

ACCESSOIRES DU MAÎTRE DE JEU





XUup release

L'équipe de **Legendes** vous présente :

La Table Ronde

ACCESSOIRES DU MAÎTRE DE JEU

par Anne VÉTILLARD

SOMMAIRE

COMPÉTENCES	3
SANTÉ	3
COMBAT	4
MAGIE	4
PRESTIGE	5
CRÉATURES	5
RÉFÉRENCES	5
SORTILÈGES	6
FICHES DE PERSONNAGES	10
FICHES DE CRÉATURES	11
INDEX DU JEU	12

La Table Ronde

COMPETENCES

Acquisition :

après la durée d'apprentissage, le score augmente de la caractéristique (et du don pour les compétences*)

Perfectionnement :

après la durée d'apprentissage, le score augmente de 1

Réussite parfaite ("1") :

toujours un succès; relancer le d20 pour améliorer la marge de réussite; compte triple pour l'expérience

Echec critique ("20") :

toujours un échec; si les chances de succès étaient inférieures à 20 : relancer le d20 pour aggraver la marge d'échec

Expérience :

nombre de succès mérités pendant l'aventure = chances sur d10 d'augmenter le score de 1 (score 10, chances sur d20; score 20, chances sur d30; etc)

Conditions d'apprentissage et de perfectionnement

Apprentissage ou perfectionnement	durée	prix
seul (recherches,...)	× 3	× 1/3
seul avec un support (livre,...)	× 2	× 1/2
avec un détenteur de la compétence	× 1	× 1
avec un maître en la compétence	× 1/2	× 2
avec un collège de maîtres	× 1/3	× 3

Ce tableau mérite quelques commentaires.

Seul : en s'entraînant de façon intensive, en expérimentant par soi-même.

Seul avec support : le support le plus fréquent est le livre.

Avec un détenteur de la compétence : celui-ci doit avoir acquis la compétence, et posséder un score supérieur à celui de son élève.

Maître : un détenteur de la compétence dont la MS est au moins égale à 18.

Collège de maîtres : suivre simultanément l'enseignement d'au moins 3 maîtres.

Durée : la durée de base est celle qui est indiquée dans la description de la compétence.

Prix : comme Maître de jeu, vous devez établir un prix de base pour l'enseignement des compétences dans les villes principales. N'oubliez pas qu'il ne suffit pas quelquefois de payer, et que l'estime que vous porte votre maître, ou votre prestige peuvent aussi avoir une grande importance.

LES MALADIES

Maladie	Bénigne	Sérieuse	Grave	Critique	Mortelle
Fatigue permanente	2	4	6	8	10
Evolution	1 semaine	3 jours	1 jour	8 heures	1 heure

Jet de santé, (fatigue - fatigue permanente)

Mr ≥ 5 Amélioration
Mr < 5 Etat stationnaire
Me Aggravation

Soins simples : +1 au jet de santé

Diagnostic 53. Médecine des plantes
Soins 53. Médecine des plantes (-3) : Mr → Amélioration
Opération 54. Médecine sanglante (-6) : Mr → Maladie bénigne

COMBAT

Surprise :

donne l'avantage pendant 1 base, puis jusqu'à la réussite d'un jet de réflexes; Rq. : 65-Surprendre

Ordre :

les intentions sont annoncées en commençant par le plus lent

résolution :

en commençant par le plus rapide (égalité : arme la plus longue d'abord)
puis viennent les attaques à distance
et enfin les sortilèges

Actions :

sans arme :

- 2 feintes de corps ($MS - 5$ et $MS - 5$)
- esquive (MS)
- 2 attaques ($atq - 3$ et $atq - 3$)
- percussion ($atq - 3$) courir pendant 1 base, ajouter le score de Physique aux dommages

1 arme :

- attaque (atq) et feinte de corps ($MS - 5$)

1 arme ou 1 bouclier :

