur puis de briser. Le bricoleur doit réussir un jet de panache + saut ND 25 ou prendre 2G2 de dommages comme conséquence du froid
18	L'objet devient fou Les artefacts s'envolent pendant 3 rounds et frappent frénétiquement partout. Le bricoleur et toute personne présente doit réussir un jet d'esprit + jeu de jambes ND 30 ou subir 3G3 de dommages
19	Tornade Les artefacts créent une mini tornade. Pour l'arrêter, il faut détruire les artefacts ou réussir à les retirer un à un. Toutes les personnes dans un rayon de 15 mètres doivent réussir un jet de dextérité + course de vitesse ND 30 pour s'échapper. Ceux qui échouent subissent 2G2 de dommages tous les rounds.
20	Découverte capitale douteuse Après que le bricoleur ait assemblé les artefacts, ceux-ci s'assemblent et forment une créature possédant le même esprit et caractéristiques qu'un automate mécanique setine. Il essaie de s'échapper jusqu'à blesser pour rejoindre Cabora.

Calendrier Théan

(Source : site officiel aeg)

Le calendrier théan est similaire à celui de l'Europe : douze mois, sept jours par semaine, des journées de vingt-quatre heures et des heures de soixante minutes. Cependant, ce sont les seules similitudes.

Les jours de la semaine sont soldi, veldi, amordi, terdi, guerdi, redi et voltadi.

Un mois théan comporte trente jours. Les quinzième et trentième jours de chaque mois sont des jours de fête ; on y célèbre l'œuvre du Créateur, Sa sagesse et Sa miséricorde.

Le calendrier original de Théah comptait dix mois de trente-six jours chacun, mais on a préféré enlever six jours à chaque mois et ajouter deux mois. On nomma ces deux mois d'après des personnages importants de l'histoire de la Vieille République : l'Imperator Corantine et Julius Caius. On les inséra entre les sixième et septième mois.

Les douze mois sont primus, secundus, tertius, quartus, quintus, sextus, julius, corantine, septimus, octavus, nonus et decimus.

L'année théane est rythmée par quatre saisons (printemps, été, automne, hiver), d'une durée de trois mois chacune. A la fin de l'année, la Messe du Prophète, une longue célébration qui dure cinq à six jours, anime les derniers jours avant le nouvel an.

Soldi	Veldi	Amordi	Terdi	Guerdi	Voltadi	Redi	
1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	30
Les jours de fêtes du 15 et du 30 ne sont pas de « vrais » jours et sont considérés comme des jours à part de la semaine							

Equipements et prix

Rappel sur la monnaie

LA MONNAIE	
Avalon	1 livre = 20 shillings et 1 shilling = 1 guilder
Castille	1 doubloon = 100 maravedi et 20 maravedi = 1 guilder
Eisen	1 mark = 10 florins = 100 pfennigs et 4 marks = 1 guilder
Montaigne	1 sol = 12 pistoles et 2 pistoles = 1 guilder
Ussura	1 guilder = 1 poulet ou équivalent (troc)
Vendel	1 guilder = 100 cents
Vesten	Troc, aucune monnaie
Vodacce	1 sénateur = 5 sièges et 3 sénateurs = 1 guilder

Armes et armures

(Source : Guide du Joueur, page 176, Swashbuckling Adventures, pages 165 et 166, pour de plus amples détails sur les armes consultez l'écran de jeu disponible sur le site du capharnaum)

Arme	Dommages	Coût	Entraînement
Adaga	1g2 / 2g2	60 g	Spécial
Arme d'hast	3g2	14 g	Armes d'hast
Arme lourde	3g2	8 g	Armes lourdes
Baïonnette	3g2	10 g	Armes d'hast
Canne-épée	2g2	15 g	Escrime
Cimeterre Daphan	2g2	400 g	Escrime
Claymore	3g2	50 g	Armes lourdes
Couteau	1g2	6 g	Couteau
Couteau de marin	1g2	5 g	Couteau
Crochet		2 g	
Dague de corsage	1g1	3 g	Couteau
Dilmekiri	3g2	15 g	Armes lourdes
El Estoque Occulto	2g2	10 g	Escrime
Epée d'escrime	2g2	15 g	Escrime
Epée de Dietrich	2g2	500 g	Escrime
Epée de Salomon	2g2	600 g	Escrime
Epée d'estoc	2g2	70 g	Escrime
Epée large	3g2	10 g	Armes lourdes
Epée courte	2g2	18 g	Escrime
Epieu de chasse	3g2	35 g	Armes lourdes
Garrot		2 g	
Griffes	0G2	50 g	

