

Archerie

Permet de fabriquer des armes de combat à distance et les traits nécessaires à leur usage. Procédure : couper, écorcer, réduire, tailler, sécher, équilibrer plusieurs fois.,

Composants pour toutes les fabrications = **matière première, outils et atelier.**

bonus VO+NE/10 pour toutes les armes à distance

0 – Flèches – permet de fabriquer des flèches d'arc et des pierres de fronde, le temps de fabrication pour une flèche ou une pierre est de 60min

Test	Effet
tRC	Q+ ou temps/2
tRN	Q=
tRP	Q- ou temps x2
tEN	Q- - ou matériel perdu
tEC	Matériel perdu

Composant : branche de **bois**, **pointes** de fer, **silex**, dépensé.

Le **bois** utilisé pour la fabrication d'un fût de flèche doit répondre à des critères sélectifs précis : il doit être exempt de nœud, présenter des fils serrés tout en étant d'une grande rectitude, car cette qualité essentielle conditionne le bon vol de la flèche. Les essences de bois les plus couramment utilisées sont dans l'ordre : frêne, pin, peuplier, chêne, orme, prunier épineux... Pour les flèches de guerre, le frêne a la préférence. C'est un bois dense, assez lourd, qui permet d'augmenter l'inertie et la puissance de la flèche.

0 – Fronde, Petit arc – permet de fabriquer ces armes. Temps de fabrication d'une fronde = [(Puissance + Bonus de coup) x Grade [A1 C2 E3 M4]]/5 – NE/2% jour.

0 – Entretien – permet d'entretenir n'importe quelle arme de tir (*voir Livre 2 – Résistance des armes*).

20 – Arc normal – permet de fabriquer ces armes. Temps de fabrication d'un arc = [(Puissance + Bonus de coup) x Grade [A1 C2 E3 M4]]/3 – NE/2% jour.

20 – Pièce et main d'œuvre - OK répare 1d3 R d'une arme ou armure ayant perdu 5+ R 1x/pièce/semaine
KO endommage l'arme/armure R-1

30 – Arbalète à main - permet de construire cette arme. Temps de fabrication d'une arbalète = [(Puissance + Bonus de coup) x Grade [A1 C2 E3 M4]]/2 – NE/2% jour.

40 – Amélioration – permet d'améliorer des armes de tir selon la table suivante (un test par arme, durée = Grade /10 jour, plusieurs modifications possibles tant que le total NE est respecté).

Modification	Limite	Effets
Taille	+1 par 30 NE	C-1
Estoc	+1 par 30 NE	T-1
Concussion	+1 par 30 NE	E-1
Vitesse	+1 par 20 NE	B-1
Bonus	+1 par 40 NE	Portée-10%
Portée	+5% par 20 NE	B-1
Critique	+2 par 10 NE	

40 – exploit – Archer des cieux - Si 1x/tour, en combat avec arc Q+, test (NE + NE(arc))/2, tRN tire 2 flèches sur une même cible, VO-10, tEN perd son tir.

40 – exploit – Surprise ! - Si arc/arbalète en main, 1x/phase, test NE-VD(cible), si tRN frappe comme bâton à NE(bâton)=NE/2, si tEN arc/arbalète -1D10 R.

50 – Arc Composite – permet de fabriquer ces armes. Temps de fabrication d'un arc = [(Puissance + Bonus de coup) x Grade [A1 C2 E3 M4]]/3 – NE/2% jour.

50 – Flèche spéciales – permet de fabriquer des flèches spéciales, voir *Livre 1 (4.2.1)*

60 – Équilibre - annule les malus de distance pour un tir 1x/combat :

Test	Effet
tRC	Annule les malus et enlève une phase à la prochaine recharge
tRN	Annule les malus
tRP	Rien
tEN	Malus x2
tEC	Malus x2, R-2

60 – exploit – Lanceur - Si 1x/flèche en combat, test NE – NEC(cible)x5, tRN = annule le malus de visée, tEN = perd 2 phases sans pouvoir tirer.

60 – exploit – Grande portée - Si arc/arbalète, visée +1 ph, test (NE+NE(arc/arbalète))/2, tRN = malus de distance annulés, tEN = perte du tir, R-1

Cavalerie

Capable de fonctionner en unité militaire, pour la bataille, les joutes, la parade, les entraînements et commandes de bases. Les troupes à cheval remplissent diverses fonctions importantes au sein des batailles: jouant un rôle d'éclaireur, de troupes de choc pour le combat au corps à corps ou de force d'arrière-garde, la cavalerie est utilisée pour la poursuite des troupes ennemies en déroute. La cavalerie se subdivise en plusieurs catégories en fonction du fournement utilisé, de l'entraînement reçu et du rôle à tenir dans la bataille. La cavalerie légère est équipée d'armures légères, voire sans armure du tout et servait essentiellement d'éclaireur ou d'arrière-garde. La cavalerie lourde pour sa part regroupe des hommes en armures et joue surtout le rôle de troupe de choc affrontant directement l'ennemi. Enfin, toutes les catégories de cavalerie ont un rôle très important à jouer dans la poursuite. Les chevaliers servent dans la cavalerie lourde et le code de la chevalerie souligne leur rôle en tant que troupe de choc appelée à charger la cavalerie et l'infanterie ennemie. Les chevaux étaient dressés à charger en recevant un minimum d'instructions, de façon à ce que le chevalier puisse avoir ses deux mains libres pour tenir son bouclier et sa lance. Type de cheval utilisé: plutôt des chevaux robustes capables de transporter facilement un chevalier en armure ou des chevaux plus petits, plus rapides et plus agiles. L'équitation est une caractéristique par laquelle les chevaliers

