

E N C H A N T E M E N T S

Commençons par quelques images d'Épinal prisent de ce monde...
Il est médiéval et superstitieux en de nombreux points. La spiritualité est développée mais reste pragmatique car les dieux pourtant nombreux ne soignent pas souvent les blessures et les champs ne se cultivent pas tout seuls.

Dans le ciel brillent deux soleils mais une seule lune daigne s'y montrer. Des chaînes de montagnes où vivent des géants, les forêts sont dangereuses et les prairies restent vertes malgré quelques batailles.

Il y a de solides guerriers et des artisans de qualités mais les armures n'existe pas, ou tout juste sous la forme de coûteux plastrons et de cuirasses complètes, en cuir et moulés sur mesures ; les lâches eux, se cachent derrière un bouclier.

Le tissu n'est apparu que depuis peu et reste coûteux. Hommes et femmes sont vêtus de kilts et gilets, de robes et brassières en cuir tanné et parfois – pour les plus riches – de cuir parcheminé et tatoué par de mystérieux procédés ; souvent de simples peaux de bêtes "habillent" les corps qui restent pratiquement dénudés.

Le commerce est pourtant prospère, les monnaies sont variées, la joaillerie crée de splendides parures aux petits nobles et les arts sont florissants.

Il peut y faire bon vivre mais les brigands rôdent, sans parler des puissants comme les Maîtres Feu ou les ThéoMages qui tirent les ficelles du pouvoir.

Mais ces terres sont enchantées dit-on, et l'aventure attend quiconque n'est pas satisfait de son sort...

Monde et système de règles : Metallord

Relecture : Jai

*A Justine,
... et à toi lecteur !*

LE CADRE DU JEU.....	4	Niveaux.....	22
LES PEUPLES.....	5	Réussites et difficultés.....	23
Bold.....	5	Liste des compétences.....	23
Straali.....	5	Préparation de compétence.....	24
Wint.....	5	Compétences requises.....	24
Fost.....	5	Descriptions des compétences.....	24
M'Org.....	6	Acrobatie.....	24
Béekdemm.....	6	Art.....	24
Métissage.....	6	Artisanat.....	25
LA VIE DES PRINCIPAUX PEUPLES.....	6	*Bonne aventure.....	25
Les territoires.....	6	*Cartographie.....	25
Les grandes guerres.....	7	Chasse.....	25
M'Org contre Bold et Wint.....	7	Combat.....	25
Pillages Béekdemm.....	7	*Concentration.....	26
Wint et Straali.....	7	Conduite d'attelage.....	26
Guerres fratricides.....	7	Cultures & plantations.....	26
Les autres.....	7	Discrétion.....	26
... et la paix revint sur la terre.....	7	Dressage.....	26
Préjugés entre les peuples.....	7	*Ecrit.....	26
La vie en société.....	8	Elevage.....	26
Les langues.....	8	Equitation.....	26
La loi.....	8	*Expérimentation.....	26
La vie & la mort.....	8	*Erudition.....	26
Meurs & vie quotidienne.....	8	Jongler.....	27
Unions et alliances.....	10	Orientation.....	27
Les classes sociales.....	10	*Passe-passe.....	27
Les Esclaves.....	10	Pêche.....	27
Les Vagabonds.....	10	*Massage.....	27
Les Simples gens.....	10	*Méditation.....	27
La Noblesse.....	10	Nage.....	27
Les Sages.....	10	*Savoir appliqué.....	27
Les Maîtres, les Mages.....	10	*Savoir théorique.....	27
Le commerce.....	11	Sociales.....	27
L'argent.....	11	*Soins.....	29
Les Jeux.....	12	*Soins des animaux.....	29
Et les Dieux dans tout ça ?.....	12	Survie.....	29
NOTE SUR LA CARTE DU MONDE.....	13	Compétences généralement possédées.....	29
SOURCES D'INSPIRATIONS.....	13	DÉPLACEMENTS.....	30
CRÉATION DE PERSONNAGE.....	14	A pied.....	30
PEUPLES.....	14	Nage.....	30
CARACTÉRISTIQUES.....	14	A cheval.....	30
Descriptions.....	14	Aléas du terrain.....	30
Tirage.....	15	Orientation.....	30
CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES.....	16	COMBATS.....	31
CLASSE SOCIALE ET TRAVAIL.....	17	Notes sur les Dégâts.....	31
Principales activités.....	17	Evaluation de la situation.....	31
COMPÉTENCES.....	17	Déroulement & Manœuvres.....	31
Notes sur les Maîtres et les Mages.....	18	Initiative.....	31
Jouer un personnage expérimenté.....	18	Embuscade.....	32
Conseils.....	18	Attaques à distance.....	32
AVANTAGES SPÉCIAUX ET HISTORIQUE.....	18	Attaques en mêlée et parades.....	32
EQUIPEMENTS.....	19	Avec des montures.....	33
EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE.....	19	Armes et corps à corps.....	33
SYSTÈME DE JEU.....	21	La FUM.....	33
JETS DE DÉS.....	21	Armes à deux mains.....	34
Notations de base & besoins.....	21	Bagarre.....	34
As & Zéro.....	21	Interprétation des dégâts.....	35
CARACTÉRISTIQUES.....	21	Lieu de l'affrontement.....	35
Tests.....	21	Malus et bonus sympathiques.....	35
Surhommes.....	21	Compétences de combat.....	36
Confrontations.....	22	POINTS DE VIE ET VIGUEUR.....	37
Variations.....	22	Les Points de Vie (PdV).....	37
COMPÉTENCES.....	22	Les soins.....	37
		La Vigueur.....	38
		POINTS DE VOLONTÉ.....	38
		EVOLUTION DU PERSONNAGE.....	38
		Points d'Expérience.....	38
		Caractéristiques.....	38

Compétences.....	39	Taverne & auberge.....	47
Progression du personnage et baisse d'aura.....	39	Maîtres Premiers.....	47
Progression « Naturelle ».....	39	Maîtres Feu.....	48
L'effet du Temps.....	40	ThéoMages.....	48
La Progression des Maîtres & des Mages.....	40	Maîtres du Métal.....	48
EQUIPEMENTS, POSSESSIONS & SERVICES.....	41	AlchiMaîtres.....	48
<i>LES PRIX.....</i>	<i>41</i>	TechniMages.....	48
<i>L'ENCOMBREMENT.....</i>	<i>41</i>	PLANTES & POISONS.....	48
<i>ARMES.....</i>	<i>41</i>	ANIMAUX DOMESTIQUES.....	49
Epées & assimilées.....	42	Bêtes de bât et de somme.....	49
Haches.....	42	Animaux montés.....	50
Masses & Marteaux.....	42	Chiens de chasse.....	50
Lances.....	42	Animaux de combat.....	50
Bâtons.....	43	MOYENS DE TRANSPORT	50
Armes de distance.....	43	POSSESSIONS IMMOBILIÈRES.....	50
Armes Exotiques.....	43	A la campagne.....	51
Armes M'Org.....	44	Au village.....	51
Exemple d'arme "sur mesure".....	44	Les bourgs.....	51
Boucliers.....	44	TABLEAUX RÉCAPITULATIFS.....	52
<i>VÊTEMENTS.....</i>	<i>45</i>	Armes.....	52
Matières.....	45	Vêtements	54
Tenues communes	45	Matériel de voyage	54
Vêtements de voyage.....	45	Services	
Vêtements de combat.....	46	(Gîtes, Maîtres et Mages).....	54
<i>NOURRITURE.....</i>	<i>46</i>	Plantes & Poisons	55
<i>MATÉRIEL DE VOYAGE.....</i>	<i>46</i>	Animaux domestiques.....	55
<i>SERVICES.....</i>	<i>47</i>	Moyens de transport.....	55
		FEUILLE DE PERSONNAGE.....	56

LE CADRE DU JEU

L'univers d'Enchantements est pré-médiéval fantastique avec d'étranges et monstrueuses créatures ainsi que de la magie. Enchantements propose une ambiance plus proche de certaines illustrations médiévales fantastiques – Frazetta, Royo, Vallejo – que les autres jeux ne proposent pas ou d'une façon incomplète. D'autre part il faut un cadre avec quelques originalités c'est pourquoi Enchantements ne permet pas de jouer d'elfes ou de nains et autres hobbits. Je n'ai rien contre mais beaucoup d'autres jeux – dont des bons – donnent déjà la possibilité de les jouer. Désolés pour ceux qui ne jouent que cela mais il y a suffisamment de jeux à proposer ces races. Mais rassurez-vous, de nombreuses personnalités et physionomies sont possibles.

Les deux points les plus spécifiques d'Enchantements sont d'une part : l'influence des maîtres artisans sur le destin des peuples et du monde, comparable à celle des mages et des guerriers ; d'autre par l'aura que les esprits forment autour des personnages et des lieux.

L'ambiance de ce monde est plus archaïque et antique que celle d'autres univers comme J.R.T.M., Warhammer ou Stormbringer pour ne citer qu'eux ; Enchantements est plus loin de nous dans ce passé imaginaire. Elle est proche de films comme *Conan, Le 13^{ème} Guerrier* et vire rapidement à celle de jeux comme *Diablo* pendant les combats ou parfois une petite ambiance kitsch possible avec des brassières parfois en peaux de bêtes. Des ambiances comme celles de *Labyrinthe* ou *Dark Crystal* sont aussi prévues au besoin.

Il y a peu de vraies villes, elles sont habitées par les Fost, jugés décadent par les autres peuples parce qu'ils ont peu d'activités manuelles. Les villages Bold ou Straali ainsi que leurs champs sont espacés et il y a peu de routes parvenant à réduire leur isolement. Des sentiers se perdent dans les immenses forêts avoisinantes où vivent les Wint. Les animaux sauvages le sont vraiment (sauvages) : lion, tigre à dent de sabre. Même le sanglier est énorme. Mais que le voyageur se rassure, il y en a des plus petits aussi pour remplir son estomac.

Le centre d'Enchantements est froid et montagneux, c'est le territoire des géants M'Org. Le climat se réchauffe en s'éloignant dans les quatre directions cardinales, des forêts deviennent jungles puis collines devenant arides un peu plus à chaque jour de voyage. Le monde connu est ceinturé de déserts de sable et de rocaïlle avec quelques oasis ou ne vivent que les nomades Béeckdemmm.

Le climat n'est donc pas si rude et les gens sont habitués à la chaleur de l'été comme au froid hivernal. Ne pas être frileux signifie plus pouvoir être dans la neige sans peau de bête sur le dos. De plus les déserts ne sont réellement brûlants qu'en y pénétrant profondément.

Pourquoi un monde sans armure ? Comme cela a déjà été évoqué, le principal propos est d'être fidèle à toutes ces illustrations où les combattants n'en ont pas. Les armures sont donc rarissimes et des vêtements de combats les remplacent parfois avec comme principal soucis de résister

aux coups avec esthétisme plutôt que de protéger le porteur.

Il en résulte un certain manque de pudeur dirait nos mères. Mais dans ce monde cela n'a rien de choquant, d'autant plus que les vêtements coûtent chers et le prix supplémentaire passe dans la coquetterie plus que dans la surface de cuir ou de tissus. Se mettre en valeur est comparable avec les méthodes employées sur nos plages. La poitrine des femmes – du moins celles qui en ont – n'est couverte que pour la soutenir lors de mouvements brusques comme lors d'un travail physique ou du combat. Idem pour les hommes avec l'entrejambe. En fait c'est un monde aux mœurs proches de certaines tribus d'Afrique. Les bijoux sont rares et donc chers mais prisés. Ils accompagnent de beaux vêtements et mettent la valeur des corps. Ils sont souvent associés à des parfums comme les huiles Bold ou les essences Wint et Fost.

De rares voyageurs isolés circulent sur de courtes distance pour deux ou trois jours. Au-delà c'est l'aventure. Pour faire de plus longs trajets ils se regroupent et demandent à suivre les caravanes qui acceptent de temps à autre. Ils peuvent aussi payer ce service ou proposer leurs services s'ils savent se battre. Les nomades Béeckdemmm acceptent mal ces nouveaux venus mais sont étonnamment chaleureux s'ils viennent de leur rendre service contre des brigands par exemple, ou encore pour avoir aidé à réparer un des chariots.

Comme indiqué dans l'introduction, ce monde est en sens plus barbare que celui d'autres jeux de rôles. La violence remplace facilement la loi, certaines tribus vivent encore dans les cavernes et se vêtissent de peaux de bêtes, le tissage est une activité rare. Un seul peuple à des vêtements plus proche de notre antiquité, ce sont les Fost. Les autres se limitent à de simples pièces parfois de tissus dont ils prennent grands soins. Vous les trouverez décrits dans le chapitre sur l'équipement.

Parmi les activités de loisirs la plus violente reste le combat de gladiateur, pratiqué dans des fosses généralement par des esclaves, des condamnés ou des guerriers saouls en mal d'entraînement.

Moins brutaux les spectacles de saltimbanques sont toujours appréciés. Les badauds peuvent y voir des jongleurs des acrobates, des danseurs, des compteurs, des chanteurs et des musiciens. Ils se produisent souvent en troupes itinérantes.

La musique est présente aussi pour les cérémonies religieuses. C'est un mélange de musique tibétaine, asiatique, tribale et africaine. Elle est entêtante pour les cultes et enjouée pour les troubadours. Les instruments sont les cuivres, cors, tambours et tambourins, flûtes et quelques instruments à cordes au son sec, mais aussi la voix.

La dernière activité pour se détendre est la plus pratiquée : boire à la taverne quitte à faire trois heures de marche pour s'y rendre. Le voyageur y trouvera aussi de quoi s'équiper à la campagne si les fermiers rencontrés ne l'ont pas aidé.

LES PEUPLES

Les peuples décrits ici sont les plus grands ou du moins connues de tous. Il en existe d'autres plus petites à découvrir, néanmoins seuls ces six peuples présentés ont déjà influencé le cours de l'histoire des terres connues. Ils permettent de se faire une idée des personnes rencontrées mais les personnages ne sont pas obligatoirement aussi stéréotypés que dans ces descriptions : une grande diversité existe au sein même de chaque peuple. A eux six ils ne sont guère plus de 20 millions.

Il existe une langue commune que ces peuples se sont appropriés en la mixant à des dialectes. Chaque peuple a son dialecte de la langue commune et peut l'utiliser pour ne pas être compris ou faire en sorte à contrario de parler avec des expressions accessibles aux autres.

BOLD

Voilà de solides gaillards, des barbares dit-on !

En fait, il est vrai qu'ils sont grands et forts – de 1m70 à 2m10 pour les hommes, et de 1m60 à 1m90 pour les femmes – mais ils ne sont pas vraiment plus barbares que les autres.

Le standard de beauté est chez eux la force et une musculature bien visible, particulièrement chez les hommes. Leurs corps sont donc huilés pour les grandes occasions et souvent rasés pour les plus coquets, hommes ou femmes. La peau est blanche ou mate suivant le climat et la région. Corpulence forte pour les hommes et moyenne ou légère parfois forte pour les femmes. Cheveux de toutes couleurs, même roux. Leurs femmes sont souvent d'une beauté facilement appréciée des autres peuples.

Leurs tenues communes sont faites de pagnes ou d'espèces de kilts de cuir pour les hommes et restent torsés nus. Les femmes ont des sortes strings minimalistes et des bijoux de poitrines. Suivant la saison ils ont aux pieds des bottes de cuir ou de fourrure et des peaux de bête (parfois belles) pour se protéger du vent. Ces vêtements sont somme toute très semblables de ceux des Béeckdemm mais un œil habitué les différencie à l'aide des larges ceintures masculines et des bijoux de poitrines.

Ce sont de paisibles fermiers vivant en petites tribus familiales où même les femmes se défendent avec ardeur. Ils aiment faire bonne ripaille et parlent fort lorsqu'ils se retrouvent entre amis. Il n'y a pas de grands propriétaires terriens parmi eux. Les villages ne sont guère plus grands que des hameaux et l'on trouve davantage de fermes isolées. Ils possèdent le plus grand nombre d'animaux domestiques avec les Béeckdemm, que ce soit pour la consommation, le travail à la ferme ou se défendre. Leurs buffles de bataille sont réputés chez tous les peuples et craints de tous les prédateurs.

STRAALI

Ce sont des gens plutôt petits – de 1m30 à 1m70 – et de toutes corpulences. Leur artisanat est reconnu à travers les terres. Ils se regroupent en bourgades éparses et n'ont pas peur de travailler le sol. On compte parmi eux quelques canailles, c'est le peuple avec le plus de voleurs solitaires et peu de brigands. Ce sont surtout de simples villageois des

campagnes et ils ne sont pas forcément caricaturaux. Ceux qui vivent autour des villes Fost profitent davantage du tissu mais paraîtront endimanchés aux yeux de ceux des campagnes.

Leurs vêtements sont en cuirs, parfois en tissus. Ils couvrent plus ou moins le corps : Kilts, pantalons, robes, brassières. Ces habits sont régulièrement changés selon les modes pour ceux qui en ont les moyens financiers. Les Straali sont avec les Fost les seuls à être suivre des variations de mode. Ils portent des sandales ou des bottes

Cheveux roux possible, peau de toutes les couleurs, pilosité des hommes variables : Cette population est en définitive la plus hétéroclite avec les tribus Wint. Elle est aussi la plus adaptable car ils ont d'avantage besoin d'unir leurs forces pour survivre aux bêtes sauvages. Pour faire une comparaison avec d'autres jeux de rôles, leurs physionomies et leurs personnalités sont un mélange du hobbit du nain et du petite-gens et bien sûr du "simple" humain sans être vraiment l'une d'elle.... Ils forment le tiers de la population d'Enchantements.

WINT

Ce peuple est en fait constitué de tribus très diverses vivant dans les vastes et nombreuses forêts d'Enchantements. C'est d'ailleurs ce qui les caractérise, se sont les seuls forestiers. L'habitat traditionnel est une hutte de peaux tendues sur une structure de bois. Plus ils vivent loin des villes, mieux ils se portent. Certains Wint cherchent parfois à connaître autre chose que le bois où ils sont nés et finissent par se plaire en ville. Leur taille oscille entre 1m50 et 1m80, leur corpulence est moyenne ou faible. Ils ressemblent suivant les tribus à des amérindiens, aux peuplades d'Amazonie et aux aborigènes australiens. Leur apparence peut être aussi beaucoup plus neutre et dans ce cas appréciée des autres peuples (si elle est avantageuse).

Ils se portent des peaux de bêtes et parfois du cuir. Leurs tenues sont plus primitives que celles de autres peuples à l'exception des M'Org.

Une des tribus Wint, les Antar, se sont installés il y a quelques générations chez les Fost. Ils ont une apparence de Wint mais vivent comme des Fost et sont à considérer comme Fost pour la création de personnage. On compte parmi les Wint des amazones mais elles vivent en autarcie et sont si misandres qu'elles sont impossibles à jouer hors de leur forêt.

Bien des Wint savent communiquer avec les animaux et recueillent parfois de jeunes fauves abandonnés qu'ils élèvent et reste avec eux comme animaux de compagnie et de chasse.

FOST

Des citoyens rêveurs habitant de grandes villes. Beaucoup d'étrangers viennent autour vivre là dans des faubourgs comme les Straali. Des légions de commerçants trouvent là des acheteurs de choix : les Fost aiment plus que tous les arts et la culture et forment le seul peuple où chacun sait lire, écrire et compter. Savoir se battre est l'exception chez eux. Du reste les centres villes fortifiés sont interdits aux étrangers. Ces voyageurs sont aisément repérables à l'entrée puisqu'ils ne savent pas lire à moins d'être érudits, auquel

cas ils deviennent alors des invités de marque s'ils savent dire ce qu'ils font là. Ces villes ressemblent à un mélange Perse – en leur centre – et à celle dans Conan le barbare pour l'ambiance des faubourgs.

Taille entre 1m60 et 1m90, corpulence variable allant jusqu'à être squelettique ou à l'inverse obèse. C'est là une autre particularité de ce peuple, il est le seul à manger assez pour être gras et assez protégés pour que les plus faibles survivent en nombre. Leur apparence est parfois appréciée des Wint.

Certains étaient d'origine Wint mais ont adopté la ville depuis plusieurs générations. Ils forment la communauté Antar et sont à considérer comme des Fost pour la création de personnage à l'exception de la taille et de la corpulence qui sont celles des Wint.

Pour finir, les Fost sont les seuls à s'habiller quotidiennement de tissus mais malgré cette sophistication leur oisiveté en fait un peuple décadent d'après les critères des autres populations d'Enchantements.

M'ORG

Les hommes ne peuvent posséder que leur vie, les femmes possèdent un ou plusieurs reproducteurs qu'elles peuvent d'ailleurs acheter à plusieurs. Elles peuvent aussi (contrairement aux hommes donc) posséder de tout. Leur société est – vous l'avez compris – matriarcale mais la violence est pourtant plus souvent utilisée que dans les autres peuples. Ces femmes sont d'ailleurs appelées femâles par les autres peuples tant elles ont une réputation de mégères colériques et belliqueuses. Un rapprochement avec les races d'autres jeux serait que les hommes ont une personnalité de nains et les femmes d'elfes noires.

Des géants peu sociables vivant en autarcie dans les grandes montagnes du Centre. Corpulence moyenne ou forte. La taille est de 1m80 à 2m50 pour les hommes, 2m à 3m pour les femmes et tous les deux ressemblent à des hommes préhistoriques de type Neandertal : mâchoire forte et carrée, arcades sourcilières plutôt proéminentes, front assez petit. Ils sont parfois des canines plus longues. Une pilosité très développée complète le tableau pour les deux sexes les femmes n'ont pas de barbe. La couleur de leur peau va du blême au noir de jais. Leur apparence rebute souvent les autres peuples.

Ils ont de très mauvais rapports avec leurs voisins Bold et Wint. Loin de ses montagnes un M'Org isolé est bien mieux tolérés s'il se comporte correctement. Les Femmes M'Org quittent rarement leur confort, il leur faut une raison grave qui les fait fuir ou partir chercher leur homme en fuite. Elles sont très mal accueillies en tous lieux.

Leurs "vêtements" sont en fait de grossières peaux de bête d'hommes des cavernes (ce qu'ils sont en un sens).

Les M'Org sont malgré les préjugés dotés d'une morale – du moins entre eux – et ont développé une écriture par des dessins de type rébus qui leur est propre. Il en est parmi eux qui savent donc "lire" et il existe des parchemins et même des livres dans ce dialecte. Pourtant il n'y a ni Maître ni Mage chez eux et le savoir est désorganisé et possédé par quelques gardiennes des traditions qui dirigent aussi les cultes.

BÉEKDEMM

Un peuple de nomades commerçants, éleveurs ou pillards mais toujours à cheval avec leurs chariots, wagons et roulottes à larges roues. Ils n'ont pas de terre et n'en réclament pas. Les BéeKdemmm vivent dans les grandes étendues plus ou moins sauvages et désertiques. Certaines comme les plaines arides du Nord et du Sud ne sont traversées que par eux.

Ils mesurent de 1m40 à 1m80 suivant les tribus et sont de corpulence moyenne, parfois forte ou légère. On peut les comparer à des cavaliers perses, des Huns ou aux peuples des steppes pour le mode de vie. Leur nez est souvent petit et parfois fin, les yeux en amandes. La peau est mâtée à cause du soleil et les cheveux sont noirs ou blonds pour quelques tribus. Leur apparence peut être appréciée des autres peuples malgré des traits différents et typés.

Les tenues sont proches de celles des Bold : Pagnes en peau pour les hommes, pans de cuirs pour les femmes. Ils (et elles) sont majoritairement torsés nus. L'absence de bijoux de poitrine chez les femmes les distingue des Bold. Pour les hommes se sont les ceintures qui ont les différences les plus notables. Toutes et tous portent des bottes de cuir ou de peaux laniérées, plus rarement de sandales avec des lanières montant presque aux genoux. Dans tous les cas elles ne doivent être tombées lorsque le cavalier lance son cheval au galop.

Ils se déplacent avec leurs élevages de chevaux et leurs troupeaux de chèvres, de moutons. Quelques uns vivent de pillages et se déplacent en hordes. Ils possèdent souvent des chiens plus ou moins entraînés à se battre pour garder et protéger le bétail et quelques molosses, véritables chiens de guerre pour recevoir les voleurs. Néanmoins ils peuvent se montrer très accueillants.

Les BéeKdemmm ne récompensent jamais un service rendu par de l'argent mais seront toujours prêts à aider en retour, ils se montreront éternellement reconnaissants.

MÉTISSE

Seuls les M'Org n'ont à priori pas de métisses car ils vivent repliés sur eux même et trouvent laids les autres peuples. Il existe néanmoins des unions désirées ou non entre les autres peuples. Ceci concerne une naissance sur cent.

LA VIE DES PRINCIPAUX PEUPLES

LES TERRITOIRES

Il n'y a pas de frontières réelles entre les différents peuples. Leurs territoires sont imbriqués les uns aux autres car chaque peuple a son style d'habitat : la forêt pour les Wint qui n'ont pas de constructions en dur, des champs isolés dans les plaines ou les vallées pour les Bold, les Straali se regroupent en bourgades entourées de champs, les Fost en grandes villes, les BéeKdemmm parcourent à l'inverse les terres arides avec le bétail et les M'Org vivent reclus dans les montagnes du Centre.

LES GRANDES GUERRES

Il y a quelques siècles de grandes guerres opposaient les peuples aux intérêts trop différents alors que leurs territoires s'approchaient les uns des autres.

M'Org contre Bold et Wint

A l'époque les M'Org ne vivaient pas encore tous dans les montagnes du Centre mais aussi dans leurs contreforts et les forêts avoisinantes. Ils partaient chasser tous campements Bold et Wint lorsqu'ils s'approchaient trop à leur goût de leurs montagnes.

Bold et Wint s'évitaient soigneusement mais combattaient la même menace M'Org. Il faut bien comprendre que même si les Bold ont défriché de la forêt pour leurs cultures, il n'y a eu longtemps que de la forêt, depuis les montagnes jusqu'aux collines arides et au grand désert. Ils ont donc peu gêné les Wint, et cela d'autant moins que les Bold évitent de s'installer où vivent déjà des gens. En face de cela, les géants M'Org particulièrement belliqueux constituaient donc une réelle menace.

Pillages Béeckdemm

Pendant très longtemps ce peuple vivait presque exclusivement de pillages tout en ayant des troupeaux de bétail volés. Leurs principales victimes étaient Straali car nombreuses et désorganisées par les escarmouches Wint. En outre les Straali sont le seul peuple à avoir assez défriché pour permettre l'accès rapide aux cavaliers Béeckdemm aux cœurs de leurs terres en évitant les forêts profondes. Ces raids ont accentué les regroupements Straali qui ne pouvaient se défendre qu'en groupe face à ces hordes barbares.

Les Fost vivaient déjà dans de grandes cités qui furent le plus vite possible fortifiées. Ils acceptèrent les regroupements Straali à l'entrée des remparts pour grossir leurs forces et dont les champs et le bétail à proximité fournissaient des vivres pour résister aux quelques sièges. Ils ont donc échappé aux pillages.

Les Wint étaient et sont encore protégés par leurs forêts peu propices aux raids éclairs des pillards.

Les montagnes M'Org au centre du monde sont trop éloignées du grand désert et sa périphérie pour les Béeckdemm. Ces deux peuples encore aujourd'hui ne se rencontrent que par des individus isolés dans des groupes d'aventuriers.

Les Bold – même isolés – n'étaient quant à eux pas des clients faciles pour les cavaliers pillards en raison de leurs troupeaux de buffles dont certains sont utilisés au combat, aussi bien contre les prédateurs naturels que les pillards et autres brigands.

Wint et Straali

Les Wint n'acceptaient pas la présence Straali. Ces derniers cherchaient refuge dans les forêts pour s'éloigner des zones de pillages Béeckdemm. Mais non seulement ils déboisaient pour leurs champs, mais cela attirait toujours les Béeckdemm auxquels l'accès était facilité. Les Wint se mirent donc vite à chasser les Straali.

Guerres fratricides

Il est notable que les Wint guerroyaient entre eux pour la forêt, puisqu'ils sont composés de tribus très différentes dont le seul point commun sont les territoires. Pour cette raison des escarmouches persistent encore même si le temps n'est plus à la guerre. Il y a peu d'union entre ces tribus et les différences subsistent. Une tribu, les Antar, quitta ainsi sa forêt natale et suivit les Straali jusqu'aux cités Fost où elle parvint à s'installer car ces Wint avaient une apparence plus proche des Fost.

Les Béeckdemm vivaient qu'en à eux majoritairement de pillages comme cela vient d'être vu. Ils continuent à se battre entre eux – et parfois avec les Straali – puisqu'une bonne partie vit encore du pillage des autres.

Les autres

Dans ce contexte de nombreuses tribus ont disparu, emportées par les guerres elles ont été exterminées ou se sont regroupées avec les Straali – ce qui explique la diversité de ce peuple – et quelques Bold à l'occasion.

... et la paix revint sur la terre

Depuis quelques siècles les grandes guerres ont pris fin et seuls les historiens et quelques conteurs en connaissent les détails. Les peuples ont pensé leurs plaies depuis bien longtemps maintenant et il n'en reste que peu d'animosités.

PRÉJUGÉS ENTRE LES PEUPLES

Les peuples ne se tiennent plus vraiment rigueur des guerres mais leurs différences restent des sujets de frictions : il est toujours moins facile d'accepter celui qui est différent.

Ainsi la palme revient aux M'Org qui vivent en autarcie. Ils sont dans leur ensemble considérés comme des brutes épaisses sans cervelle et à peine humaines. L'arrivée d'un M'Org dans une bourgade Straali est toujours une surprise lorsque le tavernier se rend compte que ce géant est capable de payer sa chopine d'avance sans qu'on le lui demande et qu'il parle le commun.

Les Wint qui ne construisent rien en pierre sont facilement perçus comme des sauvages par les Fost et les Straali dont les solides bâtiments ont plusieurs étages.

Les Straali sont vus plus que de raison comme des parasites. Certes ils ont parmi eux de nombreux voleurs et mendiants et ils défrichent parfois massivement des terres Wint ou s'installent trop près des Bold, mais au final tout le monde est content de leurs tavernes et auberges relais.

Les Bold et les Fost sont considérés comme hautains. Ils ne le sont pas plus que les autres si ce n'est que les Fost ont un réel problème avec le tutoiement de la langue commune et refusent de comprendre que le vouvoiement n'existe que dans leur dialecte. D'ailleurs même les Fost savent s'émerveiller des choses les plus simples en dehors de leurs villes.

Les Béeckdemm curieusement sont parmi ceux qui subissent le moins de préjugés. Un peu trop bruyant et plus de casse dans les tavernes peut être... Mais les autres peuples apprécient à présent ces nomades qui assurent la protection de nombreuses caravanes. Les caravaniers ont

appris pour cela à ne pas traverser les champs des fermiers. Ceci ne concerne que les Békdemmm civilisés bien sûr, et les frontaliers du grand désert savent reconnaître les troupes de pillards des simples nomades avec leur bétail. Les deux sont parfaitement dissociés par les autres peuples et il ne fait pas bon de comparer un caravanier à ceux dont il subit les attaques répétées et qui a sans doute déjà perdu plusieurs être chers à cause de cela. Les passants laisseront toujours le Békdemmm ainsi insulté se venger dans le sang s'il le désire.