- parade (prd) et feinte de corps ($MS - 5$)

1 arme et 1 bouclier :

- attaque (atq) et parade (prd)
- parade (prd) et parade (prd)

2 armes :

- attaque (prd) et attaque (prd)
- attaque (prd) et parade (prd)
- parade (prd) et parade (prd)

arme de jet :

- tirer (atq)
- ajuster pendant 1 base ($atq + 2$)

charger :

- courir pendant 1 base ($atq + 2$)

désarmer :

- arme projetée à $Mr/2$ mètres ($atq - 10$)

viser une zone précise ($atq - 10$)

sortir ou ramasser une arme : 1 base

se déplacer : 1 mètre/base si engagé sinon 6 mètres/base

rompre le combat : en annoncer à l'avance l'intention et réussir à s'éloigner d'un mètre (feinte de corps, esquive) sans être touché

Résolution :

feinte de corps réussie : 1 attaque évitée

esquive réussie : toutes les attaques évitées

parade : $MrP > MrA$: attaque parée

attaque parfaite ("1") ne peut être parée ou évitée que par une réussite parfaite

dommages : $MrA - MrP - Protection$

MAGIE

Acquisition :

après la durée d'apprentissage, calculer à nouveau tous les scores des sortilèges

Préparation :

courte (-3), normale (0), longue (+3)

Ton :

pensé (-5), murmuré (-2), parlé (0), clamé (+1)

Gestuel :

gestuel (0), pas de gestuel (-5)

Composante :

composante (0), pas de composante (-5)

Fatigue :

succès : 21 - Chances de succès
échec : Me (*blessure psychique*)

Interruption : 1 point de fatigue

mal contrôlée : Me d'un jet de maîtrise
inconscient : 21 - Chances de succès

Réussite parfaite ("1") :

d'office pas de fatigue

Echec critique ("20") :

sort inutilisable pendant 24 heures

Transfert (-3) :

portée : 5 m/MS, annulation par le maître du sort
le "bénéficiaire" s'en aperçoit en réussissant un jet de 6^e sens

Détourner :

reconnaître (éventuellement 6^e sens)

prise de contrôle (mot de commandement, jet de maîtrise, 1 base)

éventuellement reprise de contrôle, etc

créateur du sort : fatigue normale

prise de contrôle réussie ou pas : 1 point par difficulté de sort

Priver du pouvoir (MS - 8) :
portée : 5m/MS, durée : 2 heures/MS

Résistance :

non vaincue - > sort sans effet

résistance active : 1 base, fatigue : 1 point par difficulté de sort

vaincre la résistance : 1 base, fatigue : 1 point par difficulté de sort

Annuler :

sort lancé par soi : 1 point de fatigue, 1 base

sort lancé par un autre (MS - 10) : 1 base

Composantes :

quantité trouvée : Mr de la compétence appropriée

quantité recueillie : Mr sortilège correspondant (1 en 10 minutes/difficulté du sort, 1 point de fatigue)

entre 2 aventures : gagne d4 - 2 composantes par sort

Sixième sens :

47-Sens (- 9 + difficulté du sort à repérer)

PRESTIGE

Prestige :

Statut social + bonus de profession (modifié pour un noble qui "déchoit" + (Points d'honneurs / 100)

(1) Classes (2) Bonus de Profession (3) Conditions sur le milieu social d'origine (4) Noble d'origine *			
1	2	3	4
Alchimiste	+2	non-serf	-
Assassin	-	aucune	-6
Astrologue	+2	non-serf	-
Bateleur	+1	aucune	-5
Chevalier	+3	noble	-
Enchanteur	+2	aucune	-
Ermite	+2	aucune	-
Espion	-	aucune	-4
Homme d'armes	+1	aucune	-3
Marchand	+1	non-serf	-6
Médecin	+2	non-serf	-
Prêtre	+3	non-serf	-
Sorcier	-	aucune	-
Trouvère	+2	non-serf	-
Voleur	-	aucune	-6