Arme	Dommages	Coût	Entraînement
Hache avec pistolet	3g2	310 g	Armes lourdes
Hachette	2g2	4 g	Armes lourdes
Katar	2g2	2 g	Couteau
Lame Aldana	2g2	500 g	Escrime
Lame Gallegos	2g2	450 g	Escrime
Lame Soldano	2g2 + 2	750 g	Escrime
Lame Torres	2g2 + 3	1.000 g	Escrime
Lame Zepeda	2g2 + 1	800 g	Escrime
Harpon	3g2	10 g	Armes lourdes
Main gauche	1g2	8 g	Couteau
Main gauche triple	1g2	10 g	Couteau
Manople	2g2	25 g	Escrime
Marteau eisenör	3g2	20 g	Armes lourdes
Panzerfaust	0g2	5 g	Panzerfaust
Rapière	2g2	15 g	Escrime
Sabre	2g2	15 g	Escrime
Sabre d'abordage	3g2	18 g	Escrime

Arme	Dommages	Coût	Entraînement
Styler	0g2	8 g	Couteau
Taquet		2 g	
Zweihander	3g3	50 g	Armes lourdes

Modifications d'arme

Accessoire / Modification	Coût
Arme de qualité inférieure	Coût / 2
Arme de qualité supérieure	Coût X 2
Bague d'escrime	3 g
Dague de pommeau	25 g
Garde en cloche	2 g
Garde en coquille	10 g
Garde en demi-coquille	5 g
Lame lestée	4 g
Martingale	1 g
Pommeau lesté	3 g

Armes de jet

(Source : Guide du Joueur, page 176 et 196, Swashbuckling Adventures, pages 165 et 166, pour de plus amples détails sur les armes consultez l'écran de jeu disponible sur le site du capharnaüm)

Arme	Dommages	Portée Max	Malus	Rechargement	Coût	Entraînement
Arbalète	2g3	90 m	-5/-10	6 actions	12 g	Arbalète
Arbalète lourde Höpken	4g3	105 m	+5/0	6 actions	450 g	Arbalète
Arc	2g2	140 m	-5/-10	1 action	8 g	Arc
Arc long avalonien	2g2	210 m	-5/-10	1 action	10 g	Arc
Couteau	1g2	5+(GAI*2) m	-0/-5	N/A	6 g	Couteau
Dague de lancer vodacci	1g1	5+(GAI*2) m	-0/-5	N/A	5 g	Couteau
Fronde	1g2	60 m	-5/-10	1 action	1 g	Fronde

Armes à feu

(Source : Guide du Joueur, page 196, Knights and Musketeers, pages 67 à 69, pour de plus amples détails sur les armes consultez l'écran de jeu disponible sur le site du capharnaum)

Arme	Dommages	Portée maximale	Portée courte	Portée longue	Rechargement (en actions)	Coût
Arquebuse	5g3	65 mètres	-10	-15	30	15 g
Carabine	4g3	50 mètres	-10	-15	25	20 g
Mousquet	5g3	75 mètres	-10	-15	30	20 g
Pistolet	4g3	30 mètres	-10	-15	20	20 g
Pistolet à grappin	1g1	25 mètres	-10	-15	25	150 g
Pistolet avec lame	4g3	30 mètres	-10	-15	20	275 g
Pistolet de poche	4g3	20 mètres	-10	-15	20	125 g
Tromblon	5g4 à bout portant 5g3 à courte portée 3g2 à longue portée	20 mètres	-0	-20	25	20 g

Modifications d'arme

Accessoire ou Modification	Coût	Détail
Support de mousquet	2 g	Permet de poser le canon d'un mousquet, d'une carabine ou d'une arquebuse. Donne une Augmentation Gratuite au tireur
Support de mousquet protégé	7 g	Idem avec un bouclier protecteur. Donne +10 au ND du tireur.
Canon long	+4 g	Portée augmentée de 10 mètres Rechargement augmenté de 5 actions
Canon court	-2 g	Portée réduite de 10 mètres Rechargement réduit de 5 actions
Calibre inférieur	-0 g	Réduction des dommages de -1g0 Réduction des pénalités de portée à -5/-10
Calibre supérieur	+10 g	Augmentation des dommages de +1g0 Augmentation des pénalités de portée à -15/-20

Accessoires et munitions

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Accessoire	Coût
Baïonnette	3 g
Carreaux (20)	40 c
Carreaux, avec grappin (5)	2 g
Carquois (20 flèches)	1 g
Ceinture avec fourreau	2,50 g
Flèches (20)	40 c
Flèches, avec grappin (5)	2 g
Fourreau, normal	1 g
Fourreau, décoré	4 g+
Mesure à poudre	1,20 g
Moule à balles	90 c
Plomb (10 balles)	50 c
Poire à poudre (10 charges)	50 c
Poudre (10 charges)	1 g
Silex de rechange	10 c