LA VIE EN SOCIÉTÉ

Nous venons de voir les six grands peuples d'Enchantements. Toutes ont en commun une langue, des lois et une certaine répartition des classes sociales. Elles sont décrites après les lois par ordre croissant de puissance.

Les langues

Le parlé : Les principaux peuples ont un parlé commun mais il varie d'une population à une autre en dialectes. En étant utilisés ces dialectes permettent de ne pas être compris. Chaque dialecte fait l'objet d'une compétence qui permet de comprendre en toutes circonstances. Il n'y a pas besoin de prendre celui de sa langue natale. Même au sein de cette dernière il y a des variations d'intonations entre les régions, mais pas de quoi empêcher d'être compris entre gens d'un même peuple.

Dans le cadre de l'interprétation des personnages il est notable que seul les Fost et les Straali pratiquent le vouvoiement. Chez les Fost c'est systématique et tutoyer une personne va de pair avec un ton ou des propos insultant, y compris pour les membres d'une même famille. Les Straali utilisent le vouvoiement avec les nobles, les sages, les Maîtres et les Mages. Pour les autres peuples le vouvoiement est inconnu. La plupart d'entre eux ne connaissent même pas son existence ou n'y entendent qu'une variation linguistique mineure. Acquérir le vouvoiement implique d'utiliser des tournures principalement Fost et donc de développer la compétence "parler Fost".

Il existe d'autres dialectes et il est peut probable que les personnages les possèdent. Ils doivent alors faire un jet d'adaptation afin de communiquer ou de tirer un sens de ce qu'ils entendent.

L'écrit : Le commun a une forme écrite unique dite littéraire. Il est composé de runes, dont les principales forment une sorte d'alphabet. Les simples gens prêtent à ces caractères tracés d'étranges pouvoirs. Ils prétendent que les textes runiques peuvent libérer les esprits et le mauvais œil. Cette forme est connue sous le nom de runique ancien.

L'écrit M'Org : quelques M'Org écrivent, mais à leur manière, par dessins faisant des sortes de rébus. Pour comprendre les parchemins M'Org il n'y a pas besoin de savoir écrire mais il faut s'adapter à cette logique. Contrairement à l'écrit commun, apprendre à écrire le M'Org peut se faire en autodidacte en étudiant des parchemins pour en saisir la logique.

La loi

Elle est simple et pour tout le monde :

- ne pas voler la vie
- ne pas voler les biens
- ne pas voler l'intimité
- chacun peut faire valoir ces trois droits, celui qui ne respecte pas la loi perd son droit à faire valoir les siens.

Mais la loi se complique toujours :

- faire valoir ces droits c'est bien beau mais il n'y a pas toujours un sage, un noble, un Maître ou un Mage pour cela.
- la loi du talion est communément admise.
- étripier un criminel de sang est largement toléré
- chaque propriétaire peut allonger la liste précédente (chez lui uniquement) mais elle s'applique à lui aussi.
- tous être n'est pas propriétaire de sa vie (l'esclavage existe)
- les esclaves peuvent souvent avoir des biens et surtout une intimité.
- la destruction est considérée comme un vol
- il n'y a pas de libre circulation systématique, seuls les Békdemmm se la sont octroyés.
- il n'est pas toujours interdit d'user de violence !

La vie & la mort

Comme dans bien des sociétés, la vie de chaque être d'Enchantements est prédéfinie par la naissance. Richesse et métier – autrement dit la classe sociale – sont déterminantes sur l'éducation de l'enfant et donc du personnage que choisit le joueur. Il n'y a pas besoin de décrire la famille du personnage. Sauf précisions contraires, il est comme elle : forgeron ou fermier de père en fils, famille nomade d'acrobates ou commerçants dans l'échoppe familiale. Les classes sociales sont décrites p. 10.

L'espérance de vie est d'un peu plus de 60 ans et parfois 70 grâce aux herbes médicinales et aux savons créés massivement par les AlchiMaîtres. 40 ans est un âge respectable. Les gens commencent à sentir le poids des années après 50 ans. L'adolescence est quittée pour l'âge adulte vers les 15 ans.

Meurs & vie quotidienne

La description des peuples et les lois qui viennent d'être énoncées reflètent en partie seulement les meurs d'Enchantements et ces dernières sont une part importante de l'ambiance de ce jeu.

Le monde est parfois violent et souvent dangereux et les hommes et les femmes n'hésitent donc pas à profiter de la vie. C'est pourquoi ils font leur possible pour se détendre une fois leurs obligations respectées. Ils suivent les lois, elles ne sont pas si contraignantes que cela pour les honnêtes gens et constituent la principale expression de la bonne conduite en société ainsi que de la moralité. Celle-ci est donc légère ou peu civilisée d'après nos critères : les gens en viennent évités aux mains, ne sont pas spécialement honnêtes même s'ils ne font pas exprès de mentir et sont particulièrement portés sur la chose. De plus tous aiment faire bonne de la chair avec démesure dès qu'ils

le peuvent. Toutes les occasions sont bonnes et même aucune pour ceux qui en ont les moyens.

Leurs vêtements cachent aussi peu leurs corps qu'ils sont pudiques du moins de notre point de vue. Comparez cela à certaines tribus africaines par exemple où les gens sont peu vêtus mais souvent coquets. De plus les vêtements même de cuir coûtent trop chers pour que les simples gens s'en couvrent plus qu'il ne faut. Les tenues ressemblent donc aux illustrations d'heroic fantasy les plus classiques (Frazetta, Royo, Vallejo pour ne citer qu'eux) où les hommes et les femmes sont fiers de montrer ce qu'ils sont et leurs atouts. Les peaux de bêtes et habits faits de pans de cuir ou parfois de tissus n'ont pas grand chose à voir avec des vêtements historiques de notre monde. Des détails supplémentaires sont donnés page 45.

Les Bold : ils sont plus travailleurs que fêtards au regard des autres peuples. Il est vrai qu'ils vivent en familles isolées en fermes où le travail des champs et le bétail sont contraignants. Leurs artisans sont tous aussi lèves tôt, mais ils font ponctuellement de grandes fêtes et le passage à la taverne est fréquent de sorte qu'ils se tiennent informés des événements du monde.

Les Straali : les gens de ce peuple peuvent être légers ou aigris avec toutes les nuances possibles entre ces deux extrêmes. Ils vivent au contact des Fost et des Bold qui sont les voisins qu'ils rencontrent le plus et dont ils se laissent imprégner. De plus les bourgades Straali sont des lieux où viennent s'installer ceux qui ne se plaisent plus chez eux, elles sont donc cosmopolites et les rues principales sont bruyantes.

Il règne une certaine euphorie chez les Straali et les étrangers de passage viennent s'y encailler ou faire des achats impossibles ailleurs. Le commerce comme le vol se portent bien. De plus c'est le seul peuple avec des prostituées réputées (un tiers sont esclaves). Il y en existe ailleurs, mais elles sont isolées et le font pour des faveurs, contrairement aux services des prostituées Straali qui ne s'obtiennent que contre des pièces.

C'est un trait que l'on trouve chez tous les Straali : ils ne font les choses que contre de belles pièces sonnantes et trébuchantes, des gemmes, rarement contre un autre service. Entre amis un repas sera offert à la place d'un paiement encore que... C'est au demeurant quelque chose de choquant pour les autres peuples.

Les Wint : ils vivent simplement, de chasse et de cueillette. Les fêtes sont animées et les rencontres entre tribus amies fréquentes. C'est le peuple dont le mode de vie ressemble le plus aux tribus vivant dans nos denses forêts comme en Amérique du Sud ou aux indiens d'Amérique, même s'il ne s'agit que d'un cliché. Il y a assez peu de vol entre eux et les biens sont très communautaire. Les Wint possèdent éventuellement quelques effets personnels comme leurs vêtements, armes de legs et trophées dont ils se disputent parfois le droit. Pour le reste le matériel est rudimentaire, en pierre, cuir et bois.

Du fait de l'éloignement avec les autres civilisations, les Wint ignorent nombres d'éléments extérieurs, comme l'existence des M'Org, des Béeckdemmm et du désert ou de la mer – à moins bien sûr de vivre à proximité. Rechercher une auberge n'est pas une coutume Wint. Seuls les guident forestiers s'aventurent au contact des autres peuples.

Les Fost : ils sont les plus débauchés et de loin, avec de nombreuses orgies où les mets les plus fins sont dégustés sans retenue avec consommations effrénées d'alcools et de plantes hallucinogènes et aphrodisiaques qu'ils mâchent ou fument avec des sortes de narghilés. Les Fost ne sont donc actifs qu'en milieu de journée jusqu'au coucher de soleil car presque toutes les nuits sont consacrées aux fêtes privées. Leur société n'est plus aussi patriarcale que dans le passé et les femmes ont les mêmes occupations que les hommes. Ils ont de nombreux esclaves réservés à ces plaisirs et à l'entretien de leurs tours, mais aucun pour travailler à leur place.

Il y a plus de Mages que dans les autres peuples (1%) et les autres Fost aident à la confection de bijoux et au tissage. Ils ne sont d'ailleurs pas très productifs ce qui explique aussi pourquoi ils ont de nombreux comptoirs AlchiMaîtres et marchands avec nourriture, épices, boissons, herbes, huiles et cuirs. Rares en dehors de leurs villes, leurs vêtements ne sont jamais adaptés aux voyages : il faut dire qu'ils n'en font pas. La soie est utilisée pour les étoffes les plus fines et elle n'est pas vendue mais offerte par les Mages à leurs amis. Toutes leurs richesses sont donc consacrées aux festivités et aux artifices ou presque : leurs enfants reçoivent majoritairement une éducation lettrée.

Les M'Org : ce peuple a donc, comme cela a été expliqué, la seule société matriarcale. Les femmes prennent leur revanche pour celles des autres peuples puisque les hommes y sont leurs serviteurs et n'ont le droit de posséder que leur vie. Ils ne sont pas esclaves au sens strict, du moins pas tous, mais n'en sont pas plus libres. Les esclaves hommes ou femmes sont des condamnés pour fautes diverses et tiennent les mêmes rôles que ceux des Fost pour les fêtes mais travaillent aussi comme artisans médiocres. Ces fêtes sont un mélange de rites mystiques et orgiaques où se célèbrent les reproductions. L'homme y est toujours un objet mais les meilleurs reproducteurs sont respectés. Cependant la vie des M'Org est banale au quotidien et plutôt austère dans leurs froides montagnes. Ils subsistent plus qu'ils ne se développent. C'est l'âge des cavernes pour eux.

A l'inverse des Wint, les M'Org malgré leur éloignement apparent, connaissent les éléments de bases qui composent le monde d'Enchantements. Pour autant, ils n'utilisent pas les produits provenant des plaines – entendez par là, le reste du monde.

Les Béeckdemmm : les divertissements sont réservés aux oasis ou aux tavernes lorsqu'ils arrivent dans des bourgades Straali. Ce peuple a beaucoup de troupes – itinérantes bien sûr – d'acrobates, de musiciens, de danseuses et autres voyantes ou masseuses vendant parfois leurs charmes. Conteurs et danseurs de sabre sont présents dans toutes les tribus. Ils sont comparables à un mélange de gitans et de cavaliers d'orient ou des steppes et leurs familles sont très soudées. Plus qu'ailleurs les mariages y sont arrangés et les amoureux n'ont souvent d'autres choix que de s'exclurent de leurs clans respectifs.

Les pillards Béeckdemmm fonctionnent différemment. Ils font la fête tant qu'ils le peuvent et vivent sur les dos de tous ce qu'ils croisent. Ils prennent les femmes qu'ils souhaitent pour en faire leurs esclaves puis finissent par les vendre avec les autres. Ils sont formés très majoritairement

d'hommes et leurs femmes ne sont pas meilleures et toujours avec les chefs. Ces tribus de pillards sont les plus craintes et haïes de tous les peuples jusque chez les M'Org alors qui ne les voient jamais. Ces cavaliers sont très proches des Huns.

Unions et alliances

Nous venons de voir les meurs des gens d'Enchantements, il est un point important pour compléter cela : les unions entre les hommes et les femmes. Elles cimentent les liens et les alliances entre les familles. Bon nombre de ces unions sont arrangées si les familles en ont l'opportunité. A défaut elles ont leur mot à dire et doivent les cautionner. Les unions entre peuples et classes sociales sont donc rares. Et puisque les gens voyagent peu en dehors des aventuriers et des nomades, les couples formés se connaissent souvent depuis l'enfance et ne vivaient pas à plus d'une journée de marche avant de se former.

Malgré tout les personnages qui deviennent des aventuriers sont des gens à part aussi leurs histoires familiales ne sont pas forcément aussi simples. Les joueurs doivent juste choisir si la vie des leurs personnages étaient banales ou non avant de les jouer.

LES CLASSES SOCIALES

Dans l'immense majorité des cas elles sont identifiables grâce à la qualité et l'usure des vêtements portés mais aussi de l'arme et de la dague. Seuls ceux qui vivent à l'écart de la civilisation auront du mal à cela mais ils identifieront néanmoins les peuples. Pour les plus observateurs, adaptabilité et vigilance permettent de reconnaître la provenance des motifs les plus subtils. En ce qui concerne les Maîtres et les Mages se sont les dagues, presque toujours apparentes, qui donne l'assurance de ne pas se tromper : Seul un fou oserait dérober une telle dague et en faire usage. Les motifs qui l'ornent indiquent à tous le type de Maître ou de Mage. Les plus érudits y lisent aussi la position du porteur dans sa hiérarchie.

Les Esclaves

La seule chose dont ils ne peuvent être propriétaire est leur vie. Ce sont des prisonniers de guerre ou des condamnés. Suivant les lois, leurs enfants naissent esclaves et le demeurent jusqu'à un certain âge. Ils parviennent parfois à racheter leur liberté. Une personne sur dix est esclave. Cette proportion varie peu entre les peuples.

- Chez les Bold, il n'y a pas d'esclave de l'extérieur. Les seuls esclaves sont Bold et le choisissent plutôt que le bannissement.
- Les Béeckdemmm en possèdent souvent s'ils sont pillards, mais jamais de leur peuple même chez les éleveurs car ils pratiquent l'exclusion comme condamnation suprême.
- Les M'Org ont le plus d'esclaves, c'est la principale condamnation en vigueur.
- Il n'y a pas d'avantage pour le personnage à avoir été esclave. Mais c'est un handicap potentiellement intéressant de jouer. Les gladiateurs en font partie.

Les Vagabonds

Ils sont déjà à l'aventure en un sens, mais elle n'a pas encore pris le tournant souhaité. Ils sont plus ou moins honnêtes faute de pouvoir faire autrement. On trouve des activités plus que des métiers : voleur, brigand, prostituée, troubadour et acrobate... parfois honnêtes comme certains colporteurs ou les caravaniers.

Les Simples gens

Au moins ils sont libres. Ils n'ont pas forcément de terre mais au moins une maisonnée et possèdent divers biens comme quelques meubles, des objets et même pour certains des esclaves. Ces "simples gens" ne sont pas forcément pauvres, mais ils ne peuvent se permettre d'excès et ne font pas la loi sur de vastes terres.

Les plus respectés d'entre eux sont les artisans car ils sont créateurs d'objets et les sages femmes car elles aident la vie à naître. Les moins aimés sont les commerçants car on les considère souvent comme des filous mais restent plus appréciés que les prostituées qui ne rendent que des services.

Et le tavernier ? Toujours aimé ! Jeu de rôles médiéval oblige...

La Noblesse

Tout d'abord il n'y a pas de noblesse à grande échelle mais des noblesses locales dont les chefs de familles sont d'avantage des grands propriétaires terriens qu'autre chose. Leur pouvoir est plus puissant que celui des simples propriétaires grâce à leurs finances et alliés. Mais en définitive ils n'ont pas plus de prérogatives que les autres propriétaires.

Les chefs Béeckdemmm ne possèdent évidemment pas de terres mais des chevaux, du bétail des chariots et autres roulottes.

Les Sages

Ce sont les plus anciens et leurs conseils font loi à l'échelle locale, mais indépendamment des limites de propriété de chaque individu. Tribus, et villages sont administrés par eux. Ils sont souvent chefs ou chamans.

Les Maîtres, les Mages

D'aussi loin que l'on se souvienne, le savoir s'est organisé en plusieurs écoles qui collaborent à l'occasion entre elles. La teneur de leurs travaux ne s'ébruite guère d'une branche à l'autre. Celles-ci ne sont pas seulement des lieux de savoir et de recherche. Ce sont de puissantes institutions influençant la vie quotidienne et régulant les guerres entre les peuples si elles ne sont pas elles-mêmes en conflit. Non armés il s'entend ! Ces conflits ne sont que d'intérêts.

Est-il besoin de préciser qu'elles sont très hiérarchisées ? Au sommet se trouve un conseil de sage pour chacune, les Archi Maîtres et les Archi Mages. Il veille à la bonne conduite des plus jeunes et les joueurs d'un Maître ou d'un Mage ne doivent pas oublier que la puissance que leur apporte ce statut va de paire avec de grandes responsabilités.

Ces institutions n'ont pas de nom mais sont désignées par leur branche, domaine de prédilection. Les voici par ordre apparition historique : les **Maîtres Premiers**, les **Maîtres Feu**, les **ThéoMages**, les **Maîtres du Métal**, les **AlchiMaîtres**, les **TechniMages**. Les Maîtres manipulent la matière, les Mages les concepts. Ils représentent moins de 1 personne sur 10.000.

Les Maîtres Premiers : ils ont appris à tailler le bois et la pierre, on leur doit les bâtiments, les routes, les navires. Mais aussi l'agriculture, ils maîtrisent les plantes et en connaissent les secrets. On compte parmi eux les herboristes ainsi que tous les artisans de la construction navale et l'urbanisation... Ils ont inventé l'écriture. Leur richesse principale est faite de gemmes et de parchemins de cuir. Les Maîtres du Métal et les TechniMages en sont les alliés.

Les Maîtres Feu : alors que les Maîtres Premiers découvraient encore les secrets de la terre, le feu fut maîtrisé. Avec les fours les Maîtres Feu purent travailler la céramique, le verre et bien sûr le métal – avant que les Maîtres du Métal ne se séparent d'eux – puis découvrirent l'alchimie. Leurs seules collaborations étroites se font avec les AlchiMaîtres et les TechniMages mais pour l'optique seulement.

Les Maîtres du Métal : ils quittèrent ceux du feu en découvrant l'acier et s'allièrent avec les Maîtres Premiers. Les Maîtres du Métal sont mineurs, forgerons et guerriers pour l'essentiel. Ils fabriquent les pièces de monnaies les plus pures.

Les AlchiMaîtres : ils restent encore fidèles aux Maîtres Feu mais ont gagné plusieurs sièges dit-on aux conseils des Maîtres Feu à l'exception du conseil suprême. De plus ils ne peuvent seuls faire les ustensiles de céramique et de verre pour leurs activités. Ils sont les plus secrets des Maîtres même entre eux. Les AlchiMaîtres ont créé la poudre noire et de nouvelles matières mais la population ne connaît en fait d'eux que les apothicaires, les liqueurs, les huiles, les épices dont les sucres et les sels ainsi que le papier et surtout : le savon.

Les ThéoMages : ils se sont regroupés après les Maîtres Feu mais devaient déjà exister avant... Ce sont les maîtres de l'occulte, de la théologie et de la métaphysique mais aussi des textes officiels de propriétés. Ils sont des guides spirituels pour les foules et des mages connaissant nombre de rituels et d'invocations. Ils gardent une certaine neutralité par rapport aux autres Maîtres et Mages et conservent toutes sortes d'attestations de propriétés de biens ou d'esclaves mais aussi de dettes et de revendications diverses.

Les TechniMages : les plus récents et un jour les plus puissants dit-on. Ils font parler les chiffres et leurs secrets aident souvent les Maîtres Premiers, et les commerçants. Ils possèdent de puissants artefacts rivalisant avec les canons à poudre des AlchiMaîtres. L'un d'eux permet même de voler... Il est notable qu'eux seuls tracent des cartes dignes de ce nom. Ils font des recherches en optique avec les Maîtres feu.

Leurs niveaux hiérarchiques sont décrits avec l'évolution des Maîtres et des Mages p. 31.

Attention : aucun Maître ou Mage ne peut être propriétaire d'autre chose que sa vie mais peut jouir de tout bien qu'il s'offre avec l'argent que lui octroient ses supérieurs. Son allégeance doit être sans faille. Il peut gagner des biens contre des services ou être payé, mais à sa mort tout va à son institution à moins qu'il n'ait une descendance dans la même branche que lui.

LE COMMERCE

Chaque peuple développe un commerce local avec ses voisins directs. Rappelons que les peuples ne forment pas des pays avec des frontières. Ils sont définis selon leurs habitats. Ce commerce de proximité se compose donc en premier lieu de troc.

Les Bold échangent graines et récoltent ainsi que la viande d'élevage. Leurs fermes font parfois office de relais.

Les Straali proposent tout et n'importe quoi. N'oubliez pas que la majorité des relais sont tenus par eux. Ils sont donc commerçant dans l'âme et usent facilement de pièces.

Les Wint troquent le produit de leurs chasses (peaux et trophées) ou des plantes plus ou moins rares.

Les Fost ne font presque pas de troc, ils utilisent les pièces, gemmes et tissus sous forme de rouleaux pour commercer. Cette activité se fait avec les Straali et entre les cités Fost grâce à des barges parcourant les grands fleuves. Ce transport fluvial n'est pratiqué que par les Fost. Il est pourtant le plus fiable car le fleuve le protège naturellement des prédateurs.

Les M'Org ne commercent qu'entre eux puisqu'ils vivent en autarcie ! Ils n'utilisent pas de monnaies.

Les Béekdem ont certes du bétail mais il leur est trop précieux. Néanmoins il arrive parfois qu'un cheval ou une chèvre soit échangé contre un bien convoité. Leur principale activité commerciale est d'être des caravaniers. Ils transportent alors des personnes (Straali généralement) souhaitant faire commerce de leurs biens ailleurs. C'est le principal moyen d'obtenir des articles venant de loin.

L'ARGENT

Vivre sa coûte des sous ! : Le coût de la vie est en moyenne de 10 pièces par semaine et vivre avec moins c'est vivre pauvrement. Une activité rapportant 50 pièces par semaine est une bonne activité.

Les monnaies, le troc : Il existe de multiples monnaies locales et d'autres plus "nationales". Toutes doivent leur existence aux Maîtres de Métal, c'est eux qui ont limité l'usage du troc dans le commerce. Le troc est souvent utilisé par les gens les plus modestes mais aussi apprécié des simples gens lorsqu'ils se débarrassent de ce qui ne leur est plus utile : Les gens n'ont pas le luxe de garder pour rien des objets ayant encore une valeur marchande ou une quelconque utilité pour autrui.

Pourtant les prix varient plus que de raison d'un endroit à un autre, les pièces de monnaies sont rognées par chaque main dans laquelle elles passent, et aucune n'a plus sa valeur initiale. Ajoutez à cela les refontes sauvages de ces pièces en coupant l'or ou l'argent avec du fer... En clair les Maîtres du Métal et les TechniMages s'arrachent encore les cheveux de ne pas arriver à stabiliser le commerce et il n'y a pas de système monétaire fiable. Des billes de métal

commencent à peine à apparaître et sont destinées à remplacer les pièces : Elles sont bien plus résistantes. De tailles variables leurs valeurs ne sont pas encore stables.

Seuls les commerçants, les Maîtres du Métal qui fabriquent les pièces, et les TechniMages ayant des compétences de commerce s'y retrouvent. Il existe les piécettes, les pièces et les roues. Les roues sont composées de plusieurs métaux nobles à la fois et ressemblent en gros à une roue de charrette, c'est-à-dire un disque avec un trou au milieu. La valeur d'une roue et sa beauté est telle qu'elles seules ne sont pas détériorées par leurs divers propriétaires, et seuls ceux qui ont une roue et des gardes du corps s'aventurent à employer ce terme "roue" pour parler d'un prix. Les piécettes et les pièces sont difformes et de métaux ou pseudo alliages variés. On en trouve rarement plus d'un sac chez quelqu'un. Sachez qu'en gros :

- 1 pièce = 10 piécettes
- 1 bille = 1 à 10 pièces selon la taille et le lieu
- 1 roue = 1.000 pièces = 10.000 piécettes

De plus, peu de personnes savent compter au-delà de 30 (et encore) dans Enchantements. Les gens se réfèrent dans vie à la grosseur des tas de pièces. Pour faciliter la lecture des règles les prix sont en pièces mais n'hésitez pas à utiliser les autres termes en parties pour l'ambiance du jeu.

- 1 bourse = 10 pièces
- 1 bol = 30 pièces
- 1 sac = 100 pièces
- 1 grand sac = 200 pièces
- 1 cassette = 1.000 pièces
- 1 coffre = 5.000 pièces.

Les gemmes : Une grande variété de pierres précieuses ou semi-précieuses circule dans ce monde. Elles servent énormément pour le troc et leur prix est très dur à évaluer puisqu'il s'agit d'échanger un objet contre un autre. On peut toutefois dire si elles sont de taille moyenne (une perle), que les pierres semi-précieuses valent entre 5 et 50 pièces si elles sont brutes et entre 20 et 500 si elles sont taillées ou polies correctement. Les pierres précieuses valent entre 50 et 1.000 pièces à l'état brut, et une fois taillées entre 100 et 10.000 pièces. Elles peuvent aussi être plus grosses et atteindre la valeur colossale de 100.000 pièces. Connaître leurs multiples noms (livre du Maître p. 3) et leurs valeurs précises ou potentielles nécessite d'avoir une compétence de commerce ou de joaillerie.

LES JEUX

Depuis des temps immémoriaux les peuples d'Enchantements jouent. C'est divertissant mais c'est aussi – et surtout ? – un moyen pacifique de s'affronter et / ou de parier. Ce sont les hommes qui jouent donc le plus, et avec d'autant plus d'ardeur que des femmes les regardent et la foule les encourage au rythme des musiques de fête. Voici quelques exemples :

Les joutes sportives : elles ont lieu lors de retrouvailles chez les Béeckdemmm principalement ou de certaines fêtes chez les autres peuples. Il s'agit de jeux de balle et

d'adresse. A cheval chez les Béeckdemmm, sur des buffles pour les Bold. Cela donne de joyeuses bousculades.

La lutte : un grand classique quelque soit le peuple. Il s'agit en fait de bagarre réglée par une mise en scène et surtout des coups interdits. Suivant les régions cela ressemble à la lutte gréco-romaine ou à du sumo par exemple.

Jeux de balle : ils en existent de nombreux consistant à viser une cible, un adversaire ou à lui prendre la balle, à pied ou à dos de monture ces jeux sont très prisés mais sont rarement improvisés, sauf par les enfants. Du reste des derniers jouant à imiter leurs aînés peuvent reprendre n'importe quelle activité sous forme de jeu.

Domino : la encore de nombreuses variétés existent. Ils sont en pierre, en bois ou en os avec des signes gravés – peu de gens savent lire – ou de simples marques. Notons que les cartes n'existent pas et ne devraient apparaître qu'avec le papier monnaie (que ne manqueront pas de boycotter les Maîtres du Métal).

Jeux de stratégie : la plupart d'entre eux sont faits de petits galets de différentes couleurs, en pierre polie, que les joueurs déplacent sur un plateau. Cela donne des jeux ressemblant aux dames ou au jeu de go.

Osselets : essentiellement un jeu d'enfant. Des petits os ou des cailloux aux formes étranges sont lancés et doivent être rattrapés d'une manière donnée.

ET LES DIEUX DANS TOUT ÇA ?

Il faut bien le dire les cultes d'Enchantements sont aussi nombreuses que fouillis. Ils ne sont jamais organisés autrement que localement en "sectes" et ce terme n'est en fait utilisé que pour désigner les cultes interdits ou secrets. Trois types de cultes existent : celui des ancêtres, des esprits de la nature, et celui de déités "véritables".

- Le culte des ancêtres est la croyance dans la survie de l'âme des morts et dans leur capacité à voir et juger les actes des vivants, mais aussi de les aider et de leur donner conseils.
- Les esprits de la nature : rivières, forêts, montagnes, ciel, les vents, le désert, mais aussi le feu et la faune ainsi que la flore avec certains animaux et des grands arbres dont certains abritent des fées dit-on. Tout ceci s'emmêle donc dans un imbroglio de croyances diverses à tendance animiste dont les prêtres sont souvent des chamans aux pouvoirs mystiques.
- Les déités "véritables" sont désignées ainsi car elles ne font pas partie du monde d'Enchantements mais en président la destinée. Les gens se réclament souvent d'une déité plutôt que d'une autre quitte à en changer parfois mais ne remette pas en question l'existence des autres.

Chaque peuple à sa manière de vénérer certaines déités ou des esprits plus que d'autres mais tous suivent à divers degrés le culte des ancêtres : quelque soit la population, la réincarnation est considérée comme une des possibilités après un temps plus ou moins long d'errance de l'âme.

A noter que seuls les ThéoMages étudient des cultes sans en suivre forcément les préceptes. Ceci ne les empêche pas d'en avoir plusieurs à la fois comme c'est le cas des simples gens, et cela n'a rien d'incohérents pour les peuples d'Enchantements.

Grosso modo, les joueurs peuvent inventer n'importe quels dieux : Il est improbable qu'en dehors de leurs régions ils soient connus. Mais peut être est-il adoré ailleurs sous un autre nom ? C'est tout à fait envisageable. Attention au culte morbide de démons vengeurs car ils sont traqués par les Maîtres et les Mages en raison de leur fâcheuse tendance à troubler l'ordre public, et les Maîtres et les Mages ont besoin de tranquillité pour mener à bien leurs recherches. Dans cette lutte contre les cultes démoniaques et nécromants se sont les Maîtres Premiers les Maîtres du Métal et les ThéoMages qui s'impliquent le plus et avec ferveur. Du reste, les populations comptent sur les Maîtres et les Mages pour bien plus que des outils et de belles théories : Les Maîtres et les Mages sont les piliers fondateurs de la civilisation.

NOTE SUR LA CARTE DU MONDE

Celle qui est fournie avec les règles n'est normalement pas connue des personnages mais la montrer aux joueurs les aidera sans doute à rentrer dans le monde d'Enchantements.

Directions cardinales : contrairement à la carte tout le monde les connaît. Il y en a six et non quatre. **Go** correspond au sommet de la carte, mais pas réellement du Nord (climatiquement ce serait le centre). **Ta** serait le Sud,

Mi l'Ouest / Nord Ouest, **Ni** l'Ouest / Sud Ouest, **Um** le Sud / Sud Est et **Tu** le Nord / Nord Est.

Soleils : ils se lèvent à Go et se couchent à Ta.

SOURCES D'INSPIRATIONS

Elles peuvent être utiles aussi bien au Maître du Jeu qu'aux joueurs. Leurs ambiances et scénarii sont facilement compatibles avec Enchantements : ce jeu n'existerait pas si ces films et BD ne nous donnaient pas l'envie d'y jouer !