CREATURES

Blessier une créature :

MrA - Protection (tenant compte de : taille, feinte de corps et armure naturelle)

sonnée : 3 bases,
évanouie : 1 minute,
coma : d12 heures

REFERENCES

Performances :

arraché (en kg) : 10 Physique ou (2d4 + 5) Physique

soulevé : 2 fois plus, déplacé : 5 fois plus

saut en longueur (en m) : 3 + 1/2 Physique ou (5 + Physique) + d100 cm

saut en hauteur (en cm) : 80 + 10 Physique ou 80 + (2d4 + 5) Physique

marche : 6 km/h, pas de course : 13 km/h, course : 5m/s

Chutes :

dommages 2 points/mètre - Mr Savoir chuter (39 - Acrobaties)

Retenir son souffle :

pendant 20 Physique (secondes), fatigue : 1 point pour 3 Physique (secondes)

NOTES :

SORTILÈGES

NOM	NUMERO	DOMAINE DE MAGIE	PHYLLUM	DIFFICULTE
Amitié	75	Enchantement	Impulsion	2
Amitié des animaux	104	Naturelle	Animaux	1
Appeler la foudre	6	Alchimique	Eau	9
	130	Naturelle	Eau	9
Arrêter le temps	61	Astrologique	Vision	8
Barrer le passage	175	Noire	Dimensions	3
Bûcher permanent	13	Alchimique	Feu	3
Calcination	34	Alchimique	Voie sèche	8
Cauchemar	70	Astrologique	Rêve	4
Cercle d'emprisonnement	184	Noire	Protection	3
Cercle de protection	182	Noire	Protection	2
Chant	199	Artistique	Contes	3
Chute de neige	123	Naturelle	Eau	1
Clairvoyance	58	Astrologique	Vision	2
Colère végétale	116	Naturelle	Végétaux	6
Combattre la peur	154	Médicale	Protection	1
Communiquer	159	Noire	Conjuration	1
Condensation	43	Alchimique	Voie humide	8
Conjurer	161	Noire	Conjuration	3
Contrôler la température	15	Alchimique	Air	2
Contrôler l'eau	5	Alchimique	Eau	6
	128	Naturelle	Eau	6
Créature de pierre	141	Naturelle	Terre	1
Créer le brouillard	1	Alchimique	Eau	1
	122	Naturelle	Eau	1
Créer de l'air	17	Alchimique	Air	3
Créer de l'eau	2	Alchimique	Eau	2
Créer un être de fleurs	114	Naturelle	Végétaux	4
Déchiffrer	49	Astrologique	Ecritures	1
Découvrir les charmes	102	Enchantement	Protection	6
Demeure aquatique	129	Naturelle	Eau	7
Dépétrifier	29	Alchimique	Terre	6
Déplacer les pierres	23	Alchimique	Terre	3
Désir	78	Enchantement	Impulsion	4
Disparaître en fumée	45	Alchimique	Transformation	4
Dissiper la magie	33	Alchimique	Protection	5
	74	Astrologique	Protection	5
	101	Enchantement	Protection	5
	120	Naturelle	Protection	5
	158	Médicale	Protection	5
	186	Noire	Protection	5
Dissiper les nuées	3	Alchimique	Eau	3
Dissolution	37	Alchimique	Voie sèche	6
Distillation	39	Alchimique	Voie humide	1
Divination	60	Astrologique	Vision	5