Explosifs

(Source : supplément Rilasciare, page 95)

Engin	Coût
Petit baril de poudre (175 tirs)	15 g
Baril de poudre moyen (225 tirs)	20 g
Grand baril de poudre (300 tirs)	25 g
Mèche (15 mètres)	2 g
Mèche (15 centimètres)	2 c
Boulet creux	15 g
Grenade	22 g

Armures et protections

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Armure	Coût
Bouclier	4 g
Bouclier vesten	50 g
Bouclier vesten avec piques	60 g
Cape	10 g
Lanterne de combat	5 g

Poisons

(Source : Guide du Joueur, pages 187 à 189, Vodacce, pages 101 et 102, Swashbuckling Adventures, pages 168 à 171 ou dans le présent compendium)

Type	Coût
Arsenic	5.000 g
Brume Syrneth	50 g
Caresse de Légion	200 g
Chair de sorcière	40 g
Concentré de venin de vipère de Yilan	7.000 g
Diluant cramoisi	100 g
Epines aveuglantes	50 g
Ether	50 g
Fragments de moustaches de tigre	500 g
Gouttes d'inconscience	5 à 20 g
Larmes de Godiva	25 g
Lotus jaune	80 g
Mousse tremblante	100 g
Poudre à cauchemar	50 g
Racines du vagabond	15 g
Souffle du prophète	5.000 g
Stachys	15 g
Venin d'araignée	40 g
Venin du "coléoptère dix secondes"	100 g

Navires

(Source : Ships and Sea Battles, pages 5 à 12, Swashbuckling Adventures, pages 197 à 199)

Type	Longueur	Coût	Coût par niveau supplémentaire
Barge, petite (radeau)	6 mètres	500 g	150 g
Barge, grande	12 mètres	3.000 g	50 g
Bateau à rames (canoë, chaloupe, barque)	3 mètres	100 g	50 g
Brick	24 mètres	40.000 g	5.000 g
Caravelle marchande	25 mètres	45.000 g	5.500 g
Caraque vendelar	28 mètres	50.000 g	4.500 g
Corvette	35 mètres	70.000 g	8.000 g
Drakkar vestenmannavnjar	25 mètres	15.000 g	1.500 g
Frégate	50 mètres	101.500 g	10.150 g
Galère	50 mètres	50.000 g	8.000 g
Galère corsaire	28 mètres	50.000 g	4.500 g
Galion castillan	45 mètres	98.000 g	9.500 g
Goélette	24 mètres	45.000 g	4.500 g
Ketch	12 mètres	2.500 g	30 g
Lougre	22 mètres	35.000 g	3.500 g
Navire marchand, petit	15 mètres	30.000 g	3.000 g
Navire marchand, grand	30 mètres	50.000 g	4.500 g
Vaisseau de guerre	60 mètres	125.000 g	12.500 g

Equipements cathayans et règles additives

Armes

Coût

Accessoires

Objet	Prix (en qian)
Flèches, normales, 20	4/5
Flèches, sifflantes, 5	4
Ceinture pour fourreau	5
Carreaux, chu-ko-nu, 12	3/5
Moule à balles	3
Silex de rechange	3/5
Poudre (10 charges)	3
Plomb (10 balles)	1
Poire à poudre (10 charges)	3
Mesure à poudre	3
Carquois (20 flèches)	2
Fourreau, normal	8+
Fourreau, décoré	1
Rampe de lancement de fusées (24 pièces)	30
Fléchettes, mei far chan, 5	2

Objet	Prix (en qian)
Chakram	4
Chu-ko-nu	30
Da Dao	18
Dao	12
Darn Dao	16
Shuang Huan	11
Gwon	2
Ji Huan Dao	18
Jian	22
Niu Er Jian Dao	9
Jiu Jiebian	16
Kan Dao	15
Kastane	150
Mei Far Chen	22
Eventail de métal	13
Paku	1/2
Fusée	60
Sa Tjat Koen	14
Seurng Tjat Koen	8
Shua Pian Yue Ya Chan	18
Shua Tou Quiang	20
Shuang Gao	21
Trident de Tigre	14
Tulwar	20
Arc standard	16
Bouclier	12
Couteau	12
Mousquet	220
Pistolet	100
Arme lourde standard	18
Arme d'hast standard	20

