

C
A
M
P
A
G
N
E



Livre Campagne

| | |
|---|----|
| 1. Introduction | 6 |
| 1.1 Une campagne de Jeu de Rôle, c'est quoi ? | 6 |
| 1.2 Quels buts ? | 6 |
| 1.3 Comment la préparer ? | 6 |
| 2. Gestion des Personnages..... | 7 |
| 2.1 Introduction..... | 7 |
| 2.2 Bonus de Campagne | 7 |
| 2.3 Excellence | 7 |
| 2.4 Usure de l'équipement | 7 |
| 2.5 Encombrement..... | 7 |
| 2.5.1 Règle générale | 7 |
| 2.5.2 Contenants | 8 |
| 2.5.3 Transports | 8 |
| 2.6 Poids | 8 |
| 2.6.1 Porter | 8 |
| 2.6.2 Tirer | 8 |
| 2.6.3 Arracher | 9 |
| 2.7 Fatigue..... | 9 |
| 2.7.1 Effet de la fatigue | 9 |
| 2.7.2 Gain d'état de fatigue..... | 9 |
| 2.7.3 Récupération..... | 9 |
| 2.8 Maladie | 9 |
| 2.8.1 Tomber malade | 9 |
| 2.8.2 Maladies générales | 10 |
| 2.8.3 Récupération..... | 12 |
| 2.9 Drogues | 13 |
| 2.9.1 Ingestion..... | 13 |
| 2.9.2 Récupération..... | 13 |
| 2.9.3 Boissons alcoolisées | 13 |
| 2.10 Confrontation | 13 |
| 2.11 Niveau de confiance | 14 |
| 2.11.1 Définition..... | 14 |
| 2.11.2 Première rencontre | 14 |
| 2.11.3 Évolution | 14 |
| 2.12 Gestion stratégique de Perso..... | 15 |
| 2.12.1 Principe | 15 |
| 2.12.2 Amélioration..... | 15 |
| 2.12.3 Revenus | 15 |
| 2.12.4 Événements | 16 |
| 2.13 Introduction d'un Perso dans une campagne en cours | 16 |
| 3. Nutrition | 17 |
| 3.1 Introduction | 17 |
| 3.2 Nourriture | 17 |
| 3.2.1 Besoins | 17 |
| 3.2.2 Créatures | 17 |
| 3.2.3 Manque de nourriture..... | 17 |
| 3.2.4 Manque d'eau | 17 |
| 3.2.5 Famine..... | 17 |
| 3.2.6 Effet sur le poids | 17 |
| 3.3 Chasse, Pêche et Cueillette..... | 17 |
| 3.3.1 CR de base | 18 |
| 3.3.2 Modifications de la CR | 18 |
| 3.3.3 Résultat | 18 |
| 3.3.4 Gibiers | 18 |
| 3.4 Nourriture issue des animaux et créatures | 19 |
| 3.4.1 Base | 19 |
| 3.4.2 Dépeçage | 19 |
| 3.4.3 Conservation..... | 19 |
| 3.5 Animaux de chasse | 20 |
| 3.6 Nourriture et plats | 20 |
| 4. Voyage | 23 |
| 4.1 Introduction | 23 |
| 4.2 Mouvement | 23 |
| 4.2.1 Stratégique..... | 23 |
| 4.2.2 Étapes..... | 23 |
| 4.2.3 Long voyages..... | 23 |
| 4.3 Navires | 24 |

Livre Campagne

| | |
|---|----|
| 4.3.1 Tables des navires | 24 |
| 4.3.2 Mouvement naval | 24 |
| 4.3.3 Tempête en mer | 25 |
| 4.3.4 Combat naval..... | 25 |
| 4.3.5 Usure des navires | 25 |
| 4.3.6 Moral d'équipage de navire | 26 |
| 4.3.7 Titres et Rôles..... | 27 |
| 4.3.8 Silhouette des navires | 27 |
| 5. Règles de campagne..... | 29 |
| 5.1 Introduction..... | 29 |
| 5.2 Météorologie globale | 29 |
| 5.2.1 Paramètres temporels | 29 |
| 5.2.2 Paramètres géographiques | 29 |
| 5.3 Météorologie locale | 29 |
| 5.3.1 Saison..... | 30 |
| 5.3.2 Dépression/Anticyclone – D/A | 30 |
| 5.3.3 Couverture Nuageuse - CN | 30 |
| 5.3.4 Pluviométrie - PL | 30 |
| 5.3.5 Brumes - BR | 30 |
| 5.3.6 Température - TP | 31 |
| 5.3.7 Force du Vent - FV | 31 |
| 5.3.8 Direction du vent - DV..... | 31 |
| 5.3.9 Remarques | 31 |
| 5.4 Météo - Génération simplifiée..... | 31 |
| 5.5 Cartographie..... | 33 |
| 5.5.1 Codes généraux | 33 |
| 5.5.2 Lieux..... | 34 |
| 5.5.3 Codes tactiques..... | 34 |
| 5.5.4 Taille..... | 34 |
| 5.5.5 Dessin..... | 35 |
| 5.5.6 Lieux..... | 35 |
| 5.5.7 Carte aléatoire | 36 |
| 5.6 Événements aléatoires | 37 |
| 5.6.1 Catégorie..... | 37 |
| 5.6.2 Occurrence, Positivité et ampleur | 37 |
| 5.6.3 Table | 37 |
| 5.6.4 Gestion | 38 |
| 5.7 Missions et motivation..... | 38 |
| 5.7.1 Objet | 38 |
| 5.7.2 Personne | 39 |
| 5.7.3 Lieu | 39 |
| 5.8 Auberges et Écuries | 39 |
| 5.8.1 Lieux..... | 39 |
| 5.8.2 Services | 39 |
| 5.8.3 Logement | 40 |
| 5.8.4 Nourriture..... | 40 |
| 5.9 Gestion des Héros | 40 |
| 5.9.1 Profil..... | 40 |
| 5.9.2 Points d'héroïsme | 40 |
| 5.9.3 Évolution personnelle | 41 |
| 5.9.4 Interaction..... | 41 |
| 5.10 Gestion des masses | 41 |
| 5.11 Table de bonus/malus | 41 |
| 5.11.1 Personnage | 41 |
| 5.11.2 Combat | 42 |
| 5.11.3 Spirituel..... | 42 |
| 5.11.4 Talent | 43 |
| 5.11.5 Divers | 43 |
| 5.11.6 Sens | 43 |
| 5.11.7 Personnalité | 43 |
| 5.11.8 Caractéristique | 43 |
| 5.11.9 Possession | 44 |
| 5.11.10 Relation | 44 |
| 5.11.11 Durée | 44 |
| 5.11.12 Amplitude | 44 |
| 5.12 Marchés et commerces | 44 |
| 5.12.1 Marchés selon les Lieux | 45 |

Livre Campagne

| | |
|---|----|
| 5.12.2 Catégorie de commerce | 45 |
| 5.12.3 Métiers | 45 |
| 5.12.4 Quantité | 46 |
| 5.12.5 Qualité | 46 |
| 5.12.6 Prix | 47 |
| 5.12.7 Présence de Commerce dans un Lieu..... | 47 |
| 5.12.8 Présence de Marchandises | 47 |
| 5.13 Marchandise | 48 |
| 5.13.1 Prix de base | 48 |
| 5.13.2 Marchandise..... | 48 |
| 5.13.3 Contre-proposition | 48 |
| 5.13.4 Problème | 48 |
| 5.14 Gestion des pays | 49 |
| 5.14.1 Paramètres généraux | 49 |
| 5.14.2 Paramètres politiques..... | 50 |
| 5.14.3 Paramètres Économiques..... | 52 |
| 5.14.4 Évolution des paramètres | 53 |
| 5.14.5 Test d'évolution | 53 |
| 5.14.6 Effets spéciaux | 54 |
| 5.15 Création d'un blason | 54 |
| 5.15.1 Procédure | 54 |
| 5.15.2 Forme | 54 |
| 5.15.3 Émaux..... | 55 |
| 5.15.4 Partition | 56 |
| 5.15.5 Meubles..... | 56 |
| 5.15.6 Bannière..... | 57 |
| 6. Conclusion..... | 59 |
| 6.1 La « Gestion du chaos » | 59 |
| 6.2 Principe..... | 59 |
| 6.3 La création | 60 |
| 6.4 L'improvisation..... | 62 |
| 6.5 Mon univers de jeu | 62 |
| 6.6 Ça commence ! | 64 |
| 6.7 Conclusion finale | 64 |
| 7. Feuilles de gestion | 65 |
| 7.1 Gestion de l'équipement | 65 |
| 7.2 Feuille de gestion du groupe | 67 |
| 7.3 Feuille d'état du groupe..... | 69 |
| 7.4 Gestion des pays | 71 |
| 7.5 Feuilles de Perso électronique | 72 |
| 7.6 Feuille de Gestion de la météo | 77 |
| 7.7 Schéma des corps | 78 |
| 7.8 Feuille de Génération | 78 |

Arrondi : arrondissez au plus proche dans les formules utilisées dans le présent règlement. Si nécessaire évitez de rendre nul un nombre soit en gardant les fractions soit en arrondissant à l'unité la plus proche.

Genre : la rédaction de ce livre de règle a été réalisée sans féminiser systématiquement les textes. Cela ne résulte aucunement d'une volonté particulière ou d'un quelconque manque de respect.



1. Introduction

1.1 Une campagne de Jeu de Rôle, c'est quoi ?

Jouer au JDR sur table est une activité pratiquée par beaucoup depuis des décennies. Avant ces sessions de jeu, un MdJ et ses joueurs entreprendront un travail de préparation et d'explication pour mettre en place le cadre de l'aventure. Il pourra une, dix ou cent séances de jeu. Les Persos créés évolueront et apprendront de nouvelles compétences. Si le jeu est de qualité, les joueurs commenceront à aimer leur Perso et demanderont de poursuivre l'aventure...imaginer son avatar devenir puissant, découvrir les secrets du monde et relever de nouveaux défis. C'est là que quelques soirées deviennent une longue suite de séances véritable...une **campagne**.

1.2 Quels buts ?

La motivation essentielle des joueurs provient de la qualité de ce que propose le MdJ. Sa verve, son goût pour certains détails, la richesse du système, le rythme, la possibilité d'incarner de vrais personnages fantastiques sont autant d'intérêts majeurs. Le MdJ procurera des informations en suffisance au groupe et, séance après séance mais surtout entre celles-ci, construira un univers fantastique.

Bientôt, les séances se structureront en une suite de récits, les simples scénarios seront oubliés et l'esprit de la campagne s'installera. Le groupe vivra une grande aventure dans un monde fantastique. Le but sera alors de vivre cette aventure, sans être lié à l'accomplissement de telle ou telle mission particulière, c'est là que la transformation s'opère, que les chapitres deviennent un véritable roman.

C'est également à ce moment que le MdJ peut se retrouver démunie car l'effort à fournir, en termes de préparation, est énorme. L'improvisation ne suffit pas à elle seule. Sans une bonne base, elle s'essoufflera bien vite dans des répétitions, clichés ou contradictions. Des outils et méthodes de création deviennent alors nécessaires.

1.3 Comment la préparer ?

Une séance de jeu de rôle, ce n'est pas seulement un groupe de joueurs présent dans un lieu donné pendant une durée limitée, c'est surtout et avant tout un travail préparatoire du MdJ. Il s'agit de préparer les **cartes**, les **personnages**, d'enrichir le monde d'**histoires** et de descriptions, d'évaluer les interactions possibles entre le groupe et son environnement, de prévoir certains évènements ou rencontres. Il est inutile de tout prévoir et de se retrouver surpris par les décisions inattendues du groupe. La préparation permet avant tout au MdJ de relire ce qui s'est passé, de déterminer l'évolution de certains évènements, d'en préparer de nouveaux, de peaufiner des descriptions locales et globales.

Pour tout cela, rien ne vaut des outils riches et pratiques, qui démultiplient l'imagination et proposent des approches adaptées aux besoins. C'est le but de ce livre de règle, utilisez ce dont vous avez besoin, adaptez, modifiez, ajoutez... selon votre bon plaisir.

Bonne lecture !



2. Gestion des Personnages

2.1 Introduction

La gestion des Perso se fait grâce à la *Feuille de Perso* qui regroupe toutes les informations importantes même si cela ne suffit pas. L'équipement, les maladies et autres expériences vécues par le Perso ne peuvent pas tenir sur ces quelques pages. Des règles sont nécessaires pour faciliter la gestion de nombreuses scènes, allier le réalisme et le jeu dans un cocktail agréable pour tous.

2.2 Bonus de Campagne

Cette règle **optionnelle** vise à encourager l'assiduité des J en attribuant des bonus spéciaux. Par **10 séances** où un J a été **présent et actif**, attribuez un Bonus de Campagne. Ce bonus peut être utilisé ou thésaurisé. Les six usages possibles sont :

1. **Point d'action (PAC)** dont le J choisit le type.
2. **Point d'héroïsme(PH)** ajouté à son total actuel, maximum 10.
3. **Bonus d'excellence** dans un talent (*TG* ou *TC*) à $NE > 60$ au choix (voir 2.3 Excellence).
4. **Bonus permanent de +2** dans : **EN, Porter, CI**.
5. **Bonus permanent de +1** dans : VO, VD, RP, AMa, RMa, Moral, PM, Regen, VIT.

Notez les bonus attribués sur les feuilles de gestion. Pour gérer la participation, indiquez le nombre de séances ratées (ou inactives) par J. La différence entre le numéro de la séance actuelle et ce nombre sera le nombre de séances de présence.

2.3 Excellence

La notion d'excellence dans les talents donne un bonus dans l'usage d'un talent. Ce bonus ne peut dépasser **8**. Il faut réunir les conditions suivantes pour en gagner un :

1. Obtenir un **tRC** sans utiliser de *Point d'Héroïsme* dans un test à enjeu (voir MdJ).
2. Avoir un **NE > 60** dans ce talent.
3. Tester ce talent seul dans une formule utilisant les multiplicateurs **x1, /2 ou /3**.
4. La CR finale doit être **<80**.

Ce bonus se cumule aux autres sources de bonus et indique que le Perso a un NE plus élevé que celui indiqué (max 90), ce qui peut être utile pour remplir certaines conditions.

Exemple : un Perso a Nage NE70, pour traverser une rivière de rapides pour fuir des monstres, il doit réussir un Nage/2=35. Avec D100=03, c'est un tRC. Il gagne un bonus d'excellence dans ce talent.



2.4 Usure de l'équipement

L'équipement possédé par les Perso se détériore. Utilisez cette règle pour en gérer l'état à travers le temps, les voyages, les accidents divers. Cette règle a pour but de déterminer si un objet ou un groupe d'objets peut s'abîmer, c'est-à-dire perdre un niveau d'État (cinq niveaux : **E++ E+ E= E- E--**, voir *Livre Trésor*), selon les circonstances et la matière de l'objet considéré.

1. Déterminez la **CR d'usure** selon la source de l'usure, sa gravité:

| Source d'usure | Grave | Moyenne | Légère |
|------------------|-------------|---------|---------|
| Accident / Chute | 50 | 40 | 30 |
| Incident | 30 | 20 | 10 |
| Humidité | 10 | 5 | 3 |
| Feu | 70 | 50 | 30 |
| Voyage | 10 | 5 | 3 |
| Temps | Très long 5 | Long 3 | Court 1 |

2. Si $D100 \leq CR$, alors l'objet est abîmé. Les objets très solides ou préservés (**pierre, magie, coffres, tombes**, etc) sont immunisés à l'usure.
3. Un objet abîmé perd un **1 niveau d'état**.
4. Gérez les objets ou groupes d'objets identiques comme un seul si cela s'avère nécessaire.

Exemple : après une chute moyenne de 3m, un Perso regarde si son arc (E++) a tenu le coup. La CR=40. Avec D100=14, l'objet perd ($D10^=2$) niveaux et passe de E++ à E-, soit une perte de 40% de Résistance.*

2.5 Encombrement

La gestion de l'encombrement(**ENC**) d'un Perso permet de représenter la gêne qu'encourt ce dernier à transporter des nombreux objets.

2.5.1 RÈGLE GÉNÉRALE

Chaque objet a une valeur moyenne d'encombrement lié à son volume selon la table suivante :

| Objet | ENC | Exemples | Volume |
|-----------|--------|---|--------------------|
| Minuscule | 1 | Graines, clous, sous | 1cm ³ |
| Petit | 10 | Fruit, lacets, plume, osselets, clous, pièce de monnaie | 10cm ³ |
| Moyen | 100 | pain, gourde, chausses, parchemin, pot, gourde | 100cm ³ |
| Grand | 1.000 | hache, outre, couverture, coffret, corde, grappin, jambon, planche, cruche | 1dm ³ |
| Énorme | 10.000 | table, coffre, tapis, sac de charbon, bac, filet de pêche, corps d'adulte, statue | 10dm ³ |

Livre Campagne

Variez cette valeur selon les spécificités de l'objet. Les armures et vêtements portés ont un encombrement = **proportion du corps (en %) x10**. Les armes ont ENC = taille (en cm) x10 (voir Livre 1). Pour les capacités des contenants et des moyens de transports, voir 2.5.2 Contenants . L'ENC est comparé à la « Capacité d'encombrement » du Perso (voir Livre 1), pour déterminer la proportion et les effets:

| Proportion ENC | Gène |
|----------------|-----------------|
| 0-25% | Aucune = 0 |
| 26-50% | Légère = 1 |
| 51-75% | Moyenne = 3 |
| 76-100% | Forte = 5 |
| 100-150% | Excessive = 10* |

* à ce niveau, le Perso teste Transport x1 par tour en combat ou par heure hors combat, un échec fait tomber ce qu'il porte ou lui-même et peut causer une usure (voir 2.4 Usure de l'équipement). Il est interdit de dépasser 150%.

Gène = malus physique dû à d'encombrement, applicable en permanence.

Exemple : Paul a une valeur d'encombrement de 6000, il porte 3 gourdes (300ENC) dedans, un plastron de cuir (couvrant Th-40 + BG-10 + BD-10 = 60x10 = 600ENC), une ceinture (100ENC), deux chausses (200ENC) et une épée longue (80cm=800ENC). Total ENC = 300+600+100+200+800=2000ENC, donc entre 26-50% (1500-3000) de son encombrement, il a donc une Gène de 2, un malus physique permanent.

2.5.2 CONTENANTS

Les contenants sont les coffres, sacs, autres, amphores etc. Les Coffres et Sacs sont en bois, métal, tissu ou cuir. Chaque contenant, sauf les coffres, a une **capacité en litres/kilos/dm³**. Exemples :

| Contenant | Dm³ | Kg | ENC max | Notes |
|--------------|-----|-----|---------|-------------|
| Bourse | 1 | 1 | 100 | Ceinture |
| Petit sac | 3 | 3 | 300 | Main/dos |
| Sac | 10 | 10 | 1000 | Dos |
| Grand sac | 40 | 20 | 2000 | Dos |
| Sacoche | 20 | 15 | 500 | Bandoulière |
| Fonte | 10 | 15 | 500 | Monture |
| Coffret | 2 | 4 | 200 | |
| Coffre | 30 | 60 | 2000 | |
| Grand coffre | 50 | 100 | 4000 | |



Les objets placés dans un contenant en matière flexible ont leur valeur d'**ENC/2**.

2.5.3 TRANSPORTS

Les bêtes de somme ont une **capacité de portage** exprimée en kg et un **ENC maximal** si un harnachement (pour les **sacs/sacoches/fontes**) est prévu :

| Animal | Portage | ENC |
|------------------|---------|--------|
| Chien | 10 kg | 250 |
| Âne | 40 kg | 5.000 |
| Mule | 60 kg | 10.000 |
| Boeuf | 80 kg | 15.000 |
| Cheval de trait | 180 kg | 25.000 |
| Cheval de voyage | 120 kg | 20.000 |
| Cheval de guerre | 160 kg | 15.000 |
| Chameau | 200 kg | 20.000 |
| Eléphant | 400 kg | 30.000 |

Les animaux indiqués sont de taille moyenne, appliquez la règle de variation de créature (voir Livre 4).

2.6 Poids

La gestion du poids total des objets peut s'avérer fastidieuse. Le manque de gestion est difficile à accepter, en termes de réalisme et de lutte contre les abus. La règle suivante tente de résoudre ce problème.

2.6.1 PORTER

Calculez le poids total, en kg, des objets portés par le Perso. Les effets du poids porté pour lancer des sorts sont indiqués dans le *Livre Magie*. En plus de cela appliquez les effets suivants :

| Port | Gène |
|----------|----------------|
| 0-25% | Aucun = 0 |
| 26-50% | Léger = +1 |
| 51-75% | Moyen = +2 |
| 76-100% | Lourd = +3 |
| 100-150% | Excessif = +4* |

Gène : malus de Souffle supplémentaire par tour de combat.

* à ce niveau, le Perso teste Transport x1 par tour, un échec inflige 2C sur zone de corps au hasard (aucune armure ne compte), voir Livre 2. Il est interdit de dépasser 150% de sa capacité.

Exemple : un Perso ayant Porter=35, Transport NE20, a une charge de 40kg sur lui. 4 malus de souffle par tour de combat. Après une heure de marche, un test (D100=76) inflige (d3=)3 pertes de C sur (D100=24) le Thorax.

2.6.2 TIRER

La masse qui peut être tirée est indiquée sur la feuille de Perso. Cette action met le Perso en mode neutre et demande toute son attention et inflige **1 malus de souffle par tour** si la masse est >Tirer/2. Pour dépasser

Livre Campagne

cette limite, testez Transport-dépassement(kg) par phase et évaluez le résultat:

| Test | Déplacement | Souffle | VO |
|------|-------------|---------|----|
| tRC | MVp x1 | +0 | x |
| tRN | MVp /2 | +1 | 0 |
| tRP | MVp /3 | +2 | 10 |
| tEN | 0 | +3 | 20 |
| tEC | 0 | +5 | 40 |

Ajoutez les malus de souffle indiqués et résolvez ensuite une attaque d'écrasement (voir Livre 2) sur le Perso avec la VO donnée contre la VD Neutre du Perso.

Exemple : Sarah a Tirer=60kg & Transport NE40 & MVp9 & VD15. Elle tente de sortir son ami Sam (inconscient, poids = 80kg) d'une maison en feu. Elle teste (Transport)40-(dépassement 80-60)20= 20. Avec un 25, c'est un tRP, elle se déplace de 9/3=3m et subit une attaque d'écrasement sur la colonne (20-15)+5.

2.6.3 ARRACHER

La masse qui peut être soulevée sans test est indiquée sur la feuille de Perso. Pour soulever plus que cette masse, le Perso se met en mode neutre, a MVp=0 et subit 1 malus de souffle par phase. Testez alors Transport-dépassement(kg):

| Test | Résultat | VO |
|------|---------------|----|
| tRC | Tient 2 tours | 0 |
| tRN | Tient 1 tour | 10 |
| tRP | Tient 1 phase | 30 |
| tEN | Lâche | 50 |
| tEC | Lâche | 90 |

Testez à nouveau après le délai. Résolvez une attaque d'écrasement de la VO donnée contre la VD(Perso).

2.7 Fatigue

2.7.1 EFFET DE LA FATIGUE

La fatigue d'un Perso exprime les effets d'efforts continus et de manque de repos. Il existe cinq états de fatigue, de F0 à F4. Chaque niveau>0 entraîne un malus physique général :

| Fatigue | Malus | Récupération |
|----------------|-------|--------------|
| F0 - Normale | 0 | 0 |
| F1 - Légère | 4 | 4h |
| F2 - Moyenne | 8 | 8h |
| F3 - Grave | 12 | 12h |
| F4 - écrasante | 16 | 16h |

2.7.2 GAIN D'ÉTAT DE FATIGUE

Après une période d'activité intense, appliquez les effets suivants la table qui suit dans l'ordre qui vous sied:

| Activité | Description | Test |
|-----------------------|--|------|
| Longue marche | Après 4h de marche normale | x 2 |
| Marche forcée/de nuit | Après 2h de marche forcée | x 1 |
| Trot | Après 1h de poursuite ou de trot | x 1 |
| Travaux lourds | >F(pou) x 20kg déplacés en moins de 4h | /2 |
| Travaux durs | Plus de 6h de travail continu | x 1 |
| Longue journée | Après 12h d'activité continue | x 2 |
| Dure prolongée | Après 16h d'activité continue | x 1 |
| Nuit blanche | Moins de 4h de sommeil sur une journée | /3 |
| Courte nuit | Moins de 8h de sommeil sur une journée | x 1 |

Testez En(fat) x Test. En cas d'échec, le niveau de fatigue monte de 1. Si le Perso est déjà à F4, il perd conscience pendant D10* heures.

2.7.3 RÉCUPÉRATION

La colonne Récupération indique le nombre d'heures continues devant être passées à se reposer pour perdre un niveau de fatigue. Cela ne nécessite aucun test. Les temps de récupération peuvent être cumulés pour récupérer plusieurs niveaux d'un seul coup.

Exemple : Uriel a En(fat)=30, passe une nuit blanche avant de commencer une longue marche de 6h, un test pour la nuit (D100=24) sur 30/3 donne +1 Fatigue, le test de marche est sur 30x1-4(Fatigue)=26, avec (D100=)22 cela passe. Une nuit de >4h de repos suffira à effacer cette fatigue.

2.8 Maladie

La règle suivante permet de gérer certaines maladies, d'évaluer leurs effets sur la santé d'un Perso et de faire évoluer la maladie. Il existe cinq niveaux de maladie, de M0(sain) à M4(mourant).

2.8.1 TOMBER MALADE

Lorsque les circonstances le requièrent et que le Perso n'est pas déjà malade, le Perso fait un test de C(Santé) /2, x1 ou x2 selon la gravité de ces circonstances. En cas d'échec, la Perso tombe malade et passe à M1. Chaque niveau de maladie entraîne des pertes d'EN prise au moment où l'on atteint (ou l'on reste à) un niveau:

| État de maladie | EN |
|-----------------|----|
| | |

| | |
|-------------------------|---|
| M1 – Incubation | 2 |
| M2 – Malade | 4 |
| M3 – Aggravation | 6 |
| M4 – Mourant | 8 |

Arrivé à M2, déterminez la maladie selon les circonstances (MdJ décide) ou par le dé:



| D10 | D10* -> 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|-----------------|-------------------------|-------------|---------------|
| 1-2 | Froid | Angine | Choléra | Lèpre |
| 3-4 | Rhume | Bronchite | Ergotisme | Typhoïde |
| 5-6 | Fièvre | Parasite | Ulcère | Péritonite |
| 7 | Grippe | Imaginaire ² | Gangrène | Peste Noire |
| 8 | Indigestion | Pneumonie | Malaria | Typhus |
| 9 | Maladie de peau | Septicémie | Rage | Maladie rouge |
| 10 | Migraine | Dysenterie | Tuberculose | Fièvre jaune |

² Imaginaire= la cible est victime d'une maladie parmi la liste, les effets sont /3.

Appliquez les effets visibles de cette maladie, ne fournissez pas les détails au Perso. Seule la médecine permet de cerner le type de maladie et de trouver si possible un traitement efficace.

2.8.2 MALADIES GÉNÉRALES

Le tableau suivant fournit les informations de gestion des maladies.

- Le nom de la maladie avec, en-dessous, le **modificateur** aux tests de Médecine, aux **tests de C(San)** ou à tout autre **soin non magique**.
- Contamination** : indique comment la maladie est contractée.
- Les effets sont liés au niveau de la maladie. Si une maladie a **une durée déterminée**, elle s'arrêtera automatiquement, ce qui n'empêchera pas son niveau de changer et les effets de s'appliquer. S'il y a une **mort possible après X jours**, faites de même.
- >**M4** indique vers quelle maladie le Perso migre si sa maladie dépasse le M4. La maladie reste à M4 mais une maladie supplémentaire arrive et applique ses effets.
- MaX** = malus généraux de X s'appliquant aux **actions physiques**.
- Mort X%** = P de mourir à ce moment-là.
- Les malus sur les tests de **Sens** et de caractéristiques sont indiqués.
- max X-%** = diminution du maximum de cette caractéristique (une seule fois par maladie).
- maladie Mx**= passage vers cette maladie à ce niveau.
- Les effets sont appliqués que si l'on arrive à ce niveau de Maladie à partir d'un niveau inférieur**.
- Les effets d'un niveau sont **cumulés aux effets des niveaux inférieurs**, sauf si répétés (Ma, ...).

| D100 | Maladie | Description |
|-------|---------------------|---|
| 01-03 | Angine -10 | Contamination : période de froid et de faiblesse générale, air nauséabond M2 : irritations des sinus, du nez, maux de tête. Ma4, sens -10. Se dissipe en 1D10 jours. M3 : Ma6, sens-20 M4 : Ma9, max En-5% > M4 : attaque étouffement sur T avec VO=D10x5 |
| 04-06 | Bronchite -15 | Contamination : froid prolongé et manque de protection continue M2 : toux, nez bouché, fièvre légère. Ma10, sens/2. Si pas soigné alors CR mort=D10x5% après 2d6j après M2, après même test tous les 2j M3 : Ma15 M4 : Ma20, max C-5% > M4 : Pneumonie M2 |
| 07-09 | Choléra -20 | Contamination : croisement de la chaîne alimentaire avec la chaîne des excréments. M2 : entérite, vomissements, diarrhées liquides abondantes et fréquentes (50 à 100 par jour), déshydratation. Ma10. Réhydratation, qui maintient le patient en vie le temps qu'il guérisse 1d6j après M2. M3 : perte de sels minéraux, selles incolores et inodores, Ma20 M4 : Ma30, max C-10%, F-5%, poids-5% > M4 : mort 100% |
| 10 | Dysenterie -10 | Contamination : ingestion d'aliments ou d'eau contaminée contenant certains micro-organismes. Maladie est relativement grave et très contagieuse (vêtements, poignées, sièges). M2 : selles fréquentes et aqueuses, souvent mêlées de sang, de mucus ou de glaires et accompagnées de fortes crampes abdominales. Ma6. si pas soigné M4 2D10 jours après M2 M3 : Ma9. M4 : Ma12, poids-5%, max C-5%, RP-10% > M4 : Mort D10x10% |
| 11-15 | Ergotisme -20 | Contamination : de l'ergot du pain de seigle ou blé M2 : nausée, diarrhée, Ma2. Sans traitement, M4 2d6 jours après. M3 : spasmes, Ma3, F-10, D-10 M4 : Ma4, max D-5%, max I-5% > M4 : gangrène M2 |
| 16 | Fièvre jaune -20 | Contamination : piqué par les moustiques infectés ou par des singes. M2 : incubation sans effet de 1d6 jours, suivie d'une invasion brutale avec malaise, maux de tête violents, sensation de "coup de barre" dorsal et poussée fébrile à 39 °C . Ma5. Guérison 2d6 j après si soigné. M3 : Phase rouge de 3 jours, avec hyperthermie à 40 °C et plus, au cours de laquelle se produit une dissociation pouls – température, une phase jaune de 3 jours, néphrétique et hémorragique, purpurique, hémorragies digestives aboutissant aux vomissements noirs. Mort D10x5% par |

Livre Campagne

| | | |
|-------|------------------------|--|
| | | <p>hypothermie. Ma10.</p> <p>M4 : max EN-5%, max Ap-5%. Mort D10x5% en hyperthermie. Ma15.</p> <p>>M4 : mort D10x10%</p> |
| 17-26 | Fièvre 0 | <p>Contamination : conséquence d'une autre maladie ou pathogène inconnu</p> <p>M2 : t°>38° C, Ma6, Maladie+1 automatique si aucun traitement pendant 2j</p> <p>M3 : t°>39° C, Ma9</p> <p>M4 : t°>40° C, Ma12, un max au hasard -1</p> <p>>M4 : passage à autre maladie au hasard</p> |
| 27-31 | Froid +10 | <p>Contamination : exposition durable au froid.</p> <p>M2 : paralysie légère. Ma4 Physique, perte des sensations (Sens -10). Sans traitement Mort d6x10% après 1d6x5h d'exposition continue au froid.</p> <p>M3 : tremblements, Ma8 Physique, paralysies F-10 A-20 D-20. Mort d6x10% après 1d6x3h d'exposition continue au froid.</p> <p>M4 : max D-5%, Mort d6x10% après 1d6h d'exposition continue au froid.</p> <p>>M4 : Mort d6x10% après 1d3h d'exposition continue au froid.</p> |
| 32-34 | Gangrène -10 | <p>Contamination : obstruction artérielle par embolie, choc, infection ou par l'exposition à un froid intense. Apparaît sur plaie, égratignure légèrement plus profonde que d'habitude, hémorroïde, fissure anale, rupture de l'urètre, intervention chirurgicale, blessure suite à la pénétration d'un objet dans l'abdomen, contusion, ulcère, abcès.</p> <p>M2 : pas contagieuse, premier symptôme est une perte de la sensibilité (Toucher-20) et de la mobilité (10 temporaires A ou D), la zone atteinte devient froide, prend progressivement une coloration sombre et finalement, se nécrose. Si l'infection n'est pas stoppée, les toxines atteignent le sang et contaminent les organes vitaux.</p> <p>M3 : Mort 1d6+4 x10%. 20 temporaires A ou D.</p> <p>M4 : Mort 1d6+4 x10%. Membre non utilisable. 40 temporaires A ou D.</p> <p>>M4 : perte du membre (effets voir blessures).</p> |
| 35-39 | Grippe 0 | <p>Contamination : virus saisonnier</p> <p>M2 : fatigue, lourdeur, maux de tête, Ma5, si pas soigné alors Mort d6x5% 2D10 jours après M2, 1 test /j</p> <p>M3 : épuisement, Ma7, test maximum à x2</p> <p>M4 : atonie, Ma9, test maximum à x1</p> <p>>M4 : mort 1d6x10%</p> |
| 40-49 | Indigestion +10 | <p>Contamination : ingestion de nourritures avariées, grasses et épiceées</p> <p>M2 : lourdeurs, Ma10 physiques. Se dissipe après 2d6h.</p> <p>M3 : vomissements, Ma15 physiques</p> <p>M4 : contractions, étouffements, Ma20 physiques, mort 1d6x5%.</p> |
| 50-52 | Lèpre -30 | <p>Contamination : inhalation de postillons d'un lépreux contagieux ou par des mucosités de lépreux mises au contact d'ulcérasions ou de plaies cutanées et enfin par l'intermédiaire d'objets souillés. Contacts étroits et durables d'une promiscuité de type familial.</p> <p>M2 : grandes taches dépigmentées sur la peau, à bords nets, éruptions cutanées non prurigineuses, troubles de la sensibilité.</p> <p>M3 : invalidités moyennes, insensible au toucher. Ma5, Toucher/2, test physique max x1, Mort 1d6 x5%.</p> <p>M4 : invalidités sévères, troubles nerveux touchant les membres, anomalies cutanées : ulcères, maux perforants. Ma10, test physique max /2, Mort 1d6 x5%.</p> <p>>M4 : handicaps permanents sur zone de corps au hasard, paralysies, mutilations Mort 1d6 x10%.</p> |
| 53-57 | Maladie de peau +10 | <p>Contamination : contact de peau avec éléments infectés.</p> <p>M2 : plaques rouges sur la peau, hygiène et repos pendant 1D10 jours. Mort 0%. Ap-10.</p> <p>M3 : démangeaisons, D-10.</p> <p>M4 : irritabilité, V-10.</p> <p>>M4 : ajout Fièvre.</p> |
| 58 | Maladie rouge -30 | <p>Contamination : boire l'eau contaminée.</p> <p>M2 : plaques rouges, délire 7j après M2. Mort 1D10x10% sans traitement de NE>60.</p> <p>M3 : fièvre 39°, Ma10.</p> <p>M4 : fatigue extrême, Ma20.</p> <p>>M4 : coma, Mort d6+4 x10% par jour.</p> |
| 59 | Malaria -20 | <p>Contamination : transmis par la piqûre de la femelle d'un moustique</p> <p>M2 : fatigue généralisée, perte d'appétit, troubles digestifs, Ma10</p> <p>M3 : vertiges, céphalées, Ma15</p> <p>M4 : nausées, vomissements, douleurs abdominales, diarrhée, Ma20, max C-10%</p> <p>>M4 : coma puis Mort 1d6x5%</p> |
| 60-62 | Migraine +10 | <p>Contamination : fatigue et mauvais sommeil et phase de la lune</p> <p>M2 : Ma3, test Intellectuels -5, mauvaise humeur, se dissipe naturellement 1d3 j après M2</p> <p>M3 : Ma6, test Intellectuels -10</p> <p>M4 : Ma9, test Intellectuels -15</p> <p>>M4 : attaque cérébrale, mort 1d6x5%, max I-5%</p> |
| 63-67 | Parasite -10 | <p>Contamination : saleté sur soi ou fréquentation personne/lieu ayant parasite</p> <p>M2 : TC-10, CI-5, Ma2</p> <p>M3 : digestion, Ma4, CI-10</p> <p>M4 : puanteur, Ma6, CI-20, max C-1</p> <p>>M4 : max En-5%</p> |
| 68-70 | Péritonite -30 | <p>Contamination : suppuration ou d'une perforation du tube digestif permettant à des bactéries d'atteindre le péritoine.</p> <p>M2 : douleur abdominale brutale, dont le siège est la cause, douleur projetée dans la région de</p> |

Livre Campagne

| | | |
|--------|--------------------|--|
| | | <p>l'omoplate, Ma d6 à chaque test</p> <p>M3 : douleur très intense, sévère, continue et exacerbée par tous les mouvements, Ma d6x2 à chaque test, Mvp-2</p> <p>M4 : vomissements fréquents, arrêt du transit intestinal, fièvre >38°, pouls accéléré, Ma d6x3 à chaque test, PdF+d3 /j</p> <p>>M4 : 1d6x10% Mort, 1 test/2j</p> |
| 71 | Peste Noire -30 | <p>Contamination : microbe venant des gros rats et furets.</p> <p>M2 : faiblesse extrême, Ma20, CI & Ap-10</p> <p>M3 : délire, CI & Ap-20</p> <p>M4 : bubons, CI & Ap-30, Mort 50%, courant Physique -5%</p> <p>>M4 : Mort 70%</p> |
| 72-74 | Pneumonie -10 | <p>Contamination : bactérienne, virale, air pollué, aviaire.</p> <p>M2 : forte fièvre, dure minimum 7 jours, Ma4</p> <p>M3 : une grande fatigue, Ma8</p> <p>M4 : tousser du sang, Mort 1d6x10%, Ma12, max En-10%</p> <p>>M4 : Mort 1d6+4x10%</p> |
| 75-77 | Rage -20 | <p>Contamination : virus porté par mammifères carnivores (renard, loup, blaireau, chevreuil, chien, chat, vache) dans sécrétions, contact avec effraction de la peau ou par les muqueuses buccale ou oculaire.</p> <p>M2 : troubles des fonctions cérébrales supérieures, anxiété, confusion, contact aqueux entraîne des sensations de brûlures insoutenables, carac. Intellectuelles -10</p> <p>M3 : agitation avec troubles du comportement, les hallucinations, insomnies et éventuel delirium, carac. Intellectuelles -20</p> <p>M4 : production de grande quantité de salive et de larmes avec difficulté de déglutition, hydrophobie, Ma10, Mort 50%, gain un problème psychologique</p> <p>>M4 : Mort 90%</p> |
| 78-87 | Rhume +20 | <p>Contamination : après >1h dans le froid sans protection suffisante</p> <p>M2 : sens -10, Ma3</p> <p>M3 : sens -15, Ma6</p> <p>M4 : sens -20, Ma9</p> <p>>M4 : devient bronchite M2</p> |
| 88-92 | Septicémie -10 | <p>Contamination : se développe à partir de n'importe quelle infection sévère, la majorité des germes responsables sont des germes du tube digestif.</p> <p>M2 : t° > 38°C ou < 36°C, Ma4</p> <p>M3 : pouls rapide, malus Souffle x2, En-10</p> <p>M4 : fréquence respiratoire supérieure, max En-1</p> <p>>M4 : Mort 1D10x10 % devient gangrène M2</p> |
| 93-95 | Tuberculose -20 | <p>Contamination : issue de carcasses et de la saleté ambiante, soit par voie aérienne directement par contact, soit par voie digestive après ingestion de viande ou de lait insuffisamment cuit.</p> <p>M2 : fièvre 38,5 °C, toux, Ma2, En-10</p> <p>M3 : sueurs nocturnes, Ma4, En-20</p> <p>M4 : amaigrissement 1%/j, Ma6, max En-10%, test physique -10</p> <p>>M4 : Mort 1D10x10%</p> |
| 96 | Typhoïde -20 | <p>Contamination : ingestion de boissons ou aliments souillés par les selles d'un homme infecté, malade, ou porteur sain.</p> <p>M2 : Incubation de 8+1d6 jours au M2 avec diarrhées. Maux de tête (sans raideur de la nuque), insomnie, fatigabilité. Le malade est prostré, la prostration pouvant aller jusqu'à la torpeur, le délire, et à des signes digestifs intenses. Ma7.</p> <p>M3 : une fièvre 40 °C, une rate grossie, saignements de nez, une langue blanchâtre, Ma14.</p> <p>M4 : asthénie, douleurs abdominales, diarrhées, ulcérations responsables d'hémorragies et de perforations digestives, Mort 10%, Ma21. Max C-10%</p> <p>>M4 : Mort 30%</p> |
| 97 | Typhus -30 | <p>Contamination : transmis par la puce du rat.. Éruptions commencent sur le thorax cinq jours après l'apparition de la fièvre, et s'étendent au tronc et aux extrémités.</p> <p>M2 : Incubation 7+1d6 jours, fièvre soudaine à 40 °C, accompagnée de frissons, douleurs musculaires, maux de tête, rémission : diminution de la température en 24 à 48 heures. Ma5</p> <p>M3 : nausées, douleurs abdominales, accélération du pouls, congestion du visage rouge, agitation et parfois délire, Ma10</p> <p>M4 : conjonctives et une langue rouge, écoulement nasal rouge, soif intense s'accompagnant d'un dessèchement de la langue, une fatigue intense, Ma20, +2PdF/jour</p> <p>>M4 : troubles de la conscience, vomissements de couleur noire, jaunisse s'intensifiant, diminution des urines, hémorragie des gencives. Mort 1d6x10%, tous les max -5%</p> |
| 98-100 | Ulcère -20 | <p>Contamination : mauvaise nourriture et stress important et prolongé</p> <p>M2 : Ma3, En-10</p> <p>M3 : Ma6, En-15, blessures ventre +50%</p> <p>M4 : Ma9, En-20, blessures ventre +100%, max C-5%</p> <p>>M4 : Mort 1d6x5%</p> |

2.8.3 RÉCUPÉRATION

Une fois malade (M1+) et jusqu'à retrouver un État Normal (M0), le Perso doit tester chaque jour, juste **après** la phase de récupération, sa **C(San)x2** modifié par:

| Circonstances | Modificateur |
|---|--------------|
| Environnement sain/sale | +5 / -10 |
| Soigné par Médecine dans les 24h/rien | +NE/5 / -10 |
| Herbes ou Potions de soin (une dose reçue)/aucune | +5 / -10 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Repos complet > 12h/Activité soutenue | +10 / -10 |
|---------------------------------------|-----------|

La maladie évolue selon le résultat du test :

| Test | Résultat |
|------|------------------------------------|
| tRC | Guérison (M0) & soin 5 EN |
| tRN | Amélioration M-1 |
| tRP | Rien |
| tEN | Aggravation M+1 |
| tEC | Crise M+2 |



Si le Perso est encore malade, appliquez les effets. Le niveau M4 provoque des effets permanents (voir table des maladies). Le dépassement de M4 peut également provoquer le passage vers une autre maladie.