Donner des forces	144	Médicale	Soins	2
Donner soif	165	Noire	Maléfices	1
Echarpe de brume	95	Enchantement	Apparences	4
Eclairer la mémoire	156	Médicale	Protection	3
	192	Artistique	Entente	3
Ecouter le message du silence	44	Alchimique	Transformation	2
Ecriture cachée	50	Astrologique	Ecritures	1
Ecrire un sortilège	54	Astrologique	Ecritures	4
Effacer	53	Astrologique	Ecritures	4
Effacer les souvenirs	89	Enchantement	Esprit	3
	168	Noire	Maléfices	3
Egarement	76	Enchantement	Impulsion	2
Enchanter un objet	47	Alchimique	Transformation	7
Endormir	82	Enchantement	Voix	2
Enflammer	11	Alchimique	Feu	2
Envoûtement	172	Noire	Maléfices	7
Envoûter	79	Enchantement	Impulsion	6
Envoûter les animaux	108	Naturelle	Animaux	3
Eteindre le feu	9	Alchimique	Feu	2
Evaporation	4	Alchimique	Eau	4
Exorcisme	30	Alchimique	Protection	2
	117	Naturelle	Protection	2
Fermentation	40	Alchimique	Voie humide	2
Fermeture	173	Noire	Dimensions	1
Fendre la pierre	24	Alchimique	Terre	3
Feu de la terre	12	Alchimique	Feu	3
Fixation	35	Alchimique	Voie sèche	2
Forme de flamme	10	Alchimique	Feu	2
Forme d'ombre	92	Enchantement	Apparences	2
Fuite du temps	194	Artistique	Entente	3
Fumées	7	Alchimique	Feu	1
Grêle	124	Naturelle	Eau	2
Guérir la stérilité	149	Médicale	Guérison	3
Guérir les empoisonnements	151	Médicale	Guérison	5
Guérir les maladies	150	Médicale	Guérison	4
Haie magique	113	Naturelle	Végétaux	4
Histoire	197	Artistique	Contes	2
Horoscope	63	Astrologique	Prophétie	3
Hurlement	85	Enchantement	Voix	5
	179	Noire	Malemort	5
Hypnotiser	86	Enchantement	Esprit	1
Illumination	57	Astrologique	Vision	1
Illusion	97	Enchantement	Apparences	6
Imposer le silence	16	Alchimique	Air	2
Incinération	38	Alchimique	Voie sèche	1
Infliger une maladie	169	Noire	Maléfices	4
Interprétation des rêves	69	Astrologique	Rêve	3
Invisibilité	136	Naturelle	Air	4
Langage confus	178	Noire	Malemort	2
Légende	200	Artistique	Contes	4
Libérer la pluie	121	Naturelle	Eau	1
Libérer l'énergie des pierres	26	Alchimique	Terre	5

Lier les langues	166	Noire	Maléfices	1
Lire les étoiles	62	Astrologique	Prophétie	2
Lire les pensées	90	Enchantement	Esprit	6
Louanges	189	Artistique	Emotion	3
Magie rémanente	56	Astrologique	Ecritures	6
Malédiction	91	Enchantement	Esprit	6
	191	Artistique	Emotion	6
Marcher sur l'eau	125	Naturelle	Eau	3
Message du vent	132	Naturelle	Air	1
Message indéchiffrable	48	Astrologique	Ecritures	1
Message retardé	52	Astrologique	Ecritures	3
Messenger animal	105	Naturelle	Animaux	2
Modifier le sol	140	Naturelle	Terre	4
Mot de commandement	55	Astrologique	Ecritures	5
Nuage de pollen	110	Naturelle	Végétaux	1
Obscurcissement	19	Alchimique	Air	5
Obscurité	20	Alchimique	Air	5
Oracle	65	Astrologique	Prophétie	6
Ouverture	174	Noire	Dimensions	2
Paralyser	176	Noire	Dimensions	4
Parler aux animaux	103	Naturelle	Animaux	1
Parler aux nuages	126	Naturelle	Eau	4
Pétarades	8	Alchimique	Feu	1
Pétrifier	28	Alchimique	Terre	6
Pleurs	188	Artistique	Emotion	2
Pluie de feu	14	Alchimique	Feu	4
Pluie de pierres	25	Alchimique	Terre	4
Poème	198	Artistique	Contes	2
Posséder	164	Noire	Conjuration	8
Prendre l'apparence animal	93	Enchantement	Apparences	2
	106	Naturelle	Animaux	2
Prendre l'apparence arbre	111	Naturelle	Végétaux	2
Prendre l'apparence être humain	94	Enchantement	Apparences	4
Prendre l'apparence monstre	96	Enchantement	Apparences	5
Prendre l'apparence rocher	138	Naturelle	Terre	2
Prison immatérielle	21	Alchimique	Air	6
	137	Naturelle	Air	6
	177	Noire	Dimensions	6
Projection dans les rêves	68	Astrologique	Rêve	2
Prophétie	64	Astrologique	Prophétie	4
Protéger de la magie mineure	31	Alchimique	Protection	2
	72	Astrologique	Protection	2
	99	Enchantement	Protection	2
	118	Naturelle	Protection	2
	155	Médicale	Protection	2
	183	Noire	Protection	2
Protéger de la magie majeure	32	Alchimique	Protection	3
	73	Astrologique	Protection	3
	100	Enchantement	Protection	3
	119	Naturelle	Protection	3
	157	Médicale	Protection	3
	185	Noire	Protection	3