Films : Conan (forcément), Le roi scorpion mais aussi des films où les héros sont plongés dans une antiquité fantastique (La momie I et II) ou inquiétante (Le 13^{ème} guerrier)

BD : La quête de l'oiseau du temps, pour la plus connue.

Illustrateurs : Frank Frazetta (à qui je dédie cet ouvrage), Luis Royo, Boris Vallejo, Maroto, Simon Bisley, Ryman, Brocal Remohi, Tomas Giorello, Hoffman, Maraschi...

Dessins animés : Les maîtres de l'univers, Seirei no Moribito

Musiques : celles de ces films !... évitez Star Wars à l'ambiance trop chargée de souvenirs de space opera pendant les séances d'Enchantements, du moins "La marche impériale".

Jeu : Diablo II (jungle; montagne, désert principalement)

CRÉATION DE PERSONNAGE

Les informations concernant chaque aventurier se notent sur une feuille de personnage comme celle à la fin du livre p. 56.

Joueurs et joueuses choisissent le nom, la personnalité de leur personnage, ainsi que le peuple et le sexe qui influent sur les caractéristiques, le métier et ses compétences, et même sur la physionomie.

PEUPLES

Une description plus fouillée pour chacune a été donnée dans le chapitre Les Peuples p. 5. Pour rappel :

Bold : de solides barbares fermiers vivant seul ou en hameau.

1m70 à 2m10 pour les hommes

1m60 à 1m90 pour les femmes

corpulence forte pour les hommes,

moyenne ou parfois faible pour les femmes

Straali : semi-citadins plutôt petits. Ils se regroupent en petites bourgades où ils sont artisans et fermier.

1m30 à 1m70

toutes corpulences

Wint : des forestiers d'allures et de physionomies variables.

1m50 et 1m80

corpulence moyenne ou faible

Fost : des citadins rêveurs habitant de grandes villes. Ils ne les quittent presque jamais.

1m60 et 1m90

corpulence variable, squelettique ou obèse possible

M'Org : des géants peu sociables vivant en autarcie. La société est matriarcale et les femmes restent en principe dans leurs montagnes où elles ont de nombreuses prérogatives et peu de devoirs.

1m80 à 2m50 pour les hommes

2m à 3m pour les femmes

corpulence moyenne ou forte

Béekdemm : un peuple de nomades commerçants ou pillards mais toujours à cheval.

1m40 à 1m80

corpulence moyenne et parfois forte ou légère

Autres : ces peuples sont les plus grands ou du moins connues de tous. Il en existe d'autres avec leurs différences qui peuvent être créées pour un personnage, soit en se basant sur celles qui existent, soit en partant de zéro. Elles ne doivent pas avoir que des avantages mais aussi des défauts.

Métissage : il est aussi possible de créer des métisses mais cela retirera un avantage spécial. Pour cela le tirage sur la table des caractéristiques se fait en prenant le minimum le plus haut des deux peuples et la moyenne des maximums. L'aura maximale sera la moyenne des deux, arrondie au supérieur. N'oubliez pas de tenir compte du peuple de chaque parent pour lire le tableau. Ce système donnera plus de point d'aura à répartir comme indiqué plus loin, ce qui permettra d'ajuster le fruit du métissage et

d'avoir plus de points de compétences pour la double culture.

Comme vous allez le voir, les peuples ont des caractéristiques dont les valeurs différentes suivant l'origine du personnage. Chaque peuple ayant son style de vie, ils ne développent pas autant les mêmes caractéristiques. Les couples se formant surtout sur leur terre natale, cela renforce ce phénomène.

De plus, un peuple qui doit se consacrer à survivre avec une nature hostile à proximité a moins d'opportunités d'étudier ou de se cultiver. Ainsi le choix du peuple et du sexe du personnage influence sur ses différentes facilités dans la vie, les caractéristiques mais aussi les compétences.

CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage les possède toutes. Plus elles sont élevées, plus le personnage aura de facilité à réussir ses jets de dés. De plus elles fluctueront temporairement en jeu avec la fatigue etc. Le score à la création représente le valeur initiale à noter sur la feuille de personnage pour chaque caractéristique. Ne la gomez que pour des changements définitifs indiqués par le Maître du Jeu. Les variations en cours de partie sont indiquées dans la valeur actuelle.

DESCRIPTIONS

Force : la puissance musculaire pour soulever, porter, tirer, taper etc...

Vigueur : résistance du corps à l'effort, aux coups et à certaines substances.

Mouvement : vitesse de déplacement au sol et à pied mais pas à la nage.

Agilité : souplesse, rapidité de réaction, coordination des mouvements sens du rythme. Vitesse à la nage (pour qui sait nager).

Précision : capacité à viser juste à distance et ne pas avoir les doigts qui tremblent.

Volonté : maîtrise de soi et résistance de l'esprit lorsque l'être est malmené physiquement ou mentalement. Autrement dit, la volonté baisse avec le manque de sommeil, de nourriture, la maladie, les blessures, etc... en plus de tous les chocs psychiques. C'est aussi l'équilibre mental.

Abstraction : faculté de raisonnement abstrait. Cette caractéristique est principalement utilisée pour les sciences et la théologie, la stratégie. Elle n'aide pas à apprendre "bêtement" un poème ou une liste de nom et n'empêche pas les idées stupides. Il est même possible de l'utiliser pour déraisonner.

Adaptabilité : l'astuce et la débrouillardise face à l'inconnu en innovant ou en reliant les choses entre elles sans développer un raisonnement poussé. Il y a donc de l'intuition aussi. Pour finir, c'est aussi la capacité à développer de nouvelles compétences.

TIRAGE

	<i>Bold</i>	<i>Straali</i>	<i>Wint</i>	<i>Fost</i>	<i>M'Org</i>	<i>Béekdemm</i>
<i>Force</i>	3-8 / 2-7	2-6 / 1-6	1-7 / 1-6	1-6 / 1-5	*5-9 / 6-10	2-7 / 1-6
<i>Vigueur</i>	4-8 / 4-7	2-7 / 3-6	3-7 / 3-6	1-7 / 2-7	*5-9 / 5-10	3-7 / 3-7
<i>Mouvement</i>	1-7 / 2-6	2-6 / 1-5	3-8 / 3-8	1-6 / 2-5	4-8 / 4-7	2-6 / 1-6
<i>Agilité</i>	3-7 / 4-7	2-8 / 2-8	4-8 / 4-8	1-7 / 1-7	1-6 / 1-6	3-8 / 3-8
<i>Précision</i>	1-8 / 1-8	2-8 / 2-8	1-8 / 1-8	1-7 / 1-7	1-6 / 1-6	1-8 / 1-8
<i>Volonté</i>	3-7 / 3-7	2-8 / 2-8	1-8 / 1-8	1-6 / 1-6	3-5 / 3-5	1-8 / 1-8
<i>Abstraction</i>	2-6 / 2-6	2-7 / 2-7	2-6 / 2-6	4-8 / 4-8	1-6 / 1-6	2-5 / 2-5
<i>Adaptabilité</i>	2-8 / 2-8	3-8 / 3-8	1-5 / 1-5	1-7 / 1-7	1-6 / 1-4	3-7 / 3-7
<i>Vigilance</i>	3-8 / 3-8	1-6 / 1-6	3-7 / 3-7	1-6 / 1-6	3-8 / 3-8	1-8 / 1-8
<i>Aura max.</i>	8 / 8	6 / 6	8 / 8	7 / 7	5 / 5	6 / 6
	H / F	H / F	H / F	H / F	H / F	H / F

Vigilance : être attentif et avoir des sens développés. Les deux à haut niveau ; à bas niveaux c'est souvent la vue ou l'ouïe qui est déficiente. Il n'y a pas de compétence voir ou écouter, c'est la caractéristique qui augmentera avec l'expérience si le joueur le désire.

Aura : le charisme que dégage le personnage mais aussi l'aura qui l'entoure. La croyance populaire rattache l'aura avec les actions bonnes ou mauvaises et y voit une reconnaissance des esprits. Une aura hors normes (moins de 3 ou 7 et plus) va souvent de pair avec la renommée. L'aura représente aussi l'intuition – pas l'instinct – et le potentiel mystique du personnage et sa chance. Elle ne pénalise donc pas la discrétion.

C'est une caractéristique très particulière. Comme vous allez le voir elle permet à la création de répartir des points dans les autres caractéristiques et les compétences. N'oubliez pas : elle est aussi une manifestation de l'aide des bons esprits que le personnage a reçu depuis la naissance.

Ce tableau indique minima et maxima de chaque caractéristique pour les homes (H) et les femmes (F) des six principaux peuples d'Enchantements.

Les caractéristiques, à l'exception de l'aura, se tirent avec 2D8 dont on fait la moyenne arrondie au supérieur. Attention, la Force et la Vigueur des M'Org se tirent avec 2D10 et non 2D8. De plus, le score maximum doit s'obtenir sans arrondir, donc soit avec un double, soit avec l'autre des hors fourchette.

La plupart des gens ont 4 ou 5 dans leurs caractéristiques, rarement en dessous de 3 ou plus de 6. Les M'Org ne sont donc pas " la plupart des gens " !

L'aura commence à 1 et va augmenter avec des points bonus comme suit :

- Si l'un des deux dés dépasse (au supérieur ou à l'inférieur) la fourchette indiquée dans le tableau qui suit, le personnage gagne 1 point bonus et note dans la caractéristique tirée la valeur de l'autre dé.
- Si les deux dés dépassent la fourchette, le personnage gagne 2 points en aura et relance les dés mais le tirage

de cette caractéristique ne lui fait plus gagner de point en aura.

- Le joueur peut choisir d'arrondir à l'inférieur et gagne 1 point bonus.

Les points bonus sont par défaut utilisés pour faire progresser l'aura qui débute à 1. Le maximum possible en aura à la création du personnage est indiqué dans le tableau. A titre indicatif :

- un personnage avec une aura de 0 est un fou dangereux maudit des dieux. Bref, un personnage non joué (PNJ),
- de 1 est un dangereux criminel. Il est rare de ne pas avoir plus en aura après les tirages. Si le joueur n'avait pas de point bonus, l'aura passe automatiquement à 2. Un nouveau tirage des caractéristiques est conseillé.
- Avec une aura de 2, le personnage a une grande malchance et se trouve être dénué de charisme. Cela changera avec les aventures. Attention, se satisfaire d'un personnage avec le mauvais œil et se faisant jeter dessus des pierres par les enfants du village n'est pas vraiment dans l'esprit d'Enchantements.
- Un score de 3 en aura indique un personnage plutôt antipathique ou malchanceux. Ce n'est qu'une tendance, mais elle sera perceptible en jeu.
- Une aura de 4 est celle du commun des mortels.
- A 5 l'aura est avantageuse. Personnage chanceux et plutôt charismatique.
- Avec 6 ou 7 en aura, le personnage est nettement avantagé. Même s'il l'ignore, c'est un chef né ou un cœur pur.
- Une aura de 8 est réservé aux héros (ne serait-ce que locaux)
- 9 : héros légendaire
- Une aura de 10 ne se rencontre que chez des personnages très particuliers tel que les oracles pour ne citer qu'eux. Ce score est, tout comme le plus bas (zéro) réservé aux PNJs.

Une aura située entre 3 et 6 est conseillée pour débiter le jeu.

Le joueur dispose donc, à moins d'être malchanceux au tirage, d'un ou plusieurs points bonus « en trop » qui ne sont pas destinés à rester affectés à l'aura.

Ces points bonus peuvent :

- être transférés sur les autres caractéristiques en respectant les limites données le tableau ci-dessus. Le prix est de 1 pour 1.
- Il est aussi possible de repousser le maximum sans augmenter la caractéristique au prix d'1 point bonus. Noter un « R » à côté de cette caractéristique. Cette dépense ne peut être faite qu'une fois par caractéristique et uniquement à la création du personnage. *Pour favoriser un destin de héros n'hésitez pas à repousser le maximum d'une (ou deux!) caractéristique déjà élevée si vos points bonus le permettent.*
- Pour dépasser le maximum, il est possible de payer le double. Le prix est de 2 points dépensés pour le point gagné. Noter un « D » à côté de cette caractéristique. Cette dépense ne peut être faite qu'une fois par caractéristique. Vous pourrez toujours le faire par la suite. *Pour limiter les dépenses, attendez d'avoir utilisé toutes les autres options pour repousser le maximum avant de le dépasser. Il y a aussi un avantage spécial en historique p. 18 et surtout l'augmentation automatique du maximum de +1 une fois la première aventure achevée !*
- Ces points peuvent aussi servir pour les compétences au prix de 1 pour 1. Lisez la suite p. 17 avant de tous les dépenser.

Enfin, deux possibilités existent pour l'éventuel joueur allergique aux valeureux héros charismatiques (ou à la caractéristique aura), mais il ne devrait y en avoir plus d'un dans le groupe, ou alors des jumeaux...

- Personnage que les esprits n'accompagnent pas. Insensible au mauvais œil et aux mauvais esprits qui rôdent autour des gens, le personnage ne recevra jamais d'aide surnaturelle. Attention, il n'est pas protégé des attaques d'esprits démons. Son aura est définitivement de 4.
- Ce personnage a la poisse. D'où son surnom : poisseux. Condamné à la malchance, son aura est et restera à 3. Cela n'affecte pas ses partenaires.

Pour ces deux types de personnages, 1 point d'aura est perdu. Les autres points superflus (s'il y en a) doivent être dépensés dans les caractéristiques et les compétences. L'aura initiale doit donc être respectivement de 5 ou de 4 minimum, afin de permettre cette dépense. Attention, ceci influe sur l'utilisation de l'expérience. Se reporter aux règles sur l'évolution du personnage page 38.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Elles découlent des caractéristiques précédentes ou aident à mieux cerner le personnage.

Age : au choix. Les Maîtres Premiers aident à développer une nourriture équilibrée. Ainsi malgré le fait qu'Enchantements soit un monde médiéval les gens ne deviennent vieux qu'entre 50 et 60 ans et meurent entre 60 et 65, parfois plus pour les nobles, les Maîtres et les Mages.

Un personnage part à l'aventure entre 15 et 25 ans dans la plupart des cas, ce qui correspond à 20 à 30 dans notre monde. C'est la tranche d'âge conseillée mais il est possible d'en sortir avec une bonne histoire.

Sexe : homme ou femme, cela a du déjà être choisi car il influence sur les caractéristiques.

Beauté : les critères de beauté varient beaucoup entre les peuples. Ce chiffre n'est donc utilisable sans malus qu'au sein de chaque peuple sauf indication contraire. Il s'obtient en faisant la moyenne de 2D10, arrondie au supérieur sauf pour le maximum qui n'est accessible qu'avec un double 10. Des modificateurs s'appliquent entre les peuples (voir la compétence "Charme" page 28)

En profiter pour choisir la couleur des yeux, des cheveux, de la peau d'après le peuple. Notez qu'il est plus facile d'être discret dans la foule avec une aura élevée qu'avec une exceptionnelle beauté car l'aura est aussi la chance.

Taille : Elle est choisie par le joueur d'après le peuple et le sexe du personnage (10 cm de moins pour les femmes sauf indication contraire). Il est possible si le joueur le désire, de gagner 1D20 cm au maximum indiqué (cf. chapitre décrivant les peuples) ou retirer 1D20 cm au minimum. Attention, une taille hors gabarit, grande ou petite n'aide pas à se vêtir ! En outre une grande taille est tentante car elle peut impressionner mais ne facilite pas la discrétion.

Corpulence et Poids : Choisissez la corpulence d'après le peuple et la force du personnage. Par exemple avec une force de 7 il ne peut être svelte. Le poids : Force + 1D8 le tout divisé par 2 (arrondir au choix) pour une taille et corpulence moyenne. Ajoutez 1 ou 2* au résultat pour une forte corpulence, idem pour une grande taille (1m70, 1m85 et +), retranchez 1 ou 2 pour une faible corpulence idem pour une petite taille (1m50, 1m30 et -). * le double pour les hommes M'Org, le triple pour leurs femmes. La vigueur n'intervient pas dans le poids.

Ce système ne vaut que pour les gens qui restent proche des normes. Pour un enfant comptez simplement une valeur de 1 2 ou 3. Idem pour quelqu'un de petit et maigre.

Le score final est à noter sur la feuille. Il donne une comparaison avec la force si le personnage doit être porté par quelqu'un. Pour information, en multipliant ce score par 15 ou 20 on a le poids en kilogramme. Il ne s'agit là que d'un ordre de grandeur : Enchantements est un mode médiéval fantastique et personne ne se pèse et ce n'est pas la valeur en Kg qui importe.

Main dominante : C'est la main droite par défaut mais il est possible de tirer au sort cela. Tirez 1D6 et 1D20. Le D6 représente la main gauche, le D20 la main droite, le plus élevé indique la main dominante. Une égalité indique un ambidextre. C'est le seul moyen de l'être sauf pour les guerriers qui peuvent choisir cela dans les avantages spéciaux.

Les Points de Vie (PdV) : valeur mythique des jeux de rôles elle indique si votre personnage est mort ou non. Accessoirement ils sont la somme de la force et de la vigueur. Ils ne servent que pour les combats et les blessures physiques comme les chutes.

Les Dégâts minimums : ils valent la moyenne de la force de l'agilité et de la précision, arrondie à l'inférieur. Il s'agit des dégâts de base que fait le personnage en frappant avec

une arme, indépendamment de son choix et des réussites aux jets de compétences en combat.

CLASSE SOCIALE ET TRAVAIL

Le joueur est libre de choisir. Chaque classe a des avantages et des défauts et elles ne sont pas compatibles avec toutes les activités et tous les corps de métiers. N'oubliez pas que le personnage se prépare à devenir – au moins pour un temps – un aventurier. Si certaines classes sociales sont flatteuses pour l'ego du joueur ou du personnage, elles n'ont pas toujours leur place pour braver les dangers. Je pense aux chercheurs Maîtres Feu, AlchiMaîtres ou TechniMages, ainsi qu'aux nobles ou à des métiers comme les copistes. Mais c'est toujours possible avec une bonne explication avec le Maître du Jeu. Par exemple il y a parmi les TechniMages beaucoup d'explorateurs, cartographes et observateurs, et les prêtres, philosophes et rapporteurs ThéoMages aiment à voyager et découvrir le monde. De plus il y a les émissaires mais ce n'est pas pour tout de suite dès la création.

Pensez que les personnages s'ils forment un groupe d'aventuriers doivent pouvoir rester et même apprécier voyager ensemble, même s'ils se chamaillent parfois pour un butin. Les Maîtres et Mages peuvent se côtoyer s'ils sont un minimum diplomate mais un noble hautin et prétentieux qui agit comme s'il était encore sur ces terres aura bien du mal à trouver compagnons s'il ne s'en paye pas les services. De même un voleur ne sera pas toléré par un groupe auquel il attire des problèmes permanents.

Profitez-en pour réfléchir à la personnalité (sens moral, religion...) de votre personnage.

Esclave : déconseillé sauf s'il vient de retrouver sa liberté et devient simple gens.

Simple gens : tous les métiers sont possibles s'ils n'utilisent pas des secrets de Maîtres ou de Sages.

Pas de restriction de caractéristiques si elles sont cohérentes. Ainsi un forgeron ne peut avoir moins de 4 en force, un joaillier moins de 4 en précision etc. Mais il est toujours possible que l'aura ne soit que de 3 si le personnage n'a pas eu de chance jusque là.

Noble : il part rarement à l'aventure, sa place est trop confortable pour la laisser. S'il le fait, il est à traiter pour la création comme un simple gens. Les Bold n'ont pas de noblesse et les chefs Békdemmm non accessibles aux joueurs, mais un enfant de chef Békdemmm est possible s'il quitte définitivement son statut.

Aura minimum 6, 5 pour les femmes M'Org et les Békdemmm. Si le peuple est "autre", la noblesse n'a aucun impact sur le jeu et ne dicte aucun comportement.

Sage : son grand âge lui interdit de partir à l'aventure.

Maître ou Mage : les caractéristiques requises et l'adaptabilité doivent être au moins d'un score de 5.

- **Maître Premier** : *vigueur* et *précision*. Métier : artisan (sculpteur, charpentier, maçon, tanneur, joaillier, etc...), herboriste, chercheur en biologie...
- **Maître Feu** : *volonté* et *précision*. Artisan (cuiseur, souffleur de verre, potier, optique...)
- **Maître du Métal** : *force* et *vigueur*. Artisan (forgeron, sculpteur de bronze, graveur de monnaie...), guerrier...

- **AlchiMaître** : *abstraction* et *vigilance*. Alchimiste, apothicaire, canonnier...
- **ThéoMage** : *abstraction* et *aura*. Diplomate, thaumaturge, kabbaliste, théologien, philosophe, artiste...
- **TechniMage** : *abstraction* et *volonté*. Cartographe, tisserand, mécanicien, architecte, médecin, chercheur en physique, mathématiques ou optique...

PRINCIPALES ACTIVITÉS

Les métiers ou passés – sans obligations – que l'on rencontre notamment chez les aventuriers dans Enchantements sont les :

- guerriers
- brigands et voleurs (courte espérance de vie)
- saltimbanques et conteurs
- commerçants
- chercheurs de ruines et de trésors
- les fous ! (enfin pas trop non plus)
- caravaniers, nomades
- guides et éclaireurs
- forestiers
- chasseurs
- anciens esclaves et bannis
- Maîtres et Mages (coûte un point d'avantage) :
 chasseurs de monstres et créatures
 cartographes
 prêcheurs
 philosophes
 justiciers
 herboristes

Ces activités sont aussi les plus adaptées à l'aventure pour peu que le personnage soit créé avec cohérence.

COMPÉTENCES

Tout le monde ne sait pas faire les mêmes choses. La liste suivante n'est pas exhaustive. Une liste plus détaillée se trouve page 24 avec les restrictions éventuelles et les spécialisations à choisir comme en chasse ou survie.

- artisanat (arcs, forge, armes, maçonnerie...)
- art (musique, théâtre, peinture...)
- méditation (prière...)
- savoir théorique (philosophie, histoire...)
- érudition (Maître ou Mage, branche à spécifier)
- expérimentation (alchimie, plantes...)
- savoir appliqué (cuir, métal...)
- soins
- cartographie
- survie (forêt, ville, montagne...)
- orientation
- combat (épée, lame courte, pique, arc, esquive, écu...)
- discrétion
- déplacement (nage, équitation, escalade...)
- social (éloquence, empathie, marchandage...)
- dialecte parlé (chaque peuple autre que le sien, comprend les coutumes)
- écriture
- écrit M'Org
- concentration

• ...

Le livre du Maître est à utiliser pour les Maîtres et les Mages. Voir aussi le paragraphe ci-dessous.

15 points sont à répartir dans les compétences logiques pour le métier et en donneront les niveaux. 1 à 3 points sur les 15 sont utilisables pour des activités hors métiers. Chaque niveau supplémentaire coûte 1.

- Niveau 1 : grand débutant / utilisation peu fréquente
- Niveau 2 : habitué de la chose / utilisation régulière
- Niveau 3 : réelle compétence
- Niveau 4 : inaccessible à la création

Rappel : L'aura peut être aussi dépensée pour les compétences au coût de 1 pour 1. *Le contraire n'est pas vrai*, vous ne pouvez pas échanger des points de compétences contre de l'aura.

Pour ceux qui voudraient (et ils sont légion) un personnage qui se bat avec deux armes : une compétence par main est obligatoire à moins de choisir l'avantage spécial ambidextre, réservé aux guerriers ou de l'avoir tiré au sort dans les caractéristiques secondaires.

NOTES SUR LES MAÎTRES ET LES MAGES

Utilisez le livre du Maître !

Etre Maître ou Mage coûte 1 point d'avantage spécial. Cela permettra par la suite d'atteindre un 5^{ème} niveau dans les compétences mais la limite à la création reste de 3 le personnage étant lui aussi débutant qui vient à peine de finir son apprentissage.

En revanche les Maîtres et les Mages (apprentis ou non) disposent de 3 compétences (dans leur domaine) dont le premier niveau est gratuit si le personnage a 15 ans et plus. 2 s'il a entre 10 et 15 ans, et 1 seul point sinon.

Les savoirs théoriques et appliqués ne peuvent dépasser le niveau 2 pour les apprentis Maîtres et Mages et l'expérimentation reste au premier niveau. Les points bonus gagnés avec les caractéristiques peuvent servir à atteindre des niveaux 3. Le personnage n'est plus alors un apprenti un mais "vrai" Maître ou Mage. Attention, même un apprenti est considéré par la population comme Maître ou Mage. Savoirs théoriques et appliqués ne devraient pas avoir plus d'un niveau d'écart dans un même domaine. L'Histoire ne s'expérimente pas, la philosophie est faite d'études de textes et de recherches personnelles.

Chez les Maîtres et les Mages, les pouvoirs particuliers, si le Maître du Jeu les autorise à la création, nécessitent une dépense (1 pour 1). Ils requièrent un test décrit dans le livre du Maître et qui se déroule sous l'égide des ThéoMages. Se reporter au livre du Maître p. 15. Les ThéoMages peuvent tenter autant de test à la création qu'ils ont en aura. Les autres Maîtres et Mages ne font qu'un test.

Les Maîtres et les Mages ont besoin de développer la compétence érudition de leur branche. C'est cette compétence qui aide à monter dans la hiérarchie. Elle ne peut dépasser le niveau 2 sans être un Maître ou un Mage de la branche en question.

JOUER UN PERSONNAGE EXPÉRIMENTÉ

Normalement le jeu n'est pas prévu pour commencer avec un personnage d'un certain âge qui en connaît plus que les autres pour une raison évidente d'équilibre du groupe. Néanmoins dans le cas d'une idée intéressante concernant un "vieux" personnage cela peut être traduit par 1 à 4 points de compétences par tranche de 10 ans au-dessus de 20 ans.

CONSEILS

La majorité des hommes sait manier une arme au niveau 2 et les femmes au niveau 1.

N'oubliez pas de mettre des points dans les compétences les plus évidentes, comme l'équitation pour un Békdem ! Et soyez cohérent : Les M'Org ne peuvent pas monter à cheval facilement et n'ont pas de raison de le savoir à la création...

AVANTAGES SPÉCIAUX ET HISTORIQUE

Pour finir, de 1 à 3 points supplémentaires peuvent servir pour mettre en valeur la personnalité, des compétences non chiffrées ou des avantages particuliers ou rares. Le Maître du Jeu doit être prudent et limiter les excès.

Divers exemples :

- être soit noble, Maître ou Mage (un seul !)
- compétent : avoir 3 points supplémentaires dans les compétences sans être Maître ou Mage
- précoce : +1 pt de compétence avec un maximum de 4 dès la création dans celle-ci
- être métisse
- bien connaître une ville donnée (autre que natale)
- ne pas être frileux (c'est-à-dire encore moins que les autres !)
- avoir un ami M'Org si l'on en est pas un
- avoir une couleur de cheveux différente
- augmentation du maximum d'une caractéristique. Indiquez « A » à son côté. Cumulable avec le maximum dépassé ou repoussé par l'aura (noté D et R)
- être ambidextre (une seule compétence pour la main droite et la main gauche) réservé aux guerriers qui ne l'ont pas tiré au sort dans les caractéristiques secondaires mais ont fini par le devenir.
- posséder un pouvoir ThéoMage de niveau 1 sans être ThéoMage. A noter : 1 des 15 points de compétence doit alors y être dépensé.
- retraitage d'une caractéristique (y compris la beauté)
- etc...

Ces points servent aussi à avoir de l'équipement sur mesure dès la création. Le coût est de 1 pour 1 et les défauts du personnage ne rapportent rien d'autre que du relief et le plaisir de les jouer. Un point peut permettre d'avoir 500 pièces de plus.

En outre, le Maître du Jeu peut proposer un avantage mystère qui se révélera en jeu.

EQUIPEMENTS

« Ne vous inquiétez pas il y en aura pour tout le monde. »

En partant du principe que le personnage n'est pas un esclave, il dispose de tout ce dont il a besoin pour utiliser ses compétences. Il faut que cela soit facilement transportable. Le reste est chez lui s'il en a un, mais pour combien de temps en son absence ?

Partir à l'aventure se fait avec un équipement transportable permettant les voyages. La liste des armes que chaque joueur aime à consulter ou pour choisir sa compétence est dans le chapitre Equipements p. 41. En outre l'équipement est un équipement de base avec une qualité de base et d'un prix abordable, le personnage est considéré débutant. Un équipement sur mesure est possible si l'avantage a été autorisé précédemment : 1 point par équipement et doit être lui aussi compter dans le coût total des biens du personnage comme indiqué ci-dessous.

Son équipement total – tenue commune gratuite – ne doit pas dépasser les 500 pièces à moins de vendre tout ce qu'il possède chez lui. Il peut ainsi gagner 500 autres pièces (les gens ne peuvent payer plus). Idem pour les enfants de nobles à moins de se faire mettre dehors avec un coup de pied aux fesses.

Est-il nécessaire de préciser que l'équipement doit être noté correctement avec ses spécificités ? (valeur, qualité, FUM)

Peuvent être donnés un sac et une bourse avec quelques piécettes à l'intérieur, avec un arc à feu pour ceux qui ont une compétence de survie ainsi qu'un couteau pour ceux qui ne se prennent pas de dague (ce qui n'est pas très chic à la taverne).

Les Maîtres et les Mages, même apprentis disposent du matériel pour exercer leurs compétences spécifiques en déplacement si cela est nécessaire et possible : pas de forge en aventure mais une mallette d'herbes médicinales ou de quoi faire des cartes, oui. Ce matériel est en partie d'origine Maître ou Mage pour une valeur pouvant atteindre les 3.000 pièces.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Créons ensemble un acrobate Béekdemmm. On commence par le tirage de 2D8 pour les caractéristiques à l'exception de l'aura.

Voici le tableau des caractéristiques Béekdemmm pour les hommes, avec les tirages obtenus pour ce personnage :

	base	tirage	2 ^{ème} essais	résultat	bonus aura
Force	3-7	3 & 8	-	3	+1
Vigueur	3-7	5 & 6	-	6 (5,5)	-
Mouvement	2-6	6 & 6	-	6	-
Agilité	3-8	5 & 6	-	6	-
Précision	1-8	4 & 6	-	5	-
Volonté	1-8	3 & 6	-	5	-
Abstraction	2-5	6 & 7	3 & 4	4	+2

	base	tirage	2 ^{ème} essais	résultat	bonus aura
Adaptabilité	3-7	6 & 7	-	6	-
Vigilance	1-8	7 & 7	-	7	-
Aura	6 max	-	-	4	

Explications :

- Le tirage de la force donne 3 et 8. Le 8 n'est pas dans la fourchette de base (2 à 6) il est ignoré et donne +1 à l'aura. Reste le 3 qui est dans la fourchette de base. La force est donc de 3.
- Vigueur : la moyenne de 5,5 obtenue avec un tirage de 5 et 6 est dans la fourchette. Le choix est fait d'arrondir au supérieur plutôt que de gagner 1 point d'aura.
- Mouvement : le double 6 permet d'atteindre le maximum de la fourchette.
- Le tirage de l'abstraction donne 6 et 7 ce qui est hors fourchette (2 à 5) pour ce peuple. Le personnage gagne 2 points d'aura et les dés sont retirés. Le 2^{ème} essais donne 3 et 4 qui sont tous deux dans la fourchette. Leur moyenne est 3,5 et peut être arrondie à 4 puisque le maximum de la fourchette lui est supérieur. L'abstraction est donc de 4.
- L'adaptabilité a un maximum de 7. Le tirage est de 6 et 7. Le maximum d'une caractéristique ne peut être obtenue en arrondissant la moyenne au supérieur comme c'est normalement le cas. Le résultat est donc de 6. Si le tirage avait été de 2 et 7, le résultat aurait été de 7 plus 1 point bonus.
- Les autres caractéristiques – sauf l'aura – ont été tirées de la même façon sans avoir eu besoin d'un second tirage et n'apportent pas de points bonus en aura.
- L'aura est de 1 + le nombre de points bonus avec un maximum de 5 pour les hommes Béekdemmm. Il y a 3 points bonus donc l'aura est de 4 et respecte le maximum de 6. Il n'y a donc pas d'obligation de répartir des points d'aura. (S'il avait eu 8 points bonus par exemple, son aura aurait été alors de 9 pour un maximum de 6 et 3 points aurait donc dû être dépensés.)