Exemple : Sophie ($C(san)=40$) traverse une zone humide et sale, après un test ($d100=58$), elle tombe malade et passe à M1. Elle perd immédiatement 2 EN. Le lendemain, juste après une journée de repos sans traitement, à la phase de récupération, elle teste sa $C(san)=40 \times 2 - 10(\text{pas de soin}) - 10(\text{aucune herbe/potion}) + 10(\text{repos}) = 70$. Avec ($d100=83$), c'est un tEN et la maladie passe à M2. Après une perte de 4 EN, le MJ détermine de quelle maladie il s'agit. Un ($d100=13$) indique l'ergotisme qui est impossible dans ces zones, le MJ choisit le résultat le plus proche : la dysenterie. Les effets sont : « selles fréquentes et aqueuses, souvent mêlées de sang, de mucus ou de glaires et accompagnées de fortes crampes abdominales. Ma6. Si pas soigné alors M4 2D10 jours après M2 ». Les dés donnent (2D10=2+7) 9 jours avant de passer à M4 sauf si guéri avant. Un Malus général de 6 est d'application immédiate.

2.9 Drogues

Utilisez la règle suivante pour gérer la consommation d'alcool ou de drogues. Les effets sont exprimés par un **niveau d'intoxication** allant de A0(aucun) à A4(comateux).

2.9.1 INGESTION

Chaque fois qu'un Perso ingère une dose d'alcool (un verre), une pinte de bière, fume des herbes hallucinogènes ou consomme une dose de drogue, testez la **RP** modifiée par certaines circonstances :

| Alcool (°) | Drogue | RP |
|----------------|---------|-----|
| Faible <10° | Normale | x10 |
| Moyen 11 – 25° | Forte | x5 |
| Fort >25° | Opiacée | x3 |



Modifiez la CR :

| Circonstance | Modif. |
|-------------------------------|--------------|
| Qualité substance | +NE/5 |
| Habitude du Perso | de -20 à +20 |
| Par dose ingérée dans les 24h | -10 |

En cas d'échec, le niveau d'intoxication (A0-A4) du Perso augmente de un. Cela induit un **malus général**, malus des **sens**, une **perte d'énergie**(EN) (que lorsque le niveau augmente) et un **bonus au Moral** :

| Intoxication | Effets cumulatifs | Malus | Sens | EN | M | Récupération |
|--------------|-------------------------------|-------|------|----|----|--------------|
| A1-Légère | esprit troublé, désinhibition | 5 | -10 | 2 | +2 | 2 h |
| A2-Moyenne | voix forte, pensée lente | 10 | -20 | 4 | +4 | 4 h |
| A3-Grave | titube, balbutie, bave | 15 | -30 | 6 | +6 | 6 h |
| A4-Comateuse | à terre | 20 | -40 | 8 | | 8 h |

En plus de cela, les **malus de visée** sont doublés.

2.9.2 RÉCUPÉRATION

Un certain nombre d'heures sans se droguer, comme indiqué par la table, permet au Perso de passer **automatiquement** au niveau immédiatement inférieur. Cumulatif, comme pour la Fatigue.

2.9.3 BOISSONS ALCOOLISÉES

La table suivante vous donne les différents alcools existants et leur degré d'alcool moyen :

| D100 | Alcool | Type | | | | |
|-------|----------------|--------|-------|-----------------|-------|--|
| 01-15 | Vin allongé | Faible | 67-80 | Vin rouge | Moyen | |
| 16-30 | Cervoise | Faible | 81-85 | Vin d'anis | Moyen | |
| 31-40 | Cidre | Faible | 86-90 | Vin d'absinthe | Fort | |
| 41-50 | Vin de sauge | Faible | 91-93 | Clairet | Fort | |
| 51-55 | Vin de romarin | Moyen | 94-97 | Alcool divers | Fort | |
| 56-66 | Vin blanc | Moyen | 98-99 | Alcool de fruit | Fort | |
| | | | 100 | Élixir spécial | Fort | |

Exemple : Philippe ($RP=5$) passe une soirée dans une taverne. Après un verre de vin allongé de basse qualité (NE20), il teste ($d100=46 \leq (RP \times 10 + NE/5) = 54$). Ensuite une amie lui offre un alcool fort (25°, NE40). Le test est sur $RP \times 3 + 40/5(NE) - 10(\text{seconde dose}) = 19$, un ($d100=07$) permet de tenir. En fin de soirée, une pipe de tabac fort (NE30) donne un test $RP \times 5 + 30/5 - 20 = 11$, un ($d100=79$) fait passer Philippe à A1. Esprit troublé, malus 5, 2 pertes d'EN

2.10 Confrontation

Utilisez cette règle pour résoudre rapidement des situations où plusieurs « camps » s'opposent dans l'accomplissement d'une action : **course, poursuite, recherche, etc.** Déterminez la CR de chaque groupe à votre convenance (caractéristique, sens, talents). Une série de tests seront alors effectués pour chaque camp et les résultats permettront de gagner des **points de réussite (PDR)**. La différence entre les PDR accumulés par chaque camp déterminera le vainqueur.

1. **Déterminer l'épreuve : le but** poursuit et les conditions dans lesquelles elle se déroule. Estimez la

- durée** de chaque test : tours, minutes, quart d'heure, heure ou plus.
2. **Déterminer les camps en présence** : le nombre d'individus/de créatures, leurs capacités particulières et générales.
 3. **Déterminer la CR de chaque camp**. Utilisez les talents, caractéristiques, sens et circonstances.
 4. Chaque camp lance un D100 et compare le résultat par rapport à la CR:

| Résultat | PDR | CR |
|------------------|-----|-----|
| dé > CRx3 | 0 | -10 |
| CRx2 < dé ≤ CRx3 | 1 | -5 |
| CRx1 < dé ≤ CRx2 | 2 | 0 |
| CR/2 < dé ≤ CRx1 | 3 | 0 |
| CR/3 < dé ≤ CR/2 | 4 | +5 |
| dé ≤ CR/3 | 5 | +10 |

Accumulez les PDR de chaque camp. Modifiez la CR selon le résultat obtenu.

5. Le premier camp à avoir **3 PDR de plus** que l'autre est gagnant. Appliquez les résultats de la victoire.
6. Entre chaque test, **ajustez la CR** selon les décisions prises pendant l'épreuve. Les protagonistes peuvent **abandonner** quand ils le désirent, donnant automatiquement la victoire aux autres camps.
7. Lancez jusqu'à obtenir un vainqueur. Appliquez les effets de **fatigue**, d'**expertise des talents** utilisés, des conséquences d'une victoire ou d'un échec.

Exemple : Raoul poursuit un groupe de marauds dans une forêt. Il est rapide (MVP=12) mais ne connaît pas bien l'endroit (Survie=30), les marauds sont chargés d'un lourd butin (MVP=6) mais sont nés dans la forêt (Survie=60). La CR sera = [MVP x10 + Survie(forêt)]/2. Raoul a une CR=75, les marauds 60. Le MJ décide qu'après chaque test, la CR diminuera de 5 à cause de la fatigue. Le premier round donne (D100=)43 pour Raoul (un x1 donc 3 PDR) et (D100=)65 pour les marauds (un x2 donc 2 PDR). Raoul se rapproche des marauds. Les CR passent à 70/55. Le second round donne (D100=)15 pour Raoul (un /3 donc 5 PDR+3=8, CR+10) et (D100=)76 pour les marauds (un x2, 2 PDR+2=4). Raoul rattrape les marauds et le MJ inflige des malus de souffle aux deux groupes.

2.11 Niveau de confiance

Si vous voulez gérer les relations entre les Perso et des PNJ/ groupe de PNJ / Lieu, il est intéressant de connaître le niveau de confiance/défiance qui existe entre ces groupes. N'utilisez ces règles **que pour gérer des relations utiles** pour votre campagne pour ne pas vous encombrer.

2.11.1 DÉFINITION

La relation est définie par un **Niveau de confiance(NdC)** qui va de NdC=0(le pire) à NdC=6(le meilleur) :

| NdC | Attitude du PNJ | CI | Gain NdC | Perte NdC |
|----------|-----------------|-----|------------|------------|
| 0 | Ennemi juré | -80 | -60 | Impossible |
| 1 | Ennemi | -40 | -40 | -20 |
| 2 | Négative | -20 | -20 | -10 |
| 3 | Neutre | | 0 | 0 |
| 4 | Positive | +10 | -20 | -10 |
| 5 | Ami | +20 | -40 | -20 |
| 6 | Ami fidèle | +40 | Impossible | -30 |



2.11.2 PREMIÈRE RENCONTRE

Pour chaque PNJ ou groupe de PNJ (peuplade, tribu, etc.) qu'un Perso / groupe de Perso rencontre et avec lequel il a une interaction, déterminez le **NdC initial**. Effectuez un test sur l'**Ap(cha)** (**Ap(bea)** si sexe opposé) et ajoutez les modificateurs **ethniques/culturels/circonstanciels** (par tranche de +/-10), vous obtenez un apriori :

| Test Ap(cha) | NdC initial |
|--------------|-------------|
| ≤ /3 | 4 |
| Par défaut | 3 |
| > x3 | 2 |

2.11.3 ÉVOLUTION

Les relations évoluent selon les actes et paroles des uns et des autres, suite à des événements locaux ou globaux ou par une influence directe. Le MJ détermine les délais entre les tests. Testez sur **(CI+X)/2 + Gain/Perte NdC** (voir 2.11.1 Définition). La valeur X dépend des circonstances :

| PNJ | X |
|------------|---------|
| Autre race | Em(inu) |
| Foule | Ap(cha) |
| Guerrier | NECx10 |
| Magicien | NEMx10 |

| | |
|-----------------|------------|
| Noble | Intrigue |
| Professionnel | TG lié |
| Religieux | Foi |
| Unité militaire | Obéissance |
| ... sinon | CI |

- Si les circonstances sont **positives** le Perso **gagne un NdC** avec un test réussi.
- Si les circonstances sont **négatives** le Perso **perd un NdC** avec test raté.

Une fois au **niveau NdC0**, le PNJ/groupe de PNJ devient un ennemi et tentera de résister ou de nuire au(x) Perso(s). Seul un **événement exceptionnel** peut changer cela, à la discréction du MJ.

Une fois au **niveau NdC6**, le PNJ/groupe de PNJ devient l'allié du Perso et pourra l'aider ou le suivre. Seul un **événement exceptionnel** (trahison, meurtre etc.) peut changer cela, à la discréction du MJ.

Exemple : Yvonne (Ap(bea)=50, CI=70, Foi=60) rencontre le chef du village où elle va résider pendant quelques semaines

auprès d'une noble dame. Le test Ap(cha) (d100=)40 indique un x1 donc NdC=C3 initial. Après quelques jours, Yvonne fait impression après la messe grâce à ses connaissances sur les textes sacrés. Un test (d100=)10 sur (70+60)/2=65 permet de gagner un NdC (C3 à C4 donc) vis-à-vis du chef du village. La semaine suivante, un autre discours sur le même sujet aura (70+10+60)/2 -10(niveau C4) =60 pour tenter de gagner un NdC.

2.12 Gestion stratégique de Perso

Lorsqu'un Perso n'est pas joué pas pendant une longue période, vous pouvez déterminer ce qui se passe : événements l'impliquant, possibilités d'apprendre ou d'interagir avec le lieu et les gens.

2.12.1 PRINCIPE

Une fois connus le **lieu** de résidence et les **paramètres locaux** et régionaux pour la période en cours, demandez quelles sont les **activités** du Perso et l'allocation de temps pour chacune d'elles. Parallèlement, gérez et générez les événements aléatoires (voir 5.6 Événements aléatoires) et résolvez l'interaction **Perso-Événements**. Les activités et les événements se chevauchent et s'influencent, attention à la cohérence !

2.12.2 AMÉLIORATION

Utilisez cette règle si le Perso veut s'améliorer de manière quelconque:

| D10 | Amélioration | CR de trouver | Durée (j) | Coût | Gain |
|-----------|------------------------------------|---|---------------------------|---------------------|---|
| 1 | Magie NEM | 10/NEM | NEM x2 | NEMxD10 PA | ExM + D10% |
| 2 | Combat NEC | 100/NEC | NEC | NECxD10 PC | ExC + D10% |
| 3 | Talent de Combat NE(TC) | 800/[NE(TC)+CPA] | NE/10 | NE(arame)/D10 SO | [NE(maître)-NE(Perso)/20] |
| 4 | Sortilège connu NE(sort) | 10/NE(sort) | DS+NE | NE(sort)/D10 PC | gain selon Livre Magie – Étude |
| 5 | Caractéristique | 500/Caractéristique | Car/10 | Cou(Carac) x D10 SO | Courant+1 si D100> Courant |
| 6 | Talent Général NE(TG) | 1000/[NE(TG)+CPA] | NE/10 | NE(talent)/D10 SO | [NE(maître)-NE(Perso)/10] |
| 7 | Reconnaissance NS | 100/NS+2 | (NS+2)² | NS x BM(NS+1) | Si D10>NS+1 alors NS+1 À gérer par le MdJ. |
| 8 | Relation NdC(PNJ) | [Ap(Cha)+CI]/2 | NdC x2 | NS(cible) x D10 PC | Action / don / influence liée au lien entre le Perso et la cible, test sur 2.11 Niveau de confiance |
| 9 | Rang dans structure | [NSx10+NE(talent)]/2 | Selon MdJ | Selon MdJ | Action / don / influence liée au lien entre le Perso et la structure, test sur 2.11 Niveau de confiance |
| 10 | Fortune | Moyenne Survie / Vol / Jeu / CI (selon) | D10 | Aucun | RN= Gain de..., EN=Perte de... D10x(BM/100) SO. |

CR de trouver, sommez les modifications suivantes :

| Paramètres | Modification |
|------------------------------------|---------------|
| Centre urbain | +10% |
| Château à < 10km | +10% |
| Zone peu peuplée (<500 habitants) | -20% |
| Eté, Hiver | +10% |
| École / Guilde / Université proche | +10% chaque |
| Aucune Guilde / École / Université | -10% chaque |
| NdC local | (NdCx10 -30)% |
| Chaque échec (max +50%) | +10% |

Chaque **tentative** pour trouver un maître requiert **1D10 jours** (utilisez le dé unité lancé). La qualité ou niveau de la source d'apprentissage est déterminée par un **D10** sur table suivante :

| D10 | Qualité / Niveau | NE | NEC | NEM | NS |
|-----|------------------|---------|--------|--------|------|
| 1 | Maître | 60+2D10 | 9+D10* | 7+D10* | D3+6 |
| 2-7 | Expert | 40+2D10 | 6+D10* | 4+D10* | D6+2 |
| 8-0 | Compagnon | 20+2D10 | 3+D10* | 1+D10* | D6 |

Durée : temps nécessaire pour obtenir un résultat **une fois le maître trouvé**, minimum 1 jour.

Coût : à payer à la source d'apprentissage (maître, école, structure etc.).

Gain : obtenu dans le domaine d'amélioration.

Suivez ces instructions pour déterminer ce que le Perso gagne. Le Perso ne peut pas augmenter son niveau d'étude au-delà de NEC/NEM(maître)+1 ou NE(maître)+10.

2.12.3 REVENUS

Livre Campagne

Le *Livre Personnage* indique les revenus engendrés par les différentes activités professionnelles. Utilisez le **revenu mensuel**. Modifiez ce montant selon le lieu d'activité (le terrain) et la saison :

| Terrain | Printemps | Été | Automne | Hiver |
|--------------------------|-----------|------|---------|-------|
| Ville/Urbain | 80% | 120% | 100% | 60% |
| Plaine/Cours d'eau | 80% | 100% | 120% | 60% |
| Forêt/Colline | 100% | 120% | 80% | 60% |
| Désert/Steppe | 60% | 20% | 80% | 40% |
| Montagne | 40% | 60% | 80% | 20% |
| Jungle/Marais | 60% | 80% | 40% | 60% |
| Souterrain/Ruine/Caverne | 40% | 40% | 40% | 40% |
| Océan | 80% | 100% | 120% | 60% |



Ajoutez à cette modification **+NE-(D10x10)**.

2.12.4 ÉVÉNEMENTS

Utilisez cette règle après avoir maîtrisé celle des événements (5.6 Événements aléatoires). Le Perso réagit aux événements qui le concerne selon les étapes suivantes:

1. Déterminez la **positivité**, l'**ampleur** (1-4) et la **catégorie** de l'événement.
2. Déterminez si le Perso est **impliqué**. La CR = **Amplitude x20 +/-10** selon la volonté du Perso (ou D10-D10 pour la simuler).
3. Si le Perso est impliqué, déterminez sa réaction basée sur un **test** de **talent ou de caractéristique** modifiée par les circonstances (selon MdJ).
4. Évaluez le résultat de l'implication:

| Test | Positivité de l'événement | | | | |
|------|---------------------------|----------------------|---------|------------------|-------------------|
| | ++ | + | = | - | -- |
| tRC | Premier plan +2 gains | Premier plan +1 gain | Actif | Évite | Évite +1 gain |
| tRN | Actif+ 1 gain | Actif | Actif | Évite | Évite |
| tRP | Actif | Évite | Évite | Évite | Actif |
| tEN | Évite | Évite | Évite | Actif | Victime +1 perte |
| tEC | Évite +1 perte | Victime | Victime | Victime +1 perte | Victime +2 pertes |

Gain : lancez 1D10 sur 2.12.2 Amélioration, ajustez selon l'événement et appliquez le **gain**.

Perte : lancez 1D10 sur 2.12.2 Amélioration, ajustez selon l'événement et appliquez un effet **contraire/négatif**.

Premier plan : Perso est le **principal bénéficiaire** de l'événement, NdC+1 dans le lieu.

Actif : participe à l'avantage de l'événement et/ou à sa solution, testez pour un **gain** de NdC.

Évite : hors-jeu, Perso non impliqué par l'événement.

Victime : subit les conséquences négatives de l'événement, testez pour une **perte** de NdC.

L'implication d'un Perso dans un événement peut avoir une influence l'activité prévue dans cette période.

Exemple : Béa passe l'hiver dans une petite ville pour y étudier les textes sacrés (talent général Religion CPA60 CNS5, elle l'a à NE20 avec un N1(Religion)=6). La CR de trouver un maître = $1000/(60+20)=13\%$. Les modifications = +10 pour la ville, +10 pour la présence d'une école +10 pour l'hiver= 30 donc la CR = $13 \times 1,3 = 17$. Un premier test donne ($d100=79$, rien pendant ($d10=2$) jours. Le suivant donne ($d100=12$ et elle est admise après ($d10=4$) jours. Le coût est de $NE(20)/(d10=2) = 10$ SO par période. Le NE du maître est ($d10=9$) 20 + ($2d10=5+3=28$ que le MdJ ajuste à 48 conformément à la règle du Livre 1 (NE maître toujours > NE élève+20). Béa passe 30 jours à étudier, quinze périodes de ($NE/10=2$) jours. Chaque période lui donne ($N1)/2=3$ Exp pour un total de 45 Exp et un coût de 15×10 SO = 150 SO.

2.13 Introduction d'un Perso dans une campagne en cours

Pour gérer l'arrivée de nouveaux J dans une campagne et éviter les trop grandes différences de puissance entre Personos, certaines modifications du nouveau Perso sont nécessaires. Créez le Perso normalement jusqu'à l'achat des talents.

Soit **N** le nombre moyen de séances de jeux jouées par les Personos déjà présents dans le groupe (max 80). Changez les valeurs indiquées comme ainsi :

1. Caractéristiques : **Courant + (Max-Cou)/10 par 10 N**. Recalculez les facteurs et les N3 des talents.
2. Points d'**ExC+Nx5%**, ce qui peut augmenter le NEC.
3. Points d'**ExM+Nx5%** ce qui peut augmenter le NEM (sauf pour la magie NA).
4. Le NE des **talents** ouverts augmentent de **(N3-NE)/10 par 10 N** si NE<40 et (N3-NE)/20 sinon.
5. Tous les **sorts** gagnent **+N ExT**, ce qui peut faire augmenter leurs NE.
6. Ajustez l'âge du Perso et vérifiez les âges critiques.
7. Faites gagner **BM sous par 10 N**.
8. Gérez un **bonus/malus par 10 N**, voir 5.11 Table de bonus/malus.

Ajustez les autres valeurs à votre guise, les problèmes psychologiques ou les événements liés à l'historique.

3. Nutrition

3.1 Introduction

La plupart des êtres doivent manger et boire pour survivre, les Perso ne font pas exception. Un système est dès lors nécessaire pour proposer un cadre relativement réaliste.

3.2 Nourriture

En moyenne, chaque être adulte doit consommer en moyenne **1 Point de Nourriture(PdN)** par 25kg de masse corporelle par jour (ou une fraction de PdN pour les petites créatures). Chaque PdN correspond environ à 300g de matière. Il est nécessaire de boire autant de portions de 33cl d'eau (ou équivalent) que de PdN. La représentation du PdN varie selon les êtres, les pays et les cultures. Des apports variables en fruits, légumes, viandes, produits d'animaux, graisses, féculents etc. Au MdJ de déterminer les compositions des menus. Le manque de nourriture/d'eau provoque une augmentation des points de famine (PF) pouvant entraîner la mort.

3.2.1 BESOINS

La quantité de base de PdN à consommer est modifiée ainsi (cumulatif):

| Circonstances | Modification |
|---------------|--------------|
| Force | +F(pou)/20 |
| Agilité | -A(sop)/20 |
| Constitution | +C(rob)/20 |
| Volonté | -V(res)/20 |

Le minimum de PdN par jour est de 1. Les jeunes (<14 ans chez les humains) consomment la moitié.

Exemple : Thor pèse 80kg et a F(pou)=60 A(sop)=20 C(rob)=50 V(res)=45, il doit consommer $80/25=3$ PdN + $60/20 - 20/20 + 50/20 - 45/20 = 6$ PdN.

3.2.2 CRÉATURES

La consommation des créatures (sauf éthérees, élémentaires, mort-vivants, divines et Vampires qui ne mangent pas) est modifiée ainsi (cumulatif):

| Facteurs | Modification |
|------------------------|------------------|
| Alignée KO | +50% |
| Alignée EO | -10% |
| Alignée SI/EE | -80% |
| Carnivore | +20% |
| Insectivore/Fructivore | -50% |
| Variation Offensive | +10% x Variation |
| Femelle | -10% |
| Nocturne | -10% |



3.2.3 MANQUE DE NOURRITURE

Par PdN manquant dans un cycle de nutrition, un être gagne **+1PF**.

3.2.4 MANQUE D'EAU

Par PdN d'eau manquant dans cycle de nutrition, un être gagne **+5PF**.

3.2.5 FAMINE

Par tranche de 5 PF accumulés, le Perso subit **1 malus de famine**, correspondant à un malus général. Si **PF > EN**, l'être meurt. Lorsqu'un être recommence à manger / boire suffisamment, ses PF diminuent **immédiatement** de **1 ou 5 par PdN solide/liquide** ingéré.

Exemple : Renée (EN=50) a besoin de 3 PdN par jour. Elle traverse un désert sans nourriture et avec une gourde d'un litre (3 PdN). En se rationnant à 1PdN par jour elle prendra, $3+2 \times 5 = 13$ PF jour pendant 3 jour, soit 39 PF. Le quatrième jour, si elle ne trouve pas d'eau ni de nourriture, elle mourra en prenant $3+3 \times 5=18$ PF supplémentaire pour un total de 57 > à son EN.

3.2.6 EFFET SUR LE POIDS

Règle optionnelle. Un manque ou une surconsommation de nourriture peut avoir de l'effet sur le poids. Conservez en mémoire le **poids initial** du Perso qui servira de référence. Par période de **7 jours** pendant lesquelles un Perso a soit **trop** mangé soit **pas assez** mangé, un changement de poids peut avoir lieu.

- Si ce dernier a consommé en **excès** la **CR de gagner 1 kilo = consommation de PdN x 5**.

En cas de gain de poids testez A(Equ), A(Sop), En(Sou) et En(Fat). Si le test est réussi alors **valeur courante -1** sans descendre en dessous de la valeur native.

- Si le Perso ne s'est pas assez **nourri** la **CR de perdre 1 kilo = consommation de PdN x 10**.

En cas de perte de poids testez F(Pui), F(Pou), C(San) et C(Rob). Si le test est réussi alors la **valeur courante -1** sans descendre en dessous de la valeur native.

On ne peut jamais dépasser 150% de son poids initial ni descendre en dessous de 50% de celui-ci. Tenez compte du fait que le corps a tendance à retrouver naturellement son poids en cas de retour à la normale.

3.3 Chasse, Pêche et Cueillette

Les trois grandes techniques pour trouver de la nourriture.

3.3.1 CR DE BASE

Déterminez la méthode, équivalant à un talent utilisé : Chasse, Pêche ou Cueillette. La **CR** de base = [**Survie + (Chasse/Pêche/Cueillette)**] + **Terrain** (-20 à +20) + **Bonus** donné selon la méthode et le terrain :

| Terrain | Terrain | | | Bonus |
|----------------|----------------|--------------|-------------------|---------------|
| | Chasse | Pêche | Cueillette | +valeur/10 |
| Caverne | -- | - | | Mine |
| Colline | + | | + | Piste |
| Cours d'eau | + | ++ | + | Nage |
| Désert | -- | -- | - | Résilience |
| Forêt | ++ | | + | Pièges |
| Jungle | ++ | + | | Dissimulation |
| Marais | + | + | | Marine |
| Monde Ancien | - | | ++ | Foi(EE) |
| Monde divin | -- | -- | - | Foi(align.) |
| Montagne | | | - | Escalade |
| Océan | -- | ++ | -- | Navigation |
| Plaine | | | + | Vue |
| Ruine | - | -- | - | Embuscade |
| Souterrain | -- | - | | Ouïe |
| Steppe | + | | | Cavalerie |
| Urbain | - | - | - | Traque |
| Ville | -- | -- | - | Vol |

² chaque '+' = +10 chaque '-' = -10

Prenez la **Survie moyenne des participants** et le talent de la personne menant l'opération. Il est possible de chasser/pêcher/cueillir pendant une **marche lente** (à vitesse/2) avec une **CR/3**. Cela occupe toute la durée de la marche. Cette activité rend le **groupe visible et incapable d'embusquer**.



3.3.2 MODIFICATIONS DE LA CR

Modifiez la CR de base selon les circonstances et la méthode :

| Circonstances | Chasse | Pêche | Cueillette |
|---|---------------|--------------|-------------------|
| Par personne/chien en support de chasse | +5 | - | - |
| Q de l'Équipement (-20 si aucun) | +10/-10 | +10/-10 | - |
| Pièges/lignes posé(e)s | +10/piège | +10/ligne | - |
| Zone riche / pauvre ou déjà étrillée | +10/-20 | +10/-20 | +10/-20 |
| Mauvais temps/saison/visibilité (cumulez) | -20 | -10 | -10 |
| Circonstances | +10/-10 | +10/-10 | +10/-10 |
| Meilleur NE(Arc) / NE(Lance) / - | +NE/10 | +NE/5 | - |



3.3.3 RÉSULTAT

Lancez un D100 (**même si la CR>100**). Le **dé unité = durée** de l'opération en heures (+2 Pêche, /2 Cueillette). Les PdN trouvés = **dé dizaine** ('0'=10) multipliés par le nombre de la table suivante :

| Test | Effets | Chasse ² | Pêche | Cueillette |
|-------------|--|----------------------------|--------------|-------------------|
| tRC | Trésor : -/Animal/Humain/Créature (D10*) | x10 | x5 | x2 |
| tRN | Bon résultat | x5 | x3 | x1 |
| tRP | Petits spécimens | x1 | /2 | /3 |
| tEN | Restes, une Rencontre si dé double | /5 | /3 | /10 |
| tEC | Incident :-/piège/noyade/chute (D10*) | 0 | 0 | 0 |

² Gibiers trouvés selon dé unité (D10*) 1=petit 5PdN / 2=moyen 20PdN / 3=grand 40PdN / 4=special.

- **Pêche/Cueillette**, augmentez les PdN obtenus de +10% par participant >1.
- Chasse = gibiers à **dépecer/préparer**, voir 3.4.2 Dépeçage.
- Si une durée limite a été donnée et que le temps déterminé a été plus long, divisez les résultats trouvés par 2 par heure manquante.

Exemple de Chasse : 4 Persos partent en chasse dans une riche forêt en hiver alors qu'il neige, se laissant 4h pour ce faire. Ils ont un Chasse NE30, Survie(Forêt) NE60, Pièges NE10, Arc NE50. La CR=[(survie)60+(talent)30]/2+1(piège)+(difficulté)40=86+15(trois C en support)-20(pas d'équipement)+10(zone riche)-10(hiver)-10(neige)+5(arc)=-10 pour une CR totale de 76. Avec un (D100=)33 c'est un tRN et donne (3x5=)15PdN de base après 3 heures.

Exemple de Pêche : Georges pêche dans le riche vivier du village, c'est le printemps. Il a Pêche NE70, Survie(Urbain) NE60, Traque NE30 et NE(lance)10, une canne à pêche de bonne qualité. La CR=[(survie)60+(talent)70]/2-(difficulté)10+3(Traque)+10(équipement)+10(riche)+1(lance)=79. Avec un D100=04 c'est un tRC donc (D10*=2) une rencontre animale favorable et ('0'=10x5)50 PdN de base trouvés pour 4+2(pêche)=6 heures de travail.

Exemple de Cueillette : les 4 Persos avancent lentement sur des collines au printemps et cueillent ce qu'ils peuvent en été. Ils ont Cueillette NE80, Survie(colline) NE40, Piste NE70. La CR de base = [(cueillette)80 + (survie)40]/2 + 7(bonus) +(difficulté)10 = 77/3 (cueillette pendant la marche)=26. Un D100=09 donne tRN pour 10x2=20PdN +30% (3 participants)= 26 PdN trouvés pendant 5h. Dix kilos de fruits et légumes sauvages !

3.3.4 GIBIERS

La table suivante vous donne des exemples de gibiers selon le terrain de chasse :

| Terrain | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|

Livre Campagne

| | | | | | | | | | |
|--------------|----------|------------|---------------|-----------|------------|-----------|-----------|------------|-----------|
| Caverne | Ours | Mouflon | Sanglier | Lynx | Hyène | Belette | Hermine | Rongeur | Tétra |
| Colline | Bison | Taureau | Bouquetin | Mouton | Lynx | Martre | Volatile | Lynx | Martre |
| Cours d'eau | Phoque | Créature | Dorade | Carpe | Truite | Goujon | Anguille | Tanche | Lotte |
| Désert | Lion | Guépard | Hyène | Serpent | Rat | Oiseau | Hyène | Serpent | Rat |
| Forêt | Bison | Daim | Sanglier | Chevreuil | Corbeau | Hermine | Volatile | Corbeau | Hermine |
| Jungle | Lion | Tigre | Singe | Serpent | Choucas | Poisson | Singe | Serpent | Choucas |
| Marais | Renne | Faon | Faisan | Castor | Busard | Foulque | Volatile | Busard | Foulque |
| Monde Ancien | Cervidés | Loup | Volatile | Cervidés | Loup | Volatile | Cervidés | Loup | Volatile |
| Monde divin | Bipède | Quadrupède | Volatile | Bipède | Quadrupède | Volatile | Bipède | Quadrupède | Volatile |
| Montagne | Mouflon | Chamois | Lynx | Loup | Aigle | Putois | Volatile | Aigle | Putois |
| Océan | Dauphin | Baleine | Brochet | Raie | Saumon | Bar | Cabillaud | Thon | Crustacés |
| Plaine | Vache | Élan | Bison | Équidé | Chèvre | Chevreuil | Sanglier | Renard | Lapin |
| Ruine | Créature | Loup | Lynx | Rongeur | Choucas | Corbeau | Rat | Chat | Chat |
| Souterrain | Créature | Serpent | Chauve-souris | Rat | Rongeur | Ver | Rat | Rat | Rongeur |
| Steppe | Élan | Cheval | Blaireau | Lièvre | Corneille | Buse | Blaireau | Lièvre | Corneille |
| Urbain | Ovin | Bovin | Selon terrain | Chien | Porc | Chèvre | Mouton | Chat | Corbeau |
| Ville | Bétail | Équidé | Chien | Porc | Chèvre | Mouton | Chat | Corbeau | Rongeur |
| | | | | | | | | | Poule |

3.4 Nourriture issue des animaux et créatures

Voici quelques informations sur la quantité de nourriture trouvée sur les animaux ou créatures comestibles. Sont exclus les **esprits, morts-vivants, les créatures éthérees** et celles ayant une chair infectée ou pourrie. Utilisez cette règle pour gérer les situations de manière détaillée ou lors d'une situation non précisée par 3.3 Chasse, Pêche et Cueillette, par exemple lorsque vous gérer des rencontres avec des animaux.

3.4.1 BASE

Le **nombre de base** de PdN trouvés sur une carcasse = (**poids total en kg**) / 2 modifié ainsi:

| Circonstances | Quantité |
|--------------------|----------|
| Bête malade | -10% |
| Capacité de poison | -10% |
| Reptilien | -20% |
| Volatile | -40% |
| Herbivore | +20% |

| | |
|----------------------|---------------|
| issu du Monde Ancien | +10% |
| issu du Monde Divin | -20% |
| <td>+10%</td> | +10% |
| <td>-20%</td> | -20% |
| Variation offensive | +Variation |
| Variation aléatoire | [d6-d6] x 10% |

Les variations sont en pourcentage de la valeur initiale comprise entre **10% et 200%**. C'est la quantité de base disponible. Il s'agit d'en extraire la nourriture par la **découpe** ou une autre manipulation. Voir exemples en 3.5 Animaux de chasse.

3.4.2 DÉPEÇAGE

Le temps nécessaire pour extraire la viande est de **1 minute par PdN**. La CR = **Survie(terrain)/2** où vit la bête (prenez-en un si plusieurs possibles), modifié ainsi :

| Circonstances | Modifications |
|---------------------------------|-----------------|
| Humanoïde | +Médecine/2 |
| Poisson, mammifère marin | +Pêche/2 |
| Animal | +Chasse/2 |
| Bonus général | +Équarrissage/2 |
| Aucun des talents ci-dessus | -20 |
| Aucun matériel disponible | -20 |
| Qualité du matériel utilisé | -10 à +10 |
| Niveau de connaissance créature | +CC x10 |



Effectuez un test sur la CR et évaluez la **quantité de PdN** obtenue par rapport à la base:

| CR | Quantité |
|-----|----------|
| tRC | 150% |
| tRN | 100% |
| tRP | 80% |
| tEN | 50% |
| tEC | 20% |

Exemple : Paros (Survie(mer)NE40, Pêche NE50, CC(dauphin)=2) vient de harponner un dauphin malade de 60kg. La base de PdN=60/2-10%=27. Il dépêce la bête avec un couteau rouillé. Sa CR=(survie)40/2=20+(pêche)50/2=45-10(couteau)+20(CC2)=55. Avec un D100=60, il obtient 80%x27PdN= 22PdN.

3.4.3 CONSERVATION

La nourriture reste comestible, pour les humains, pendant une durée selon son origine :

| Origine | Durée | Talents de Conservation | tRC | tRN | tRP | tEN | tEC |
|-------------|----------|-------------------------|------------|------------|-----------|------|------------|
| Chasse | 2 jours | Chasse/Équarrissage | +Durée x20 | +Durée x10 | +Durée x2 | Rien | PdN perdus |
| Pêche | 2 jours | Marine/Pêche | | | | | |
| Préparation | 15 jours | Cuisine | | | | | |
| Cueillette | 10 jours | Cueillette/Herboriste | | | | | |

Livre Campagne

Au-delà de cette durée la nourriture perd 25% de sa valeur nutritive de départ par jour, sauf pour les animaux et créatures CAR PAR capables de manger la nourriture avariée pendant le double de la durée indiquée.

Les techniques de conservation des nourritures : **saler ou fumer** la viande, **sécher** le poisson, plonger la nourriture dans des **huiles** spéciales, etc. À condition d'avoir la **matière et le matériel nécessaire** (voir MdJ), effectuez un test d'un des talents cités dans la table par masse de nourriture (animal, préparation etc.), modifiez par la **qualité des outils et des composants**. Vous obtenez la **prolongation de la conservation** de la nourriture, en jours.

Exemple : Raoul (NE(survie forêt)=30, NE(chasse)=40, CC(sanglier)=4) vient de tuer en forêt un jeune sanglier dont il a tiré 16PdN de viande. Elle se conservera 2 jours mais avec du fumage et test (d100=23 sur Chasse) ce sera 20 jours.

3.5 Animaux de chasse

Voici les principaux gibiers répartis par catégorie avec les terrains de vie et leur poids moyen. Adaptez et ajoutez selon les faunes locales. Les couleurs obéissent au code suivant :

Carnivore | **Herbivore** | **Omnivore** | **Poisson** | **Volatile**

| Animal | Terrain | PdN |
|-----------|-----------------|-----|
| Ablette | COU | 1 |
| Agneau | PLA | 25 |
| Aigle | MON COL | 4 |
| Anguille | COU | 2 |
| Autour | FOR | 4 |
| Balbuzard | COL MON | 3 |
| Bar | COU | 4 |
| Barbeau | COU | 3 |
| Bécasse | FOR | 2 |
| Bécassine | COU PLA | 1 |
| Belette | PLA FOR COL | 3 |
| Biche | FOR | 30 |
| Bison | FOR COL PLA | 400 |
| Blaireau | FOR STE PLA | 6 |
| Bouquetin | MON-COL | 30 |
| Brochet | COU | 4 |
| Busard | MAR PLA | 2 |
| Buse | COL FOR PLA | 2 |
| Caille | PLA FOR | 1 |
| Canard | COU | 3 |
| Carpe | COU | 3 |
| Cerf | FOR | 60 |
| Chamois | MON | 40 |
| Chat | VIL FOR | 2 |
| Chevreuil | PLA FOR | 35 |
| Chèvre | PLA COL | 30 |
| Chien | FOR PLA COL VIL | 15 |
| Choucas | RUI VIL | 2 |
| Chouette | FOR PLA COL | 2 |
| Coq | PLA | 3 |

| | | |
|-----------|-----------------|-----|
| Corbeau | FOR COL PLA VIL | 3 |
| Corneille | FOR COL PLA VIL | 2 |
| Cygne | COU | 9 |
| Daim | FOR | 50 |
| Dorade | COU | 4 |
| Écureuil | FOR | 2 |
| Élan | FOR PLA | 180 |
| Épervier | FOR | 2 |
| Faisan | PLA MAR FOR | 5 |
| Faon | FOR | 12 |
| Faucon | COL PLA MON | 2 |
| Fouine | PLA COL FOR | 4 |
| Foulque | COU MAR PLA | 2 |
| Geai | PLA MON | 1 |
| Gelinotte | FOR | 1 |
| Goujon | COU | 1 |
| Grive | COU PLA | 1 |
| Harle | COU | 2 |
| Hermine | PLA FOR COL MON | 4 |
| Héron | COU MAR | 6 |
| Hibou | FOR PLA COL | 3 |
| Lapin | PLA | 2 |
| Lièvre | PLA | 3 |
| Lion | JUN FOR DES | 80 |
| Loup | FOR | 18 |
| Loutre | COU | 5 |
| Lynx | COL MON | 16 |
| Marmotte | MON | 4 |
| Martre | COL PLA FOR | 4 |
| Milan | FOR | 2 |
| Mouflon | MON COL | 50 |

| | | |
|-------------|-------------|-----|
| Mouton | PLA COL | 40 |
| Nonnette | COU | 3 |
| Oie | COU | 3 |
| Omble | COU | 3 |
| ours brun | FOR | 200 |
| Outarde | PLA FOR | 2 |
| Paon | PLA FOR COL | 6 |
| Perche | COU | 1 |
| Perdrix | COL | 2 |
| Phoque | COU | 60 |
| Pie | FOR | 1 |
| Pigeon | variable | 1 |
| Porc | FOR VIL PLA | 30 |
| Poule | VIL PLA COL | 3 |
| Putois | PLA MON | 2 |
| rat musqué | COU MAR | 1 |
| Renard | FOR PLA | 4 |
| Renne | FOR PLA | 100 |
| Sanglier | FOR | 40 |
| Sarcelle | COU | 2 |
| Tanche | COU | 2 |
| Taureau | PLA COL | 300 |
| Thon | COU | 6 |
| Tourterelle | FOR | 1 |
| Truite | COU | 7 |
| Turbo | COU | 5 |
| Vache | PLA COL | 400 |
| Vandoise | COU | 1 |
| Veau | PLA COL | 180 |

Ces informations sont **indicatives** et permettent de calculer les PdN des autres animaux.