d'élite se distinguaient du commun. Le cheval servait à la chasse, loisir important de la noblesse qu'on retrouve de nos jours avec la chasse au renard.	
Bonus VO +NE/10, VD +NE/10, Moral +NE/15, Charge+NE/5, Attaque+NE/10	
0 – Lad – peut utiliser <i>Elevage</i> à NE/2 pour les chevaux	
10 – combat – permet de combattre à cheval	
20 – Contrôle – permet de mener des charges et tenir en formation	
20 – Joute – peut participer aux tournois, le gagnant d'une lice est celui qui réussit la meilleure attaque, un test de ce talent permet d'augmenter sa VO :	
Test	Joute
tRC	VO+20
tRN	VO+10
tRP	Rien
tEN	VO-10
tEC	VO-20
30 – Charge royale – augmente les effets d'une charge à pied ou à cheval réussie, 1x/combat	
Test	Charge royale
tRC	VO+20 Coup+2 Critique+10
tRN	VO+10 Coup+1 Critique+5
tRP	VO+5
tEN	VO-5 Coup-1 Critique-5
tEC	Charge ratée
40 – exploit - Rapide comme le vent - Si 1x/ combat à cheval, test NE- NEC cible, tRN = +Esquive(cheval) et +VD(cheval) pour 1 tour, tEN = pas d'esquive ni de fuite pendant 2 tours	
40 – Archer à cheval – peut utiliser un arc alors que monté, exclusif de rôle de Chevalier.	
40 – Chevalier – NE minimum pour devenir chevalier, le chevalier est particulièrement fier de son cheval, des animaux choisis pour leur force et leur rapidité. Eux aussi sont soumis à un entraînement poussé afin de se comporter au mieux pendant la charge et le combat au corps à corps. Exclusif du rôle d'Archer à cheval. Une fois chevalier, les bonus du talent, uniquement à cheval, sont doublés.	
40 – Bataille - Peut commander une unité de 5 à NEx2 cavaliers et piétons maximum. Donne à cette unité un bonus Moral+NE/20 . Permet d'organiser des charges à cheval avec son unité, selon le test d'obéissance :	
Test	Charge
tRC	test charge à +NE/2, gain une classe de dégât
tRN	test charge à +NE/3, bonus VO et coup doublé
tRP	test charge à +NE/4, VO+5, Coup+1
tEN	test charge normal
tEC	test charge/2
60 – exploit - Cheval des Guerres - Si 1x/combat à cheval, test (NE + NEC)/2, tRN = peut se battre à 2 armes pour 4 tours, tEN = test A(equ) pour pas tomber de cheval	
60 – Parle aux chevaux – permet de dresser son cheval, 1 test par ordre après un mois de monte régulière avec 2+ heures de dressage par jour:	
Test	Parle
tRC	Ordre compris, bonus +5 avec cette monture
tRN	Ordre compris
tRP	Échec, prochain test à bonus +5
tEN	Échec
tEC	Plus possible de dresser cet animal

Chasse

Pour permettre l'existence du gibier, il est interdit de moissonner avant juin, , d'enlever les chardons, d'enclorre par des murs les terres. Il faut planter des haies d'« épines » auprès des forêts royales. Il est interdit de tuer les lapins sauf sous la direction des capitaineries. Afin de protéger le travail des paysans et les récoltes, les chasseurs ne doivent pas passer dans les terres ensemencées et lorsque les céréales sont en « tuyaux ». Les vignes sont interdites de chasse de mai jusqu'aux vendanges. Le droit de chasse, privilège et activité de détente, est un des plus haïs par les paysans car ils voulaient se défendre contre les « animaux féroces » (ours, loups) et les « animaux nuisibles » (sangliers, oiseaux granivores s'en prenant à leurs récoltes) en chassant eux-mêmes, sachant qu'il y avait peu d'indemnités pour les dégâts agricoles. Il existait cependant quelques chasses accordées aux populations dans les provinces ou à ceux qui avaient payé pour cela un droit particulier. Seuls certains animaux dangereux (sanglier, cerf) étaient l'exclusivité des nobles.	
Ce talent se teste toujours en moyenne avec la Survie du terrain.	
bonus PdC+NE/20, Pisteur +NE/5, Ouïe+NE/10, Equarisseur+NE/5, Base% de recevoir un Arc	
0 - Bases. Les capacités de base de la Chasse, un tRN donne le résultat indiqué	
Mouvement silencieux – 1x/h, bouge à MVp/2 pendant 1h, malus NE/2 aux tests d'ouïe des autres	
Couvrir ses traces – 1x/j, donne NE/2% malus à un poursuivant pour le reste de la journée	
Pister – donne un bonus de NE/2 au prochain test de <i>Pisteur</i>	
Chemin – 1x/jour, détermine le meilleur chemin pour atteindre un point à NE/2 km	
Collet pour petits animaux – 1x/chasse, ajoute 1d6 heures à la chasse, aoute 1D10*x1d6 PdN si chasse réussie	
10 – Abri - trouver un abri de fortune, un test par jour sur la table suivante :	
Test	Survie
tRC	Caverne/hutte/maison (d3) abandonnée trouvée, avec un certain confort, CS+10, D10 PdN trouvés
tRN	Abri naturel trouvé, protégeant de la pluie, du vent et du froid, CS+5
tRP	Abri sommaire trouvé protégeant de la pluie

	tEN	Aucun abri trouvé	
	tEC	Rencontre/incident, à générer par le MdJ	
10 – Dépeçage – capable d’extraire la viande, les os, les organes et les peaux, un test par type objet :			
	Test	Dépeçage	
	tRC	Extrait à Q+	
	tRN	Extraction réussie	
	tRP	Extraction à Q -	
	tEN	Objet détruit	
	tEC	Objet détruit et plus d’autres opérations possibles	
20 – Se fondre dans le paysage - tRN = s’utilise comme <i>Dissimulation</i> , durée 1d6h, MVp/4			
30 – Imiter des cris d’animaux - tRN = s’utilise comme <i>Langue des signes</i> à NE/2 à une distance de NE m.			
40 – exploit - Traces sauvages - Si survie>20 et <1km de camp créatures, test (NE + Survie)/2, tRN = bonus 1 classe d’embuscade dans les 12h , tEN = malus général de 3 pour 24h			
40 – Appels et commandements – tRN = permet de communiquer à mot unique et codé à NEx2 m, vers des alliés1, 1x/h			
50 – Archerie – tRN = permet d’utiliser Archerie à NE/2, 1x/jour			
50 – Sous la racine - modifie la chance de trouver un PN animal présent à moins de 10km, 1x/jour :			
	Test	Sous la racine	
	tRC	Chance x3	
	tRN	Chance x2	
	tRP	Aucun effet	
	tEN	Chance /2	
	tEC	Rencontre/accident(d2)	
60 - exploit – Sangs Anciens - Si trace créature fraîches, test Goût ok, test NE-1d6x5, tRN = antidote pertes EN/2 sur cible empoisonnée par cette créature, tEN = subit poison lent au hasard			
70 - Deviner intention d’un animal – tRN = d’un animal en vue à max NE m, 1x/animal/heure			

Cueillette

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

Composants: **couteau, sac**

bonus *Herboristerie*+NE/10, bonus *Piste*+NE/20

0 – cueillette - voir *Livre Campagne*

20 - chasse. Utilisé dans les règles de chasse pour trouver des PdN (voir *Livre Campagne*).

20 - détection. Avec un tRN ou mieux, peut déterminer si ce qui est ramassé est du poison.

20 - conserve. Peut tenter d’augmenter la conservation de la nourriture de 1d6j grâce à un tRN.

