

COLLECTION PREMIERES LEGENDES

La Table Ronde

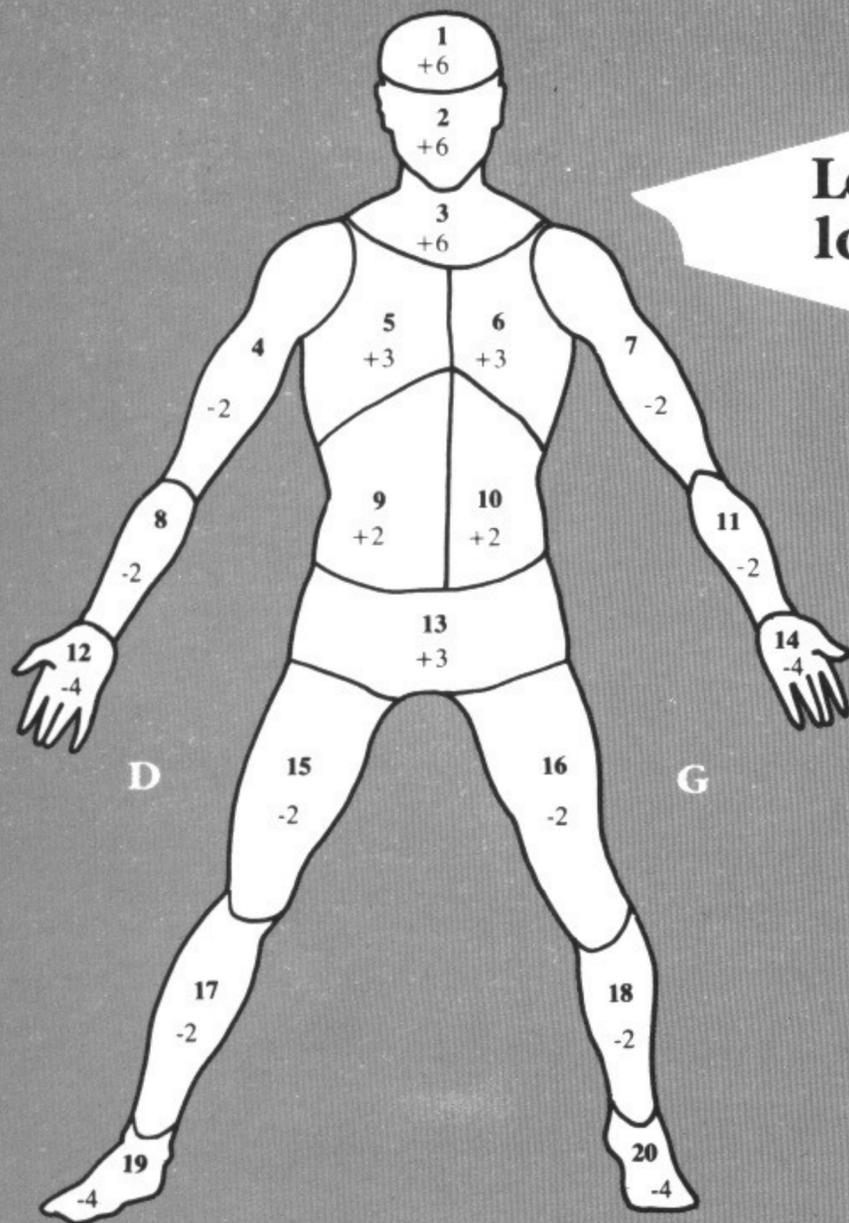






La Table Ronde





Les blessures localisées

ARMURES

Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure de cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir bouilli	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Ecailles sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Anneaux sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Mailles quasigénées	3	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Mailles pleines ou treslie	4	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Fer	5	casque et ailettes	

XUup release

CONDITIONS DE COMBAT

Adversaire immobile	: +9
Adversaire au sol	: +6
Adversaire à genoux	: +4
Adversaire aveugle ou ne pouvant absolument pas voir venir l'attaque (ni parade, ni feinte de corps)	: +5

Attaquant au sol : -5

Cible se déplaçant en ligne droite : -4
Cible se déplaçant en zigzag : -6

Cible à couvert : -1 par zone couverte (ou bien, on lance un d20 de localisation en vérifiant si la zone désignée est à couvert).

Cette liste n'est pas exhaustive.

TAILLE DE LA CIBLE

Minuscule	: -19 (ex : 3cm x 2cm)
Petite	: -10 (ex : 25 cm x 20cm)
Naine	: -6 (ex : 0,5m x 1m)
Humaine	: 0 (ex : 1m x 2m)
Géante	: +6 (ex : 2m x 5m)
Enorme	: +10 (ex : 5m x 10m)

Pour les créatures, consulter le chapitre 12.

RECUPERATION DE LA FATIGUE

1 point par heure de repos
1 point par heure de sommeil
Repas froid : 1 point
Repas chaud : 2 points

PENALITE SUR LE CDS DES SORTS

Préparation courte	: -3
normale	: 0
longue	: +3
Incantation pensée	: -5
murmurée	: -2
parlée	: 0
clamée	: +1
Sans gestuel	: -5
Sans composante	: -5
Transfert	: -3
Annuler un sort connu	: -10
Priver du pouvoir	: -8

STATUT SOCIAL

Serf	0
Paysan	1
Villageois	3
Citadin	3
Bourgeois	5
Chevalier	7
Baron	8
Comte	10
Marquis	10
Duc	12
Roi	15

COUT DES SORTS EN FATIGUE

Sort réussi	: 21-CDS
Sort manqué	: Marge d'échec
Interrompu volontairement	: 1
interrompu involontairement	: jet d20/MS
réussi	: 1
manqué	: Marge d'échec
Inconscient	: 21-MS
Annuler un sort	: 1
Contrôler un sort	: 1/DS

Rappelons que :

B = besant	(or)	1	B = 7 S
L = livre esterlin	(argent)	1	L = 20 S
MC = marc d'argent	(argent)	1	MC = 10 S
S = sou	(bronze)		
D = denier	(bronze)	12	D = 1 S
ML = maille	(bronze)	24	ML = 1 S
F = ferlin	(bronze)	48	F = 1 S

TABLEAU DES BLESSURES

DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus			
BLESSURES	Superficielle				Légère				Sérieuse				Grave				Critique				Mortelle			
EFFETS DIRECTS									Sonné (- 5)				Evanoui				Coma d 12 heures (jet de survie)							
									1	2	3	4	10	15	20	25					bases		bases	
SORTILÈGES													145 - Ranimer				147 - Sortir du coma							
EFFETS SECONDAIRES									Cri, sauf si un jet de volonté est réussi								idem							
													Cicatrice, sauf si une intervention de médecine sanglante (6) est réussie											
																	Blessure légère permanente, sauf si soignée avant 50 jours							
BLESSURES LOCALISÉES											Lâcher (zones 4, 7, 8, 11, 12, 14)													
											Chuter (zones 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20)													
													Amputation (zones 8, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20)											
																	Amputation (zones 3 (!), 4, 7, 15, 16)							
GUÉRISON NATURELLE	Guérison				← 5 jours				← 10 jours				← 15 jours				← 20 jours							
FATIGUE PERMANENTE					2 points				4 points				6 points				8 points							
57 - PREMIERS SOINS									Empêcher l'infection (+6) avant 1 heure sinon devient grave				Empêcher l'infection (+6) avant 20 minutes sinon devient critique				Stopper l'hémorragie (0) avant 5 minutes sinon mort				Sauver (-6) avant 1 minute sinon mort			
54 - MÉDECINE SANGLANTE	Guérison				← 2 jours				← II (-3) 2 jours				← III (-6) 4 jours				← III (-6) avant 48 heures				← III (-6) avant 1 heure			
53 - MÉDECINE DES PLANTES	Guérison				← 1 (0) 1 jour				← II (-3) 1 jour				← III (-6) 2 jours				← III (-6) avant 48 heures 11 jours							
MÉDECINE MAGIQUE 148 - GUÉRIR LES BLESSURES	La gravité est diminuée d'un stade pour 4 points de niveau de maîtrise																							
DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus			

SANTÉ

Coma :

pendant d12 heures si la fatigue atteint 0; un échec au jet de survie à mi-parcours entraîne la mort

Mort :

si le personnage descend en dessous de 0 d'un nombre de points supérieur ou égal à son chiffre de fatigue

Récupération :

1 pt/heure de repos, 2 pts/heure de sommeil, 1 pt/repas froid, 2 pts/repas chaud mais aussi par 57-Premiers soins, 53-Médecine des plantes (infusion,-3), 146-Redonner des forces.

HEURES DE LA JOURNÉE

0 H 00 : Mâtines
 3 H 00 : Laudes
 6 H 00 : Prime
 9 H 00 : Tierce
 12 H 00 : Sixte
 15 H 00 : Nonne
 18 H 00 : Vêpres
 21 H 00 : Complies

ASPECTS DES COMPÉTENCES

Agilité	Agilité	0	Fabriquer poison	Poisons	-6
Antidotes	Poisons	-9	Fanatisme	Eloquence	-3
Architecture	Mathématiques	-5	Feinte de corps	Esquive	-5
Architecture	Art de la guerre	-5	Filature	Dissimulation	-3
Argumenter	Convaincre	0	Flatter	Marchandage	-6
Arme principale	Arme	0	Funambulisme	Acrobaties	-3
Attentif	Sens	+6	Grec	Alphabet grec	-3
Autre arme	Arme	-3	Habitudes		
Brouiller une piste	Chasse	-6	- animaux	Con. des animaux	0
Calculer	Mathématiques	+3	- créat. monstr.	Con. créat. monstr.	0
Camouflage	Dissimulation	0	Héraldique	Traditions	-3
Cérémonies	Théologie	+3	Imiter une voix	Imiter	0
Chanter	Chant	0	Incarner	Imiter	-3
Chasser	Chasse	0	Interpréter		
Combat			- alphabet hébreu	Alphabet Hébreu	0
- cheval	Cheval	-3	- traces	Chasse	-6
- dans l'eau	Nager	-3	Interroger	Se renseigner	-3
- sur navire	Navigation	-3	Inventer hist., drôle	Comique	-6
Commander	Art de la guerre	0	Jongler	Acrobaties	+3
Composer			Jouer	Théâtre	-6
- chant	Chant	-6	Jouer instrument	Musique	0
- danse	Danse	-6	Joute	Tournoi	0
- légende	Légendes	-3	Latin	Alphabet latin	-3
- musique	Musique	-6	Lire		
- poésie	Poésie	-6	- le grec	Alphabet grec	0
Connaître			- le latin	Alphabet latin	0
- chant	Chant	-3	Lois	Traditions	-3
- coutumes	Traditions	+3	Machines de guerre	Art de la guerre	-3
- danse	Danse	-3	Manipuler	Manipuler	0
- légende	Légendes	-6	Manoeuvre		
- maladies mentales	Psychologie	-6	- attelage	Attelages	0
- musique	Musique	-3	- cheval	Cheval	0
- poésie	Poésie	-3	Marchander	Marchandage	0
- poisons	Poisons	-3	Médecine plantes I	Médecine des plantes	0
- religion	Théologie	0	Médecine plantes II	Médecine des plantes	-3
Conseiller	Eloquence	+3	Médecine plantes III	Médecine des plantes	-6
Danser	Danse	0	Médecine sanglante I	Médecine sanglante	0
Déclamer	Poésie	0	Méd. sanglante II	Médecine sanglante	-3
Désamorcer un piège	Pièges	-3	Méd. sanglante III	Médecine sanglante	-6
Détection			Mémoriser fait	Mémoriser	+3
- embuscade	Surprendre	+3	Mémoriser individu	Mémoriser	0
- mensonge	Psychologie	-2	Mémoriser texte	Mémoriser	-3
- pièges	Pièges	+3	Mentir	Marchandage	-3
Déterminer distance	Orientation	+3	Métaphysique	Théologie	-6
Diagnostic	Premiers soins	0	Mimer	Théâtre	-3
Dissimuler	Manipuler	+3	Nager	Nager	0
Echecs	Mathématiques	0	Narrer	Légendes	0
Embuscade	Surprendre	0	Navigation fluviale	Navigation	0
Empêcher infection	Premiers soins	+6	Navig. maritime	Navigation	-3
Enthousiasmer	Eloquence	0	Pied marin	Navigation	+3
Equilibre	Agilité	+3	Pister	Chasse	-3
Escalade			Pitrierie	Comique	-3
- avec pitons	Escalade	+9	Plaire	Séduction	+6
- avec corde	Escalade	+6	Plonger	Nager	-3
- en libre	Escalade	0	Poser un piège	Pièges	0
Esquive	Esquive	0	Prédire		
Evaluer obj. courant	Evaluer	+6	- événement	Astronomie	-3
Evaluer obj. rare	Evaluer	0	- temps	Orientation	-3
Evaluer obj. magique	Evaluer	-6	Promenade		
Eveil	Sens	0	- attelage	Attelages	+3