Provoquer la peur	81	Enchantement	Voix	1
Questionner	160	Noire	Conjuration	2
Quête	80	Enchantement	Impulsion	8
Rajeunir	152	Médicale	Guérison	6
Ranimer	145	Médicale	Soins	2
Rapide comme le vent	133	Naturelle	Air	1
Reconnaître un animal magique	107	Naturelle	Animaux	3
Reconnaître un arbre magique	112	Naturelle	Végétaux	2
Reconnaître un rocher magique	139	Naturelle	Terre	2
Redonner des forces	146	Médicale	Soins	3
Regard de mort	181	Noire	Malemort	10
Rendre amoureux	77	Enchantement	Impulsion	3
Rendre stérile	167	Noire	Maléfices	2
Résister au sommeil	83	Enchantement	Voix	2
	153	Médicale	Protection	1
Rêve symbolique	71	Astrologique	Rêve	6
Réveiller	143	Médicale	Soins	1
Révéler l'écriture	51	Astrologique	Ecritures	2
Rires	187	Artistique	Emotion	1
Ronde de pierres	142	Naturelle	Terre	6
Satire	190	Artistique	Emotion	4
Séparation	36	Alchimique	Voie sèche	4
	41	Alchimique	Voie humide	4
Se transformer en animal	109	Naturelle	Animaux	5
Se transformer en arbre	115	Naturelle	Végétaux	5
Soigner les blessures	148	Médicale	Soins	6
Sommeil	193	Artistique	Entente	3
Songe	67	Astrologique	Rêve	3
	87	Enchantement	Esprit	2
Sortir du coma	147	Médicale	Soins	4
Soumettre	163	Noire	Conjuration	5
Source	127	Naturelle	Eau	4
Souffle d'air	131	Naturelle	Air	1
Souffle du diable	171	Noire	Maléfices	6
Souffle d'un incubé	170	Noire	Maléfices	6
Sublimation	42	Alchimique	Voie humide	6
Suggérer	88	Enchantement	Esprit	3
Territoire de paix	196	Artistique	Entente	6
Territoire d'invisibilité	98	Enchantement	Apparences	8
Torpeur	84	Enchantement	Voix	4
Tourbillon de poussière	22	Alchimique	Terre	2
	134	Naturelle	Air	2
Transformer humain en animal	180	Noire	Malemort	6
Tremblement de terre	27	Alchimique	Terre	5
Utiliser	162	Noire	Conjuration	4
Vapeurs empoisonnées	46	Alchimique	Transformation	6
Vision	59	Astrologique	Vision	3
	195	Artistique	Entente	4
Vision courbe	18	Alchimique	Air	4
Voyage vers l'avenir	66	Astrologique	Prophétie	10
Voyager dans les airs	135	Naturelle	Air	3