30 - cuisine. Peut augmenter la valeur nutritive d’une cueillette avec une préparation aux épices (composant utilisé et perdu) avec une dose d’épices pour 10 PdN cueillis dans les 24h:

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

30 – épices – permet de trouver des épices, le prochain test *Cuisine*(même test que pour la cueillette), 1x/jour hors ville:

Test	Épices
tRC	Spéciales :+40
tRN	Fin : +20
tRP	Arôme : +5
tEN	Rien trouvé
tEC	Mauvais choix : -30

40 – exploit – Trèfle à quatre feuilles- Si 1x/jour dans terrain avec Survie>10, test (NE+Survie)/2, tRN = bonus général+1d6 pendant 12h, tEN = gain 2 niveaux de fatigue

40 – herbes du corps – permet de trouver de quoi faire une tisane de soin (même test que pour la cueillette), choisir le soin visé, 1x/jour (nécessite un matériel de cuisine):

Test	Durée	Soin	Malus	Tempo
tRC	1d6/3	Comme tRN CS	-5	+4
tRN	1d6/2	Comme tRP CS	-3	+2
tRP	1d6	Comme tEN CS	-1	+1
tEN	1d6	Rien	Rien	Rien
tEC	1d6	Infection	Prochain test C(san)-30	-3

50 – herbes de l’esprit - permet de trouver de quoi faire une tisane de soin de l’esprit (même test que pour la cueillette), choisir le soin visé, 1x/jour (nécessite un matériel de cuisine):

Test	Durée	Mana	Maladie	EN
tRC	1d6/2	5	Prochain test C(san)+40	6
tRN	1d6	3	Prochain test C(san)+20	4
tRP	1d6	1	Prochain test C(san)+10	2
tEN	1d6	Rien	Rien	Rien
tEC	1d6	-4	Prochain test C(san)-30	-5

60 - exploit - Main verte - Si 1x/jour dans terrain avec Survie>20, test (NE+ Rareté x5)/2, tRN = rareté PN végétal x5 avant une recherche, tEN = se perd pendant 2D10 heures

70 – ingrédients – permet de trouver des composants d’Alchimie(même test que pour la cueillette), le prochain test *Alchimie*, 1xkm²:

Test	Ingrédients
tRC	Rares : +40
tRN	Bons : +20
tRP	Défraîchis : +5
tEN	Rien trouvé
tEC	Mauvais choix : -30

Dissimulation

La possibilité de passer inaperçu et de cacher des objets
Composants = du **matériel de grimage** (optionnel, perdu)

RMa+NE/40, VD+NE/40, *Maquillage*+NE/10

0 – Se Cacher. Permet de se cacher avec un test modifié par les conditions suivantes:

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

Chaque condition favorable donne 5 de bonus, chaque condition défavorable donne 5 de malus au à la CR. Résultat selon la table de dissimulation (test MdJ):

Test	Résultat
tRC	Caché et Embuscade +20, durée NE/2 heures
tRN	Caché pour une durée de NE/5 heures
tRP	Raté mais possible de retenter dans 15min
tEN	Raté, mais possible de retenter dans 1h
tEC	Raté, en cas de rencontre le Perso sera embusqué/attaqué par ses cibles

10 – Cacher. Permet de cacher des objets avec un test modifié par les conditions suivantes:

Conditions	Bonne	Mauvaise
Taille	Petit	Grand
Place disponible	Beaucoup	Pas assez
Spectateurs potentiels	2 ou moins	5 ou plus

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

Le test de dissimulation est effectué par le MdJ sur la table suivante :

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

Le Perso peut tester son **I(Rai) x 1** pour évaluer sa tentative. Les PNJ peuvent **tester leur Vue ou Em(Inu)** avec le *Malus* indiqué dans la table pour remarquer la dissimulation, un test par PNJ par tour à observer le lieu de dissimulation. Nombre maximum d’objets et de personnes que l’on peut cacher par tentative = NE/10.

20 – Embuscade. Lors de la préparation d’une embuscade un test unique permet d’augmenter ses chances selon la table suivante...

Test	Modification Embuscade
tRC	+NE/3
tRN	+NE/5
tRP	+NE/10
tEN	-10
tEC	-20

40 – exploit – Aura noire- Si dans ténèbres naturelles, 1x/jour, test NE-Vue/2, tRN = utilise Ouïe comme Vue pendant 1h, tEN = Sens-20 pendant 2h

60 – Ombre de soi – permet, 1x/combat, de disparaître aux yeux de ses ennemis, malus max NEC(cible)x2, +/- selon lumière/obstacles/type d’ennemis, empêche de frapper ou fuir :

Test	Ombre de soi
tRC	Personne ne peut le toucher
tRN	Esquive +20, mode Défensif
tRP	VD+10
tEN	VD neutre
tEC	Attaque gratuite subie par un ennemi au hasard, VD neutre

60 - exploit - Eclipse - Si 1x/combat, engagé max 1 ennemi, test NE-NEC(ennemi le plus proche)x3 , tRN = se déplace à MVp x2m en fin de phase, tEN = subir une attaque comme fuite ratée

70 – diversion – permet, si visiblement cible d’un sort offensif d’un magicien en vue, de se dérober à sa vue ou de le distraire, tester (NE+Réaction)/2:

Test	Diversions
tRC	RMa +NE/5
tRN	RMa +NE/10
tRP	RMa +NE/20
tEN	Rien
tEC	RMa/2

Equarissage

La connaissance des effets particuliers de certains produits de créature appelés Produits Naturels (PN), ce qui provient des formes vivantes (animaux, créatures). Souvent appelés « rebouteux », vivent généralement à l'écart de la population, proches de la nature. Consulter le *Livre des Trésors* pour la probabilité de trouver des éléments selon le terrain, les périodes de récoltes, la quantité récoltée et les effets. Consultez aussi les règles relatives aux PN.

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

Brut	élément extrait du corps et sommairement préparé.
Préparé	élément préparé pour en utiliser les propriétés de base.
Enchanté	un magicien lance un sort d'enchantement pour valoriser les propriétés magiques de l'élément.

Composants = **outil** (cueillir), **atelier** préparer), **matières brutes** (préparer, perdues), **base** selon NE (voir objets).

bonus RP+NE/10, Piste+NE/5, Oûie+NE/10, Cuir+NE/10

0 – recette de base : consultez la règle de connaissance de base à l'achat du talent pendant la création du perso.

10 – dépeçage : capable de dépecer un animal et d'en extraire la peau. Se teste ainsi : $(NE+CC \times 10)/2$.

10 – évaluation. Evaluer les propriétés d'un élément selon la table suivante, un test par dose possédée :

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

20 – extraction : capable d'extraire des éléments utiles du corps d'un animal. Se teste ainsi : $(NE+CC \times 10)/2$.

20 – spécialisation. Par 10 NE, le Perso peut choisir un PN dans lequel il se spécialise, pour ces PN le NE est à +20. Le choix est à faire une fois pour toute et ne peut être modifié par la suite.

20 – préparation. La seule manière de préparer une dose d'un élément selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Dose préparée, propriétés augmentée de NE/2% (voir Livres Trésors).
tRN	Une dose de l'élément préparé, passe de Brut à Préparé (voir Livres Trésors).
tRP	Échec, $(100-NE)\%$ de perdre la dose. Nouveau test possible.
tEN	Échec et perte de la dose.
tEC	Perte de la dose, test C(San) pour éviter empoisonnement ou maladie (selon MdJ).