- cheval	Cheval	+3	Se cacher	Surprendre	+6
Propriétés			Se déguiser	Imiter	+3
- animaux	Con. des animaux	-9	Se déplacer en silence	Agilité	-3
- créat. monstr.	Con. créat. monstr.	-9	Se guider	Astronomie	0
- minéraux	Sciences de la terre	-9	Se moquer	Convaincre	-6
- plantes	Conn. des plantes	-9	Se renseigner	Se renseigner	0
Psychologie	Psychologie	0	Se repérer	Orientation	0
			Séduire	Séduction	0
Quintaine	Tournoi	-3	Simuler des émotions	Théâtre	0
Raconter hist. drôle	Comique	0	Sixième sens	Sens	-9 + DS
Reconnaître			Soigner	Premiers soins	0
- animaux	Con. des animaux	+6	Stopper hémorragie	Premiers soins	0
- alphabet grec	Alphabet grec	+3	Subjuguer	Séduction	-6
- alphabet hébreu	Alphabet hbreu	+3	Subtiliser	Manipuler	-3
- alphabet latin	Alphabet latin	+3	Surnager	Nager	+3
- créat. monstr.	Con. créat. monstr.	+3	Surpris	Sens	-6
- minéraux	Sciences de la terre	+3	Torturer	Se renseigner	+3
- plantes	Conn. des plantes	+3	Trouver		
Sauver	Premiers soins	-6	- plantes	Conn. des plantes	0
Savoir chuter	Acrobaties	0	- minéraux	Sciences de la terre	0
Sciences			Usages de la cour	Traditions	0
- navigation	Navigation	-6	Vanter	Convaincre	-3
- temps	Astronomie	-6			

CHARTE ANGOUMOISE

Bonus ou malus :

difficulté (colonne 2) -> bonus/malus (colonne 4)

Chances de succès :

difficulté (colonne 2) -> chances de succès (colonne 1)

Tournure des événements :

d20 (colonne 1) -> appréciation (colonne 3)

Résolution d'une situation globale :

appréciation (colonne 3) -> chances de succès (colonne 1)

Interprétation d'un résultat :

marge (colonne 4) -> appréciation (colonne 3)



1	2	3	4
1	IMPOSSIBLE	CAUCHEMARDESQUE	-9
2	PRESQUE IMPOSSIBLE	CATASTROPHIQUE	-8
3	EXTREMEMENT DIFFICILE	EXTREMEMENT MAUVAIS	-7
4	TRES DIFFICILE	TRES MAUVAIS	-6
5	DIFFICILE	MAUVAIS	-5
6	ASSEZ DIFFICILE	ASSEZ MAUVAIS	-4
7	PLUTOT DIFFICILE	DEFAVORABLE	-3
8	A PEINE DIFFICILE	PLUTOT DEFAVORABLE	-2
9	UN PEU MOINS QUE MOYEN	A PEINE DEFAVORABLE	-1
10	MOYEN	NEUTRE	0
11	MOYEN	NEUTRE	0
12	UN PEU MIEUX QUE MOYEN	A PEINE FAVORABLE	+1
13	A PEINE FACILE	PLUTOT FAVORABLE	+2
14	PLUTOT FACILE	FAVORABLE	+3
15	ASSEZ FACILE	ASSEZ BON	+4
16	FACILE	BON	+5
17	TRES FACILE	TRES BON	+6
18	EXTREMEMENT FACILE	EXCELLENT	+7
19	PRESQUE IMMANQUABLE	PARFAIT	+8
20	IMMANQUABLE	FANTASTIQUE	+9

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 () :

COMPÉTENCES :	
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 :

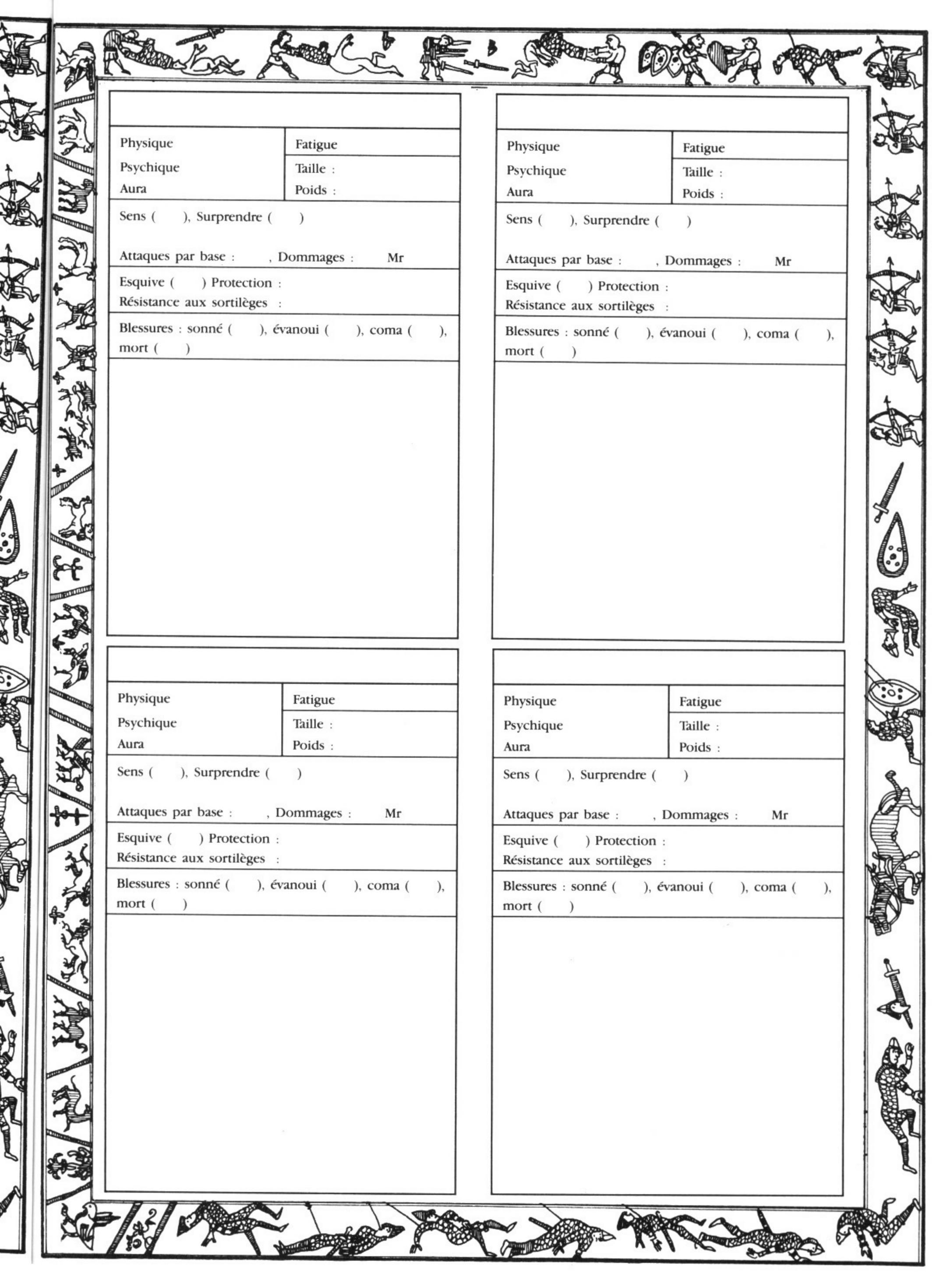
ÉQUIPEMENT - PROTECTION () :

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 ()	

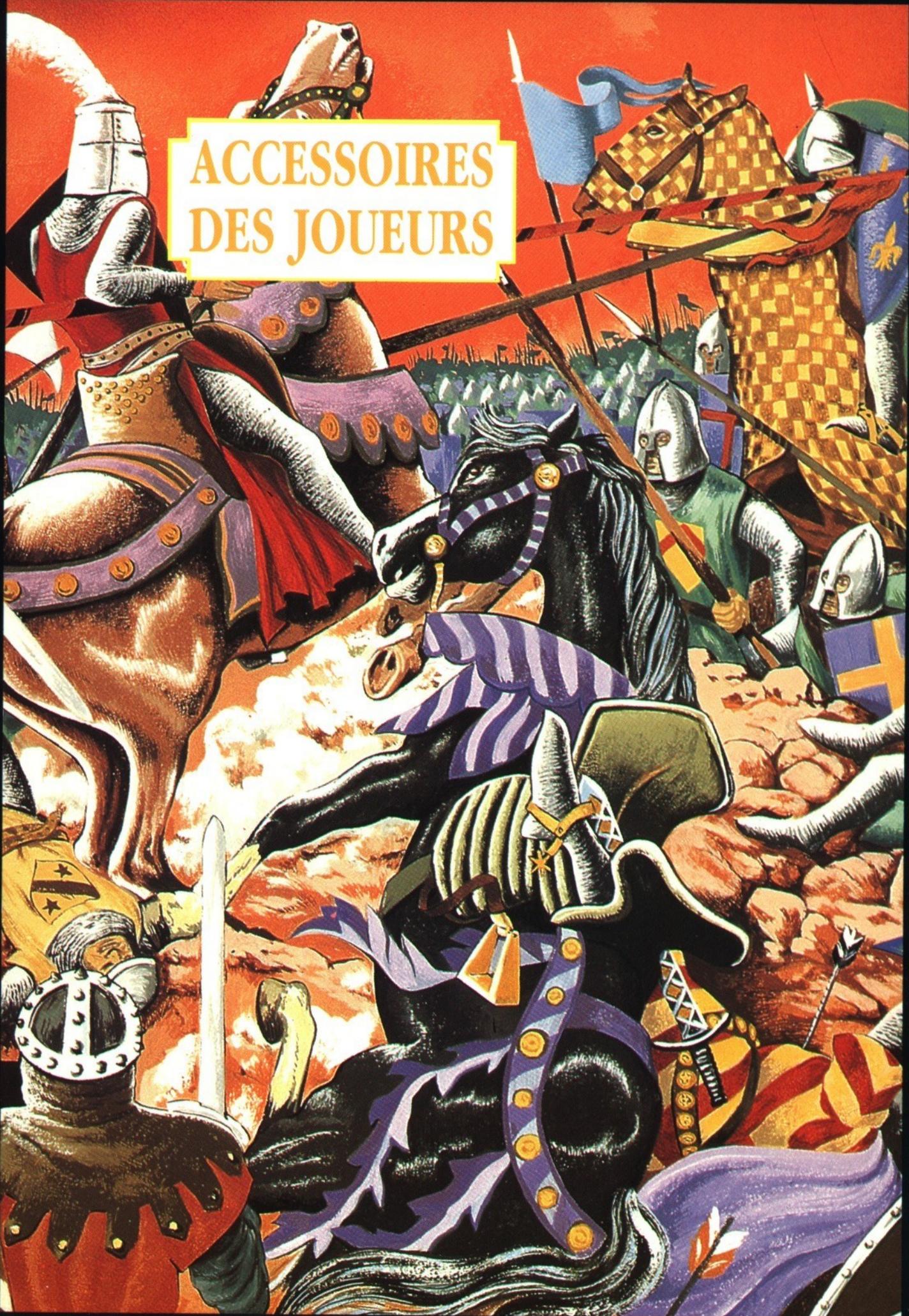


INDEX DU JEU

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
		Coutelas	47
Base	68	Coutumes locales	54
Bateleur	29	Création du personnage	10
Bâton	51	Créatures	91
Bec de corbin	51	Cygne	98
Bipennis	50		
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
		Difficulté d'un sortilège	18,84
Calcul	54	Dissimulation	60
Camouflage	60	Dissimuler	57
Caractéristiques	15,16	Dissiper la magie	83
Caractéristiques des créatures	91	Doloire	50
Cerf	96	Domaines de magie	18,79
Cérémonies	63		
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
Pitrieries	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		



ACCESSOIRES
DES JOUEURS

Celte fontaine, paradis hydromel
Au fond d'un bois cent fois envoûté
Tu t'es noyé pour y voir la belle
Qui t'as donné éternel été

Elle te conduit aux confins des mondes
Près d'une rive aux plages fécondes,
Où les rivières de vos rêves en vos yeux
Ont rajeuni l'océan trop vieux

Et sous la mer quelques algues lisses
Monde enseveli, mes souvenirs palissent
J'ai parcouru nos collines et nos landes
Mais je n'ai plus trouvé Brocéliande.