3.6 Nourriture et plats

Les informations suivantes vous permettront de déterminer aléatoirement des **plats, boissons et préparations médiévales**, selon des critères sociaux. Inspirez-vous librement des données présentées ici :

| D20 | Viande Populaire | Viande Normale | Viande Noble | Préparation viande | Sauce | Épices nobles | Épices normales | D20 |
|-----|------------------|----------------|--------------|--------------------|--------------|---------------|-----------------|-----|
| 1 | lièvres | porc | sanglier | jambon | sauce au vin | girofle | thym | 1 |
| 2 | lapin | lard | cerf | ragoût | purée | safran | laurier | 2 |
| 3 | perdrix | poularde | chevreuil | farcis | sauce épicee | cannelle | ail | 3 |
| 4 | pigeon | oie | faisan | croûte | fines herbes | gingembre | oignon | 4 |
| 5 | bécasse | pintade | cygne | terraine | verjus | cardamome | échalote | 5 |
| 6 | caille | dinde | aigle | pâté | sauce au vin | poivre | persil | 6 |
| 7 | merle | canard | paon | saucisse | purée | orange | ciboulette | 7 |
| 8 | grive | abats | ragoûts | rôti | sauce épicee | citron | sarriette | 8 |
| 9 | ortolan | porc | bœuf | brochette | fines herbes | menthe | ail | 9 |
| 10 | œuf | porc | sanglier | bouilli | verjus | girofle | ail | 10 |
| 11 | purée | porc | cerf | civets | sauce au vin | safran | ail | 11 |
| 12 | pigeon | porc | chevreuil | hochepot | purée | cannelle | thym | 12 |
| 13 | pigeon | porc | faisan | tourte | sauce épicee | gingembre | thym | 13 |
| 14 | pigeon | abats | cygne | ragoût | fines herbes | cardamome | laurier | 14 |

Livre Campagne

| | | | | | | | | |
|-----------|--------|-------|--------|----------|--------------|--------|-----------|-----------|
| 15 | œuf | abats | aigle | farcis | verjus | poivre | oignon | 15 |
| 16 | œuf | lard | paon | croûte | sauce au vin | orange | oignon | 16 |
| 17 | œuf | lard | ragoût | terrine | purée | citron | oignon | 17 |
| 18 | lapin | lard | bœuf | pâté | sauce épicée | menthe | oignon | 18 |
| 19 | œuf | lard | ragoût | saucisse | fines herbes | poivre | persil | 19 |
| 20 | tripes | lard | ragoût | bouilli | verjus | poivre | sarriette | 20 |

| D20 | Poissons | Préparation Poisson | Repas Paysan | Fruits | Légumes | Céréales | D20 |
|-----------|------------|---------------------|--------------|-----------|------------|------------|-----------|
| 1 | sole | court-bouillon | pain seigle | locaux | navets | blé | 1 |
| 2 | turbo | frits | fromage | pomme | betteraves | froment | 2 |
| 3 | perche | en sauce | racines | poire | salsifis | épeautre | 3 |
| 4 | lamproie | gelée | fruits | prune | pois | amidonnier | 4 |
| 5 | brochet | pâté | bouillon | raisin | lentilles | engrain | 5 |
| 6 | morue | tourte | gruau | fraises | fèves | seigle | 6 |
| 7 | maquereau | court-bouillon | gruau | framboise | choux | orge | 7 |
| 8 | hareng | frits | gruau | mûre | salade | avoine | 8 |
| 9 | baleine | en sauce | gruau | locaux | cardons | mil | 9 |
| 10 | escargot | gelée | gruau | pomme | épinards | panic | 10 |
| 11 | grenouille | pâté | racines | poire | navets | sorgho | 11 |
| 12 | écrevisse | tourte | racines | prune | betteraves | blé | 12 |
| 13 | truite | court-bouillon | racines | raisin | salsifis | froment | 13 |
| 14 | morue | frits | purée | fraises | pois | épeautre | 14 |
| 15 | maquereau | en sauce | choux | framboise | lentilles | froment | 15 |
| 16 | hareng | gelée | choux | mûre | fèves | épeautre | 16 |
| 17 | escargot | pâté | choux | locaux | choux | engrain | 17 |
| 18 | grenouille | tourte | purée | locaux | salade | seigle | 18 |
| 19 | perche | tourte | pain divers | pomme | cardons | froment | 19 |
| 20 | escargot | court-bouillon | pain saucé | pomme | épinards | épeautre | 20 |

| D20 | Boisson | Dessert |
|-----------|-----------------|------------------------|
| 1 | vin allongé | flan |
| 2 | cervoise | rissole de fruits secs |
| 3 | cidre | rissole au miel |
| 4 | vin blanc | pain perdu |
| 5 | vin rouge | riz aux amandes |
| 6 | vin d'anis | riz au miel |
| 7 | vin d'absinthe | blanc-manger |
| 8 | vin de romarin | petits fours |
| 9 | vin de sauge | dragées |
| 10 | clairet | fruits secs |
| 11 | alcool de fruit | fruits confis |
| 12 | alcool divers | pâtes de fruits |
| 13 | cervoise | massepains |
| 14 | vin allongé | flan |
| 15 | vin allongé | rissole de fruits secs |
| 16 | cidre | rissole au miel |
| 17 | cervoise | pain perdu |
| 18 | cervoise | fruits secs |
| 19 | vin allongé | fruits confis |
| 20 | vin allongé | pâtes de fruits |

Parmi les nombreuses nourritures et boissons à éviter, retenez celles-ci :

| |
|----------------------------|
| Arachide |
| Artichaut |
| Banane/ananas/mangue |
| Cacao/chocolat |
| Carotte |
| Choux de Bruxelles/brocoli |
| Citrouille |

| |
|-------------------------------------|
| Dinde/dindon |
| Frites & pommes de terre |
| Haricots verts |
| Kiwi/canneberge/rhubarbe |
| Mais / avocat |
| Margarine |
| Piments |

| |
|---------------------------|
| Poivre vert/rouge/vanille |
| Sirop d'érable/de maïs |
| Thé /café |
| Tomate |

Vous pouvez ajouter ou soustraire les nourritures/boissons que vous désirez en restant cohérent sur la provenance et les méthodes de productions de celles-ci.



4. Voyage

4.1 Introduction

Le déplacement, en dehors des situations de combat, est une activité récurrente des Persos. Voici quelques règles pour gérer les déplacements tactiques et stratégiques.

4.2 Mouvement

4.2.1 STRATÉGIQUE

Le déplacement, ou **Mouvement Stratégique(MS)** terrestre, est exprimé en km/h. Le MS de base = **Taille(cm)+F(pou)+En(fat)+A(sop)+V(car) x10m/h** modifié par :

| Circonstances | MS |
|---|-----------|
| Terrain : route / plaine ou steppe | +1 / +0,5 |
| Terrain : dense ou difficile / très dense ou difficile | -0,5 / -1 |
| Temps : Mauvais / Très mauvais | -0,5 / -1 |
| Mauvaise visibilité | -0,5 |
| Talent <i>Survie(terrain)>60</i> | +1 |
| Guide présent ou Carte de la zone traversée | +0,5 |
| Malus totaux (fatigue, souffle, combat, magie...) | -Malus/10 |
| Charge portée > 50% du max | /2 |
| Encombrement > 50% du max | /2 |
| Course (voir 4.2.2 Étapes) | x2 |
| Marche Forcée (voir 4.2.2 Étapes) | +2 |

² choisir Piéton / Cavalier / Transport / Convoyage / Marine /Résilience

Gardez une décimale. La vitesse **minimale = MS/5**. La vitesse d'un groupe est celle **du plus lent**. Tenez compte des **montures**, du **charroi**, de la **magie**, des possibilités de **vol/nage**.

Exemple : Ernestine fait 160cm de haut et a F(pui)=20, En(fat)=30, A(sop)=40 et V(car)=50. La MS de base = $160+20+30+40+50=300 \times 10m/h=3,0km/h$. Sur une route boueuse en plein brouillard avec NE(survie plaine)=40 et portant une lourde charge, elle a $3,0 +1(route) -0,5(temps) /2(charge) = 1,8 \text{ km/h}$. Grâce à un tRN sur NE(Transport), elle peut faire une marche forcée pour monter à 3,8km/h.

4.2.2 ÉTAPES

Le nombre d'heures pendant lesquelles il est possible de marcher sans faire de **pause** est donné par ceci:

| Catégorie | Heures | Minimum ² | Pause |
|---------------------|------------|----------------------|-----------|
| Humanoïde | En(Fat)/10 | 2 | h x 10min |
| Monture/ quadrupède | En(Fat)/5 | 6 | h x 5min |
| Volatile | En(Fat)/10 | 1 | h x 10min |
| Reptile | En(Fat)/3 | 1 | h x 15min |
| Aqueux | En(Fat)/5 | 3 | h x 10min |

² Minimum = nombre minimum d'heures de marche selon la catégorie

Chaque heure de **course** compte pour **4** et chaque heure de **marche forcée** compte pour **2**. À chaque étape, il faut faire une pause d'une durée indiquée par la table (h= nombre heures de marche effectuées). Chaque pause manquée donne **Fatigue+1**. À F2 est les **courses** sont interdites, à F3 les **marches forcées** sont interdites. À F4, la pause est obligatoire.

Exemple : (suite) une pause est nécessaire après $30/10=3h$. La marche forcée coûte 2h, donc après 3h de marche forcée (donc $3,8km \times 3= 11,4km$), elle cumule $3 \times 2(\text{marche forcée}) = 6h$ de marche. Elle rate donc une pause et prend F+1.

4.2.3 LONG VOYAGES

Dans le cas de longs voyages, vous pouvez utiliser une **approximation des distances parcourues**, en **km/jour**, par un humain moyen, selon la saison, le terrain et les modificateurs de 4.2.1 Stratégique :

| Terrain | Saison | | | |
|--------------------|-----------|-----|---------|-------|
| | Printemps | Été | Automne | Hiver |
| Caverne / Ruine | 7 | 8 | 7 | 7 |
| Colline | 20 | 20 | 18 | 16 |
| Cours d'eau | 26 | 30 | 28 | 24 |
| Désert | 18 | 16 | 18 | 20 |
| Forêt | 16 | 16 | 14 | 12 |
| Jungle | 14 | 14 | 10 | 10 |
| Marais | 12 | 14 | 12 | 14 |
| Montagne | 8 | 10 | 8 | 6 |
| Plaine/ Urbain | 24 | 24 | 22 | 20 |
| Souterrain / Glace | 8 | 8 | 7 | 6 |
| Steppe | 22 | 22 | 20 | 18 |



Ajoutez **+20% pour les montures ou sur route**. Tenez compte des moyens mis en œuvre, des charges transportées, des événements et des coûts de péage, d'entretien, de nourriture, etc.

Exemple : (suite) pour rejoindre la frontière en hiver, située à 60km, elle passe par une route passant à travers la forêt ($12+20\% = 14,4 \text{ km/j}$). Il lui faudra un peu plus de 4 jours de voyage.

4.3 Navires

Utilisez les éléments qui suivent comme cadre général de gestion des mouvements et combats en mer. Libre au MJ de développer des règles plus adaptées. Ceci n'est qu'une **base** pour gérer ce point.

4.3.1 TABLES DES NAVIRES

Il existe **sept classes de navires**, en dehors des petites embarcations. Chaque classe est définie selon une série de caractéristiques reprises ici, du plus petit au plus grand navire (voir 4.3.8 *Silhouette des navires*):

| Navires → | Pinta | Tarbarre | Envik | Dragon | Dark | Kardon | Larune | Modification |
|------------------------|--------------|-----------------|--------------|---------------|-------------|---------------|---------------|---------------------|
| Longueur (m) | 6 | 11 | 14 | 30 | 21 | 27 | 35 | +10%/m |
| Largeur (m) | 2 | 4 | 4,6 | 6 | 7,5 | 9 | 7 | +20%/m |
| Hauteur (m) | 1,5 | 1,3 | 1,8 | 3 | 4 | 3,7 | 5 | - |
| Profondeur (m) | 0,8 | 1,3 | 2,3 | 2,8 | 4,8 | 4,7 | 2,8 | - |
| Nombre de Mâts | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | - |
| Nombre de Voiles | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | - |
| Équipage minimum | 3 | 4 | 5 | 10 | 10 | 15 | 15 | - |
| Équipage normal | 5 | 10 | 10 | 15 | 15 | 20 | 25 | - |
| Équipage optimal | 8 | 12 | 15 | 30 | 20 | 25 | 50 | |
| M³ cargo | 3,5 | 8 | 16 | 20 | 40 | 30 | 60 | +5% / m³ |
| Rames | 0 | 0 | 0 | 14 | 0 | 0 | 20 | +5% / rame |
| Vitesse | -20 | -30 | 0 | +10 | -10 | 0 | -10 | - |
| Manœuvre (VD) | +20 | 0 | -10 | +20 | -20 | -10 | 0 | - |
| Haute mer | Non | Non | Non | Oui | Oui | Oui | Oui | Oui = +50% |
| Château | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 2 | +10% / château |
| Cale | Non | Oui | Oui | Non | Oui | Oui | Non | Oui = +20% |
| Éperon | Non | Non | Non | Oui | Non | Non | Oui | Oui = +15% |
| Barque (nombre) | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | +10% / barque |
| Points de Coque | 4 | 10 | 25 | 100 | 125 | 180 | 250 | +5% / points |
| Points de Voilure | 8 | 25 | 35 | 90 | 80 | 120 | 140 | +2% / points |
| Prix moyen (SO) | 2000 | 6500 | 12500 | 25000 | 32000 | 45000 | 65000 | |

Longueur : de la proue à la poupe.

Largeur : au centre du navire.

Hauteur : de la quille au sommet du mât principal.

Profondeur : entre le tirant d'eau et le point le plus profond de la quille.

Nombre de Mâts : le premier mât est toujours situé au centre de la coque.

Nombre de Voiles : carrées ou triangulaires selon les pays.

Équipage Minimum : nombre d'hommes nécessaires pour manipuler le navire, malus de -10 aux tests.

Équipage Normal : nombre d'hommes nécessaires pour toutes les manœuvres.

Équipage optimal : donne un bonus de +10 à tous les tests de manœuvres.

M³ cargo : volume de marchandises pouvant être emportée dans ce navire. Un homme occupe 1 m³.

Rames : indique si ce navire possède des rames à bâbord et tribord.

Vitesse : modification de vitesse (voir règle de mouvement).

Manœuvre : bonus de manœuvre utilisé en combat naval.

Haute mer : capacité du navire à aller en haute mer.

Château : indique si un château de bois est disponible, le premier devant, le second derrière. Seuls les navires à deux châteaux peuvent avoir le second équipé d'une baliste.

Cale : si 'oui' alors une cale est accessible à partir du centre du pont.

Éperon : indique si un éperon de bois cerclé de métal est attaché à l'avant du navire.

Barque : le nombre de barques disponibles, à capacité maximale individuelle de 10 personnes.

Points de coque : abstraction du nombre de points de résistance de la coque.

Points de voilure : abstraction du nombre de points de résistance de la voilure.

Modification : certaines caractéristiques peuvent être modifiées de **10% dans un sens comme dans l'autre**, contre une modification de prix indiquée dans la table.

Vous pouvez varier les caractéristiques *Longueur*, *Profondeur*, *Équipage*, *Points de Coque*, *Points de Voilure*, *M³ cargo* d'un navire de **d6-d6x5%** par rapport à la valeur indiquée dans le tableau. **L'inverse de cette modification affecte la Vitesse** (mais maximum de +/-20%).

Exemple : le navire de Marcus est de type Dragon a une coque renforcée (+10% à 110, coût = 10 x 5% du prix = 50% donc 12500 SO) et un équipage optimal de 32 personnes.

4.3.2 MOUVEMENT NAVAL

Des éléments des règles navales sont indiqués les talents du *Livre 1*. La vitesse de déplacement d'un navire, en km/h, dépend de nombreux facteurs dont la **force et la direction du vent** sont les deux principaux. La force du vent est déterminée par la météo locale :

| Vent | Description | Vent km/h | Navire km/h | Km/j |
|-------------|--------------------|------------------|--------------------|-------------|
| force 0 | calme | 0 à 1 | 0 | 0 |
| force 1 | très légère brise | 1 à 5 | 2 | 28 |
| force 2 | légère brise | 6 à 11 | 3 | 42 |
| force 3 | petite brise | 12 à 19 | 6 | 84 |
| force 4 | jolie brise | 20 à 28 | 10 | 140 |
| force 5 | bonne brise | 29 à 38 | 15 | 210 |

| | | | | |
|----------|-------------------|-----------|------|-----|
| force 6 | vent frais | 39 à 49 | 20 | 280 |
| force 7 | grand frais | 50 à 61 | 25 | 350 |
| force 8 | coup de vent | 62 à 74 | 25 | 300 |
| force 9 | fort coup de vent | 75 à 88 | 20 | 250 |
| force 10 | tempête | 89 à 102 | 15 | 180 |
| force 11 | violente tempête | 103 à 117 | 10 | 100 |
| force 12 | ouragan | >117 | 5xd6 | 70 |

La vitesse du navire est modifiée par (gardez une décimale) :

| | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| Face au vent (angle de 45°) | -50% |
| Vent de dos (angle de 45°) | -10% |
| vitesse du Navire (en%) | selon 4.3.1 Tables des navires |
| Équipage < minimum | -80% |
| Équipage < normal | -50% |
| Cargo | -1% par m ³ |
| Rames | +10% |
| Moyenne Survie(Océan) de l'équipage | + (NE-30)% |
| NE(Navigation) du Pilote/Capitaine | + (NE-40)% |
| Perte de points de voilure | -10% par 10% de perte |
| Perte de points de coque | -10% par 10% de perte |
| Courant favorable ou non | -20% à +20% |
| Circonstances générales | -20% à +20% |

Si la vitesse finale est <0 alors le navire ne peut pas avancer, il pourra même reculer ou dériver.

Exemple : (suite) le navire de Marcus (Navigation NE50) est engagé en mer sous un temps très venteux (force 8, vitesse navire = 25km/h), vent de dos et par un courant très défavorable. Avec un cargo de 10m³, survie(océan) moyenne=30, la vitesse finale sera de 25-10%(dos)-10%(cargo)+10%(navigation)-20%(courant) = 18 km/h.

4.3.3 TEMPÊTE EN MER

Lorsque le vent souffle trop fort le navire peut subir des dégâts à la voilure et à la coque. Par heure passée en mer avec un vent de **force > 6**, lancez un **D100**. Si dé ≤ Force x10, enlevez (dé/10) **points de voilure**. S'ils sont déjà à 0 alors le navire perd un point de coque. Effectuez **un second test** pour la coque. Si **D100≤Force x5**, le navire perd (dé/10) **points de coque**. Si les points de coque sont déjà à 0 alors le navire coule. Le naufrage sera achevé après (**points de coque initiaux/5**) minutes.

Exemple : (suite) le navire de Marcus subit la tempête. Un D100=24<(force 8x10)80 fait perdre 2 points de voilure qui passent de 90 à 88.

4.3.4 COMBAT NAVAL

L'abordage est résolu par le **Combat Simplifié** (voir Livre 2). Les navires équipés de tours peuvent attaquer à distance avec des armes de jet et de siège. Un navire à éperon peut tenter d'éperonner un navire ennemi pour endommager sa coque selon la règle suivante :

La VO/VD d'un navire = [**Point de coque + Point de Voilure**] / 5 modifiés ainsi :

| | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| Vitesse supérieure à l'ennemi | VO+10 VD+10 |
| Maneuvre | VO selon 4.3.1 Tables des navires |
| Éperon | VO+10 |
| Par château | VO+10 |
| Rames | VO+10 |
| Équipage < minimum | VO-40 VD-20 |
| Équipage < normal | VO-20 |
| Meilleure Survie(Océan) | VO+5 |
| Meilleur NE(Navigation) | VD+10 |
| Circonstances | -10 à +10 |

Les dégâts à la coque infligés sont basés sur la **VO**(attaquant) – **VD**(défenseur). Utilisez la Table de combat. Les pertes infligées sont reprises dans la table suivante:

| Résultat | Perte infligées au défenseur |
|----------|-------------------------------------|
| Mortel | Points de coque de l'attaquant / 3 |
| Sévère | Points de coque de l'attaquant / 5 |
| Normal | Points de coque de l'attaquant / 10 |
| Bouclier | Points de coque de l'attaquant / 20 |
| Rate | 0 |

L'attaquant subit toujours 20% des pertes réellement infligées au défenseur. Il n'y a pas de coup ou d'échec critiques. Les attaques peuvent viser la voilure ennemie, les pertes de coque sont annulées mais les pertes de **voilure sont doublées**.

Exemple : (suite) le navire de Marcus (VO/VD=[100+88]/5=38) éperonne un gros Dark (VO/VD=205/5=41) dirigé par un capitaine vétéran (survie et navigation meilleurs). Les valeurs finale de Marcus deviennent VO&VD+10(plus rapide) VD+20(maneuvre)VO+10(éperon) VO+10(château) VO+10(rames)= 68/68 contre VO+20(châteaux) VO+5(survie) VD+10(navigation)= 66/51. Marcus attaquera sur la colonne 68-51=+17 et le Dark sur 66-68=-2. Si Marcus obtient un coup normal, ce sera 100/10=10 points de coque infligés et 2 subis.

4.3.5 USURE DES NAVIRES

Lors d'un voyage en mer ou sur un fleuve navigable, un navire subira une usure de la coque et des voiles.

Tous les 10 jours de voyages ou après un voyage d'au moins 2 jours, testez la **[Survie(Océan/Cours d'eau) + moyenne(NE[Marine]) + Navigation] /2**. En cas d'échec, points de **Voilure - (CR-dé)/10**, la moitié de cette perte est également infligée en les points de **Coque perdus**.

Réparation

Comme pour les armes et armures, il est possible de réparer la voilure et la coque d'un navire. La voilure peut se réparer en mer. Testez la moyenne du **[NE(Marine) + points de Voilure restant]/2**, divisé par 2 si aucun matériel/tissu n'est disponible. En cas de réussite, regagnez un point de **Voilure** sans dépasser la 80% du montant initial. Un test par jour.

La coque ne peut se réparer qu'une fois le bateau immobilisé et à l'ancre. Dans ce cas la réparation dépend du chantier et des ouvriers. Testez chaque jour selon la qualité du chantier (-20 à +20) et l'expertise moyenne des ouvriers (01-80) :

| Test | Réparation |
|------|----------------------------|
| tRC | 1d6x2 points de coque |
| tRN | 1d6 points de coque |
| tRP | 1d6/2 points de coque |
| tEN | Aucun effet |
| tEC | 1d6 points de coque perdus |

4.3.6 MORAL D'ÉQUIPAGE DE NAVIRE

Le moral d'un équipage est fondamental, il est similaire à celui d'une troupe de soldats avec quelques modifications dues à la situation particulière en mer. Le moral = **moyenne NE(Marine)/10 +NE(Obéissance)/10 du Capitaine + NE(Navigation)/20 du Pilote**, modifié par :

| Circonstances | Moral |
|--|-------|
| Demi-ration | -1 |
| Punition individuelle ou bagarre | -1 |
| Petite défaite ou échec de parcours | -1 |
| Quart de ration | -2 |
| Punition collective ou Intrigue | -2 |
| Grande défaite ou échec de mission | -2 |
| Petite Victoire ou réussite de parcours | +1 |
| Grande victoire ou réussite de mission | +2 |
| Partage de butin > 5x salaire hebdomadaire | +1 |
| Tous les 10 jours en mer | -1 |
| Points de voilure < 50% du total initial | -1 |
| Points de coque < 50% du total initial | -1 |
| Par 10% de pertes d'équipage | -1 |

Lorsque le moral change à cause d'une des circonstances données dans la table ci-dessus, lancez un test d'**[Obéissance(capitaine) + Moral x 5]/2** et évaluez les résultats sur la table suivante :

| Test | Changement positif | Changement négatif |
|------|--------------------------------------|--|
| tRC | Moral +4, aucun test pendant 10j | Moral +1, pas de test pendant 5j |
| tRN | Moral +2 | aucun effet |
| tRP | Moral +1 | Moral -1, 5% mutinerie , 10% intrigue |
| tEN | aucun effet | Moral -2, 10% mutinerie , 20% intrigue |
| tEC | Moral -1, 5% mutinerie, 10% intrigue | Moral -4, 50% mutinerie, 30% intrigue |

La table indique les probabilités qu'une **mutinerie** éclate et la probabilité qu'une **intrigue** commence.

Remarque : le **Moralx5** modifie les tests d'**Obéissance** pour les **ordres** donnés à l'équipage.

Mutinerie

Lorsqu'une mutinerie éclate, il faut diviser l'équipage en trois factions : les **mutins**, les **fidèles** et les **indécis**. Calculez ainsi les **proportions** de chacune des factions :

- **Fidèles** = **Obéissance(capitaine)/2 + (d6-d6)x5 %**
- **Mutins** = **(100% - Fidèles%) / 1d3 %**
- **Indécis** = **100% - Fidèles% - Mutins%**

Le combat commence entre les Mutins et les Fidèles. Organisez le combat en utilisant les **règles de combat simplifiée**. Imaginez ensuite les conséquences sur les points de Voilure et les points de Coque du navire. À chaque fois que 10% des Mutins ou Fidèles tombent, lancez 1D10+Moral pour les deux camps. La différence entre les deux tests indique le nombre d'Indécis qui rejoignent le camp ayant obtenu le résultat le plus élevé.

Intrigue

En cas d'intrigue, lancez un D10* sur la table suivante et déterminez ce qui se passe à bord :

| D10* | Événement |
|------|---|
| 1 | Rumeur sur les provisions / objectifs de la mission / superstitieuse (d3) |
| 2 | Bagarre entre marins / marin & officier / officiers (d3) |
| 3 | Vol/destruction (d2) de provisions / de matériel / trésor (d3) |
| 4 | Meurtre d'un mousse / membre d'équipage / officier (d3) |

Le MdJ applique et explique les effets quand et comment il le désire.

Exemple : (suite) lors d'un long voyage de 30 jours, le navire de Marcus (moyenne NE(marine)=30, NE(obéissance)=50 NE(navigation)=20) se perd en mer, il faut rationner (au quart) après avoir échoué une grande mission et perdu la moitié de la voilure ainsi que 30% de l'équipage (il reste 32-30%=22). Le moral de base était : 30/10 + 50/10 + 20/20 =9 modifié -2(rations)-2(mission)-3(jours en mer)-1(voilure)-3(équipage)=-2. Un test d'obéissance (D100=77) sur 50-10/2=20 est

un échec et le moral tombe à -4. Un D100=05 indique une mutinerie. Les fidèles représentent $25+(d6-d6=+1)\times 5=30\%$ de 22 = 7. Les mutins $=(100-30)/(d3=)2=35\%$ soit 8 et donc les indécis de 22-7-8=7.

4.3.7 TITRES ET RÔLES

Les marins sont gradés selon leur NE(Marine):

| NE | Titre |
|-------|---------|
| 01-20 | Jeunot |
| 21-40 | Dauphin |
| 41-60 | Récif |
| 61-80 | Loup |

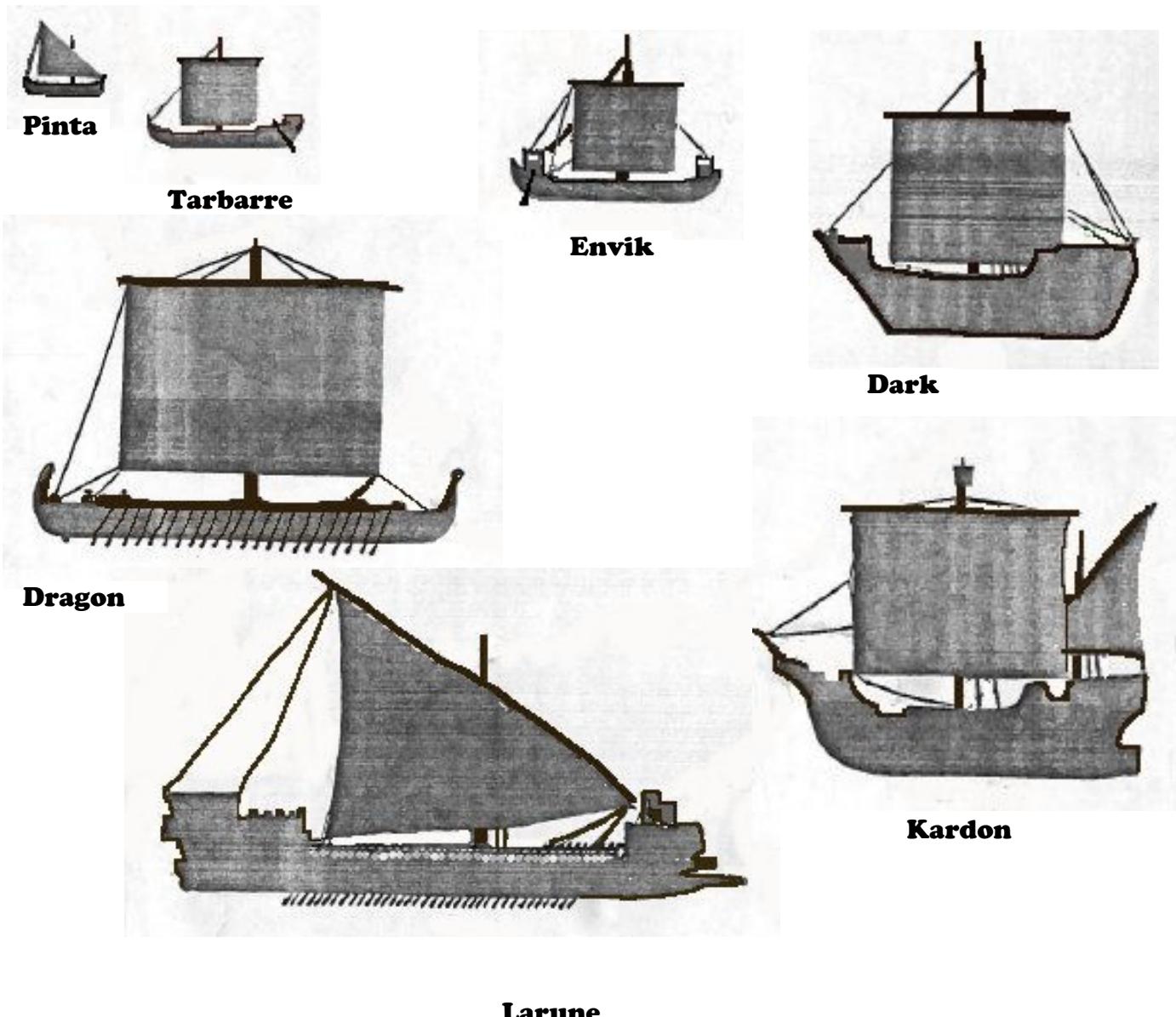
Les différents rôles sur un navire sont les suivants :

| Rôle | Responsabilité | Requis | Revenu mensuel | Parts du butin |
|-------------|------------------------|--------------------|----------------|----------------|
| Mousse | Entretien & cordages | NE(Marine)>10 | 15 | 1 |
| Quartier | Voilure, | NE(Marine)>20 | 30 | 2 |
| Bosun | Sous commandant | NE(Marine)>30 | 50 | 3 |
| Vigie | Yeux du navire | S(océan)>40 Vue>60 | 40 | 2 |
| Charpentier | Entretien de la coque | NE(Charpente)>20 | 60 | 2 |
| Rameur | Fait avancer le navire | F>30 | 10 | 0 |
| Pilote | Planifie la route | NE(Navigation)>10 | 100 | 10 |
| Capitaine | Dirige le navire | NE(Marine)>40 | 200 | 20 |

Le revenu est en SO et payable à l'arrivée.

Lors d'un butin, calculez le nombre total de parts en jeu, chaque part vaudra donc (**butin/nombre parts**). Répartissez ensuite selon le nombre de part pour chacun.

4.3.8 SILHOUETTE DES NAVIRES



5. Règles de campagne

5.1 Introduction

De nombreux outils peuvent être nécessaires pour gérer une campagne de Jeu de Rôle. Utilisez-les à votre guise, selon vos besoins ou votre inspiration.

5.2 Météorologie globale

Pour décrire des évolutions météorologiques à long terme, utilisez les tables suivantes qui fournissent des paramètres temporels et géographiques.

5.2.1 PARAMÈTRES TEMPORELS

Millénaire

Déterminez la tendance du millénaire avec un D10 :

| D10 | Tendance | Mod Siècle |
|-----|----------|------------|
| 1 | Froid | -1 |
| 2-9 | Normal | 0 |
| 10 | Chaud | +1 |

Siècle

Durant ce millénaire, chaque siècle a sa propre tendance. **D10 + Mod Siècle** :

| D10+ Mod Siècle | Tendance | Mod Année |
|-----------------|----------|-----------|
| 1 et - | Froid | -2 |
| 2 | Froid | -1 |
| 3-8 | Normal | 0 |
| 9 | Chaud | +1 |
| 10 et + | Chaud | +2 |

Année

Durant ce siècle, chaque année a sa propre tendance. **D10 + Mod Année**:

| D10+ Mod Année | Tendance | Mod TP | Mod D/A | Mod PL |
|----------------|-------------|--------|---------|--------|
| 0 et - | Très froide | -2 | -1 | 0 |
| 1 | Froide | -1 | 0 | +1 |
| 2-9 | Normale | 0 | 0 | 0 |
| 10 | Chaud | +1 | 0 | 0 |
| 11 et + | Très Chaud | +2 | +1 | -1 |

La tendance de l'année modifie la **TP-Température**, **D/A-Dépression/Anticyclone** et **PL-Pluie**.

5.2.2 PARAMÈTRES GÉOGRAPHIQUES

La localisation géographique d'une région influence la météo locale. Si nécessaire, utilisez les modificateurs suivants pour le calcul de l'évolution des conditions météorologiques. Ils influencent la **CN-Couverture Nuageuse**, **PL-Pluie**, **BR-brumes**, **TP-température** et **FV-force du vent** :

| Localisation | Mod CN | Mod PL | Mod BR | Mod TP | Mod FV |
|----------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Continental | -1 | -1 | | | -1 |
| Arctique | | | +1 | -2 | |
| Tempéré humide | +1 | +1 | +1 | | +1 |
| Désertique | -2 | -2 | -3 | +2 | |
| Océanique | | +1 | -1 | | +2 |

Ces modifications sont cumulatives dans les règles suivantes.

5.3 Météorologie locale

Le système suivant détermine les éléments de base pour une description des conditions **météorologiques locales**. Si les Perso voyages vers des lieux aux conditions climatiques très différentes, adaptez les valeurs ou générez-en d'autres. La zone climatique utilisée comme **référence est de type tempérée semi-continental**. Pour les autres climats, voir 5.2 Météorologie globale. Si nécessaire, utilisez les règles simplifiées (5.4 Météo - Génération simplifiée) pour générer une **description rapide de la météo**.

Sept paramètres sont utilisés pour décrire le temps qu'il fait :

- D/A = la tendance atmosphérique (**dépression ou anticyclone**) → Valeur initiale = **D10+3**.
- CN = la **couverture nuageuse** → Valeur initiale = **d6**.
- PL = la pluie (volume et rythme des précipitations) → Valeur initiale = **D10***.
- BR = la brume (présence et densité) → Valeur initiale = **D10***.
- TP = la température (en C°, arrondi au multiple de 5 le plus proche) → Valeur initiale choisie par MdJ.
- FV = la force du vent (en beaufort) → Valeur initiale = **d6**.
- la direction du vent (les 8 directions de la rose des vents) → Valeur initiale choisie par MdJ.

Ces éléments évoluent **quotidiennement** en interaction les uns avec les autres. Ce système peut être programmé sur ordinateur pour générer automatiquement la météorologie au jour le jour ou au mois le mois. Pour y parvenir, l'on définit un **état** par paramètre. il faut utiliser un **index** qui évolue jour après jour. Une table

d'**Évolution**, à la structure similaire pour tous les paramètres, permet de faire évoluer l'index en lançant un D10 modifié selon l'état du paramètre et de certains autres. Le résultat final obtenu change la valeur de l'index. Le MdJ définit un **index initial** pour chacun des éléments, de manière arbitraire ou aléatoire.

5.3.1 SAISON

Le paramètre le plus influent sur la météo est le **mois** dans l'année qui définit la saison. Par exemple :

| Printemps - agité | | | Été - chaud | | | Automne - humide | | | Hiver - froid | | |
|-------------------|-------|-----|-------------|---------|------|------------------|---------|----------|---------------|---------|---------|
| Mars | Avril | Mai | Juin | Juillet | Août | Septembre | Octobre | Novembre | Décembre | Janvier | Février |

5.3.2 DÉPRESSION/ANTICYCLONE – D/A

La saison influence le **rythme de dépressions et d'anticyclones**. Les premiers apporteront des nuages tandis que les seconds les chasseront. L'index D/A varie de **1 à 16** et produit 6 **États** différents : **début d'Anticyclone(dA)**, **Anticyclone(A)**, **fin d'Anticyclone(fA)**, **début de Dépression(dD)**, **Dépression(D)** et **fin de Dépression(fD)**. L'index est **cyclique**, cela signifie que si l'index dépasse 16, il passe à 1. Si l'index descend en dessous de 1, il passe à 16.

État

| Index | 16<- | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | -> 1 |
|-------|------|---|---|---|---|---|---|----|----|---|----|----|----|----|----|----|----|------|
| État | dA | A | A | A | A | A | A | fA | dD | D | D | D | D | D | D | D | fD | |

Le D10 d'évolution modifié selon la saison et l'État.

| | dA | A | fA | dD | D | fD |
|-----------|----|----|----|----|----|----|
| Printemps | +2 | +1 | +2 | +2 | +1 | +2 |
| Eté | 0 | -1 | -2 | +1 | +2 | +3 |
| Automne | +1 | +2 | +2 | +1 | 0 | -1 |
| Hiver | +1 | +2 | +3 | 0 | -1 | -2 |

Évolution, lancez le D10 modifié par mod D/A et la valeur ci-dessus, pour modifier l'index :

| D10 modifié | <1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
|-------------|----|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Index+ | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | +2 | +2 | +2 | +3 | +4 |

5.3.3 COUVERTURE NUAGEUSE - CN

La quantité de nuages présents dans le ciel influence l'arrivée de pluies et la température. **6 États** sont possibles. La quantité de nuages influence l'évolution future de la quantité de nuages dans le ciel. L'index va de **1 à 6**.

État

| Index | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| État | Dégagé | Flocon | Quelque | Couvert | Nuageux | Couvert |
| mod évolution | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -2 |

Le D10 d'évolution est modifié par l'État de D/A.

| dA | A | fA | dD | D | fD |
|----|----|----|----|----|----|
| -1 | -2 | 0 | +1 | +2 | 0 |

Évolution, lancez le D10 modifié par mod évolution, la valeur ci-dessus et les paramètres globaux :

| D10 modifié | <1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
|-------------|----|----|----|----|----|---|---|----|----|----|----|-----|
| Index+ | -3 | -2 | -2 | -1 | -1 | 0 | 0 | +1 | +1 | +2 | +2 | +3 |

5.3.4 PLUVIOMÉTRIE - PL

La pluviométrie indique le nombre et la puissance des averses. **4 états** sont possibles, avec 2 significations : la première est utilisée si la température est >5° et la seconde si elle <5°. La pluviométrie influence l'évolution de la pluviométrie. L'index est compris entre **1 et 4**. Au MdJ de déterminer quand il pleut dans la journée et combien de temps durent ces pluies.

État

| Index | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------------|------|---------------|-------------|--------------|
| État | rien | Crachin/Neige | Pluie/Neige | Drache/Grêle |
| mod évolution | 0 | 0 | -1 | -3 |

Le D10 d'évolution est modifié selon l'état de la CN :

| Dégagé | Flocon | Quelque | Couvert | Nuageux | Couvert |
|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| -4 | -3 | -2 | 0 | +1 | +2 |

Évolution, lancez le D10 modifié par mod évolution, la valeur ci-dessus et les paramètres globaux :

| D10 modifié | <1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
|-------------|----|----|----|----|----|---|---|----|----|----|----|-----|
| Index+ | -3 | -2 | -2 | -1 | -1 | 0 | 0 | +1 | +1 | +2 | +2 | +3 |

5.3.5 BRUMES - BR

Les brumes seront généralement présentes à l'aube et se dissipent dans la journée. **4 États** sont possibles. L'index va de **1 à 4**. La présence de brumes influence elle-même la présence future de brumes.

État

| Index | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------------|------|-------|------------|---------------|
| État | rien | brume | brouillard | brume épaisse |
| mod évolution | 0 | 0 | -1 | -3 |

La brume se dissipera automatiquement lorsque le vent se lève.