On ne peut préparer/traiter un élément si les propriétés sont encore inconnues.

30 – prélèvement - trouver le produit dans sur la créature selon la table suivante :

Test	Résultat
tRC	Double des doses récoltées (voir Livres Trésors).
tRN	Doses récoltées (voir Livres Trésors).
tRP	Nouveau test immédiat à NE/2 (divisions cumulatives).
tEN	Pas d'effet.
tEC	Perte de toute récolte possible.

40 – découverte - permet d'augmenter son niveau de connaissance dans ce PN, demande l'usage d'un PN, durée = $10/\text{Rareté} + (D10 \times 10\%)$ heures, un niveau à la fois :

Test	Découverte
tRC	Découverte de la recette, bonus+10 unique et permanent avec ce PN
tRN	Découverte de la recette
tRP	Échec, prochain test à +10
tEN	Échec
tEC	Échec, malus -10 unique et permanent avec ce PN

40 – exploit – Sens en éveil- Si 1x/jour hors ville après 2h marche, test $(NE + \text{Survie(terrain)})/2$, tRN = prochain Goût +30, tEN = -10 à tous les sens pendant 24h

50 – étude – permet d'augmenter son niveau de CC dans la créature/animal en étudiant (et sacrifiant) une dose, durée = $10/\text{Rareté} \times (d6-d6 \times 10\%)$ heures :

Test	Étude
tRC	CC+2
tRN	CC+1
tRP	Aucun effet, PN pas perdu
tEN	Rien, PN perdu
tEC	PN perdu, perte d'un CC

60 – Recette maison – permet d'augmenter la durée d'un PN ingéré, test $(NE+\text{rareté} \times 3)/2$, 1x/PN dépensé :

Test	Recette maison
tRC	Durée x3
tRN	Durée x2
tRP	Durée x1,5
tEN	Aucun effet
tEC	Durée /4

60 - exploit - Tanière - Si 1x/jour, hors ville, 1 PdN animal local, test NE -*Survie*/2, tRN = +20 à *Survie*, *Piste*, *Résilience*, *Nage* jusqu'à minuit, tEN = -10 à *Survie* et Talents terrain 24h

70 - nouvelle recette - permet de changer le mode préparatoire d'un PN, 1x/PN/jour, effet que pour le PN courant :

Test	<i>Nouvelle recette</i>
tRC	Change toute la recette pour ce PN
tRN	Change un des éléments de la recette
tRP	Ne change rien
tEN	PN perdu
tEC	PN perdu, malus 10 permanent pour ce PN

80 - Nouvelle Recette - permet de créer des nouveaux PN (voir Livre 5)

Escalade

Permet de franchir les obstacles et d'atteindre des points en hauteurs. N'est pas utilisé pour des côtes <20%.

bonus *Esquive*+NE/10, *Cavalerie* +NE/20, *Acrobatie*+NE/10

0 - escalader. Soit la distance à franchir (hauteur de l'obstacle, distance de grimpe etc.), le MdJ fixe la difficulté. Le J peut scinder la distance en différentes étapes. LA CR de base = NE à modifier selon:

Mod	-20	-10	0	+10	+20
Pente	Très faible <20 MVp/5	Faible(20-40) MVp/10	Normale (40-60) MVp/20	Forte (60-80) MVp/50	Très forte >80 MVp/100
Surface	Beaucoup d'aspérités	Aspérités	Normale	Lisse	Très lisse
Cordage	Plus que suffisant	Suffisant	Tout juste	Trop court	Manquant
Matériel	Plus que suffisant	Suffisant	Tout juste	Trop court	Manquant

Levée : par personne ayant déjà effectué la montée +10.

La table suivante indique la progression obtenue :

Test	Résultat
tRC	Distance franchie : 100%, Vitesse +50%.
tRN	Distance franchie : 100%.
tRP	Distance franchie : 50%, Vitesse -20%, Chute si CR+A(Equ) raté.
tEN	Distance franchie : 25%, Vitesse -30%, Chute si [CR+A(Equ)]/2 raté.
tEC	Distance franchie : D100%, Vitesse -40%, Chute si [CR+A(Equ)]/3 raté, corde/matériel(d2) perdu

Les chutes peuvent être empêchées par les autres de la cordée avec un test de (*Réaction*+*Escalade*)/2 ou limitées à 1D10 m si tout le monde est encordé (dans ce cas la vitesse est -50%) et au moins un test (*F(Pui)*+*Escalade*) réussi. Sinon la chute sera de 1D100% de la distance franchie.

40 - chef de cordée - peut donner un bonus aux autres grimpeurs si devant et a réussi sa propre escalade, 1 test pour le groupe:

Test	<i>Chef</i>
tRC	Bonus +NE
tRN	Bonus +NE/2
tRP	Bonus +NE/5
tEN	Rien
tEC	Malus 20

40 - exploit - Grand saut- Si chute >4m, 1x/chute, accroches existantes, test NE-(mètres de chute)x2, tRN = dégâts de chute /2, tEN = dégâts de chute x1,5

60 - glisse - permet d'utiliser un terrain pentu à son avantage pendant une charge, 1x/combat, si sur terrain plus haut de 2m de la cible, -20 si obstacle, uniquement cible sur sol et de même race :

Test	<i>Glisse</i>
tRC	Effet charge x2
tRN	Effet charge x1,5
tRP	Bonus charge +10
tEN	Malus charge -10
tEC	Chute sur sol, VD=0

60 - exploit - Haut tueur - Si 1x/combat contre ennemi >2x plus grand, test NE-VD(cible)x2, tRN = gagne une classe de dégâts, tEN = chute de 1d6m sur le sol

70 - vivant - 1x/mois, en montagne >500m, tRN donne *Survie(montagne)*+20 pour 1d6j, tEN chute de 1D10m

Langage des signes

Permet de communiquer par signes avec une cible possédant le même talent. C'est le seul moyen non magique de communiquer sans le son.