Combat	Physique
Magie	<i>Force</i>
Artistique	<i>Rapidité</i>
Communication	<i>Coordination</i>
Perception	Psychique
Mécanique	<i>Volonté</i>
Nature	<i>Décision</i>
Foi	<i>Intelligence</i>
Fatigue	Apparence
Taille :	<i>Aura</i>
Poids :	<i>Beauté</i>
	<i>Honnêteté</i>
Age :	Prestige

HISTOIRE-EXPLOITS
Statut ()

Milieu social ()
Points d'honneur ()

PSYCHOLOGIE (caractère, motivations...) :

SORTILÈGES :

ÉQUIPEMENT - PROTECTION () :

Combat	Physique
Magie	<i>Force</i>
Artistique	<i>Rapidité</i>
Communication	<i>Coordination</i>
Perception	Psychique
Mécanique	<i>Volonté</i>
Nature	<i>Décision</i>
Foi	<i>Intelligence</i>
Fatigue	Apparence
Taille :	<i>Aura</i>
Poids :	<i>Beauté</i>
	<i>Honnêteté</i>
Age :	Prestige

HISTOIRE-EXPLOITS
Statut ()

Milieu social ()
Points d'honneur ()

PSYCHOLOGIE (caractère, motivations...) :

SORTILÈGES :

ÉQUIPEMENT - PROTECTION () :

COMPÉTENCES :

ÉQUIPEMENT - PROTECTION () :

Physique	Fatigue
Psychique	Taille :
Aura	Poids :
Sens (), Surprendre ()	
Attaques par base : , Dommages : Mr	
Esquive () Protection :	
Résistance aux sortilèges :	
Blessures : sonné (), évanoui (), coma (), mort ()	

Physique	Fatigue
Psychique	Taille :
Aura	Poids :
Sens (), Surprendre ()	
Attaques par base : , Dommages : Mr	
Esquive () Protection :	
Résistance aux sortilèges :	
Blessures : sonné (), évanoui (), coma (), mort ()	

Physique	Fatigue
Psychique	Taille :
Aura	Poids :
Sens (), Surprendre ()	
Attaques par base : , Dommages : Mr	
Esquive () Protection :	
Résistance aux sortilèges :	
Blessures : sonné (), évanoui (), coma (), mort ()	

Physique	Fatigue
Psychique	Taille :
Aura	Poids :
Sens (), Surprendre ()	
Attaques par base : , Dommages : Mr	
Esquive () Protection :	
Résistance aux sortilèges :	
Blessures : sonné (), évanoui (), coma (), mort ()	