Le D10 d'évolution est modifié selon l'état de la CN :

| Dégagé | Flocon | Quelque | Semi-couvert | Nuageux | Couvert |
|--------|--------|---------|--------------|---------|---------|
|--------|--------|---------|--------------|---------|---------|

Livre Campagne

| | | | | | |
|----|----|----|---|----|----|
| -4 | -3 | -2 | 0 | +1 | +2 |
|----|----|----|---|----|----|

Évolution, lancez le D10 modifié par mod évolution, la valeur ci-dessus et les paramètres globaux :

| | | | | | | | | | | | | |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|---|---|----|----|-----|
| D10 | <1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
| Mod | -3 | -2 | -2 | -2 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | +1 | +2 | +3 |

5.3.6 TEMPÉRATURE - TP

La température donnée est la moyenne sur la journée. Selon les régions et la saison, faites varier ce nombre de **-1D10** pour le **minima(m)** et à **+1D10** pour le **maxima(M)**. La température la plus basse sera celle à l'aube et la plus chaude sera située en milieu d'après-midi. L'index va de **1 à 11**.

État

| | | | | | | | | | | | |
|-----------------|------------|------------|-----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Index | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| T° | -15 | -10 | -5 | 0 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 |
| modif évolution | +4 | +3 | +2 | +1 | 0 | 0 | 0 | -1 | -2 | -3 | -4 |

Le D10 d'évolution est modifié selon le mois :

| | | | | | | | | | | | |
|------|-------|-----|------|---------|------|-----------|---------|----------|----------|---------|---------|
| Mars | Avril | Mai | Juin | Juillet | Août | Septembre | Octobre | Novembre | Décembre | Janvier | Février |
| -1 | 0 | +1 | +1 | +2 | +1 | +1 | 0 | -1 | -1 | -2 | -1 |

...et la CN :

| | | |
|--------|---------|---------|
| Dégagé | Nuageux | Couvert |
| +1 | -1 | -1 |

Évolution, lancez le D10 modifié par les modif évolution, les valeurs ci-dessus et les paramètres globaux :

| | | | | | | | | | | | | |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|----|----|-----|
| D10 | <1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
| Mod | -2 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | +2 | |



5.3.7 FORCE DU VENT - FV

L'index correspond au nombre de **beauforts** et va de **1 à 10**. Au-delà de 10, vous pouvez considérer qu'une très grosse tempête est en cours, qui peut prendre la forme d'un **ouragan ou d'un typhon**.

État

| | | | | | | | | | | | |
|----------------------|------------|--------------|---------------|---------------|-------------|------------------|-------------------|----|----|----|----|
| Index | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Force du Vent | Nul | Brise | Faible | Modéré | Fort | Très fort | Tempétueux | | | | |
| modif évolution | +2 | +1 | 0 | 0 | 0 | -1 | -1 | -1 | -2 | -2 | -3 |

Le D10 d'évolution est modifié selon la Saison...

| | | | |
|-----------|-----|---------|-------|
| Printemps | Eté | Automne | Hiver |
| +1 | -1 | +1 | 0 |

...et la CN :

| | | | | | |
|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| Dégagé | Flocon | Quelque | Couvert | Nuageux | Couvert |
| -1 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 |

Évolution, lancez le D10 modifié par les modif évolution, les valeurs ci-dessus et les paramètres globaux :

| | | | | | | | | | | | | |
|------------|----|----|----|----|---|---|---|---|----|----|----|-----|
| D10 | <1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
| Mod | -2 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | +1 | +2 |

5.3.8 DIRECTION DU VENT - DV

La direction du vent évolue aléatoirement, sans influence extérieure mais de manière cyclique. En dessous de '1', passez à '8'. Au-dessus de '8', passez à '1'. Le vent peut changer de direction **plusieurs fois par jour**.

État

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----|---|----|---|----|---|----|---|----|------|
| Index | 8<- | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | -> 1 |
| Direction du vent | | N | NE | E | SE | S | SO | O | NO | |

Évolution

| | | | | | | | | | | |
|------------|----|----|----|----|---|---|----|----|----|----|
| D10 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Mod | -2 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | +1 | +1 | +1 | +2 |

5.3.9 REMARQUES

Interprétez les valeurs obtenues de manière souple selon les lieux traversés et adaptez la météo à la région et au monde. N'hésitez pas à utiliser une feuille mensuelle de météorologie avec une ligne par journée.

Exemple : (suite) le MdJ détermine le temps le 1^{er} janvier, en tenant compte des modificateurs du pays :CN-2 PL-2 BR-3 TP+2. L'index initial (D/A) = (d10=4+3) A. L'index du 1^{er} janvier = 7 + évolution (d10=4+2 car A en hiver=6) de +1=8=fA. L'index initial(CN) (d6=2) = flocon. Elle évolue (d10=)2-2 (pour le pays) +0(fA)=0 donc l'index(CN)=2-3=1=dégradé. L'index initial(PL) (d10*)=2=crachin. L'évolution (d10=)7-2(pour le pays)-4(dégradé)=1 donc l'index(PL)=2-2=1rien. L'index initial(BR) (d10*)=3=brouillard. L'évolution (d10=)6-3(pour le pays)-1(car brouillard)-4(dégradé)=-2 donc index(BR)=3-3=0=rien. La TP initiale = 10° (index 6). L'évolution (d10=)4+2(pays)-2(janvier)+1(dégradé)=5 donc l'index(TP) ne change pas. L'index(FV) initial (d6=2)=faible. L'évolution (d10=)9-1(dégradé)=8 donc index(FV)+1=3 pour un vent modéré orienté nord (index 1, par exemple).

5.4 Météo - Génération simplifiée

Si vous désirez générer immédiatement des conditions météo, vous pouvez lancer quatre D10 pour la couverture **Nuageuse**, **Température** moyenne, CR d'avoir une **Pluie**, force du **Vent**. Modifiez ces dés par la saison comme indiqué au bas de la table, **modifiez le dé de T° selon les nuages** :

Livre Campagne

| D10 | Nuage | Mod T° | T° (D10) | | | | CR Pluie | Vent |
|-----------|----------|--------|-----------|-----|---------|-------|----------|-----------|
| | | | Printemps | Été | Automne | Hiver | | |
| 1 | Dégagé | +1 | -5 | 5 | 5 | -15 | 0 | Nul |
| 2 | Flocons | 0 | 0 | 5 | 5 | -10 | 0 | Brise |
| 3 | Flocons | 0 | 5 | 10 | 5 | -5 | 10 | Brise |
| 4 | Quelques | 0 | 10 | 10 | 10 | -5 | 10 | Modéré |
| 5 | Quelques | -1 | 10 | 15 | 10 | -5 | 20 | Modéré |
| 6 | Couvert | 0 | 15 | 15 | 10 | 0 | 30 | Modéré |
| 7 | Couvert | -1 | 15 | 20 | 15 | 0 | 40 | Fort |
| 8 | Couvert | -2 | 15 | 25 | 15 | 5 | 50 | Fort |
| 9 | Nuageux | -1 | 15 | 30 | 20 | 10 | 50 | Fort |
| 10 | Nuageux | -2 | 20 | 35 | 25 | 15 | 60 | Très fort |
| Printemps | +1 | | | | | | +2 | 0 |
| Été | -1 | | | | | | -1 | 0 |
| Automne | +2 | | | | | | +1 | +1 |
| Hiver | 0 | | | | | | 0 | -1 |

T° minimale = **T°-5°**, maximale = **T°+5°**. La CR d'une brume = 20-T°.

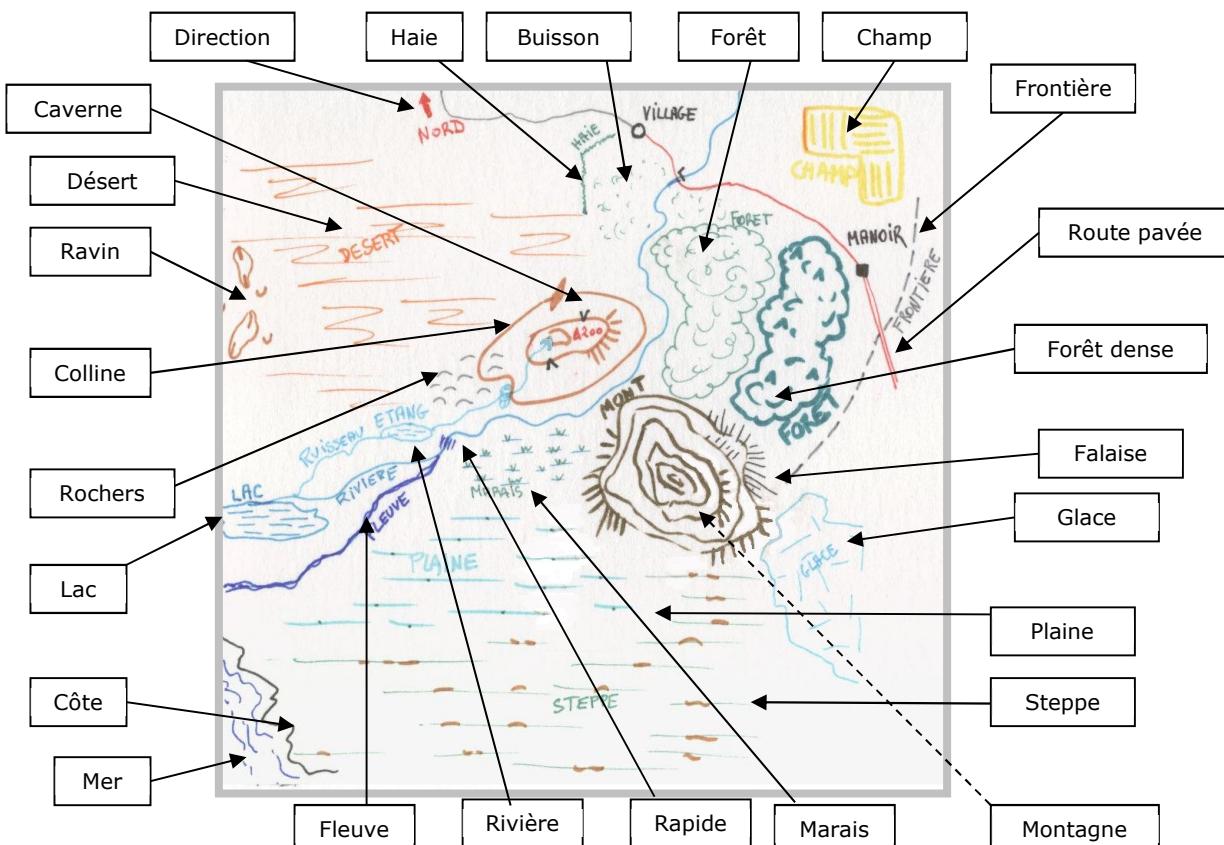
Exemple : nous sommes au printemps, les nuages (D10=4+1=5) quelques, la t° (D10=8-1=7) est de 15°(min 10° max 20°), la pluie (D10=1+2=3) 10% de tomber pendant la journée, le vent (D10=5) est modéré.

5.5 Cartographie

Les cartes forment structure de votre monde imaginaire. Utilisez des papiers à fort grammage (120 gr minimum) pour leur résistance. Des trames **hexagonales** ou **quadrillées** peuvent être utiles pour les repères et le calcul des distances. Elles entraînent néanmoins un certain manque de lisibilité et d'adaptabilité. Utilisez des **calques** si nécessaires. Pensez aux descriptions spéciales : **zones, lieux et histoires** particuliers. Pour le dessin lui-même, utilisez des marqueurs fins, dessinez à main levée et ordonnez votre travail pour éviter les ratures et la surcharge graphique.

5.5.1 CODES GÉNÉRAUX

Les dessins et couleurs proposés ici sont des suggestions, utilisez ceux qui vous conviennent le mieux. Les codes suivants sont simplifiés et permettent de dresser des cartes de régions :



Les codes suivants vous serviront pour la plupart des cartes:

| Nom | Dessin et couleur |
|------------------|---|
| Buisson | Courbes vertes interrompues petits points verts |
| Caverne/Grotte | Un petit V brun foncé indiquant l'ouverture |
| Champs | Groupes de 4 hachures jaunes épaisse s'alternant horizontalement et verticalement |
| Chemin – Sentier | Fine ligne rouge |
| Chute d'eau | Nuage bleu clair sur cours d'eau |
| Colline | Lignes de contour brun clair tous les 100 à 200m, le sommet indiqué par un triangle suivi de l'altitude en mètres |
| Côte | Ligne continue noire |
| Désert | Lignes ocre zébrées |
| Direction | Flèche rouge avec nom de destination associé |
| Étang-Mare | Surface bleu-clair avec vagues bleu clair |
| Falaise | Lignes noires (pour la côte) ou brune (pour la montagne) partant de la côte / courbe de niveau |
| Fleuve | Deux lignes bleu-foncé s'entrecroisant régulièrement |
| Forêt conifère | Nuage vert foncé pigmenté de petites courbes et de petits cônes |
| Forêt dense | Nuage vert foncé pigmenté de petites courbes |
| Forêt légère | Nuage vert clair au trait fin pigmenté de petites courbes |
| Frontière | Ligne grise simple ou double selon les frontières que l'on veut afficher |
| Glace | Zone couverte de traits bleu clair à bord bleu-clair |
| Haie | Ligne hachurée verte continue |
| Marais | Traits horizontaux bleu-clair garnis de 'v' et de 'w' vert clair |
| Mer-Lac | Surface bleue avec vagues bleues, trois lignes le long du bord, de plus en plus discontinues |
| Montagne | Lignes de contour brun foncé (ou noir) tous les 100 à 200m, le sommet indiqué par un triangle suivi de l'altitude en mètres |
| Plaine | Traits horizontaux vert-pâle avec en option des points vert-clair au centre |

Livre Campagne

| | |
|---------------|---|
| Quai | Trait noir en forme de 'L' |
| Rapides / Gué | Plusieurs traits parallèles bleu-foncé le long d'un cours d'eau |
| Ravin | Zone fermée brune en forme de nuage avec deux traits courts vers l'intérieur |
| Rivière | Ligne ondulante bleue continue |
| Rochers | Petits monticules gris |
| Route | Ligne rouge plutôt rectiligne, suivant les chemins les moins inclinés |
| Route pavée | Double ligne rouge plutôt rectiligne , suivant les chemins les moins inclinés |
| Ruisseau | Simple ligne bleue clair continue |
| Spécial | Triangle noir, point d'exclamation indique un danger |
| Steppe | Longues lignes vert-clair recouvertes en leur centre d'une vague brun-clair |
| Urbain - Lieu | Voir 5.5.2 Lieux |

Les éléments de terrains auront leur nom local accolé de la même couleur que ce dernier. Cela permettra au MdJ de fournir des descriptions rapides et correctes. Ajoutez une rose des vents et la date de création si nécessaire.

5.5.2 LIEUX

Les codes suivants décrivent les lieux et zones urbaines dignes d'intérêt. Utilisez-les selon l'échelle de la carte. La couleur utilisée est toujours le noir :

| Lieu | Dessin | Prieuré tombe cimetière ruine tumulus autel | temple cathédrale | Château Forteresse |
|------------------------------------|--------|--|----------------------|-----------------------|
| Maison ferme cabane hutte | • | ▼ | + ■ | ● |
| Hameau | + | ■■■■■ | | —○— |
| Village fortifié | ○ | ⊗ | □ | ●● |
| Bourg | ↙ | ⚒ | ↑ | —○— |
| Ville port | ⌚ | ○ | □ | ●● |
| Relais camp repaire signe | △ | ● | ! | ! |

5.5.3 CODES TACTIQUES

Utilisés pour les cartes décrivant des zones plus petites, comme un village, une maison, etc.

| Nom | Dessin | Couleur | Eau | Plancher | Brun clair |
|---------------------|----------------|-------------|------------------|----------------------|-------------|
| Arbre | Cloud with X | Vert + brun | Wavy blue lines | Wooden floor pattern | |
| Buisson | Cloud shape | Vert foncé | Shrub silhouette | Rocks pattern | Gris + noir |
| Cultivé / jardin | Grid of plants | Vert | Gravel pattern | Sand pattern | Ocre |
| Dalle | Brick pattern | Gris foncé | Grass pattern | Earth pattern | Brun |
| | | | Paille | | |

5.5.4 TAILLE

Les cartes seront généralement dessinées sur une feuille A4 (21cm sur 29cm) avec une marge de 5mm de chaque côté permettant d'effectuer des raccords. Voici quelques exemples d'échelles:

| Échelle 1cm= | Utilisation | Dimension représentée |
|-----------------|--------------------------|--------------------------|
| 1m | Détails – pièce spéciale | 21m x 29m |

Livre Campagne

| | | |
|-------|------------------------------------|-----------------|
| 3m | Tactique - extérieur | 63m x 81m |
| 10m | Donjon - maison - intérieur | 210m x 290m |
| 100m | Ville - lieu urbain - plan local | 2100m x 2900m |
| 1km | Carte tactique | 21km x 29km |
| 3km | Carte opérationnelle | 63km x 81km |
| 5km | Stratégique : petite région | 105km x 145km |
| 10km | Stratégique : région moyenne | 210km x 290km |
| 20km | Stratégique : grande région | 420km x 580km |
| 100km | Grand stratégique : pays - royaume | 2100km x 2900km |

5.5.5 DESSIN

Voici un ordre dans lequel vous devriez dessiner les terrains:

| Ordre | Terrains |
|-------|---|
| 1 | Montagne - Colline - Ile - Côte - Mer - Lac |
| 2 | Cours d'eau - Falaise - Ravin - Gué - Rapides - Chute d'eau |
| 3 | Marais - Plaine - Désert - Steppe - Forêt - Banquise |
| 4 | Rocher - Buisson - Haie |
| 5 | Route - Urbain - Construction - Frontière - Champs - Lieu-dit |
| 6 | Autres (Direction, détails, Rose des Vents, Légende, etc.). |

Cet ordre découle de la **construction naturelle du paysage** et induit une logique pour le placement des éléments des terrains, ressources et lieux. En fin de dessin, indiquez le **nom de la région/du pays** ainsi que l'échelle utilisée et la rose des vents. Assurez-vous que les cartes connexes se raccordent correctement. Indiquez sur les cartes stratégiques l'existence des cartes régionales, vous aurez ainsi un puzzle de cartes liées entre elles.

5.5.6 LIEUX

Si vous voulez peupler une carte régionale ou stratégique avec des lieux, utilisez la table suivante selon le **type de région** que vous créez. Lancez autant de D100 que nécessaire :

| Région urbaine | Région normale | Région sauvage | Lieu Utilisez D10*, d2, d6, d3, D10/2 selon les choix | Population Moyenne |
|----------------|----------------|----------------|--|--------------------|
| 01-12 | 01-10 | 01-03 | Maison / Ferme / Cabane / Hütte (D10x2 habitants) ² | 10 |
| 13-29 | 11-25 | 04-06 | Hameau (D10x10 habitants) ² | 50 |
| 30-55 | 26-40 | 07-17 | Village (D10x50 habitants) ² | 250 |
| 56-65 | 41-48 | 18-25 | Bourg (D10x200 habitants) ² | 1000 |
| 66-70 | 49-50 | 26-30 | Ville / port (D10x1000 habitants) ² | 5000 |
| 71 | 51-54 | 31-35 | relais / camp / repaire / signe | 5 |
| 72-73 | 55-57 | 36-40 | prieuré / tombe / cimetière / ruine / tumulus / autel | 5 |
| 74-80 | 58-65 | 41-43 | champ / cultivé / potager / verger / sérial | 10 |
| 81-82 | 66-70 | 44-46 | carrière / mine / chantier / atelier | 10 |
| 83-84 | 71-74 | 47-49 | Chapelle (D10x1 fidèles) ² | 5 |
| 85-86 | 75-80 | 50 | Église (D10x3 fidèles) ² | 20 |
| 87 | 81-82 | 51 | Temple / Monastère (D10x5 fidèles) ² | 40 |
| 88 | 83-84 | 52-54 | Fortification neutre | 1 |
| 89-90 | 85-89 | 55-65 | Tour (garnison de D10x2) ² | 10 |
| 91 | 90-91 | 66-69 | Fort (garnison de D10x10) ² | 50 |
| 92-94 | 92-96 | 70-80 | Manoir (D10x20 habitants) ² | 100 |
| 95 | 97 | 81-83 | Château (D10x30 habitants) ² | 150 |
| 96-97 | 98 | 84-85 | pont / passage / ouvrage | 5 |
| 98 | 99 | 86-90 | souterrain / cave / crevasse | 10 |
| 99-100 | 100 | 91-100 | spécial / créature / danger | 5 |

² si vous obtenez '10', relancez le dé et ajoutez le résultat au total actuel, cyclez dans ce processus

Pour **placer un lieu sur la carte**, lancez deux D10, un pour les **abscisses** et un pour les **ordonnées**, relativement à la taille de votre carte. Cela vous donnera un endroit approximatif de localisation du lieu sur votre carte. Ajustez le type de lieu selon l'endroit où il est placé (*une ville sera un port si le long de la côte ou d'un fleuve*). Continuez jusqu'à ce que vous trouviez la carte suffisamment garnie, ajoutez les **noms**, les **routes** reliant les lieux et les autres éléments liés à ce peuplement.

Pour vous aider à **peupler une carte**, déterminez la densité (hab/km²) de population moyenne de cette région (25 est celle de la France au moyen-âge), de 5 à 50 par exemple. Avec cette information et la taille de la carte en km², vous aurez **POP= densité x surface +(d6-d6)x10%** population à placer sur votre carte. Utilisez la table suivante pour la répartir selon les proportion indiquées (modifiables de d6-d6x10% par exemple):

| Rural | POP x 65% | Pop moy | N |
|------------------|------------|---------|---|
| Ferme/isolé | 2% | 20 | |
| Hameaux | 20% | 100 | |
| Villages | 78% | 500 | |
| Urbain | POP x 29% | Pop moy | |
| Bourgs | 50% | 1000 | |
| Ville/port | 50% | 5000 | |
| Isolé non urbain | POP x 0,8% | Pop moy | |
| Camps/relais | 5% | 10 | |
| Tombes/religieux | 10% | 20 | |

| Champs/vergers | 55% | 30 | |
|-----------------|------------|---------|--|
| Mines/carrières | 30% | 50 | |
| Religieux | POP x 0,7% | Pop moy | |
| Monastères | 30% | 20 | |
| Lieux de culte | 60% | 10 | |
| Temples | 10% | 30 | |
| Militaire | POP x 4,2% | Pop moy | |
| Fortifications | 1% | 10 | |
| Tours | 7% | 10 | |
| Forts | 2% | 50 | |

| | | | |
|----------|------------|---------|--|
| Manoirs | 60% | 50 | |
| Châteaux | 30% | 100 | |
| Divers | POP x 0,3% | Pop moy | |

| | | | |
|--------------------|-----|----|--|
| Pont/ouvrages | 30% | 5 | |
| Souterrains/caves | 20% | 10 | |
| Créatures/ dangers | 50% | 20 | |

À l'intérieur de chaque catégorie, déterminez le nombre (**N**) de lieux en divisant la POP calculée pour ce type de lieu par la **Population Moy.**(enne). Il vous suffit ensuite de remplir la carte avec les lieux ainsi déterminés.

Exemple : une carte de collines de 20x30km avec une densité de 10hab/km² aura une POP = 20x30x10= 6000 x(d6-d6=-5)-50% =3000. Le rural = 3000x0,65=1950 répartis entre Ferme= 1950x2% = 40+(d6-d6=+1)10% =44 ce qui donne 44/20=2 Fermes, Hameaux = 1950x20% = 390(d6-d6=)-2x10% =310/100 donc 3 hameaux, Villages = 1950x78% = 1521 (d6-d6=)-3x10% = 1065/500 donc 2 Villages.

5.5.7 CARTE ALÉATOIRE

Cette règle vous permet de créer des cartes aléatoires. Déterminez le **terrain dominant** de la carte et suivez les indications dans l'ordre indiqué. Adaptez les résultats obtenus selon les besoins et les éléments déjà présents.

Type de carte

Six types de cartes de base sont proposés. Ils recouvrent la majorité des terrains existants. Chaque type de carte correspond à un terrain **dominant** et induit l'existence possible d'autres éléments de terrain :

| Type de carte | | | | | | | |
|-------------------------|-------|---------------|---------|----------|---------------|-------|--------|
| Éléments de terrain | Forêt | Plaine Steppe | Colline | Montagne | Marais Jungle | Côte | Désert |
| Côte | 1 - 3 | 2 - 1 | 2 - 2 | 3 - 5 | 1 - 1 | 9 - 4 | 2 - 1 |
| Île (si côte) | 0 - 2 | 1 - 2 | 2 - 3 | 4 - 2 | 1 - 2 | 5 - 4 | 1 - 1 |
| Récifs (si côte) | 1 - 2 | 1 - 1 | 2 - 3 | 5 - 6 | 1 - 1 | 4 - 3 | 1 - 1 |
| Montagne | 1 - 2 | 1 - 1 | 4 - 3 | 9 - 4 | 1 - 1 | 3 - 3 | 1 - 2 |
| Colline | 5 - 4 | 3 - 2 | 9 - 4 | 8 - 6 | 3 - 1 | 6 - 2 | 4 - 1 |
| Faille | 3 - 2 | 2 - 1 | 4 - 2 | 5 - 4 | 2 - 1 | 3 - 3 | 3 - 4 |
| Lac | 6 - 3 | 5 - 5 | 5 - 3 | 7 - 2 | 9 - 5 | 4 - 1 | 2 - 2 |
| Cours d'eau | 8 - 3 | 6 - 4 | 7 - 2 | 8 - 3 | 9 - 4 | 8 - 4 | 3 - 2 |
| Forêt | 9 - 6 | 6 - 3 | 7 - 4 | 5 - 4 | 8 - 3 | 6 - 2 | 4 - 2 |
| Marais | 3 - 3 | 4 - 1 | 2 - 1 | 1 - 1 | 9 - 4 | 3 - 2 | 1 - 1 |
| Plaine | 6 - 4 | 9 - 8 | 5 - 5 | 3 - 2 | 4 - 2 | 8 - 5 | 6 - 3 |
| Steppe | 1 - 1 | 6 - 4 | 1 - 2 | 2 - 1 | 3 - 3 | 2 - 3 | 3 - 5 |
| Désert | 1 - 1 | 2 - 4 | 2 - 2 | 2 - 1 | 1 - 1 | 2 - 3 | 9 - 8 |
| Route | 6 - 3 | 8 - 5 | 4 - 2 | 3 - 1 | 2 - 1 | 6 - 4 | 2 - 1 |

La table donne deux nombres pour chaque élément et par type de terrain X - Y.

X = (**CR sur D10**) d'avoir un élément du type indiqué sur la ligne. Le **dé** obtenu indiquera le nombre d'éléments de ce type présent sur la carte.

Y = pour chaque élément, (**CR sur D10**) que cet élément soit (**G**)rand. Par défaut les éléments de terrain sont (**P**)etits. Créez les terrains dans l'ordre donné par la table.

Eléments de terrain

La table suivante vous décrit comment **créer les éléments de terrain**. Chaque terrain respectera les contours des précédents et ne se mélangeront que s'ils sont compatibles. Soyez souple dans leur placement. Les éléments varie

| | |
|--------------------|---|
| Bois | Point central à XY, D10(min3) « flèches » à D10/2km de distance, jamais dense. |
| Côte | (P)plage/(G)falaise, départ XY, D10(Gx2) points à distribuer et à relier, direction générale NSOE, point suivant à D10km, direction d3(gauche/centre/droit), G a (1-3) de créer des récifs, définit automatiquement la mer |
| Île | point central XY (à D10km de la côte ou au centre d'un lac), D10(min3) flèches à D10km (x5 si G) de distance, terrain (D10*) roche/montagne/plaine/forêt, 50% d'avoir D10* rivières. |
| Récifs | À D10 km de la côte, D10x2 éléments, D10*-1 ce ces éléments sont des îles. |
| Montagne | Point central à XY, crête de D10* points liés, D10(min3) flèches à D10km (x2 si G) de distance, D10* plateaux, hauteur=D10x500m (x1000m si G). |
| Colline | Point central à XY, crête de D10* points liés, D10(min4) flèches à D10km (/2 si P) de distance, D10* plateaux, hauteur=D10x50m (si P) et D10x100m (si G), 20% d'avoir une zone de rochers recouvrant D10x5% de la surface. |
| Faille | Point de départ XY, D10* points supplémentaires, longueur segment D10km (/2 si P), direction aléatoire. |
| Lac | Point central XY (loin de la côte, au pied d'une montagne/colline), D10(min3) flèches à D10km (x3 si G) de distance, D10*-1 îles de D10x100m de large. |
| Cours d'eau | Point de départ = Bord de carte/Lac/montagne/colline(D10*), point d'arrivée Côte/Bord de carte/Lac/Marais/Cours d'eau/sous terre(d6), D10 points intermédiaires (/2 si P), relié de manière rectiligne/sinueuse/erratique/anguleuse(D10*), chaque section a 10% d'avoir gué/rapide/élargissement/chute d'eau(D10*). |
| Forêt | Point central à XY, D10(min3), flèches à D10km (x5 si G) de distance, D10*-1 clairières de D10/3 km de large, 40%/20% dense (si G/P). |
| Marais | Point central XY (hors montagne / colline, proche d'une côte / cours d'eau), D10(min3) flèches à D10km (x5 si G) de distance, D10* îles de D10x100m de large, D10* cours d'eau qui traversent. |
| Plaine | Occupe le terrain qui reste , 20% d'avoir (choix D10*): D10* bois/D10* lacs/zone rocheuse/zone cultivée, G a 10% d'avoir D10* zones marécageuses. |
| Steppe | Occupe le terrain qui reste , 10% d'avoir (choix D10*): D10* bois/D10* lacs/zone rocheuse/zone désertique, G a 20% d'avoir D10* petites zones marécageuses. |
| Désert | Point central à XY (éloigné de la côte, des cours d'eau, pas sur montagne ou colline), D10(min4) flèches à D10km (x5 si G), contient D10*-1 oasis avec 30% d'avoir une forêt et 30% un lac de D10x100 m de large. |

| | |
|--------------|--|
| Lieu | Voir 5.5.6 Lieux, chaque lieu a (habitants/10)% d'avoir D10* zones cultivées en périphérie. |
| Route | Relie D10 points , les premiers et derniers points ont 70% d'être un bord de carte . |

XY = coordonnée au hasard sur la carte définie par D10x10% sur l'axe des X (l'ordonnée) et D10x10% sur l'axe des Y (l'abscisse). Le point 0,0 est défini comme étant en bas à gauche de la feuille.

Flèches = déterminez la direction avec un dé de direction (**D8**) ou D10 (1=SO 2=S 3=SE 4=O 6=E 7=NO 8=N 9=NE, **relancez 0 et 5**). Les distances données ci-dessus le sont pour des cartes à l'échelle 1cm=10km. Modifiez ces distances selon l'échelle de votre carte.

5.6 Événements aléatoires

Dans la préparation des séances, il est nécessaire de créer et gérer des événements aléatoires s'inscrivant dans le contexte de la campagne en cours et influençant l'histoire du groupe. Ils servent à donner vie au monde dans lequel évoluent les Persos. En effet, si ce que font les Persos est essentiel à leur aventure, il est encore plus fondamental de considérer que le **monde vit par lui-même**.



Les événements sont créés et évoluent **indépendamment du groupe**, pouvant influencer ce dernier. Au MdJ de sélectionner et de détailler les événements, de les suivre ou de les interrompre, de les intégrer dans l'aventure des Perso et de les enrichir. Tentez de puiser votre inspiration dans le cadre géographique local, n'oubliez pas que les Persos peuvent généralement avoir connaissance de ce qui se passe dans leur région ou pays ou bien **passer complètement à côté** d'un événement. N'ajoutez **pas trop d'événements**, dévoilez certains qui se déroulent loin ou qui ne concernent pas directement le groupe et détaillez suffisamment ceux qui ont un impact réel sur l'aventure.

5.6.1 CATÉGORIE

Il existe 5 catégories d'événements :

| D10 | Catégorie | Concerne... |
|------------|-----------|--|
| 1 | Personne | Une personne ou un proche du groupe. |
| 2-4 | Groupe | Affecte le groupe de Perso ou d'humains. |
| 5-7 | Lieu | Un lieu particulier. |
| 8-9 | Région | Un fief ou zone naturelle, que l'on peut nommer. |
| 10 | Pays | Un royaume, une tribu, un peuple. |

Les événements **continentaux, multi-royaumes, cosmiques, magiques et d'autres mondes** sont hors de propos ici. Définissez également, de manière plus globale, les **Personnes / Groupes / Lieux / Régions / Pays** dont vous voulez suivre l'évolution. Pour les pays, la gestion d'événements associés sera utile au niveau de la campagne car elle leur donne vie et permet de créer un fond historique en mouvement. Lorsque vous désirez créer un nouvel événement ex-nihilo, lancez un D10 pour déterminer à quelle catégorie il appartient.

5.6.2 OCCURRENCE, POSITIVITÉ ET AMPLÉUR

Une fois la catégorie connue, il s'agit de savoir si quelque chose se passe par rapport à l'objet considéré. **Décidez du niveau d'activité** de l'objet et lancez D100:

| Activité | | | |
|----------|---------|-------|--------------------|
| Calme | Normale | Agité | Évènement |
| 01-05 | 01-08 | 01-10 | Très positif (++) |
| 06-15 | 09-20 | 11-25 | Positif (+) |
| 16-85 | 21-80 | 26-75 | Aucun évènement |
| 86-95 | 81-92 | 76-90 | Négatif (-) |
| 96-00 | 93-00 | 91-00 | Très négatif (- -) |



L'**ampleur** du nouvel événement est donnée par la lecture du **dé unité** lu comme un **D10*** :

| DU | Ampleur | Explications (exemple) |
|----------|------------|------------------------------------|
| 1 | Faible | Quelques personnes en parlent. |
| 2 | Moyenne | Conversation dans les marchés. |
| 3 | Forte | Connu dans les villes et villages. |
| 4 | Très forte | Tout le monde en parle. |

Si l'ampleur tombe à 0, l'événement s'arrête. La **positivité** d'un événement s'applique soit par rapport à lui-même (un royaume par exemple) soit par rapport au groupe de Perso si l'événement est lié à ce dernier. 'Aucun événement' signifie que rien ne se passe, les événements en cours se poursuivent.

Pour un **nouvel événement**

- Attribuez un **nom** qui vous servira de référence future.
- Déterminez une date de début.
- La **durée** de l'événement dans l'ampleur ainsi déterminée = **dé unité** jours.
- Notez le **Nom (positivité / ampleur / durée / détail)**.

Après cette première durée, il faut lancer l'évolution de l'événement en suivant la même procédure (activité, positivité, ampleur, durée). L'ampleur est remplacée par la nouvelle issue du D100 sauf qu'en cas **d'ampleur identique, l'événement s'arrête**.

5.6.3 TABLE

Pour déterminer un événement, lancez un D100 selon la catégorie:

| D100 | Personne | Groupe | Lieu | Région | Pays |
|------|----------|--------|------|--------|------|
|------|----------|--------|------|--------|------|

Livre Campagne

| | | | | | |
|-------|---------------------------|---------------------------|------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 01-04 | Économie | Butin | Récolte | Tournoi | Chevalerie |
| 05-08 | Famille | Relation | Bandits | Brigandage | Troubles |
| 09-12 | Histoire | Gilde | Naissance | Épidémie | Médecine |
| 13-16 | Métier | Travail | Mort | Migration | Immigration |
| 17-20 | Politique | Emploi | Taxe | Économie | Commerce |
| 21-24 | Relation | Lien | Personnalité | Famine | Récolte |
| 25-28 | Religion | Hérésie | Feu mineur | Météo | Présage |
| 29-32 | Rencontre | Créature | Intrigue locale | Nourriture | Ressource |
| 33-36 | Revenu | Trésor | Inflation | Guilde | Accord |
| 37-40 | Mobilier | Possessions | Tempête | Loi | Décret |
| 41-43 | Combat | Escarmouche | Feu majeur | Dignitaire | Fête |
| 44-46 | Guerre | Bataille | Incursion | Persécution | Minorité |
| 47-49 | Justice | Affaires | Injustice | Enquête | Affaires |
| 50-52 | Mission | Implication | Mariage | Intrigue | Assassinat |
| 53-55 | Vol | Escroquerie | Recrutement | Maladie noble | Disparition |
| 56-58 | Naissance | Amour | Troupe | Migre pop. | Croissance pop. |
| 59-61 | Ressource | Revenu | Étranger vengeur | Bétail | Famine |
| 62-64 | Santé | Maladies | Mercenaires | Feu | Incendies |
| 65-67 | Témoin | Intrigue | Politique | Vague chaleur | Sécheresse |
| 68-70 | Voyage | Départ | Jacquerie | Commerce | Accords |
| 71-72 | Incident | Accident | Fantôme | Mariage | Mariage royal |
| 73-74 | Artistique | Découverte | Grande bataille | Église | Inquisition |
| 75-76 | Cœur | Festin | Cannibalisme | Rébellion | Révoltes |
| 77-78 | Exploit | Aventure | Criminel notoire | Assassinat | Massacres |
| 79-80 | Mariage | Rébellion | Révolution | Révolution | Guerre civile |
| 81-82 | Mort | Influence | Visite | Crime majeur | Vague crime |
| 83-84 | Statut social | Intriguant | Traison | Inondation | Frontière |
| 85-86 | Terre | Enrichissement | Déflation | Empoisonnement | Folie |
| 87-88 | Connaissance | Appauvrissement | Trésor | Réfugiés | Territoire |
| 89-90 | Métier | Conversion | Temple | Bataille | Guerre |
| 91 | Légende | Mystère | Créature | Sorcières | Magie |
| 92 | Magie | Dispute | Tremblement | Révolte | Guerre |
| 93 | Monstre | Catastrophe | Glissement | Attaque barbare | Invasion |
| 94 | Crime | Meurtre | Épidémie | Invasion | Destructions |
| 95 | Relique | Cauchemar | Feu de forêt | Créature | Race |
| 96 | Amour | Courtisan | Éboulement | Science | Découverte |
| 97 | Révélation | Message | Traité | Secte | Nouvelle religion |
| 98 | Crime | Réunion | Double² | Naissance | Union |
| 99 | Double² | Double² | Triple³ | Double² | Complot |
| 100 | Triple³ | Triple³ | Quadruple⁴ | Triple³ | Double² |

² lancer deux fois les dés ³ lancer trois fois les dés ⁴ lancer quatre fois les dés ... un nouveau double/triple/quadruple équivaut à « pas d'événement ».

Le résultat donné par cette table est une **source d'inspiration** pour un petit descriptif de ce qui se passe. Ne soyez pas trop long et servez-vous de cette description pour ajouter des lieux, aventures et PNJ à votre campagne.

5.6.4 GESTION

Attention ! Ne planifiez pas les événements de manière trop rigide, surtout ceux qui peuvent influencer directement le groupe, les actions des Persos pouvant faire s'effondrer une construction trop « parfaite ».

Exemple : un nouvel événement concernant la **région rebelle et agitée où se trouvent les Persos** ($d100=13$) indique qu'il est **positif** et d'une ampleur **faible** (3 lu comme un D10*), qui dure **3 jours**. Il s'agit de ($d100=60$) 'Bétail'. Quelque chose de positif arrive à la région rebelle concernant le bétail : un marché bien fourni sur deux jours dans le chef-lieu. Notez l'événement ainsi : **Rébellion (+/1/2j/bétail)**. Par la suite, l'événement évolue ($d100=24$) en restant positif mais l'ampleur (4 lu comme D10*=1) est la même donc, il s'arrête : les éleveurs s'en vont.

5.7 Missions et motivation

Si vous manquez d'inspiration pour créer des histoires, thèmes ou scénarios, les tables suivantes vous donneront des idées de mission et de motivation pour des PNJ/Perso. Générez une à trois paires « **verbe+sujet** » que vous pouvez combiner selon vos besoins (**lancez 2 D20 à chaque fois**). Mélangez les éléments proposés pour vous donner des idées de mission, de scénario ou d'intrigue :

- Première paire : un **objet** et ce qu'il faut en faire.
- Seconde paire : une **personne** et ce qu'il faut lui faire.
- Troisième paire : un **lieu** et ce qu'il faut y faire.

5.7.1 OBJET

| D20 | Action |
|-----|-------------|
| 1 | Retrouver |
| 2 | Voler |
| 3 | Transporter |
| 4 | Trafiquer |
| 5 | Garder |
| 6 | Piller |

| | |
|----|-------------|
| 7 | Détruire |
| 8 | Situer |
| 9 | Cacher |
| 10 | Transformer |
| 11 | Fabriquer |
| 12 | Comprendre |
| 13 | Utiliser |

| | |
|----|-----------|
| 14 | Remplacer |
| 15 | Diviser |
| 16 | Extraire |
| 17 | Emprunter |
| 18 | Déplacer |
| 19 | Double |
| 20 | Triple |

| D20 | Objet |
|-----|------------|
| 1 | Carte |
| 2 | Métal |
| 3 | Joaillerie |
| 4 | Relique |
| 5 | PN |

Livre Campagne

| | |
|---|---------|
| 6 | Culte |
| 7 | Message |
| 8 | Animal |
| 9 | Corps |

| | |
|----|----------|
| 10 | Navire |
| 11 | Gemmes |
| 12 | Matériel |
| 13 | Livre |

| | |
|----|----------|
| 14 | Créature |
| 15 | Coffre |
| 16 | Arme |
| 17 | Armure |

| | |
|----|--------|
| 18 | Preuve |
| 19 | Double |
| 20 | Triple |

Le nombre d'objets concernés est de 1D10 (ou 1D10* si objet rare).