Caractéristiques

Arme	Dégâts	Portée	Courte portée	Longue portée	Rechargement
Chakram	1g2	25 mètres	+5	-5	N/A
Chu-ko-nu	1g2	60 mètres	-5	-15	0 tant que le chargeur n'est pas vide, 18 Actions pour le recharger
Dao	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Darn Dao	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Gwon	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Hu Tsa	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Jiu Jie Bien	3g3	N/A	N/A	N/A	N/A
Kan Dao	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Kastane	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Mei Far Chen	1 point + poison	10 mètres	-5	-15	1 action tant que la fleur n'est pas vide, 3 actions pour remplir la fleur
Niu Er Jian Dao	1g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Paku	1g1	Gaillardise	0	-10	0
Fusée	5g4	300 mètres	-25	-35	24 actions
Sa Tjat Koen	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Seurng Tjat Koen	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shi Zi Jian	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shuang Gao	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shuang Huan	1g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shua Pian Yue Ya Chan	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shua Tou Quiang	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Tieh Shan Gong	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Tulwar	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A

Description des nouvelles armes

Chakram : Un chakram est un anneau plat de métal avec une lame aiguisée à l'extérieur, utilisé comme arme de jet, communément au Tashil où les hommes en portent plusieurs enfilés sur leur turban. Utilisez l'entraînement *Armes de jet exotiques* (1g2 de dommages, 25 mètres de portée).

Chu-ko-nu : Un chu-ko-nu est une arbalète à répétition qui ressemble à une arbalète théane classique, mais avec une boîte de bois sur le dessus, reliée à la corde. Un bras de levier est rattaché à cette boîte. Celle-ci peut contenir une douzaine de carreaux, empilés verticalement. Un carreau est engagé et la corde tendue en basculant le levier vers l'arrière. La gâchette est une petite cheville de bois placée sous l'ensemble.

Un chu-ko-nu est plus fragile que les arbalètes utilisées hors de Cathay, mais il peut tirer tous ses carreaux très rapidement, même si c'est parfois au détriment de la précision, et peut être rechargé sans grande complication lorsque l'archer est à cheval.

Le temps de rechargement d'un chu-ko-nu est de zéro, tant que la boîte contient des carreaux. Une fois qu'elle est vide, il faut 18 actions pour la remplir complètement. Si vous voulez effectuer un rechargement partiel, le temps requis est de 6 actions, plus 1 par carreau chargé. La compétence *Recharger (Arbalète)* ne peut pas être utilisée pour accélérer ce processus, mais plutôt *Recharger (Chu-ko-nu)*. Utilisez l'entraînement *Arbalète* (1g2 de dommages, 60 mètres de portée).

Dao (Epée cathayane à simple tranchant) : Le dao est incurvé et légèrement plus lourd qu'une épée longue théane, et requiert deux mains pour être manié efficacement. Il s'agit de l'arme principale de l'armée impériale du Han Hua. Utilisez l'entraînement *Armes lourdes* (3g2 de dommages).

Darn Dao : Un darn dao est une version plus petite du dao. Il s'agit d'une épée courbe avec une écharpe de soie dans son pommeau. Il est parfois utilisé par paire. Utilisez l'entraînement *Escrime* (2g2 de dommages).

Gwon : Un gwon est un bâton de bois, juste assez long pour joindre le sol et l'œil de son porteur. Manié à deux mains, toute personne tentant une Défense Active contre un gwon bénéficie d'une Augmentation

Gratuite. Utilisez l'entraînement *Bâton* (2g2 de dommages).

Hu Tsa (Trident de Tigre) : Un hu tsa est un épieu à trois pointes, avec une longue branche centrale et deux lames courbes latérales, utilisé dans la chasse au tigre. Utilisez l'entraînement *Armes d'hast* (4g2 de dommages).

Jiu Jie Bien : Un jiu jie bien est un fouet constitué de neuf lanières de fer reliées par des chaînes, avec une poignée et des pointes aux extrémités. Utilisez l'entraînement *Chaîne* (3g3 de dommages).

Kan Dao : Un kan dao est une lourde arme de taille, utilisée avec une ou deux mains. Elle possède une lame à simple tranchant, et une longue poignée sans garde, se terminant par un pommeau en anneau. Utilisez l'entraînement *Armes lourdes* (3g2 de dommages).

Kastane : Le kastane est l'épée ornementée du Tiakhar. Elle a une lame légèrement courbée à tranchant unique. La poignée et le pommeau, aussi bien que les deux faces de la lame, sont décorés de têtes de monstres gravés, et la garde est souvent faite en argent ou en or, avec des bijoux intégrés dans les motifs. Le fourreau est fait de bois creusé et sont aussi richement décorés. A cause du prix de cette arme, il est interdit au Tiakhar d'en fabriquer une qui ne soit pas considérée comme de haute qualité. Utilisez l'entraînement *Escrime* (3g2 de dommages).