Nous voulons un acrobate et c'est réalisable puisque le personnage a une bonne agilité et des caractéristiques physiques plutôt sportives malgré son 3 en force.

Mais une agilité plus élevée serait mieux encore ! Malheureusement l'agilité a déjà atteint son maximum et cela coûterait 2 points pour qu'elle passe à 7 et ce qui ferait chuter son aura de 4 à 2 et serait alors vraiment trop basse. La force n'étant que de 3 – le minimum Béekdemmm – nous dépensons 1 point d'aura puisque c'est possible et la force monte à 4. L'aura n'est plus que de 3 et le personnage sans être patibulaire n'est ni chanceux ni très attirant... mais pourquoi pas ? Il n'est à priori pas la vedette du spectacle ou le chef d'une troupe et cela pourra changer avec l'expérience qui fera monter l'aura.

Ses caractéristiques sont à présent faites :

Force : 4
Vigueur : 6
Mouvement : 6
Agilité : 6
Précision : 5

Volonté : 5
Abstraction : 4
Adaptabilité : 6
Vigilance : 7
Aura : 3

Les caractéristiques secondaires affinent le personnage :

- cet acrobate est jeune mais pas trop : il aura 20 ans.
- on sait déjà que c'est un homme
- la beauté est la moyenne de 2D10. Le tirage donne 4 et 6 : donc 5 ce qui est moyen. Les yeux et les cheveux sont noirs, la peau est mâte.
- les Béeckdemmm ont une taille entre 1m40 et 1m80, il sera plutôt grand : 1m70
- le poids est la moyenne d'un D8 et de la force. Le D8 fait 1 et la force est de 4. La moyenne est 2,5 que l'on choisit d'arrondir au supérieur : 3. Sa corpulence sera moyenne par choix ce qui ne modifie pas le poids mais étant plutôt grand on ajoute encore 1 : le poids est de 4. (en kg : $4 \times 15 = 60$ kg)
- main dominante : on tire 1D6 qui fait 2 et 1D20 qui fait 5. Le résultat du D20 est le plus grand, le personnage est donc droitier.

Age : 20 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Taille : 1m70 Poids : 4 (60 kg) Droitier

Points de Vie : force + vigueur ce qui nous donne 10.

Dégâts minimums : (force + agilité + précision) / 3 = $15/3 = 5$

Passons aux compétences :

Elles doivent être celles d'un homme, Béeckdemmm, et acrobate. Il est donc cavalier et nomade ce qui fait de lui un voyageur. Il a pu avoir une expérience hors du désert puisque les Béeckdemmm en sortent régulièrement. 15 points sont disponibles. Le niveau maximum est de 3 à la création.

équitation : 3 bagarre : 1
acrobatie : 3 survie dans le désert : 2
sabre : 2 survie en forêt : 1
esquive : 2 javalot : 1

L'aura n'étant déjà plus que de 3, il vaut mieux ne pas en dépenser pour faire progresser ces scores.

Nous avons 1 à 3 points d'historique pour mettre en valeur la personnalité de cet acrobate Béeckdemmm :

- un cheval qui est déjà le sien depuis 2 ans. Son prix devra toutefois être inclus dans la valeur initiale de l'équipement, mais c'est intéressant pour l'acrobatie équestre.
- un ami chef Béeckdemmm. C'est parce qu'il est chef de tribu qu'il est utile de le préciser ici.
- un joli tatouage formant un collier autour du cou.

Son équipement peut atteindre une valeur de 500 pièces indépendamment des vêtements de base qui sont fournis.

Ce n'est pas de trop car ce jeune nomade n'a rien à vendre pour faire des achats supplémentaires.

- un bon cheval de selle de petite taille : 400 pièces
- un peau de bête comme selle pour unique harnachement : 10 pièces
- un vieux sabre en bon état. FUM : 4, 50 pièces
- un javalot usagé mais fonctionnel. FUM 2 à 5, 40 pièces

On en profite pour calculer les dégâts des armes :

- le vieux sabre a une FUM de 4 dégâts : $5 + 1D4$
- le javalot a une FUM de 2 à 5, le personnage a une force de 4 et profite donc d'une FUM de 4. Dégâts $5 + 1D4$

Le personnage maintenant est terminé.

Il s'appellera Chanci (mais n'en veut pas à ses parents).

Résumons :

Chanci : cavalier acrobate d'origine Béeckdemmm

Caractéristiques

Force : 4 Volonté : 5
Vigueur : 6 Abstraction : 4
Mouvement : 6 Adaptabilité : 6
Agilité : 6 Vigilance : 7
Précision : 5 Aura : 3

Age : 20 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Les yeux et les cheveux sont noirs, la peau est mate.
Taille : 1m70 Poids : 4 (60 kg) Droitier

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

équitation : 3 bagarre : 1
acrobatie : 3 survie dans le désert : 2
sabre : 2 survie en forêt : 1
esquive : 2 javalot : 1

Historique

- un ami chef Béeckdemmm
- un joli tatouage formant un collier autour du cou
(inutile de noter les équipements et richesses en historique, le cheval est donc relégué en « possessions »)

Possessions

- un bon cheval de selle de petite taille qu'il monte depuis 2 ans : 400 pièces
- une peau de bête comme selle pour unique harnachement : 10 pièces
- un vieux sabre en bon état. FUM : 4, prix : 50 pièces. Dégâts : $5 + 1D4$
- un javalot usagé mais fonctionnel. FUM 2 à 5, prix : 40 pièces. Dégâts : $5 + 1D4$
- tenue commune (pagne, sandales, peau de bête)
- quelques piécettes données gentiment par le Maître du Jeu avec une bourse et un sac.

SYSTÈME DE JEU

JETS DE DÉS

NOTATIONS DE BASE & BESOINS

Ce jeu se joue avec des dés à 4, 6, 8 et 10 faces. Ils sont notés D4, D6, D8 et D10. Les jets se font très souvent avec plusieurs dés dont on additionne les résultats. Par exemple, 2D8 pour deux dés à huit faces. Parfois avec un modificateur : 1D4 -1 pour un dé à quatre face où l'on soustrait un point au résultat, ou encore 1D6+2 pour un dé à six face avec un bonus de deux sur son résultat. Chaque joueur a besoin d'au moins 1D4, 1D6, 2D8 et 2D10 (idéalement de 4D8 et 4D10 de différentes couleurs).

Trois types de jets de dés sont à distinguer :

- Ceux décidant d'un événement aléatoire (ex : l'aubergiste du scénario manque de personnel et ferme 1 semaine sur 4 pour se ravitailler, 1D4 permet de tirer au sort sa présence) ou une quantité imprécise (ex : combien de pièce dans la bourse ?)
- Ceux mesurant la puissance d'une arme, d'un objet magique ou d'un produit, d'un soin. Il n'y a pas de règle, seulement du cas par cas selon les propriétés de l'objet utilisé.
- Ceux pour connaître l'issue d'une action incertaine, et que nous allons détailler.

Les actions à l'issue incertaine sont résolues par des jets de dés. Plus le score est proche de 1 mieux c'est. Les tirages se font avec des D10 sous les caractéristiques concernées mais aussi des D8 pour les compétences de haut niveau (4 & 5) comme indiqué dans le passage qui suit concernant les compétences. Le nombre de dés lancés varie suivant qu'il s'agit de test de caractéristique ou de compétence. Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique concernée est une réussite simple.

As & ZÉRO

Pour les résolutions d'actions, un tirage de 1 se dit ici « As ». L'As est le meilleur résultat pour ces tirages et permet les réussites majeures comme cela sera décrit plus bas. Pour les jets de compétences, les As servent de multiplicateur au nombre de réussites en les comptant aussi. Par exemple 3 réussites dont 2 As donnent 3 x 2 soit 6 réussites. Pour les jets de caractéristiques, les As comptent double.

Les 10 (ou 0 suivant le marquage des D10) valent toujours zéro réussite. Chaque zéro sur les jets de dés annule une réussite simple (donc pas les As). Puis chaque zéro restant transforme un As en une réussite simple et il faut deux zéros pour annuler complètement un As. S'il reste un ou plusieurs zéros, le résultat du test est catastrophique. On parle alors d'échec critique et les joueurs apprennent vite à en redouter les conséquences. Par exemple se briser une jambe en tombant de cheval.

Les D8 ont pour avantages de favoriser l'As et de ne faire jamais zéro. Voilà pourquoi ils n'apparaissent que pour les compétences de hauts niveaux.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques mesurent des capacités innées. Elles s'utilisent *toujours* à leurs niveaux actuels.

TESTS

Dans certaines situations, où les caractéristiques sont sollicitées sur plusieurs heures (voir jours ou semaines), un jet est fait sous la caractéristique concernées. Il suffit de lancer 2 dés sous celle-ci, à son niveau actuel bien sûr. Ceci permet de savoir s'il n'y a pas de déficiences pendant cet effort.

- Chaque As compte double pour le nombre de réussites et permet de regagner 1 point dans cette caractéristique si elle avait baissé temporairement ; un point de volonté est également regagné.
- Une réussite suffit (une réussite + un échec ou un As + un zéro).
- S'il y a deux réussites, le résultat de l'action est parfaite, mais ce n'est qu'avec au moins un As et une réussite que l'on parle de réussite majeure, de celles dont parlent les légendes.
- S'il n'y a pas de réussite (une réussite au dé annulé par le zéro de l'autre dé), le test n'est pas concluant. Il est possible de le réitérer aussitôt ou ultérieurement, par une nouvelle période d'effort de même durée.
- Un échec intervient avec l'échec de chaque dé. La caractéristique baisse temporairement d'un point. Suivant l'état de fatigue du personnage, un nouveau test est possible en poursuivant la période d'effort ou non.
- Un échec et un zéro : baisse temporaire de la caractéristique, et de la volonté. Un nouveau test impossible sans une période de repos.
- Double zéro : perte définitive d'un point de la caractéristique et temporaire d'un point de volonté. Blessure possible déterminée par le Maître du Jeu suivant la situation. Il faudra des jours au personnage pour se « remettre en selle » et accepter d'être confronté – et testé – de nouveau à cette situation sans y être contraint. Un nouveau test sanctionné d'un double zéro entraîne une phobie de cette situation.

SURHOMMES

Lorsqu'une caractéristique est très élevée (9 et plus), elle permet d'éviter des désastres, et d'entreprendre des prouesses :

- A 9, le zéro n'est plus un échec critique mais un simple échec. Le double zéro compte pour un échec complet, mais rarement critique.
- A 10, le joueur tire 2D8 à la place de 2D10 pour tester cette caractéristique.
- A 11, le premier As vaut deux As.

- A 12, chaque As compte pour deux As.
- A 13, valeur que seules les meilleures femâles M'Org atteignent en force et vigueur, le joueur tire 2D6 et non plus des D8 ou des D10 pour tester la caractéristique. Chaque As vaut deux As.
- A 14, et pour info... car y a-t-il seulement une championne M'Org à posséder ce score ? Chaque jet est presque obligatoirement une réussite majeure – si la M'Org le désire – d'une valeur de 1D4 As. Un As unique, ne donne « qu'une simple » réussite parfaite. Toute confrontation est remportée.

Par ailleurs, le joueur peut envisager des actions normalement impossibles s'il a 10 et plus dans une caractéristique.

Un exemple : une force surhumaine permet de briser les os de l'adversaire comme ceux d'un vulgaire poulet à moins que le malheureux n'ait une vigueur d'au moins 7, voir 9 s'il a à faire à une championne M'Org. Au Maître du Jeu de gérer au mieux au cas par cas.

CONFRONTATIONS

Il n'y a pas de réel test pour les affrontements de caractéristiques pures entre personnages ou créatures. Les deux scores à leur niveau actuel sont comparés, le plus fort l'emporte.

Occasionnellement, si le personnage est fatigué par exemple ou que l'adversaire est bien plus fort, 2 dés sont lancés. S'ils font tous les deux un As c'est une réussite majeure et le personnage gagne définitivement 1 point dans la caractéristique concernée. S'ils font tous les deux zéro c'est un échec critique : le personnage perd définitivement 1 point ainsi que 2 points temporairement. Il reste possible de dépenser des points d'aura pour la remonter.

Exemple : une caractéristique est affaiblie suite à un échec critique, elle était de 4 au moment du jet et de 6 à son score plein. Elle passe donc à 2 (4-2) pour son niveau actuel et ne pourra plus atteindre que 5 (6-1) à moins de dépenser 1 point d'aura comme cela se fait pour faire progresser une caractéristique. (Voir règle sur l'expérience p. 38)

Il n'y a pas non plus de jet de caractéristique seule si le personnage n'a pas de compétence. Voir test de compétences ci-dessous.

VARIATIONS

Les valeurs des caractéristiques – y compris secondaire – sont sujettes à la fatigue, aux blessures, maladies etc... de nombreuses situations sont détaillées dans tout au long de ces règles. Les plus fréquentes de ces variations concernent les points de vie, la vigueur et la volonté (p. 37).

Les principales caractéristiques se régénèrent naturellement au rythme d'un point chacune par nuit de sommeil réparateur ou journée de repos complet (avec longues siestes), si le personnage dispose d'eau et de nourriture. Il va de soi que le Maître du Jeu doit valider la qualité du repos : coucher pour la première fois de sa vie hors de sa bourgade natale, qui plus est dans une forêt inquiétante, *n'est pas reposant !*

Dans de nombreux cas, le repos ne suffit pas : il doit être accompagné de soins (physiques, mentaux, surnaturelles et magiques). Le Maître du Jeu indique alors les caractéristiques pouvant bénéficier d'un repos partiel. Cependant le Maître du Jeu n'est pas obligé de livrer au joueur la clé de la récupération des caractéristiques. Notons parmi les causes les plus fréquentes en aventures, de repos difficiles ou impossibles :

- blessure non soignée
- poison (et allergie, intoxication)
- maladie, infection
- malédiction
- douleur
- peur

COMPÉTENCES

Alors que la caractéristique donne l'aisance naturelle à faire une chose, la compétence représente le niveau technique ou de connaissance.

NIVEAUX

Les actions à l'issue incertaine se résolvent en lançant autant de dés que le personnage a de points dans sa compétence. Suivant le niveau de compétence, il s'agit de D10 notés □ et/ou de D8, notés ■. Il y a cinq niveaux de compétences, plus trois inter niveaux optionnels indiqués par les +. Cette notation peut être reprise sur la feuille de personnage à la place d'un chiffre.

□ 1D10 Niveau 1 : grand débutant / utilisation peu fréquente
□□ 2D10 Niveau 2 : utilisation aisée mais toujours en formation
□□□ 3D10 Niveau 3 : réelle compétence
■□□ 1D8 et 2D10 inter Niveau 3+ : compétence avancée
■■□□ 2D8 et 2D10 Niveau 4 : Maître ou Mage / héros
■■■□ 3D8 et 1D10 inter Niveau 4+ : Maître ou Mage confirmé
■■■■ 4D8 inter Niveau 4++ : Maître ou Mage reconnu
■■■■■ 4D8+1 réussite automatique* Niveau 5 : Suprématie & Archi Maître ou Archi Mage

*la réussite supplémentaire du niveau 5 peut être remplacée par 1D10 pour tenter d'obtenir un As au risque d'un zéro. Néanmoins cette solution devrait être réservée aux cas extrêmes.

Comme vous pouvez le constater, les niveaux offrent un dé de plus, alors que les inter niveaux ne proposent qu'une amélioration des dés jetés. Ceci s'explique par le fait qu'un meilleur niveau signifie une compétence plus vaste, alors que l'inter niveau ne concrétise qu'une meilleure maîtrise des techniques et connaissances déjà possédées.

Attention : Si le niveau 4 est accessible à tous, le 5^{ème} (et les inter niveaux qui le précèdent) est réservé pour l'ensemble des compétences aux seuls Maîtres et Mages . Il implique de faire partie des plus hautes places de leur hiérarchie. Ce 5^{ème} niveau peut être atteint au cas par cas (dépense d'un point d'historique) par les héros et certaines classes sociales élitistes. Dans ce dernier cas, seules la ou les compétences définies par le Maître du Jeu pourront un jour être développées au-delà du niveau 4. Ainsi les danseurs lames Békdem ou Straali surclassent le commun des mortels en lame courte et en esquive par exemple.

Au niveau 0 (compétence non possédée), le Maître du Jeu – s'il est de bonne humeur et que la situation est favorable – peut autoriser le lancer d'un D10 unique sous l'adaptabilité du personnage puis d'un autre D10 sous la caractéristique concerné. Les deux jets doivent réussir pour un résultat médiocre, et tout juste concret. Réussites majeures et échecs critiques s'appliquent bien sûr.

RÉUSSITES ET DIFFICULTÉS

Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique associée (listée page suivante) donne une réussite. Certaines situations sollicitent occasionnellement deux caractéristiques dont on fait alors la moyenne arrondie à l'inférieure. (ex : une marche forcée dans la jungle entraîne un jet de *survie dans la jungle* basé sur la vigueur et la vigilance)

- 1 réussite unique est dite simple. Le résultat de l'action est alors médiocre.
- 2 réussites et l'action est correctement résolue.
- 3 réussites c'est une belle action.
- Une réussite est dite "majeure" lorsque le groupe de dés lancés donne plusieurs As. Le nombre de réussites – dont les As – est alors multiplié par le nombre d'As (ex : 3 réussites dont 2 As donne $3 \times 2 = 6$ réussites).
- S'il y a plus de zéro que de réussites, c'est un d'échec critique. Le résultat de l'action entreprise est catastrophique et va à l'encontre de l'intérêt du personnage ou de ces compagnons. Cela peut d'ailleurs devenir dangereux et c'est comme cela que les accidents arrivent. Mais plus le personnage qui loupe à un niveau élevé, plus il doit faire de zéro pour que ce soit vraiment grave. Ainsi s'il a un niveau 4, un double zéro n'est pas aussi dramatique que s'il n'avait que le niveau 2.

Le nombre requis de réussites dépend de la difficulté de l'action :

- 1 : facile
- 2 et 3 : normale
- 4 et 5 : difficile
- 6 et + : très difficile
- 10 et + : impossible

Des malus – nombre de dés à jeter en moins – s'appliquent si le personnage est pénalisé par la situation (drogue, douleur, maladie, sommeil, etc...) :

- malus de 1 dé : courant
- malus de 2 dés : rare
- malus de 3 dés : malus extrême
- malus de 4 dés : jet impossible sauf pour les plus grands !

En cas de malus, les D10 sont perdus avant les D8.

Parfois le nombre de réussites à atteindre peut se faire en plusieurs fois, comme dans le cas de longues recherches et peut être aidé d'une autre compétence comme décrit pour l'acrobatie.

LISTE DES COMPÉTENCES

Les compétences suivantes sont les plus courantes. Elles sont classées par association avec leur(s) caractéristique(s) :

† *compétences décrites avec les combats* p. 31.

‡ *compétences décrites avec les déplacements* p. 30.

* *compétences normalement réservées aux Maîtres et aux Mages ou soumises à conditions*. Voir aussi le livre du Maître du Jeu.

Force : † arme à deux mains tenue à une main

† bagarre (utilisé pour la lutte)

Vigueur : cultures et plantations

survie (forêt, ville, montagne...)

Mouvement : aucune de compétence

Agilité : *acrobatie

† attaque et parade (épée, pique, hache, masse...)

† attaque à distance (fronde, lancé, javelot)

art (danse, *danse lame)

† bagarre (avec ou sans arme)

discretion

écu

‡ équitation

‡ escalade

† esquive

jongler

‡ nage

pêche

Précision : artisanat (arcs, forge, armes, maçonnerie...)

art manuel (instrument de musique, peinture...)

† attaque à distance (armes de jet, arc)

*cartographie

*massage

*passe-passe

soins

soins des animaux

Volonté : *concentration

*méditation (prière, etc...)

Abstraction : *savoir théorique (histoire, philosophie...)

*expérimentation (alchimie, poison...)

*érudition (Maîtres ou Mages de sa branche)

*commun littéraire runique

Adaptabilité : dressage

écrit M'Org

élevage

érudition (Maîtres ou Mages des autres branches)

*savoir appliqué (cuir, bois, métallurgie...)

social (*prêche et dialectes parlés)

survie (forêt, ville, montagne...)

Vigilance : chasse (fauve, rongeur mais aussi homme)
 conduite d'attelage
 orientation
 survie à nouveau (forêt, ville, montagne...)
Aura : art de scène (chant, *théâtre)
 *bonne aventure
 social (éloquence, empathie, marchandage...)

PRÉPARATION DE COMPÉTENCE

Certaines compétences permettent d'en préparer une autre pour la faciliter.

Exemple : la survie en forêt aide grandement l'orientation et la chasse dans ce milieu. Pour autant elle n'est pas indispensable au jet d'orientation ou de chasse. Pour trouver un point d'eau dans une forêt inconnue elle devient obligatoire (savoir s'orienter n'aide pas à trouver un ruisseau dans une forêt inconnue). N'étant plus une préparation, le joueur fait d'abord son jet de survie pour trouver un point d'eau, puis chasse en faisant un jet indépendant.

Dans ce cas, le joueur fait un jet de dés de la compétence préparatrice normalement. Chaque réussite lui donne un dé de plus pour la compétence préparée. Chaque As lui offre une réussite automatique en plus. Chaque zéro restant lui retire un dé dans les mêmes conditions que les échecs critiques.

COMPÉTENCES REQUISES

Contrairement à celles dites de *préparation*, les compétences requises sont obligatoirement testées avant la compétence principale. Le nombre de réussites de la compétence requise indique le nombre maximum de dés tirés pour la compétence principale.

Exemple : Comprendre le propos d'un texte, nécessite d'abord de pouvoir le lire ; de même, pour se battre dans 3m d'eau il faut réussir à nager. Un jet en natation est effectué (compétence niveau 3), et 2 réussites sont obtenues. Le combattant possède le niveau 4 à la dague et 1 à la lance. Il a donc le choix entre 2 dés à la dague (bridés par les réussites en natation), et 1 dé à la lance.

Si la compétence requise est supérieure à la principale, et que cette principale subit un malus occasionnel, le joueur peut – si le Maître l'autorise – tenter d'utiliser le potentiel supplémentaire pour s'aider comme décrit avec la préparation de compétence. Les niveaux supérieurs donnent lieu à des D10 tirés dans un second temps à la façon des compétences préparatoires.

Exemple 1 : Prenons un cavalier avec 4 en équitation et 3 à l'épée. Lors du combat il vient de recevoir un coup de bâton au ventre, qui n'a pas été trop dangereux mais lui coupe le souffle cette manche, lui infligeant une pénalité de 1D en à l'épée. Son niveau en équitation était déjà supérieur à son talent d'épéiste, avec ce coup, de 1 dé. Le joueur tire donc ce dé en préparation pour tenter de réduire le malus à l'épée et réussit. Puis il tire les 2 dés qu'il lui reste à l'épée (niveau 3 et malus de 1) avec le dé récupéré grâce à l'équitation, soit 3 dés comme avant, il compense donc le malus.

DESCRIPTIONS DES COMPÉTENCES

Acrobatie

Pour virevolter sur soi et faire des figures acrobatiques ou encore avoir un meilleur équilibre et se réceptionner. Pratiqué aussi en combat pour se tirer des pires situations. Peu de gens la possèdent en dehors des acrobates et des danseurs, mais les guerriers compétents finissent par la développer.

Son utilisation de base permet de faire une représentation.

D'une manière étendue, elle permet de préparer normalement une esquive ou une attaque multiple : un jet par manche. Les réussites sont à répartir entre les coups de l'attaque multiple. Permet aussi de faucher un adversaire en préparant un jet de bagarre, ou d'improviser une attaque de type catch. L'adversaire peut faire un jet d'esquive ou de bagarre pour contrer l'attaque.

Art

Chaque spécialité est à considérer comme compétence. Celles qui sont basées sur la manipulation d'objet comme les instruments de musique sont associées à la précision, celles qui ne nécessitent pas d'accessoire pour être utilisées – même si c'est mieux avec – dépendent de l'aura. Ces compétences sont souvent utilisées conjointement avec un savoir théorique comme la musique, un dialecte ou des coutumes en préparation.

Sous l'agilité :

Danse : permet d'être assez à l'aise en dans pour assimiler rapidement de nouvelles danses et les exécuter correctement. Peut être préparée avec acrobatie. Cette compétence n'est toutefois pas utile pour danser à la fête de son village, les pas traditionnels sont connus des gens de la région. Néanmoins elle peut être testée pour briller et se faire remarquer.

***Danse lame** : permet l'exécution de danses rituelles ou tribales. L'acrobatie est alors requise. La compétence danse lame permet en combat de préparer une série d'attaque. A la place d'un coup normal simple, chaque réussite donne une attaque des plus à tirer avec un malus de 1D10. Attention, il faut être Straali ou Béeckdem pour apprendre de tels mouvements. Ces danses sont hautement traditionnelles et ne se pratiquent qu'avec un sabre et un écu ou deux sabres. Sauf en combat réel, l'adversaire pratique la même danse et c'est alors leur compétence danse lame qui s'oppose.

Sous la précision :

Instruments de musique : une compétence par instrument, jet.

Peinture : cette compétence couvre aussi bien les peintures murales que sur cuir (à ne pas confondre avec tatouage)

***Tatouage** : permet de tatouer la peau des gens mais aussi le cuir parcheminé. Ce dernier requiert le savoir appliqué cuir parcheminé pour cela. La compétence peinture peut être requise si les tatouages sont des dessins figuratifs et non des motifs tribaux abstraits. Permet aussi

les tatouages mystiques, la compétence runes anciennes est alors requise.

Sous l'aura :

Chant : permet d'interpréter aux goûts du public diverses chansonnettes. Les cérémonies religieuses utilisent parfois le chant aussi.

***Théâtre :** cette compétence permet les représentations à moitié improvisées à partir d'une préparation plus ou moins sommaire. La compétence baratin permet de rattraper les trous de mémoire à répétition. La compétence théâtre ne permet pas d'avoir l'air réellement ému, triste, ou en colère car les acteurs "surjouent" toutes leurs pièces. Si le public aime qu'ils en fassent des tonnes, cela ne les rend pas crédible dans leurs émotions pour autant.

Artisanat

Cette compétence est en fait multiple et doit être prise pour chaque spécialité de conception. Les plus courants pour les personnages sont la forge, l'armurerie, les monnaies, les arcs, la joaillerie, souffleur de verre etc... La liste des spécialités potentiels est impossible à tenir tant il est possible de fabriquer de chose (il y a l'alcool aussi). La compétence artisanat se fait avec la précision. Elle est souvent utilisée avec la compétence savoir appliqué lorsque la matière travaillée a des propriétés particulières.

*Bonne aventure

Cette compétence apparaît parfois chez les personnages contre un point d'avantage. Le jet se fait sous l'aura pour avoir de bonnes intuitions, mais les prédictions sont des plus hasardeuses. Préparée par l'empathie, elle est surtout utilisée par les charlatans du beau sexe pour deviner ce que le client veut entendre et le lui dire avec la manière.

*Cartographie

C'est une compétence de TechniMage. Elle permet de tracer une carte juste d'après les données recueillies sur place par le personnage. Nécessite de savoir survivre et s'orienter dans le milieu exploré. Le jet de cartographie se fait sous la précision.

Chasse

Cette compétence permet de pister et capturer ou d'aider à tuer un animal. Le personnage est spécialisé dans un type en particulier. Chaque type est une compétence même si le pistage s'applique à toutes (malus de 2 dés) en comprenant les animaux et l'homme. De plus tous les chasseurs sont successibles de rencontrer des petits gibiers et savent les chasser s'ils ont une arme de jet ou un arc.

Le jet se fait souvent sous la vigilance mais nécessite parfois l'adaptabilité ainsi qu'un jet préparatoire de survie dans le milieu approprié.

- Echec critique : un combat défavorable s'engage pour le chasseur (jambe cassé, surnombre, fauves...)
- 0 réussite : choux blanc... la malchance peut être !
- 1 réussite : offre une maigre pitance à manger le soir, pour une personne ou deux. La chasse n'a aucune valeur réelle.
- 2 réussites : une chasse honnête

- 3 " bonne chasse
- 4 " la chasse des grands jours !
- 5 & + le genre de chasse que seuls les plus grands font (ou aimeraient faire).

A noter que si le chasseur n'est pas en milieu connu (c'est-à-dire pas de survie appropriée) un affrontement peu se produire s'il y a moins de 2 réussites.

Evidemment les choses sont rapidement compliquées car il sera fréquent qu'un malus de 1 dé, parfois 2 ou plus soit appliqué aux jets de chasse comme de survie.

Type de gibier :

Grands carnivores : fauves, ours, canidés... c'est une des plus dangereuse chasse. Elle peut se pratiquer partout mais n'est pas facilement fructueuse. Elle offre principalement de la fourrure et des trophées, encore qu'il est toujours possible de se nourrir pour ne pas mourir de fin.

Gros gibiers : cervidés, sangliers géants, buffles... Se pratique en embuscade après un repérage du terrain par pistage. Permet de nourrir un petit groupe une semaine, de récupérer la peau et parfois un trophée. Cette chasse peut rapidement devenir dangereuse et se faire charger par un animal de 150 kg n'est pas une partie de plaisir.

Mammifères géants : cette chasse se pratique dans les plaines ou aux abords des forêts. La principale proie est le mammoth. Des pièges, des rabatteurs et un lourd stock d'armes sont nécessaires. Il est suicidaire de vouloir la pratiquer seul et elle n'a lieu que pour nourriture et habiller de peau la tribu. Le trophée est transformé en objets.

Oiseaux : se pratique avec une arme de jet légère ou des pièges afin de se nourrir et de vendre les plumes ou l'animal vivant. Permet aussi de trouver des œufs.

Reptiles : attention à ce type de chasse. Elle permet de prélever du poison, de la peau d'écailles, des trophées et parfois de la nourriture. Mais les lieux où elle est intéressante ne sont guère hospitaliers, comme la jungle, les marais ou la forêt profonde.