Alan Stivell- "Brocéliande"





XUup release

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

La Table Ronde

**ACCESSOIRES
DES JOUEURS**

par Anne VÉTILLARD

SOMMAIRE

CRÉATION DU PERSONNAGE	3/6
TABLE DES OCCUPATIONS	4
LES CLASSES (technique)	7
LES CLASSES (descriptif)	12
LES MÉTIERS	15
LES COMPÉTENCES	16
LES EFFETS DE L'ÂGE	17
ARMES, ARMURES, SILHOUETTE	18
LES SORTILÈGES	19
LES COMPOSANTES MATÉRIELLES	26

CRÉATION DU PERSONNAGE

1. Choisissez le pays d'origine.

Les Pays d'origine
Cornouailles Ecosse Irlande Logres Pays de Galles Petite Bretagne

2. Choisissez le milieu social ou déterminez-le aléatoirement.

Table du milieu social d'origine		
d100	Milieu social	statut social
01-05	Serf	0
06-20	Paysan	1
21-45	Villageois/Citadin	3
46-70	Bourgeois	5
71-00	Noble	*

* voir table des titres de noblesse

Table des titres de Noblesse		
d100	Titre	Statut social
01-40	Chevalier titré	7
41-65	Baron	8
66-85	Comte	10
86-94	Marquis	10
95-99	Duc	12
00	Roi	15

Table du Rang d'Aînesse	
d100	Résultat
01	Batard non-reconnu
02-05	Batard reconnu
06-30	4ème enfant
31-55	3ème enfant
56-80	2ème enfant
81-00	1er enfant

3. Déterminez aléatoirement l'occupation du père du personnage.
(Table des Occupations)

4. Choisissez l'occupation et le sexe de votre personnage (Classe ou profession).

5. Déterminez les Dons du personnage: 1d4 pour chacun 1 = 0, 2-3 = 2, 4 = 4. Répartissez ensuite 2D4 points entre les 8 Dons.

6. Déterminez les Caractéristiques de votre personnage. 4d4 points à répartir entre le Psychique et le Physique sur une base initiale de 1 point. Déterminez l'Apparence: 3d4-2. Option: Transfert de 2 points entre les composantes d'une même caractéristique.

7. Choisissez la taille et le poids de votre personnage en fonction de son score de Physique et de son sexe.

Taille et poids
FEMME

Physique	Taille	Poids
1	1,30 - 1,50	25 - 55
2	1,35 - 1,55	30 - 60
3	1,40 - 1,60	35 - 65
4	1,45 - 1,65	40 - 70
5	1,50 - 1,70	45 - 75
6	1,55 - 1,75	50 - 80
7	1,55 - 1,75	55 - 85
8	1,60 - 1,80	60 - 90
9	1,65 - 1,85	65 - 95
10	1,70 - 1,90	70 - 100
11	1,75 - 1,95	75 - 105
12	1,80 - 2,00	80 - 110

HOMME		
Physique	Taille	Poids
1	1,40 - 1,60	35 - 65
2	1,45 - 1,65	40 - 70
3	1,50 - 1,70	45 - 75
4	1,55 - 1,75	50 - 80
5	1,60 - 1,80	55 - 85
6	1,65 - 1,85	60 - 90
7	1,65 - 1,85	65 - 95
8	1,70 - 1,90	70 - 100
9	1,75 - 1,95	75 - 105
10	1,80 - 2,00	80 - 110
11	1,85 - 2,05	85 - 115
12	1,90 - 2,10	90 - 120

Table des occupations

Milieu social	d100	Occupation	Bonus profession
Serf	1-10	Assistant de l'armurier	+1
	11-25	Assistant du forgeron	+1
	26-40	Charpentier	-
	41-55	Domestique	-
	56-70	Fermier	-
	71-85	Garçon d'écurie	-
	86-00	Gardien de troupeau	-
Paysan	01-13	Bûcheron	-
	14-26	Charbonnier	-
	27-39	Eleveur	-
	40-52	Fermier	-
	53-65	Maraîcher	-
	66-78	Meunier	+1
	79-91	Pêcheur	-
92-00	Ermite	+2	
Villageois Citadin	01-03	Armurier	+2
	04-06	Aubergiste	-
	07-09	Barbier	-
	10-12	Boucher	-
	13-15	Boulangier	-
	16-18	Briquier	-
	19-21	Charpentier	-
	22-24	Charron	-
	25-27	Chaudronnier	-
	28-30	Colporteur	-
	31-33	Cordonnier	-
	34-36	Cuisinier	-
	37-39	Domestique	-
	40-42	Fauconnier	+2
	43-45	Forgeron	+1
	46-48	Maçon	-
	49-51	Maréchal-ferrand	+1
	52-54	Mendiant	-
	55-57	Menuisier	-
	58-60	Mineur	-
	61-63	Potier	-
	64-66	Porteur d'eau	-
	67-69	Sellier	-
	70-72	Tailleur de pierre	+1
	73-75	Tanneur	-
	76-78	Tavernier	-
	79-81	Tonnelier	-
	82-83	Assassin	-
	84-85	Bateleur	+1
	86	Chevalier non-noble	+3
	87	Enchanteur	+2
	88	Ermite	+2
89-90	Espion	-	
91-92	Homme d'armes	+1	
93-94	Marchand	+1	
95-96	Sorcier	-	
97-98	Trouvère	+2	
99-00	Voleur	-	





Bourgeois



	01-03	Apothicaire	+1
	04-06	Architecte	-
	07-09	Argentier	+2
	10-12	Banquier	+2
	13-15	Changeur	-
	16-18	Charpentier naval	-
	19-21	Ebeniste	-
	22-24	Ecrivain public	-
	25-27	Erudit	+1
	28-30	Fabriqueur de parchemin	-
	31-33	Fabriqueur, voiles, cordages	-
	34-36	Joailleur	+2
	37-39	Luthier	+1
	40-42	Orfèvre	+2
	43-45	Parfumeur	+1
	46-48	Peintre	-
	49-51	Poète/Ecrivain	-
	52-54	Sculpteur	-
	55-57	Souffleur de verre	+1
	58-60	Tailleur	-
	61-63	Teinturier	-
	64-66	Tisserand	-
	67-70	Alchimiste	+2
	71-72	Astrologue	+2
	73-75	Enchanteur	+2
	76-77	Ermite	+2
	78-79	Espion	-
	80-85	Homme d'armes	+1
	86-90	Marchand	+1
	91-94	Médecin	+2
	95-96	Sorcier	-
	97-00	Trouvère	+2
Noble	01-15	Alchimiste	+2
	16-30	Astrologue	+2
	31-80	Chevalier	+3
	81-95	Enchanteur	+2
	96-00	Sorcier	-



8. Choisissez les compétences et/ou les sortilèges de votre personnage, en dépensant les points d'apprentissage: 12 + Statut social + Bonus éventuel dû à l'occupation du père. N'oubliez pas de prendre les 10 compétences obligatoires si vous appartenez à une classe.

(Table des avantages de classe)

(Table du coût des sortilèges)

9. Calculez les Pouvoirs Magiques des personnages ayant appris des sortilèges.

Les Pouvoirs

Alchimique	=	Psychique	+	Mag.	+	Foi
Astrologique	=	Psychique	+	Mag.	+	Perception
Artistique	=	Psychique	+	Mag.	+	Artistique
Noir	=	Psychique	+	Mag.	+	Magie
Médical	=	Psychique	+	Mag.	+	Nature
D'enchantement	=	Psychique	+	Mag.	+	Commun.
Naturel	=	Psychique	+	Mag.	+	Nature

10. Déterminez l'équipement initial que possède votre personnage selon son occupation, les compétences, et/ou les sortilèges qu'il a appris.

11. Calculez le score initial de Prestige de votre personnage:

Statut social + Bonus de Profession + Malus éventuel pour un noble d'origine.

Les Points d'Honneur sont initialement égaux à zéro.

12. Imaginez l'histoire et la psychologie de votre personnage. Cette étape est très importante et ne devra surtout pas être oubliée, même si aucune technique de jeu n'intervient!

13. Votre personnage est maintenant prêt à vivre d'inoubliables aventures.



Coût des sortilèges en points d'apprentissage

Avantages de classe

Classe	Type de magie						
	Alc	Ast	Enc	Nat	Med	Noi	Tro
Alchimiste	III	II	I	II	II	I	I
Astrologue	II	III	II	II	I	I	I
Enchanteur	I	II	III	I	I	II	II
Ermite	I	II	I	III	II	I	I
Médecin	II	I	I	II	III	I	I
Sorcier	I	I	II	I	I	III	I
Trouvère	I	I	II	II	I	I	III

DS*	I	II	III
1	1	1	1
2	2	1	1
3	3	2	1
4	4	2	2
5	5	3	2
6	6	3	2
7	7	4	3
8	8	4	3
9	9	5	3
10	10	5	4

* Difficulté du sortilège

VOUS ÊTES PRÊTS A ENTRER DANS LA LÉGENDE !!!

LES CLASSES

Liste des classes

(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

* La colonne "Noble d'origine" indique la pénalité subie par un noble qui "déchoit", sur son score de prestige.

Il est en effet très déshonorant pour un fils de comte ou de marquis de devenir assassin ou marchand de bestiaux ! Cependant, le bonus de prestige du à la profession est toujours ajouté, s'il existe.

1 . LES ALCHEMISTES

Combat	0	Physique	2
Magie	5	Force	1
Artistique	0	Rapidité	2
Communication	2	Coordination	3
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	3	Volonté	12
Nature	2	Décision	11
Foi	7	Intelligence	13
Fatigue	16	Apparence	6
		Aura	7
Taille :	*	Beauté	5
Poids :	*	Honnêteté	6

Alphabet hébreu (18)
Alphabet grec (15)
Alphabet latin (15)
Mathématiques (15)
Evaluer les matières premières (15)
Manipuler (6)
Memoriser (16)
Connaissance des plantes (15)
Sciences de la terre (15)
Théologie (20)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 16 années

Equipement :

Athamor, Alambic, Pelican, Bible. 50% de chances d'avoir un jeu d'échec. Instruments de géométrie. 1d4 composantes par sort. Balance de précision

2 . LES ASSASSINS

Combat	6	Physique	8
Magie	0	Force	7
Artistique	1	Rapidité	7
Communication	3	Coordination	10
Perception	4	Psychique	6
Mécanique	4	Volonté	7
Nature	4	Décision	6
Foi	0	Intelligence	5
Fatigue	22	Apparence	5
		Aura	3
Taille :	*	Beauté	5
Poids :	*	Honnêteté	7

Armes de poing (14)
Esquive (14)
Se renseigner (15)
Agilité (15)
Imiter (10)
Manipuler (15)
Pièges (14)
Dissimulation (10)
Poisons (9)
Surprendre (9)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 7 années

Equipement : dague

3 . LES ASTROLOGUES

Combat	0	Physique	2
Magie	5	<i>Force</i>	2
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	2
Communication	3	<i>Coordination</i>	2
Perception	7	Psychique	12
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	12
Nature	4	<i>Décision</i>	12
Foi	2	<i>Intelligence</i>	12
Fatigue	16	Apparence	6
		<i>Aura</i>	8
Taille :	*	<i>Beauté</i>	4
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	6

Alphabet hébreu (17)
 Alphabet grec (16)
 Alphabet latin (16)
 Mathématique (15)
 Traditions (15)
 Mémoriser (19)
 Orientation (19)
 Psychologie (19)
 Sens (19)
 Astronomie (16)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 15 ans pour les hommes
 4d4 + 10 ans pour les femmes

Equipement :

1d4 composantes par sort. 50% de chances d'avoir un jeu d'échecs. Instruments de géométrie.