5.7.2 PERSONNE

| D20 | Action |
|-----|------------|
| 1 | Libérer |
| 2 | Capturer |
| 3 | Garder |
| 4 | Assassiner |
| 5 | Trouver |
| 6 | Transport |
| 7 | Tromper |
| 8 | Incriminer |
| 9 | Séduire |
| 10 | Terroriser |

| | |
|----|-------------------|
| 11 | Blesser |
| 12 | Humilier |
| 13 | Echanger |
| 14 | Corrompre |
| 15 | Empoisonner |
| 16 | Traquer |
| 17 | Faire disparaître |
| 18 | Sauver |
| 19 | Double |
| 20 | Triple |

| D20 | Personne |
|-----|---------------------|
| 1 | Maîtresse |
| 2 | Membre guilde |
| 3 | Membre confrérie |
| 4 | Ami |
| 5 | Rival/ennemi maître |
| 6 | Fidèle du maître |
| 7 | Seigneur du maître |
| 8 | Noble |
| 9 | Informateur |

| | |
|----|----------------|
| 10 | Contact maître |
| 11 | Membre régnant |
| 12 | Assassin |
| 13 | Voleur |
| 14 | Marchand |
| 15 | Garde |
| 16 | Créature |
| 17 | Guerrier |
| 18 | Mage |
| 19 | Prêtre |
| 20 | Aventurier |

Le nombre de personnes concernées est de 1D10*.

5.7.3 LIEU

| D20 | Action |
|-----|---------------|
| 1 | Trouver |
| 2 | Capturer |
| 3 | Cartographier |
| 4 | Défendre |
| 5 | Détruire |
| 6 | Dissimuler |
| 7 | Construire |
| 8 | Assiéger |
| 9 | Infiltrer |
| 10 | Brûler |

| | |
|----|-----------|
| 11 | Visiter |
| 12 | Piéger |
| 13 | Fouiller |
| 14 | Occuper |
| 15 | Acquérir |
| 16 | Bloquer |
| 17 | Renforcer |
| 18 | Vider |
| 19 | Double |
| 20 | Triple |

| D20 | Lieu |
|-----|----------|
| 1 | Château |
| 2 | Ville |
| 3 | Marais |
| 4 | Rivière |
| 5 | Passe |
| 6 | Montagne |
| 7 | Vallée |
| 8 | Manoir |
| 9 | Maison |
| 10 | Port |

| | |
|----|----------------|
| 11 | Hall de guilde |
| 12 | Dépôt |
| 13 | Donjon |
| 14 | Cave |
| 15 | Palace |
| 16 | Temple |
| 17 | Étable |
| 18 | Mur |
| 19 | Forêt |
| 20 | Spécial |

Double : lancez deux D20, les 19 et les 20 obtenus ne donnent rien, cumulez les résultats.

Triple : lancez trois D20, les 19 et les 20 obtenus ne donnent rien, cumulez les résultats.

Exemple : pour définir une mission, le MdJ lance les dés OBJETS (2 d20=1,10) pour Retrouver/Navire, PERSONNE (2 d20=15,9) pour Empoisonner/informateur et LIEU (2 d20=8,1) pour Assiéger/Château. Afin de retrouver un navire contenant un trésor, il faut s'infiltrer dans un château assiégié et y empoisonner un informateur après l'avoir interrogé.

5.8 Auberges et Écuries

Pendant leurs voyages les Persos seront à la recherche de lieux de repos. Ce sont généralement des **relais**, **auberges ou tavernes**. Selon vos besoins, utilisez les informations suivantes :

5.8.1 LIEUX

Choisissez ou lancez 1D10 pour déterminer le type de **lieu** et 1D10 pour la **qualité** de l'établissement qui influencera le **logement** et de la **nourriture** :

| Qualité (D10) | | | | | | |
|---------------|---------------|----------|--------|---------|-------|--------|
| D10 | Lieux | Mauvaise | Pauvre | Moyenne | Bonne | Grande |
| 1-2 | Relais | 1-5 | 6-7 | 8-10 | | |
| 3-5 | Taverne | 1-4 | 5-6 | 7-9 | 10 | |
| 6 | Sérial | 1-3 | 4-5 | 6-8 | 9 | 10 |
| 7-9 | Auberge | 1-2 | 3-4 | 5-7 | 8 | 9-10 |
| 10 | Hôtel | 1 | 2-3 | 4-6 | 7 | 8-10 |
| | Modificateur→ | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |

Modificateur : utilisé dans les tables **Logement & Nourriture**, plus loin.

5.8.2 SERVICES

Déterminez, si nécessaire, le **personnel**(D10) présent dans le lieu et la **situation** actuelle(D100) du lieu :

| Qualité | Q | Personnel | Rien | Plein | Incident | Pourboire | Écurie |
|----------|----|-----------|-------|-------|----------|-----------|--------|
| Mauvaise | -- | D10/3 | 01-60 | 60-70 | 71-84 | 85-99 | 100 |
| Pauvre | - | D10/2 | 01-62 | 63-75 | 76-82 | 83-95 | 96-100 |
| Moyenne | = | D10 | 01-65 | 65-64 | 75-79 | 80-89 | 90-100 |
| Bonne | + | D10+2 | 01-66 | 67-73 | 74-76 | 77-84 | 85-100 |
| Grande | ++ | D10+4 | 01-67 | 68-72 | 73-74 | 75-79 | 80-100 |

Personnel = nombre de personnes employées dans cet établissement.

Plein = pas de place disponible, se négocie contre pourboire ou motivation forte.

Incident = vol ou incident possibles, clientèle douteuse ou présence de marauds.

Livre Campagne

Pourboire = il faut payer pour éviter ou obtenir un **vol / incident / discréption / protection** (D10*).
Écurie = présente, entretien des bêtes disponible, prix = d3 SO.

5.8.3 LOGEMENT

La **qualité du logement** est déterminée par un **D10+Modificateur** :

| D10 | Logement | Détails | Prix |
|-----|------------|--|------|
| <1 | 0-Mauvaise | Sommeil sur brancard/table/sol(d3) , ni feu ni sanitaire, vermine/rats/cancrelats(d3) partout, odeurs. | d6/3 |
| 2-3 | 1-Pauvre | Matelas en osier, litière sur brancard/table/sol (d3) , un foyer, pas de sanitaire à l'intérieur, vermine. | d6/2 |
| 4-6 | 2-Moyenne | Dortoir, un seul foyer, hamacs, matelas en osier, peu de vermine. | d6 |
| 7-8 | 3-Bonne | Dortoir et d2 chambres privées, plusieurs foyers, matelas en gros tissus, sanitaires de groupe. | d6x2 |
| 9 | 4-Grande | Salle-à-manger séparée, matelas épais, couverture épaisse, latrines propres, serviteur, lit propre. | d6x3 |
| >9 | 5-Superbe | Grande salle, salles individuels, gros matelas, draps satin, décoration, fenêtre, serviteurs. | d6x4 |

Logement : la qualité générale des conditions d'hébergement.

Détails : cette description donne des choix et des idées pour décrire le logement proposés ou disponibles.

Prix : le prix(en SO) pour une **nuit ou une journée** passée sur place (12h).

5.8.4 NOURRITURE

La **qualité de la nourriture** est déterminée par un **D10+Modificateur** :

| D10 | Nourriture | Détails | Prix |
|-----|------------|--|-------|
| <2 | 0-Mauvaise | Gruau maigre, viande faisandée, eau. | 1d3/2 |
| 2-3 | 1-Pauvre | Gruau sans goût, pain rassis, vieux fromage, bière blonde, couenne. | 1d3 |
| 4-6 | 2-Moyenne | Fruits de saison, œufs, pain noir, poulet, porc, bonne bière, vinaigre. | 1d3x2 |
| 7-8 | 3-Bonne | Portions de fruits, goulasch, soupe, poulet, porc, œuf, poisson, bonne bière, bon vin, couverts. | 1d3x3 |
| 9 | 4-Grande | Bonne, 1d6 plats, frais, propre, bols et assiettes, préparation soignée. | 1d3x4 |
| >9 | 5-Superbe | Grande qualité, 1D10 services, vins supérieurs, plats épices, service individuel, verres ou gobelets en métal, chef-coq présent. | 1d3x5 |

Nourriture : la qualité générale de la nourriture.

Détails : liste de nourritures possibles à combiner ou non, avec entremets, desserts, fruits etc.

Prix : le prix d'un repas pour **une personne**, boisson comprise, sans alcool ni suppléments.

Exemple : le groupe arrive dans un village, il y a un lieu d'accueil (2d10=2,6) Relais pauvre (Modificateur=-1). Le personnel est de (d10=6/3) 2 personnes et (d100=100) indique la présence d'une écurie. La qualité du logement est (d10=9-1=8) Bonne, la nourriture est (d10=7-1=6) moyenne.

5.9 Gestion des Héros

Les mondes fantastiques se nourrissent de légendes et de héros. Des PNJ plus puissants que les Persos, servant d'exemples iconiques. Il s'agit, pour le MdJ, d'être capable de suivre leurs hauts faits, leurs aventures et leur influence sur le monde.

5.9.1 PROFIL

Un héros est un PNJ défini aussi précisément qu'un Perso. Utilisez le *Livre Personnage* pour créer une fiche complète en modifiant les valeurs obtenues à votre guise pour une meilleure cohérence. En plus du profil de base, un héros dispose des **20 avantages suivants**:

| N° | Avantages | Nombre/valeur | Note |
|----|------------------|-------------------------|---|
| 1 | Natifs | 1D10 natifs à +1D10 | Choisir aléatoirement (1D10) les natifs. |
| 2 | Caractéristiques | maximum | Toutes les caractéristiques sont à leurs maxima. |
| 3 | Âge | 16+ 2D10 | Âge au début de votre campagne. |
| 4 | NS | 4 + 1d6 - 1d3 | À modifier selon historique du héros. |
| 5 | TG élevés | 1d6 à choisir | NE = 40+D10*x10. |
| 6 | Autres TG | 1D10 à choisir | NE = 10+D10*x10. |
| 7 | TC élevés | 1d6-1 à choisir | NE = 40+D10*x10. |
| 8 | Autres TC | Tous les autres | NE = D10*x10. |
| 9 | Talents unique | Définit le héros | NE = 80 |
| 10 | Survies | d6+2 | NE = D10*x20, les autres à D10*x5 |
| 11 | NEC ou/et NEM | 8 + 2D10* | Selon guerrier/magicien (si D10*=4, ajoutez et relancez). |
| 12 | Relique | 1d6 possédées | Relique supérieure si D10*=4, voir <i>Livre Trésor</i> . |
| 13 | Équipement | 2d6 trésors à V>1000 | Voir <i>Livre Trésor</i> . |
| 14 | Arme/armure | NECx5% d'être améliorée | Voir <i>Livre Personnage -Armurerie</i> à NE=60+2D10. |
| 15 | Compagnons | [D10*-1] x d6 | Garde personnelle avec NEC = NEC(héros)/2 et NE=NECx10. |
| 16 | Propriété | CR = NS x 10 | Dimension du terrain = NS x D10 hectares. |
| 17 | Demeure | CR = NS x 5 | Si oui alors Maison/Manoir/Château/Repaire (D10*). |
| 18 | Bêtes (troupeau) | CR = NS x 3 | Si oui alors quantité = NS x D100 (animal selon héros) |
| 19 | Titre | CR = NS x 5 | Autorité spéciale, rôle unique, à préciser par MdJ. |
| 20 | Richesse | NS x BM x 2D10 | Fortune personnelle en SO/PC/PA/PO selon le NS. |

5.9.2 POINTS D'HÉROÏSME

En plus des avantages cités ci-dessus, un héros dispose de **1D10* PH au début de chaque mois**. Au niveau stratégique, il ne peut utiliser ceux-ci que pour éviter les conséquences fâcheuses de certains événements (maladie, mort etc.). Au niveau tactique, il peut les utiliser comme il veut mais jamais pour causer la mort d'un Perso. Lors d'une rencontre avec les Persos, un héros dispose de **1D10* PH pour cette rencontre uniquement**. Ne cumulez pas ces points. Ils seront une garantie partielle de survie du héros.



5.9.3 ÉVOLUTION PERSONNELLE

Gérez le héros selon ses **objectifs** et sa **zone d'influence**. Il fera face à de grands défis, changera le cours de l'histoire dans certaines régions, subira des revers et engrangera des succès. Ajoutez et/ou modifiez des talents/équipements selon ces aventures. Pour tout cela, utilisez le système de gestion des **Événements aléatoires**. En général, un héros ne meurt pas et si cela doit arriver, les circonstances doivent être grandioses, source de légende et d'inspiration pour les conteurs.

5.9.4 INTERACTION

Lorsque les circonstances le demandent, vous pouvez faire intervenir un héros dans la campagne. Il peut rencontrer les Persos et interagir avec eux. À la première rencontre (ou avant si nécessaire), déterminez un *Niveau de confiance* selon les l'origine, la motivation et la première interaction entre le héros et les Perso. Un héros ne sera **jamais au niveau C0 ou C6** avec des Perso. Un héros agit en « Héros », avec assurance et détermination. Interprétez ces PNJ avec tous les détails qui soulignent leur profil. Ce sont des rencontres rares et précieuses pour le groupe.

5.10 Gestion des masses

Lorsqu'il s'agit d'évaluer la réaction **d'un groupe** de plus de 5 êtres par rapport à une action utilisez la règle suivante. Elle vous permet de déterminer **combien de personnes de ce groupe réussissent** et le niveau de réussite obtenu de chacun de ces sous-groupes.

1. Définissez la **CR de l'action** tentée par le groupe.
2. Lancez D100 sur cette CR et déterminez le résultat de **base** obtenu : tRC tRN tRP tEN tEC.
3. Sur base de ce premier résultat de base principal, **répartissez** les résultats finaux avec un **D10**:

| Base | Répartition(D10) | | | | |
|------|----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|
| | 1 | 2-3 | 4-7 | 8-9 | 10 |
| tRC | 80 -10-5-5-* | 70 -20-5-5-* | 60 -20-10-5-* | 50 -25-15-10-* | 40 -30-20-10-* |
| tRN | 10- 80 -5-5-* | 15- 70 -5-5-* | 20- 60 -10-5-* | 25- 50 -15-10-* | 30- 40 -15-10-* |
| tRP | 5-5- 80 -5-* | 5-10- 70 -10-* | 5-15- 60 -15-* | 10-15- 50 -15-* | 10-20- 40 -20-* |
| tEN | *-5-5- 80 -10 | *-5-5- 70 -15 | *-5-10- 60 -20 | *-10-15- 50 -25 | *-10-15- 40 -30 |
| tEC | *-5-5-10- 80 | *-5-5-20- 70 | *-5-10-20- 60 | *-10-15-25- 50 | *-10-20-30- 40 |

Vous pouvez varier les résultats non-principaux (pas en **gras**) de +5 ou -5.

4. Les résultats sont répartis **en %** dans les 5 catégories (**tRC-tRN-tRP-tEN-tEC**), en proportion du groupe considéré. '*' équivaut au solde sur 100.

Exemple : un groupe de 50 hommes d'arme franchissent une rivière tumultueuse, la CR est basée sur le talent de Nage estimé à 30 en moyenne. Un premier dé (d100=26) donne un tRN. La répartition (d10=9) donne 25-50-15-10-* donc (25% de 50) 13 hommes obtiennent un tRC (pas mouillés), (50% de 50) 25 un tRN, 8 un tRP (retardés), 4 un tEN (restés derrières) et le solde est nul.

5.11 Table de bonus/malus

Les tables suivantes vous permettent de déterminer un **effet quelconque**, généralement sur un Perso. Elles vous aident dans votre mise au point d'histoires ou d'éléments d'histoires. La **positivité ou négativité** de l'effet doit être déterminée au préalable. Cet effet aura une **durée** et une **amplitude**. Utilisez ce qui suit comme sources d'inspiration à chaque fois que nécessaire. Voici les étapes qui permettent de définir l'effet:

1. Choisissez ou déterminez une **catégorie** d'effet avec un D10 :

| D10 | Catégorie | Explication |
|-----|-----------------|--|
| 1 | Personnage | ce qui définit l'aspect général d'un personnage |
| 2 | Combat | ce qui est en relation avec les phases de combat |
| 3 | Spirituel | tout ce qui est lié aux forces de l'esprit et à l'ésotérisme |
| 4 | Talent | les talents et leurs applications |
| 5 | Divers | ce qui ne rentre dans aucune des grandes catégories |
| 6 | Sens | les cinq sens et les autres... |
| 7 | Personnalité | les traits de caractères, tics et autres phobies |
| 8 | Caractéristique | les dix de base avec certains effets de bord |
| 9 | Possession | les propriétés matérielles |
| 10 | Relation | avec tout être pensant ou groupe social |

2. Selon la catégorie, lancez les dés nécessaires (D10, D20 ou D100) pour trouver **l'effet** (voir plus loin).
3. Déterminez la **durée** de cet effet (voir 5.11.11 Durée).
4. Déterminez **l'amplitude** du changement (voir 5.11.12 Amplitude).

Si **2/3/4 choix** sont proposés lancez un **d2/d3/D10***. Interprétez l'effet obtenu par rapport à la positivité/négativité et la situation.

5.11.1 PERSONNAGE

Adaptez les effets selon les circonstances, en termes de valeur et d'application de l'amplitude déterminée.

| D100 | Personnage | Effet |
|--------------|------------|--|
| 01-03 | Age | rajeunissement/vieillissement/suspension |
| 04-09 | Taille | accroissement/diminution/illusion |
| 10-15 | Poids | augmentation/diminution/répartition |

Livre Campagne

| | | |
|---------------|-----------------|---|
| 16-22 | Cheveux | longueur/couleur/style/présence |
| 23-29 | Peau | teinte/rugosité/épaisseur/taches |
| 30-34 | Partie du corps | volume/couleur/texture |
| 35-36 | NS | évolution/perception/relation |
| 37-38 | Art graphique | modification/talent/perception extra |
| 39-44 | Foi | changement/variation partielle/schizophrénie |
| 45-47 | Aura | lumineuse/énergétique/odorante |
| 48-53 | Porter | capacité/conséquence/lien avec corps |
| 54-59 | Arracher | capacité/conséquence/lien avec air |
| 60-65 | Tirer | capacité/conséquence/lien avec terre |
| 66-71 | RP | capacité/immunité/effet secondaire/dépendance |
| 72-77 | Encombrement | capacité/influence/sensibilité |
| 78 | Vol | capacité/circonstances/altitude |
| 79-83 | Nage | capacité/respiration/adaptation |
| 84-92 | MvP | capacité/style/rythme/visibilité |
| 93-96 | Bonus général | valeur/circonstance/transfert |
| 97-100 | Malus général | valeur/circonstance/transfert |

5.11.2 COMBAT

Les valeurs modifiées ne peuvent aller à l'encontre des règles de combat.

| D100 | Combat | Effet |
|--------------|---------------------|---|
| 01-02 | NEC | valeur/modificateur/effet talent/évolution |
| 03-07 | NE TG | valeur/utilisation/effet talent |
| 08-10 | VO | valeur/influence spéciale/effet talent |
| 11-13 | VD | valeur/influence spéciale/effet talent |
| 14-17 | PdC | valeur/changement/transfert/immunité |
| 18-19 | RM | valeur/changement/transfert/immunité |
| 20-23 | Critique (attaque) | modification/effet spécial/contrôle |
| 24-25 | Bonus Coup | valeur/effet spécial/contrôle/transfert |
| 26-27 | Taille (arme) | modification/effet supplémentaire/critique |
| 28-29 | Estoc (arme) | modification/effet supplémentaire/critique |
| 30-31 | Concussion (arme) | modification/effet supplémentaire/critique |
| 32-34 | Taille (armure) | modification/transfert/critique/effet spécial |
| 35-37 | Estoc (armure) | modification/transfert/critique/effet spécial |
| 38-40 | Concussion (armure) | modification/transfert/critique/effet spécial |
| 41-44 | Critique (défense) | modification/effet spécial/contrôle |
| 45 | Nombre attaque | modification/effet spécial/transfert |
| 46-50 | Portée tir | modification/précision/effet spécial |
| 51-55 | Soin Blessure | ampleur/rythme/transfert/effet spécial |
| 56-57 | Soin Malus | ampleur/rythme/transfert/effet spécial |
| 58-62 | Soin Concussion | ampleur/rythme/transfert/effet spécial |
| 63-66 | Soin EN | ampleur/rythme/transfert/effet spécial |
| 67-68 | Malus VIT | modification/immunité/transfert |
| 69-72 | Malus MVp | modification/immunité/transfert |
| 73-75 | Effet pertes EN | modification/effet supplémentaire/effet spécial |
| 76-79 | VIT | valeur/utilisation/effet supplémentaire |
| 80-85 | CS | valeur/effet supplémentaire/transfert |
| 86-87 | Malus combat | modification/immunité/transfert |
| 88-89 | Bonus combat | modification/immunité/transfert |
| 90 | Niveau blessure | modification/conséquences/immunité/transfert |
| 91-92 | Malus arme | modification/immunité/effet spécial/transfert |
| 93-94 | Malus armure | modification/immunité/effet spécial/transfert |
| 95-96 | Malus concussion | modification/immunité/effet spécial/transfert |
| 97 | Malus EN | modification/immunité/effet spécial/transfert |
| 98-99 | ExC | valeur/modulation gain/transfert magie |
| 100 | ExT TG | modulation gain/modification évolution |

5.11.3 SPIRITUEL

Les effets sur les capacités magiques doivent s'accompagner de **descriptions liées à l'alignement**.

| D20 | Magie | Effet |
|--------------|-----------------------|---|
| 1 | NEM | valeur/influence/effet spécial |
| 2 | NE(sort) ² | valeur/effet supplémentaire/influence externe |
| 3 | PdM | valeur/réserve/usage |
| 4-5 | RMa | valeur/sensibilité/immunité/effet spécial |
| 6-7 | EN | valeur/sensibilité/immunité/usage spécial |
| 8 | VdC | valeur/effet externe/transfert mana |
| 9 | PM | valeur/usage spécial/influence |
| 10-11 | Perception magie | valeur/portée/autre perception |
| 12 | ExM | valeur/modulation gain/transfert combat |
| 13 | ExT (sort) | modulation gain/modification évolution |
| 14-15 | Malus magie | valeur/circonstances/transfert |

Livre Campagne

| | | |
|--------------|-------------|--------------------------------------|
| 16-17 | Bonus magie | valeur/circonstances/transfert |
| 18 | Sort | NE/évolution/paramètre/usage |
| 19 | CI | valeur/résultats/effet spécial |
| 20 | AMa | valeur/minimum/maximum/effet spécial |

2 Déterminez le sort concerné qui doit être connu, au hasard et en utilisant les tables du *Livre Magie*.

5.11.4 TALENT

Déterminez (D10) si c'est un **talent connu (1-8)/inconnu (9-10)**. Déterminez(D10) si c'est un **TG (1-6) / TC (7-10)**. Lancez un D20 pour définir la **catégorie du TG/TC** et sélectionnez le talent correspondant au mieux :

| D20 | Talent | Effet |
|--------------|---------------|---|
| 1 | ExT(Talent) | évolution/modification permanente/limite |
| 2-3 | Survie - S | évolution/modification/limite/effet spécial |
| 4-5 | Langue | évolution/modification/limite/compréhension |
| 6 | Écriture | évolution/modification/limite/artistique |
| 7-8 | TG | évolution/modification/limite/capacité spéciale |
| 9-10 | Survie | évolution/modification/limite/lien faune-flore |
| 11-12 | Artisanat | évolution/modification/limite/influence |
| 13 | Intellectuel | évolution/modification/limite/effet spécial |
| 14-15 | Métier | évolution/modification/limite/capacité |
| 16 | Bonus | limité/général/sur effet |
| 17 | Malus | limité/général/sur effet |
| 18 | CPA | modification/limite/effet de bord |
| 19 | Carrière | modification/limite |
| 20 | NE minimum | évolution/modification/limite/influence |

5.11.5 DIVERS

Utilisez votre imagination pour trouver un résultat qui peut s'appliquer.

| D20 | Divers | Effet |
|--------------|---------------|--|
| 1-3 | Nourriture | effet/besoin/tolérance/transformation |
| 4-5 | Boisson | effet/besoin/tolérance/transformation |
| 6-7 | Alcool | tolérance/besoin/transformation/effet secondaire |
| 8-10 | Maladie | résistance/contagion/effets/transformation |
| 11-12 | Sommeil | besoin/style/rêve-cauchemar/vision |
| 13-15 | Fatigue | accumulation/conséquence/perception |
| 16-18 | Sexe | besoin/orientation/fantasme/perversité |
| 19-20 | Hormone | quantité/régénération/visibilité |

5.11.6 SENS

Les sens se gèrent comme des talents où le courant=maximum, voir *Livre Personnage*.

| D20 | Sens | Effet |
|--------------|-----------------|--|
| 1-3 | Vue | NE/précision/portée |
| 4-6 | Ouïe | NE/infrason/ultrason/inaudible |
| 7-9 | Odorat | NE/détails/mélanges/distance |
| 10-12 | Toucher | NE/divination/transfert énergie |
| 13-15 | Goût | NE/divination/tolérance/tri gustatif |
| 16-18 | Perception | passé/futur/autre dimension |
| 19-20 | Extra-sensoriel | infrason/intuition/6 ^{ème} sens |

5.11.7 PERSONNALITÉ

Basez-vous sur les règles de création de Perso pour générer les effets et leur modulation.

| D20 | Personnalité | Effet |
|--------------|---------------------|--|
| 1-2 | Psychologique | ajustement/nouvelle/disparition |
| 3 | Médical | ajustement/nouveau/disparition |
| 4-5 | Caractère | ajout/soustraction/opposition/absorption |
| 6-7 | Tic | nouveau/perte |
| 8-9 | Attitude | nouvelle/perte/schizophrénie/changeante |
| 10 | Alignement | renforcement/désillusion/agnostique/multiple |
| 11-14 | Obéissance | charisme/frayeur/autre ethnies/autre race |
| 15 | Pouvoir spécial | lancer sur une des tables selon la méthode aléatoire |
| 16-20 | Réaction | générale/avant combat/influence les alliés |

5.11.8 CARACTÉRISTIQUE

Porte sur la valeur : courant/maximum/natif/multiplicateur.

| D20 | Caractéristique | Effet |
|-------------|------------------------|---|
| 1-2 | Force | valeur/capacité/effet/action sur matière |
| 3 | Endurance | valeur/capacité/effet/respiration contrôlée |
| 4-5 | Dextérité | valeur/capacité/effet/indépendance mouvement |
| 6 | Agilité | valeur/capacité/effet/souplesse globale |
| 7-8 | Intelligence | valeur/capacité/effet/gestion des souvenirs |
| 9-10 | Volonté | valeur/capacité/effet/interactivité avec autres |
| 11 | Éloquence | valeur/capacité/effet/prémonition |

Livre Campagne

| | | |
|--------------|--------------|---|
| 12 | Empathie | valeur/capacité/effet/6 ^{ème} sens |
| 13-14 | Constitution | valeur/capacité/effet/éléments et maladie |
| 15-16 | Apparence | valeur/capacité/effet/âge |
| 17 | Physique | valeur/variation fluctuante/ transfert, sur 1d6-1 carac |
| 18 | Intellectuel | valeur/variation fluctuante/ transfert, sur 1d6-1 carac |
| 19 | Échange | entre deux carac au hasard, fixe/variable |
| 20 | Toutes | sur 1D10 carac, valeur/variation/transfert |

5.11.9 POSSESSION

Détaillez le ou les objets grâce au *Livre Trésor : quantité, qualité, état, etc.*

| D20 | Possession | Effet |
|--------------|-------------------|--|
| 1 | Gemme | quantité/découverte/propriété/connaissance |
| 2 | Relique | quantité/découverte/propriété/lien |
| 3-4 | Monnaie | quantité/découverte/source/connaissance |
| 6-8 | TRC | quantité/découverte/propriété/connaissance |
| 9-10 | Arme | quantité/fabrication/usage/connaissance |
| 11 | Armure | quantité/fabrication/usage/connaissance |
| 12-14 | Mobilier | quantité/découverte/secret/fabrication |
| 15 | Écrit | quantité/découverte/secret/art |
| 16 | PN | quantité/découverte/propriété/connaissance |
| 18 | Alchimie | quantité/découverte |
| 19 | Art | quantité/fabrication/histoire/lien |
| 20 | Outils | quantité/fabrication/usage/art |

5.11.10 RELATION

Combien (D10*): **quelques-uns (= D10*) / groupe (=d6xD10) / multitude (=D100xD10) / tous.** Variez le NdC selon la positivité, par un test ou automatiquement.

| D20 | Relation | Effet |
|--------------|-------------------|-------------------------------------|
| 1-2 | Ami | relation directe/lien/promesse |
| 3-4 | Ennemi | réaction/lien/danger |
| 5 | Maître/Professeur | matière enseignée/relation directe |
| 6 | Élève/Fidèle | matière enseignée/relation directe |
| 7 | Animal | proche/groupe/race + dressé/sauvage |
| 8 | Guilde | collègue/élève/maître/tout le monde |
| 9-11 | Voisin | proche/quartier |
| 12-14 | Autorité | locale/régionale/globale |
| 15-17 | Famille | degré de parenté = D10* |
| 18-19 | Ethnie | locale/régionale/éloignée |
| 20 | Race | animale/créature/autre monde |

5.11.11 DURÉE

La durée de l'effet, selon **2 D10*** :

| Mesure du temps (D10*) | | | | |
|------------------------|-----------------|------------------|-----------------|----------------------|
| Unité D10* | 1-Courte | 2-Moyenne | 3-Longue | 4-Très longue |
| 1 | seconde | minute | heure | jour |
| 2 | minute | heure | jour | semaine |
| 3 | heure | jour | semaine | mois |
| 4 | jour | semaine | mois | année |

Multipliez ensuite l'unité de temps par **D10* x d6** pour obtenir la durée totale de l'effet.

5.11.12 AMPLITUDE

L'amplitude de l'effet dépend des valeurs possibles de l'effet et de la positivité:



| Positivité(D10) | | | | |
|--------------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| Valeurs possibles | 1 ++ | 2-5 + | 6-9 - | 10 -- |
| Valeur positive de 1 à X | +D10x5% | +D10x2% | -D10x2% | -D10x5% |
| X valeurs autour de 0 | Gain de X/2 | Gain de X/4 | Perte de X/4 | Perte de X/2 |
| X Niveaux de valeur | +2 niveaux | +1 niveau | -1 niveau | -2 niveaux |
| Liste de X éléments | +2 éléments | +1 élément | -1 élément | -2 éléments |
| Effet sur une valeur | Effet+50% | Effet+20% | Effet-20% | Effet-50% |

Interprétez la modification et son amplitude par rapport à l'effet. Le plus aisné revient à avoir une **échelle de valeurs** ou une manière d'évaluer un effet quelconque.

Exemple : le MdJ cherche un sens à un objet étrange trouvé dans une tombe, la catégorie (d10=4) est un Talent, (d20=10) de Survie et d'effet (D10*=1) évolution. La durée (D10*=4,3) est en mois, de (D10*=2,d6=3) 6 mois. L'amplitude (d10=5) est + donc Effet+20%. L'objet augmente l'ExT reçue pour le Talent Survie de +20% pendant 6 mois.

5.12 Marchés et commerces

Quelques éléments pour répondre aux questions: « Je cherche à acheter xxxx, y a-t-il un marchand disponible ici ? » et « Qu'y a-t-il d'intéressant chez ce marchand ? » ? Établissez la présence et le type de commerce dans le

Livre Campagne

lieu ainsi que les produits disponibles, leur prix et quantités. La plupart des échanges se font chez le producteur même, dans son échoppe, et se traduisent par un **troc**. Rares sont les usages de monnaies.

La **première question** est de déterminer **quels sont les marchandises disponibles** sur place, elle est résolue par les règles de *5.12.1 Marchés selon les Lieux à 5.12.6 Prix*. La **seconde question** consiste à déterminer la présence d'un commerce particulier dans un lieu et d'une **marchandise particulière** dans ce commerce.

5.12.1 MARCHÉS SELON LES LIEUX

Selon le lieu, pour un jour donné, vous pouvez générer la présence de marchés. En général, les artisans et leurs échoppes sont directement **liés aux ressources** locales. Lancez un **D100 selon le lieu**:

| Lieu | Rien | Marchand ambulant | Marchand | Petit marché | Marché | Grand marché | Foire | Foire annuelle | Marché noir |
|-----------------|-------|-------------------|----------|--------------|--------|--------------|-------|----------------|-------------|
| Ferme/isolé | 01-76 | 77-86 | 87-91 | 92-94 | 95 | | | | 96-100 |
| Hameaux | 01-67 | 68-76 | 77-86 | 87-91 | 92-94 | 95 | | | 96-100 |
| Villages | 01-18 | 19-21 | 22-51 | 52-76 | 77-91 | 92-94 | 95-96 | 97 | 98-100 |
| Bourgs | 01-32 | 33-37 | 38-47 | 48-67 | 68-82 | 83-87 | 88-92 | 93-95 | 96-000 |
| Ville | 01-03 | 04-05 | 06-10 | 11-40 | 41-60 | 61-75 | 76-85 | 86-90 | 91-100 |
| Port | | 01-05 | 01-10 | 11-25 | 26-50 | 51-70 | 71-80 | 81-85 | 86-100 |
| Camps/relais | 01-55 | 56-62 | 63-72 | 73-87 | 88-97 | | | | 98-100 |
| Champs/vergers | 01-48 | 49-54 | 55-94 | 95-99 | 100 | | | | |
| Mines/carrières | 01-63 | 64-71 | 72-86 | 87-96 | 97-99 | | | | 100 |
| Religieux | 01-83 | | | 84-93 | 94-98 | | 99 | 100 | |
| Militaire | 01-66 | 67-74 | 75-89 | 90-94 | 95-97 | 98-99 | 100 | | |
| Divers | 01-54 | 55-61 | 62-81 | 82-86 | 87-96 | 97-98 | 99 | | 100 |

5.12.2 CATÉGORIE DE COMMERCE

Selon le type de marché (ou par D100), déterminez le **nombre** et **type de commerces** disponible:

| D100 | Catégorie | Commerce | Quantité | Qualité | Prix | Fréquence |
|--------------|-------------------|----------|----------|---------|------|------------------------|
| 01-15 | Marchand ambulant | 1 | -70% | -20 | -10% | Tous les D10/2 jours |
| 16-40 | Petit marché | D10 | -50% | -10 | 0 | Tous les D10 jours |
| 41-70 | Marché | D10x2 | -20% | 0 | 0 | Tous les D10x2 jours |
| 71-85 | Grand marché | D10x3 | 0 | +5% | +10% | Tous les D10x3 jours |
| 86-90 | Foire au/du ... | D10x5 | +10% | +5 | +10% | Tous les D10/2 mois |
| 91-95 | Foire annuelle | D10x10 | +20% | +10 | -5% | Une fois par an |
| 96-00 | Marché noir | D10/2 | -50% | +30 | +20% | Tous les D10xD10 jours |

Commerces = nombre de marchands/d'échoppes/d'étals. **Quantité** = modifie la quantité de marchandises disponibles. **Qualité** = modifie le NE(TG) des marchands présents. **Prix** = modifie les prix pratiqués. **Fréquence** = la moitié en hiver et/ou zones reculées/pauvres (cumulatif).

5.12.3 MÉTIERS

Chaque commerce est déterminé par le métier ou le type de marchandise vendue (D10*, D100 et D20) :

| Rareté du métier (D10*) | | | | Métiers | Marchandise |
|-------------------------|-------|-------|-------|-------------|---------------------|
| 1-D100 | 2-D20 | 3-D20 | 4-D20 | | |
| | | | 1-2 | Alchimiste | Illégal/PN |
| | | 1 | | Apothicaire | PN |
| | | 2 | | Armurier | Arme/Armure |
| | 1-2 | | | Artiste | Divers |
| | | 3 | | Astrologue | Savoir |
| 01-03 | | | | Aubergiste | Nourriture/Boisson |
| | 3 | | | Barbier | Divers |
| | 4 | | | Boucher | Nourriture |
| 04-06 | | | | Boulanger | Nourriture préparée |
| 07-09 | | | | Brasseur | Boisson |
| 10-12 | | | | Bûcheron | Bois |
| | 5 | | | Carrier | Pierre |
| | | 3 | | Cartographe | Ecrits |
| 13-15 | | | | Chandelier | Divers |
| 16-17 | | | | Chapelier | Tissus |
| 18-19 | | | | Charpentier | Bois |
| 20-21 | | | | Charretier | Bois/Fer |
| | 4-5 | | | Chasseur | Nourriture |
| 22-24 | | | | Chaussetier | Tissus |
| 25-26 | | | | Cordelier | Tissus/Divers |
| 27-29 | | | | Cordonnier | Cuir |
| | 6 | | | Courtisan | Divers/Savoir |
| 30-31 | | | | Crieur | Divers |
| 32-34 | | | | Drapier | Tissus |
| | 6 | | | Dresseur | Animal |
| 35-36 | | | | Ébéniste | Bois |
| 37-39 | | | | Éleveur | Animal |
| | | 7-8 | | Embaumeur | Divers |

Livre Campagne

| | | | | |
|--------|-------|-------|-------------------|----------------------|
| 40 | | | Épicier | Nourriture préparée |
| 41-42 | | | Fermier | Nourriture |
| | 7 | | Fondeur | Fer/Arme |
| | 8 | | Forgeron | Armure/fer |
| 43 | | | Gantier | Tissus |
| | 9 | | Garde | Divers |
| | 4-7 | | Héraut | Divers/Savoir/Ecrits |
| | | 8 | Herboriste | PN |
| | | 9 | Minéraliste | PN |
| | | 10 | Equarisseur | PN |
| 10-11 | | | Intendant | Écrits/Divers |
| | 9-10 | | Joaillier | Joaillerie |
| 44-46 | | | Laitier | Nourriture |
| | | 11-14 | Luthier | Objet d'art |
| 47-49 | | | Maçon | Pierre |
| 50 | | | Maître d'équipage | Animal/Divers |
| 51-55 | | | Marchand | selon |
| 56 | | | Marin | Nourriture/Divers |
| | 11-12 | | Médecin | Divers/Savoir |
| 57-58 | | | Menuisier | Bois |
| | 12 | | Mercenaire | Divers |
| | | 13-14 | Messager | Divers |
| 59-60 | | | Meunier | Nourriture préparée |
| 61 | | | Mineur | Pierre/Joaillerie |
| | | 15 | Notaire | Écrits/Divers |
| | 13 | | Parfumeur | Divers |
| 62-63 | | | Paysan | Divers/Nourriture |
| 64-65 | | | Pêcheur | Nourriture |
| | | 16-17 | Plaideur | Divers/Écrits |
| 66-69 | | | Potier | Divers |
| | 14 | | Prêteur | Divers/Illégal |
| 70-73 | | | Prostitué | Divers/Illégal |
| | 15-16 | | Religieux | Savoir/Écrits/Magie |
| | 17 | | Salier | Nourriture préparée |
| | | 15-18 | Savant | Savoir |
| | 18 | | Scribe | Écrits/Divers |
| | | 18 | Seigneur | Divers |
| 74-75 | | | Sellier | Animal/Divers |
| | | 19-20 | Serrurier | Fer/Illégal |
| 76-80 | | | Tailleur | Tissus |
| 81-84 | | | Tanneur | Cuir |
| 85 | | | Tapissier | Tissus/Objet d'art |
| 86-89 | | | Tavernier | Boisson |
| 90-92 | | | Teinturier | Tissus |
| 93 | | | Tentier | Tissus/Cuir |
| 94-96 | | | Tisserand | Tissus |
| 97 | | | Tonnelier | Bois |
| | 19 | | Troubadour | Divers |
| | 20 | | Vanneur | Bois |
| | | 19-20 | Verrier | Divers |
| 98-100 | | | Vigneron | Boisson |

Chaque profession est liée à une série d'objet fabriqués et/ou vendus selon les tables contenues dans le *Livre Personnage*. Ajustez selon la région, les spécialités/lois locales.

5.12.4 QUANTITÉ

La quantité de marchandises disponibles dépend de la **quantité de base** de l'objet (selon sa rareté et/ou type d'objet, **choix du MdJ**), modifiée selon la catégorie (voir 5.12.2).

| Base | Réelle | Exemple |
|------|--------|---|
| 1 | D10/5 | Arme, armure, vêtements, PN, précieux, transport, écrit, maître |
| 3 | D10/2 | Bétail, outil, cuir, ouvrage, gardes, contenant, spectacle |
| 5 | D10 | Boisson, épice, alcool |
| 10 | D10x2 | Grains, pièces, nourriture |
| 50 | D100/2 | Pierre, bois |
| 100 | D100x2 | Clous, sous |



5.12.5 QUALITÉ

Les différentes marchandises/services trouvés sont (**D10***) **Très communs / Communs / Rares / Très rares**. La **qualité de base** d'une marchandise/service est =**D10*x20** (comme un NE) modifié par 5.12.2 *Catégorie de commerce*.

5.12.6 PRIX

Le **prix de base** des marchandises, tel que proposé par le marchand, peut être trouvé dans le *Livre Personnage*. Modifiez-le par modifié par 5.12.2 *Catégorie de commerce* et les circonstances suivantes (en %):

| Circonstances | Prix |
|-----------------------|-------------|
| Hiver | +20 |
| Zone pauvre/riche | +10/-10 |
| Guerre/Epidémie | +20 |
| Grand port | -10 |
| Taxes locales lourdes | +10 |
| Production proche | -20 |
| Catégorie de marché | voir table |
| Spécialité locale | -10 |
| Qualité marchandise | +NE-40 |

La variation ne peut être inférieur à -50% ou supérieure à 200%.