Rongeurs : on les rencontre facilement même s'ils sont discrets. Cette catégorie regroupe le lapin comme le ragondin et d'autres animaux comme le furet. Ils sont chassés au collet en repérant les zones favorables pour la pose des pièges. Cette chasse donne de la nourriture ou du pelage suivant l'animal, voir les deux.

Hormis les rongeurs, faire un piège – spécifique – a été possible s'il y a au moins trois réussites. Ces pièges sont fait avec l'environnement naturel, de la ficelle ou une corde et de quoi tailler des pieux.

La chasse permet de savoir faire préparer la peau et de se nourrir de la viande en faisant du feu.

Une dernière compétence de chasse est possible :

***Chasse à l'homme :** c'est en fait l'embuscade des brigands et des esclavagistes. Elle permet aussi de réaliser des pièges spécifiques et de préparer la discrétion. Cette compétence est aussi utile pour assommer sans tuer. Le nombre de réussites est opposé à un jet de vigueur de la victime. Celle-ci ne doit pas voir venir le coup.

Combat

Se reporter page 31 et suivantes.

***Concentration**

Cette compétence particulière n'est normalement accessible qu'aux Maîtres et aux Mages. Elle permet si un jet sous volonté est réussi d'ajouter autant de dés bonus aux prochaines actions du même type à venir dans les minutes, mais pas pour une seule et unique action. Le nombre de dés bonus est dégressif.

- 1 réussite : 1 D10 à la prochaine action
- 2 " 1 D10, puis 1 autre D10
- 3 " 2 D10, puis 1 D10
- 4 " 2 D10, puis 1 D10, puis 1 dernier D10
- 5 " 2 D10, 2 D10, 1 D10.

Les As lors du jet sous la volonté ne comptent pas comme des réussites majeures mais comme des réussites automatiques aux prochaines actions, en commençant par la première.

Chaque usage de cette compétence fatigue mentalement un peu plus : perte temporaire de 1 point de volonté après le jet. En cas d'échec critique sous le jet de volonté, chaque 10 fait perdre 1 point de volonté en plus.

Conduite d'attelage

Permet de se servir d'un attelage de ferme pour les champs ou de voyage. Cette compétence sert à atteler des bêtes, mais aussi à savoir où l'attelage passera ou non, s'il est trop chargé etc. Il n'y a pas besoin de cette compétence pour une charrue.

Cultures & plantations

Cette compétence est celle des paysans. Elle ne sert pratiquement qu'à cela et son intérêt en jeu est réduit. Les jets se font sous l'adaptabilité pour la préparation du terrain et en vigueur pour son entretien.

Discrétion

Lorsque le personnage a besoin de se faire tout petit, de se cacher, de s'infiltrer en douce, bref de ne pas être vu ni entendu, il fait un jet de discrétion sous l'agilité. Le nombre de réussites – en tenant comptes des majeures – s'opposera – au jet de vigilance de la sentinelle ou de qui que ce soit.

Suivant la situation il un malus de 1 à 3 dés est souvent appliqué, comme par exemple lorsque le personnage est chargé comme une mule ou que la vigie est attentive à la venue d'un intrus : – 3 dés sur le jet de discrétion. Il est impossible de passer devant le nez de quelqu'un de réveillé avec ses yeux ouverts sans qu'il ne le sache. Il ne s'agit pas d'être invisible !

Il est possible d'utiliser la compétence de survie du milieu approprié sous l'agilité en préparation au jet de discrétion

Dressage

Permet le dressage des animaux. Il faut chasser ou acheter l'animal ou encore utiliser élevage en préparation. Le jet se fait sous la volonté pour donner un ordre, mais un dressage prend des mois pour être fait sous l'adaptabilité. Le temps est à la discrétion du Maître du Jeu et plus un animal est sauvage plus le malus est important aussi bien pour le dressage que pour donner l'ordre.

***Ecrit**

Il y a deux principaux écrits. Le commun littéraire fait de runes et le M'Org fait de rébus. Ce sont deux compétences distinctes et elles permettent de lire et d'écrire.

- commun littéraire runique : il doit être enseigné par un ThéoMage mais d'autres Maîtres et Mages le connaissent. Il est impossible de comprendre cette forme d'écriture sans la compétence. Cette dernière se fait sous l'abstraction.
- écrit M'Org : il n'est pratiqué que par une poignée de M'Org mais peut être appris en autodidacte. Le jet sous l'adaptabilité.

Elevage

C'est une compétence possédée uniquement par les éleveurs. Plus le niveau est élevé, plus le fermier peut avoir un vaste troupeau et des bêtes d'espèces plus fragiles. Cette compétence permet de nourrir, de soigner sommairement et de s'occuper de la reproduction et des nouveaux nés. L'élevage peut aussi servir de préparation au dressage et aux soins des animaux.

Equitation

Cette compétence est utilisé par défaut pour les chevaux, ânes etc... Elle permet en fait de tenir également sur les buffles, dromadaires et autres animaux du genre, avec ou sans selles (malus de 1 dé). Le galop et les manœuvres périlleuses entraînent souvent des malus aggravés par le terrain. Voir aussi les déplacements p. 30 et les combats p. 33.

***Expérimentation**

Là aussi chaque spécialité est en fait une compétence particulière. Cette compétence porte ce nom car son usage débouche sur des résultats peu fiables. Expérimentation et savoir théorique vont de pair dans biens des cas et les deux jets sont à faire pour parvenir à ses fins. Il y a entre autre comme domaine :

- mécanique
- construction de monuments
- alchimie
- remèdes d'apothicaire
- herboristerie
- poison
- occultisme
- astronomie (pas de savoir théorique associé mais permet de s'orienter si un jet est réussi et est parfois nécessaire en occultisme)
- métallurgie
- verre et céramique
- cuir

C'est l'adaptation qui est utilisé pour toutes ces spécialités.

***Erudition**

Il y a un type d'érudition par branche de Maîtres et de Mages. Cette compétence permet d'avoir une culture générale de sa branche ou des autres, pour se tenir au parfum mais surtout connaître les plus anciens et ne pas commettre d'impair.

- si c'est celle du personnage les jets se font sous l'abstraction. Le Maître du Jeu en fera ponctuellement pour savoir si le personnage est bien intégré parmi les siens.
- si le personnage n'est pas dans la branche dont il a la compétence ou qu'il n'est ni Maître ni Mage, il ne peut dépasser le niveau 2 et le jet se fait sous l'adaptabilité.

Jongler

De nombreuses personnes essayent mais peu développent la compétence. Chaque niveau permet de jongler avec deux objets plus un par réussite sous l'agilité. Si les objets ne sont pas adaptés il y a un malus de 1 dé. Idem s'ils sont de forme ou de poids différents.

Orientation

Se reporter au chapitre sur les *déplacements* page 30.

***Passe-passe**

Cette compétence est normalement réservée aux voleurs et aux escrocs. Elle est parfois utilisée par les guerriers pour faire tournoyer leurs armes dans leurs mains. Néanmoins sont utilisation première reste d'escamoter un petit objet sur un étale ou de couper une bourse en bousculant un badaud. De plus elle utilise des techniques d'illusions visuelles qui détournent l'attention par les mouvements. Peut être préparée avec la compétence discrétion. Elle est utile pour sortir une arme de jet par surprise.

Pêche

Chaque heure passée avec une lance ou un harpon improvisé permet de faire un jet de pêche sous l'agilité. Chaque réussite permet au pêcheur de nourrir une personne pour ce repas. Cette compétence permet aussi – sans jet de dés – de préparer le fruit de sa pêche, cru cuit ou fumé.

***Massage**

Pour la majorité des gens d'Enchantements les massages ne sont faits qu'avec la caractéristique précision et il n'y a pas besoin de compétence. Développer la compétence massage est donc particulier. Cela permet d'aider le corps mais aussi la volonté à se remettre. Permet de préparer les soins des rebouteux et limite la douleur. Certains esclaves coûteux possèdent aussi cette compétence. Le jet se fait sous la précision.

***Méditation**

En dehors des ThéoMages et certains chamans peut de gens prennent le temps d'utiliser cette compétence. Elle prépare prières et réflexions philosophiques.

En terme de jeu elle sert surtout comme préparation obligatoire à l'utilisation des pouvoirs ThéoMages.

Nage

Compétence décrite au chapitre des *déplacements* page 30.

***Savoir appliqué**

Permet de travailler des matières particulières avec la compétence artisanat. Chaque spécialité de matière est une compétence à part entière :

- cuir (vêtements de combats, cuir parcheminé)
- bois
- pierre
- gemme (pierres de pouvoir)
- verre (optique, arme)
- céramique (arme)
- métallurgie (métaux spéciaux)

Lorsqu'une matière aux propriétés particulières est travaillée, cette compétence est alors nécessaire. Si la matière est plus anodine, cette compétence permet alors un jet de préparation à l'artisanat.

***Savoir théorique**

Chaque savoir donne lieu à une compétence indépendante. Ces savoirs théoriques sont des connaissances abstraites (jets sous l'abstraction) et ce sont les ThéoMages et les TechniMages qui les possèdent. Certaines préparent des compétences dites d'expérimentation, dans ce cas les deux jets doivent être réussis. Il y a entre autre comme domaine :

- histoire
- philosophie
- théologie (prépare occultisme)
- mathématique (prépare construction et mécanique)
- optique (la pratique est faite par les Maîtres Feu)
- botanique (prépare herboristerie et poisons)
- alchimie (requis pour l'alchimie expérimentale et prépare remèdes d'apothicaire et les poisons)
- évaluation (prépare marchandage)
- runique ancien (écrit magique requit pour certaines connaissances ThéoMages)

Sociales

Les compétences sociales décrites ci-dessous se font sous l'aura dans la plupart des cas afin de mettre en confiance, mais peuvent aussi se faire sous l'adaptabilité pour déstabiliser ou rebondir sur un changement de situation.

Dialecte parlé : afin de s'adapter aux variations entre les peuples (et aux nuances locales), cette compétence doit être prise pour chacun des dialectes possibles, **Bold**, **Straali**, **Wint**, **Fost**, **M'Org**, **Béekdemm**, mais aussi des différentes langues hermétiques des lieux les plus reculés. Cette compétence permet alors de se faire comprendre ou de percevoir ce qui est dit à son insu. Cette connaissance implique une pratique des us et coutumes de chaque peuple et peut s'utiliser pour cela grâce à l'adaptabilité.

Diplomatie : cette compétence sert à calmer une situation ou ne pas déclencher de problèmes dans une négociation entre les Maîtres, les Mages, les nobles ou les sages. L'éloquence peut alors servir de préparation mais ne doit jamais être utilisée seule avec ces gens.

Eloquence : permet d'adapter sa manière de parler afin d'émouvoir ou d'avoir l'air sincère. Permet aussi de persuader ou de faire oublier ses fautes et de manipuler un auditoire. S'utilise avec l'aura presque toujours mais aussi avec l'adaptabilité pour trouver rapidement un mensonge

convaincant. Ne permet pas de simuler une émotion. Cette compétence est utilisée entre autres par les meneurs, les manipulateurs, les prophètes et les annonceurs de saltimbanques et prépare la diplomatie.

Empathie : c'est le talent de percevoir l'émotion des gens et indirectement de déceler un menteur ou quelqu'un qui masque une émotion.

Le nombre de toutes ces réussites doit dépasser le score d'abstraction des personnes dans l'assistance. A moins de faire un échec critique dans l'une des compétences, personne n'interrompra la prêche. Il y a donc toujours des gens pour adhérer à ce qui est prêcher.

Marchandage : la fluctuation des prix est telle que tout le monde s'y perd d'autant plus que les gens ne savent pas vraiment compter. Cette compétence permet de mieux s'en sortir que les autres voir même de rivaliser avec les commerçants. Acheteur et vendeur confrontent cette compétence sous l'aura. Chaque réussite fait varier un peu plus le prix vers celui souhaité. Le joueur annonce donc le prix en question mais s'il est ridicule il aura de 1 à 3 dés de malus. Cette compétence lui permet en outre de savoir quel prix est réaliste mais pas d'évaluer un objet. Cela se fait avec évaluation comme préparation, un savoir théorique que possède aussi les marchands.

***Prêche** : cette compétence va est réparée l'éloquence et se fait sous l'adaptabilité. Permet de faire un discours d'ordre théologique, que le personnage ait ou non une connaissance en théologie.

- s'il a une connaissance réelle en théologie, il fait un jet en théologie, en prêche et en éloquence s'il l'a aussi.
- s'il brode un pseudo savoir il ne jette que les jets de prêche et éloquence (s'il a cette dernière).

***Charme** : compétence sociale rare. Les gens n'ont pas besoin de cette compétence pour plaire et se contentent de beaux vêtements, d'huiles et de parfums. Cette compétence permet surtout de compenser les restrictions entre peuples ou de prendre un cœur déjà pris.

Au quotidien : charme, beauté et aura sont additionnés. Le résultat indique l'attraction générale que l'on exerce sur son entourage.

- au-delà de 12 cela devient perceptible
- avec plus de 15 c'est flagrant
- en-dessous de 8 c'est un rejet sans conséquence directe
- en-dessous de 5 c'est un dégoût profond.

Il faut tenir compte des malus entre les peuples décrits plus bas !

De plus, puisque qu'une même valeur ne veut pas dire même physique et que chacun a des goûts plus ou moins différents, 1D4 est tiré : les résultats pairs sont des bonus à la beauté, impairs des malus. Pour les Wint c'est 1D6 même entre eux s'il ne s'agit pas de la même tribu car leurs physionomies sont très variables. Idem pour les beautés typées (corpulence très forte ou vraiment faible par exemple). Pour les Fost à corpulence extrême (squelettique ou obèse) le D4 est toujours en malus.

Séduire un cœur déjà pris : Le jet se fait sous l'aura. Le nombre de réussites s'ajoute à la beauté du personnage. Pour réussir ce score doit dépasser la volonté simple sur une personne non réceptive.

Masquer une faible aura : Cette compétence permet aussi de masquer une faible aura, les réussites s'y ajoutent alors. Un jet sous l'aura actuelle est fait par nouvelle personne et par semaine. Pour que le jeu reste fluide un jet est fait par personne, avec une interaction importante à laquelle le charmeur prend garde.

Application en combat : Les femmes savent user de leurs charmes et peuvent faire perdre une action à un homme en réussissant un jet de charme sous l'aura pour presque tous les peuples... le temps que l'homme fasse un jet de volonté il aura déjà perdu une action. Mais que ces femmes ne se fassent pas d'illusion si elles perdent le combat sur le devenir de leur corps.

Malus entre les peuples : Ces détails peuvent influencer sur les interactions et les faveurs possibles, car dans Enchantements aussi la beauté joue sur la sympathie que les personnes se portent lorsqu'elles ne se connaissent pas. L'aura est additionnée à la beauté pour savoir si la réaction est favorable.

Chaque colonne indique le modificateur que les **hommes** et les **femmes** ont à leur beauté d'après les goûts du peuple indiqué à gauche pour le sexe opposé.

* indique que ce goût est partagé des deux sexes et qu'une attirance est possible suivant la préférence sexuelle.

** chez les Bold la musculature est un critère primordial dans la beauté. Les hommes perdent 1 point en beauté (du point de vue des femmes Bold) s'ils ont 5 en force, -2 s'ils ont 4 et moins. Idem pour les femmes ayant 3 (-1) et moins (-2).

Tenez compte des personnalités !

Modificateurs au charme entre les peuples :

		Peuple et sexe de la personne regardée					
		Bold	Straali	Wint	Fost	M'Org	Béekdemm
Origine de la personne spectatrice	Bold	**	** - 4 / - 3	** - 3 / - 2	** - 3 / - 2	- 5 / - 8	** - 3 / - 1
	Straali	-1 / 0	-	-	-	- 5 / - 8	- 3 / - 1
	Wint	-1 / 0	- 2 / - 2	-	- 1 / - 1	- 5 / - 8	- 3 / - 1
	Fost	-2* / 0*	- 4* / - 2*	- 3 / - 2*	-	- 8 / - 8	- 3 / - 1
	M'Org	-2 / 0	- 5 / - 2	- 3 / - 1	- 4 / - 2	-	- 3 / - 1
	Béekdemm	-2 / 0	- 3 / - 2	- 3 / - 2	- 3 / - 1	- 8 / - 8	-
		H / F	H / F	H / F	H / F	H / F	H / F

Par exemple :

	Bold
M'Org	-2 / 0

Donc lorsqu'une femme M'Org regarde un Bold il a un modificateur à la beauté de - 2.

Il est évident que certains peuples sont plus avantagés que d'autres. Le principal critère de beauté commun aux peuples et un corps vigoureux, plutôt grand et fort pour les hommes qui se doivent de montrer leur virilité, et plantureux pour les femmes qui ne sont belles qu'en temps que mère potentielle (hanches larges et poitrine développée) à la manière de nos cultes anciens. Ainsi les Bold aux corps musculeux chez les hommes et sec mais avantageux des femmes est le peuple le plus apprécié pour son physique. Ce n'est qu'une tendance, car chaque peuple a des défauts :

- les Bold (hommes et femmes) se rasent pour la plupart le corps ce qui n'est pas du goût des peuples où les femmes aiment barbiches et pilosités (Béekdemmm & M'Org).
- les Straali, plutôt petits le sont trop pour donner une belle descendance aux autres peuples (c'est injuste oui).
- les Wint peuvent avoir une physionomie trop particulière même si elle joue occasionnellement en leur faveur.
- les Fost manquent de force ou de formes
- les M'Org sont trop différents
- seuls les Béekdemmm s'en tirent bien surtout leurs femmes, pour les mêmes raisons (mais en moins marqué) que les femmes Bold.

*Soins

D'une manière générale, seuls les Maîtres Premiers et les ThéoMages partent à l'aventure alors qu'ils ont la compétence soins mais il peut y avoir des exceptions. Les autres personnes à l'avoir sont les vieux sages rebouteux par exemple. Les guerriers la possèdent souvent à bas niveau ainsi que les chasseurs. Ceux qui ont une compétence de survie peuvent avoir soins au premier niveau. Survie sert alors de préparation en trouvant les plantes de base, le bois pour les attelles.

Chaque réussite permet de soigner un point de vie. Chaque échec critique d'en faire perdre un de plus. Cette compétence permet de diagnostiquer le problème et de préparer une autre compétence comme herboristerie.

Les femmes d'un certains âges qui possèdent cette compétence tiennent le rôle très respecté de sage femme.

*Soins des animaux

Cette compétence permet de faire l'équivalent des soins pour les hommes mais avec les spécificités des animaux. Elle n'est possédée que par les éleveurs si le personnage n'est pas Maître Premier. Elle est souvent utilisée avec l'élevage comme compétence de préparation mais n'est pas indispensable pour s'occuper de son animal de compagnie pour les petits soucis ponctuels.

Attention, il ne s'agit pas de soigner un animal mortellement blessé ou avec une jambe cassé : ils sont généralement achevés.

Survie

Il y a une compétence par milieu concerné. Forêt (profonde ou non), ville, montagne, marais, désert (et milieux arides), savane, jungle, glacier (pour les M'Org).

Chacune aide à trouver de la nourriture – cueillette, pêche, chasse – et de l'eau *ou de ne pas en chercher pour rien*, mais aussi d'éviter les différents pièges typiques à chaque milieu et d'y faire *si possible* du feu.

Peut être utilisée avec :

- la vigueur pour ne pas être fatigué et voyager
- l'adaptabilité pour se nourrir et éviter les difficultés
- la vigilance pour repérer les dangers, chasser et s'orienter.

Cette compétence sert donc souvent de préparation à d'autres compétences et il est indispensable de l'avoir dans le groupe pour le milieu traversé ou mieux vaut faire un détour !

Les types de paysages avec la survie concernée sont :

- Montagne : survie en montagne ou glacier (M'Org)
- Forêt : survie en forêt et parfois en montagne (les deux)
- Forêt profonde : survie en forêt avec un malus de 1 dé
- Marais : survie en marais quelque soit ce qui l'entoure
- Jungle : survie en jungle avec souvent un malus de 1 ou 2 dés
- Savane : survie dans la savane et ses grandes plaines
- Aride (désert, steppe...) : survie dans le désert
- Rivage (fleuve, lac, mer) : dépend de la végétation voisine
- Ruine : survie en ville et du paysage alentour
- Ville : survie en ville

A noter que les plaines ne sont pas un paysage en soi, mais des forêts, des steppes, des jungles, des marais, des savanes ou des déserts ou encore des champs !

COMPÉTENCES GÉNÉRALEMENT POSSÉDÉES

Ce sont celles de tous les autochtones *en général*. Le maximum en est de 4 puisqu'ils ne sont ni Maîtres ni Mages et aucune des personnes concernées ne les a en-dessous en 1.

Survie en forêt : niveau 3 pour les Wint mais seulement 1 pour les autres et même 0 pour les Fost.

Survie dans le désert : niveau 3 pour les Béekdemmm seulement

Survie sur les glaciers : niveau 2 pour certains M'Org

Survie en montagne : niveau 3 pour les M'Org

Survie en ville : niveau 2 pour les Straali et 1 pour les Fost.

Combat : une arme Niveaux 2 pour les hommes ou 1 pour les femmes et les Fost. Bagarre niveau 1 pour les hommes et presque aussi souvent les femmes. Niveau 0 pour les Fost.

Métier : les chasseurs ont aussi la chasse à 3. Les rebouteux soins à 3, les fermiers élevages et ou cultures et plantations etc...

Equitation : les Béekdemmm l'ont au niveau 2 ou 3.

Conduite d'attelage : Béekdemmm et fermiers ont fréquemment le niveau 2. Le niveau 3 est celui des conducteurs de caravanes.

DÉPLACEMENTS

Note sur les distances : elles sont indiquées ici en km par commodité mais les gens s'expriment en lieues qui ne sont pas à proprement parlé une unité fixe de mesure dans Enchantements..

A PIED

Il n'y a pas de techniques particulières développées pour les déplacements s'ils sont naturels, c'est-à-dire sur le sol et à pied. Tout le monde est habitué à se déplacer à pied à hauteur du score en mouvement. Parfois l'agilité sert s'il y a des difficultés ainsi que les compétences de survie.

La marche : un groupe de personnages de vigueurs variées peut aller jusqu'à 10 heures journalières pour 30 km.

Marche forcée : elle porte à 60 km pour une vigueur moyenne de 4 et environ 10 km par point supplémentaire.

Course : si elle sert à couvrir vite une grande distance que le personnage soit poursuivant ou poursuivi ou pour porter un message sans avoir de cheval, il n'est pas sûr que le marathonien parvienne à ses fins. Additionnez la vigueur et le mouvement. Chaque point permet de couvrir 1 km sans pénalité. Au-delà de cette somme, chaque kilomètre parcouru fait baisser en alternance la vigueur puis le mouvement de 1 point. Cela ne tuera pas le personnage mais s'il a commencé la course en forme avec 8 en mouvement et 8 en vigueur il pourra courir 16 km sans malus puis jusqu'à 16 autres km soit 32 km en tout. Dans tous les cas il lui faudra une pause à l'arrivée, d'autant plus longue qu'il est allé au bout de lui-même. Des jets en agilité ou en force peuvent corser le tout s'il est chargé ou que le terrain est difficile, il n'a pas de jet de mouvement.

Sprint : c'est celui qui a le plus en mouvement qui gagne, ajouter la force si un personnage est chargé, l'agilité s'il y a des embûches (course en forêt notamment) et la vigueur si cela ne suffit pas à les départager. A ce stade le sprint aura tout de même duré quelques minutes. Il faut utiliser les scores actuels des caractéristiques.

Escalade : lorsqu'il s'agit de plus que grimper, il faut une compétence particulière et parfois même du matériel. Ce dernier donne 1 dé en bonus s'il n'est pas indispensable.

Saut en longueur : la distance sautée avec élan correspond en mètre au score en mouvement actuel du personnage, s'il est dans les meilleures conditions possibles ! S'il est chargé ou fatigué, qu'il pleut etc... : Bref en aventure dans la majorité des cas, le personnage ne saute que la moitié de son score en mouvement actuel. Pas de jet de compétence mais un jet d'agilité à la réception si cela peut poser un problème de tomber.

Saut en hauteur : en aventure il se résume à franchir un mur ou un obstacle en sautant puis en se hissant à bout de bras. Ce n'est pas une compétence, les capacités des personnages dépendent directement de l'agilité et de la force. La hauteur maximale franchissable est environ – en mètre – la somme force + agilité divisée par 3 dans de bonnes conditions, par 2 si le personnage est chargé pour le voyage (armes, sacs etc...)

NAGE

Il ne faut pas être chargé ! Il faut aussi savoir nager bien sûr, ce qui veut dire avoir la compétence. Tout le monde ne sait pas nager, la plupart des gens se baignent où ils sont pieds et ne font guère plus que barboter. De plus on sort mouillé (!), un dé de malus si l'on porte un sac à bout de bras hors de l'eau.

A CHEVAL

Nécessite la compétence équitation à la moindre difficulté. Les montures sont décrites p. 50 avec l'équipement et les possessions diverses. Moyens de transport : Ils sont décrits avec l'équipement et les possessions diverses p. 50.

Attention les M'Org ne peuvent généralement pas monter à cheval normalement à moins de s'entraîner sur un cheval de très grande taille.

Allure normale : si le ou les cavaliers ne sont pas ralentis par des rencontres cela peut aller jusqu'à 100 km en alternant la marche et le trot. 20 km si des cavaliers ne savent pas vraiment monter.

Galop : il s'agit de parcourir une grande distance le plus vite possible, comme pour rattraper quelqu'un qui a un jour d'avance mais pas plus. Le mouvement donne le nombre de km parcouru, ajoutez la vigueur pour le pousser et vous gagnez autant de km avant qu'il ne s'écroule. La valeur d'un kilomètre est approximative car sur un si grand trajet il peut y avoir tellement de variation de terrain qu'il est fastidieux de calculer en détail. Des jets d'équitation sont nécessaires.

Triple galop : l'allure la plus rapide. C'est le cheval qui a la somme vigueur plus mouvement la plus haute qui l'emporte. S'il est chargé lourdement, une personne sur la croupe en plus du cavalier par exemple le mouvement est divisé par deux et la vigueur ne peut pas dépasser la force.

ALÉAS DU TERRAIN

Collines, forêts denses et champs : réduisent la distance parcourue d'un tiers sans compter d'éventuels ralentissements comme les brigands, créatures sauvages et le fermier.

Montagne : diminue de deux tiers cette distance et nécessite parfois une compétence d'escalade ou et équipement adapté.

Désert, de sable ou de pierres : réduit le déplacement de moitié

Neige et marécages font chuter la vitesse de progression de trois quarts.

Eau : il existe des lacs et une mer intérieure en plus des fleuves et rivières susceptibles de poser des difficultés de passage.

Toutes ces embûches s'ajoutent les unes aux autres, et il est possible de se perdre quel que soit le terrain !

ORIENTATION

Il est facile de se perdre, et trouver son chemin est souvent indispensable pour la poursuite d'un scénario. Les personnages peuvent s'orienter de différentes façons.

Jet simple : La plus commune est d'utiliser la compétence de survie dans le milieu approprié.

Préparation : Il est possible, de préparer ce jet avec la compétence *orientation*. Celle-ci est plutôt rare, mais fort pratique car elle regroupe tous les types de terrains. Le jet d'orientation se fait normalement mais avec un malus de 1 dé si l'endroit est inconnu et encore 1 dé si le temps n'est pas favorable (brume, nuages cachant le soleil).

Vérification : La compétence *astronomie* peut aussi aider, en permettant de vérifier qu'il n'y a pas d'erreur. Un jet sous l'adaptabilité réussit confirme ou détrompe. En cas d'échec, le personnage n'arrive pas à avoir de confirmation, mais n'est pas induit en erreur. Un échec critique trompe le personnage. Cette compétence n'est pas aussi précise que celle de survie préparée par l'orientation, mais les remplace si elles ne sont pas possédées par le personnage.

Cartes : elles sont rares et ne remplacent pas les compétences ci-dessus. Cependant, elles donnent un bonus de 1 ou 2 dé suivant leur qualité.

Guide : avoir un guide (compétent) évite aux aventuriers de se perdre. Demander sa route donne un bonus, comme pour les cartes, en se laissant guider par les indications des autochtones – à moins qu'elles ne soient fausses.

COMBATS

Le monde d'Enchantements est souvent violent pour celui qui s'aventure hors de sa vallée et même là il faut savoir se défendre. Les hommes ont presque tous une compétence d'arme au niveau 2, les femmes au niveau 1. Le combat est résolu par affrontement de compétences avec les dés et la règle des réussites majeures et des échecs critiques s'applique.

Toutes les règles présentées n'ont pas besoin d'être utilisées, mais elles offrent de belles scènes épiques grâce à la résolution d'actions héroïques qu'un simple jet de compétence ne permet pas de résoudre.

NOTES SUR LES DÉGÂTS

Le but d'un combat et des actions décrites dans les pages suivantes est d'infliger des dégâts à l'adversaire.

Dégâts infligés : dégâts minimums + FUM + réussites

Dégâts minimums : moyenne de force + agilité + précision du personnage (utiliser les valeurs actuelles et arrondir à l'inférieur)

FUM : Force Utile Minimale/Maximale, expliquée p. 33.

Réussites : Chaque réussite permet de faire un point de dommage supplémentaire si elle n'est pas annulée par parade ou esquive. La règle des réussites majeures s'applique.

Réussite unique : ce cas est particulier. Une réussite unique à l'attaque (après la parade ou l'esquive s'il y en a une) n'inflige que 1D4 – 1 de dégâts si elle est armée. Les dégâts de base et le bonus de l'arme sont ignorés. Le coup est médiocre mais la cible est touchée ce qui compte dans un duel au premier sang. Des vêtements de combat ou un bouclier absorbent complètement ce coup. La bagarre sans armes n'occasionne ici aucun dégâts sauf si la réussite unique est un As : l'adversaire perd alors 1 point de vie.

EVALUATION DE LA SITUATION

Les joueurs peuvent vouloir des précisions sur leurs adversaires afin de choisir comment ils attaquent ou évitent le combat. Si la description du Maître du Jeu ne leur suffit pas, des jets de chasse de l'animal en question ou de l'homme permettent cela. Pour mémoire la compétence *chasse spécialisation homme* correspond à l'embuscade. Un jet de la chasse appropriée peut préparer le combat et prendre par surprise comme dans une embuscade (voir ci-contre).

Un coup porté sur une cible inerte double les dégâts totaux. Dans la majorité des cas la blessure est donc mortelle et il n'y aura pas de combat. Si combat il y a, l'attaque suivante prend par surprise sans parade possible la première manche.

DÉROULEMENT & MANŒUVRES

Manches : le combat est découpé en manches successives des quelques petites secondes.

Durée du combat : la longueur maximale du combat dépend de la vigueur. Les personnages n'ont pas de malus s'il dure moins de manche qu'ils n'ont en vigueur actuelle. Puis ils perdent 1 en vigueur et en compétence (temporairement) chaque fois que passe un nombre de manches égal à la vigueur actuelle.

Exemple : un combat de 10 manches pour un personnage avec une vigueur actuelle de 5 lui fait perdre 1 en vigueur. Il n'y a plus que 4 manches avant la perte suivante, etc.