Mei Far Chen (Filet à Fleur de Plumes) : Le mei far chen est une petite sarbacane pouvant tenir dans la bouche de son utilisateur, où la langue est utilisée pour manipuler et viser avec le tube. La "fleur" peut contenir jusqu'à cinq dards empoisonnés, chacun étant tiré séparément. Vous bénéficiez de cinq Augmentations Gratuites pour dissimuler la sarbacane, mais vous ne pouvez pas prendre d'Augmentation pour en accroître les dégâts. Si le mei far chen atteint sa cible, le dard injecte une dose de son poison. Utilisez l'entraînement *Sarbacane* (1 point de dommages par fléchette).

Niu Er Jian Dao (Epée à Ombres de Taureau) : Le niu er jian dao, appelé "couteaux papillons" par les quelques théans qui en ont vu, sont d'épais couteaux à un seul tranchant, presque assez longs pour être pris pour des épées courtes. Traditionnellement utilisés par paires, ils ont de fines poignées généralement en forme de corne courbée. Ils ne peuvent pas être lancés, mais sa

garde donne une Augmentation Gratuite sur la Parade lors d'une Défense Active. *Utilisez l'entraînement Couteau (1g2 de dommages).*

Paku : Les paku sont de petits épieux de jet, très populaires au Tiakhar. Ils ne font pas beaucoup de dégâts, mais peuvent facilement être cachés dans la main ou sous un vêtement, donnant trois Augmentations Gratuites sur les jets pour les dissimuler. Vous pouvez lancer jusqu'à trois paku en une seule fois; chaque paku supplémentaire après le premier compte pour une Augmentation sur votre jet de Lancer. Si vous réussissez, tous les paku que vous avez lancé touchent leur cible, faisant chacun 1g1 dés de dommages. Vous n'y ajoutez pas votre Gaillardise, mais vous pouvez tout de même prendre des Augmentations supplémentaires pour accroître les dégâts, les dés de bonus étant répartis comme vous le souhaitez entre les différents paku. Effectuez un Jet de Blessure pour chaque paku qui touche la cible. *Utilisez l'entraînement Armes de jet exotiques.*

Fusée : Une des armes les plus destructrices de l'arsenal du Cathay est la fusée. Un personnage touché par une fusée traite cette attaque comme s'il avait été atteint par un tir de canon, encaissant une Blessure Grave, plus une supplémentaire par tranche de 5 points s'il échoue sur son Jet de Blessures. Le bon côté, c'est qu'il est très difficile de viser avec une fusée car elle ne vole pas droit. Elles sont habituellement tirées en masse sur une foule ou sur un bâtiment, en utilisant des lanceurs pouvant contenir en général jusqu'à 24 fusées. Plusieurs fusées peuvent être tirées en même temps par le lanceur. Pour chaque fusée supplémentaire tirée, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur votre jet d'Artillerie.

Sa Tjat Koen : Le sa tjat koen est similaire au seurng tjat koen, mais en plus travaillé. Il est composé de trois bâtons liés par deux pièces de corde ou de chaînes. Manié avec l'entraînement Chaîne, le ND de toute Attaque (Chaîne) avec cette arme subit une Augmentation. *Utilisez l'entraînement Chaîne (3g2 de dommages).*

Seurng Tjat Koen : Dérivé du fléau agricole, un seurng tjat koen est une arme de paysan composée de deux bâtons de bois reliés par une corde attachée à un bout de chacun. *Utilisez l'entraînement Chaîne (2g2 de dommages).*

Shi Zi Jian ("Épée à Tête de Lion") : Le jian est une longue épée flexible à double tranchant, habituellement utilisée par les nobles et les érudits. *Utilisez l'entraînement Escrime (2g2 de dommages).*

Shuang Gao : Le shuang gao est une sorte d'épée en forme de crochet, utilisée par paires, avec une garde en croissant recourbée vers l'avant. *Utilisez l'entraînement Armes exotiques jumelées (2g2 de dommages).*

Shuang Huan (Pleine Lune) : Le shuang huan est l'arme de parade du Han Hua, composé d'un anneau de métal aiguisé, rattaché à une poignée avec deux lames courbes proéminentes. Il est toujours utilisé par paires. *Utilisez l'entraînement Armes exotiques jumelées (1g2 de dommages).*