INDEX DU JEU

Acquisition des compétences	42	Chances de toucher (combat)	73
Acquisition des sortilèges	79,80	Chant	53
Acrobaties	56	Charger	73
Agilité	57	Charte Angoumoise	40,41,43
Aigle géant	94	Chat sauvage	96
Aigle royal	94	Chasse	62
Alchimiste	26	Cheval	59,97
Alphabet grec	54	Chevalier	30
Alphabet hébreu	52	Chevreuil	97
Alphabet latin	54	Chien de guerre	98
Ane	94	Chute	56,127
Annuler un sortilège	83	Cicatrice	66,67
Antidotes	63	Classes (Liste)	26
Apprentissage	17,45	Clergé	88
Arbalètes	51	Coma	65
Arcs	51	Combat à mains nues	49,73
Architecture	55	Comique	53
Architecture militaire	52	Commander une troupe	52
Argumenter	54	Compétences	18,42
Armes de jet	72	Compétences (Liste)	19
Armes d'hast	47	Compétences des créatures	93
Armes de poing	47	Composantes matérielles	81,84
Armure	75,76	Condition sur le milieu social d'origine pour une classe	26
Art de la guerre	52	Conjuration	168
Assassin	28	Connaissance de la magie	80
Astrologue	28	Connaissance des animaux	62
Astronomie	61	Connaissance des créatures monstrueuses	62
Attaque avec une arme	71	Connaissance des plantes	62
Attaque avec deux armes	71	Conseiller	55
Attaque sans arme	71	Conseils au maître de jeu	129
Attaques des créatures	91	Contrôle d'un sortilège	82
Attelages	61	Convaincre	54
Autour	95	Corbeau	98
Avantages de classe	20	Coût des sortilèges	20
Base	68	Coutelas	47
Bateleur	29	Coutumes locales	54
Bâton	51	Création du personnage	10
Bec de corbin	51	Créatures	91
Bipennis	50	Cygne	98
Bison d'Europe	95	Dague	47
Blanche Biche	96	Danse	53
Blessure d'une créature	93	Dé	8
Blessure critique	66,67	Déclamer	52
Blessures générales	65,66,57,76,77	Démon mineur	98,113
Blessure grave	66	Démon médian	99,113
Blessure légère	65	Démon majeur	99,114
Blessures localisées	67,76,77	Déplacement en combat	72
Blessure mortelle	67	Déplacement en silence	57
Blessure sérieuse	66	Désarmer	73
Blessure superficielle	65	Description des compétences	46
Bonus de profession	12,13,26	Description des sortilèges	84
Bouclier à ombilic	52	Destrier	97
Bouclier face aux missiles	75	Détourner un sortilège	82
Calcul	54	Difficulté d'un sortilège	18,84
Camouflage	60	Dissimulation	60
Caractéristiques	15,16	Dissimuler	57
Caractéristiques des créatures	91	Dissiper la magie	83
Cerf	96	Doloire	50
Cérémonies	63	Domaines de magie	18,79
Chances De Succès (CDS)	43,81		

Dommmages	75	Gwaenardel	104,119
Dommmages des créatures	91	Hâches	50
Dons	14,15	Héraldique	54
Dons des créatures	91	Histoire drôle	53
Dragon	100,114	Homme cornu	104,119
Durée d'un sortilège	81	Homme d'armes	34
		Homme sauvage	105,120
Echec critique	44		
Echec critique dans un combat	74	Imiter	58
Echec critique d'un sort	82,84	Incantation	81
Echecs (jeu)	55	Incarner	58
Ecu de joute	52	Incube	105,120
Effets de l'âge	68	Instrument de musique	52
Effets d'un sortilège	81	Interroger	55
Elixir philosophal	139	Interruption d'un sortilège	81
Eloquence	55		
Embuscade	63	Javelot	52
Enchanteur	31	Jet de caractéristique	44
Enthousiasmer	55	Jet de réflexe	70
Epées	47	Jongler	56
Epée courtoise	49	Jouer la comédie	53
Epieu de chasse	48	Joute	49
Equilibre	57		
Equipement initial	24	Lances	48
Equipement	127,128	Lance d'arçon	50
Ermite	32	Langues étrangères	64
Escalade	59	Légendes	54
Espadon	47	Licorne	105,121
Espion	33	Lion d'Europe	106
Esprit du marais	100,115	Loup	106
Esquive	48,71,93	Loup-garou	106,107,121
Etendue d'un sortilège	81	Lynx	107
Evaluer	57		
Exemple d'aventure	129	Magie des créatures	93
Expérience	44	Mains nues	49,73
		Maître de Jeu	7
Facteurs influençant le combat	78	Maladies	67,68,166,167
Fanatiser	55	Manipuler	57
Farfadet	100,101,115	Marchand	34
Fatigue	17,65	Marchandage	56
Fatigue d'un sortilège	81	Marge d'échec	43
Fatigue des créatures	91	Marge de réussite	43
Fatigue permanente	65	Marteau de cavalier	51
Faucon	101	Martel de fer	51
Faux	47	Masses	50
Fée	102,116	Masse d'Hercule	51
Feinte de corps	48,71	Mathématiques	54
Feu follet	102,116	Médecin	35
Filature	60	Médecine des plantes	60
Flatter	56	Médecine sanglante	60
Fléau d'armes	48	Mélusine	107,122
Foi	88	Mémoriser	58
Fougère	102,117	Meneur de loup	107,122
Fronde	51	Mentir	56
Funambulisme	56	Métier	64
		Mettre en œuvre les machines de guerre	52
Géant	103,117	Milieu social d'origine	11
Gestuel d'un sortilège	81	Mimer	53
Goblin	103,118	Monstre du lac	108,123
Gourdin	50	Morningstar	50
Grands boucliers	50	Mort par épuisement	65
Grand duc	103	Musique	52
Grand écu	50		
Griffon	104,118	Nager	59
Guérison	65,66,57	Narrer	54
Guisarme	47		