4 . LES BATELEURS

Combat	1	Physique	6
Magie	0	<i>Force</i>	5
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	6
Communication	5	<i>Coordination</i>	7
Perception	7	Psychique	8
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	8
Nature	3	<i>Décision</i>	8
Foi	2	<i>Intelligence</i>	8
Fatigue	20	Apparence	8
		<i>Aura</i>	7
Taille :	*	<i>Beauté</i>	8
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	9

Danse (12)
 Théâtre (12)
 Comique (13)
 Marchandage (14)
 Séduction (13)
 Acrobaties (14)
 Agilité (14)
 Imiter (15)
 Manipuler (14)
 Connaissance des animaux (11)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 9 ans

Equipement :

Matériel de déguisement, balles de couleur ou un animal dressé, 75% de chances d'avoir un costume de danse.

5 . LES CHEVALIERS

Combat	7	Physique	9
Magie	0	<i>Force</i>	10
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	7
Communication	3	<i>Coordination</i>	10
Perception	2	Psychique	5
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	6
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	4	<i>Intelligence</i>	4
Fatigue	23	Apparence	8
		<i>Aura</i>	9
Taille :	*	<i>Beauté</i>	7
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	8

Art de la guerre (12)
 Epées (16)
 Esquive (16)
 Lance d'arçon (17)
 Masses (17)
 Petites boucliers (17)
 Tournoi (16)
 Traditions (8)
 Agilité (12)
 Cheval (15)

Rappelons qu'il est indigne pour un chevalier d'utiliser des armes de jet, ce qui peut mettre en doute son courage.

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 9 ans

Equipement :

1 épée longue, 1 lance d'arçon, 1 masse, 1 petit écu, 1 cheval, 1 cotte de mailles quasigénées.

6 . LES ENCHANTEURS

Combat	0	Physique	2
Magie	5	<i>Force</i>	2
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	2
Communication	7	<i>Coordination</i>	2
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	12
Nature	2	<i>Décision</i>	11
Foi	1	<i>Intelligence</i>	13
Fatigue	16	Apparence	10
		<i>Aura</i>	11
Taille :	*	<i>Beauté</i>	11
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	8

Alphabet hébreu (18)
 Chant (12)
 Théâtre (16)
 Convaincre (19)
 Eloquence (18)
 Marchandage (15)
 Séduction (17)
 Traditions (19)
 Mémoriser (16)
 Psychologie (16)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 13 ans

Equipement : 1d4 composantes par sort.

7 . LES ERMITES

Combat	0	Physique	3
Magie	5	<i>Force</i>	1
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	4
Communication	3	<i>Coordination</i>	4
Perception	3	Psychique	11
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	11
Nature	7	<i>Décision</i>	11
Foi	6	<i>Intelligence</i>	11
Fatigue	17	Apparence	6
		<i>Aura</i>	8
Taille :	*	<i>Beauté</i>	5
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	5

Eloquence (11)
 Agilité (7)
 Mémoriser (14)
 Orientation (14)
 Connaissance des animaux (18)
 Connaissance des créatures monstrueuses (18)
 Connaissance des plantes (18)
 Médecine des plantes (18)
 Sciences de la terre (18)
 Théologie (17)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 20 ans pour les hommes
 4d4 + 15 ans pour les femmes

Equipement : un bâton, une bible, 1d4 composantes par sort.

8 . LES ESPIONS

Combat	4	Physique	6
Magie	0	<i>Force</i>	5
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	6
Communication	4	<i>Coordination</i>	7
Perception	8	Psychique	8
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	7
Nature	4	<i>Décision</i>	8
Foi	2	<i>Intelligence</i>	9
Fatigue	20	Apparence	6
		<i>Aura</i>	5
Taille :	*	<i>Beauté</i>	5
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	8

Armes de poing (10)
 Marchandage (12)
 Se renseigner (10)
 Agilité (15)
 Imiter (16)
 Manipuler (15)
 Mémoriser (17)
 Sens (16)
 Chasser (13)
 Surprendre (13)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 7 ans

Equipement : 1 poignard.

9 . LES HOMMES D'ARMES

Combat	8	Physique	9
Magie	0	<i>Force</i>	10
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	8
Communication	2	<i>Coordination</i>	9
Perception	4	Psychique	5
Mécanique	3	<i>Volonté</i>	5
Nature	3	<i>Décision</i>	4
Foi	1	<i>Intelligence</i>	6
Fatigue	24	Apparence	5
		<i>Aura</i>	5
Taille :	*	<i>Beauté</i>	5
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	5

Arbalète ou arc ou javelot (17)
 Armes d'hast ou lance (17)
 Art de la guerre (13)
 Esquive (17)
 Grands boucliers ou petits boucliers (18) (17)
 Haches (18)
 Masses (18)
 Agilité (13)
 Sens (8)
 Surprendre (9)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 8 ans

Equipement :

1 arme précise par type de compétence
 1 bouclier précis par type de compétence

10 . LES MARCHANDS

Combat	3	Physique	5
Magie	0	<i>Force</i>	4
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	4
Communication	6	<i>Coordination</i>	7
Perception	7	Psychique	9
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	8
Nature	4	<i>Décision</i>	9
Foi	2	<i>Intelligence</i>	10
Fatigue	19	Apparence	6
		<i>Aura</i>	5
Taille :	*	<i>Beauté</i>	5
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	8

Armes de poing (8)
 Alphabet latin (16)
 Convaincre (15)
 Marchandage (14)
 Evaluer... (16)
 Evaluer... (16)
 Evaluer... (16)
 Orientation (17)
 Psychologie (17)
 Attelage (13)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 11 ans

Equipement :

1 poignard, 1d4 articles dans chacun des 3 domaines choisis, 1 chariot et 2 chevaux de trait.

11 . LES MEDECINS

Combat	0	Physique	4
Magie	5	<i>Force</i>	3
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	3
Communication	2	<i>Coordination</i>	6
Perception	5	Psychique	10
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	10
Nature	7	<i>Décision</i>	10
Foi	3	<i>Intelligence</i>	10
Fatigue	18	Apparence	6
		<i>Aura</i>	6
Taille :	*	<i>Beauté</i>	6
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	6

Alphabet latin (12)
 Manipuler (11)
 Mémoriser (15)
 Psychologie (15)
 Connaissance des animaux (17)
 Connaissance des créatures monstrueuses (17)
 Connaissance des animaux (17)
 Médecine des plantes (17)
 Médecine sanglante (17)
 Premiers soins (17)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 17 ans pour un homme
 4d4 + 13 ans pour un femme

Equipement :

Instruments de médecine, 2d4 de plantes médicinales, 1d4 composantes par sort.

12 . LES PRÊTRES

Combat	0	Physique	2
Magie	0	<i>Force</i>	2
Artistique	3	<i>Rapidité</i>	2
Communication	5	<i>Coordination</i>	2
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	12
Nature	4	<i>Décision</i>	12
Foi	7	<i>Intelligence</i>	12
Fatigue	16	Apparence	10
		<i>Aura</i>	11
Taille :	*	<i>Beauté</i>	8
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	11

Alphabet hébreu (12)
 Chants (grégoriens) (13)
 Alphabet grec (17)
 Alphabet latin (17)
 Convaincre (17)
 Eloquence (15)
 Traditions (17)
 Mémoriser (15)
 Psychologie (15)
 Théologie (19)

Age après l'acquisition de ces compétences :
 4d4 + 14 ans

Equipement :
 Bible, vêtements sacerdotaux, crucifix et chapelet.

13 . LES SORCIERS

Combat	0	Physique	2
Magie	7	<i>Force</i>	1
Artistique	2	<i>Rapidité</i>	2
Communication	5	<i>Coordination</i>	3
Perception	5	Psychique	12
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	13
Nature	3	<i>Décision</i>	11
Foi	0	<i>Intelligence</i>	12
Fatigue	16	Apparence	5
		<i>Aura</i>	6
Taille :	*	<i>Beauté</i>	6
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	3

Alphabet hébreu (19)
 Alphabet grec (17)
 Alphabet latin (17)
 Se renseigner (10)
 Mémoriser (17)
 Connaissance des animaux (15)
 Connaissance des créatures monstrueuses (15)
 Connaissance des plantes (15)
 Poisons (15)
 Sciences de la terre (15)

Age après l'acquisition des compétences :
 4d4 + 16 ans pour un homme
 4d4 + 10 ans pour une femme

Equipement : 1d4 composantes par sort.

14 . LES TROUVÈRES

Combat	0	Physique	3
Magie	5	<i>Force</i>	2
Artistique	7	<i>Rapidité</i>	2
Communication	5	<i>Coordination</i>	5
Perception	2	Psychique	11
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	11
Nature	2	<i>Décision</i>	11
Foi	1	<i>Intelligence</i>	11
Fatigue	19	Apparence	9
		<i>Aura</i>	10
Taille :	*	<i>Beauté</i>	9
Poids :	*	<i>Honnêteté</i>	8

Chant (16)
 Musique (18)
 Poésie (18)
 Théâtre (18)
 Convaincre (16)
 Eloquence (15)
 Légendes (16)
 Séduction (14)
 Traditions (16)
 Mémoriser (13)

Age après l'acquisition des compétences :
 4d4 + 12 ans pour un homme
 4d4 + 6 ans pour une femme

Equipement :
 Vêtements de trouvère, un instrument de musique.

15 . LES VOLEURS

Combat	4	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	6
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	9
Communication	2	<i>Coordination</i>	9
Perception	7	Psychique	6
Mécanique	5	<i>Volonté</i>	6
Nature	3	<i>Décision</i>	7
Foi	1	<i>Intelligence</i>	5
Fatigue	20	Apparence	6
Taille :	*	<i>Aura</i>	6
Poids :	*	<i>Beauté</i>	6
		<i>Honnêteté</i>	6



1. LES ALCHEMISTES

Les alchimistes se sont dévoués à l'étude des éléments et des métaux. Leur art leur permet de transmuter les métaux, de manipuler le feu, l'eau, l'air et la terre. Leur but essentiel est la découverte de la pierre philosophale, le grand oeuvre, par la voie sèche ou la voie humide.

La voie sèche utilise l'athanor, le fourneau alchimique. Ce creuset permet d'opérer la "cuisson" de l'aludel, l'oeuf philosophique. Cette voie est la plus rapide mais la plus dangereuse.

La voie humide utilise la cornue et le pélican, un appareil de distillation. L'aludel mature dans la cornue, ce qui prend beaucoup plus de temps. Cette voie est lente mais beaucoup plus sûre.

Il existe dit-on une troisième voie, la voie directissime, utilisant la foudre et extrêmement périlleuse.

Mais le travail de l'alchimiste ne se résume pas à la manipulation de la matière. Tout en cherchant la perfection du métal, l'alchimiste tente d'atteindre la perfection de l'âme. Ce technicien est aussi un mystique, et recherche la transformation de son esprit. Seul l'illumination divine lui permettra de réussir le grand oeuvre, et sa transmutation intérieure lui donnera la vision du monde supérieur, divin.