Shuang Pian Yue Ya Chan : Un shuang pian yue ya chan est une arme d'hast, longue de 2m à 2m30, avec une lame aiguisée en forme de pelle d'un côté, et une lame en croissant de l'autre. *Utilisez l'entraînement Armes d'hast (4g2 de dommages).*

Shua Tou Quiang : Un shua tou quiang est un épieu avec une pointe à chaque extrémité. *Utilisez l'entraînement Armes d'hast (4g2 de dommages).*

Tieh Shan Gong (Eventail métallique de combat) : Les éventails de combat sont utilisés pour parer les coups, mais peuvent aussi être utilisés comme de légers bâtons. *Utilisez l'entraînement Armes exotiques jumelées (0g2 de dommages).*

Tulwar : Le tulwar est l'épée nationale du Tashil. C'est un sabre de cavalerie courbé avec un pommeau circulaire, similaire au cimenterre croissantin, mais avec une lame légèrement plus droite. Un tulwar peut être dégainé de son fourreau sans nécessiter une Action ni causer de malus au ND pour toucher votre adversaire. *Utilisez l'entraînement Escrime (2g2 de dommages).*

Armures

Règles de port d'armure

Sur Théah, la plupart des armes modernes peuvent percer une armure. Au Cathay, beaucoup d'armes anciennes sont encore utilisées et les armes à feu ne sont pas aussi répandues qu'au-delà du Mur de Feu. Malgré qu'une armure encombre son porteur, le fait que vous ayez plus de chances d'être attaqué par un homme brandissant une arme de bois plutôt qu'un pistolet rend viable le port de l'armure.

L'armure du Cathay n'est pas comme l'armure de plates comme en Occident où elle n'est plus portée que si elle est fabriquée en Dracheneisen. Au lieu de cela, il s'agit d'une armure composée de lamelles de métal liées ensemble. Cette armure est originaire du Xian Bei et s'est répandue à travers les Sept Royaumes. Certaines personnes ne pouvant se payer une telle armure se contentent d'armures de cuir, qui ne protègent bien sûr pas aussi que celles faites de métal.

Note : Pour satisfaire la curiosité du lecteur, les règles fournies ici concernent aussi bien les armures de plates portées dans le passé sur Théah, que les armures lamellées ou de cuir. Ainsi, si un personnage choisit de revêtir une ancienne armure qu'il trouve très jolie dans le hall d'une vieille mesure, le MJ aura les règles pour résoudre la situation. Chaque pièce d'armure apporte un certain nombre de Points d'Armure, qui déterminent la protection effective de l'armure portée. Une armure ne doit pas forcément être portée dans son intégralité, et il est possible de mélanger des pièces d'armures de différents types. Par exemple, l'armure connue comme étant de plates et de mailles, et qui était utilisée au début du XIV^{ème} siècle avant l'arrivée de l'armure de plates complète, serait composée de gantelets, bottes et de manches de mailles, et un heaume, des jambières, des protège-bras, ainsi qu'un plastron de plates.

Coût

Pièce d'armure	Prix (en qian)
Heaume (tête et visage), lamelles	70
Casque (tête), lamelles	60
Masque, lamelles	20
Gantelet, lamelles	15
Brassard, lamelles	40
Jambière, lamelles	45
Bottes, lamelles	30
Cuirasse, lamelles	120
Heaume (tête et visage), cuir dur	10
Casque (tête), cuir dur	7
Masque, cuir dur	4
Gantelet, cuir dur	3
Brassard, cuir dur	5
Jambière, cuir dur	6
Bottes, cuir dur	5
Cuirasse, cuir dur	12
Heaume (tête et visage), cuir souple	5
Casque (tête), cuir souple	4
Cuirasse, cuir souple	9

Qualité des armures

Des versions de haute qualité ou de pacotille de toutes les pièces d'armure sont disponibles, et les

effets du port de telle ou telle qualité sont notés ci-dessous. Les armures de qualité coûtent trois fois le prix courant, et sont fabriquées sur mesure pour leur porteur. Les armures de piètre qualité valent les deux tiers du prix normal.

Protection des armures

Pièce d'armure	Quantité maximale	Armure de plates (points d'armure)	Lamelles ou mailles (points d'armure)	Cuir dur (points d'armure)	Cuir souple (points d'armure)
Heaume *	1	3	2	2	1
Casque	1	2	1	1	1
Masque	1	1	1	1	0
Gantelet	2	2	2	1	0
Brassard	2	2	2	1	0
Jambière	2	2	1	1	0
Botte	2	1	1	1	0
Cuirasse	1	6	4	3	2

* Si vous portez un heaume, vous ne pouvez pas porter en plus un casque ou un masque.