Bonus *Langue*+NE/5, *Intrigue*+NE/10, *Langue non humaine* +NE/10, *Em(com)*+NE/10

0 - communiquer. Tester NE chez le perso, en cas de réussite la différence entre le NE et le dé est un bonus pour les cibles recevant le message. Ces dernières testent **Langage des signes+bonus** . Résultat sur la table suivante (le MdJ peut faire le test si un PNJ envoie un message):

Test	Communication
tRC	Message compris dans les moindre détails, émotions comprises
tRN	Message compris mais pas les émotions
tRP	Message interprété de manière simpliste
tEN	Message incompréhensible
tEC	Message compris de travers, le MdJ invente

20 - comédien - permet d'avoir un bonus dans toutes les représentations publiques, 1x/représentation :

Test	Comédien
tRC	Bonus +NE/2
tRN	Bonus +NE/5
tRP	Rien
tEN	Malus -NE/10
tEC	Malus -20

40 – perception. Permet de ressentir les émotions de base (*colère, peur, surprise, dégoût, joie, tristesse*) d’une cible de son ethnie. Testez [NE+Em(inu)]/2 maximum une fois par heure (durée 1 tour), si la cible est à moins de (Vue)/2 m et si le visage et les mains sont bien visibles. Selon la table suivante, test par le MdJ :

Test	Perception
tRC	Les émotions de base sont perçues ainsi que le mensonge, la sincérité, la confiance et méfiance
tRN	Les émotions de base sont perçues
tRP	Seules les émotions colère, peur, surprise sont perçues
tEN	Mauvaise interprétation des émotions, le MdJ donne un résultat farfelu
tEC	NdC de la cible -1, interprétation opposée à la réalité, méfiance/colère/dégoût (d3) en sus

40 – exploit – Jeux de mains- Si 1x/dialogue PNJ de même race, test NE – Em(com)/2, tRN = devine si cible a menti , tEN = CI/2 pendant 4h

60 – regardez mes mains – permet de fasciner une cible avec le jeu de main pour diminuer ses résistances à l’influence, 1x/dialogue/cible juse avant de faire une CI:

Test	Regardez
tRC	Résistance annulée
tRN	Résistance /2
tRP	Aucun effet
tEN	Résistance x2
tEC	CI perd une classe de réussite

60 - exploit - Ars Magicka - Si 1x/combat si voit être avec magie, test NE – NEM(cible)x5, tRN = RMa x2 1 tour, devine le sort lancé, tEN = RMa /2 pour 1h

70 –distraction - permet de corriger un test de D(man) ou de talent ayant D(man) comme C1, 1x.jour :

Test	Distraction
tRC	Relancer le test
tRN	Relancer à -10
tRP	Relancer à -30
tEN	Rien
tEC	5 temporaires en D(man)

Langage

Les langages humains normaux incluant les dialectes locaux des différents royaumes. Choisir la langue. Chaque langue s’apprend séparément. Le NE dans une langue est toujours utilisé dans les tentatives d’influence (voir *Livre Rencontre*). Chaque journée passée à communiquer au moins 1h avec des gens ayant un NE supérieur dans la même langue donne 1 point d’ExT.

bonus Em(com)+NE/40, *Rhétorique*+NE/30

0 – expression. Consultez la table suivante pour comprendre la signification du NE dans le talent. Il n’est pas nécessaire de tester ce talent pour parler mais cela peut être nécessaire dans certaines occasions. Les Perso sont sensés s’exprimer en suivant ces niveaux de connaissance :

NE	Niveau de connaissance	Compte jusqu’à
01-20	Phrases simples, peu de compléments d’objets indirect	100
21-40	Conversation courante, blocage sur prononciations spéciales	500
41-60	Maîtrise de la langue et de ses difficultés phonétiques	1000
61-80	Subtilités, étymologie, homonymes, synonymes	10000

En cas de test sur la **langue maternelle** du Perso tous les tRP sont assimilés à des tRN. « *Compte jusqu’à* » définit la limite maximale jusqu’à laquelle le Perso peut compter selon son NE. La CI dépend fortement de ce talent.

0 – usage courant – permet de s’exprimer avec un être ayant cette langue, un test par dialogue sur NE+NE(cible) modifié par -20/+20 selon la complexité du sujet abordé:

Test	Usage
tRC	Le courant passe, tout est compris, bonus +10 pour les autres échanges dans la journée
tRN	Tout est compris normalement
tRP	Il faut répéter mais le sens général est compris (donné par le MdJ)
tEN	Incompréhension, version tronquée du message, malus -10 pour les autres échanges de la journée
tEC	Malentendu, NdC-1, arrêt des échanges pour la journée

20 – dialecte. la connaissance d’une langue permet d’utiliser ce talent à NE/2 pour les dialectes locaux et à NE/3 pour les langues liées. Les liens entre les langages dépendent du monde imaginé par le MdJ.

20 – calcul – permet de manipuler les notions d’algèbre et de géométrie.

40 – exploit – Jeu de mots- Si 1x/cible ayant même langue, test NE – CI base(cible)/2, tRN = prochaine résistance aux CI est /2, 10 tours, tEN = CI-1 permanent

60 – culture– permet d’obtenir un nouveau test d’Ap déterminant le NdC initial vis-à-vis d’une cible lors d’une première rencontre, 1x/cible:

Test	Culture
tRC	Nouveau test Ap +20

	tRN	Nouveau test Ap	
	tRP	Nouveau test Ap -10	
	tEN	Rien	
	tEC	Nouveau test Ap -30	
60 - exploité - Maître mot - Si 1x/jour, test NE -1d6x5, tRN = prochain Obéissance/Intrigue/Baratinage x2, tEN = Obéissance -1d3 permanent			
70 - autre angle - permet de retenter un test de I raté ou > x1 :			
	Test	<i>Angle</i>	
	tRC	Nouveau test possible	
	tRN	Nouveau test possible avec malus -10	
	tRP	Nouveau test possible avec malus -30	
	tEN	Aucun effet	
	tEC	5 Temporaire en I(rai)	

Nage

Ce talent permet de nager dans tous les types d'eaux.

diminue de NE/50 les malus de souffle subis en combat (minimum 1), diminue de NE/2% les pertes subies lors d'une attaque d'étouffement

0 - nage - la vitesse de nage en **m** par phase, est calculée ainsi : **0,1m/s par MVP** et **0,1m/s par 10 NE**, multipliez le total par 5 et arrondissez au mètre pour la MVP(nage). Sous l'eau = la moitié à max 5m de profond. Tester le NE modifié pour déterminer la distance franchie par ce test :

Test	Nage
tRC	10x Vitesse de nage
tRN	5x Vitesse, tasse si dé unité>6
tRP	3x Vitesse, tasse si dé unité>4
tEN	1x Vitesse, tasse si dé unité>2
tEC	Recul 1xVitesse, tasse automatique

Facteur	Modif NE
Courant	-20/+20
Température froide/parfaite	-10/+10
Par tentative après la 1 ^{ère}	-2
Par 500 enc	-1
Par kg porté	-1

Tasse = 2 malus souffle, 0/0/2 au Thorax. Après C(rob)/10 « tasses » alors blessure *Noyade* (voir Livre 2).

20 - sauveteur - permet de tirer un poids (corps, objet, etc.) limité par son Encombrement, vitesse/2 mais pas tenir compte de l'encombrement tiré.