5.12.7 PRÉSENCE DE COMMERCE DANS UN LIEU

Pour déterminer si un **métier/commerce est présent** dans un lieu donné, déterminez la CR de présence :

| | | | | | | | |
|-------------|----|-------------|----|-------------------|----|------------|----|
| Alchimiste | 5 | Cordonnier | 20 | Luthier | 5 | Religieux | 15 |
| Apothicaire | 10 | Courtisan | 10 | Maçon | 20 | Salier | 15 |
| Armurier | 10 | Crieur | 20 | Maître d'équipage | 20 | Savant | 5 |
| Artiste | 15 | Drapier | 20 | Marchand | 20 | Scribe | 15 |
| Astrologue | 10 | Dresseur | 15 | Marin | 20 | Seigneur | 10 |
| Aubergiste | 20 | Ébéniste | 20 | Médecin | 10 | Sellier | 20 |
| Barbier | 15 | Éleveur | 20 | Menuisier | 20 | Serrurier | 10 |
| Boucher | 15 | Embaumeur | 10 | Mercenaire | 15 | Tailleur | 20 |
| Boulanger | 20 | Épicier | 20 | Messager | 10 | Tanneur | 20 |
| Brasseur | 20 | Équarisseur | 5 | Meunier | 20 | Tapisseur | 20 |
| Bûcheron | 20 | Fermier | 20 | Minéraliste | 5 | Tavernier | 20 |
| Carrier | 15 | Fondeur | 15 | Mineur | 20 | Teinturier | 20 |
| Cartographe | 5 | Forgeron | 15 | Notaire | 10 | Tentier | 20 |
| Chandelier | 20 | Gantier | 20 | Parfumeur | 15 | Tisserand | 20 |
| Chapelier | 20 | Garde | 15 | Paysan | 20 | Tonnelier | 20 |
| Charpentier | 20 | Héraut | 5 | Pêcheur | 20 | Troubadour | 15 |
| Charretier | 20 | Herboriste | 5 | Plaideur | 10 | Vanneur | 15 |
| Chasseur | 10 | Intendant | 15 | Potier | 20 | Verrier | 5 |
| Chaussetier | 20 | Joaillier | 10 | Prêtre | 15 | Vignerons | 20 |
| Cordelier | 20 | Laitier | 20 | Prostitué | 20 | | |

Modifiez par le type de lieu :

| Lieu | Mod |
|-------------|------------|
| Ferme/isolé | /4 |
| Hameaux | /3 |
| Villages | /2 |
| Bourgs | +0 |

| | |
|-----------------|-----|
| Ville | +5 |
| Port | +10 |
| Camps/relais | -10 |
| Champs/vergers | -10 |
| Mines/carrières | -5 |

| | |
|-------------|-----|
| Religieux | /2 |
| Militaire | /2 |
| Lieu Divers | /3 |
| Lieu dédié | +20 |

Si le métier recherché est trouvé, déterminez la **présence d'objets et leur prix** comme en 5.12.4 Quantité, 5.12.5 Qualité et 5.12.6 Prix. Chaque lieu dispose d'**au moins un commerce par 50 habitants** (min 1). Une demande par métier maximum.

5.12.8 PRÉSENCE DE MARCHANDISES

Selon le type de marchandise recherchée par les Persos déterminez leur disponibilité par la table suivante :

| | | | | | |
|----------------------|----|----------------------|----|---------------------|----|
| Animal | 20 | Divers/Illégal | 20 | Nourriture/Divers | 20 |
| Animal précieux | 15 | Divers/Nourriture | 20 | Objet d'art | 5 |
| Arme/Armure spéciale | 10 | Divers/Savoir | 10 | Pierre | 15 |
| Armure/fer précieux | 15 | Divers/Savoir/Ecrits | 5 | Pierre | 20 |
| Bois | 20 | Ecrits rare | 5 | Pierre/Joaillerie | 10 |
| Bois précieux | 15 | Ecrits/Divers | 10 | PN | 5 |
| Bois/Fer | 20 | Ecrits/Divers | 15 | PN | 10 |
| Boisson | 20 | Fer/Arme | 15 | Savoir | 10 |
| Cuir | 20 | Fer/Illégal | 10 | Savoir rare | 5 |
| Divers | 20 | Illégal/PN | 5 | Savoir/Ecrits/Magie | 15 |
| Divers précieux | 15 | Joaillerie | 10 | commun | |
| Divers rare | 10 | Nourriture | 20 | Tissus | 20 |
| Divers très rare | 5 | Nourriture préparée | 15 | Tissus/Cuir | 20 |
| Divers/Ecrits rare | 10 | Nourriture rare | 10 | Tissus/Divers | 20 |
| Divers/Illégal | 15 | Nourriture/Boisson | 20 | Tissus/Objet d'art | 10 |

Modifiez selon le lieu comme pour 5.12.7 Présence de Commerce dans un Lieu. Chaque lieu dispose **d'un test par 100 habitants**. Si la marchandise est disponible, déterminez son prix comme en 5.12.4 Quantité, 5.12.5 Qualité et 5.12.6 Prix.

Exemple : Léa arrive dans un village, le MdJ détermine ($d100=60$) qu'il y a un Petit Marché avec ($D10=$)3 commerces présents. Il se tient tous les ($D10=$)7 jours. La quantité disponible est de -20%. Les 3 métiers présents sont ($D10^*=2,2,3$ et $D20=8,18,20$) Forgeron, Scribe et Serrurier. Ils disposent de marchandises/services ($D10^*=4,1,1$) Très rare, Très

commune et Très commune.

Si Léa cherche un éleveur dans un village de 350 habitants traversé et contrôlé par une armée, la CR = 20/2 = 10, avec un (D100=)22 il n'y en a aucun. Elle peut encore demander 6 autres métiers pour un total de 7 demandes (350/50).

Finalement, Léa recherche des gemmes dans un Mine occupée par 30 mineurs. La CR(Joaillerie)=10+20(lieu dédié)-5(Mine)=25 avec un (D100=)88, il n'y a rien à vendre ici.

5.13 Marchandise

Lorsqu'un Perso désire négocier un prix de marchandise proposé, utilisez les règles suivantes. Cela peut être utilisé également pour les trocs. Le troc est la manière la plus commune de commerçer, les pièces sont plutôt rares hors des grandes villes.

5.13.1 PRIX DE BASE

Le prix proposé est donné par le *Livre 1* et les règles *5.12.6 Prix*. Le Perso peut **marchander** (modification du prix proposé) ou fait une **contre-proposition** (un prix défini), on ne peut faire les deux.

5.13.2 MARCHANDAGE

En cas de demande de marchandise, chaque partie calcule sa **valeur commerciale** :

| Base Acheteur | CI/5 |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Talent | +Commerce/2 |
| Talent lié à la marchandise | +NE/5 |
| Si concurrence dans le lieu | +5 |
| Base Vendeur | NE(Commerce)/2 ou V(Res)/2 |
| Qualité de la marchandise | NE-40 |
| Forme spéciale | +30 |
| Prix exprimé en SO | <11 SO: -10 ou >1000 SO : +30 |
| Pénurie de la marchandise | +10 |
| Rareté de la marchandise | commune -10 / rare +20 |
| Marchandise volée | -20 |
| Marché noir | -10 |
| Prix déjà réduit | +% de réduction |

Testez la valeur de l'Acheteur et celle du Vendeur pour obtenir la **variation du prix total (en %)**:

| Acheteur | Vendeur | | | | |
|----------|---------|-----|-----|-----|-----|
| | tRC | tRN | tRP | tEN | tEC |
| tRC | 0 | -5 | -10 | -15 | -20 |
| tRN | +10 | 0 | -5 | -10 | -20 |
| tRP | +20 | +10 | 0 | -5 | -20 |
| tEN | +30 | +20 | +10 | 0 | -5 |
| tEC | +40 | +30 | +20 | +10 | 0 |

L'acheteur **doit acheter** la marchandise à ce prix et le vendeur doit la vendre !

Exemple : Marcel (CI=50, NE(Équarrissage)=40) désire acheter des bottes de cuir souple lors d'une 'Foire aux Peaux', il y a trois vendeurs ayant des bottes sur la place. Le marchand (NE(commerce)=30) dispose de bottes décorées (qualité NE70) d'un cuir rare (prix de base= 140 Sous) dont il essaie de se débarrasser en proposant 20% de réduction à 112 Sous. La Valeur commerciale de Marcel = 50/5(CI) + 40/5 (talent lié) +10(deux concurrents)=28. Le marchand a une valeur commerciale = 30/2(commerce) +70-40(qualité) +20(rare) +20(réduction) = 85. Marcel obtient (D100=86) un tEN et le marchand (D100=62) un tRN, Y doit payer les bottes à 112+20% = 134 Sous.

5.13.3 CONTRE-PROPOSITION

La contre-proposition(**CP**) est une **diminution du prix de 10% à 80%** avec **obligatoirement** un bon argument pour que le vendeur accepte d'entamer la négociation. La procédure est identique à celle qui précède et la valeur commerciale du vendeur augmente de la **CP(10-80)**. Comparez les résultats des deux tests et appliquez la modification du prix (plus cher de +5 à +20, ou moins cher par rapport à CP. L'acheteur doit acheter la marchandise et le vendeur la vendre !

| Acheteur | Vendeur | | | | |
|----------|---------|------|------|------|-------|
| | tRC | tRN | tRP | tEN | tEC |
| tRC | +0 | CP/3 | CP/2 | CP | CP+10 |
| tRN | +5 | +0 | CP/3 | CP/2 | CP |
| tRP | +10 | +5 | +0 | CP/3 | CP/2 |
| tEN | +15 | +10 | +5 | +0 | CP/3 |
| tEC | +20 | +15 | +10 | +5 | +0 |

5.13.4 PROBLÈME

Si l'acheteur ne peut s'acquitter du prix, le vendeur ira chercher de l'aide, fera scandale, appellera la garde ou commencera une bagarre avec l'acheteur, selon la situation. Le **NdC diminuera de 1d2**.

Exemple : (suite) Marcel désire payer 100 Sous au lieu des 112 demandés, c'est une diminution de 10% (CP=10). Les valeurs commerciales sont Marcel=28 et le marchand=95+10=105. Y obtient un (D100=55) tEN et le marchand un (D100=53) tRN pour un prix final de 112+10%=123 Sous que Marcel doit s'acquitter.

5.14 Gestion des pays

Les pays sont les **royaumes, tribus, peuplades, empires** et toute structure unissant un peuple définit ethniquement ou politiquement. Pour gérer ces pays, vous utiliserez des **paramètres généraux, politiques et économiques**. Ils évoluent en interaction l'un avec l'autre. Intégrez d'autres paramètres qui vous intéressent, changez leurs effets pour qu'ils correspondent mieux à vos pays. Les paramètres ont une valeur propre selon leur signification et sont indiqués en **gras** et les **modificateurs de ces paramètres** sont précédés par la mettre '**m**'.



5.14.1 PARAMÈTRES GÉNÉRAUX

Ces paramètres servent à décrire le pays. Ils influencent directement les évolutions d'autres paramètres. Déterminez **aléatoirement ou par choix** selon vos besoins. Ces **paramètres généraux** sont : **Régime politique, Religion, Population, Croissance, Migration, Ruralité, Noblesse, Artisan, Plèbe, Fidèles, Tension, Économie, Production, Commerce et Prix**. Il est fait référence à ces paramètres par leur **nom**.

5.14.1.1 Régime politique: le type de gouvernement du peuple. Les principaux régimes sont repris, à vous d'en inventer d'autres et d'en définir les effets. Le régime ne change qu'en cas de **guerre ou complot** (D100):

| D100 | Régime | Description | Effets |
|--------|---------------|-------------------------------------|--|
| 01-06 | Tyrannie | un groupe sévère et sans pitié | REGI+1 / REPU-1 / LOIS-1 / Tension+1 |
| 07-56 | Monarchie | une lignée de sang ou par alliance | |
| 57-60 | Religieux | une caste de fidèles à un Dieu | REGI-1 / FOI+1 / Tension-1 toute évolution politique est 'L' |
| 61-67 | Oligarchie | un groupe de puissants nobles | REGI-1 / NOBL+1 / PEUP-1 |
| 68-82 | Impérial | un empereur et ses fidèles | REGI+1 / NOBL-1 / Tension-1 |
| 83 | Représentatif | une assemblée choisie ou élue | NOBL-1 / FOI-1 / ARTI+1 / LOIS+1 / RICH+1 / Tension-1 aucune évolution politique n'est 'L' |
| 84-90 | Clanique | une ethnies parmi celles existantes | REGI+1 / REPU+1 / Tension+1 / GINT+1 |
| 91-97 | Tribal | les anciens et la tradition | REGI-1 / REPU+1 / Tension-1 |
| 98-100 | Autre | au MdJ de définir | |

5.14.1.2. Religion: comment la foi/spiritualité est vécue dans le pays (D100):

| D100 | Religion | Description | Effets |
|-------|-------------|--------------------------------|------------------------------|
| 01-70 | Monothéiste | un Dieu et ses serviteurs | Fidèles min 70 / FOI-1 |
| 71-90 | Polythéiste | des Dieux inscrits au panthéon | PEUP+1 / FOI-1 |
| 91-96 | Shamanisme | les forces sauvages/naturelles | FOI+1 / REGI-1 |
| 97-99 | Plusieurs | Differentes fois en symbiose | Migration+2 / FOI+1 / NOBL-1 |
| 100 | Sans | une société athée | Fidèles/2 / FOI+1 / GINT-1 |

Ce paramètre ne change que lors d'une révolution ou d'une invasion du pays. Dans ce cas, déterminez la nouvelle structure ou importez celle de l'envahisseur (délai de 1d6x10 années avant changement).

5.14.1.3. Population : la population d'un pays est décrite par les valeurs suivantes...

| Paramètre | Valeur initiale |
|--|--|
| Population en milliers | À définir par le MdJ selon taille du pays |
| Croissance annuelle de la population | D10*-D10* en % |
| Migration annuelle de la population | D10*-D10* %, si '4' → relancez et ajoutez, max 10% |
| Ruralité : % de la population rurale | 100-(D10*x5) si '4' → relancez et ajoutez, min 10% |
| Nobles : % de la population noble | D10 |
| Artisans : % de la population d'artisan | 10+2D10 |
| Plèbe : % de la population plébéienne | 100- Nobles-Artisans |
| Fidèles à la religion dominante, en % | 50+ D10x5% |

Ces valeurs peuvent changer selon les paramètres économiques et politiques définis ci-après.

5.14.1.4. Tension sociale: ce paramètre indique le niveau d'équilibre dans lequel se trouve le pays, fixé au départ à **50+D10-D10**. Certaines valeurs peuvent mener à des **révoltes, guerres ou sécessions**, si élevée, où à des **avantages socio-économiques**, si faible :

| Tension | Description | Effets |
|---------|-----------------------|--|
| 01 | Symbiose populaire | Tension+4 / PEUP+1 ARTI+1 NOBL+1 |
| 02-05 | Peuple éprouvé | Tension+3 / ARTI+1 NOBL+1 |
| 06-15 | Population satisfaite | Tension+2 / NOBL+1 |
| 16-35 | Calme | Tension+1 |
| 36-65 | Stable | |
| 66-85 | Tensions locales | Tension-1 |
| 86-95 | Troubles régionaux | Tension-2 / 1% changement de régime ² |
| 96-99 | Graves problèmes | Tension-3 / 3% changement de régime ² |
| 100 | Haine généralisée | Tension-4 / 5% changement de régime ² |

² quand vous atteignez ce niveau ou (une fois par an) quand vous restez à ce niveau

5.14.1.5. Économie globale: l'économie d'un pays est le premier indicateur de la richesse potentielle de ce dernier. Fixé au départ à **50+D10-D10**. Elle a des effets sur différents aspects de la vie courante.

| Économie | État | Effets |
|----------|--------------------|---|
| 01 | Récession | Économie+3 / Prix-10 / Tension+8 / RICH-2 / Forts ravagés |
| 02-05 | Artisanat en crise | Économie+2 / Prix-5 / Tension+6 / RICH-1 / Routes détruites |
| 06-15 | Marché en crise | Économie+1 / Prix-3 / Tension+4 / RICH-1 |

Livre Campagne

| | | |
|-------|----------------------|--|
| 16-35 | Fluctuations | Prix-D10* / Tension+2 |
| 36-65 | Stabilité | Prix+D10*-D10* |
| 66-85 | Nouvelles richesses | Prix+D10* / Tension-1 |
| 86-95 | Économie dynamique | Économie-1 / Prix+3 / Tension-2 / RICH+1 / Nouvelles routes |
| 96-99 | Économie florissante | Économie-2 / Prix+5 / Tension-3 / RICH+1 / Nouveaux forts |
| 100 | Expansion | Économie-3 / Prix+10 / Tension-5 / RICH+2 / Nouvelle technologie |

Les effets indiqués par le tableau ne sont appliqués que lorsque l'**économie** change de niveau (vers le pire/la Récession ou vers le mieux/l'*Expansion*), pas quand elle reste dans le même niveau ou qu'elle retourne vers la **Stabilité**.

5.14.1.6. Nourriture

La production de nourriture d'un pays est divisée en 3 catégories : **agriculture**, **élevage** et **pêche**. Déterminez la **proportion de chacune** par le système suivant :

| Importance | Proportion |
|-------------|------------|
| Très faible | 0 + 2D10% |
| Faible | 20 + 2D10% |
| Moyenne | 40 + 2D10% |
| Forte | 60 + 2D10% |
| Très forte | 80+ 2D10% |

Commencez par exemple par déterminer l'importance de l'**Agriculture**, ensuite de l'**Élevage** et terminez avec la **Pêche = 100-Agriculture- Élevage**. L'ordre de détermination dépend du pays, à vous de le modifier. Le total sera toujours = 100. En cas de modification, maintenez le total de 100 en ajustant les valeurs.

5.14.1.7. Commerce

Le commerce est divisé entre **Maritime** et **Terrestre**. Déterminez le % du commerce terrestre par rapport au commerce total du pays. Ce nombre dépend de la géographie du pays et de ses traditions :

| Importance | Terrestre |
|-------------|------------|
| Très faible | 0 + 2D10% |
| Faible | 20 + 2D10% |
| Moyenne | 40 + 2D10% |
| Forte | 60 + 2D10% |
| Très forte | 80+ 2D10% |

Le commerce **Maritime = 100-Terrestre**. En cas de modification, maintenez le total de 100.

5.14.1.8. Prix

Les prix dans le pays sont modifiés, en pourcentage, par ce paramètre. La valeur initiale **Prix = D10-D10**.

Exemple : pour définir le nouveau royaume Hexamp au creux d'une zone montagneuse isolée, descendants de chasseurs / migrants, vous décidez de laisser faire le hasard. Les paramètres politiques sont déterminés par les dés :

Régime (D=89) **clanique**, les peaux sombres dominent

Religion (D=34) **monothéiste**, le dieu Torin

Population **600.000** (MdJ)

Croissance (D=7,9) -2% à cause du **vieillissement**

Migration (D*=1,4) -3% les **jeunes partent** vers la plaine

Ruralité (D*=2) 90%, 10% vivent dans la **seule grande ville** qui est la capitale

Noblesse (D=10) 10% = 60.000 âmes

Artisan (D=9,7) 10+16=26% d'artisan du métal, bois et pierre = 156.000 âmes

Plébe = 64% pour l'élevage et la cueillette = 384.000 âmes

Fidèles (D=4) = 70% de croyants = 420.000

Tension (D=3,9) = 50+3-9=44, **stable**

Économie (D=9,3) = 50+9-3= 56, **stable aussi**

Production - **élevage** = forte vu la situation géographique = (D=5,8) = 60+5+8 = 73%

Production - **pêche** = très faible = (D=10,8) = 18%, grands lacs, nombreuses rivières

Production - **agriculture** = 100-73-18= 9%, quelques plateaux proches des plaines

Commerce - **terrestre** très fort en montagne= (D=7,9) = 80+7+9=96%

Commerce - **maritime** = 100-96 = 4%, quelques lacs & petits ports

Prix modifiés de (D=2,7) = 2-7 = -5% par l'abondance des artisans et les faibles taxes

5.14.2 PARAMÈTRES POLITIQUES

Les **paramètres politiques** décrivent succinctement l'état actuel d'un pays : **Artisans**, **Diplomatie**, **Foi**, **Lois**, **Noblesse**, **Peuple**, **Régime**, **Réputation du pouvoir**. Il est fait référence à ces paramètres par leur abréviation en quatre lettres XXXX et ont une valeur variant entre **1 et 9**. La **valeur de départ** dépend de la stabilité du royaume (Faible-Moyenne-Grande, choix du MdJ ou D10) et d'un D10 (lancez un dé par paramètre) :

| D10 | Stabilité | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1-2 | Faible | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 5 |
| 3-8 | Moyenne | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 |
| 9-10 | Grande | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 |

Voici les **paramètres politiques** utilisés, leur abréviation et description succincte :

| Paramètre | Mod | Paramètres Politiques |
|-------------------------------|-------------|---|
| Artisans | ARTI | Fidélité et influence des NS 3-4-5-6. L'ensemble des professions travaillant dans la production et les échanges des biens. En cas de révolte, leur puissance militaire = ARTI² x Artisan%^{x5} . |
| Diplomatie^L | DIPL | Gestion des relations extérieures, efficacité de ses réseaux d'espionnage. Selon la qualité des conseillers et l'influence de la cour des seigneurs. |
| Foi^L | FOI | Comment la foi est vécue dans le pays. Son influence et celles des religieux, la ferveur générale des |

Livre Campagne

| | | |
|-------------------|-------------|---|
| | | croyants, la tolérance des instances religieuses, les lois et comportements des autorités religieuses. |
| Lois | LOIS | Quantité, équité et respect de celles-ci. Sous forme de traditions et/ou d'écrits selon le régime. Les lois sont généralement en faveur des dominants contre les dominés mais certaines lois peuvent aménager des espaces de libertés pour les différentes composantes de la société. |
| Noblesse | NOBL | Fidélité et influence des NS 7-8-9 (+familles et entourage immédiat). Ils disposent en général d'un pouvoir très important, politique & militaire. En cas de révolte, leur puissance militaire = NOBL² x Noble% x10 . |
| Peuple | PEUP | Fidélité et influence des NS 0-1-2. Ces gens vivent pauvrement. En cas de révolte, la puissance militaire populaire est de = PEUP² x Plèbe% . |
| Régime | REGI | Stabilité du régime en place. Le régime ne change qu'en cas de guerre, révolte et complot. |
| Réputation | REPU | Celle des personnes incarnant le pouvoir, découlant directement du régime politique et ne changeant que lors des réformes ou révoltes. Comment ce pouvoir est perçu. Résulte des actions du pouvoir et de l'esprit d'indépendance du peuple. |

: indique des paramètres à évolution lente.

Exemple : (suite) Hexamp est un royaume très stable donc avec les 8 D10(3,10,10,9,9,4,8,9) vous aurez ARTI=4, DIPL=7, FOI=7, LOIS=6, NOBL=6, PEUP=5, REGI=6 et REPU=6. En cas de révolte, les Artisans auront une puissance = $4^2 \times 26\% \times 5 = 20$, les Nobles = $6^2 \times 10\% \times 10 = 36$ et le peuple = $5^2 \times 64\% = 16$. Un pouvoir reconnu, stable et puissant.

La valeur de ces paramètres politiques (de 1 à 9) influence le pays à travers d'autres paramètres :

| Niveau | Très faible | Faible | Fort | Très fort |
|-------------|---|---|--|--|
| Valeur | 1 | 2-3 | 7-8 | 9 |
| ARTI | Éclatement guildes 5% révolte | Grève de taxes PEUP-1 PROD-1 RICH-1 Tension+1 TERR-1 | Accords secrets PEUP+1 PROD+1 RICH+1 Tension-1 TERR+1 | Contrôle villes GINT-1 MARI+1 PROD+1 RICH+2 Tension-2 |
| DIPL | Pays clos GINT+1 Migration-3 NOBL-1 REGI-1 | Peu de contacts GEXT+1 MARI-1 RICH-1 RTER-1 | Recherche d'accords GEXT-1 MARI+1 RICH+1 RTER+1 | Alliances GINT-1 Migration+2 NOBL+1 REGI+1 |
| FOI | Églises en ruine Fidèles-5 PEUP-1 REPU-1 RICH-1 Tension+1 | Antireligieux Fidèles-2 GINT+1 Migration-2 NOBL-1 Tension+1 | Religieux partout ARTI+1 Fidèles+2 PEUP+1 RICH+1 Tension-1 | Peuple avec sa foi Fidèles+4 NOBL+1 FOI+1 RICH+1 Tension-1 |
| LOI | Loi du plus fort NOBL+1 PEUP+1 FOI+1 Tension+4 RTER-1 | Justice de classe ARTI+1 MARI-1 NOBL+1 FOI-1 Tension+2 | Respect minorités ARTI-1 MARI-1 NOBL-1 FOI+1 Tension-2 | Lois égalitaires Économie+1 PEUP-1 FOI-1 Tension-4 RTER-1 |
| NOBL | Guerre contre le pouvoir 20% révolte | Sécession 10% change régime | Loyauté / alliances GINT-1 REGI+1 Tension-3 | Armées et pactes GINT-2 LOIS+1 PEUP-1 Tension-4 |
| PEUP | Rébellion 10% révolte | Marauds AGRI-1 ARTI-1 ELEV-1 PECH-1 Tension+1 | Fêtes et réjouissances AGRI+1 ARTI+1 ELEV+1 PECH+1 Tension-1 | Zones franches ARTI+1 GINT-1 Migration+2 Tension-4 RTER+1 |
| REGI | Révolte 20% change régime | Contestations 5% change régime | Très stable NOBL+1 RICH+1 Tension-1 | Ordre règne ARTI+1 Migration+3 PEUP+1 RICH+1 Tension-2 |
| REPU | Haine totale DIPL-1 GINT+1 FOI+1 Tension+5 | Corruption ravage Migration+1 Tension+2 | Grande fidélité Migration-1 Tension-2 | Confiance totale DIPL+1 GINT-1 FOI-1 Tension-5 |

Ces effets modifient généralement le **dé d'évolution** d'autres paramètres (ex : REPU-1) ou directement les **valeurs** de certains paramètres (ex : Tension+2). Ce changement ne s'applique qu'au **départ** et quand le paramètre change de **niveau** (pas de valeur). Il y a aussi, souligné, des effets immédiats de **révolte** ou changement de **régime politique** (ex : 5% change régime).

Exemple : (suite) les paramètres politiques du royaume Hexamp ont les effets suivants (pour les valeurs <4 ou >6) :

La diplomatie 7 donne des Recherche d'accords GEXT-1 MARI+1 RICH+1 RTER+1.

La foi 7 donne des Religieux partout ARTI+1 Fidèles+2 PEUP+1 RICH+1 Tension-1.

5.14.3 PARAMÈTRES ÉCONOMIQUES

Paramètres économiques décrivent l'état d'un pays : *Agriculture, Élevage, Guerre externe, Guerre interne, Commerce Maritime, Pêche, Production artisanale, Ressources primaires, Ressources secondaires, Ressources tertiaires, Richesse, Commerce Terrestre*. Il est fait référence à ces paramètres par leur abréviation. Ils ont une valeur entre **1 et 9**. La valeur de départ dépend de la stabilité du royaume (Faible-Moyenne-Forte, choix du MdJ ou D10) et d'un D10 (lancez un dé par paramètre) :

| D10 | Stabilité | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1-2 | Faible | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 5 |
| 3-8 | Moyenne | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 |
| 9-10 | Forte | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 |

Voici les **paramètres économiques** utilisés, leur abréviation et description succincte :

| Paramètres | Mod | Description |
|-------------------------------|-------------|---|
| Agriculture | AGRI | Quantité et spécialités de l'exploitation de la terre. Ce nombre dépend du terrain dominant dans le pays, de la sédentarité de la population et des traditions. |
| Élevage | ELEV | Quantité et spécialités de l'élevage et entretien du bétail . Ce nombre dépend du terrain dominant dans le pays et des traditions. |
| Guerre externe | GEXT | Entre pays . Les relations entre le pays et ses voisins peuvent mener à des conflits locaux ou des guerres. Toute ou partie du pays sera alors entraîné dans la tourmente. |
| Guerre interne | GINT | Entre seigneurs/régions . La situation sociale et les intrigues sont à la source de ces pouvant mener à la guerre civile. Peut avoir des conséquences sur le pouvoir en place. |
| Commerce Maritime | MARI | Qualité et efficacité, selon les navires marchands, équipages, sécurité et routes. |
| Pêche | PECH | Quantité et spécialités de l'exploitation des mers et lacs d'eau douce . Ce nombre dépend du terrains dominant dans le pays et des traditions |
| Production artisanale | PROD | Qualité et spécialités de l'ensemble des produits issus du travail des artisans. Ce commerce est une des principales sources de richesses d'un pays. |
| Ressources primaires | RPRI | Quantité et qualité des matières brutes. |
| Ressources secondaires | RSEC | Quantité et qualité des objets transformés. |
| Ressources tertiaires | RTER | Quantité et qualité des services et de la culture . |
| Richesse | RICH | Richesse générale, fortifications, routes et fortunes . L'économie d'un pays est le premier indicateur de la richesse potentielle de ce dernier. |
| Commerce Terrestre | TERR | Qualité et efficacité, selon les convoyis marchands, sécurité et routes. |

L : indique des paramètres à évolution lente.

Exemple : (suite) les paramètres économiques d'Hexamp sont (12 D10= 8 2 6 6 2 5 10 6 3 6 1 10) vous aurez AGRI=6 MARI=4 TERR=5 ELEV=5 GEXT=4 GINT=5 PECH=7 PROD=5 RPRI=4 RSEC=5 RTER=3 RICH=7.

Les événements qui se produisent dans un pays peuvent modifier directement ces paramètres, voir plus loin. Selon les valeurs de ces paramètres politiques, appliquez les effets suivants :

| Niveau | Très faible | Faible | Fort | Très fort |
|-------------|--|--|---|--|
| Valeur | 1 | 2-3 | 7-8 | 9 |
| AGRI | Monoculture Agriculture-2 Croissance-3 RICH-1 Tension+1 RTER-1 | Mauvaise année Agriculture-1 Croissance-2 RICH-1 | Bonne année Agriculture+1 ART+1 Croissance+3 RICH+1 | Technologie Agriculture+2 PEUP+1 Croissance+4 RICH+1 Tension-1 |
| ELEV | Épidémies Élevage-4 Croissance-4 RICH-3 Tension+4 RSEC-1 | Faible troupeau Élevage-2 NOBL-1 RICH-2 Tension+1 RSEC-1 | Grandes pâtures Élevage+1 NOBL+1 RICH+1 RSEC+1 | Animaux rares Élevage+3 RICH+2 Tension-1 RSEC+1 |
| GEXT | Alliances DIPL+1 GINT-1 REPU+1 Tension-3 TERR-2 | Accords MARI+1 REPU+1 Tension-2 TERR+1 | Conflit mineur 10% guerre NOBL+1 Tension+1 TERR-1 | Guerre ouverte 20% guerre ARTI+1 PEUP+1 Tension+5 TERR+2 |
| GINT | Paix ARTI+1 PEUP+1 REPU+1 Tension-5 TERR+1 | Harmonie NOBL+1 REGI+1 RICH+1 Tension-3 | Fortes tensions Guerre civile 5% NOBL-1 PEUP-1 RICH-1 Tension+3 | Violences ARTI-1 Guerre civile 10% NOBL-2 PROD-1 Tension+5 |
| MARI | Chaos en mer ARTI-1 GINT+1 Pêche-4 RICH-1 | Piraterie ARTI-1 Pêche-2 RICH-1 | Guildes maritimes ARTI+1 Pêche+1 RICH+1 | Routes ARTI+1 GINT-1 Pêche+2 RICH+2 |
| PECH | Extinction Commerce maritime-3 MARI-1 Croissance-3 | Pauvre pêche Commerce maritime-1 MARI-1 PEUP-1 | Nouvelles pêches Commerce maritime+1 MARI+1 PEUP+1 | Créature marine Commerce maritime+2 MARI+1 NOBL+1 |

| | | | | |
|-------------|---|---|---|--|
| | RICH-4 Tension+1 | Croissance-1 Tension+1 | RICH+2 Tension -1 | RICH+3 Tension-1 |
| PROD | Médiocre PROD-2 RICH-1 RPRI-1 | Simple RICH-1 RPRI+1 | Spécialités MARI+1 RSEC+1 RICH+1 | Unique GEXT-1 RICH+1 RSEC+1 |
| RPRI | Pillages/abandons RICH-2 Tension+1 TERR-2 MARI-1 | Mauvaise année MARI-1 RICH-1 TERR-1 | Gisements RICH+1 TERR+1 | Technologie GEXT -1 RICH+2 Tension-1 MARI+1 |
| RSEC | Pillages/abandons RICH-2 Tension+1 TERR-1 | Mauvaise année MARI-1 RICH-1 TERR-1 | Outils RICH+1 TERR+1 | Technologie GEXT-1 RICH+2 Tension-1 |
| RTER | Pillages/abandons RICH-2 Tension+1 TERR-1 | Mauvaise année MARI-1 RICH-1 TERR-1 | Échanges RICH+1 TERR+1 | Charters GEXT -1 RICH+2 Tension-1 |
| RICH | Crise ARTI-1 NOBL-1 PROD-2 Ruralité+3 Tension+6 | Paupérisation PEUP-1 PROD-1 Tension+3 TERR-1 MARI-1 | Aisance NOBL+1 PROD+1 Tension-1 TERR+1 MARI+1 | Opulence ARTI+1 PEUP+1 PROD+2 Ruralité-3 Tension-5 |
| TERR | Dépression GEXT+1 Migration-4 PROD-1 RICH-2 | Marchés rares GINT+1 Migration-2 PROD-1 RICH-1 | Grandes guildes Migration+1 PROD+1 RICH+1 | Forte croissance GEXT-1 Migration+d3 PROD+1 RICH+2 |

Ces effets modifient généralement le **dé d'évolution** d'autres paramètres (ex : PROD-1) ou directement les **valeurs** de certains paramètres (ex : Croissance+1). Ce changement ne s'applique qu'au **départ** et quand le paramètre change de **niveau** (pas de valeur). Il y a aussi, souligné en jaune, des effets immédiats de **guerre** (ex : 10% guerre).

Exemple : trois paramètres auront un effet sur le royaume...

La Pêche 7 donne Nouvelles pêches = Commerce maritime+1 MARI+1 PEUP+1 RICH+2 Tension-1

Les ressources tertiaires 3 donne Mauvaise année =MARI-1 RICH-1 TERR-1

La Richesse 7 donne Aisance = NOBL+1 PROD+1 Tension-1 TERR+1 MARI+1.

5.14.4 ÉVOLUTION DES PARAMÈTRES

Chaque **mois/saison/année**, selon les circonstances propres à votre histoire et à celle du pays, gérez l'évolution du pays en effectuant les étapes suivantes :

1. La nouvelle **Population** = Population + (**Croissance + Migration +modificateurs**)%.
2. La nouvelle **Croissance** = **D10*-D10*** +modificateurs.
3. La nouvelle **Migration** = **D10*-D10*** +modificateurs.
4. La nouvelle **Tension** = **Tension +d6-d6** +modificateurs.
5. La nouvelle **Économie** = **Économie +d6-d6** +modificateurs.
6. Le nouveau **Prix** = Prix +modificateurs, +1 si Prix<0, -1 si Prix>0.
7. Modifiez les **paramètres généraux** en maintenant l'équilibre des valeurs (commerce, production etc.).
8. Passez ensuite aux tests d'évolution (voir ci-après).

Exemple : (suite) le royaume, avec ses paramètres actuels, subi les effets suivants : GEXT-1 MARI+1 RICH+1 RTER+1 ARTI+1 Fidèles+2 PEUP+1 RICH+1 Tension-1 Commerce maritime+1 MARI+1 PEUP+1 RICH+2 Tension-1 MARI-1 RICH-1 TERR-1 NOBL+1 PROD+1 Tension-1 TERR+1 MARI+1. En résumé : GEXT-1, MARI+2, RICH+3, RTER+1, ARTI+1, Fidèles+2, PEUP+2, Tension-2, Commerce maritime+1, NOBL+1, PROD+1.

La nouvelle Population = 600.000 -2%-3% = 570.000. Croissance = (D10*=1,4)-3%. Migration (D10*=4,3)+1%. Tension = 44 (d6=1,3)-2 -2=40. Économie = 56 (d6=5,4)+1=57. Prix= -5% +1 = -4%. Fidèles à 70+2=72%. Commerce maritime à 4+1% donc le commerce terrestre à 95%.

5.14.5 TEST D'ÉVOLUTION

Pour chaque paramètre politique et économique (ex : Richesse) vous avez la somme des **modificateurs** (ex : RICH) qui va de **-5 à +5**. Si ce modificateur est **non nul**, vous devez tester l'évolution de ce paramètre avec un D10 ('0'= aucun changement !) :

- Si **D10 + modificateur < valeur du paramètre** alors la valeur diminue de 1, minimum 1.
- Si **D10 + modificateur > valeur du paramètre** alors la valeur augmente de 1, maximum 9.

Les paramètres à évolution **lente** (indiquée par un L à côté du nom) nécessitent **deux tests donnant le même résultat** (augmentation ou diminution).

Si la nouvelle valeur change de 2↔1 ou 4↔3 ou 6↔7 ou 8↔9, vous obtenez un **changement de niveau** (de colonne dans le tableau). Dans ce cas, supprimez les modificateurs qu'il impliquait et, si nécessaire, remplacez-les par les nouveaux modificateurs.

Après avoir résolu ces premières évolutions, **faites de même avec D10* paramètres supplémentaires** pris au hasard (lancez un D20). Cela peut être un paramètre ayant déjà été testé.

Exemple : il y a 8 paramètres à modificateurs non nuls sont ARTI+1, GEXT-1, MARI+2, NOBL+1, PEUP+2, PROD+1, RICH+3, RTER+1. Aucun n'est à évolution lente. Leurs valeurs sont ARTI=4, GEXT=4, MARI=4, NOBL=6, PEUP=5, PROD=5, RICH=7, RTER=3. Avec les D10 modifiés comparés aux valeurs : 8+1>ARTI 1-1<GEXT 3+2>MARI 5+1=NOBL 9+2>PEUP 4+1=PROD 2+3<RICH 6+1>RTER, vous aurez 6 évolutions ARTI+1=5 GEXT-1=3 MARI+1=5 PEUP+1=6 RICH-1=6 RTER+1=4. GEXT, RICH, RTER changent d'état donc vous supprimez les modificateurs précédents par les nouveaux.

5.14.6 EFFETS SPÉCIAUX

5.14.6.1 Changement de régime

Il peut se produire lors d'une guerre civile, guerre externe, révolte populaire, rébellion de classe ou une intrigue de grande ampleur. Le MdJ décide de ce qui se passe. En cas de changement de régime, testez la CR = (**REGI+1**) x (**REPU+1**)¹ et appliquez les effets sur une période de **1D10 semaines/mois** selon la situation :

| Test | Résultat : le régime... |
|------|--|
| tRC | se renforce : REGI+3 REPU+1 Population-5% |
| tRN | se maintient : REGI+2, Population-3% |
| tRP | se fragilise : REGI -1 REPU-1, Population-2% |
| tEN | s'écroule ² : Population-3% |
| tEC | s'effondre ² : Population-10% |

¹Bonus ou malus de 10/20/30 selon l'ampleur des **victoires / défaites** militaires, des **alliances / trahisons** de classes, **assassinats** de personnalités / **démantèlements** de réseaux.

² Si le régime s'effondre ou s'écroule, un nouveau régime s'installe : choisissez ou lancez un D100 pour le nouveau régime, générez de nouveaux valeurs de paramètres pour **tous les Paramètres Généraux** (sauf Religion, Population, Production, Commerce, Tension) ainsi que **tous les Paramètres Politiques**.

Les modifications de paramètres indiquées ne s'appliquent qu'après la période déterminée.

Exemple : (suite) après une guerre civile, Hexamp (REGI=6 REPU=6) change de régime après (D10=8 mois). Aidé par des alliances avec ses voisins, la CR devient (6+1)x(6+1) +20 = 69. Avec un D100=92, le régime s'écroule et il faut recréer les paramètres.

5.14.6.2 Guerre civile

Déterminez la puissance militaire des **trois groupes** en présence : **plèbe, artisans, noblesse**. Grâce à la règle de confrontation sur leurs puissances respectives, déterminez qui gagne (chaque test = D10 semaines de guerre). Ajoutez des modificateurs tels que l'aide de l'étranger et de l'église par exemple. Les deux classes vaincues voient leur modificateur (NOBL/ARTI/PEUP) -2 et le vainqueur +2. En cas de victoire de la plèbe ou des artisans, effectuez un **changement de régime** (voir ci-dessus).

Exemple : une guerre civile fait rage dans Hexamp. La puissance de la Noblesse=36, des artisans=20 et du peuple=16. Un premier test de confrontation donne (D100=10, 70, 35) donc Noblesse+5, Artisans+0 Peuple+1 pour une durée de (D10=)5 semaines pour une victoire de la noblesse. NOBL passe de +1 à +3, ARTI de 0 à -2 et PEUP de +1 à -1.

5.14.6.3 Révolte

La révolte est gérée comme une guerre civile mais c'est **une des classes** (NOBL/ARTI/PEUP) qui la mène. Soit ce groupe gagne soit il perd. Les autres groupes ne voient pas leurs modificateurs affectés par le résultat.

5.14.6.4 Guerre

Lorsqu'une guerre éclate, définissez les protagonistes, l'ampleur de la guerre (comme pour les événements, de 1 à 4), la géographique du conflit et les forces en présence. La guerre dure de **quelques semaines à des dizaines d'années**, avec ou sans **trêves**. Déterminez qui gagne ou perd et dans quelles conditions, les modifications de population dues aux batailles, les **pillages, destructions et massacres**. Séquencez la guerre en victoires et défaites successives. Le pays subira les effets suivants selon le résultat d'une séquence :

| | |
|------------------|---|
| Victoire majeure | DIPL+1 / REGI+1 / Migration+1 / 20% guerre gagnée |
| Victoire mineure | RICH+1 / NOBL+1 / 5% guerre gagnée |
| Défaite mineure | RICH-1 / NOBL-1 / 5% guerre perdue |
| Défaite majeure | DIPL-1 / REGI-1 / Population-2% / 20% guerre perdue |
| Résultat indécis | Migration-1 / RICH-1 / TERR-1 / Tension+1 |

En cas de victoire, le pays gagne des territoires et des avantages politico-diplomatiques. La défaite entraîne des conséquences inverses. La durée de ces effets dépend des circonstances de la fin de guerre. Selon l'issue et l'ampleur de la guerre, multipliez par D10*:

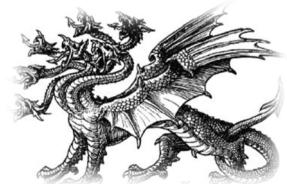
| | |
|---------------|--|
| Guerre gagnée | Population+D10%, NOBL+1, RICH+1, REGI+1, REPU+1, Tension-1, RPRI+1, GEXT-1 |
| Guerre perdue | Population-D10%, NOBL-1, PEUP-1, RICH-1, REGI-1, Tension+2, RPRI-1, GINT+1 |

5.15 Crédit d'un blason

Les règles suivantes permettent de générer un blason noble.