Navigation	61	Réussite parfaite d'un sort	82,84
Néréide	108,123	Retenir son souffle	127
Niveau de maîtrise d'une compétence	18	Rompre le combat	72
Niveau de maîtrise d'un sortilège	24,80		
		Salamandre	110
Objets mythiques	85,86,87	Sanglier	110,111
Occupations	12,13,14	Sanglier géant	111
Ogre	108,124	Santé	65
Ondine	108,124	Saut (hauteur, longueur)	127
Ordre d'un combat	69	Savoir chuter	56
Orientation	58	Sciences de la mer	61
Origine du personnage	10	Sciences de la terre	63
Ours brun	109	Scorpion	111
		Séduction	55
Palefroi	97	Séquelles des blessures	66,67
Parade	71,74	Se cacher	63
Pavois	50	Se déguiser	58
Pays d'origine	10	Se moquer	54
Perfectionnement	18,45	Se renseigner	55
Performances physiques	127	Sens	58
Personnage	7	Simuler des motions	53
Petit écu	52	Sirène	111,125
Phénix	109,125	Sixième sens	58,87
Pied marin	61	Sorcier	37
Pièges	59	Sortilèges	18
Pierre philosophale	139	Sortilèges (Liste)	21,22,23
Pique	48	Spectre	112,126
Pister	62	Statut social	11
Pitrièrie	53	Subtiliser	57
Poésie	52	Succube	105
Poids du personnage	17	Surprendre	53,91
Poids levé	127	Surprise	69,70
Poignard	47	Symboles alchimiques	139
Points d'apprentissage	17,18		
Points d'honneur	49,90	Taille du personnage	17
Point d'impact d'une attaque	76,77	Taille d'une cible	78
Poisons	62,63,68	Théâtre	53
Portée d'une arme de jet	46	Théologie	63
Portée d'un sortilège	81	Titre de classe	46
Pouvoirs magiques	24,80	Titres de noblesse	11
Prédire le temps	58	Ton de l'incantation	81
Premiers soins	61	Torturer	55
Préparation d'un sortilège	81	Tournoi	49
Prestige initial	10,89	Traditions	54
Prestige	25,89,90	Transfert d'un sortilège	82
Prêtre	36	Trouver les composantes matérielles	
Priver du pouvoir	83	d'un sort	84,85
Prix des objets	127,128	Trouvère	38
Protéger de la magie	83	Types de créature	91
Psychologie	58		
		Usages de la cour	54
Quintaine	49	Utilisation d'une compétence	43
		Utilisation d'un sortilège	80
Rang d'aïnesse	11		
Recueil des composantes matérielles des sorts	85	Vanter	54
Récupération de la fatigue	65	Vieillessement	68
Réflexes	70	Vipère	112
Religion	88	Viser	73
Renard	110	Vitesse de déplacement	127
Résistance active	83	Voleur	39
Résister à la magie	83	Vouge	47
Réussite parfaite	44	Vouivre	112,126
Réussite parfaite dans un combat	74		