Le Grand Oeuvre est une tentative d'intégration de la matière et de l'esprit, du principe masculin au principe féminin, de la flamme matérielle et du foyer intérieur. La pierre philosophale constitue un modèle de la création que cherche à reproduire l'alchimiste. Elle unit le ciel et la terre, les 3 règnes de la nature.

2. LES ASSASSINS

Les assassins exercent une profession peu respectable, mais sont très respectés... Il est très pratique d'avoir recours à leur service pour se débarrasser d'une relation encombrante ou d'un frère aîné, histoire d'ac-

Armes de poing (12)
 Se renseigner (8)
 Acrobaties (16)
 Agilité (16)
 Imiter (13)
 Manipuler (16)
 Pièges (14)
 Dissimulation (9)
 Escalade (11)
 Surprendre (8)

Age après l'acquisition des compétences :
 4d4 + 8 ans

Équipement : 1 arme de poing.



céder au titre. Les nobles les commanditent souvent, mais les bourgeois et les citadins ne sont pas les derniers à utiliser leurs bons offices.

Ils s'organisent rarement en confrérie, car cela les rendrait très vulnérables. Ce sont des solitaires, pourchassés sans cesse par les autorités et soucieux de leur sécurité. Une fois une mission acceptée, un assassin est implacable et ne connaît pas la pitié.

3. LES ASTROLOGUES

L'astrologue est un visionnaire. Il sait interpréter la course des étoiles, expliquer les rêves mystérieux et par ses calculs entrevoir l'avenir. C'est aussi un spécialiste des écritures et des mathématiques, qui sait déchiffrer les messages les plus obscurs.

L'astrologue médiéval ne dispose pas de lunette d'observation pour observer les étoiles, et doit se fier uniquement à sa vue. Ses sens très aiguisés lui permettent aussi de ressentir le surnaturel et de comprendre la signification profonde des rêves.

Il est fréquent qu'un noble de haut rang entretienne un astrologue à sa cour, afin d'avoir toujours près de lui un conseiller capable de lire dans le présent et l'avenir.

La haute bourgeoisie des villes ne dédaigne pas non plus consulter un astrologue, ne serait-ce que pour savoir si la conjonction des astres est favorable aux affaires. Quant au menu peuple, un horoscope et la révélation des potins font son bonheur.

4. LES BATELEURS

Les foires et les fêtes sont nombreuses dans les cités médiévales. De nombreux bateleurs arrivent alors, et émerveillent la foule par leurs prestations, espérant récolter quelques pièces. Ils égayent aussi les longues soirées dans les châteaux seigneuriaux, distrayant la cour par leurs facéties et leurs acrobaties.

A la différence des trouvères, ils n'utilisent pas la musique et la poésie mais leurs pitreries ont arraché plus d'un sourire à une dame mélancolique. Jongleurs, montreurs d'ours, et cracheurs de feu rivalisent pour plaire et amuser toute la société.

5. LES CHEVALIERS

Le chevalier constitue l'ossature de la société médiévale et appartient le plus souvent à la noblesse. Il a fait vœu de protéger les faibles, de défendre l'église et de soutenir son suzerain.

Il arrive qu'un manant soit anobli et fait chevalier grâce à ses prouesses, mais seul un noble peut accéder directement à la chevalerie au début de sa vie, après avoir été page puis écuyer pendant de nombreuses années.

Le chevalier se doit de briller dans les tournois, de servir sa dame et de ne pas manquer une occasion de prouver son courage. Il ne doit pas négliger ses devoirs religieux, qui sont d'égale importance avec ses devoirs de vassal.

Le chevalier excelle dans le maniement de la plupart des armes, mais l'épée reste celle qu'il préfère : emblème de la chevalerie et symbole de la croix. Quand il le peut, il préfère combattre à cheval, mais reste à pied un combattant redoutable.

Le futur chevalier porte le titre d'écuyer. Si votre personnage n'a pas 18 ans au début de sa carrière d'aventurier, il n'est pas chevalier mais écuyer. Il sera adoubé à 18 ans et pourra alors porter le titre de chevalier.

6. LES ENCHANTEURS

Spécialiste de la manipulation de l'esprit, l'enchanteur charme, séduit, hypnotise ses auditeurs, et les illusions qu'il maîtrise déroutent le plus courageux des hommes.

Ce magicien exerce un pouvoir subtil dans la société, et utilise la méthode douce pour arriver à ses fins. S'il est ambitieux, il peut parvenir à des résultats spectaculaires et même contrôler un fief par le pouvoir qu'il exerce sur son seigneur. Mais ce fragile édifice s'écroulera si la victime reprend ses esprits, et la réaction de cette dernière risque de manquer de modération... L'enchanteur se doit donc de prendre des précautions. S'il dédaigne la vie de la cour avec les avantages et les risques qu'elle comporte, il pourra utiliser ses facultés mentales de diverses manières, mais saura toujours se faire une place au sein de la société. Souvent, les enchanteurs sont ... des enchanteresses et leur magnétisme les fait admirer et craindre.

Peut-être cette classe vous séduira-t-elle ?

7. LES ERMITES

Retiré du monde pour communier pleinement avec la nature, l'ermite sort rarement de sa retraite. Héritier des anciennes traditions des druides celtes, il connaît

les secrets et les lois de la nature et a su communiquer avec elle.

L'ermite peut venir de différents milieux sociaux. Détaché des biens matériels, il a renoncé aux richesses de la civilisation pour jouir de celles de l'univers. Il n'a jamais oublié Dieu, créateur du monde, et passe de nombreuses heures en prières. Et s'il lui arrive de revenir vers la civilisation, c'est pour conseiller, soigner ou aider les autres hommes. Cependant, il devient quelquefois le messager de la colère divine et annonce à l'impie les épreuves qui l'attendent s'il ne se repend pas. Sa personnalité force le respect de tous, nobles ou manants, et malgré son isolement, il garde un rôle actif dans la civilisation arthurienne.

8. LES ESPIONS

L'espion traîne ses chausses partout, depuis les bas-quartiers de la ville jusqu'aux grandes salles des châteaux-forts. Il écoute, regarde et enregistre tout dans sa mémoire.

Ses emplois sont très variés : les rois et la noblesse lui confient des missions d'espionnage des troupes ennemies, pour connaître leurs forces et deviner leur plan d'attaque. De temps en temps, il se rend aussi chez les nobles eux-mêmes pour savoir ce qui se trame dans les cours seigneuriales.

Les bourgeois savent aussi utiliser les talents de notre maître es "indiscrétions". Il peut toujours être utile de connaître les projets des corporations rivales, ou de faire suivre une femme infidèle...

9. LES HOMMES D'ARMES

Originaire de presque toutes les couches sociales, l'homme d'armes est le guerrier de la société médiévale. Paysan, il fera partie de l'ost (armée) d'un seigneur, citadin ou bourgeois de la milice locale. Les sous-officiers sont souvent issus de la bourgeoisie et portent le nom de sergent d'armes. Les officiers, capitaines et chevaliers, sont respectivement issus de la haute bourgeoisie ou de la noblesse. Les chevaliers forment une classe à part (voir 5.chevalier).

Il va de soi, qu'une fois devenu homme d'armes, un homme peut s'élever dans la hiérarchie grâce à son prestige. Si vous n'êtes pas noble et que vous désirez un jour devenir chevalier, c'est la carrière d'homme d'armes qui vous y préparera le mieux. Dans ce cas, ne négligez pas votre score dans le Don "Foi".

Un noble a surtout intérêt à devenir chevalier, mais il peut, s'il le désire, rester simple homme d'armes (quelle modestie !).

L'homme d'armes apprend à manier presque toutes les armes, à l'exclusion de l'épée strictement réservée à la noblesse. De même, combattre à cheval reste l'apanage du chevalier.

L'homme d'armes est un fantassin. Les sergents d'armes reçoivent une dispense, et peuvent combattre à cheval.

10. LES MARCHANDS

L'apparition des grandes foires et le développement du commerce dans les villes ont largement favorisé les marchands. Cependant, les routes restent peu sûres et les incessants combats entre seigneurs ou contre les envahisseurs saxons n'ont pas amélioré les choses. Le marchand doit ainsi posséder un certain esprit d'aventure pour risquer sa vie et sa fortune dans les voyages.

Le marchand incarné par un joueur ne peut être qu'un marchand itinérant, proposant ses produits de foire en foire et de ville en ville. Cela n'exclut pas, bien sûr, la possibilité d'implanter des échoppes dans plusieurs villes s'il a fait fortune. N'oublions pas, cependant, que l'économie médiévale n'est pas basée sur le profit, d'ailleurs interdit par l'église. Le "capitalisme" n'est pas encore apparu et la concurrence ne fait pas rage sur les marchés.

11. LES MÉDECINS

Il est très rare que les personnages sortent sans égratignure d'une aventure. Un médecin au sein du groupe devient alors extrêmement utile, pour remettre sur pied les valeureux chevaliers.

Dans la société médiévale, la médecine est divisée en trois disciplines : la médecine des plantes, la médecine sanglante, proche de la chirurgie, et la médecine magique. En jouant sur les trois tableaux, le médecin devient pratiquement capable de tout guérir.

12. LES PRÊTRES

L'église a une place extraordinaire dans la société médiévale, et le prêtre est l'intermédiaire entre le peuple et Dieu. Présent dans les grands moments de la vie des pauvres et des grands du monde, il participe à tous les événements importants.

Le prêtre ne possède pas de "pouvoirs" particuliers mais son rôle reste essentiel. Messenger de la parole de Dieu, il apporte à tous le réconfort de la religion. Il célèbre la messe, reçoit la confession des pécheurs repentis, et prie pour le salut des âmes des autres trop endurcis pour chercher le pardon divin. Il assiste aux conseils des grands seigneurs, préside à toutes les cérémonies marquant la carrière du chevalier, mais le serf le plus humble a la même place dans son cœur que le roi lui-même. Le prêtre reste aussi l'éducateur, le précepteur des enfants. Erudit, sage et philosophe, il passe de longues heures à apprendre et à communiquer son savoir. Pour un homme vivant au Moyen-Age, il est inconcevable de vivre sans l'aide d'un prêtre, son intercesseur auprès de Dieu.

Une femme ne peut pas être prêtre.

13. LES SORCIERS

Le sorcier s'adonne aux arts noirs, utilise la magie pour arriver à ses fins, quels que soient les moyens. Maître des démons incubes, adorateur du diable, il pratique la sorcellerie pour opérer des envoûtements, blesser, tuer. Redouté de tous, pourchassé dans tous les pays, il se voue à une existence solitaire, à moins de posséder une occupation masquant ses véritables agissements.

Les sorciers les plus puissants constituent une redoutable menace, et même les plus faibles d'entre eux savent se rendre indispensables auprès de certaines gens sans scrupules. Il est des personnes qui souhaitent le malheur de leurs proches, et le paysan ou le comte lui-même osent quelquefois franchir le seuil d'un sorcier pour lui demander quelque service...

14. LES TROUVÈRES

Le trouvère, poète et conteur de génie, sait par son art émouvoir les cœurs, lui seul pouvant conter à la perfection les exploits des prestigieux chevaliers de la Table Ronde.

Reçu de cour en cour, de château en palais, il distrait seigneurs et gentes dames d'une manière bien plus subtile que les frustrés bateleurs. La jonglerie et les acrobaties ne sont pas pour lui, et son domaine reste l'art : musique, chants, poésies et légendes constituent l'essentiel de son répertoire. Les plus doués des trouvères savent toucher l'âme de leurs auditeurs, et la magie de leur talent accomplit quelquefois des miracles.