5.15.1 PROCÉDURE

- Un blason a une **forme** de base selon son origine géographique.
- Sur cette forme de base, il faut appliquer une **couleur de fond** parmi les **émaux**.
- La **partition** du blason décrit comment il est **divisé**.
- Pour chaque partition après la première, il faut définir un **émail**.
- La ou les partitions peuvent se voir **décorées d'un meuble**.
- L'**ornement** extérieur, la bannière, est variable et optionnel.



5.15.2 FORME

La probabilité, l'usage commun sur Hum'Aran et le dessin de base :

| 1-2 | 3-4 | 5 | 6-7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|--------------------|----------|------------|----------|--------------|-------------------|
| Occidental | Occidental Moderne | Tribal | Guilde | Oriental | Maison Noble | Oriental Lointain |
| | | | | | | |

5.15.3 ÉMAUX

Chaque couleur est liée à des traits de caractères, un mois, un animal, une divinité, un minéral. D'autres considérations lient l'usage de l'émaux à certaines circonstances ou localisations ou origines du seigneur :

| D100 | Métaux | Caractère | Mois | Animal | Divinité | Minéral | Autre |
|-------------|------------------|---|-------------|---------------|-----------------|----------------|---|
| 01-20 | | Pureté Sagesse Netteté | Décembre | Loup | Yael El'Der | Perle | La plus répandue de toutes, appréciée par tous les peuples |
| 31-40 | | Intelligence Grandeur Vertu Prestige | Juin | Aigle | | Topaze | La plus difficile à placer, réservée aux ordres, rois, grands chevaliers, héros, rois et reines |
| | Couleurs | Caractère | Mois | Animal | Divinité | Minéral | Autre |
| 41-45 | | Fidélité Sacrifice Amour | Mars | Sanglier | | Rubis | Basse noblesse Victoire de tournoi |
| 46-55 | | Beauté Fidélité Droiture | Mai | Baleine | | Saphir | Noble en Don'Ara Ancienne famille en Cal'Do |
| 56-60 | | Tristesse Remord Tradition | Novembre | Sanglier | Païen | Diamant | Lié à la guerre Noble à l'est de Khuzan |
| 61-65 | | Santé Joie Espérance Liberté | Septembre | Serpent | | Emeraude | Lié à la forêt Très répandu dans les tribus |
| 66-68 | | Vengeance Puissance Courage | Eté | Dragon | | Turquoise | Rare en bataille et tournoi Chevalier mercenaire |
| 69-74 | | Fierté Volonté Maîtrise | Automne | Lion | Vahagn | Carnallite | Lié à l'érudition Portée par des nobles pauvres Lié au désert |
| 75-80 | | Protection Construction Solidité | Hiver | Eléphant | Cedalion | Serpentine | Lié à la tradition pure Porté par provocation Signifie la révolte Lié aux collines |
| | Fourrures | Caractère | Mois | Animal | Divinité | Minéral | Autre |
| 81-85 | | Finesse Souplesse Honneur | Janvier | Hermine | | | Prisée par les notables et autres seigneurs peu ou pas impliqués dans la guerre |
| 86-90 | | Légèreté Beauté Lettré | Février | Zibeline | | | Fils de seigneur Jeune chevalier Exploit sur champ de bataille Sauveur de vie |

| | Vair | | | | | | |
|--------|------|---|---------|------------|----------|--|--|
| 91-92 | | Furie Autorité Vision | Juillet | Castor | Sil'Aor | | Ancienne famille Lié à la montagne Tueur de champion Traditionnaliste |
| 93-94 | | Dévouement Générosité Sensibilité | Août | Faucon | Angel | | Ecuyer noble Homme libre anobli Bâtard reconnu Chevalier sans terre |
| 95-97 | | Audacieux Finesse Endurance | Avril | Salamandre | Gav'Reel | | Cadet d'une grande famille Notable devenu chevalier Lié à la forêt |
| 98-100 | | Distance Précision Létalité | Octobre | Ours | Mush'Ru | | Tueur d'infidèles Lié à la mer Voyageur Maîtrise de la distance |

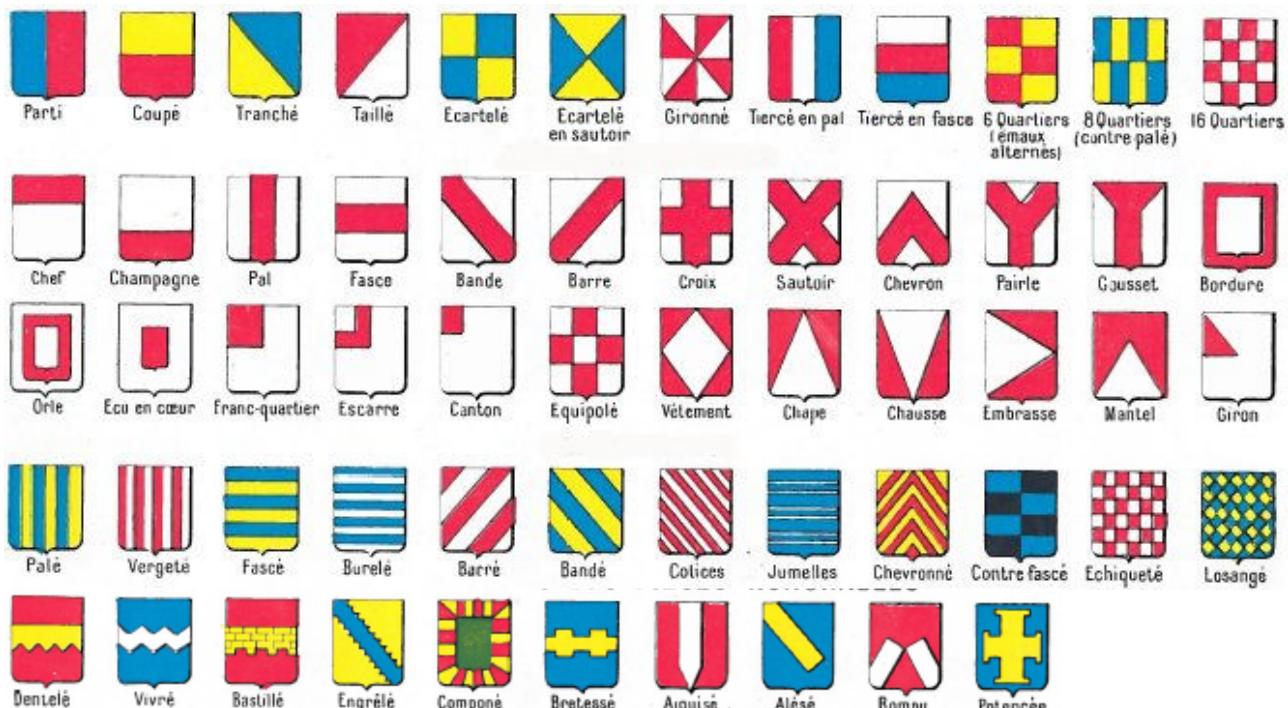
5.15.4 PARTITION

La manière dont le blason est découpé En plus du blason uni:

| D10 | 1-3 | 4-5 | 6-7 | 8 | 9 | 10 |
|-----|---------------------|-----------|----------------|--------------|-----------------------------|----------|
| 1 | Parti | Chef | Gousset | 8 quartiers | Barré | Dentelé |
| 2 | Coupé | Champagne | Bordure | 16 quartiers | Bandé | Vivré |
| 3 | Tranché | Pal | Orie | Chausse | Colices | Bastillé |
| 4 | Taillé | Fasce | Écu en cœur | Embrasse | Jumelles | Engrelé |
| 5 | Écartelé | Bande | Franc Quartier | Mantel | Chevronné | Componé |
| 6 | Écartelé en sautoir | Barre | Escarre | Giron | Contre fascé | Bretessé |
| 7 | Gironné | Croix | Cantan | Palé | Échiqueté | Aiguisé |
| 8 | Uni ² | Sautoir | Équipolé | Vergeté | Losangé | Alésé |
| 9 | Uni ² | Chevron | Vêtement | Fascé | Tiercé en pal ³ | Rompu |
| 10 | 6 quartiers | Parité | Chape | Burelé | Tiercé en face ³ | Potencée |

² pas de partition, une seule partie

³ trois couleurs, trois parties



La première couleur est connue. Les suivantes sont déterminées par un dé. Attention, **deux Métaux ne peuvent pas se chevaucher** ! Le nombre de parties du blason (1 à 3) sont définies par la partition.

5.15.5 MEUBLES

Livre Campagne

Un blason peut avoir 1D10*-1 meubles toujours < nombre de partitions, placés dans l'ordre de leur création :

| D10 | Suggestion | 1-3 | 4-6 | 7-8 | 9 | 10 |
|-----------|-------------|-----------|--------------|----------|---------------|---------------|
| 1 | Armes | Besants | Fleur de lis | In'Ann | GriFFon | Salamandre |
| 2 | Armures | Tourteaux | Sauvage | Yael | Licorne | Tête noire |
| 3 | Terrain | Armes | Dextrochère | Étoiles | Sirène | Atérions |
| 4 | Animal | Étoile | Aquilon | Anneaux | Rencontre | Canettes |
| 5 | Créature | Foi | Léopard | Hache | Dauphin | Merlettes |
| 6 | Divinité | Lion | Agneau | Épée | Couleuvre | Quintefeuille |
| 7 | Bâtiment | Hure | Aigle | Dague | Phénix | Macles |
| 8 | Symbolique | Tour | Huchet | Couronne | Cep de vigne | Crancelin |
| 9 | Outil | Château | Vires | El'Bis | Tiercefeuille | Billettes |
| 10 | Combinaison | Rais | Épée | Dragon | Clef | Croissants |

La couleur du meuble se génère de manière identique que le reste.



5.15.6 BANNIÈRE

Un blason a une bannière si D10=1. La bannière est portée à gauche et à droite du blason, uniquement dans les représentations scripturales. Utilisez les noms ci-dessus, ajoutez un heaume ou symbole divin. Un blason peut avoir un message, une formule, avec D10=1, laissé à l'imagination du MdJ ou des J.

Exemple : pour générer un blason d'un seigneur, le MdJ obtient (d10=3) Occidental Moderne. Les émaux (d100=68) pourpre (Courage par ex.) avec une partition (d10=5,2) écartelée. Il faut un autre émaux (d100=52) azur (Droiture par ex.), il y a (d10=1-1) 0 meubles. Avec (d10=10), il n'y a aucune bannière.*

6. Conclusion

6.1 La « Gestion du chaos »

Comment créer un univers de Jeu de Rôle ? Par où commencer ? Comment se faciliter la tâche ? Quels éléments développer ? Comment intégrer des aventures dans une campagne ? Quels codes utiliser pour accélérer les processus de gestion et de création ? Quel temps sera nécessaire pour dessiner, écrire et préparer tout cela ? S'il n'y a pas de réponses définitives à toutes ces questions, il est possible d'expliquer quelques techniques, approches et analyses utilisées pendant mes 25 années de JdR intense. Meneur de jeu est un investissement, en temps et en énergie créatrice. Il s'agit d'adapter le monde à ses envies et besoins, de préparer les joueurs à ce monde, d'enrichir ce dernier au fur et à mesure de la progression du groupe. Cela nécessite temps et effort, mais cet investissement se doit d'être ludique et passionné.

Mes joueurs m'ont souvent demandé comment je menais les séances, d'où venaient les idées, les descriptions, le sens des intrigues et les schémas des aventures. En regardant en arrière, je n'ai trouvé que comme seule réponse : « la gestion du chaos ».

Le chaos est ici considéré comme toute source de vie, le hasard de la création, les mélanges infinis d'éléments disparates. L'idée de sortir du carcan habituel des scénarios est fondamentale, donner la liberté aux joueurs et au MdJ de faire évoluer l'aventure au gré des inspirations et des éléments qui apparaissent. Le chaos est le choc entre la préparation des uns et l'imagination des autres. L'une se nourrissant de l'autre de manière permanente pour générer une infinité de situations toujours différentes. Comme dans la vie, chaque instant est différent, chaque goutte d'eau unique,... cela doit être la même chose dans le jeu. Les joueurs ne se lasseront pas et le MdJ verra sa potentialité créatrice renouvelée.

Imaginez les Persos dans un petit village isolé auprès d'une grande forêt : « ...il fait froid et venteux, l'auberge est délabrée et quelques personnes y sirotent un vin chaud, l'odeur est épouvantable. Ils rentrent et cherchent à s'asseoir ». Voilà une scène classique, mais comment la rendre originale ? Inspirez-vous de vos émotions et de celles des joueurs ! Vous avez eu un problème à la maison : l'armoire à linge est tombée. Les joueurs rigolent d'une histoire racontée par l'un d'eux qui a eu des soucis avec un voisin un peu bruyant. Associez les mots « linge », « armoire », « voisin » et « bruit ». Vous trouvez rapidement des liens, lancez des dés pour vous pousser dans une direction ou l'autre. Vous avez l'idée de dire : « La femme de l'aubergiste vous accueille, elle revient du lavoir et saigne du nez. Un client se lève et commence à la traiter de tous les noms. ». Que va-t-il se passer ?

Le chaos c'est ça : ajouter des éléments et tisser des liens entre eux, ces liens créent d'autres éléments pour tisser des liens entre ces nouveaux éléments et ainsi de suite. Nourrir le chaos consiste alors à ajouter les éléments issus de tout ce qui nous entourent, de les colorer à l'envi, de les proposer et d'observer la réaction des joueurs. A leur tour, ils apporteront des éléments et des idées sauf s'ils sont apathiques ou endormis. Dans ce dernier cas, il s'agit de puiser dans ses réserves et de gérer plus systématiquement le jeu. Mettre un peu d'ordre propre et sec là où le chaos riche et vivant vient à manquer...

6.2 Principe

Mon travail de MdJ est essentiellement fourni en dehors des séances : écriture d'histoires, d'historiques, préparation de PNJ, de lieux, de cartes etc. Tout concourt à créer une trame sans laquelle rien ne serait possible. Cette trame me permet d'établir des liens et des connexions entre les éléments qui apparaissent au fur et à mesure du jeu. Ces liens enrichissent à leur tour la trame et le monde dans lequel les Persos évoluent. L'interaction entre MdJ et joueurs sert de moteur principal à cette méthode, les liens créés dans l'esprit de ces derniers est en partie recyclé pour mettre des pièces en place et fournir un niveau de détail et de richesse à la hauteur de leurs attentes. Si le groupe des joueurs est peu inspiré, il sera nécessaire de préparer davantage et de les motiver par des éléments plus « accessibles » et simples. Si le groupe est motivé et en forme alors il se « nourrira » de lui-même, le MdJ n'ayant plus qu'à enchaîner les éléments, à fournir des descriptions détaillées, à ajouter des surprises ou à amplifier certains aspects du récit.



Le fond, la matière principale, est fourni par la collection de notes, cartes et références. A cela s'ajoute une ou plusieurs méthodes de création de lien. Une technique de mise en relation, par les dés, est indispensable à la création du « liant ». La capacité à relier lieux, personnages et histoires par rapport à ce qui existe déjà, avec un minimum de cohérence, permet de créer sans limite. Tout devient possible et tout garde son sens. Adapter, ajuster, inventer, s'inspirer du vécu devient alors un jeu d'enfant qui produit des séances et des campagnes de JdR sans trop d'effort. Se libérer des chaînes que l'on trouve dans les scénarios ou textes trop denses et puiser dans ce que l'on a déjà créé.

Voilà la clef du système : moitié création (hors du jeu), moitié improvisation (dans le jeu). Si vos bases sont bonnes, alors il ne reste plus qu'à gérer le chaos des interactions. Soyez à l'écoute, mélangez les idées, faites émerger des trucs bizarres et ressortez-les bien à propos. Le chaos des échanges et dialogues donne la possibilité de créer de nouvelles scènes, d'inventer des histoires et de les intégrer au récit en cours.

Par exemple : *le groupe est perdu dans des caves humides sous une ville, à la recherche d'un passage secret vers une auberge. Le lieu est défini par quelques phrases et un tracé sur la carte reliant les tours de la ville, rien de plus. Un des joueurs glisse dans l'eau et trouve des ossements, le groupe commence à fantasmer sur leur provenance alors que le MdJ n'a rien prévu de spécial. Les joueurs évoquent une crypte, puis un lieu de crime*

caché derrière des murs, etc. Finalement le MdJ se dit : relions les ossements avec l'auberge, un crime (lançons les dés) ? oui ! il y longtemps (lancez les dés) ? oui, très longtemps, une vieille histoire... dangereuse (encore les dés) ? non. Voilà ! C'est parti, garnir et décorer. L'aubergiste est-il au courant ? Y a-t-il une cache secrète ? Des affaires personnelles ?

6.3 La création

La création est le travail du MdJ. Il faut lire, voir, écouter le monde, les expressions artistiques, les gens. Cette source infinie d'inspiration est heureusement très accessible. Observer, s'inspirer, copier et altérer. Tout se tient aisément, tout devient facile à exprimer ou imaginer car cela a été vu ou vécu.

Par exemple : cette étrange femme à la coiffe noire de tissu brodé qui passe près de moi dans la galerie marchande et s'arrête devant un homme assez gros appuyé sur une canne : cela devient un personnage clé de l'histoire, une intrigante qui conspire avec l'intendant du seigneur, un obèse hirsute marchant à l'aide d'un gros bâton noueux.

Ou encore : mon collègue qui mange sans fin des sandwiches au poulet curry tout en parlant nerveusement de politique devient le chef d'une bande de marauds, engrangé par sa fortune personnelle accumulée grâce à ses complicités affichées avec des courtisans du duc et ses manœuvres politiques.

Et aussi : les corneilles qui picorent les restes d'un chat brun mort le long de la route près du bois deviennent autant de créatures malfaisantes manipulées par un sorcier pour tuer les animaux d'un village, affamer villageois et retrouver les traces d'une ancienne crypte familiale cachée dans les sous-bois aux abords du lieu.

Cette création ne peut se passer d'outils sinon elle deviendra rapidement épuisante sauf à y consacrer sa vie entière. La créativité peut rapidement à se tarir et les histoires devenir redondantes. Il faut dès lors se doter de moyens d'aide à la création. Sous la forme de livres de JdR provenant de différents systèmes, de références puisées sur internet, dans les livres et les films etc. De là, élaborer des règles et des petites tables qui guident la création grâce à leur contenu étayé et aléatoire. **Lancer des dés pour « décider », telle est la recette.** Aller chercher quelques petites tables liées au sujet en cours de création, lancer les dés puis réfléchir à ce que ces différents éléments peuvent donner ensemble.

Encore une affaire de liens multiples qui produisent du « nouveau à partir du vieux ». Si vos tables sont assez riches et comportent elles-mêmes des variations, vous aurez toujours des choses différentes qui apparaîtront. Prenons l'exemple de l'histoire d'un PNJ qui côtoie le groupe depuis une séance : « Comment lui donner de l'épaisseur ? Rien de plus facile : déterminez ses attitudes, son caractère, son profil physique. D'où vient-il ? Est-il riche ? Est-il content de sa position actuelle ? Désire-t-il faire le bien ou le mal par rapport au groupe ? Puissez les informations dans les tables de génération de PNJ ou de Perso, elles donnent des résultats très variés. Vous aurez peut-être un dé qui vous « dira » qu'il est orphelin, austère et calme, très religieux... un moine ayant quitté son monastère après y avoir passé toute son enfance ! Il désire le bien pour le groupe mais est très pauvre, il veut changer de position... ce moine veut aider les Perso mais cherche à s'enrichir pour partir vers d'autres horizons une fois sa fortune faite ! »

Le monde que vous créez et gérez ne doit pas être d'un niveau de détail impossible à maintenir. Produire un tel modèle demande trop d'énergie et de temps. Par contre, il n'est pas difficile de procéder par un travail du global vers le détail et du détail vers le global. Ce circuit se répète à l'infini : « la carte d'un royaume montre une montagne entourée de lacs d'altitude, lorsqu'il devient nécessaire de détailler les lacs, apparaît une tribu sauvage et fanatique y résidant, à son tour cette tribu va nourrir l'histoire de ce royaume : comment est-elle arrivée là ? Quelles sont ses relations avec le pouvoir royal ? Quels sont ses moyens de défense ? »

Autre exemple : « une route relie deux grandes villes sur la carte stratégique. Elle passe dans une vallée couverte de forêts. Au centre de la vallée, une colline isolée. Un temple, un château, une ruine ? L'ancienne capitale d'un fief aujourd'hui détruit. » Tout concourt à nourrir l'histoire globale, le passé d'un royaume ou d'un peuple.

Les étapes de création de mon monde reflètent une séquence précise et proche de l'usage dans ce genre d'exercice :

1. **La géographie** : dessinez (à la main si possible) un continent, un pays, une planète ou tout ce qui est nécessaire à définir le cadre global. Soyez large et ouvert, n'ajoutez pas trop de détails. Utilisez les terrains génériques : plaine, forêt, montagne, colline, marais, fleuve, désert, côtes, mers etc. Assurez-vous de pouvoir placer des terrains plus rares tels que la banquise, la jungle, la steppe. Fixez-vous plusieurs niveaux de précision : Global (monde/univers), Stratégique (royaumes), Opérationnel (région) et Tactique (village/intérieurs). Les plus hauts niveaux donneront un cadre précis aux niveaux inférieurs. Les imperfections du dessin sont autant de source d'inspiration : la montagne est bizarre, faites-en un lieu de culte, l'archipel est taché par l'encre noire, inventez la raison de brouillard maudit ! Si nécessaire, ajoutez des informations stratégiques sur la planète, le système solaire, la carte du ciel et ce qui est propre à l'univers.

Méthode graphique : en consultant les différents travaux disponibles pour le JdR, j'ai choisi une méthode colorée et riche en symboles. Des feuilles à hexagones, quadrillées ou en carton fort sont utilisées pour les cartes stratégiques, le crayon et un brouillon sont utiles dans cette phase. Après passez au marqueur fin. Une fois vos couleurs par terrain définies, ainsi que les symboles pour le bâti, il devient aisément de dresser les plans. Travailler du grand vers le petit, en « zoomant » sur deux ou trois niveaux. Ayez une vision des régions globales, du point de vue des joueurs, pour déduire ce qui doit être dessiné.

2. **Les peuples** : utiliser les fleuves, mers et montagnes comme frontières naturelles. Les royaumes et tribus peuvent être séparés par des landes de terres inoccupées. Certaines régions seront difficiles à vivre : déserts, montagnes, marais, banquises etc. Des régions entières peuvent être désertées par des

humains, d'autres races ou créatures peuvent y avoir fondé un royaume unique. La magie peut aussi intervenir dans la géographie : brumes, barrières surnaturelles et lieux/terrains spéciaux peuvent offrir une flore très différente. Tout est possible mais soyez sûr de pouvoir expliquer ce que le Persos traversent, vivent et observent. Cela ne doit pas être un obstacle mais une source d'inspiration pour la campagne. Du moment que vous êtes à l'aise et prêt à expliquer les choix entre réalisme et fantastique alors il n'y a rien à craindre. Trouvez l'inspiration avec notre histoire terrestre ou inventez leur style, évitez la répétition ou le pastiche simpliste. Les noms des terrains, des personnages historiques et des lieux formeront un ensemble de repères et donnerons un style précis à un peuple ou une région.

Pour définir un peuple : donnez la taille et le poids moyen, le teint de peau, couleur / style / longueur de cheveux, sa répartition en sexe & âge, l'incarnation du pouvoir, l'histoire, la situation géographique, les fiefs, rites religieux, coutumes, l'économie locale & le commerce & les productions spécialisées, les spécialités en combat, la relation à la magie, les relations diplomatiques avec les voisins etc. Établissez un résumé des modificateurs de création de Perso : les bonus/malus dans les caractéristiques, les changements par rapport au contenu des tables, le coût des talents, les avantages ou désavantages divers dans le processus de création de Perso.

3. **L'histoire** : une fois les pays en place et les terres « garnies » d'hommes et de créatures, vient le temps de donner un cadre temporel à tout cela. Fixez-vous une date de début de campagne, date à partir de laquelle « votre » histoire, et celle des Perso, commence. Une date charnière, voire une époque précise suffit. Ensuite, écrivez l'histoire du monde, du continent ou de l'entité géographique globale. Une trame globale suffit. Décrivez l'origine des races, des créatures et les grands pays, leurs destinées et leurs déclins, les grands conflits ayant façonné ces derniers, l'apparition et la disparition des peuples ou royaumes, les grandes catastrophes et autres événements cosmiques, l'influence de certaines races de créatures et de PNJ majeurs. Prévoyez des espaces libres pour des compléments d'information mais fixez les dates-clés. Ce travail est fondamental pour donner de la profondeur dans les descriptions : les raisons d'une haine, d'une frontière, de la caractéristique particulière d'une peuplade, du style de combat de telle race, de l'architecture de tel royaume, les histoires de certaines races de créatures, les interactions et issues possibles... Une fois la trame générale écrite, il devient aisément de détailler des époques au besoin, de créer une ligne du temps et de préparer les fiches sur les peuples. Vous devenez capable de prévoir de grands événements (guerre, révolution, catastrophe, retour de...) et de leur donner une dimension épique toujours appréciée.

Les éléments clés de l'histoire : le commencement des royaumes, leurs fins, les raisons des évolutions majeures, les catastrophes et événements qui changent le monde, les grandes dynasties et les guerres entre royaumes / races / ethnies. Un premier passage pour placer les dates clés, les éléments historiques sont distribués et placés dans un ordre le plus logique possible. Une fois cela fait, lancez des dés pour fixer des dates, travaillez par siècle et ajouter des détails au fur et à mesure. Un texte d'informations générales vous permettra de produire des histoires variées liées au monde, avec un sens historique.

4. **La religion** : si la magie fait partie du monde, elle se doit d'être cohérente. Un travail d'explication des fois est nécessaire pour fournir une certaine crédibilité. Si la magie n'est définie que comme un outil, elle sera banale, une animation colorée pour joueurs peu exigeants, un gadget de plus. Si par contre, elle est supportée par une foi réelle, un système de croyances historiques, un besoin moral ou une vision prophétique alors elle devient une source de vrai jeu de rôle, dans le sens noble du terme. Détaillez les panthéons, leurs dieux et les forces/énergies/influences présentes dans le cosmos. Assurez-vous qu'ils forment un ensemble consistant, déterminez l'influence sur les races présentes dans votre monde. Définissez les alliances, conflits, guerres, symboles associés aux dieux et à leurs engeances. Pour définir une idéologie religieuse, partez de bases simples (une foi placée dans les étoiles qui devient une religion du cosmos par exemple, liens avec certaines étoiles, incarnations cosmiques etc.) et développez pour permettre à un joueur d'incarner correctement un Perso ayant cette foi. Quels sont les traditions, costumes, titres, valeurs fondamentales, différents courants, cérémonies, lieux de culte et pouvoirs ? Autant de questions dont les réponses aident à définir un cadre global, une fiche « technico-spirituelle » pratique qui permettra la mise en place d'une magie cohérente, des rapports intellectuels congruents.

Ce qui peut définir une religion : les sources d'énergie, la hiérarchie, les titres honorifiques, les rôles, les domaines d'influence, les règles de conduites générales / internes / externes, les alliances avec d'autres groupes sociaux, les symboles utilisés, les armes / armures / atours, les cérémonies / chants / paroles d'incantation. Les zones d'influence et la répartition entre les différentes religions sont nécessaires pour aider à décrire les éléments architecturaux et des modes de vie locaux.

5. **L'économie** : vous avez maintenant les terres, les êtres qui vivent dessus, les pays et leurs divisions politiques, les dieux et croyances. Il s'agit maintenant de lui donner les moyens de survivre. Il faut définir les ressources naturelles et transformées. Dressez la liste des ressources habituelles (poisson, bétail, chevaux, céréales, épices, peaux, poterie, talent, etc.) et spécifiques à votre monde. Où se trouvent-elles ? En quelles quantités et de quelle qualité ? Quelles sont les liens entre les zones de ressources primaires (nourriture, minéral, bois, épices etc.) et les lieux où elles sont utilisées et consommées ? Ce lien provient de la proximité géographique et surtout des possibilités d'acheminement, voilà les routes commerciales ! Fixez les grandes villes de chaque pays et dressez les frontières d'influence. À partir de là vous pouvez tracer les routes terrestres et maritimes. Ces tracés aideront à détailler des régions entières, à établir des villes commerçantes et des ports, des lieux de dangers et de richesses. Il devient ensuite aisément de dresser la liste de spécialités locales, des ressources par pays/tribu/région, des prix

spéciaux de certaines matières, de leurs propriétés particulières et ainsi de suite. Le cheminement des marchandises est une source importante d'aventures, n'hésitez pas. Dans ce cadre créatif, n'hésitez pas à inventer des objets, des animaux et des ressources typiques de votre monde. Leurs propriétés particulières donneront une touche ésotérique supplémentaire.

6. **L'art et la culture:** le travail qui reste est vaste et non moins important. Les formes de cultures et d'art définissent les civilisations. Quel style à votre vieil empire mourant ? Quels sont les cérémonies funéraires de ces humains croisés avec cette race humanoïde qui a peuplé les plaines il y a 3.000 ans ? Cette île isolée par des tempêtes permanentes, quelle magie contient-elle ? A quoi ressemblent les immenses temples de ce peuple fanatique religieux ? Par quelle race de créatures sont-ce ces mines d'or protégées dans les montagnes du nord ? Toutes ces questions ne doivent pas être détaillées immédiatement mais plutôt être source d'inspiration pour la suite de la campagne. Elles peuvent mener les joueurs vers de nouveaux horizons, permettre au MdJ de parler du « grand monde » au-delà des frontières, de monter histoires et légendes autour de petits faits.

Autres éléments: les monnaies, les langues parlées, les écritures, les relations entre les royaumes, les courants marins, les mouvements de plaques tectoniques, les vents dominants, les zones climatiques, les héros légendaires, les produits rares, les portes vers d'autres dimensions, les répartitions entre ethnies ou races. Prenez un atlas et piochez les sujets qui vous conviennent, votre monde sera d'autant plus riche.

7. **L'agenda :** maintenant que tout est prêt il ne reste qu'à préparer des agendas d'événements selon vos calendriers annuels. Créer et gérer des événements stratégiques (guerres, famines, crises, etc.) qui établissent obligatoirement le cadre de « ce qui se passe » dans le monde. Ce « bruit de fond » fournit la meilleure source d'inspiration pour le MdJ dans la création d'événements. Les rencontres seront aisément associées à ce qui se passe globalement, les Perso pourront se mêler à la « grande histoire » sans s'en rendre compte, y jouer un rôle parfois déterminant. Préparez plusieurs années à l'avance, travaillez les grands pays et les tribus en parallèle, établissez les liens possibles entre les événements en cours. Le monde aura sa propre vie « autour » des Persos, une sorte d'indépendance par rapport au groupe de Persos. Ces derniers ne seront parfois spectateurs, parfois acteurs de ce théâtre.

Que suivre dans l'agenda : les héros, les pays, les tribus, les événements majeurs (guerres, maladies, alliances, etc.), certains PNJ proches des Perso, des mouvements politiques ou religieux, les événements générés par les tables, les phases lunaires, les fêtes ou célébrations particulières.

6.4 L'improvisation

Les sources des idées pendant la séance sont multiples : le vécu, les lectures, les films, les joueurs, les autres et les dés. Les dés parce que se fier uniquement à ses propres expériences fait du MdJ une machine à se répéter, trop prévisible pour des joueurs expérimentés, trop lié à la forme du moment. Le miracle des dés est de vous placer dans des situations inédites, de provoquer des fusions entre des éléments apparemment opposés ou sans rapport.

Par exemple...lorsque je suis devant mes joueurs, les fardes ouvertes et les dés prêts, rien ne peut empêcher les idées de venir une fois le dialogue entamé : « *Quelle séance sommes-nous ? Où les Persos s'étaient-ils arrêtés ? Que faisaient-ils ? Avec qui étaient-ils ? Ils sont blessés ou affectés d'une malédiction ? Quel temps fait-il ?* » Récapitulons, le lieu, le temps, l'état des Persos, les événements en cours... voilà tout est prêt. Une petite mise au point pour les absents, sur les derniers choix pris par le groupe, parfait. Les joueurs sont lancés... attention, une, deux ,trois...

« *Que faites-vous ?* », la question qui reviendra si souvent.

Comment et avec qui, en détail ou de manière générale. Voilà les questions qui fusent, le joueur réagit et précise. Une fois, deux fois et parfois plus. Mmmh, il tente ceci ou cela, il doit passer par là, trouver son chemin, parler au garde, ... les tests suivent, basé sur la difficulté de ce qui est tenté. Évaluer les résultats et expliquer, encore et toujours. Décrire, dessiner sur un tableau, laisser le temps à la réflexion, pousser à la décision dans les situations de stress. Faire avancer le temps, les PNJ, tout ce qui vit pour que les Persos ressentent la tension, le besoin d'agir et de réfléchir.

Les joueurs parlent entre eux, c'est du temps libre pour moi. Noter, lancer des dés, préparer ce qui est autour, ce qui avance en parallèle, parfois même loin des Perso. Ajouter un élément d'ambiance, un bruit, un détail, une fausse piste mais pas trop souvent. Écouter les conversations et observer les réactions, rester calme et distant, observateur. Ne pas manipuler les joueurs et ne pas céder à la facilité. Lancer des dés, demander des tests, noter, décrire le temps et l'espace, relire les notes, l'agenda, la carte, le profil du PNJ... recommencer.

6.5 Mon univers de jeu

Les dés : en plus des dés à 6, 10 et 20 faces, il est utile d'avoir des dés à 12 faces (pour les mois de l'année), à 4 faces (pour les choix de saison par ex.), à 8 faces pour les directions principales, à 30 faces (pour le jour du mois), le dé à 6 faces simulant le d3* et le dé de moyenne (2,3,3,4,4,5) ainsi que les voyelles (A,E,I,O,U,Y) et le dé plus rare à 26 faces pour les lettres de l'alphabet.

- *Besoin d'un nom ?* Lancez un dé de lettre (26 faces) et de voyelle (6 faces), ces deux lettres vous mettront sur la voie.
- *D'où viennent ces curieux?* Lancez un dé de direction, le tour est joué.
- *Jour de naissance ?* Lancez un d12 suivi d'un d30 pour un calendrier normalisé.

Quand vous avez besoin d'aide pour décider de quelque chose, lancez les dés ! Avec l'habitude vous aurez des manières d'analyser le résultat. La première petite 'table' à retenir est la 01-10 = très bon, 11-30=bon, 31-70=néutre, 71-90 = mauvais, 91-00= très mauvais. Le '01' et '100' produisent des résultats spéciaux. La deuxième 'table' facile à garder en mémoire est la 01-40 / 41-70 / 71-90 / 91-100, elle permet de générer des ampleurs d'effet par exemple, de faible à très fort. Chaque MdJ peut ainsi définir des petites tables de résultats en mémoire et les utiliser pour s'aider à la décision.

Exemple : les marauds ont fui devant les Persos, vont-ils revenir ? Un D100=23 : « *pas vraiment, ils n'ont pas envie de subir un nouvel échec* ». Avec un D100=05, le MdJ aurait pu se dire « *ils fuient en abandonnant tout leur matériel !* ».

De quoi noter : crayons fins (pour le texte) et gras (pour les marques et titres), gommes, marqueurs de couleurs fins et moyens pour les cartes, crayons de couleurs pour les cartes qui ne changent pas souvent, marqueurs fins pour écrire sur le plastique.

Le Monde : votre univers est décrit à travers des cartes, des récits et des descriptions. Pensez à la forme de la planète et des continents, à la répartition des ressources, aux courants marins et vents dominants, les différents climats, les plaques tectoniques, les terrains dominants, les pays et tribus, les phases de la ou des lunes, les régions spéciales, les routes commerciales vitales, les zones de conflits, les langues parlées et leurs origines, les interactions entre les races et ethnies, les grands empires passés ou présents, les technologies usuelles et spéciales, la présence de la magie et sa répartition, le panthéon des dieux, les liens entre créatures et religions, etc. Ce travail énorme ne peut être réalisé que petit à petit. Commencez par les grands traits, reportez à plus tard les détails mais soyez sûr d'avoir les bonnes bases (les dieux, les noms des royaumes et continents et tout ce qui aide à fournir une description globale). Séparez ces informations globales et les détails. Préparez des chapitres séparés.

Les cartes : chaque région définie par une carte forme un dossier. Séparez les dossiers par des intercalaires dans les fardes. Les cartes seront dessinées sur du papier fort (120gr au moins) ou sur des feuilles hexagonales à la trame légère. Évitez les feuilles quadrillées ou lignées, ces lignes étant gênantes. Ayez une bonne maîtrise des symboles utilisés ainsi de l'ordre dans lequel il faut dessiner les terrains et les lieux. Indiquez sur la carte stratégique (au crayon léger ou par une pochette plastique) les zones que vous avez détaillées.

Calendrier et agenda : les Perso vivent à une certaine époque dans votre monde. Ce monde existait avant leur passage et existera après. Essayez de décrire les grands évènements qui structurent l'actualité de votre monde avant que les Persos ne commencent à jouer. Ensuite générez l'année en cours voire même les quelques années qui suivent. Créez des évènements aléatoires pour les peuplades, royaumes, héros et autres groupes/structures qui peuvent influencer le cours de l'histoire. Ajoutez les évènements qui impliquent les Persos, qui peuvent évoluer indépendamment et influencer leurs actions. N'hésitez pas à ajouter et modifier des évènements. Lisez bien ce qui est arrivé récemment et ce qui est en train de se passer dans la région où se trouve les Persos. Amenez ces informations à la connaissance des joueurs selon les situations, l'actualité se vit ou s'entend à travers les personnes rencontrées.

Les historiques : les histoires, lieux et personnages donnent corps au monde. Les histoires sont la base du monde et la première tâche à effectuer. Pour les lieux il est nécessaire d'avoir : le nom, la date de début, la région, le seigneur, ses relations, la défense, les ressources locales, les histoires locales, les dangers, le style d'habitat, les métiers & commerces, les éléments de terrain particuliers et bien entendu une petite carte (crayonnée ou plus détaillée si nécessaire). Les PNJ seront décrits grâce aux outils disponibles: taille, carrure, cheveux, yeux, allure, équipement, caractère. Les noms seront issus de vos historiques, ils dépendent de l'origine du PNJ et se doivent d'avoir une consonance appropriée.

Avec ces trois éléments liés aux cartes et à l'agenda, vous aurez de quoi faire face à la plupart des situations et générer de nouvelles scènes.

Feuilles de PNJ, Lieux, Rencontre, Trésor : les programmes de génération automatique permettent d'étoffer votre monde d'un nombre impressionnant d'éléments utiles. Dans votre farde contenant les feuilles de gestion du groupe, vous ajouterez des feuilles de quoi décrire un PNJ rencontré, détailler un village traversé, avoir des rencontres aléatoires et définir les objets trouvés. Une lecture rapide des données générées automatiquement permet au MdJ de dresser une image dans sa tête et de la décrire aux joueurs.

Les régions de départ: lorsque votre monde commence à exister, il devient nécessaire de préparer la ou les régions dans lesquelles le groupe va évoluer au début de la campagne. Sélectionnez un endroit et dessinez une carte basée sur un zoom de la carte stratégique. Une feuille A4 (~30cm x 20 cm) couvrira 30x20km à une échelle de 1cm=1km, c'est petit. Avec 1cm=3km vous aurez 90km sur 60km, déjà assez vaste pour des voyages et des aventures. Pour 1cm=5km ce sera 150km sur 100km, de la taille d'un grand fief. En cas de doute, préparez une carte régionale avec 1cm=10km puis agrandissez par une ou plusieurs cartes de 1cm=3km. Les lieux seront détaillés et greffés sur les terrains existants. Peupler la carte selon une logique de ressources : terres de chasses, de pêche, minière, etc. Les ouvrages défensifs (tours, manoir, châteaux) seront situés sur des lieux à la défense avantageuse. Les routes relieront les centres urbains et les lieux de cultes. Les hameaux et villages profiteront des carrefours, ponts et lieux spéciaux. Les frontières suivront les obstacles naturels, les zones dangereuses seront reculées et difficilement accessibles. Les ouvrages grandioses seront situés dans des endroits uniques. Nommez vos lieux selon la langue locale et l'histoire de la région, reliez-les par des routes sûres, ajoutez mines, pâturages et champs.

La papeterie : un MdJ se doit d'être équipé en fournitures de papeterie. Les ciseaux, la colle, la perforatrice, l'agrafeuse, la latte, le papier collant, les pochettes plastiques, les intercalaires, les fardes, les étiquettes, marqueurs, les différents types de papier... tout est dans le processus de création. L'ordinateur et l'imprimante

sont des alliés précieux, les programmes de création de cartes, de génération de blasons sont les bienvenus même s'ils ne répondent pas toujours aux besoins réels du MdJ. Beaucoup de données sont aussi disponibles sur internet, n'hésitez pas à vous fournir en informations utiles.