40 - exploité - Apnée nocturne - Si juste avant de dormir, 1x/semaine, test (NE + En(sou)) /2, tRN = chaque heure de sommeil compte double, 12h, tEN = Fatigue +1

60 - combat - permet de se battre dans l'eau, 1 test par tour, effets pour le tour :

Test	Combat
tRC	Facteurs de combat x1
tRN	Facteurs de combat /2
tRP	Facteurs de combat /3
tEN	Facteurs de combat /4
tEC	Facteurs de combat /5

60 - exploité - Décompression - Si 1x/jour, après avoir reçu coup mêlée, test NE - (TEC)x2, tRN = blessure concussion reçu/2, tEN = étourdi 2 phases

70 - plongée - permet de plonger dans des eaux profondes >5m, utiliser la table de nage mais divisez la Vitesse par 3 pour la descente, vitesse normale pour la remontée. Les effets de « boire la tasse » sont doublés.

Piste

Permet de reconnaître et suivre des traces de passage en nature (à l'exclusion des milieux urbains).

bonus *Embuscade*+NE/10, *Survie*(toutes)+NE/20, *Pêche*+NE/10

0 - analyse - permet de gagner un niveau CC (max 3) dans une créature dont les traces sont découvertes, grâce à un tRN sur NE/(CC recherché+1).

10 - traquer - La recherche d'une piste se fait sur **[NE +Survie -NE(pisteuse cible)]/2**, CR-40 pendant la nuit, CR-30 par mauvais temps, CR-20 si aucune piste acquise (cumulatif). Consultez les résultats sur la table suivante:

Test	Traquer
tRC	Piste acquise pour NE/2 heures, bonus embuscade+NE/5, prochaine CR+20
tRN	Piste acquise pour NE/5 heures, prochaine CR+10
tRP	Piste acquise pour NE/20 heures
tEN	Aucune piste acquise
tEC	Abandon de la piste, repéré par la(les) cible(s)

20 - couvrir. Permet de couvrir ses traces pour une journée de voyage (un test par jour). Lancez le dé et consultez la table suivante :

Test	Couvrir
tRC	Impossible d'être suivi, vitesse inchangée
tRN	Malus NE/2 aux pisteurs éventuels, mouvement-25%

tRP	Malus NE/5 aux pisteurs éventuels, mouvement /2
tEN	Malus NE/10 aux pisteurs éventuels, mouvement /2
tEC	Bonus+20 aux pisteurs éventuels, embuscade+10, mouvement /2
40 – exploit – Ténacité - Si 1x/confrontation, 1x/semaine, test NE – 1d6x5, tRN = double la CR du prochain test de confrontation, tEN = prochain test de confrontation raté à x3	
50 – Traque – permet d'utiliser <i>Traque</i> , 1x/heure :	
Test	<i>Traque</i>
tRC	Test à NE+20
tRN	Test à NE
tRP	Test à NE/2
tEN	Raté
tEC	Perte de 1d3 heures
60 – camouflage – permet de tromper les poursuivants sur un des sujets suivants au choix : destination, taille du groupe, race du groupe (animal, créature), état de santé de groupe (test MdJ), 1x/piste laissée:	
Test	<i>Camouflage</i>
tRC	Parfait, suiveurs ont -20 pour pister
tRN	Réussite
tRP	Imparfait, suiveurs ont +20 pour pister
tEN	Échec
tEC	Bâclée, suiveur ont x2 pour pister
60 – exploit – Moindre détail - 1x/piste suivie, 1x/semaine, test (NE + nombre d'être suivis)/2, tRN = devine NEC, armure, NEM, maladie, bêtes, tEN = perd 1D10x10 ExP combat	
70 – embûche – permet d'avoir un bonus d'embuscade sur une ou plusieurs cibles déjà pistées et suivies au moins 1h, 1x/cible/jour (test MdJ):	
Test	<i>Embûche</i>
tRC	Bonus +40
tRN	Bonus +20
tRP	Malus -10
tEN	Malus -30
tEC	Malus -50

Résilience

Capable de s'en sortir dans des terrains difficiles/inconnus, de trouver de l'eau, de la nourriture et des traces ainsi que d'éviter les embuscades. Peut travailler comme garde-frontière ou guide. Permet de résister à la douleur et d'exploiter toutes les ressources locales. Tout pour la survie dans toutes les conditions.	
Bonus <i>Navigation</i> +NE/10, <i>Piste</i> +NE/10, <i>Ouïe</i> +NE/5, <i>Survie (toutes)</i> +NE/10, diminue les malus de famine de moitié, +NE/5 pour augmenter les maxima, <i>Embuscade</i> +NE/10, <i>Dissimulation</i> +NE/10 et <i>Chasse</i> +NE/5	
0 – repères. Permet d'obtenir un test de <i>Survie</i> dans n'importe quel terrain dont le Perso ne possède pas la <i>Survie</i> , une fois par jour. Correspond, pour ce test uniquement, à la maîtrise de cette <i>Survie</i> . Testez sur la table suivante :	
Test	Repères
tRC	Test <i>Survie</i> à NEx2
tRN	Test <i>Survie</i> à NEx1
tRP	Test <i>Survie</i> à NE/2
tEN	Aucun test permis
tEC	tEC automatique dans ce terrain
10 – concentration – permet de gagner un bonus dans un de ses sens ou tous les sens (choisir avant), 1x/jour, durée = dé unité heures :	
Test	Concentration
tRC	Un sens +30 / tous les sens +10
tRN	Un sens +10 / tous les sens +5
tRP	Un sens +5 / tous les sens +0
tEN	Malus -20 pour tous les sens
tEC	Malus -40 pour tous les sens
20 – critique - permet d'aider un test de <i>Survie</i> lancé par un compagnon du groupe, déclarer avant, 1x/jour, test MdJ :	
Test	Critique
tRC	Bonus +30
tRN	Bonus +10
tRP	Malus -10
tEN	Malus -20
tEC	Malus -30
30 – alerte. Permet d'éviter tous les effets négatifs d'une embuscade dans tous les terrains avec un test maximum par embuscade, les PNJ doivent pouvoir voir et entendre le Perso:	
Test	Alerte d'embuscade
tRC	Alerte NE/2 personnes, bonus VO+NE/5 au premier coup
tRN	Alerte NE/10 personnes
tRP	Ne sauve que lui
tEN	Aucun effet
tEC	Inactif pendant 1d6 phases
40 – exploit – Ascète - Si 1x/jour, test NE-Besoin(PdN)x3, tRN = réduit à 0 sa consommation de PdN du jour, tEN = +10	

50 – grattage – permet de trouver de quoi manger, 1x/jour :

Test	Grattage
tRC	Trésor : Trouve ce qu'il faut +NE/10 PdN
tRN	Réussite : Trouve ce qu'il faut
tRP	Restes : Trouve 1 PdN
tEN	Mauvais : PdF+5
tEC	Pourri : maladie+1

60 – Résistance – permet de réduire les effets du niveau N1/N2/N3 qu'une blessure que l'on vient de subir fait atteindre, 1x/tour, modifier par les points de blessures TEC de cette zone du corps :

Test	Résistance
tRC	Effets annulé
tRN	Effets/2
tRP	Rien
tEN	5 temporaires
tEC	10 temporaies

Les temporaires affectent la caractéristique liée à la zone touchée.