Une fois que vous connaissez votre total de Points d'Armure, consultez la table des Modificateurs d'Armure pour déterminer les effets de l'équipement que vous portez. Votre armure peut améliorer votre ND pour être touché, et pourra soit réduire les dés lancés par votre adversaire pour vous faire des dégâts, soit vous apporter une augmentation gratuite sur votre jet de blessure. Ces modificateurs de dommages n'affectent pas les attaques d'arcs, d'arbalètes, d'armes à feu ou d'artillerie. Il y a également une pénalité sur vos jets de natation et de déplacement silencieux, ce qui reflète le poids de votre armure, et le bruit que font ses différentes parties lorsqu'elles s'entrechoquent quand vous bougez.

Modificateurs d'armure

Points d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dommages au corps à corps	Pénalités sur natation et déplacement silencieux
1-6	Aucun	*	-1g0
7-12	Aucun	-1g0	-1g1
13-18	+5	-1g1	-2g1
19-24	+5	-2g1	-3g2

* Augmentation gratuite au jet de blessure.

En plus des pénalités mentionnées ci-dessus, il y a des pénalités additionnelles pour chaque pièce d'armure que vous portez. Ces pénalités sont cumulatives les unes avec les autres, et avec les modificateurs de la table ci-dessus. Chaque pièce cause un problème propre; ainsi, porter deux bottes de plates donne un modificateur de -2 au ND pour être touché avec Jeu de Jambes, et -4g2 aux jets de déplacement silencieux. Des manipulations fines

sont des tâches exigeant de la minutie et des mouvements précis des doigts, comme crocheter des serrures ou écrire lisiblement.

Les armures fabriquées avec un degré supérieur de qualité n'apportent aucun bonus supplémentaire par rapport à la table des Modificateurs d'Armure, mais elles se comportent sur la table des Problèmes d'Encombrement comme si elles étaient décalées

d'une colonne vers la droite. Ainsi, une armure de plates de qualité supérieure a les pénalités d'une armure de mailles, et ainsi de suite. Les armures de cuir souple de qualité n'ont aucune pénalité spécifique d'encombrement. Les articles de basse qualité doublent toutes les pénalités sur la table d'Encombrement.

Problèmes d'encombrement

Pièce d'armure	Armure de plates	Lamelles ou mailles	Cuir dur	Cuir souple
Heaume	-2g1 aux jets de Perception	-2g0 aux jets de Perception	-1g1 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception
Casque	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception
Masque	-1g1 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-0g1 aux jets de Perception	Aucun
Gantelet	-1g1 aux manipulations fines	-1g1 aux manipulations fines	-1g0 aux manipulations fines	Aucun
Brassard	-3 au ND *	-2 au ND *	-1 au ND *	Aucun
Jambière	-2 au ND **	-2 au ND **	-1 au ND **	Aucun
Botte	-1 au ND ** -2g1 au Déplacement Silencieux	-1 au ND ** -1g1 au Déplacement Silencieux	-1g0 au Déplacement Silencieux	Aucun
Cuirasse	-10 au ND *** -2g2 aux jets ***	-5 au ND *** -1g1 aux jets ***	-2 au ND *** -1g0 aux jets ***	-1 au ND ***

* basé sur les compétences de Parade utilisant le bras protégé.

** basé sur la compétence Jeu de Jambes.

*** réduction du ND ou malus sur les jets concernant les compétences de Soulever, Sauter, Equilibre, et Roulé-boulé.

Autre équipement

Tous les prix sont donnés en qian du Han Hua, et représentent le prix moyen payé pour des biens ou des services à travers tout le Cathay. Les MJ sont encouragés à introduire des fluctuations de prix dues à des récoltes abondantes, des sécheresses, des attaques de bandits, et autres variables économiques. Les MJ expérimentés remarqueront que, dans la plupart des cas, le prix d'un objet en qian est le double du prix en guilders, mais à cause des différences d'approvisionnement au Cathay, certains objets sont plus chers qu'ils ne le sont en Occident, et vice versa. La majorité des articles de textile, particulièrement la soie, est très significativement moins chère au Cathay.