L'écran et les tables de jeu : le système de règles proposé ici est fort basé sur les tables. Celles-ci ont l'avantage de résumer une longue règle sur un petit espace. Une fois la règle maîtrisée, il suffit d'avoir la table devant les yeux pour résoudre la situation. Il est judicieux d'imprimer les tables importantes en format réduit mais lisible et de les coller sur du carton (d'architecte par exemple) et de se créer un écran de MdJ suffisamment large pour survoler d'un coup d'œil les tables utilisées le plus souvent dans le cours du jeu. Pensez à répartir selon les Livres Personnages, Combat, Magie, Rencontre et Trésors. Ajoutez d'autres tables selon vos besoins comme le calendrier des fêtes ou les heures de lever et de coucher du soleil, par exemple.

La préparation de la séance : maintenant que tout est prêt, que s'étalent toutes ces notes, ces cartes et des dessins étranges, comment préparer le jeu lui-même ?

Les joueurs ont créé leurs personnages et déjà vous avez plein d'informations à exploiter. *Le premier est roux, sa femme est morte en voyage... il est devenu expert malandrin et est sanguinaire. L'autre personnage est un orphelin, doté d'un pouvoir de divination, le joueur a choisi d'en faire un savant qui se fait passer pour un diplomate bon teint. Ils vivent dans la capitale du royaume, sont proches de la cour et de la milice royale. Que se passe-t-il dans cette milice ? Quels sont les tourments qui agitent la ville ? D'où viennent ces étrangers qui dévalisent les marchands au nord ?*

Voilà ! Les éléments sont là, il faut les faire évoluer, impliquer les joueurs et leurs Persos. Comment ? D'abord, prenez une feuille de notes, elle commence par la date et le numéro de la séance. Situez les Persos dans le monde : quel date sommes-nous, que font-ils et dans quel état sont-ils ? Quels sont les évènements en cours, leur ampleur et évolution, décrivez brièvement ce qui se passe, les influences par rapport au groupe. Préparez les PNJ, les rencontres probables, les lieux dont vous aurez besoin, développer les histoires qui commencent à devenir importantes. Vous êtes prêt pour écouter les joueurs.

6.6 Ça commence !

Après avoir décrit les évolutions techniques des Persos et situé la séance vous pouvez enfin commencer votre travail de MdJ. Décrivez le temps, la saison, rappelez l'environnement dans lequel sont les Persos, demandez à ceux-ci de décrire leur état, sont-ils malades ? Que s'est-il passé ces derniers jours ? Dans quelle mission sont-ils impliqués ? Répartissez le temps de parole, sachez couper une scène d'un joueur séparé du groupe pour revenir aux autres. Jouez avec les temps différents de chaque sous-groupe de Perso, laissez les joueurs demander des temps-mort pour poser des questions générales sur ce que savent leur Persos mais pas eux. Demandez à ces derniers de prendre des notes, faites lancer les dés, qu'ils participent à l'action ! Laissez ceux qui ne sont pas dans l'action aider les autres, de manière discrète et modérée. Chacun doit trouver sa place devant le MdJ. Ne jugez pas mais marquez les limites de jeu, indiquez ce que vous attendez des joueurs : du rôle et de l'enthousiasme.

Les respect des autres, la sans fin, la recherche du calcul à rien. Il n'y a qu'un seul vous. Si un joueur vous signale dans l'application des règles, berner non plus, certains JdR et font tout ce qu'il faut réussir. Ces gens-là sont peu autres. Sachez être ferme, répondre à tout ce qui est l'univers, de la coccinelle au Dieu tout puissant, de l'enfant au seigneur, de la tempête à la montagne.



interruptions sauvages, le manque de démolition des scènes par des blagues ultime : tout cela est de trop et ne sert meneur de jeu autour de la table et c'est des problèmes dans vos descriptions ou écoutez-le. Mais ne voulez laissez pas joueurs pensent qu'il faut « gagner » un pour maximiser leurs chances de intéressants, laissez l'initiative aux assurez vos arrières en étant capable de sensé. N'oubliez pas que vous êtes

6.7 Conclusion finale

Voilà, il y a encore tellement de choses à dire que je pourrai écrire des centaines de pages de réflexions et d'expériences *rôlistiques*. Ce qui compte c'est que vous, le MdJ, ayez du **plaisir** à créer et à raconter des histoires, de la passion à emmener vos joueurs dans les régions fantastiques de votre monde imaginaire. Cela ne se limite pas à des recettes précises. Sachez trouver, comme moi pendant ces longues années, une passion renouvelée dans l'exercice ludique qu'est la création dans l'univers du jeu de rôle. Bonne chance !

7. Feuilles de gestion

Les feuilles de gestion sont les outils de travail du MdJ. Avec ce matériel, il est possible d'avoir une vue d'ensemble des données utiles. Celles qui sont proposées le sont pour un groupe de 4 Persos, ce qui n'est pas une limite absolue. Libre au MdJ d'ajuster les formats à sa convenance.

7.1 Gestion de l'équipement

La gestion de l'équipement des Perso se fait par ce dernier. Le MdJ fournit ces feuilles et/ou possède une copie personnelle. Cela permet de suivre les informations relatives aux objets qu'ils possèdent et utilisent. Les objets sont répartis dans différents endroits : sur soi, à la maison, dans des sacs, coffres, bourses etc. Ces emplacements regroupent les objets pour un calcul de l'encombrement et le poids. Légende de la feuille :

Nom: le nom et la description de forme et de couleur.

Nombre : nombre d'objets de ce type, ayant les mêmes caractéristiques.

Poids : le poids d'un exemplaire de l'objet en kilo(kg) avec une décimale.

Encombrement : de l'objet.

Ancienneté : A1 A2 A3 A4 selon le code *Livre Trésor*

Origine : O1 O2 O3 O4 selon le code *Livre Trésor*, indiquez l'origine géographique ou/et le dernier propriétaire.

Qualité : le NE ou Q++ Q+ Q= Q- Q-- selon le code *Livre Trésor*, ou encore le NE de l'artisan ayant fabriqué l'objet.

Taille : Très petite/Petite/Moyenne/Grande/Très Grande, selon le code *Livre Trésor*.

Forme : selon le code *Livre Trésor*, détailliez.

Etat/R : E++ E+ E= E- E-- (R 0 à 100%), selon le code *Livre Trésor*.

Valeur : Valeur finale de l'objet, en SO. Indiquez si c'est une estimation en ajoutant les guillemets.

T-Pds et T-Enc : total de poids et d'encombrement pour cet objets (multipliez Pds/Enc par Nbr).

Les **valeurs par défaut** sont **nombre=1, A1, O1, Q=, T** moyenne, **F** rien, **E++**. Une case laissée vide contient par défaut cette valeur.

Le TOTAL POIDS et TOTAL ENC est utilisé pour évaluer l'ensemble des charges du Perso, n'oubliez pas que les objets dans un contenant souple (sac par ex.) voient leur ENC/2.

Livre Campagne

7.2 Feuille de gestion du groupe

Elle vous permet de gérer les caractéristiques, l'évolution des NEC et NEM, des sens et de nombreuses autres données. Utilisez un crayon et une gomme pour modifier le document. La feuille permet de gérer 4 Perso. Avec les feuilles de personnage électroniques, il vous suffit de copier-coller (les valeurs uniquement) à partir du premier onglet vers cette feuille-ci en version tableur. Adaptez le document à vos besoins. Les feuilles de Perso sont réimprimées toutes les 10 séances ou lorsqu'un Perso change de niveau par exemple.

Légende

- La première ligne contient les noms des Persos.
- **Caractéristiques** : les 20 suivantes reprennent les caractéristiques, physiques et mentales. Pour chacune d'entre elles, deux valeurs : la première pour la valeur courante et la seconde pour la valeur maximum.
- **NEC** : le NEC est indiqué et les l'ExC placés à côté.
- **NEM** : idem que ci-dessus pour la magie.
- **Sens** : les 5 sens.
- **Profil** : les informations qui suivent proviennent de la feuille de Personnage.
- **Séance** : nombre de séances ratées, cela donne le nombre de séances à l'actif du J et donc les PDC.
- **Campagne** : utilisation des points de campagne (PDC).
- **Héros** : PH accumulés.
- **Autres informations** : les trois dernières lignes vous seront utiles pour gérer d'autres facteurs tel que les modificateurs à la CI ou les niveaux dans la hiérarchie de certaines structures.

Livre Campagne

| | prénom | | | |
|----|---------------------|------|-----|--|
| F | Puissance | cour | max | |
| F | Pouvoir | | | |
| En | Souffle | | | |
| En | Fatigue | | | |
| D | Coordination | | | |
| D | Manipulation | | | |
| A | Souplesse | | | |
| A | Équilibre | | | |
| I | Raison. | | | |
| I | Mémoire | | | |
| V | Caractère | | | |
| V | Résistance | | | |
| E | Voix | | | |
| E | Rapidité | | | |
| Em | Compréh. | | | |
| Em | Intuition | | | |
| C | Santé | | | |
| C | Robustesse | | | |
| Ap | Beauté | | | |
| Ap | Charisme | | | |
| | NEC | | | |
| | EXP | | | |
| | NEM | | | |
| | EXM | | | |
| | Vue | | | |
| | Ouie | | | |
| | Goût | | | |
| | Odorat | | | |
| | Toucher | | | |
| | Date Naissance | | | |
| | Taille cm | | | |
| | Poids kg | | | |
| | Chev. couleur | | | |
| | Style+ longueur | | | |
| | Yeux | | | |
| | Carrure | | | |
| | Peau | | | |
| | Pilosité tête | | | |
| | Pilosité corps | | | |
| | Odeur | | | |
| | Caractère | | | |
| | Psychologie | | | |
| | Médical | | | |
| | Art graphique | | | |
| | Croyance | | | |
| | Foi | | | |
| | Humour | | | |
| | NS | | | |
| | Métier | | | |
| | BM | | | |
| | Séances ratées | | | |
| | Pts Campagne | | | |
| | Héros | | | |
| | | | | |
| | | | | |

7.3 Feuille d'état du groupe

Permettant de gérer l'argent par pièce de monnaie, quatre types de nourriture, les états de fatigue, maladie, faim, EN, ENC etc.

Les blessures des 4 Persos peuvent être gérées en-dessous avec les armures selon les zones.

Livre Campagne

Anom

| | | | | | | |
|-----------------|----|----|----|----|----|--|
| Or | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Argent | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | |
| Cuivre | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| Sous | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| PDN1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| PDN2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | |
| PDN3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| PDN4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| Fatigue | | | | | | |
| Alcool | | | | | | |
| Maladie | | | | | | |
| Faim | | | | | | |
| EN | | | | | | |
| Souffle | | | | | | |
| Combat | | | | | | |
| Magie | | | | | | |
| Poids | | | | | | |
| ENC | | | | | | |
| Total | | | | | | |
| | AR | AR | AR | AR | AR | |
| Tête | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Thorax | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Ventre | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Bras Gau | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Bras Dro | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Main Gau | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Main Dro | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Jambe Ga | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Jambe Dr | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Pied Ga | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |
| Pied Dr | | | | | | |
| T | | | | | | |
| E | | | | | | |
| C | | | | | | |

7.4 Gestion des pays

Paramètres généraux

| Nom | Modificateur | Valeur |
|--------------------|--------------|--------|
| Régime | | |
| Religion | | |
| Population (x1000) | | |
| Croissance % | | |
| Migration % | | |
| Ruralité % | | |
| Noblesse% | | |
| Artisan % | | |

| | | |
|----------------------|--|--|
| Plèbe % | | |
| Fidèles % | | |
| Tension 1-100 | | |
| Économie 1-100 | | |
| Agriculture % | | |
| Élevage % | | |
| Pêche % | | |
| Commerce Maritime % | | |
| Commerce Terrestre % | | |
| Prix +/-% | | |

Paramètres politiques

| Abbr | Nom | Mod | Valeur | Note |
|------|------------|-----|--------|--|
| ARTI | Artisan | | | Puissance = ARTI ² x % x5 |
| DIPL | Diplomatie | | | |
| FOIL | Foi | | | |
| LOIS | Lois | | | |
| NOBL | Noblesse | | | Puissance = NOBL ² x % x 10 |
| PEUP | Peuple | | | Puissance = PEUP ² x % |
| REGI | Régime | | | |
| RELI | Religion | | | |
| REPU | Réputation | | | |

Paramètres économiques

| Abbr | Nom | Mod | Valeur | Note |
|------|------------------------|-----|--------|------|
| AGRI | Agriculture | | | |
| ELEV | Élevage | | | |
| GEXT | Guerre externe | | | |
| GINT | Guerre interne | | | |
| MARI | Commerce Maritime | | | |
| PECH | Pêche | | | |
| PROD | Production artisanale | | | |
| RPRI | Ressources primaires | | | |
| RSEC | Ressources secondaires | | | |
| RTER | Ressources tertiaires | | | |
| RICH | Richesse | | | |
| TERR | Commerce Terrestre | | | |

Évolutions

| | | | |
|------------|-------------|--|--|
| Population | Économie | | |
| Croissance | Prix | | |
| Migration | D10* autres | | |
| Tension | Modif <>0 | | |

7.5 Feuilles de Perso électronique

La feuille de personnage électronique comporte les pages suivantes (exemple d'écran, version 2020):

- **Perso** : les données du profil, les caractéristiques, les sens et les principaux facteurs utilisés.

| NOM | Date Nais | Taille | Poids | Cheveux | Yeux | Carrure | Peau | Pilosité | Odeur |
|-----------------|-----------|----------|---------|---------|--------------|---------------|----------------|--------------------------|----------------|
| Anam | 11/081 | 171cm | 71kg | couleur | yeux | carrure | peau1 | hôte | odeur1 |
| prénom | Origine | naisance | | style | longueur | manque | peau3 | corps | odeur2 |
| Caractère | Psycho | | Médical | | Art Graph | Croyance | Humour | Niveau Social | Base Monétaire |
| car1 | psy1 | | med1 | | art1 | cro1 | hum | 1 | 100 |
| car2 | psy2 | | med2 | | 40 | Foi 40 | cro2 | caméra | métier1 |
| Famille | père | pere | | | frères/sœurs | AfresoeurNbre | | cam2 | métier2 |
| situation | mère | mere | | | f1 | | f4 | | métier3 |
| Origine | origine | | | | f2 | | f5 | | métier4 |
| Relation | relation | | | | f3 | | f6 | | âgeNSmétier |
| Caractéristique | Abbr | Natif | Courant | | | Max | Temporaire+mod | | |
| FORCE | F | | | | | | d. | NECombat | 3 |
| Puissance | pui | 11 | 32 | | | 51 | +3 | VO Neutre | 12 |
| Pouvoir | pou | 11 | 32 | | | 51 | +0 | VD Neutre | 11 |
| ENDURANCE | En | | | | | | | Points De Coup | 24 |
| Souffle | sou | 11 | 14 | | | 51 | +0 | RM-Résist. Mort | 5 |
| Fatigue | fat | 11 | 14 | | | 51 | +0 | attaque | 52 |
| DEXTERITE | D | | | | | | | charge | 37 |
| Coordination | coo | 11 | 49 | | | 51 | +4 | défense | 49 |
| Manipulation | man | 11 | 49 | | | 51 | +0 | embuscade | 31 |
| AGILITE | A | | | | | | | esquive | 78 |
| Souplesse | sop | 11 | 29 | | | 51 | +0 | fuite | 35 |
| Equilibre | equ | 11 | 29 | | | 51 | +0 | mêlée | 37 |
| INTELLIGENCE | I | | | | | | | obéissance | 5 |
| Raisonnement | rai | 11 | 54 | | | 51 | +0 | réaction | 39 |
| Mémoire | mem | 11 | 54 | | | 51 | +0 | résistance | 73 |
| VOLONTE | V | | | | | | | vitesse | 43 |
| Caractère | car | 11 | 21 | | | 51 | +7 | VIT -esse de base 6 +mod | |
| Résistance | res | 11 | 21 | | | 51 | +4 | Moral | 5 |
| ELOQUENCE | E | | | | | | | Chance Soin(CS) | 32 |
| Voix | voi | 11 | 12 | | | 51 | +0 | Porter | 29 kg |
| Rapidité | rap | 11 | 12 | | | 51 | +5 | Tirer | 58 kg |
| EMPATHIE | Em | | | | | | | Arracher | 87 kg |
| Compréhension | com | 11 | 4 | | | 51 | +3 | ENCombrement | 8600 |
| Intuition | inu | 11 | 4 | | | 51 | +0 | NEMagie | 0 |
| CONSTITUTION | C | | | | | | | AMa-attaque | 20 |
| Santé | san | 11 | 48 | | | 51 | +0 | RMa-résistance | 6 |
| | | | | | | | | PMa-nuisance | 10 |

Livre Campagne

- Talents** : l'ensemble des talents, leur NE, bonus et modificateurs.

| Talents (+choix) | C1 | N0 | N1 | N2 | NE | N3 | mod | bon | Talents (+choix) | C1 | N0 | N1 | N2 | NE | N3 | mod | bon |
|------------------------|------|----|----|----|----|----|-----|-----|-------------------------|-----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| Acrobatie | equ | 0 | 8 | 15 | | 44 | | +2 | Nage | sop | 6 | 8 | 15 | 35 | 37 | | +0 |
| Agriculture | fat | 2 | 4 | 7 | | 39 | | +0 | Navigation | rai | 0 | 14 | 27 | | 69 | | +0 |
| Alchimie | me | 0 | 14 | 27 | | 56 | | +0 | Pêche | rai | 8 | 14 | 27 | | 69 | | +0 |
| Archerie | man | 5 | 13 | 25 | | 60 | | +4 | Pièges | man | 11 | 13 | 25 | | 65 | | +0 |
| Armurerie | coo | 3 | 13 | 25 | | 44 | | +0 | Piéton | pui | 0 | 8 | 16 | 35 | 36 | | +0 |
| Assassinat | coo | 0 | 13 | 25 | | 61 | | +0 | Piste | rai | 12 | 14 | 27 | | 69 | | +0 |
| Astrologie | com | 0 | 1 | 2 | | 35 | | +0 | Poison | res | 0 | 6 | 11 | | 31 | | +0 |
| Baratin(Langue) | rap | 1 | 3 | 6 | 29 | 29 | | +2 | Poterie | man | 11 | 13 | 25 | | 52 | | +0 |
| Brasserie | Goût | 9 | 13 | 26 | | 54 | | +0 | Recherche(Langue) | rai | 0 | 14 | 27 | | 56 | | +0 |
| Calligraphie + | com | 0 | 1 | 2 | | 29 | | +0 | Religion | car | 0 | 6 | 11 | | 48 | | +0 |
| cartographie | rai | 0 | 14 | 27 | | 69 | | +0 | Résilience | sop | 0 | 8 | 15 | | 30 | | +6 |
| Cavalerie | sop | 0 | 8 | 15 | | 41 | | +1 | Rhétorique(Langue) | voi | 0 | 3 | 6 | | 41 | | +6 |
| Chant | voi | 0 | 3 | 6 | | 39 | | +0 | Sculpture | man | 3 | 13 | 25 | | 51 | | +0 |
| Charpente | pou | 4 | 8 | 16 | | 38 | | +0 | Servage | fat | 2 | 4 | 7 | | 49 | | +1 |
| Chasse | sou | 0 | 4 | 7 | | 34 | | +0 | Sexe | bea | 1 | 5 | 10 | | 30 | | +0 |
| Comédie | car | 0 | 6 | 11 | | 34 | | +0 | Stratège | rai | 0 | 14 | 27 | | 48 | | +0 |
| Commerce | car | 0 | 6 | 11 | 11 | 39 | | +0 | Survie+ Colline | sou | 2 | 4 | 7 | 43 | 45 | | +0 |
| Construction navale | pou | 0 | 8 | 16 | | 55 | | +0 | +Cours d'eau | sou | 2 | 4 | 7 | 43 | 45 | | +0 |
| Construction | rai | 8 | 14 | 27 | | 66 | | +0 | +Désert | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Convoyage | car | 0 | 6 | 11 | | 35 | | +0 | +Forêt | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Corruption | voi | 1 | 3 | 6 | | 25 | | +0 | +Marais/Jungle | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Coupe | sou | 0 | 4 | 7 | | 34 | | +0 | +Monde Ancien | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Couture | man | 9 | 13 | 25 | 69 | 69 | | +0 | +Monde Divin | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Création | grp | 2 | 10 | 20 | | 44 | | +0 | +Montagne | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Criminalité | man | 0 | 13 | 25 | | 55 | | +0 | +Océan | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Cueillette | fat | 2 | 4 | 7 | | 22 | | +0 | +Plaine | sou | 2 | 4 | 7 | 43 | 45 | | +0 |
| Cuir | man | 7 | 13 | 25 | 50 | 51 | | +0 | +Souterrain/caverne | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Cuisine | me | 10 | 14 | 27 | | 66 | | +0 | +Steppe | sou | 2 | 4 | 7 | 3 | 45 | | +0 |
| Danse | sop | 2 | 8 | 15 | | 39 | | +0 | +Ville/ruine | sou | 2 | 4 | 7 | 6 | 45 | | +2 |
| Diplomatie(Langue) | rai | 0 | 14 | 27 | | 54 | | +0 | Torture | car | 0 | 6 | 11 | | 48 | | +0 |
| Dissimulation | sop | 6 | 8 | 15 | | 37 | | +0 | Transport | pui | 6 | 8 | 16 | | 43 | | +0 |
| Ébénisterie | coo | 5 | 13 | 25 | | 58 | | +0 | Traque | inu | 0 | 1 | 2 | | 43 | | +0 |
| Élevage + | car | 2 | 6 | 11 | | 19 | | +0 | Usure | me | 8 | 14 | 27 | | 65 | | +0 |
| Equarissage | me | 6 | 14 | 27 | | 55 | | +0 | Vol | man | 1 | 13 | 25 | | 57 | | +0 |
| Escalade | sop | 6 | 8 | 15 | 15 | 54 | | +0 | | | | | | 0 | | | |
| Forge | man | 3 | 13 | 25 | | 45 | | +0 | | | | | | | | | |
| Gestion + | rai | 2 | 14 | 27 | 2 | 52 | | +0 | | | | | | | | | |
| Héraldique | me | 4 | 14 | 27 | | 56 | | +0 | | | | | | | | | |
| Herboristerie | me | 4 | 14 | 27 | | 69 | | +0 | Talent de Combat | N0 | N1 | N2 | NE | N3 | mod | uv | |
| Ingénierie | com | 0 | 1 | 2 | | 31 | | +0 | Arbalète | coo | 5 | 13 | 25 | 25 | 65 | | |
| Intrigue(Langue) | com | 0 | 1 | 2 | | 12 | | +0 | Arc | pui | 4 | 8 | 16 | 8 | 61 | | |
| Jeu | rai | 6 | 14 | 27 | | 71 | | +0 | Art du combat | coo | 1 | 13 | 25 | 13 | 53 | | +4 |
| Joaillerie | man | 1 | 13 | 25 | | 61 | | +0 | Attaque | pou | 4 | 8 | 16 | 52 | 52 | | +0 |
| Langue Divine + | inu | 0 | 1 | 2 | | 19 | | +0 | Bouclier | coo | 4 | 8 | 16 | 52 | 52 | | |
| + Langue normandaine | inu | 0 | 1 | 2 | | 19 | | +0 | Charge | sou | 2 | 4 | 7 | 28 | 31 | | +9 |
| Langue normandaine | me | 8 | 14 | 27 | 45 | 56 | | +0 | Combat à cheval | coo | 5 | 13 | 25 | 13 | 55 | | +0 |

N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3

Tous les talents de combat max à NECx10 **Max TC = 30**

Stratégie Piéton cavalerie Vol/Assassinat max NECx10

Livre Campagne

- **Armure** : tous les facteurs liés au combat, la maladie, la fatigue, le poids, famine, EN, Moral, les armes et armures.

Livre Campagne

- Corps** : les PdN, la monnaie, les zones du corps et la gestion des blessures et des récupérations.

| | | | | | | | | |
|-----------------|--------|--------|----|------------------|----|----------------------|----|-------------------------|
| PDN1 | 1 | | | Monnaie1 | 1 | | | |
| PDN2 | 2 | | | Monnaie2 | 2 | | | |
| PDN3 | 3 | | | Monnaie3 | 3 | | | |
| PDN4 | 4 | | | Monnaie4 | 4 | | | |
| Tête-V(car) | Armure | Rés() | N1 | 5-9 | N2 | 10-17 | N3 | 18+ |
| visée 20 | T | | | Réaction-20 | | Sens-20 | | Mort |
| 3 | E | | | Malus+5 | | Malus+10 | | Mort |
| Crit | C | | | Malus+3 | | VD-20, NE(TG)-10 | | Coma, Sens-5 |
| Thorax-En(sou) | Armure | Rés() | N1 | 8-14 | N2 | 15-22 | N3 | 23+ |
| visée 5 | T | | | Malus+3 | | Malus+10 | | Coma, saignement |
| 2 | E | | | Malus+1 | | Charge & Fuite -20 | | Mort |
| Crit | C | | | Malus souffle x2 | | +1 Souffle/ph. | | +2 Souffle/ph, |
| Ventre-C(rob) | Armure | Rés() | N1 | 5-9 | N2 | 10-17 | N3 | 18+ |
| visée 15 | T | | | Malus+3 | | +1 malus/ph | | Coma, max C-5 |
| 3 | E | | | Malus+1 | | +2 malus/ph | | Mort |
| Crit | C | | | Souffle+5 | | Souffle+10 | | Étourdi 3 ph |
| Bras Gau-F(pou) | Armure | Rés() | N1 | 5-9 | N2 | 10-17 | N3 | 18+ |
| visée 10 | T | | | VD-5, VIT-1 | | VD-10, max 1 main | | F12, VD12, perte BG/MG |
| 3 | E | | | Coup -1 | | Coup-2 | | F12, fin bouclier/2arme |
| Crit | C | | | Bonus coup 0 | | VD-5, Coup-3 | | Coup-6, VD-20 |
| Bras Dro-F(pui) | Armure | Rés() | N1 | 5-9 | N2 | 10-17 | N3 | 18+ |
| visée 10 | T | | | VD-5, VIT-3 | | VD-10, max 1 attaque | | F13, VD13, perte BD/MD |
| 3 | E | | | Coup-2 | | Coup-4 | | F12, fin arme |
| Crit | C | | | Bonus coup 0 | | VD-5, Coup -3 | | Coup-6, VD12 |
| Main Gau-D(coo) | Armure | Rés() | N1 | 4-7 | N2 | 8-15 | N3 | 16+ |
| visée 20 | T | | | VD-5 | | VD-10, max 1 main | | VD-20, D12, fin MG |
| 4 | E | | | Malus+3 | | Malus+5, VIT-5 | | D12, fin bouclier/2arme |
| Crit | C | | | NE(TC)-5 | | VD-5, NE(TC)-10 | | VD-10, NE(TC)-15 |
| Main D-D(man) | Armure | Rés() | N1 | 4-7 | N2 | 8-15 | N3 | 16+ |
| visée 20 | T | | | VD-5, VIT-5 | | VD-10, max 1 main | | VD-20, D13, fin MD |
| 4 | E | | | Malus+3 | | Malus+5, VIT-5 | | D12, fin arme |
| Crit | C | | | NE(TC) -10 | | VD-5, NE(TC) -20 | | VD-10, NE(TC) -30 |
| Jambe Ga-A(sop) | Armure | Rés() | N1 | 5-9 | N2 | 10-17 | N3 | 18+ |
| visée 10 | T | | | Charge-20 | | Fuite-20, Esquive-20 | | A13, fin JG |
| 3 | E | | | VD-3 | | VD-5, MVp-2 | | VD&VD-10, Fin JG/PG |
| Crit | C | | | MVp-2 | | MVp-4 | | MVp-6 |
| Jambe Dr-A(sop) | Armure | Rés() | N1 | 5-9 | N2 | 10-17 | N3 | 18+ |

Livre Campagne

- **Effets** : les effets des talents connus sur la manière de jouer le Perso, ainsi que les reliques et leurs pouvoirs.

| | | | | | | | | | | | |
|--------------------|-----------|---|-------|------------------------|------|--------------------------------|------|--------------------|------|--------------|------|
| Acrobatie | 1 | longueur saut + | 0,05m | | | | | | | | |
| Agriculture | 2 | gain bâton N1 | 2% | | | | | | | | |
| Alchimie | 3 | recettes départ | 0 | | | | | | | | |
| Archerie | 4 | VO arme tir + | 0 | | | | | | | | |
| Armurerie | 5 | effets négatifs armure annulés | | | | | | | | | |
| Assassinat | 6 | VO arme favorite | +1 | D100 tEC combat | -1 | | | | | | |
| Astrologie | 7 | tEC magie&combat | -1 | | | | | | | | |
| Baratinage(Langue) | 8 | temps dialogue | -8% | | | | | | | | |
| Brasserie | 9 | résistance alcool | +5 | Cl si alcool offert | + 2 | Alchimie liquide | + 2 | | | | |
| Calligraphie + | 10 | tRC=Foi+1 tEC=Foi-1 | | | | | | | | | |
| cartographie | 11 | test (NE+Lecture)/2 | | | | | | | | | |
| Chasse | 15 | N2% d'avoir arc | | | | | | | | | |
| Construction | 19 | artisan pierre... | | „„métal/bois | + 2 | | | | | | |
| Convoiage | 20 | marchandage | + 2 | | | | | | | | |
| Corruption | 21 | taxes réduites de % | 11 | | | | | | | | |
| Coupe | 22 | Piste utilisé à | 11 | VO(hache) | + 2 | | | | | | |
| Couture | 23 | poids armure -10% | | bonus Cl femme | + 5 | bonus Cl homme | + 2 | | | | |
| Criminalité | 25 | dagues CPA/2 CNS-1 | | revenu autre métier% | + 13 | dague/épée VD | + 3 | trésor pièces | + 3 | | |
| Cuir | 27 | entretien armure | + 9 | VO dagues | + 1 | | | | | | |
| Diplomatie(Langue) | 30 | Cl membre cour | + 15 | | | | | | | | |
| Ébénisterie | 32 | si bois présent.... | | réparer arme.armure | 16 | ...NE piège | + 6 | ...NE Forge | + 6 | | |
| Élevage + | 33 | NE Médecine(race) | 17 | NE Marchand(race) | 11 | test liés à race | + 17 | NE(Piste) anim | 17 | NE Charpente | + 17 |
| Forge | 36 | CPA(arme fer)-5 | | | | | | | | | |
| Héraldique | 38 | dialogue 1er rencontre | | | + 13 | NE(intrigue) liées au seigneur | | | + 10 | | |
| Ingénierie | 40 | temps fabrication | - 20% | NE(Siège) x2 | | NE(arbalète)x2 | | | | | |
| Intrigue(Langue) | 41 | Réaction embuscade en ville | | | + 21 | | | | | | |
| Jeu | 42 | recherche trésor | + 8 | dé tRC cbt & magie | + 2 | confrontation | + 4 | | | | |
| Lecture (Langue)+ | 55 | revenu mensuel | + 6 % | | | | | | | | |
| Maconnerie | 62 | réparation | + 12 | | | | | | | | |
| Marine | 65 | NE cueillette en mer | 65 | | | | | | | | |
| Médecine | 10 | perte EN maladie | - 0 | malus visée | - 1 | | | | | | |
| Mine | 68 | vue lieu sombre | + 14 | pertes temporaires | - 2 | | | | | | |
| Nage | 1 | souffle | - 0 | perte étouffement | - 1% | | | | | | |
| Pêche | 3 | récupération CS ok | + 0 | | | | | | | | |
| Pièges | 4 | Réaction embuscad | + 1 | | | | | | | | |
| Piéton | 5 | entretien de ses proppress armes : Forge à NE | | | 1 | | | | | | |
| Poterie | 8 | dégâts feu | "-10% | | | | | | | | |
| Recherche(Langue) | 9 | VdC | 0 | construction objet | + 1 | ExT TG & sorts | +20% | critiques subis | + 5 | | |
| Religion | 10 | CNS arme | +20% | test (Art+NE)/2 | | | | | | | |
| Résilience | 11 | malus Famine /2 | | bonus test maxima | + 2 | | | | | | |
| Rhétorique(Langue) | 12 | tests intellectuels avec écrits | | | + 1 | | | | | | |
| Survie | 17 | sens +NE/10 | | talents terrain +NE/10 | | cueillette +NE/5 | | dissimulation+NE/5 | | | |
| Usure | 33 | revenu | + 3 % | | | | | | | | |

Cette page contient également les informations sur les reliques, au cas où ce Perso en possède.

- **Equip** : les feuilles d'équipement, voir plus avant dans ce livre de règles.

Les feuilles de Perso sont sous format tableur, elles sont liées entre elles par une feuille centrale appelée **GroupeDossier** qui contient toutes les informations des Persos (sauf l'équipement). Toutes les modifications se font sur ce dossier central, cela permet d'avoir des mises à jour directes sans toucher au dossier du Perso qui voit ses données protégées contre l'écriture et mises à jour automatiquement lorsque le dossier central est modifié. Ce dossier comprend les feuilles suivantes :

- **StatGroupe** : voir 7.2 Feuille de gestion du groupe.
- **EstatGroupe** : voir 7.3 Feuille d'état du groupe.
- **PerA, PerB, PerC, PerD** : toutes les données des Persos (profil, caractéristiques, talents, armes et armures)
- **CC** : la feuille de gestion des CC (voir Livre 4).
- **NdC** : la feuille de gestion des NdC (voir Livre 4).
- **PN** : la feuille de gestion des PN (voir Livre 5).

7.6 Feuille de Gestion de la météo

Année :

Effets millénaire :

siècle :

année :

| Jour | Mois | Lune | D/A | CN nuage | PL pluie | BR brume | TP température | FV vent | DV vent |
|-------------|-------------|-------------|------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------------|--------------------|--------------------|
| 01 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 02 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 03 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 04 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 05 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 06 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 07 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 08 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 09 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 10 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 11 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 12 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 13 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 14 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 15 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 16 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 17 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 18 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 19 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 20 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 21 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 22 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 23 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 24 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 25 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 26 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 27 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 28 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 29 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |
| 30 | | | : | : | : | :() | : (m M) | : | : |

7.7 Schéma des corps

Utilisez ces deux modèles pour avoir un visuel des corps, ici un homme de 175cm et une femme de 170cm:



Ajustez les dessins à la taille des Persos, ajoutez en surimpression les informations du profil : cheveux, yeux, pilosité, âge, taille, poids, caractère, origine, traits spéciaux, allure, tics etc. Les caractéristiques extrêmes (<10 ou >50) peuvent compléter le tableau.

7.8 Feuille de Génération

Un classeur de calcul est disponible. Il contient les feuilles suivantes utilisées dans le travail du MdJ (version 2024, en constante évolution):

- **Artisan** : génère 20 artisans avec NS, Métier + NE(métier), Nom, Prénom, Enseigne du commerce, nombre de Spécialité(s), Trait spécial, modification des Prix, disponibilité des objets très commun(tc) / communs(c) / rares(r) / très rares(tr). **ArtP** est une feuille de paramètres utilisés pour générer les Artisans.
- **CarteLieu** : traduit la règle 5.5.6 Lieux en tableau facile à utiliser donnant le nombre de ferme, village, ville, fort etc pour une carte donnée.
- **CarteTerr** : génère 51 paramètres pour définir les terrains d'une carte (colline, rivières, route etc). Le *terrain* = difficile ou facile, la *richesse* = qualité de la faune ou flore ou des ressources , la *présence* = indique la présence d'êtres vivants et *spécial* = si le terrain contient quelque chose de spécial. Les valeurs '++', '+', '-' et '- -' indiquent si ce paramètre est (très) positif ou (très) négatif.
- **LieuxDétail** : génère de 5 à 20 lieux de chaque type (ferme, hameau, village etc) avec les informations comme *Mai* (maisons), *Pop* (population), *Rich* (richesse), état (du lieu), *primaire/secondaire/tertiaire* (ressources locales), *politique* (lien entre seigneur local et région), *religion* (aspect local particulier), *caractère* (des gens sur place), *métiers* (spéciaux

Livre Campagne

- et utiles aux Persos), *commerce* (spécialité locale), *danger* (environs ou sur place), *secret* (suggestion pour peaufiner) et *architecture* (si spéciale).
- **CC** : permet de générer les connaissances des créatures demandées dans le *Livre 1*. Encodez les NE dans les différentes Survies, le tableau indiquera les créatures connues. Suivez les règles pour déterminer les effets de ces CC.
 - **Dés** : feuille de génération de dés de différents types, par série de 60 jets. Sont donnés : d3, d6, d6-d6, D10 (x2), D10-D10 (non liés aux deux précédentes colonnes), D10* (x2), D10*-D10* (non liés aux deux précédentes colonnes), D20, D100 (nommé D) (x10) et D100-D100 (non liés aux deux précédentes colonnes). Cela permet d'avoir des dés disponibles en grande quantité sans effort.
 - **Famille** : génère une famille sur base de la feuille *Généa*. On y trouve le nombre d'enfants, les tantes et oncles ainsi que les grands-parents. Les âges, noms, morts (& raisons) sont fournis en sus.
 - **Généa** : la généalogie d'un PNJ. Indiquez l'année actuelle, l'âge du PNJ considéré et le facteur de mortalité (de 0,5 à 1,5) dans les cases jaunes prévues à cet effet. La feuille donnera les informations pour le père, la mère, les frères et sœurs, le grand-père, la grand-mère, l'arrière-grand-père et l'arrière-grand-mère. Le statut social atteint, les morts (+raisons & date), un surnom sont donnés. Utilisez cette feuille pour générer des informations pour un PNJ important.
 - **Maison** : génère 16 descriptions sommaires de maisons quelconques. Le NS, la taille (en m), la forme, la porte, la situation de la maison par rapport au voisinage, la matière utilisée pour les murs, les étages et dépendances ainsi que les attributs spéciaux.
 - **PaysHisto** : génère les événements (par tranche de 5 années) sur 500 ans, pour un pays donné. Indiquez la date de départ dans la case en jaune. La *positivité* de l'événement, la *durée*, le *type*, l'*étendue* et la *population* affectée sont donnés pour aider le MdJ à décrire. Cela vous servira dans l'écriture de l'histoire d'un peuple/pays/tribu/royaume.
 - **PersoHist** : permet de générer l'historique d'un Perso comme demandé dans le *Livre 1*. Sont déterminés l'ampleur, le type d'événement, les deux enjeux et les deux éléments affectés par le choix. Ne gardez que les lignes jusqu'à l'âge de départ du Perso. Encodez la date et le lieu de naissance. Utilisez ce document pour écrire l'historique avant de le fournir au J.
 - **PNJ** : 10 PNJ sont générés ainsi avec Nom/prénom, Taille/poids, âge/NS, Cheveux/longueur, Yeux/poils, attitude positive/neutre/négative, NEC/NE, NEM (le NE des sorts = NEM/2)/Armure moyenne sur le corps, les dix caractéristiques et les facteurs usuels (PDC, RM, RMa, etc). Les talents (+NE) maîtrisés ainsi que le métier principal (en gras) sont donnés. Les vêtements et l'origine. Les Niveaux des blessures par zone sont donnés également. Des zones sont prévues pour le rôle du PNJ, le lieu d'activité et un aspect familial.
 - **PNJcrea** : cet outil permet de calculer les valeurs d'un PNJ en encodant les caractéristiques ainsi que les modificateurs des différents paramètres et les informations sur le profil. Utilisez les cases en jaune pour ce faire.
 - **RencHum** : génère jusqu'à 18 paramètres de rencontre humaine (dans la zone jaune en bas de page), utilisez-en quelques-uns au gré de vos envies.
 - **Rencontre** : génère 50 rencontres de Lieu, 50 événements, 25 rencontres humaines, 25 rencontres animales et 50 rencontres de créatures (sans le nom de la créature). Les paramètres produits sont ceux du Livre 4. Chaque feuille prend une page en format paysage, pratique pour préparer la séance.
 - **Ville** : pour générer des informations sur les lieux ayant une population >500 âmes, il est nécessaire d'utiliser cette feuille qui donne les informations sur les ressources locales et leur qualité/quantité, les différents terrains, l'âge, la densité des maisons dans et hors des murs, la population, la superficie, les différents parties de la ville, les routes et leur état, les fortifications (murs, tours, châteaux etc.), les lieux de cultes, la richesse, les différents marchés tenus (avec leur type, quantité de marchandise disponible, NE des talents des vendeurs, fréquence annuelle, spécialité, une note et l'évaluation des prix). Un D100 permet de déterminer, par jour, la présence de ce marché si nécessaire.
 - **VilP** : paramètres utilisés pour générer une ville. Choisir parmi le *terrain* dominant principal et secondaire, les *ressources primaires/secondaires/tertiaires principales*, la *population* minimale/maximale, les *subdivisions* de la ville, l'influence de la *religion*, la *richesse* générale, le nombre de *marchés*, de *quartiers* et d'*ethnies*. La feuille des quartiers décrit la forme, superficie, danger, style de chaque quartier pour un croquis rapide.
 - **VilleMétiers** : cette feuille génère la présence ou non de métiers utiles aux Perso en voyage dans un lieu. Elles sont indiquées en jaune avec en regard le nombre de professionnels de ce type. Indiquez la population du lieu en haut à droite dans la case jaune.

Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références d'auteur (version *copyleft*).

Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « *Yael* », Marc « *Yorban* », Roger « *Jovan* », Thierry « *Cryosis* », Claudio « *système* », Armando « *la boulette* », Eric « *l'assistant* », Xavier « *la dernière bien bonne* », Paul « *le mentor* », Patrick « *le flamboyant* », Valery « *le pilleur* » et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.

« Le Monde est un Rêve Éternel» édition 2025.

Réalisation : « TNT » Tanghe Thierry – e-mail : tnt@meure.be -

Adresse : Bruxelles – Belgique

MONDE

EST

UNI

REVE

ETERNEL