Attention la vigueur baisse aussi avec les blessures ce qui accélère la fatigue ! (Voir "Points de Vie et Vigueur" p. 37)

Compétence : les actions détaillées ici nécessitent des compétences particulières décrites p. 36.

Initiative

Pour la première manche : le premier attaquant du combat est celui qui est prêt le premier. Concrètement cela veut dire que l'initiative va à celui qui :

- en 1^{er}, attaque par surprise (embuscade)
- en 2^{ème}, est à distance avec une arme (arc, javelot...)
- 3^{ème}, charge avec l'arme la plus longue
- 4^{ème}, est dans la mêlée et qui n'a rien suivi ou est pris par surprise etc...

En cas de doutes le premier à frapper est celui qui a l'agilité actuelle la plus élevée, puis le second etc. Une arme non dégainée pénalise de 1 l'agilité si elle est à une main, de 2 si elle est à deux mains. Si égalité, le niveau de compétence le plus élevé dans l'arme utilisée donne l'avantage, et si cela ne suffit pas, tirage au sort : 1D10, le plus proche de l'AS l'emporte

Une fois le combat engagé au contact : pour chaque manche suivante c'est celui qui a l'agilité *actuelle* la plus haute qui a l'initiative mais il faut prendre en compte que :

- Celui qui a l'arme à une main la plus longue, grâce à son allonge, gagne 1 en agilité pour l'initiative.
- Les armes à deux mains pénalisent de 1 pour leur grande lenteur ou leur longueur excessive.
- En cas d'égalité, faire comme à la première manche (renouvelable à chaque égalité)

Vous l'aurez noté, le niveau de compétence n'est pas primordiale dans le calcul de l'initiative. La raison en est qu'il monte toujours avec l'agilité : aucun combattant ne peut survivre sans développer cette caractéristique, et les meilleurs maîtres d'arme ne négligent pas leurs aptitudes naturelles (force, agilité, vigueur, volonté etc.).

Embuscade

Elle se prépare avec la compétence de chasse appropriée, qui elle même peut être préparée avec survie. Le nombre de réussites donne le nombre de manche où la surprise donne l'initiative, les réussites majeures des manches sans parades pour les cibles prises au dépourvu.

Un jet de vigilance des victimes permet de se ressaisir. Elles peuvent en faire un juste avant le combat puis une fois par manche. La première réaction est souvent la fuite pour les animaux. Pour les hommes attaqués par surprise, le jet de vigilance peut être préparé par un jet de survie. Un échec critique à la vigilance indique que le malheureux ne voit rien venir et ne pare pas ou ne bouge pas dans le cas d'un animal.

Attaques à distance

Le jet de compétence se fait sous la précision ou l'agilité (la caractéristique la plus basse) sauf pour l'arc qui se fait toujours sous la précision. La raison est que si l'arc permet de bien viser et nécessite peut de coordination de mouvement, les autres armes tirées à distances ont besoin elles, à la fois d'une bonne précision et d'un mouvement de tout le haut du corps pour être lancées avec puissance en combat. La caractéristique la plus basse handicape alors l'autre. Il est moins facile de tirer une dague qu'une flèche.

Elles n'autorisent normalement qu'une cible et une seule attaque, mais les dagues, hachettes et pierres permettent une seconde attaque du même type sur la même cible si elle ne se déplace pas latéralement. Il faut alors que la deuxième arme de lancée soit disponible en moins d'une seconde, donc pas le temps de la dégainer ou de la ramasser au sol, mais tenue dans l'autre main prête à être prise dans la main dominante. L'arc, avec son carquois ou des flèches plantées devant soi dans le sol permet le plus souvent ce second tir (voir plus loin "Attaques multiples").

Une attaque à distance ne peut être parée mais une cible mouvante donne un malus de un dé. Idem si elle se protège avec un bouclier ou est à couvert. Malus cumulables. Il est impossible de tirer à distance en pleine mêlée, juste d'esquiver en dégainant une arme adaptée

Portée : c'est la distance maximale du tir pour les armes de jet. Chaque point en force donne 3m à la portée. Pour les arcs elle est de FUM x 20. Au-delà c'est un dé en moins à jeter pour la compétence, et ce par 3m (ou 20m) en plus.

Attaques en mêlée et parades

Le jet de compétence se fait sous l'agilité. Normalement une seule attaque par manche est portée ainsi qu'une seule parade à moins de pénalités (voir Attaques multiples). Le nombre de réussites de l'attaquant doit être supérieur à celui du défenseur pour le toucher. On soustrait les réussites de l'attaquant et du défenseur (parade ou

esquive). Chaque réussite restante à l'attaquant permet de faire un point de dégâts supplémentaire.

Parer une arme à deux mains avec une arme à une main se fait avec un malus de un dé, et même deux pour parer avec une dague : une arme à deux mains assène des coups puissants difficiles à contenir avec une seule main. Si le personnage a deux armes il peut parer l'arme à deux mains sans malus en se basant sur sa main la plus compétente. *Considérez qu'au delà d'un écart de FUM (voir page suivante) de 2 il y a un malus de 1 dé puis 1 dé supplémentaire de malus pour chaque point d'écart.* Malus annulé par une parade faite avec deux armes à la fois, comme deux épées courtes. A l'inverse, parer une arme de petite taille avec une arme à deux mains se fait aussi avec une pénalité de un dé, car le défenseur a besoin de place pour manier son arme et l'attaquant est trop proche. Toutefois le défenseur à toujours la possibilité, dans ce cas de figure, de repousser l'adversaire avec un jet de bagarre (p. 34).

Lors de réussites majeures en parade l'arme de l'attaquant à toutes les chances de se briser si elle n'est pas particulièrement résistante (acier). De plus l'attaquant n'aura pas l'initiative suivante.

Certains combattants ivres de rage ne parent pas. Dans ce cas ils frappent aux lieux de parer et se subissent mutuellement le coup. L'adversaire lui, n'a pas le temps de faire une parade mais peut esquiver avec un malus de 1D10 (esquive décrite plus loin).

Attention, les attaques dites naturelles (poing, morsure...) des hommes ou des bêtes, dépendent de la compétence bagarre et ne peuvent être parées, tout au plus repoussées avant qu'elles n'aient lieu grâce à une attaque de pique par exemple.

Attaques multiples : un personnage peut vouloir faire plusieurs attaques rapides dans la manche plutôt qu'une seule. Dans ce cas il fait une rapide succession de coups au moment où c'est à lui d'attaquer d'après l'initiative. Impossible avec une arme perforante ou un coup perforant, les coups doivent être donnés de taille, même avec une arme contondante (si je puis dire).

Le personnage est pénalisé d'un dé par attaque supplémentaire et ce sur chacune d'elles, dès la première, car il n'a aucun temps pour ajuster. Si le personnage a besoin de se tourner sur lui-même pour toucher plusieurs adversaires il perd encore un dé. La compétence acrobatie p. 24 est une aide à ne pas sous-estimer.

Se battre avec deux armes nécessite deux compétences différentes à moins d'être ambidextre. Chaque main peut faire plusieurs attaques comme indiqué. Dans ce cas, ce sont les deux mains qui font des attaques multiples. Un ambidextre peut choisir de porter les attaques multiples avec une ou deux mains. Utiliser la bagarre donne un coup de plus sans malus, mais peut elle-même donner plusieurs attaques multiples.

Il est impossible de faire les attaques multiples prévues après avoir esquivé. Seule l'attaque simple avec – 1 dé est possible.

Parades répétées : chaque nouvelle parade se fait avec un dé de moins, malus à cumuler de parade en parade. Se battre avec deux armes n'aide pas à parer plusieurs fois car le personnage reste submergé de coups.

En cas d'attaques venant de plusieurs adversaires le malus est doublé : deux dés en moins par parade contre un nouvel adversaire.

Dès qu'une parade est ratée le personnage à un malus de 1 dé pour sa prochaine action.

S'il avait prévu des attaques multiples chaque parade réussie se fait à la place d'une des attaques prévues. Mais dès qu'une parade est manquée le personnage perd toutes les attaques suivantes pour cette manche.

Esquive : il n'est possible d'en faire qu'une par manche et seulement pour les attaques en mêlée. Esquiver en dégainant se fait avec un dé en moins. Si le personnage qui esquive n'a pas encore attaqué, il peut le faire en lançant un dé de moins sur son jet d'attaque. S'il lui restait des attaques multiples il les perd mais peut faire une attaque simple avec 1 dé de malus.

Esquiver une attaque multiple se fait avec 1 dé de malus mais permet d'éviter la série de coup. Impossible pour le défenseur de placer une attaque (s'il lui en reste) cette manche.

Esquiver plusieurs adversaires d'un coup se fait avec un seul jet et un malus de un dé par adversaire en plus du premier : même avec 5 en esquive c'est impossible d'échapper à 5 adversaires ! Les attaques restantes sont perdues pour cette manche puisque le personnage c'est dégagé du combat.

Le personnage peut choisir d'esquiver avec un malus de un dé pour simultanément faire une attaque surprise. Cette attaque se fait avec un dé de malus si elle est armée ; mais de malus si le personnage utilise la première attaque de sa seconde arme ou bagarre. L'esquive n'a pas besoin d'être réussie pour que le coup puisse porter. L'attaque surprise ne peut pas être parer mais esquiver de justesse : un dé de malus pour être esquivée.

Avec des montures

Charge montée : on considère ici celle faite à cheval mais peut être adaptée pour les animaux en général avec cavalier.

La charge montée est un atout précieux en combat. Avec une arme de type grande lance elle peut se dérouler comme une préparation de compétence classique ou en sacrifiant son arme par une méthode plus dévastatrice.

Dans le premier cas, le coup est porté en passant juste à portée de la cible pour la toucher en profitant du galop et permet de garder la grande lance en main. Le jet d'équitation est fait et prépare celui de grande lance. Une telle action est aussi possible avec toutes armes de mêlée d'au moins un mètre de long. Procéder ainsi avec une dague risque surtout de briser le poignet de l'attaquant et le cheval n'est d'aucune aide.

Dans le second cas, le cavalier essaye d'empaler la victime et si cela réussit sa grande lance reste bien sûr coincée. Mais le nombre de réussites est aussi bien plus élevé

potentiellement en jetant en une fois autant de dés que le cavalier a en équitation plus en grande lance sous l'agilité, les As multipliant le tout. Ainsi si un cavalier a une compétence d'équitation à 3 et de grande lance à 2, il tire 5 dés ce qu'il n'est pas sûr de pouvoir faire avec une simple préparation.

Un échec critique à la charge indique souvent que le cavalier tombe de cheval au moment du choc, éjecté de sa monture. Il subit 1D6 points de dégâts plus 1 point par zéro restant, mais son adversaire est touché et perd 2D6 points de vie.

Attention à l'initiative car la charge ne la donne pas obligatoirement : si elle ne prend pas par surprise, c'est la personne avec l'arme la plus longue qui frappe en premier, quitte à frapper la monture. Ainsi un cavalier avec une simple épée ne gagne pas forcément à charger un homme à pied avec une grande lance pour l'accueillir... Celui qui réceptionne la charge avec une lance – petite ou grande – profite du double des réussites de son jet de compétence grande lance.

Combat monté : à cheval généralement. Le personnage ne peut pas avoir plus de dés à jeter pour son arme qu'il n'a en équitation. Si un des deux combattants est à pied il a un malus de 1 dé pour l'attaque, et son adversaire un bonus de 1 dé en attaque.

Un cavalier ne peut pas esquiver, il ne peut que parer. Un jet en équitation peut être utilisé pour faire tomber un adversaire à terre s'il est à pied. Ce dernier résiste avec esquive.

Tout cavalier en combat comme ailleurs peut être susceptible de chuter suivant la situation comme par exemple s'il fait un échec critique ou subit une réussite majeure ou un coup puissant. Un jet d'équitation est alors inévitable.

ARMES ET CORPS À CORPS

... et commençons par une valeur clé :

La FUM

Si elles ont été correctement choisies, elles permettent de profiter au mieux des caractéristiques des personnages. Nous avons vu que ces derniers infligent avec une arme des dégâts minimums qui sont la moyenne de force vigueur agilité et précision (arrondie à l'inférieur) plus les réussites non parées ni esquivées de la compétence.

Nous allons voir à présent comment chaque arme aggrave ces dégâts. Ce bonus est directement relié à la taille et au poids de l'arme ou à son tranchant mais aussi à la force utilisée pour frapper. On ne profite pas autant de sa force avec une dague qu'avec un marteau à deux mains ! C'est ce que résume la valeur de la **FUM** (Force Utile Minimale/Maximale).

FUM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonus aux dégâts*	1	1D2	1D3	1D4	1D5	1D6	1D6+1	1D6+2	1D6+3	1D6+4
Exemples d'armes	couteau	dague	épée courte	épée, hache	épée large	épée à 2 mains	grande hache	épée M'Org	hache M'Org	tronc M'Org

- L'arme ne profite au personnage que jusqu'à un certain point qui est la Force Utile Maximale. Si la force du personnage dépasse cette FUM, ce n'est pas l'arme qui sera plus dangereuse, mais le personnage avec ses dégâts minimums et ses réussites.
- La force du personnage doit être supérieure ou égale à la Force Utile Minimale de l'arme choisie pour se battre correctement avec elle.
- Un personnage ne peut apprendre à se servir d'une arme correctement si sa force est inférieure à la FUM.
- Avec une arme dont il sait déjà se servir si sa force baisse (définitivement ou non) chaque niveau de la compétence compense un point manquant à la force. Si cela ne suffit pas, chaque point manquant à la force donne un malus de un dé sur les jets de dés de la compétence et il n'est plus possible d'y progresser dans ces conditions.

Comme vous pouvez le voir dans le tableau précédent, la FUM donne le nombre de face du dé de bonus aux dégâts de 1 à 6, puis ces derniers augmentent de 1 en 1 par bonus fixe.

Pour ceux que cela perturberait : 1D2 s'obtient à pile ou face ou pair impair, 1D3 en divisant par deux 1D6 au supérieur, idem pour 1D5 avec 1D10 !

** Les armes de jets bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts si elles touchent une cible à courte distance. Ce bonus s'ajoute à celui donné par la FUM.*

Liste des armes de mêlée comme de jet et leur description détaillée avec leurs bonus et limitations, rendez-vous au chapitre Equipments p. 41.

Armes à deux mains

Plus puissantes car le combattant profite de la force de ses deux bras. La force "gagne" alors +1 de bonus, pour utiliser la FUM, uniquement. Mais elles restent plus lentes, moins maniables et pénalisent de 1 l'initiative une fois dans la mêlée.

Les armes de mêlée à deux mains peuvent être tenues à une main si la force du personnage dépasse la FUM de 2 points et plus. Il faut avoir la compétence spéciale **arme à 2 mains à 1 main** (aa2ma1m) en plus de celle à une main de l'arme tenue. Aa2ma1m sert alors de compétence requise. La FUM de l'arme est de 2 points inférieure à la force ; ou la FUM est de 3 points inférieure à la force et il gagne alors 1 point pour l'initiative. Seules l'épée bâtarde et la grande lance ne sont pas soumises à cette compétence spéciale et se contentent de la compétence à une main. La compétence à deux mains est inutile si la force est réellement supérieure à la FUM.

Bagarre

Son jet se fait sous l'agilité. Cette compétence permet d'attaquer sans vraiment blesser en retenant ses coups mais ils sont rarement retenus dans ce monde...

Sans arme : dans ce cas le coup occasionne uniquement le bonus aux dégâts sans les dégâts fixes de base (dégâts minimums). Sans utiliser la FUM nous allons nous servir de son tableau. La "FUM" du coup en bagarre est de :

- force – 4 pour les poings et les genoux
- force – 3 pour les pieds, jambes, coup de boule

Puis reportez-vous sur le tableau ci-dessus de la FUM pour lire le bonus aux dégâts, il s'ajoute au nombre réussites.

Attention se bagarrer sans arme ne permet pas d'occasionner de vrais dégâts si l'on se bat sous l'eau. Les réussites en bagarre (avec la natation requise) servent de malus à la natation de l'adversaire, ce qui peut l'empêcher de se battre puis le noyer (cf. nage p. 30).

Armes spéciales : Si le coup est donné avec une arme spéciale (griffes, mains lourdes) les dégâts se calculent normalement, comme pour n'importe quelle arme. Il est possible d'utiliser la compétence bagarre pour l'attaque avec un petit couteau, une dague et un poignard si ces derniers sont tenus comme des poignards. Les attaques faites avec une arme en bagarre s'esquivent (compétence esquive) ou se parent avec la compétence bagarre comme décrit plus loin.

Bagarre et attaques multiples : Il est possible de faire des attaques multiples avec la bagarre en utilisant plusieurs membres et la tête, les malus sont ceux des attaques multiples décrites page précédente. Chaque membre – armé ou non – compte pour une attaque et n'est utilisé qu'une fois.

Bagarre et parade : la parade se fait normalement sans pénalité pour une attaque faite sous bagarre. Mais il est aussi possible de parer avec la compétence bagarre une petite arme comme une dague ou un petit gourdin avec une pénalité de deux dés en bloquant le bras de l'adversaire. Si ce dernier à une force inférieur cela fonctionne, sinon l'attaque est juste retardée à la manche suivante ce qui peut permettre de recevoir une aide extérieure. En cas d'égalité l'avantage va à celui qui pare.

Il est impossible de parer avec la compétence lame courte en tenant son arme à la manière bagarre. De même, on ne pare la bagarre qu'avec la compétence bagarre, ou on l'esquive.

A défaut, il est possible de ne pas tenir compte de l'attaque en bagarre d'un agresseur et de lui porter un coup sans chercher à le contrer (en recevant son coup). L'agresseur s'il le peut à la possibilité de choisir d'annuler son attaque et de parer ou d'esquiver au dernier moment avec un malus de un dé.

Repousser : la bagarre peut servir à repousser ou perturber un adversaire au dernier moment. Ceci ne lui cause pas de dégât directement, mais permet parfois de ne pas recevoir un coup comme dans le cas où il serait impossible de parer une dague avec son marteau à deux mains. Ce type de "parade" sous forme de coup en traître se fait juste avant l'attaque armée de l'ennemi avec un malus d'un dé. Chaque réussite retire un dé à l'ennemi pour l'attaque prévue.

Maîtriser : Le personnage peut tenter de maîtriser quelqu'un avec cette compétence. Il doit réussir un jet d'agilité non esquivé, le nombre de réussites augmente d'autant sa force. Une fois maîtriser l'adversaire peut se dégager avec un jet de bagarre. Les deux combattants additionnent alors leurs réussites sous agilité avec leur force et celui qui en a le plus emporte la lutte. En cas d'égalité la personne maîtrisée le reste.

Fauchage : il se pratique avec la compétence bâton et une arme adaptée (bâton à deux mains, grande lance) ou

parfois l'acrobatie en préparation de bagarre. Mais il n'y a pas de vraie technique de fauchage en bagarre, c'est la principale différence avec les arts martiaux (qui n'existent pas en tant que tel dans Enchantements). Le jet se fait avec un malus de 2 dés. S'il réussit le fauchage est prend par surprise l'adversaire qui doit esquiver en sautant avec un malus de 1 dé. Faucher un M'Org se fait avec un malus de 3 dés et ressemble plus à un croche-pied à moins de réussites majeures.

Adversaire à terre : un adversaire à terre ne peut pas attaquer que si le Maître du Jeu le permet et avec malus. Ses esquives et parades se font avec 2 dés de malus. Pour se relever il ne doit pas avoir été touché à cette manche et réussir un jet de d'agilité ou d'acrobatie. Dans ce dernier cas la manche suivante se déroulera normalement, sinon il perd son initiative automatiquement. Ceci vaut quelque soit l'arme des combattants.

Vêtements de combat et boucliers : il n'y en a presque pas dans Enchantements. Ils sont décrits avec l'équipement p. 44 & 46. Seuls les cavaliers utilisent un bouclier car ils ne peuvent parer la charge adverse que grâce à eux. Une personne à pied avec un bouclier est soit un cavalier sans cheval s'il a une grande lance, soit un lâche qui se cache derrière le dit bouclier s'il est plus grand que l'écu. Il est plus acceptable d'utiliser un bouclier si l'on est une femme, même s'il est plus grand que l'écu.

INTERPRÉTATION DES DÉGÂTS

Lorsque la moitié des PdV est perdue en un ou plusieurs coups, le personnage saigne beaucoup ou a des os brisés ce qui nécessitera des soins importants *et indispensables*.

Il n'y a pas de jet de localisation du coup dans Enchantements. Certes le personnage vise sa cible, mais rien n'indique qu'il ne profitera pas d'une autre opportunité. Le nombre de réussites et au final les dégâts infligés indiquent la partie du corps touchée. C'est au Maître du Jeu de faire cette interprétation :

- il est peu banal de n'avoir qu'une simple estafilade après un coup d'épée à deux mains au visage
- un bras tranché ne peut à lui seul tuer quelqu'un sur le coup... préférez la décapitation ou l'empalement !
- Une réussite majeure qui fait perdre plus de la moitié des PdV d'un coup peut se traduire par l'amputation d'un membre. Un jet d'aura réussi annule l'amputation grâce à la bonne étoile du personnage, mais pas la perte de PdV.
- La perte de PdV se traduit par une baisse temporaire des caractéristiques en combat. Voir ci-dessous et PdV p. 37.
- Un coup qui achève l'adversaire est toujours porté à la tête au cœur ou aux poumons.

LIEU DE L'AFFRONTMENT

Indépendamment des autres malus et bonus, le cadre où se déroule le combat a un impact trop souvent minoré. Pourtant, s'il existe une grande variété d'armes et de techniques ce n'est pas pour rien... Ainsi, de la même façon que l'attention du Maître du Jeu a été attiré sur les combats entre armes légères et lourdes, il convient de prendre en compte le terrain, les obstacles et tout ce qui peut distraire

ou gêner les combattants, telle que la pénombre et l'obscurité.

Terrain :

- Glissant (mousse humide, boue, rocaïlle...) : tous les déplacements, dont l'esquive, subissent 1 ou 2 dés de pénalités.
- Forte pente : un dé de malus supplémentaire.
- Forêt : les fourrés ainsi que les divers troncs compliquent l'utilisation des armes contondantes ou de tailles, d'un dé ; deux dés pour les armes deux mains. Les armes courtes et les lances ne sont pas affectées. L'esquive peut être remplacée par un jet de survie en forêt (sous l'agilité) si la compétence est plus favorable. La portée des armes de jets réduites à quelques dizaines de pas.
- Taverne : idem que pour la forêt, mais dans une taverne (tables et clients). L'esquive peut être remplacée par un jet de survie en ville s'il s'agit d'une bagarre.
- Plafond bas : les armes à deux mains et l'esquive sont pénalisés de 1 ou 2 dés.
- Eau : si le combattant a pied, 1 à 3 dés de malus, suivant qu'il a de l'eau jusqu'aux mollets, aux cuisses au au-dessus de la taille. S'il doit nager, la nage devient une compétence requise, c'est d'ailleurs l'exemple donné page 24. Aucune attaque à distance.
- Irréspirable : sous l'eau ou dans la fumée, le manque d'air entraîne pour chaque manche un malus supplémentaire si un jet de vigueur n'est pas réussi.

Différence de hauteur : L'attaquant en hauteur bénéficie d'un bonus de un dé pour toucher avec une épée ou plus long. Le combattant situé en-dessous a 1 dé de malus avec une arme longue (épée à deux mains, grand bâton...), 2 dés avec une arme classique (épée), et 3 dés avec une arme courte. A noter que si l'arme est vraiment longue (grande lance, tronc M'Org), le malus *peut* disparaître. L'esquive n'a pas de malus, la parade est pénalisée de 1 dé sauf avec les boucliers.

Luminosité et gênes visuelles :

- Pénombre : les attaques au corps à corps se déroulent normalement, les parades sont pénalisées de 1 dé. Les attaques à distances de 1 à trois 3 dé.
- Obscurité : un jet de vigilance est préalablement effectué. Le nombre de réussites de celui-ci donne le nombre maximum de dés lancés pour les attaques et parades. Les compétences de combat se tirent sous l'aura. Le malus à l'attaque est de 1 dé, avec comme malus supplémentaire les réussites du jet de discrétion de l'adversaire (s'il y a lieu). Ce malus d'attaque disparaît pour une arme à une main si l'adversaire est empoigné. La parade subit un malus de 3 dés, l'esquive un malus de 2 dés.
- Le sable dans les yeux ou la brume et la fumée mettent en situation de pénombre. (voir aussi « irrespirable », ci-dessus pour la fumée).

MALUS ET BONUS SYMPATHIQUES

« de quoi pimenter les aventures ! »

- La peur : certaines confrontations on vraiment de quoi faire peur. Un jet de volonté est nécessaire fasse à un grand fauve ou une femelle M'Org mécontente par

exemple. Idem pour les grands monstres. Chaque échec donne un malus de 1 dé.

- 1 dé de malus à l'action (attaque, parade, esquive) qui suit immédiatement une perte de PdV
- Action annulée par la perte de la moitié des PdV en une manche.
- Les hommes sous-estiment les femmes et reluquent un peu trop leurs formes pendant le combat. Ils perdent 1 dé si la femme est plus petite qu'eux, 2 si elle est du même peuple ou jolie, ou encore si elle a une opulente poitrine sans brassière, 3 si elle est tout cela. Ce malus se réduit d'un point à chaque tour où la combattante fait 2 réussite et plus. Il ne concerne que les femmes avec au moins 4 en aura ou une beauté au-dessus de 8.
- Se battre saoul donne un malus de 1 dé. Si une seule réussite passe la parade de l'adversaire, le coup manque de force il n'y a pas de dégâts. Si le coup est esquivé le combattant saoul doit faire un jet d'agilité avec 1 seul dé pour ne pas tomber. Cependant cela donne un avantage : il ne peut y avoir de perte de volonté. Cet avantage est valable sans malus si le combattant est juste éméché.
- Une personne avec 10 et plus en agilité est suffisamment rapide pour ne pas avoir le premier dé de malus des attaques multiples ou parades répétées.
- La compétence arme à deux mains à une main impressionne fortement l'ennemi et lui donne un malus de 1 dé, idem avec 10 et plus en force. Malus cumulable. A zéro la personne refuse de se battre à moins de réussir un jet de volonté ou prend la fuite.
- Un fruit pourrit, un escargot géant baveux (ou des milliers de petits...) ou encore une flaque de sang frais rendent ponctuellement le terrain glissant !
- Circulation du sang coupée à cause d'une mauvaise posture prolongée ! Le personnage perd un dé sur son jet de compétence utilisant ce membre. Sa force, comme sa précision et son agilité, chutent quelques manches ou minutes de moitié (pour ce membre).

COMPÉTENCES DE COMBAT

La liste qui suit indique le type d'arme que recouvre chaque compétence pour le combat mais aussi pour leur entretien. (Armes décrites page 41 et suivantes.)

Les différentes actions possibles en combat sont décrites dans les règles concernées p. 31.

Sauf indication contraire, le jet de compétence se fait sous l'agilité.

Arc : cette compétence regroupe tous les types d'arc et permet d'adapter une flèche d'un autre arc sur le sien (niveau 2) et même de se faire ses propres flèches (niveau 3) si l'on a au moins un couteau pour les travailler. Jet sous la précision.

Armes à deux mains à une main : pour les plus musclés uniquement. Cette compétence particulière est décrite en détail au paragraphe armes à deux mains p. 34.

Arme contondante : permet d'utiliser des armes à une main comme les masses, les marteaux, les gourdins etc... que ces armes aient de courtes pointes ou non.

Arme contondante à deux mains : sert à manipuler les masses et marteaux trop lourds pour être portés à une

main. La masse M'Org est bien trop lourde et longue pour cette compétence.

Arme de jet : compétence pour viser juste et loin avec les dagues et les hachettes équilibrées pour être lancées. Le jet se fait sous la précision ou l'agilité (la caractéristique la plus basse). Javelots et lances s'utilisent avec la compétence javelot.

Bagarre : s'utilise sans arme avec les mains et les pieds mais aussi avec des armes comme le couteau, la dague, le poignard, les griffes ou la main lourde. Cette compétence est décrite en détail p. 34. Avec cette compétence les lames sont utilisées comme poignards et ne permettent pas de parade classique, sinon c'est la compétence lame courte en tenant l'arme normalement.

Les arts martiaux n'existent pas en tant que compétence à part entière dans Enchantements car les gens ne jurent que par les armes pour se défendre. Ils sont fiers de les exhiber ce qu'ils ne peuvent faire avec leurs mains. Les brigands non plus ne voient pas une vraie arme dans la main vide du voyageur, ce qui n'est pas très dissuasif. Pourtant, atteindre le niveau 4 – sans parler du 5 – en bagarre correspond à ce que permettent les arts martiaux, et ceux qui ont un tel niveau savent ce qu'il en retourne.

Bâton : tous les longs bâtons (1m80 et plus) qui se tiennent à deux mains, ce qui comprend les bâtons de combat mais aussi ceux avec une petite lame au bout comme les grandes lances en mêlée et la faux Bold. La lance de cavalerie est inutilisable en mêlée à cause de sa longueur, même avec cette compétence. Enfin, cette compétence sert aussi à faucher (p. 34).

Ecu : s'utilise pour parer avec un écu. C'est le seul bouclier qui nécessite une compétence en raison de sa petitesse. Les autres comme la targe et le bouclier Békdemmm donnent directement un malus aux attaques adverses (p. 44.).

Épée : compétence pour manier tous types de lames à une main de type épée, sabre etc... qui mesure de 80cm à 1m20. Les lames peuvent être droites ou légèrement incurvées et à simple ou double tranchant. Cette compétence comprend aussi les épées serpentes. Elle permet tous les types de coups, de taille d'estoc etc... La majorité des hommes ont cette compétence au niveau 2 s'ils n'en ont pas d'autre pour se défendre.

Épée à deux mains : lorsqu'une épée mesure environ 1m50 – 1m60 il faut généralement la tenir à deux mains avec cette compétence. L'épée bâtarde plus petite et le grand sabre sont inclus mais pas l'épée M'Org. Voir aussi p. 34. Pour ceux qui pensent pouvoir se battre à une main avec une épée à deux mains.

Épée M'Org : l'épée M'Org est gigantesque et nécessite une compétence spéciale.

Équitation : s'utilise conjointement avec la compétence grande lance pour la charge. Sert aussi en mêlée. (Voir charge et combat monté et p. 33)

Esquive : s'utilise en combat (p. 33) mais aussi pour éviter une chute de pierre etc. Des malus de 1 à 3 dés sont applicables. Quelques combattants ont la compétence acrobatie (p. 24) pour s'aider à préparer une esquive.

Faux : cette compétence ne sert que pour la grande faux des champs et la faux de bataille. La faux Bold elle, s'utilise comme un bâton.

Fouet : le seul intérêt de cette compétence est de manier cette unique arme. Le fouet peut servir pour un balayage ou à maîtriser comme indiqué en bagarre p. 34. Cette compétence est très rarement utilisée en combat car elle est pratiquement inutile contre un adversaire armé car le fouet ne fait que très peu de dommage (description p. 44).

Fronde : permet de viser juste avec une fronde. Le jet se fait sous la précision ou l'agilité (la caractéristique la plus basse).