Vêtements

Objet	Prix (en qian)
Bottes, raffinées	10+
Bottes, ordinaires	4
Bottes de monte	6
Chaussures, assorties	4+
Chaussures, ordinaires	1
Sandales	1/2
Cape, raffinée	4+
Cape, ordinaire	2
Gants, cuir	2/5
Gants, soie	2+
Robe de chambre	5+
Chapeau, large bord	1
Chapeau, de paille	1/5
Chemise, ordinaire	3/2
Chemise, raffinée	3+
Masque	3/5
Ceinture	1/5
Manteau, ordinaire	1
Manteau, de soie	5+
Sous-vêtements	1+
Voile	1/10
Veste	2/5
Perruque	1+
Pantalon	2
Pagne	1/5
Robe, ordinaire	2
Robe, raffinée	5+

Transports

Objet	Prix (en qian)
Chariot (1 poney)	80
Chariot (2 poneys)	45
Voyage par la terre, pour 150 Km	6
Voyage par mer, pour 150 Km	12
Âne	70
Poney	90
Yack	100
Poney des steppes	150
Cheval (au Tashil)	100
Cheval (hors Tashil)	300
Poney des steppes, de combat	1.350
Mule	90
Bœuf	180

Selles et harnais

Objet	Prix (en qian)
Mors et bride	10
Cage à oiseaux	1+
Capuchon (faucon)	2
Gant (fauconnier)	2
Harnais	150
Entraves	2
Couverture (cheval)	1
Selle, fontes	10
Selle, tapis	1
Selle	15
Selle, de monte	30
Selle, de combat	70
Joug	3/2

Objets divers

Objet	Prix (en qian)
Perche (3 m)	1/50
Havresac	1/5
Bandages (par 3)	2
Matériel de couchage	3/2
Couverture	3/2
Gants d'escalade	4
Pic d'escalade	5
Compas de marine	3+
Bâtonnets de l Ching (hexagramme) (par 6)	1
Grappin	5
Hachette	1
Lampe à huile, 1 heure	1/5
Lanterne	1+
Serrure (ND 10)	12
Serrure, +5 au ND (max = 30)	4
Etui (carte ou parchemin)	3
Gamelle	3
Pavillon (10 personnes)	60
Oreiller	1
Baquettes, ordinaires (paire)	1/5
Baquettes, décorées (paire)	2+
Corde (15 m)	2
Corde (15m), soie	5
Savon	6
Jeu d'attelles	4/5
Pointes, fer (5)	2
Pointes, bois (12)	3/2
Tente (2 personnes)	15
Torches (6)	1
Sifflet (métal)	3/2
Cerf-volant, ordinaire (papier et bambou)	2
Cerf-volant, fantaisie	10+

Nourriture et logement

Objet	Prix (en qian)
Provisions salées, 1 semaine	2
Thé (500 gr)	4
Banquet (4 à 10 personnes)	10+
Bière (tonnelet)	1
Cognac (bouteille)	10
Cidre (jarre)	1/25
Dîner (4 personnes)	2
Fruit, local (5)	1/5
Fruit, Théan, frais (1)	1
Fruit, citron (5)	3/5
Conserve de viande (1 semaine)	2
Liquor (1 verre)	1/5
Hébergement (confortable)	2+
Hydromel (bouteille)	1/2
Porc (500 gr)	3/5
Rhum (bouteille)	1/2
Vin (bouteille)	1/5
Vin, bon (bouteille)	2
Vin, excellent (bouteille)	10+
Epices, locaux (500 gr)	6
Epices, croissants (500 gr)	Variable
Epices, cathayans (500 gr)	Variable

Outils

Objet	Prix (en qian)
Ciseau à bois	1
Pince	2
Marteau	3/2
Outils de crochetage	25
Maillet	1
Pioche	4
Pique	3/2
Pelle	3
Enclume	40
Soufflet	2/5
Palan	16
Chaîne (30 cm)	2
Lime	3/5
Meule	80
Lame de couteau (5)	12
Echelle	4
Métier à tisser	200
Clous (5 kg)	8
Aiguille à coudre	2/5
Tenailles	6
Rasoir	3
Scie	6
Ciseaux	6
Ficelle (15 mètres)	1/5
Mèche (3 mètres)	1/5
Pincettes	4
Pierre à aiguiser	2
Fil de fer (30 cm)	1/10

Objets de savant et d'érudit

Objet	Prix (en qian)
Balance et poids	30
Panier, en osier	1/2
Livre, vierge, 100 pages	2
Livre, érudit	12-20
Brasero	50
Bougie, cire à cacheter (5 sceaux)	1
Craie (12 pièces)	2
Creuset	10
Louche	2
Flacon	1
Entonnoir	3/2
Sablier	12
Encre (5 fioles)	4
Lentille (concave ou convexe)	30
Boulier	3
Instruments de mesure	6
Miroir, pleine taille	50+
Miroir, petit	18
Mortier et pilon	5
Pinceau d'écriture	2-30
Prisme	32
Trousse de chirurgie	190
Pince à épiler	1/5
Fiole	1/5