60 - exploit – Corps pur - Si 1x/semaine, test NE-niveau (Maladie/Fatigue) x5, tRN = récupère toute Maladie ou Fatigue, tEN = Fatigue +2 Maladie +1

70 – Douleur – permet de convertir les malus de combat en bonus généraux, 1x/combat :

Test	Douleur	Après
tRC	Malus transformés en bonus	x2
tRN	Malus annulés	x1
tRP	Aucun effet	x1
tEN	Malus +5	/2
tEC	Syncopé pour un tour	-

Après ... le combat, il faut tester Résistance à la douleur avec le multiplicateur indiqué pour éviter la syncope de d6 minutes. La balance des malus et bonus revient après le combat.

Survie

L'art de survivre dans un terrain particulier, ce talent se décline avec les terrains génériques définis dans ces règles. Les modificateurs et capacités n'ont cours que dans le ou les terrains connus et, ce, de manière différenciée.

bonus sens+NE/10 dans le terrain, +NE/10 à tous les talents liés directement au terrain, *Cueillette*+NE/5, *Dissimulation*+NE/5. Le NE *Survie*(Monde Ancien) se teste en moyenne avec la Foi en EE. Le NE *Survie*(Monde Divin) se teste en moyenne avec la Foi de la région traversée.

0 – capacités de base -

Avec un tRN ou mieux

Mémoriser des distances en heures de voyage, entre deux lieux connus, maximum NE/2 lieux.
Mémoriser des marques spéciales du terrain, maximum NE/5 marques par zone traversée.
Capacité de se repérer par rapport à un lieu connu à NE km, 1x/jour.
Capacité de déterminer son altitude par rapport au niveau de la mer, 1x/jour.
Augmente sa vitesse de déplacement dans le terrain de NE/5%, 1x/jour.

Et aussi comme bonus permanent...

Sujet	Bonus NE/10 pour ...
Vie	Détecter la présence de forme de vie : <i>Piste, Traque</i>
Pièges	Détecter des trappes ou pièges : <i>Piste, Vol, Survie, Piège</i>
Chemin	Détecter un chemin s'il existe à une distance de NE x 10 m.
Se cacher	Avec les talents <i>Dissimulation, Vol, Survie</i> .
Sens	Tous les tests de sens dans ce terrain.

0 – survie - Permet de trouver son chemin (durée 1h), de chercher et construire un abri (durée 2h), de comprendre les phénomènes naturels liés au terrain (durée 15min), de prévoir le temps (durée 15min), de trouver à manger (bonus intégré à la chasse), de s'orienter par rapport à une direction générale de mouvement (durée 15min). Testez sur la table suivante :

Test	Survie
tRC	Temps nécessaire/2 ou récolte x2
tRN	Réussite, ce qui est recherché est atteint
tRP	Approximation, temps nécessaire x2
tEN	Echec, nouveau test possible dans 4h
tEC	Erreur de jugement, le MdJ crée un évènement

Si le personnage ne possède pas le talent de *Survie* dans le terrain effectuez les tests en faisant la moyenne avec 0.

10 – refuge. Est capable de fabriquer un refuge contre les intempéries quelques soit les circonstances et avec très peu de matériel, utilisez la table suivante...

Test	Résultat
tRC	Refuge invisible et bien protégé, bonus CS+10, à l'abri de tout, pour NE/5 personnes
tRN	Bon refuge, permet d'ignorer les effets du mauvais temps, réutilisable, pour NE/10 personnes
tRP	Refuge correct, à l'abri du vent et de la pluie, pour NE/20 personnes
tEN	Refuge étroit et inconfortable, pour une personne
tEC	Rencontre ! Au MdJ de vérifier.

20 – chapardage. A une distance maximale d'un milieu urbain de NE x 10 m, permet de chaparder de la nourriture (une fois par jour) ou un lieu/objet précis, testez sur la table suivante (durée du test = dé unité x 5 min) :

Test	PdN trouvé	Lieu	Objet
tRC	NE/10	Trouvé + accès secret	A portée de main
tRN	NE/20	Trouvé	Lieu trouvé
tRP	NE/40	Quartier trouvé	Zone trouvée
tEN	0	Aucune information	Repéré par garde
tEC	Poursuivi	Repéré par une garde	Pourchassé

Dans une région inconnue ou étrangère alors tous les tRP deviennent des tEN, dans une région hostile tous les tEN deviennent des tEC.

30 – influence - Permet, en cas de conflit quelconque impliquant le Perso, de convaincre les autres de son innocence avec un test sur (NE+CI)/3 – NS (le plus élevé), un seul test par rencontre sur la table suivante :

Test	Influence
tRC	Ressort grandi de la confrontation, avantage acquis
tRN	Innocent, peut passer, pas de suite
tRP	Le doute subsiste et peut être convoqué/suivi/provoqué (d3)
tEN	Les gens ne le croient pas, le conflit continue.
tEC	Coupable, quoi qu'il arrive, recherché/poursuivi/attaqué(d3)

40 – exploit – Union naturelle- Si 1x/semaine, test (NE+ Survie)/3, tRN = bonus général 5 dans ce terrain 1h, tEN = Fatigue +1

50 – survie. Est capable de survivre face aux éléments déchaînés (tempête, neige, blizzard, tornade et tout évènement météorologique extraordinaire), testez sur la table suivante...

Test	Résultat
tRC	Préserve un groupe de NE/5 personnes durant toute la tempête
tRN	Préserve un groupe de NE/10 personnes et leurs affaires pendant NE/5 heures
tRP	Préserve un groupe de NE/20 personnes et leurs affaires pendant NE/10 heures
tEN	Se préserve de la tempête pendant NE/20 heures
tEC	Accident automatique sur une personne/un objet (d2), blessure automatique

60 – discrétion - Permet au Perso de voyager sans problèmes. Ne s'applique que si le déplacement est fait le long de cours d'eau. Lancez un dé sur la table suivante, un test maximum par jour de voyage :

Test	Discrétion
tRC	Impossible à suivre, pas de rencontre
tRN	Malus de NE à tous les tests de <i>Pisteur</i> , CR de rencontre divisé par 2
tRP	Malus de NE/3 à tous les tests de <i>Pisteur</i> , CR de rencontre -5
tEN	Aucun effet
tEC	Bonus de 20 aux tests de <i>Pisteur</i> , si rencontre alors CR embuscade +10

60 – exploit – Symbiose - Si 1x/semaine, test (NE + Em(inu))/3, tRN = +10 à *Piste, Chasse, Cueillette, Sens*, 8h , tEN = 1D10 temporaire en Em

70 – protection -. Capable de protéger (lui-même ou une autres personnes) de certaines nuisances: maladies, fatigue et soin. Par dose d'herbe ou de produit du marais utilisé, lancez un dé sur la table suivante en ayant choisi la protection souhaitée (un dé par personne par jour, effet pour un seul test dans les 24h) :