Grande lance : elle sert à manier à pied ou à cheval une grande lance ou une lance de cavalerie pour la charge, la réception de charge, ou à pied tenir à distance un adversaire quelques instants. La compétence équitation est requise pour la grande lance à cheval ! (Voir charge et combat monté et p. 33) En mêlée ces armes ne sont plus d'aucune utilité avec la compétence grande lance, elles sont alors utilisées comme bâton. La lance de cavalerie est obsolète en mêlée à cause de sa longueur.

Hache : permet de manier n'importe quelle hache et hachette en mêlée. Peut inclure la hachette en pierre si elle est assez taillée, sinon c'est la compétence arme contondante. Les haches s'utilisent d'une manière similaire aux armes comme le marteau mais pénètrent profondément les chairs ce qui les différencie trop pour en faire une seule compétence.

Hache à deux mains : pour utiliser les haches mais à deux mains si la longueur du manche le permet. Ne comprend pas la géante hache M'Org.

Hache M'Org : compétence spéciale pour cette immense hache à deux mains.

Javelot : pour utiliser les lances et les javelots à distance. Le jet se fait sous la précision ou l'agilité (la caractéristique la plus basse).

Lame courte : cette compétence est très polyvalente, elle permet d'utiliser les dagues, poignards épée courte et toutes lames mesurant de 20 à 70 cm. Inclue aussi les dagues doubles ou dentées et serpentines. La majorité des coups sont des attaques perforantes plus ou moins rapides et données d'estoc. Rarement utilisée de taille. Le poignard se tient ici comme l'épée courte. Pour tenir poignard et dague à l'envers et poignarder, cela se fait avec la compétence bagarre.

La majorité des femmes ont cette compétence au niveau 1 si elles n'ont pas une autre compétence comme épée pour se défendre.

Pique : sert à manier toutes les lances de moins de 2m assez légères pour être manipulées à une ou deux mains en alternance. Cela comprend les piques, les lances et les javelots en mêlée. C'est le nombre de succès de la compétence qui donne l'interprétation du coup qui a réussi à être donné, s'il est fait à une ou deux mains.

Lancer : à ne pas confondre avec lance. La compétence lancer permet de jeter une pierre par exemple. Le jet se fait sous la précision ou l'agilité (la caractéristique la plus basse).

Masse M'Org : comme pour les autres armes M'Org, cette masse nécessite sa propre compétence.

Piolet : cette compétence permet d'utiliser adroitement et de se battre avec un piolet à une ou deux mains.

POINTS DE VIE ET VIGUEUR

LES POINTS DE VIE (PdV)

Ils sont la somme de la force et de la vigueur. Ils ne servent que pour les combats et les blessures physiques comme les chutes. Dans le cas d'une bagarre sans arme, seul les réussites majeures en font perdre.

- à chaque tranche de 3 PdV perdus la vigueur actuelle chute de 1 point.
- tous les 6 PdV en moins, ce sont aussi force, mouvement, agilité et précision qui perdent temporairement 1 point.
- à 1 PdV restant, le personnage s'évanouit
- si les PdV tombent à 0, le personnage est dans le coma
- à - 1 PdV, le personnage est dans le coma et perd 1 point d'aura définitivement
- à - 2 PdV, il meurt.

Chaque blessure peut être notée séparément sur la feuille de personnage. Cependant les blessures affectent l'état général c'est ce qui compte, d'autant que les soins sont le plus souvent apportés à l'ensemble des blessures. Cela n'a donc rien d'obligatoire mais sera parfois utile si les séances de jeu sont espacées. Les lacérations multiples et les chutes sont alors indiquées comme étant des blessures générales.

LES SOINS

Les êtres humains d'Enchantements sont plus solides que nous et guérissent plus facilement de leurs blessures grâce aux plantes. Encore faut-il que des soins aient été donnés correctement (compétence soins p. 29). Tous ceux qui savent manier une arme ont une certaine habitude des combats. Pour eux, à défaut de la compétence soins, un jet de précision adaptation permet de maintenir en vie le blessé jusqu'à un guérisseur. Ce jet se fait avec 1D10 jeté sous chacune de ces deux caractéristiques, les deux jets doivent réussir pour compenser l'absence de compétence de soins.

Le personnage se remet de ces blessures en deux étapes :

Premiers soins : donnés avec la compétence soin, un jet pour l'ensemble des blessures doit être fait. Chaque réussite rend un PdV au blessé dans les heures qui suivent.

Cette guérison nécessite un repos complet. Chaque heure de repos le blessé fait un jet de vigueur par blessure soignée : ainsi chaque réussite lui donne un des PdV prévus par les soins.

Convalescence : chaque jour au réveil, le blessé regagne autant de PdV qu'il a de réussites à son jet de vigueur quotidien. Les plantes accélèrent cette étape en permettant le plus souvent d'être remis en moins de deux jours grâce à un gain supplémentaire de 1D6 PdV en moyenne et par prise journalière. Voir page 49.

Pour les blessures plus graves aux organes internes, des os brisés ou la cicatrisation d'un moignon, plantes et soins quotidiens permettent une guérison totale en 15 jours moins la vigueur maximale, 20 si le convalescent n'est pas sérieux. Ces soins peuvent être donnés par un compagnon d'après les conseils d'un guérisseur et avec les plantes achetées. Le blessé peut même faire seul les soins si les

blessures sont accessibles. Pendant toute cette période le convalescent a un dé de malus sur toutes ses actions physiques (jets de compétences et de caractéristiques).

LA VIGUEUR

Lorsqu'un poison, une maladie, le manque de sommeil et l'effort physique affectent le personnage, c'est la vigueur qui baisse temporairement mais aussi son moral donc sa volonté (voir Points de Volonté).

- tous les 2 points ainsi perdus, ce sont aussi force, mouvement, agilité et précision qui perdent temporairement 1 point.
- si la baisse de la vigueur (ou de la force) n'est pas due à celle des PdV ces derniers baissent d'autant.
- la fatigue physique ne fait jamais baisser de plus de 2 la vigueur, aussi intense soit-elle. Ensuite c'est un jet de vigueur (actuelle) chaque heure pour ne pas s'évanouir ou tomber de sommeil.
- si la vigueur tombe à 0, le personnage est dans le coma et perd 1 point d'aura
- si elle est négative, le personnage meurt.

La vigueur remonte naturellement si elle n'est pas malmenée de 1 le premier jour, puis encore 1 après une semaine, et 1 par mois suivants. Les poisons et maladies nécessitent des soins.

POINTS DE VOLONTÉ

C'est volonté actuelle. Elle indique le moral et l'équilibre mental. Elle baisse si le personnage a :

- travail intellectuel lourd
- des douleurs répétées (coups qui ne blessent pas, torture, migraine...)
- la perte d'un être cher ou d'un bien important à ses yeux
- faillir à un devoir
- concentration intense prolongée
- manque de sommeil
- si le temps est vraiment pourri...
- etc...
- et surtout : *échec critique sur un jet de compétence important.*

Pour chaque point que le personnage risque de perdre 1D10 est lancé, s'il est au-dessus de la volonté actuelle le point est perdu temporairement. L'échelle de valeur des pertes potentielles est de 1 point pour une perte faible et sur la durée, 2 ou 3 moyenne et dans un faible laps de temps, 4 et plus pour un choc mental fort et "frontal".

Les conséquences sont les suivantes :

- si la volonté tombe à 1 le personnage fait tout pour fuir le problème et si déposer les armes en plein combat l'y aide il le fait.
- si la volonté tombe à 0 le personnage craque nerveusement, son attitude dépend de la situation mais est le plus souvent violente même si cela ne sert à rien.
- si la volonté est à -1, il perd 1 en aura et gagne une folie pour 1D10 semaines.
- à -2, perte supplémentaire de 1 en aura et une folie permanente. Le niveau plein de la volonté baisse de 1 définitivement, la précision aussi. En outre le maximum de l'aura est réduit de 1 définitivement.

Les points se regagnent à la vitesse d'1 par nuit tranquille, jour de repos, réussite majeure, etc. De plus si elle était négative, elle remonte à 1 après un somme réparateur de presque 10h.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

POINTS D'EXPÉRIENCE

« ...c'est où sur ma feuille de pers' ? »

Il s'agit en fait des points d'Aura et permettent l'évolution du personnage. Pas de progression, mais au mieux un simple maintient si le personnage n'a rien entrepris de susceptible de faire progresser son aura et n'a rien appris de nouveau !

L'expérience se gagne par ½ point à chaque aventure et augmente l'Aura d'autant. Le ½ point "en trop" pour avoir un score rond en aura se note par un "+" à côté du score. Par exemple l'aura passe de 4 à 4+ puis 5, 5+ etc... Il faut deux aventures pour augmenter son aura de 1.

Le nouveau score en aura peut être laissée ainsi ou être dépensé pour faire progresser le personnage comme indiqué ci-dessous.

Le maximum en aura dépend du peuple et augmente une fois que le personnage part à l'aventure. Ce maximum est de :

- 10 en aura pour les Bold, Wint, Békdem et ThéoMages
- 9 en aura pour les Straali et les Fost, ainsi que les Maîtres et les Mages des autres peuples.
- 7 en aura pour les M'Org.

Notez bien que ce maximum n'est plus celui de la création de personnage ! Au-delà les "+" sont notés cotes à cotes derrière l'aura : le maximum pour un Straali étant de 9 il peut avoir 9+ mais 10 n'étant pas possible donne 9++ soit deux ½ points à dépenser sans que l'aura ne baisse.

De même une aura de 6 dont est dépensé ½ point passe à 5+ et un autre ½ point pourra être dépensé sans que l'aura ne chute à 5.

CARACTÉRISTIQUES

Les maximums utilisés à la création des personnages progressent tous automatiquement de 1 point une fois la première aventure vécue. Le coût est 1 point d'aura pour 1 de caractéristique jusqu'à ce maximum.

Rappel des méthodes pour repousser les maximums des caractéristiques :

- Avec un point d'avantage spécial, à la création ou ultérieurement s'il y en a un de libre. Un « A » est noté à côté de la caractéristique.
- Il a pu aussi être repoussé à la création avec la dépense d'un point d'aura (p. 16) noté sur la feuille de personnage « R »

Chaque méthode ne peut être utilisée qu'une fois par caractéristique mais en se cumulant avec les autres méthodes.

Ensuite il est possible de dépasser ce maximum une fois par caractéristique (notez un « D » près de la caractéristique). Le coût est double, il représente 2 points d'aura mais la dépense ne peut être faite en une fois – il

faut de la patience pour se dépasser. Cela se fait progressivement en notant la dépense, ½ point par ½ point notés à coté de la caractéristique sous forme de "+". Il faut 2 points soit ++++ pour dépasser le maximum de 1 point.

Exemple : La force maximale « classique » d'un Bold à la création est de 8. Le joueur qui l'avait déjà par deux fois repoussé à 10 (R & A) à la création le maximum bénéficie comme les autres de l'augmentation automatique à la fin de la première aventure, soit 11. De plus il peut dépasser une fois (D) ce maximum, pour un score de 12... La caractéristique force est donc notée Force 12 RAD, ce qui permet de connaître son score initial (en début d'aventure), explique pourquoi il est si élevé, et ne progressera plus.

COMPÉTENCES

Le coût de progression dépend du niveau de la compétence. Il est de ½ pour 1 niveau jusqu'au 3^{ème}. Le 4^{ème} coûte 1 et le 5^{ème} 2. Avec les inter niveaux optionnels (mais conseillés) le coût est identique mais progressif dans sa répartition :

□	Niveau 1 :	½ point
□□	Niveau 2 :	½ point
□□□	Niveau 3 :	½ point
■□□	Niveau 3+ :	½ point
■□□□	Niveau 4 :	½ point
■□□□□	Niveau 4+ :	½ point, si autorisé *
■□□□□	Niveau 4++ :	½ point, si autorisé *
■□□□□■	Niveau 5 :	1 point, si autorisé *

* Le niveau 5 est difficile à atteindre. Les ½ points durement gagnés sont directement notés à coté de la compétence sans passer par l'aura, que l'option des inter niveaux soit utilisé ou non. Seuls les Maîtres et les Mages ainsi que quelques castes, se l'enseignent. Il n'est pas possible à un personnage autodidacte de l'obtenir à moins d'y consacrer une vie – et encore. Ce niveau, et lui seul (pas les inter niveaux) requiert un jet d'adaptabilité réussi avec de permettre la dépense.

Si les inter niveaux sont utilisés, leur apparition est possible en aventure avec une pratique *assidue*. Le Maître du Jeu avance alors le gain d'aura et le joueur le reporte directement sur sa feuille de personnage.

Nouvelles compétences : elles nécessitent un jet de 1D10 sous l'adaptabilité pour que la dépense du ½ point d'aura soit possible.

Idem pour le 5^{ème} niveau si le Maître du Jeu n'estime pas près le Maître ou le Mage : un an (pour le personnage) doit séparer chaque 5^{ème} niveau atteint.

PROGRESSION DU PERSONNAGE ET BAISSSE D'AURA

La baisse de l'aura qui en découle correspond à une perte de notoriété pour le personnage alors qu'il se retire pour se concentrer sur son entraînement sans être dérangé. C'est aussi une baisse de "karma" alors que les bons esprits qui l'entourent se retirent après l'avoir aidés à progresser.

L'aura ne peut être dépensée si elle est à 3 ou moins sans que les mauvais esprits n'apportent la guigne et ne perturbent l'entraînement. Si l'aura atteint son maximum la progression du personnage se fera comme pour ceux que les esprits n'accompagnent pas.

Ceux que les esprits n'accompagnent pas : ceux qui ne sont jamais accompagnés d'esprits et dont l'aura reste à 4 (c'est un avantage spécial, voir p. 18). Ils développent compétences et caractéristiques sans passer par l'aura en faisant immédiatement des + à coté des scores à augmenter. Les coûts sont les mêmes. Quand il y a assez de + le score augmente et les + gommés.

Les poisseux : comme ci-dessus, avec une aura figée à 3.

Et les mauvaises gens alors ? Lorsqu'un personnage ne mérite pas de point d'aura – il a commis des exactions etc. – il peut avoir gagné malgré tout de l'expérience. Le joueur procède comme pour ceux que les esprits n'accompagnent pas. La prochaine fois que le personnage gagne de l'expérience sans aura c'est avec une chute de celle-ci : ses mauvais esprits se renforcent. Ils partiront si l'aura augmente, c'est-à-dire en ne dépensant pas les points d'aura gagnés par des actes de bravoures. Pour que les personnages deviennent des héros il faut qu'ils soient joués comme tels ! Si un joueur n'est intéressé que par les criminels endurcis et les elfes noirs des autres jeux il lui suffit de laisser son aura dégringoler, mais il ne pourra pas être accepté par un groupe d'aventuriers différents de lui une fois possédé par des esprits démons.

PROGRESSION « NATURELLE »

« C'est en forgeant qu'on devient forgeron »

Les gains décrits ici sont immédiats et définitifs.

Compétences : En utilisant leurs compétences, les personnages s'améliorent avec le temps. A chaque fois que sur un jet de compétence, les dés ne donnent que des As (résultats bruts), il y a 1 chance sur 10 que le personnage progresse. 1D10 est donc tiré, si un As sort à nouveau, la compétence progresse de l'équivalent de ½ point d'aura, comme indiqué dans le précédent paragraphe Compétences page précédente.

Ce gain ne permet pas d'aller au-delà du niveau 5 (il n'y a pas de tel niveau), mais donne la possibilité de dépasser le niveau 4, y compris pour les simples gens qui ne le peuvent autrement. Il n'y a que 1 chance sur 100.000 de progresser sans dépense d'aura à partir du niveau 4, les joueurs ne doivent pas s'attendre à un miracle.

Caractéristiques : Pour les caractéristiques, en faisant appel à celles-ci dans les situations *vitales ou cruciales* pour le personnage, celui-ci s'entraîne ou s'épuise. Sur un jet de caractéristique donnant un double As *aux dés*, 1D10 est tiré : un As fait progresser *définitivement* le score de cette caractéristique de 1 point.

A l'inverse si le score* est un double zéro, si l'on obtient encore un zéro sur le troisième dé, c'est une perte *définitive* de 1 point. (*De nombreuses situations aggravent ou aident le score à remonter. Un double zéro sur les dés est parfois compensé, tout comme une malédiction par exemple, en sera la cause.)

Les limites de cette progression dépendent des fourchettes de caractéristiques du tableau de création du

personnage (p. 15). Impossible d'en sortir ainsi. De plus un personnage hors fourchettes n'est plus concerné par une progression naturelle.

L'EFFET DU TEMPS

Temps de progression : Dépenser 1 point d'aura entre deux aventures peut se faire en prenant une de pose quelques semaines (avec un enseignant) à quelques mois (sans enseignant). Mais la dépense peut aussi matérialiser la progression au court de l'aventure si le Maître du Jeu l'autorise. Dans ce cas c'est lors d'une accalmie pendant le voyage qu'elle a lieu.

Limites à la progression : Un personnage ne peut pas progresser de plus de 1 point dans une caractéristique ou une compétence sans faire une pose entre deux aventures. Le développement d'une caractéristique doit être justifié et autorisé par le Maître du Jeu.

Perte annuelle : En outre, les personnages perdent 1 point de compétence par an, à retirer à la compétence qu'ils ont le moins utilisé, et 1 point de caractéristique à partir de 40 ans. Ce phénomène est pour tout le monde y compris les personnages non joués. Cela simule le fait qu'une compétence qui n'est pas assez utilisée s'amenuise avec le temps, cela est flagrant avec les langues par exemple, ou les savoirs théoriques. Idem avec les caractéristiques dont la baisse simule le vieillissement. Mais que les joueurs se rassurent, les aventures devraient leur permettre de gagner un peu plus de 10 points d'expérience par an en temps de jeu, qui compenseront cette perte. Une personne banale qui n'est pas en aventure gagne en temps normal 1 voir 2 points d'aura par an du fait de ses actions quotidiennes.

Il est important que la perte de compétence ait lieu sans quoi la feuille de personnage n'est plus qu'une accumulation de point et ne vit plus.

LA PROGRESSION DES MAÎTRES & DES MAGES

Les pouvoirs spéciaux des maîtres et des Mages ont le même coût de progression que les compétences. La perte annuelle de compétence – et de caractéristique après 40 ans – s'applique pour eux aussi comme décrit ci-dessus. Les pouvoirs spéciaux sont à considérer comme des *caractéristiques* pour cette perte potentielle, c'est-à-dire baisse d'un point de caractéristique *ou* de pouvoir.

C'est le degré de reconnaissance par ses pairs et la population qui rend les Maîtres et les Mages si particulier dans leurs évolutions. Ils n'utilisent pas entre eux de titre ou de grade désignant un niveau. Les plus jeunes connaissent et respectent les plus anciens pour leur sagesse. Ils se respectent tous du reste mais ils ne s'apprécient pas forcément et les querelles internes sont toujours possibles.

Plus un Maître ou un Mage est avancé dans ces connaissances plus il est écouté et moins il est tenu obéir. Cette obéissance est tacite, elle n'est écrite nul part. Mais Enchantements est un monde où la parole des anciens fait loi et ce d'autant plus que savoir écrire est rarissime. Seuls

les Fost sont majoritairement lettrés, même les Maîtres et les Mages ne savent pas tous écrire et chez eux aussi le savoir est avant tout transmis oralement.

Apprenti : c'est un statut plutôt favorable par rapport aux simples gens mais qui n'apporte pas grand chose chez les maîtres et les mages. Il correspond à un élève qui n'a pas de compétences spécifiques supérieures au niveau 2.

Maître ou Mage : c'est le niveau courant, atteint avec des compétences à 4 pour une ou deux. Les caractéristiques requises p. 17 ainsi que l'adaptabilité sont à 6 et plus. L'aura est de 5, et très rarement à 4.

Archi Maître ou Archi Mage : c'est dans la hiérarchie le plus haut niveau accessible au personnage qui restent de jeunes aventuriers. Leur ascendant sur les gens et pas seulement ceux de leur branche est grand. Ils possèdent de nombreuses compétences au niveau 4 et les principales de leur activité au niveau 5. Les caractéristiques requises p. 17 et l'adaptabilité sont à 7 et plus et l'abstraction si elle n'est pas requise doit être à 6 et plus. L'aura est d'au moins 6 mais de 9 au maximum.

Maître et Mage Suprême : ils sont les plus vieux et les plus sages. Il est impossible à un joueur d'avoir un tel personnage car il doit avoir un certain âge et ne peut être aventurier. Ils forment les conseils suprêmes de chaque branche et ne sont que six dans chacune d'elles. La plupart de leurs compétences sont au niveau 5. Les caractéristiques requises p. 17 sont à 9 ou 10, l'adaptabilité à 8 et plus et l'abstraction si elle n'est pas requise est d'au moins 8 aussi. L'aura est d'au moins 8 mais pas forcément beaucoup plus, 10 reste rare et doit être rendu possible par le peuple du Maître ou du Mage.

Les caractéristiques requises ont un maximum repoussé de 1 une fois Maître ou Mage, et de 2 pour les Archi Maîtres et Archi Mages. L'aura maximale des ThéoMages est de 10. Cumulable avec les dépassements décrits page précédente, raison pour laquelle les Maîtres Premiers et les Maîtres du Métal ne sont jamais attaqués par des êtres humains, même les plus fous.

Rappel. Les caractéristiques requises et les activités spécifiques sont :

- Maître Premier : *vigueur* et *précision*. Activité : artisan (sculpteur, charpentier, maçon, tanneur, joaillier, etc...), herboriste, chercheur en biologie...
- Maître Feu : *volonté* et *précision*. Artisan (cuiseur, souffleur de verre, potier)
- Maître du Métal : *force* et *vigueur*. Artisan (forgeron, sculpteur de bronze, graveur de monnaie...), guerrier...
- AlchiMaître : *abstraction* et *vigilance*. Alchimiste, apothicaire, canonnière...
- ThéoMage : *abstraction* et *aura*. Diplomate, thaumaturge, kabbaliste, théologien, philosophe, artiste...
- TechniMage : *abstraction* et *volonté*. Cartographe, tisserand, mécanicien, architecte, médecin, chercheur en physique, mathématiques ou optique...

EQUIPEMENTS, POSSESSIONS & SERVICES

LES PRIX

Il est vivement conseillé aux joueurs de noter la valeur de leurs achats comme trace de leur valeur théorique à la revente avec un rapide descriptif du bien si besoin.

Les prix sont en pièces par simplicité pour les joueurs mais rappelons le, presque personne ne sait compter au-delà de 30 (et encore) nombre de jours dans un mois d'Enchantements. Les gens se réfèrent dans vie à la grosseur des de pièces : bol, sac, cassette etc...

1 bourse = 10 pièces, 1 bol = 30 pièces, 1 sac = 100 pièces,
1 grand sac = 200 pièces, 1 cassette = 1.000 pièces,
1 coffre = 5.000 pièces.

Ces contenants sont plus ou moins remplis lors des ventes. L'acheteur peut négocier un petit bol, un vendeur demander qu'il soit bien plein.

Pour plus de détails reportez-vous à la description faite de l'argent à la fin du chapitre La Société (p. 11).

Donc, si un joueur veut un prix ou une estimation il est sensé faire un jet de commerce pour son personnage.

Le prix indique aussi la rareté : il est peu probable de trouver à la vente un bien de 1.000 pièces dans un hameau.

Le prix fluctue parfois avec l'aura. Aucune règle ne régit cela, le Maître du Jeu devra donc faire appel à son bon sens. Ainsi un héros aura un bon prix ou des cadeaux... si le commerçant aime les héros ! Un brigand lui, peut se voir refuser la vente ou, à l'inverse, être exonéré de payer. Tout dépend de la situation, des stocks, du besoin de monnaie du vendeur et des personnalités de chacun. Attention, un héros radin perdra un jour au l'autre de sa réputation, donc de son aura, à force de ne penser qu'à lui et de refuser de payer le prix des choses.

L'ENCOMBREMENT

Les aventuriers ne portent généralement pas plus de 5 fois leurs forces en kilos s'ils voyagent "léger". Sans se lancer dans de savants calculs il suffit de sacs adaptés pour transporter tous cela et au moins une main doit rester libre ou porter une arme. Au pire si elle n'a pas le choix une personne peut se déplacer en portant jusqu'à 10 fois sa force sans difficultés insurmontables, mais cela n'a rien de confortable et le voyage sera épuisant.

Si trop d'objets remplissent un sac, trouver rapidement celui souhaité n'est pas toujours facile, surtout en combat (fiole de soin). Le joueur jette 1D6+4, qui doit être supérieur au nombre d'objet dans le sac (une tentative par manche). 1D6 si ce n'est pas son sac. Le personnage peut parfaitement ne jamais trouver et s'énervé pendant des manches entières, exemple l'objet est tombé du sac à l'ouverture et il n'a pas vu l'objet à terre. Un autre

personnage doit le lui faire remarquer. Bonus avec bons esprits etc... bonus aussi avec certains sacs, ou un avantage spécial permettant de trouver rapidement les choses dans un sac.

ARMES

« Ne vous inquiétez pas il y en aura pour tout le monde. » (bis)

C'est le principal investissement de l'aventurier car il lui permet de rester en vie et de garder son argent. Il n'y a pas que les Maîtres du Métal qui les forgent mais ce sont eux les plus compétents, et les plus chers, mais leurs armes ne rouillent pas. Ils ne travaillent que sur commande et il peut y avoir des délais avant la fabrication.

Les armes doivent être utilisées avec la bonne compétence et une FUM inférieur ou égale à la force du personnage (voir règles p. 33 sur les armes). *N'oubliez pas que les armes à deux mains se tiennent en profitant de 1 en force ce qui permet une plus haute FUM.* Les personnages avec une compétence d'arme savent l'entretenir pour limiter la rouille.

Si une arme a plusieurs FUM il n'y en a pas une de choisie à l'achat : une masse ayant une FUM de 4 à 6, cela veut dire qu'elle est adaptée à une personne avec une force de 4 à 6. *Il est préférable de noter les FUM des armes sur les fiches de personnages ainsi que les dégâts totaux dégâts minimums + FUM, comme par exemple si ces derniers sont de 5 :*

épée, FUM : 4, dégâts : 5 + 1D4

Une lame émoussée doit être affûtée pour être correctement utilisée, surtout de taille. Sans cela, elle occasionne 1 ou 2 points de moins aux dégâts.

Les armes usées par les coups violents (manque de matière) ou le temps sont presque toujours aussi dangereuses. La rouille ne les rend pas moins tranchantes, ainsi que les traces de chocs... Reste que les lames doivent normalement être affûtée : rouillée et émoussées ne sont pas synonyme. Par contre, une arme usée brisera en quelques parades ou au prochain choc violent.

Les armes peuvent être commandées "sur mesure" pour avoir une taille plus grande ou juste plus lourdes – et donc dangereuses – ce qui se traduit par une FUM dépassant celle indiquée. Il faut compter une à deux semaines. L'artisan doit être payé en avance avec un supplément de 200 à 1.000 pièces suivant le prix de base de l'arme, l'augmentation de la FUM et l'atelier où le personnage se la fait faire. Ceci est vrai pour les arcs mais seuls les plus grands artisans – les Maîtres Premiers – sauront le faire.

Les fourchettes de prix reflètent l'usure si elle n'est pas neuve, sa résistance et sa rareté mais pas de bonus supplémentaire aux dégâts donnés par la FUM. Pour un bonus de 1 à 6 (variable ou fixe) aux dégâts il faut ajouter de 200 à 15.000 pièces. C'est le prix de la qualité du travail et il est préférable qu'il soit fait par un Maître du Métal. Payable en avance.

Les métaux spéciaux sont hors de prix. Si l'arme est ornée de gemmes, gravée, plaquée d'or etc., son prix atteint rapidement le maximum indiqué et le dépasse très souvent.

Le personnage met alors la somme qu'il souhaite dans l'arme.

Tous ces suppléments de prix sont cumulables. Les petits budgets peuvent réduire le prix d'une arme en baissant la FUM indiqué ce qui en fait une arme moins prisée, mais qui peut tout à fait lui convenir. Les variations possibles pour une même arme sont telles qu'il est fortement conseillé de noter les caractéristiques des l'armes (qualité, taille, usure, FUM, dégâts, prix) dès son acquisition.

EPÉES & ASSIMILÉES

Ces armes sont celles qui sont les plus décorés. L'épée est depuis toujours l'arme du guerrier et du noble par excellence car elle n'est jamais un outil ou un instrument de chasse. La dague sert souvent à manger et indique le niveau social auquel prétend le personnage.

Couteau : un simple couteau, qui ne mérite pas le nom d'arme. Compétence : bagarre, FUM : 1, prix : quelques piécettes.

Dague : courte lame droite à double tranchant de 20 à 30 cm. Compétence : lame courte ou bagarre, FUM : 2, prix : de 10 à 300 pièces. Comprend les dagues de Maîtres et Mages.

Poignard : une large dague souvent courbe. Compétence : lame courte ou bagarre, FUM : 2. Prix : 10 à 100 pièces.

Epée courte : c'est le glaive et autres lames du genre. Entre 40 et 60 cm. Compétence : lame courte, FUM : 3, prix : 30 à 150 pièces.

Epée : c'est l'épée de base, plus ou moins droite, à double tranchant le plus souvent. Elle fait un mètre environ et sa lame n'est pas vraiment large (5 cm). Compétence : épée, FUM : 4, prix : 50 à 2.000 pièces et plus.

Sabre : lame courbe à simple tranchant d'un mètre environ. Compétence : épée, FUM : 4, prix : 50 à 500 pièces.

Epée large : sa seule particularité est la largeur de sa lame, plus de 6 ou 7 cm ce qui la rend plus lourde mais elle est souvent plus grossière que la simple épée. Double tranchant systématiquement. Compétence : épée, FUM : 5, prix : 80 à 800 pièces.

Cimeterre : sorte de lourd sabre. Compétence : épée, FUM : 5, prix : 100 à 1.000 pièces et plus.

Epée bâtarde : plus longue et large que l'épée elle peut se tenir à une ou deux mains. A une main FUM 5, à deux mains la force gagne +1 pour la FUM soit 5 à 6. Compétence : épée (permet de la tenir aussi à deux mains) ou épée à deux mains, prix : 200 à 1.500 pièces et plus.

Epée à deux mains : elle peut être appelée aussi épée longue ou espadon, etc... C'est une épée à double tranchant qui peut dépasser 1m50 de long et 6 cm de large. Compétence : épée à deux mains, FUM : 6 à 9, prix : 200 à 1.500 pièces et plus.

Grand sabre : de la taille et du poids d'une épée à deux mains mais à simple tranchant et sa lame est légèrement incurvée. Compétence : épée à deux mains, FUM : 6 à 9, prix : 300 à 1.000 pièces et plus.

HACHES

Hachette : une petite hache qui est souvent un outil de ferme ou d'artisan. Compétence : hache, FUM : 3, prix : moins de 10 pièces.

Cognée : l'outil du bûcheron. Compétence : hache, FUM : 3 ou 4, prix : moins de 10 pièces.

Hache : la vraie hache à une main prévue pour le combat. La lame est simple mais de forme variée, le manche fait jusqu'à 50 cm. Le tranchant fait de 10 à 20 cm. Compétence : hache, FUM : 4 ou 5, prix : 20 à 400 pièces.