15. LES VOLEURS

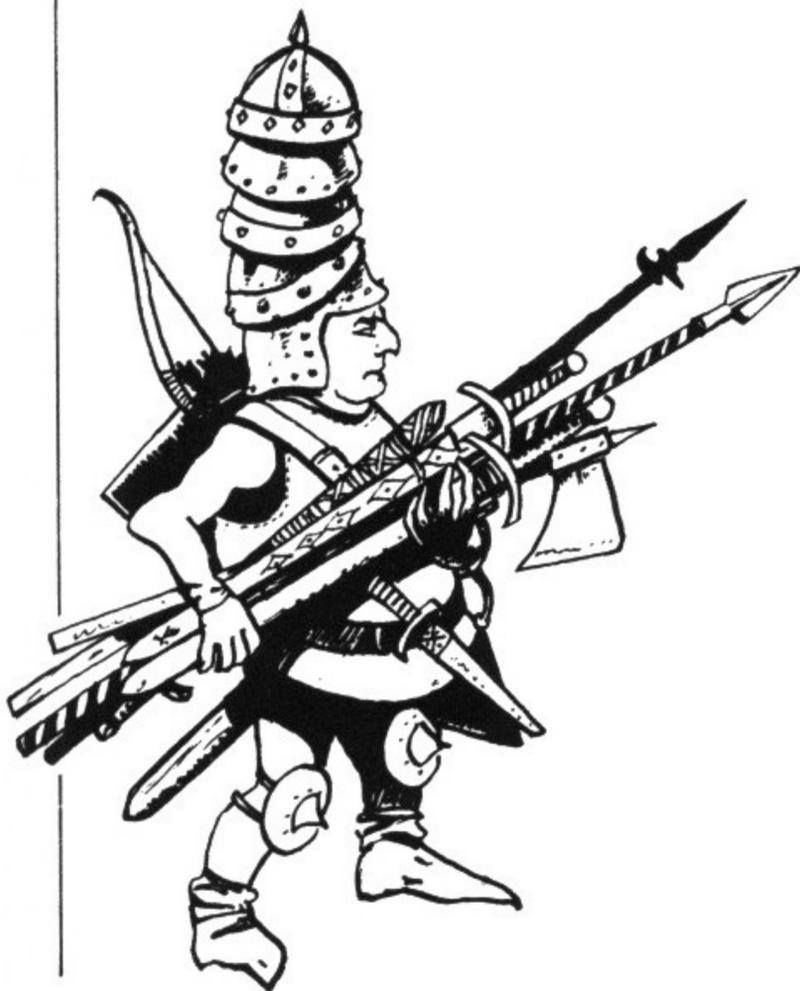
Habile de ses mains, maître des entourloupes et rusé filou, le voleur ne peut se permettre de laisser passer une occasion : ce riche marchand fasciné par le cracheur de feu a laissé distraitemment sa bourse à la portée de notre compère. L'occasion est trop belle... mais attention aux hommes d'armes ! Cela coûte très cher de se faire prendre, car l'on risque de se faire pendre...

16. LES AUTRES PERSONNAGES

Si vous n'avez choisi aucune des classes proposées, vous devez entièrement construire votre personnage. Il doit cependant justifier d'une occupation dans la société. Choisissez donc un métier dans la Table des Occupations. Vous devez orienter de façon logique le tirage de votre personnage pour légitimer votre choix. Un joaillier se doit d'avoir un bon sens artistique, et un bûcheron ne peut laisser de côté la force pour pouvoir manier la hache avec vigueur !

Aucune contrainte ne vous est imposée, si ce n'est celles gouvernées par la logique et le bon sens. Cela vous laisse tout de même la possibilité de créer des milliers de personnages originaux.

LES METIERS



Métier	Don	Caractéristique	Durée
Apothicaire	Nature	Intelligence	4 ans
Architecte	Mécanique	Intelligence	3 ans
Argentier	Artistique	Coordination	5 ans
Armurier	Mécanique	Coordination	3 ans
Aubergiste	Nature	Intelligence	1 an
Banquier	Communication	Intelligence	2 ans
Barbier	Nature	Coordination	2 ans
Boucher	Nature	Coordination	2 ans
Boulangier	Nature	Coordination	2 ans
Briquier	Nature	Coordination	2 ans
Bûcheron	Nature	Force	1 an
Changeur	Perception	Intelligence	2 ans
Charbonnier	Nature	Physique	1 an
Charpentier	Mécanique	Coordination	2 ans
Charpentier naval	Mécanique	Coordination	3 ans
Charron	Mécanique	Coordination	2 ans
Chaudronnier	Mécanique	Coordination	3 ans
Colporteur	Perception	Psychique	1 an
Cordonnier	Nature	Coordination	2 ans
Cuisinier	Nature	Intelligence	2 ans
Domestique	Communication	Intelligence	2 ans
Ebeniste	Nature	Coordination	3 ans
Ecrivain public	Communication	Intelligence	1 an
Eleveur	Nature	Intelligence	2 ans
Erudit	Communication	Intelligence	5 ans
Fabriqueur de parchemin	Perception	Coordination	2 ans
Fabriqueur voile/cordage	Perception	Coordination	2 ans
Fauconnier	Nature	Physique	3 ans
Fermier	Nature	Physique	1 an
Forgeron	Mécanique	Coordination	4 ans
Joaillier	Artistique	Coordination	5 ans
Luthier	Artistique	Coordination	4 ans
Maçon	Nature	Coordination	2 ans
Maraîcher	Nature	Physique	1 an
Maréchal-ferrand	Nature	Coordination	2 ans
Mendiant	Communication	Intelligence	1 an
Menuisier	Nature	Coordination	2 ans
Meunier	nature	Coordination	1 an
Mineur	Nature	Physique	2 ans
Orfèvre	Artistique	Coordination	5 ans
Parfumeur	Artistique	Intelligence	4 ans
Pêcheur	Nature	Coordination	1 an
Peintre	Artistique	Coordination	3 ans
Poète/écrivain	Artistique	Intelligence	3 ans
Porteur d'eau	Nature	Force	1 an
Potier	Nature	Coordination	2 ans
Sculpteur	Artistique	Coordination	2 ans
Sellier	Nature	Coordination	2 ans
Souffleur de verre	Nature	Coordination	2 ans
Tailleur	Mécanique	Coordination	2 ans
Tailleur de pierre	Nature	Physique	2 ans
Tanneur	Nature	Coordination	2 ans
Tavernier	Nature	Intelligence	1 an
Teinturier	Mécanique	Coordination	2 ans
Tisserand	Mécanique	Coordination	2 ans
Tonnellier	Mécanique	Coordination	2 ans

LES COMPETENCES

NOM	DON	CARACTERISTIQUE	DUREE D'APPRENTISSAGE	*
Acrobaties	Perception	Coordination	1 an	1
Agilité	Perception	Coordination	6 mois	
Alphabet grec	Communication	Intelligence	6 mois	
Alphabet hébreu	Magie	Intelligence	2 ans	
Alphabet latin	Communication	Intelligence	6 mois	
Arbalètes	Combat	Coordination	3 mois	2
Arc	Combat	Coordination	6 mois	3
Armes d'hast	Combat	Physique	6 mois	4
Armes de poing	Combat	Physique	6 mois	4
Art de la Guerre	Combat	Psychique	4 ans	
Astronomie	Nature	Intelligence	4 ans	
Attelages	Nature	Décision	6 mois	5
Bâton	Combat	Coordination	3 mois	6
Chant	Artistique	Apparence	2 ans	
Chasse	Nature	Intelligence	6 mois	
Cheval	Nature	Coordination	3 mois	7
Comique	Communication	Psychique	1 an	
Connaissance animaux	Nature	Intelligence	2 ans	
Conn. créat. monstr.	Nature	Intelligence	3 ans	
Connaissance plantes	Nature	Intelligence	2 ans	
Convaincre	Communication	Psychique	6 mois	
Danse	Artistique	Apparence	1 an	8
Dissimulation	Nature	Psychique	6 mois	
Eloquence	Communication	Aura	1 an	
Epées	Combat	Physique	6 mois	4
Escalade	Nature	Physique	6 mois	9
Esquive	Combat	Physique	6 mois	
Evaluer	Perception	Psychique	1 an	
Fléau d'armes	Combat	Physique	6 mois	4
Fronde	Combat	Coordination	3 mois	10
Gourdin	Combat	Force	3 mois	4
Grands boucliers	Combat	Force	6 mois	11
Haches	Combat	Force	6 mois	4
Imiter	Perception	Psychique	1 an	12
Javelot	Combat	Coordination	3 mois	4
Lances	Combat	Physique	6 mois	4
Lance d'arçon	Combat	Force	6 mois	4
Légendes	Communication	Psychique	2 ans	
Mains nues	Combat	Physique	6 mois	
Manipuler	Perception	Coordination	1 an	13
Marchandage	Communication	Honnêteté	1 an	
Masses	Combat	Force	3 mois	4
Masse d'Hercule	Combat	Force	6 mois	4
Mathématiques	Communication	Intelligence	2 ans	14
Médecine des plantes	Nature	Psychique	3 ans	15
Médecine sanglante	Nature	Psychique	3 ans	16
Mémoriser	Perception	Intelligence	1 an	
Musique	Artistique	Psychique	2 ans	17

Nager	Nature	Physique	3 mois	
Navigation	Nature	Psychique	1 an	
Orientation	Perception	Intelligence	1 an	
Petits boucliers	Combat	Coordination	6 mois	11
Pièges	Mécanique	Coordination	1 an	18
Poésie	Artistique	Psychique	1 an	
Poisons	Nature	Intelligence	1 an	19
Premiers soins	Nature	Décision	3 mois	20
Psychologie	Perception	Intelligence	3 ans	
Sciences de la terre	Nature	Intelligence	3 ans	
Séduction	Communication	Apparence	1 an	
Se renseigner	Communication	Apparence	6 mois	
Sens	Perception	Décision	6 mois	
Surprendre	Nature	Intelligence	6 mois	
Théâtre	Artistique	Psychique	1 an	
Théologie	Foi	Intelligence	3 ans	21
Tournoi	Combat	Physique	1 an	
Traditions	Communication	Psychique	6 mois	

* EQUIPEMENT

- | | |
|--|---|
| 1. 1d6 balles de couleur | 11. Le bouclier choisi |
| 2. L'arbalète choisie, 1 carquois, 20 carreaux | 12. Nécessaire à maquillage (70 %) |
| 3. L'arc choisi, 1 carquois, 25 flèches | 13. Des dés en os (50 %) ou en or (10 %) |
| 4. L'arme choisie | 14. 1 jeu d'échecs (50 %), instruments de géométrie |
| 5. 1 charette | 15. Des herbes pour 1d4 interventions |
| 6. 1 bâton de marche | 16. Outils de médecine (80 %) |
| 7. 1 cheval | 17. 1 instrument (75 %) |
| 8. Costume de danse (75 %) | 18. 1d4 collets |
| 9. 1d4 fois 10 cm de corde. 4d4 pitons (20 %) | 19. 1d4 composantes pour des poisons ou antidotes |
| 10. 1 fronde et 10 boulets | 20. Nécessaire à 1d4 interventions (plantes, tissus...) |
| | 21. 1 bible |

LES EFFETS DE L'AGE

Les héros vieillissent. Certains personnages sont même relativement âgés lorsqu'ils débutent dans leur carrière d'aventurier (comme les magiciens). Si vous estimez qu'ils doivent ressentir les effets de l'âge, voici quelques conseils :

A partir de 40 ans puis tous les 5 ans, le personnage doit réussir un **jet de Physique**. S'il échoue, le score de Physique diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue et tous les scores des compétences où le Physique, la Force, la Coordination ou la Rapidité interviennent.

A partir de 50 ans puis tous les 5 ans, le personnage doit réussir un **jet de Psychique**. S'il échoue, le score de Psychique diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue, les Pouvoirs magiques et tous les scores des compétences où le Psychique, la Volonté, la Décision ou l'Intelligence interviennent.

Si une caractéristique atteint le score de 0, le personnage **meurt de vieillesse** après une vie bien remplie.