Test	Maladie	Fatigue	Soin
tRC	Bonus NE/2 à C(San)	Bonus NE à En(fat)	Bonus CS+NE/5
tRN	Bonus NE/4 à C(San)	Bonus NE/2 à En(fat)	Bonus CS+NE/10
tRP	Bonus NE/10 à C(San)	Bonus NE/5 à En(fat)	Aucun effet
tEN	Aucun effet	Aucun effet	Malus CS-NE/10
tEC	Malus NE/4 à C(San)	Malus NE/2 à En(fat)	Malus CS-NE/5

80 – méditation. Permet de trouver la paix et le repos dans la méditation grâce à la consommation de drogue. Une fois par jour, dans un lieu calme, propre et sûr. Durée de la méditation NE/10 heures, choisissez le domaine de méditation et lancez le dé :

Test	Soin	Energie	Magie
tRC	1d6 blessures guéries	1d6x2 EN repris	Regen + 1d6x2
tRN	1d3 blessures guéries	1d6 EN repris	Regen + 1d6
tRP	Prochaine CS+NE/2	Rien	Rien
tEN	Rien	1d6 EN perdus	Regen /2
tEC	Prochaine CSx0	Inconscience 1d6 heures	Regen x0, coma 1d6 heures

Transport

Tout ce qui concerne la charge, le transport sur soi et la gestion des marchandises en général. S'utiliser pour le paquetage, les convois et le maintien des charges pendant la durée du voyage. Transport à dos d'homme, charrette/chariot/litière à 2 ou 4 roues, tirées par hommes, bœufs ou chevaux, par bateau et halage. Transport payant pour traverser terres, ponts et portes. Pour le commun des mortels, les déplacements sont souvent très limités dans l'espace, le travail, les loisirs, la vie tout court se déroulent dans un environnement limité à 5-10 km environ.

Qui voyage ? Des marchands évidemment qui sont les premiers concernés. Des artisans qui font leur compagnonnage, des colporteurs, plus rarement des brasiers/ouvriers agricoles qui cherchent du travail, mais surtout, des chevaliers et des clercs. Ce sont les classes aisées qui voyagent le plus. Plus haut on est situé dans la hiérarchie sociale, plus souvent on voyage. Le pèlerin dont le visage est familier qui parcourt les routes à la recherche de son salut (ou de celui d'un autre), et plus la route est difficile, plus elle conduit à Dieu.

Voyage à pied, âne, mule, cheval. Les vitesses sont très variables. Certains voyageurs « professionnels » comme les courriers / messagers royaux parcourent jusqu'à 150 km par jour. En général, un courrier rapide fait 100 km par jour, deux fois moins si le relief est important. La moyenne générale est de 33 km par jour avec parfois des pointes de 60 km par jour. Evidemment, la vitesse varie selon la « profession », un homme de guerre « filera » à 45 km par jour alors qu'un marchand

qui doit traîner sa carriole de produits fait du 30 km/jour.

Le premier obstacle est la nature. Une montagne, un escarpement, voire un simple cours d'eau peuvent constituer de vrais obstacles. La forêt, qui domine encore les paysages, peut s'avérer être très difficile à traverser. Mais le principal obstacle sont les hommes, j'entends par-là les taxes et l'insécurité :

* Les taxes : toute route digne de soi est automatiquement taxée ! Ces taxes, qu'on appelle douanes ou tonlieu, représentent une ressource importante pour les seigneurs. Une route a d'autant plus de chances d'être taxée si elle est parcourue par des marchands. Les péages frappent aussi les ponts voire tout bonnement les entrées des villes. Bref, de voyager, ça peut coûter cher.

* L'insécurité : les routes ne sont pas sûres, loin s'en faut, et voyager seul est assez suicidaire. Car les brigands restent redoutables au Moyen Age. Elles ne manquent pas de brigands, pillards, écorcheurs, routiers, coupeurs de gorge ou de bourses, ribauds qui écument les routes et n'hésitent pas à violer ou à tuer.

bonus *Charge*+NE/10, *Porter*+NE/20, *Encombrement*+NE/2%, *Convoyage*+NE/10

0 – porteur - permet de gagner de l'ExT par journée de **voyage** à pied lorsque l'on porte une charge d'au moins 5000 points d'encombrement pendant au moins 6h, lancez un dé après le voyage :

Test	Porteur
tRC	2 par jour
tRN	1 par jour
tRP	1 par 2 jours
tEN	1 par 5 jours
tEC	Rien appris

10 – Concentration – permet de gagner des points dans des tests de confrontation physique, 1x/confrontation :

Test	Confrontation
tRC	+NE/2
tRN	+NE/5
tRP	+NE/10
tEN	-10
tEC	-20

20 – effort- Permet de forcer ses capacités de portage (porter, soulever, tirer, encombrement) mais peut causer une blessure ou des niveaux de fatigue supplémentaires. Déterminer l'augmentation souhaitée et testez sur la table suivante, durée des effets = NE/10 minutes, une fois par jour maximum :

Test	De +1 à +50%	De +51 à +100%	De +101 à +200%
tRC	OK	Ok	OK Fatigue+1
tRN	OK Fatigue+1	OK Fatigue+2	OK Fatigue+3
tRP	OK Fatigue+3	OK +3 Malus	Raté +10 Malus
tEN	Raté +3 Malus	Raté Tempo 5 sur F	Raté Tempo 5 sur F
tEC	Raté Tempo 5 sur F	Raté Tempo 5 sur F et C	Raté Tempo 10 sur F et C

30 – Bloc – permet d'annuler une blessure d'écrasement, 1x/jour, avec un tRN, un tEN double les blessures de l'écrasement

40 – exploit – Musclor- Si 1x/jour, test NE – F/3, tRN = prochain test F ou C x2, 2 tours, tEN = 5 temporaire en F

50 – Contre – permet d'annuler les malus d'une cible plus lourde ou plus grande, 1x/combat pour un tour, avec un tRN, un tEN double ces malus pour le tour

60 – puissance – permet de se gagner un bonus de F ou En d'une heure, 1x/heure, un second test pour les pertes temporaires en F ou En, reçues après l'heure:

Test	Puissance	Pertes
tRC	+40	0
tRN	+20	5
tRP	-10	10
tEN	-30	20
tEC	-50	30

60 - exploit – Encore un effort - Si 1x/semaine, test NE - PdC, tRN = prochain test physique x2, 1 tour, tEN = 5 Temp en F&En&D&A

70 – Miracle – permet d'augmenter la capacité d'encombrement d'un contenant ou de charge d'un animal, 1x/jour et jusqu'au prochain changement de charge/d'animal :

Test	Miracle
tRC	Gain +NE%
tRN	Gain +NE/2%
tRP	Gain +NE/5%
tEN	Pas possible
tEC	Un objet cassé & un lien cassé