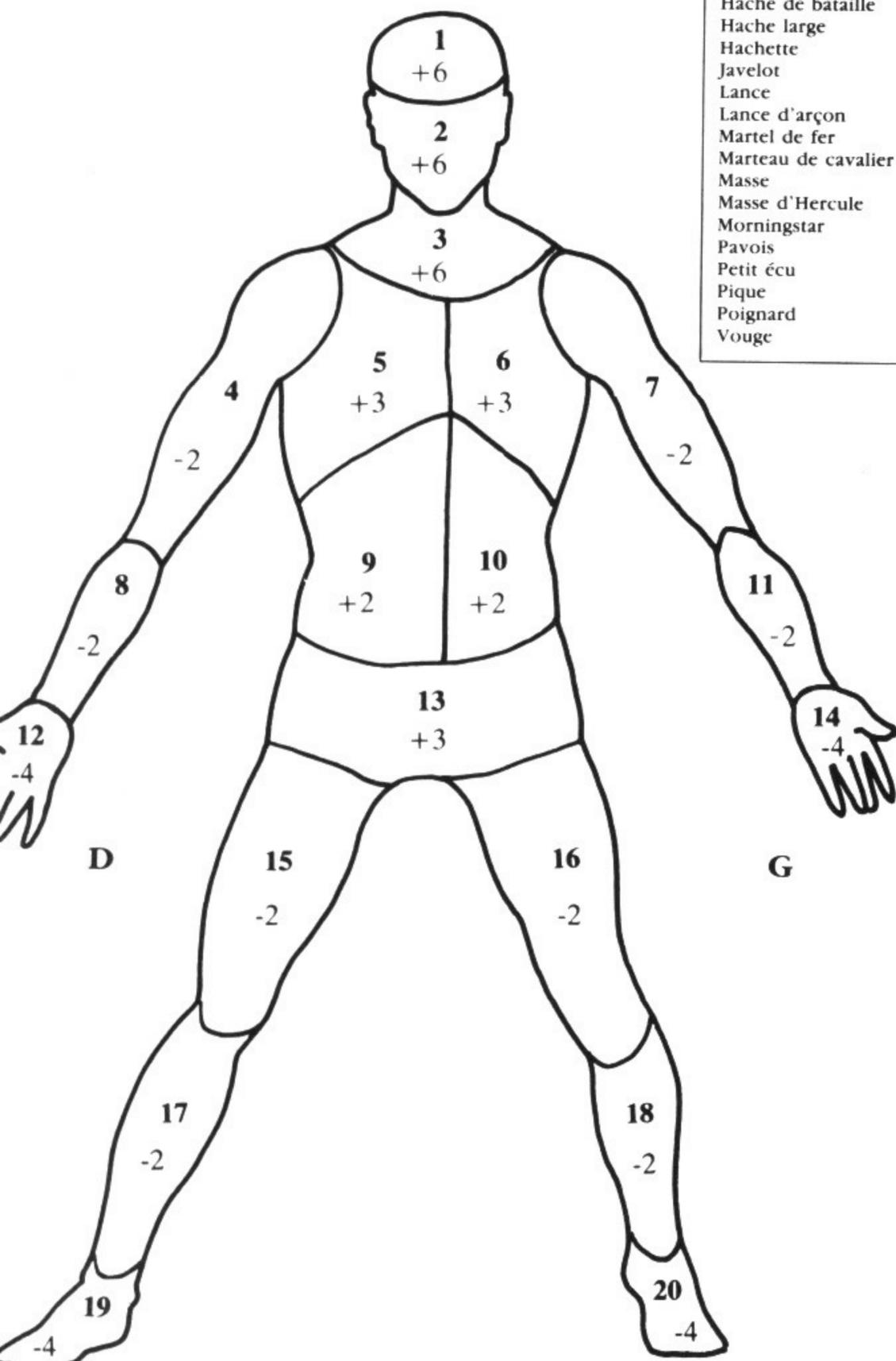
ARMURES

Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure de cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir bouilli	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Ecailles sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Anneaux sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Mailles quasigénées	3	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Mailles pleines ou treslie	4	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Fer	5	casque et ailettes	

ARMES

NOM	Attaque	Parade	F1	F2	C	t	bp	p
Arbalète lgre	+2	-	-	2	3	4 bases	45	180
Arbalète lourde	+3	-	-	2	3	5 bases	80	300
Arc court	+1	-	-	2	3	2 bases	25	150
Arc long	+2	-	-	3	3	2 bases	30	180
Bâton	+1	-3	5	2	3			
Bec de corbin	+2	-3	4	2	2			
Bipennis	+2	-6	8	6	2			
Bouclier à ombilic	-	+1	4	-	2			
Coutelas	+1	-3	2	-	2	1 base	3	15
Dague	+2	-2	3	-	3			
Doloire	+2	-7	8	6	2			
Ecu de joute	-	0	4	-	2			
Epée bâtarde	+3	-3	10	8	2			
Epée courte	+2	-3	3	-	2			
Epée large	+3	-2	7	-	2			
Epée longue	+3	-2	6	-	2			
Epieu	+2	-7	12	7	3			
Espadon	+4	-4	12	-	2			
Faux	+3	-7	12	8	1			
Fléau d'armes	+2	-7	8	2	4			
Fronde	+3	-	1	-	3	3 bases	25	150
Gourdin	+2	-4	5	2	1			
Grand bouclier rond	-	0	6	-	1	psm +2		
Grand écu	-	0	5	-	1	psm +2		
Guisarme	+3	-8	13	9	1			
Hache de bataille	+2	-6	8	6	2			
Hache large	+2	-5	7	4	2			
Hachette	+2	-4	5	3	2	2 bases	3	9
Javelot	+2	-	2	-	3	2 bases	8	45
Lance	+2	-5	8	5	3	2 bases	3	10
Lance d'arçon	+3	-5	12	-	3			
Martel de fer	+2	-4	6	4	2			
Marteau de cavalier	+2	-4	6	4	2			
Masse	+2	-4	8	6	2			
Masse d'Hercule	+4	-7	14	12	2			
Morningstar	+2	-6	8	6	2			
Pavois	-	0	7	-	1	psm +3		
Petit écu	-	0	4	-	2			
Pique	+2	-6	8	5	3			
Poignard	+2	-2	4	-	3	1 base	3	15
Vouge	+3	-7	12	8	1			



**LOCALISATION
DES BLESSURES**

SORTILEGES

PHYLLUM DE L'EAU

- 1 - Créer le brouillard** *Difficulté : 1*
Ce sortilège crée une zone de brouillard plus ou moins dense, qui gêne la vision.
- 2 - Créer de l'eau** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet simplement de créer de l'eau.
- 3 - Dissiper les nuées** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de chasser les nuages et d'éclaircir le temps.
- 4 - Evaporation** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de faire évaporer de grandes quantités d'eau.
- 5 - Contrôler l'eau** *Difficulté : 6*
Ce sortilège très puissant permet de manipuler et de contrôler de grandes masses d'eau.

PHYLLUM DU FEU

- 6 - Appeler la foudre** *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de faire tomber la foudre sur un ou plusieurs points au choix.
- 7 - Fumées** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer d'épais nuages de fumée.
- 8 - Pétrarades** *Difficulté : 1*
Ce sortilège provoque une série d'explosions plus ou moins intenses.
- 9 - Eteindre le feu** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'éteindre momentanément les feux normaux.
- 10 - Forme de flamme** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de créer des flammes, de les manipuler à plus ou moins grande vitesse et éventuellement de brûler une créature.
- 11 - Enflammer** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'enflammer instantanément certaines matières.
- 12 - Feu de la Terre** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer du feu sur le sol ou l'eau.
- 13 - Bûcher permanent** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de rendre un feu permanent.
- 14 - Pluie de feu** *Difficulté : 4*
Ce sortilège provoque une pluie de flammes acides.

PHYLLUM DE L'AIR

- 15 - Contrôler la température** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de diminuer ou d'augmenter la température de l'air ambiant.

- 16 - Imposer le silence** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de provoquer le silence dans une zone donnée.
- 17 - Créer de l'air** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer de l'air dans une zone où il est raréfié, ou de donner de l'oxygène à une personne sans qu'elle ait besoin de respirer.
- 18 - Vision courbe** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de voir "dans les coins".
- 19 - Obscurcissement** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux, en deux dimensions.
- 20 - Obscurité** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer une sphère opaque aux rayons lumineux.
- 21 - Prison immatérielle** *Difficulté : 6*
Ce sortilège crée une tour d'air, infranchissable.

PHYLLUM DE LA TERRE

- 22 - Tourbillon de poussière** *Difficulté : 2*
Ce sortilège crée un tourbillon de poussière dans une zone précise.
- 23 - Déplacer les pierres** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de déplacer des pierres à plus ou moins grande vitesse et même d'en frapper un agresseur.
- 24 - Fendre la pierre** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer une ouverture dans la roche.
- 25 - Pluie de pierres** *Difficulté : 4*
Ce sortilège provoque l'apparition et la chute de petites pierres au-dessus d'une zone choisie.
- 26 - Libérer l'énergie des pierres** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de faire exploser les pierres.
- 27 - Tremblement de terre** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de provoquer un tremblement de terre.
- 28 - Pétrifier** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de transformer un être vivant en pierre.
- 29 - Dépétrifier** *Difficulté : 6*
Ce sortilège dépétrifie une créature statufiée ou paralysée.

PHYLLUM DE PROTECTION

- 30 - Exorcisme** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "possession".

31 - Protéger de la magie mineure *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.

32 - Protéger de la magie majeure *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

33 - Dissiper la magie *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

34 - Incinération *Difficulté : 1*
Ce sortilège est la première phase de la voie sèche. Il permet aussi de transformer en cendres des matières minérales, végétales ou animales.

35 - Fixation *Difficulté : 2*
Ce sort est la deuxième phase de la voie sèche. Il permet aussi de sceller hermétiquement les objets.

36 - Séparation *Difficulté : 4*
Ce sortilège est le troisième de la voie sèche. Il permet aussi de séparer des éléments mélangés.

37 - Dissolution *Difficulté : 6*
Ce sortilège est le quatrième de la voie sèche. Il permet aussi de dissoudre un élément solide dans un liquide.

38 - Calcination *Difficulté : 8*
Ce sortilège est la cinquième et dernière phase de la voie sèche. Il permet aussi de calciner un objet sans le détruire.

39 - Distillation *Difficulté : 1*
Ce sortilège est la première phase de la voie humide. Il permet aussi de distiller très rapidement de l'alcool.

40 - Fermentation *Difficulté : 2*
Ce sortilège est la deuxième phase de la voie humide. Il permet aussi d'obtenir des fermentations très rapides.

41 - Séparation *Difficulté : 4*
Ce sortilège est le troisième de la voie humide. Il permet aussi de séparer des liquides mélangés.

42 - Sublimation *Difficulté : 6*
Ce sortilège est le quatrième phase de la voie humide. Il permet aussi de faire passer un élément solide à l'état gazeux.

43 - Condensation *Difficulté : 8*
Ce sortilège est le cinquième et dernière phase de la voie humide. Il permet aussi de condenser une vapeur et de la rendre liquide.

PHYLLUM DE LA TRANSFORMATION

44 - Ecouter le message du silence *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'entendre des bruits normalement inaudibles.

45 - Disparaître en fumée *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de transformer un corps en fumée

46 - Vapeurs empoisonnées *Difficulté : 6*
Ce sortilège crée un nuage de vapeurs empoisonnées.

47 - Enchanter un objet *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de créer un objet magique reproduisant les effets d'un sort.

PHYLLUM DES ECRITURES

48 - Message indéchiffrable *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de coder un message écrit en hébreu.

49 - Déchiffrer *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de déchiffrer un message codé

50 - Ecriture cachée *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de rendre une inscription invisible.

51 - Révéler l'écriture *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de révéler un court instant les écritures rendues invisibles par la magie.

52 - Message retardé *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de rendre un message visible après un laps de temps donné.

53 - Effacer *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de détruire les écritures magiques.

54 - Ecrire un sortilège *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer un rouleau magique permettant de lancer un sortilège sans fatigue.

55 - Mot de commandement *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de lancer un autre sortilège, déjà préparé, en prononçant un seul mot.

56 - Magie rémanente *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de provoquer le lancement d'un sortilège grâce à un événement.

PHYLLUM DE LA VISION

57 - Illumination *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de poser des questions, et de recevoir une réponse codée par une couleur.

58 - Clairvoyance *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de voir "à distance".

59 - Visions *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'avoir des visions sur la réalité d'un événement.

60 - Divination *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'obtenir des réponses à des questions.

61 - Arrêter le temps *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de stopper le temps dans l'étendue du sort

62 - Lire les étoiles *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre la décision la plus favorable

63 - Horoscope *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de voir si une action est bénéfique ou non.

64 - Prophétie *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de déterminer les grandes lignes de vie d'un personnage.

65 - Oracle *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de "lire" l'avenir

66 - Voyage vers l'avenir *Difficulté : 10*
Ce sortilège permet de se déplacer dans le temps, vers le futur

PHYLLUM DU REVE

67 - Songe *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'envoyer un songe à une personne connue

68 - Projection dans les rêves *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de s'immiscer dans le rêve d'une personne

69 - Interprétation des rêves *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'interpréter les rêves, provoqués par d'autres sortilèges.

70 - Cauchemar *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet d'envoyer des cauchemars à une ou plusieurs victimes.

71 - Rêve symbolique *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de dicter le comportement d'une victime par l'intermédiaire d'un rêve.

PHYLLUM DE PROTECTION

72 - Protéger de la magie mineure *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilège connus comme peu puissants.

73 - Protéger de la magie majeure *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

74 - Dissiper la magie *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

PHYLLUM DE L'IMPULSION

75 - Amitié *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de provoquer l'amitié entre le maître du sortilège et la victime du sort.

76 - Egarement *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de faire perdre le sens de l'orientation.

77 - Rendre amoureux *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de rendre deux personnes amoureuses l'une de l'autre.

78 - Désir *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet d'inspirer un désir insurmontable à une personne envers une autre.

79 - Envoûter *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de provoquer la loyauté complète de la victime.

80 - Quête *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet d'imposer une quête à une personne

PHYLLUM DE LA VOIX

81 - Provoquer la peur *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire peur à une ou plusieurs victimes

82 - Endormir *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'endormir une créature

83 - Resister au sommeil *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de resister à un sommeil naturel ou magique.

84 - Torpeur *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de mettre une victime en état de vie ralentie

85 - Hurlement *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de stopper une personne, avec des effets allant de la stupeur à la pétrification.

PHYLLUM DE L'ESPRIT

86 - Hypnotiser *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet d'hypnotiser une victime, de lui poser des questions.

87 - Songe *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'envoyer un songe à une personne connue.

88 - Suggérer *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de suggérer une idée à une ou plusieurs victimes.

89 - Effacer les souvenirs *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faire perdre selectivement la mémoire à une victime

90 - Lire les pensées *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de lire les pensées d'un être humain.

- 91 - Malédiction** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet d'attirer la malchance sur la victime de la malédiction.

PHYLLUM DES APPARENCES

- 92 - Forme d'ombres** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre la consistance d'une ombre.
- 93 - Prendre l'apparence d'un animal** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un animal. Ce n'est qu'une image.
- 94 - Prendre l'apparence d'un être humain** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de prendre la forme de n'importe quel être humain.
- 95 - Echarpe de brume** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de donner à une écharpe de brume l'apparence d'un être humain.
- 96 - Prendre l'apparence d'un monstre** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de prendre la forme d'un monstre.
- 97 - Illusion** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer des images à trois dimensions.
- 98 - Territoire d'invisibilité** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de rendre des créatures invisibles.
- 99 - Protéger de la magie mineure** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.
- 100 - Protéger de la magie majeure** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.
- 101 - Dissiper la magie** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler les effets d'un autre sort.
- 102 - Découvrir les charmes** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de découvrir si une personne a été victime d'un sortilège contrôlant son comportement.
- 103 - Parler avec les animaux** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de parler avec un animal, dans le langage de ce dernier.
- 104 - Amitié des animaux** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de devenir l'ami de un ou plusieurs animaux.
- 105 - Message animal** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'envoyer un message par l'intermédiaire d'un animal.

- 106 - Prendre l'apparence d'un animal** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un animal. Ce n'est qu'une image.

- 107 - Reconnaître un animal druidique** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de reconnaître un être humain ayant pris l'apparence d'un animal.

- 108 - Envoûter les animaux** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet d'avoir une obéissance absolue de la part d'une espèce animale donnée.

- 109 - Se transformer en animal** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de se transformer réellement en animal.

PHYLLUM DES VEGETAUX

- 110 - Nuage de pollen** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de provoquer l'apparition d'un nuage de pollen très irritant.

- 111 - Prendre l'apparence d'un arbre** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un arbre. Ce n'est qu'une image.

- 112 - Reconnaître un arbre magique** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de reconnaître un être humain ayant pris l'apparence d'un arbre.

- 113 - Haie magique** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer une haie de ronces infranchissables.

- 114 - Créer un être de fleurs** *Difficulté : 4*
Ce sortilège crée un être humanoïde formé de fleurs qui peut charmer les créatures, ou calmer la colère végétale.

- 115 - Se transformer en arbre** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de se transformer réellement et complètement en un arbre.

- 116 - Colère végétale** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de contrôler les végétaux et de les faire attaquer un ou plusieurs ennemis.

PHYLLUM DE PROTECTION

- 117 - Exorcisme** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "Possession".

- 118 - Protéger de la magie mineure** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.

- 119 - Protéger de la magie majeure** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

- 120 - Dissiper la magie** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler les effets d'un sort.
- 121 - Libérer la pluie** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de provoquer la chute de la pluie.
- 122 - Créer le brouillard** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer une zone de brouillard plus ou moins dense, qui gêne la vision.
- 123 - Chute de neige** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de provoquer la chute de neige.
- 124 - Grêle** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de provoquer la chute de grêle.
- 125 - Marcher sur l'eau** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de marcher sur l'eau.
- 126 - Parler aux nuages** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de diriger les mouvements des nuages.
- 127 - Source** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer ou de tarir une source.
- 128 - Contrôler l'eau** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de manipuler et de contrôler de grandes masses d'eau.
- 129 - Demeure aquatique** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de vivre dans une maison située sous l'eau.
- 130 - Appeler la foudre** *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de faire tomber la foudre sur un ou plusieurs points, au choix.
- 131 - Souffle d'air** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de modifier la vitesse du vent.
- 132 - Message du vent** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet d'envoyer des messages à distance.
- 133 - Rapide comme le vent** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de courir à grande vitesse.
- 134 - Tourbillon de poussière** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de créer un tourbillon de poussière dans une zone précise.
- 135 - Voyager dans les airs** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de voler.
- 136 - Invisibilité** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer une zone d'invisibilité.
- 137 - Prison immatérielle** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer une tour d'air infranchissable.

- 138 - Prendre l'apparence d'un rocher** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un rocher. Ce n'est qu'une image.
- 139 - Reconnaître un rocher magique** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de reconnaître un être humain ayant pris l'apparence d'un rocher.
- 140 - Modifier le sol** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de modifier le relief du sol.
- 141 - Créature de pierre** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer une statue de pierre, presque instantanément, à partir de pierres existantes.
- 142 - Ronde de pierre** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet d'animer les pierres et les gravillons, et de les faire tourbillonner pour gêner et blesser les adversaires.

PHYLLUM DES SOINS

- 143 - Réveiller** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de réveiller un personnage endormi magiquement ou non.
- 144 - Donner des forces** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'augmenter momentanément les points de fatigue du bénéficiaire.
- 145 - Ranimer** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de faire sortir un personnage de l'inconscience.
- 146 - Redonner des forces** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de redonner des points de fatigue perdus.
- 147 - Sortir du coma** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de sortir un personnage du coma.
- 148 - Soigner les blessures** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de soigner les blessures de différents types.

PHYLLUM DE GUERISON

- 149 - Guérir la stérilité** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de guérir la stérilité.
- 150 - Guérir les maladies** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de guérir les maladies.
- 151 - Guérir les empoisonnements** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de guérir une personne empoisonnée.
- 152 - Rajeunir** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de rajeunir une personne.

PHYLLUM DE PROTECTION

- 153 - Résister au sommeil** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de résister à un sommeil naturel ou magique.
- 154 - Combattre la peur** *Difficulté : 1*
Ce sortilège immunise contre toute peur naturelle ou magique.
- 155 - Protéger de la magie mineure** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.
- 156 - Eclairer la mémoire** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'améliorer la mémoire ou de retrouver des souvenirs perdus.
- 157 - Protéger de la magie majeure** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.
- 158 - Dissiper la magie** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

PHYLLUM DE CONJURATION

- 159 - Communiquer** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de parler à une créature dans l'autre monde.
- 160 - Questionner** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de faire dire la vérité à une créature de l'autre monde.
- 161 - Conjurer** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faire venir une créature à un endroit donné.
- 162 - Utiliser** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature, sans qu'elle soit absolument obligée de les suivre.
- 163 - Soumettre** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature, qu'elle est obligée de suivre sauf si sa vie est en danger.
- 164 - Posséder** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature, auxquels elle doit obéir aveuglément.

PHYLLUM DES MALEFICES

- 165 - Donner Soif** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de provoquer une soif atroce.

- 166 - Lier les langues** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs personnes muettes.
- 167 - Rendre stérile** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de provoquer la stérilité d'une personne ou d'un sol.
- 168 - Effacer les Souvenirs** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faire perdre sélectivement la mémoire à une victime.
- 169 - Infliger une maladie** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de rendre une personne malade.
- 170 - Souffle d'un incubé** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer un nuage de vapeurs empoisonnées.
- 171 - Souffle du Diable** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer un nuage corrosif.
- 172 - Envoûtement** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de provoquer la loyauté complète de la victime.

PHYLLUM DES DIMENSIONS

- 173 - Fermeture** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de bloquer un passage.
- 174 - Ouverture** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'ouvrir toutes les serrures situées à portée.
- 175 - Barrer le passage** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer un écran de blocage immatériel.
- 176 - Paralyser** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de paralyser une ou plusieurs victimes.
- 177 - Prison immatérielle** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer une tour d'air, infranchissable.

PHYLLUM DE LA MALEMORT

- 178 - Langage confus** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.
- 179 - Hurlement** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de stopper une personne, avec des effets allant de la stupeur à la pétrification.
- 180 - Transformer un humain en animal** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de transformer un être humain en animal.

181 - Regard de mort *Difficulté : 10*
Ce sortilège permet de tuer une personne en la regardant.

PHYLLUM DE PROTECTION

182 - Cercle de protection *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

183 - Protéger de la magie mineure *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus et peu puissants.

184 - Cercle d'emprisonnement *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle.

185 - Protéger de la magie majeure *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

186 - Dissiper la magie *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

PHYLLUM DE L'EMOTION

187 - Rire *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de provoquer un fou-rire inextinguible.

188 - Pleurs *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de provoquer une immense tristesse chez les auditeurs.

189 - Louanges *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de vanter les mérites de quelqu'un ou de quelque chose.

190 - Satire *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de dévoiler les défauts de quelqu'un et de lui infliger une atroce maladie de peau.

191 - Malédiction *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet d'attirer la malchance sur la victime de la malédiction.

PHYLLUM DE L'ENTENTE

192 - Eclairer la mémoire *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'améliorer la mémoire ou de retrouver des souvenirs perdus

193 - Sommeil *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'endormir les auditeurs de la musique.

194 - Fuite du temps *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'accélérer le passage du temps.

195 - Vision *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de voir l'apparence réelle d'une créature .

196 - Territoire de paix *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet d'arrêter les combats et de créer une zone neutre pour des négociations de paix.

PHYLLUM DES CONTES

197 - Histoire *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'améliorer l'utilisation d'une compétence.

198 - Poème *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de diminuer les chances d'utilisation d'une compétence.

199 - Chant *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de provoquer l'amitié entre le maître du sortilège et la victime du sort.

200 - Légende *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer des visions en contant une légende.

NOTES :