Grand hache : ou grande hache en articulant convenablement. Elle est à deux mains. Le manche fait de 1 à 1,5m et la lame est simple ou double et de formes variées. Compétence : hache à deux mains, FUM : 7 à 9, prix : 100 à 1.000 pièces.

MASSES & MARTEAUX

Marteau : c'est l'outil pour les clous ! Compétence : arme contondante, FUM : 3, prix moins de 5 pièces.

Marteau de forgeron : l'outil du forgeron. Compétence : arme contondante, FUM : 4, prix : 30.

Massue : gros gourdin bardé de clous. Compétence : arme contondante, FUM : 4, prix : moins de 1 pièce ou fait maison pour quelques piécettes à l'aide d'un marteau ou d'une pierre.

Masse : une boule de métal à l'extrémité d'un manche, souvent hérissée de pointes. Compétence : arme contondante, FUM : 4, prix : 50 à 1.000 pièces.

Marteau de guerre : la version faite pour le combat du marteau. Compétence : arme contondante, FUM : 4 ou 5, prix : 300 à 1.000 pièces.

Sceptre : une version noble de la masse. Compétence : arme contondante, FUM : 3 ou 5, prix : 500 à 5.000 pièces et plus.

Masse à deux mains : le manche fait 1m20. Compétence : arme contondante à deux mains, FUM : 5 à 7, prix : 100 à 800 pièces.

Grand marteau : autrement appelé maul. La tête est une section de bois de 50 à 80 cm de long et de 20 à 40 cm de diamètre, le tout bardé de métal. La tête n'est parfois que de métal, elle est alors bien moins volumineuse : une brique de 8 x 12 x 25 cm par exemple. Compétence : arme contondante à deux mains, FUM : 6 à 8, prix : 200 à 800 pièces.

LANCES

Pique : elle fait entre 1m20 et 1m70 suivant la taille du combattant. Elle se manipule à une ou deux mains suivant la situation, ce qui est retranscrit par le nombre de réussites et non sa FUM qui reste inchangée. Compétence : pique, FUM : 3 ou 4, prix : 20 à 40 pièces.

Lance : sa hampe fait jusqu'à 2m, elle se manipule avec les compétences pique ou bâton. Peut aussi être lancée (voir armes de distance). FUM : 4 ou 5 avec pique, 3 comme bâton. Prix 30 à 50 pièces.

Javelot : cette arme peut servir comme pique en mêlée. Compétence : pique, FUM : 3, prix : 50 à 500 pièces.

Grande lance : elle mesure plus de 2,2 m jusqu'à 3m. Compétence : grande lance, FUM : 4 à 8 uniquement pour

la charge, et bâton FUM : 3 si l'adversaire est trop proche, prix : 50 à 500 pièces.

Lance de cavalerie : grande lance de 3m et plus utilisée uniquement pour la charge – à pied ou à cheval – où elle est l'arme la plus longue possible. Principalement utilisée par les Békdem. Compétence : grande lance, FUM : 5 à 8, prix : 200 à 500 pièces.

BÂTONS

Bâton de marche : il peut servir à défaut d'une vraie arme mais reste plus dangereux qu'il n'y paraît. Il mesure entre 1m et 1,3m. Compétence : arme contondante, FUM : 2 à 3, prix : le ramasser ou casser une branche.

Gourdin : bout de bois vulgaire plus ou moins lourd sans être une massue. Ce peut être aussi le reste d'un manche ou d'une hampe de lance. Compétence : arme contondante, FUM : 1 à 3, prix : trouver un bout de bois.

Bâton de combat : grand bâton de 2 à 3 mètres dont on se sert à deux mains, mais à la rapidité d'une arme à une main pour l'initiative. Il peut être fait facilement à partir d'une longue branche droite. Il peut être renforcé de fer s'il est acheté. La hampe d'une grande lance peut faire office même s'il en reste le fer, lorsque l'adversaire est trop proche. Compétence : bâton, FUM : 4, prix : 20 à 500 pièces.

Faux Bold : un solide bâton de deux mètres se terminant avec une courte lame légèrement incurvée. C'est en fait un outil servant à faucher les champs en temps de paix. Il est disponible ailleurs que sur les terres Bold. Eux seuls ont l'habitude d'en faire une arme mais la plupart des fermiers savent s'en servir. Cette catégorie comprend aussi la vouge à lame en croissant de lune pour la coupe des arbres fruitiers. Compétence : bâton, FUM : 4 ou 5, prix : 50 à 80 pièces.

Bâton du pèlerin : grand bâton de 2 à 3 mètres avec une crosse parfois noble. Il n'est jamais renforcé de métal car doit rester léger pour aider à la marche. Compétence : bâton, FUM : 3, prix : 100 à 1.000 pièces et plus.

Battoir : un grand bâton divisé en deux parties articulées. La plus longue sert de manche. Cet outil qui sert à séparer le grain de la paille s'utilise à deux mains. Compétence : bâton (au niveau 2 minimum), FUM : 3 à 5, prix : 50 à 80 pièces.

ARMES DE DISTANCE

Ces armes bénéficient toutes d'un bonus de +1 aux dégâts lorsqu'elles sont utilisées à la moitié de leur portée.

Mis à part l'arc qui est prévu pour une force donnée, la portée des armes de jet dépend de la force que l'on met dans le lancer avec une limite à la portée maximale indiquée pour chacune. *La portée réelle est de : force x 3m et FUM x 20m pour l'arc.*

Pierre : un caillou petit à gros voir énorme. La FUM varie suivant sa taille, plus elle est utilisée par la force du personnage, moins la pierre va loin dans une limite de 30m. Compétence : Lancé, FUM : 1 à 10, prix : se baisser à terre en ramasser une.

Fronde : la pierre lancée est plus petite que la précédente mais va plus loin avec 50m de portée et surtout plus vite ce

qui permet de bons dégâts. Compétence spécifique, FUM : 2 à 5, prix : 5 à 10 pièces.

Dague de jet : cette dague doit être prévue pour cela. La FUM est de 2 si elle est utilisée en mêlée mais varie avec la force si elle est jetée. Portée maximale : 30m. Compétence : arme de jet, FUM : 3 à 5, prix : 15 à 300 pièces.

Hache de lancer : en fait une hachette équilibrée pour cela. Comme pour la dague de jet la FUM varie. Portée maximale : 25m. Compétence : arme de jet, FUM : 3 à 5, prix : 15 à 50 pièces.

Lance : cette arme de mêlée peut toujours être lancée avec une portée réduite à 50m. Compétence : javelot, FUM : 2 à 5, prix : 20 à 50 pièces.

Javelot : la version "prévu pour" de la lance. La portée maximale est de 100m. Compétence : javelot, FUM : 2 à 5, prix : 50 à 500 pièces.

Arc : sa taille varie ainsi que sa puissance. La portée est de FUM fois 20m. FUM : de 3 à 8 selon les modèles avec une marge de 1. Par exemple 4 à 5 ou 6 à 7. La puissance de l'arc une fois bandé détermine seule les dégâts avec la FUM et les réussites. Ainsi si un arc de FUM 5 à 6 est bandé avec une force de 6 les dégâts seront 6 + 1D6 + le nombre de réussites. Prix : 200 à 5.000 pièces et plus. Vendu avec le carquois. 5 pièces les 20 flèches.

ARMES EXOTIQUES

Elles ne sont pas toujours rares, mais peu utilisées.

Dague et Poignard dentés : idem que leurs versions simples mais plus dangereuses. Impossible de faire des attaques multiples avec. Compétence : lame courte ou bagarre, FUM : 3 ou 4. Prix : 500 à 800 pièces. Forgés uniquement par les Maîtres du Métal.

Double Dague : dague à deux lames fines. Compétence lame courte, FUM : 2 ou 3. Prix : 300 à 800 pièces.

Serpentine : lame droite et ondulée. Existe en dague et en épée de tout type mais droite. La FUM est celle de l'arme +1. Prix : celui de l'arme fois quatre. Seuls les Maîtres du Métal les forgent et uniquement sur commande, d'où le prix élevé.

Kindar : sorte de dague avec une lame sortant de chaque côté de la poignée. Ces lames sont souvent dentées. Compétence : bagarre, lame courte; FUM : 2 à 3 ou 3 à 4 suivant la dangerosité des lames. Prix : 300 à 500 ou 400 à 1.000 suivant les lames et la FUM. Un bonus de +1 aux dégâts est fréquent sur les modèles les plus luxueux.

Griffes : il s'agit des katars et autres cestus. Compétence : bagarre, FUM : 3 à 4 avec +1 aux dégâts, prix : 200 à 300 pièces la paire. Néanmoins, fait sur mesure, ce type d'arme aurait alors FUM 3 à 4 avec +2 aux dégâts sous réserve que le porteur ait 6 ou plus en force plutôt que 5 à 6 en FUM. Ceci augmente les dégâts minimums de l'arme mais réduit aussi sa capacité de parade. (Voir p. 32 règles de parades en mêlée)

Main lourde : une sorte de poing américain avec des pointes. Il permet d'utiliser la compétence bagarre en faisant plus de dégâts : FUM 4 à 5, prix : 150 à 250 pièces l'une (non vendue par paire ou alors dépareillée).

Bottes de guerre : il s'agit de cuir lourdement clouté sur l'extérieur et le devant des tibias et genoux. Doit être placé dessus des bottes ou des guêtres (voir page suivante).

Compétence : bagarre, FUM : 3 ou 4, prix : 300 à 500 pièces la paire.

Faucille : un manche de 40 cm avec une lame semblable à un poignard au bout, attaché en forme de L. C'est un outil que tout fermier digne de ce nom sait utiliser. Compétence : bagarre, FUM : 2, prix : 10 à 20 pièces.

Faux de bataille : sa lame de 50 cm est perpendiculaire au bâton et forme un L. Initialement prévue pour la guerre, les Bold l'utilisent aussi pour leurs champs. Compétence : faux, FUM : 4 à 8, prix : 300 à 1.000 pièces.

Grand bâton de guerre : il est doté d'une courte lame à chaque extrémité dans le prolongement de la hampe. Ces lames sont à double tranchant. Il est généralement manipulé à deux mains comme un bâton mais il peut toujours l'être comme une lance à défaut. Compétence : bâton, pique. FUM : 4 à 6 (4 ou 5 comme pique), Prix : 300 à 800 pièces.

Fouet : en cuir, 2m à 4m. Il est peu utilisé sauf par les esclavagistes. Les dégâts minimums ne s'appliquent pas. Compétence : fouet, FUM : 2 Prix : 50 à 100 pièces.

Petit piolet : un outil d'exploration minière. Il peut aussi être utilisé comme un marteau mais pour l'attaque uniquement. Compétence : piolet, FUM : 4, prix : 10 à 20 pièces. C'est une arme exotique car il n'est pas commun d'être mineur.

Grand piolet : l'outil du mineur tenu à deux mains grâce à un manche plus long. Sa tête est légèrement plus lourde. Compétence : piolet, FUM : 4 à 7, prix : 20 à 50 pièces.

ARMES M'ORG

En raison de leur taille et de leur force, les M'Org se sont créés des armes plus adaptées à leur gigantisme. Seuls les M'Org – hommes et surtout femmes – ont de telles armes avant de partir à l'aventure. De plus elles nécessitent pour certaines une compétence spécifique et il faut être M'Org pour posséder à la création du personnage. Comptez 300 pièces pour la valeur à déduire de l'équipement.

Épée M'Org : la version M'Org de l'épée à deux mains, elle dépasse les deux mètres mais elle n'a rien d'extraordinaire. Compétence : épée M'Org, FUM : 8 à 10, prix : 1.000 et être M'Org ou en tuer un. Particulièrement rare dans les étales des marchands.

Hache M'Org : une version sans classe de la hache deux mains. Le manche fait facilement deux mètres. Compétence : hache M'Org, FUM : 9 et +, prix : le même qu'une épée M'Org.

Masse M'Org : un imposant tas de métal fait de pointes qui "orne" un bâton de 2m sans contre poids. Même les M'Org s'en servent à deux mains. Compétence : masse M'Org, FUM : 8 à 10, prix : 50 pièces mais à commander sur mesure.

Tronc d'arbre : ce tronc n'est pas si gros, mais seuls les M'Org "s'amusent" à cela. Compétence : masse M'Org ou bâton suivant la taille. FUM : 8 à 10, prix : de quoi couper et élaguer le tronc ! Prendre soin de laisser des bouts de branches bien pointus et voilà un tronc à la M'Org.

EXEMPLE D'ARME "SUR MESURE"

Prenons le cas où un joueur désire un sabre ressemblant à un katana. Ce dernier n'existe pas en tant que tel dans

Enchantements mais certains sabres de qualité peuvent y ressembler : léger mais particulièrement tranchant, pouvant être tenu à deux mains grâce à une longue poignée, en gros un katana pour le principe et un petit air de famille. On les trouve rarement en vente dans les étales le personnage doit alors le commander sur mesure, avec des délais souvent de plusieurs semaines.

Cette arme correspond à un sabre avec une FUM de 3 et non 4 car la lame est légère mais elle est aussi effilée et à donc un bonus de +1 aux dommages. Si elle est tenue à deux mains elle a encore +1 car plus de force est transmise au coup. Le bonus aux dégâts qui compense une FUM plus basse coûte plus de 200 pièces, peut être même plus de 500 si l'ont compte que l'arme est sur mesure et doit être faite par un artisan très compétent. Le fait de pouvoir la tenir à deux mains ne donne pas un surcoût de plus de 50 pièces. Cela nous fait un sabre qui vaut entre 600 et 800 pièces neuf et sans fioritures et autres gemmes. Il se note :

Sabre léger de qualité, FUM : 3, +1 aux dégâts, prix : 750 pièces.

Il peut même faire +2 aux dégâts en étant plus lourd mais équilibré sur mesure par un Maître (la FUM reste à 3) et coûter presque le double soit 1.500 pièces environs. Ce qui donne :

Sabre sur mesure, FUM : 3, +2 aux dégâts, prix : 1.500 pièces.

En comparaison un sabre de base coûte de 50 et 500 pièces suivant qu'il est tout juste valable ou neuf et solide.

Autre exemple avec la rapière. Ce type de lame correspond à une épée fine mais solide (acier) et rapide. La FUM est de 3, et un bonus de +1 s'applique dans son maniement, soit +1 à l'agilité. La compétence reste celle de l'épée. Obligatoirement forgée sur commande par un Maître du Métal. Prix : ? sans doute des milliers de pièces.

BOUCLIERS

Seuls les cavaliers en utilisent pour des raisons déjà évoquées (ils ne peuvent esquiver, etc.). Le piéton qui se bat avec passera inmanquablement pour un lâche si ce n'est pas un simple l'écu. Les hommes M'Org ne sont une exception et il faudrait être stupide pour les traiter de couard.

Ecu : le plus petit des boucliers d'Enchantements. Celui-ci est une simple galette de cuir et bois ou de métal. Il est tenu dans la main par une unique poignée à son revers. 20 cm de diamètre. Prix : 20 à 200 pièces. Souvent utilisé pour les danses et combats rituels. Compétence spéciale écu nécessaire.

Targe : bouclier rond de 50 cm de diamètre. Il est en bois et en cuir. Les cavaliers qui ne sont pas Béeckdemm l'utilisent. Les femmes qui sont de piètres combattantes – ou n'ont pas la force d'utiliser des armes à deux mains – l'utilise parfois et se cachent derrière. Elles sont moins critiquées en le faisant car on y voit une volonté de préserver leurs charmes. Prix : 50 à 200 pièces. Elle ne nécessite pas de compétence pour être utilisée : la targe retire 1 dé à l'agresseur.

Bouclier Béeckdemm : idéale pour les cavaliers que ce soit pour la charge ou la mêlée. Il ressemble à une grande targe (80 cm) bardée de métal ou a un bouclier droit en métal qui se termine en pointe et fait 1m de haut et plus. Il ne

nécessite pas de compétence et protège son porteur en retirant 2 dés à l'agresseur s'il est lui aussi à cheval, 4 s'il est à pied (ce qui comprend le bonus de hauteur entre le cavalier et le piéton). Attention il ne protège pas le cheval ni le dos du cavalier ! De plus les armes contondantes lourdes peuvent toujours le faire tomber à terre : un jet d'équitation est nécessaire.

Prix si l'on est Béeekdemm : 100 à 2.000, sinon 500 à 3.000.

De plus les Béeekdemm reconnaissent la tribu d'origine de leur bouclier et sauront s'il a été volé : ce ne sont pas les mêmes qui sont vendus entre Béeekdemm et aux étrangers.

Targe M'Org : un bouclier en bronze de 1m de diamètre et de 20 à 50 kg. Comme la targe décrite plus haut, elle retire 1 dé à l'agresseur, pas plus car elle n'est pas si grande pour la taille des M'Org. C'est le seul bouclier qu'ils utilisent et personne d'autre qu'eux ne se bat avec. Les M'Org s'en servent aussi pour repousser des adversaires avec bagarre comme décrit dans la compétence. Prix : 1.000 pièces.

VÊTEMENTS

Un peu moins important que l'arme pour survivre, le vêtement n'est donc décrit que maintenant. Mais n'allez pas croire qu'il ne peut pas sauver la vie. Pensez à l'hiver !

MATIÈRES

Peau de bête : le cuir traité le plus simplement, il reste le pelage mais la qualité est loin des fourrures vendues. Prix : 10 à 30 pièces suivant la taille et l'usure.

Fourrures : version chaude et surtout belle des peaux de bête. Servent pour les bottes, les pagnes ou se portent comme des par-dessus. Prix 200 à 5.000 pièces la peau.

Cuir tanné : il est d'une épaisseur variable, souple ou dur. Il est utilisé pour le vêtement de base, sandales, bottes etc. ainsi que des bâches et divers objets comme les gourdes. Très polyvalent il est avec le bois et le métal l'une des principales matières de confection dans Enchantements. Prix : de quelques piécettes pour des lanières à plus de 1.000 pièces pour des vêtements.

Cuir parcheminé : aussi fin et souple que les tissus peuvent l'être, il est aussi résistant que le cuir tanné léger. Ce cuir ne sert que pour les vêtements. Il peut avoir de nombreux motifs colorés suivant le cirage. Les Maîtres Premiers se réservent les plus beaux. Prix 500 à 3.000 pièces le vêtement, et jusqu'à 5.000 pour une tenue complète.

Tissus : Ils sont rares et la plupart des vêtements sont en cuir. Le tissu ne sert que pour montrer sa richesse, et le cuir épais étant plus solide au combat il a la préférence des aventuriers. De toute façon les simples gens n'ont pas les moyens de se vêtir de tissus en dehors des grandes fêtes alors qu'ils risquent de les abîmer en travaillant. Dans ce cas ce sont les femmes qui les utilisent le plus comme brassière et culotte ou un simple pan de tissus. Prix : 200 à 1.000 pièces.

Seuls les Fost portent quotidiennement du tissu. C'est un de leurs TechniMages qui a inventé le premier métier à tisser. Aucun habit n'a de poche mais les mieux travaillés ont de grandes manches où les petits objets s'y rangent facilement comme en Asie. Prix : 1.500 à 5.000 pièces et

plus le mètre carré. Le double pour le faire tailler... Les Straali vendent souvent des chutes venant des ateliers Fost. Elles font de belles écharpes, des ceintures, des kilts et des robes légères et franchement ouvertes devant derrière et sur les côtés. Prix : 500 à 1.000 pièces.

Soie : réservée aux Fost et aux Maîtres et Mages. Elle n'est jamais vendue mais offerte en présent magnifique.

Lainage : Contrairement aux autres matières le lainage est uniquement vendu sous forme de vêtements. Voir ci-dessous.

TENUES COMMUNES

Une paire de sandale, un kilt un pagne ou une culotte de type corsaire avec gilet ou tunique, pour les hommes. Idem pour les femmes sauf le corsaire et plutôt une jupe fendue avec parfois une brassière le tout en cuir. De longues pièces de cuirs sont souvent utilisées comme pagne jupe ou robe suivant qu'elles tombent de la taille ou monte à la poitrine. Le vêtement peut aussi n'être composé que de fines lanières de cuir attachées aux articulations, au cou ou à la taille. Prix : 250 à 1.000 l'ensemble et plus. S'il y a un peu de tissu il est acheté à un autre étale (voir ci-dessus). La ceinture seule coûte de 10 à 150 pièces sans matière précieuse.

Ces tenues existent pour l'hiver dans une version plus lourde et couvrant presque tout le corps en étant plus ou moins moulants sous une fourrure. Les prix sont au moins doubles. Des lainages existent de plus en plus chez les Straali et le Fost, et complètent les fourrures pour quelques centaines de pièces (minimum). Ce sont les Fost les plus frileux, les autres peuples n'ont réellement besoin que de grosses bottes de fourrures et d'une lourde cape pour ne pas sentir le froid tant que la température n'est pas proche de zéro ou avec du vent. Reste que si les peuples d'Enchantements sont endurcis aux rigueurs du climat et ne s'enrhument. Mais une longue marche dans la neige nécessite de se protéger des gelures. Ces vêtements conviennent à une activité physique s'ils sont près du corps, raison pour laquelle la plupart des hommes se contentent d'une sorte de pagne et les femmes ajoutent une brassière pour protéger leur poitrine.

La tenue commune peut être payée plus cher pour rentrer dans la catégorie vêtements de luxe avec du cuir parcheminé pour des justaucorps moulants ou des pans amples, les deux étant parfois associés.

VÊTEMENTS DE VOYAGE

Ils sont en cuir tanné ou en fourrure et leur principale différence est leur robustesse. Ils ne sont pas réservés aux voyageurs mais à ceux qui peuvent se payer cette qualité. Cela correspond à une tenue commune haut de gamme avec de meilleures chausses et une fourrure décrite ci-dessous. De plus il protège de 1 à 2 points de dégâts suivant l'épaisseur du cuir.

Guêtres : elles sont en protègent les pieds et le bas des jambes des ronces et des morsures de serpents pour l'essentiel. Toujours en cuir rigide – assoupli aux chevilles – elles se placent dessus des sandales et sont maintenues par des lanières lacées. Prix : 100 à 300 pièces.

Bottes : elles peuvent être en fourrure ou en cuir et remplacent sandales et guêtres si le voyageur en a les

moyens. Prix : 500 pièces et jusqu'à 3.000 pièces si c'est de la fourrure de fauves.

Cuissardes : ces bottes montent à mi-cuisse et sont toujours en cuir. Elles sont d'avantages prisées des cavaliers et des femmes. Prix : 1.000 à 1.500 pièces.

Fourrure : très pratique pour dormir, elle est aussi portée l'hiver. Une lanière de cuir, une fibule ou une chaînette la maintient. Les deux dernières peuvent être en métal précieux et incrusté de gemmes. La fourrure peut être celle d'un buffle à poil long et pour les plus riches celle d'un lion ou d'un tigre à dents de sabre. Prix : 300 à 10.000 pièces et plus.

Lainage : fragile, il est porté sous une cape de fourrure. Seuls les aventuriers fortunés les plus exigeants sur leur confort, ou les plus coquets, s'offrent des lainages. Prix : 300 à 3.000 pièces.

Gants : ils sont rares et chers mais existent, en cuir bien sur. Prix : 100 à 300 pièces. Plus 500 pièces s'ils peuvent rentrer dans la catégorie vêtements de combat et montent à mi bras.

VÊTEMENTS DE COMBAT

Ils sont non seulement résistant aux coups, mais servent parfois d'armures. Ils sont en cuir, parfois en métal pour les casques et le très rare heaume intégral. Lorsqu'ils donnent une protection, ils ont la forme d'un plastron de cuir sur mesure avec éventuellement des jambières, des cuissardes et autres poignées de force ou manchon. Parfois ces pièces sont cloutées. Encore une fois, ils sont rares, et sur mesure. Seuls les plus grands Maîtres et quelques Mages en possèdent s'ils occupent une fonction de champion ou de haut dignitaire se déplaçant souvent en territoire dangereux. La protection offerte retire de un point à 1D6 aux dégâts reçus. Si le coup est celui d'une réussite simple (voir notes sur les dégâts p. 31), ce type de vêtements absorbe complètement les dégâts. Cependant, ils sont considérés comme des vêtements et non des protections, car une dague peut les transpercer. Leur port confère un immense prestige mais aussi de la convoitise, et laisse à penser que le porteur est particulièrement riche.

"Panoplie" du Gladiateur : faite de bric et de broc elle est là pour le spectacle et ne protège pour ainsi dire pas. Quelques coups dangereux sont parfois évités, en termes de règles, elle annule le premier As du coup adverse s'il n'est pas paré ou évité. Il est réalisable de s'en créer une faite de quelques pièces de cuir et de métal (protèges tibia, poignées de force ou manchons, une épaulette ou deux, un casque). Prix 1.000 à 1.500 pièces. Moitié prix sans le casque, +500 pièces pour un heaume complet.

NOURRITURE

1 pièce par jour suffit à se sustenter mais les mets savoureux coûtent 10 à 100 fois plus chère, et acheter une boisson à la taverne est plus dépensier que de boire au puits. Bières, hydromels, vins et liqueurs valent de 1 à 1.000 pièces.

La nourriture de route se compose de pain et de fruits ou légumes secs, des viandes fumées et séchées sous forme de gigot, de tranche et de saucisson pour ceux ont encore des pièces. Elle coûte de 5 à 20 pièces pour une semaine.

Dans une taverne ou à n'importe quelle table, la qualité de la dague avec laquelle on mange sa viande est un signe extérieur de richesse. Utiliser un couteau est être pauvre, ne pas s'offrir de viande à la taverne est réservée aux mendiants venus chercher un bol chaud de bouillon.

Voir aussi les auberges p. 47.

MATÉRIEL DE VOYAGE

Comme le dit un proverbe Straali : « *Difficile de survivre avec seulement sa bite et son couteau !* » Aussi rustre qu'elle soit, cette phrase est entièrement bien fondée d'autant que le matériel listé ci-dessous n'est pas vendu partout. Les Bourgades Straali en regorgent ainsi que les abords des villes Fost mais chez les autres peuples il faut avoir de la chance et se débrouiller : tanneur ou fermier, aubergiste par exemple, ou être prêt à faire quelques heures de marche pour aller au marché le plus proche.

Bourse : en cuir souple, de quoi mettre quelques pièces et piécettes. Prix : 5 à 15 piécettes, et l'on peut en placer autant dedans s'il en reste après cet achat.

Bol : celui là même qui sert aussi à mesurer "à la bolée" 30 pièces. En pratique c'est surtout un bol en bois pour manger son repas y compris la tranche de viande avec un couteau ou une dague. Les autres aliments sont mangés avec la cuillère en bois. Prix : quelques piécettes.

Cuillère : en bois là aussi, elle est parfois remplacée par les doigts pour manger son gruaux mais cette attitude fait quelque peu rustre à une table. Prix : quelques piécettes.

Gamelle : elle est en métal grossier et sert à cuire les aliments qui ne peuvent être embrochés. Prix : 5 à 15 pièces.

Sac : en cuir souple, quelques litres de contenance. Prix : 5 à 40 pièces.

Sacoche : plate, en cuir rigide pour placer des papiers à l'abri des intempéries. Prix : 20 à 50.

Grand sac : il peut avoir diverses formes en cuir tanné mais souple. Il se porte en bandoulière et permet de mettre plus de 20 kg s'il est de bonne qualité. Un rabat protège parfois l'ouverture fermée avec des lacets de cuir. Prix : 50 à 300 pièces.

Cassette : un petit coffret en cuir et bois, parfois en métal. Ses dimensions sont si variables qu'il ne peut en aucun cas servir à mesurer un tas de 1.000 pièces ! Il pèse de 5 à 10 kg. Prix : 200 à 500 pièces, voir 800 s'il est en métal.

Coffre : il peut s'agir d'une malle en bois parfois renforcé de métal ou avoir l'apparence d'une grosse cassette. Il n'est possible de voyager avec un coffre qu'en le mettant sur un moyen de transport (p. 50) ou à dos de M'Org car il pèse plus de 30 à 50 kg à vide. Il n'est pas muni de serrure. Prix : 300 à 1.000 pièces.

Outre : elle a une contenance de 1 à 3 litres. C'est du cuir souple, il n'existe pas de récipient en métal dans Enchantements car les traitements contre la rouille son trop cher. Prix : 5 à 30 pièces.

Bâche : en cuir tanné. Les plus grandes dépassent rarement 2 x 3m. Prix : 15 à 200 pièces.

Toile bouillie : entrelacs de fibres végétales bouillies dans une sorte de goudron. Cette mixture est ensuite versée sur une dalle de pierre huilée. Une fois refroidie et séchée, elle

est décollée et forme une toile végétale de qualité grossière mais solide. Essentiellement utilisée pour faire les sacs transportant les pièces. Attention elle comporte de nombreux petits trous et n'est pas imperméable. De plus elle s'use vite. Prix : quelques piécettes le sac et 1 à 5 pièces le grand sac. S'achète aussi au mètre pour 2 ou 3 pièces.

Colle pour cuir : elle sert souvent à la place des fils de cuir pour permettre la confection de grandes bâches imperméable. Faite de résine elle est vendue sous la forme de boulettes à faire chauffer au dessus d'une petite flamme. Prix : 1 à 5 pièces la boulette.

Corde grossière : elle est lourde, s'use rapidement et ne fait presque jamais plus de 10m mais on ne trouve qu'elle dans la plupart des commerces. Elle est néanmoins résistante une année si elle n'est pas trop malmenée (frottement contre la roche). Prix : 15 à 30 pièces.

Corde fine : fabriquée par les Maîtres Premiers avec des méthodes TechniMages, elle est plus fine, plus légère et tout aussi résistante que les autres cordes. Elle est vendue au mètre, dans une limite de 100m. Prix : 5 pièces le mètre chez les Maîtres Premiers fabricant d'arc. On peut aussi en trouver d'une taille prédéfinie chez des commerçants autres. Elle est alors d'une longueur de 20 à 30m. Prix : 40 à 500 suivant l'usure et la taille.

Pierre à feu : très prisée, elle s'use peu. Elle est vendue par les Maîtres Premiers comme les Maîtres Feu. Prix : 20 pièces. On la trouve aussi dans d'autre commerce pour un prix variable : 15 à 30 pièces.

Arc à feu : moins pratique que la pierre à feu, cet arc miniature est malgré tout efficace mais nécessite une des compétences de survie. Prix : 8 à 15 pièces.

Bougie : elle est faite par les AlchiMaîtres uniquement. Sa durée est d'une courte nuit. Prix : 3 à 6 pièces.

Torche : elle est faite et appréciée par tout le monde. Prix : 5 à 15 pièces.

Lampion : une petite lampe en papier huilé qui abrite une bougie du vent. Prix : 10 à 15 pièces sans la bougie.

Lampe à huile : en céramique et verre. Fabriqué par les Maîtres Feu uniquement. Elle ne craint pas les intempéries et dispose d'une pierre à feu intégrée. Prix : 150 à 200 pièces.

Huile pour lampe : fabriquée par les AlchiMaîtres par d'étranges procédés elle permet d'alimenter en huile la lampe des Maîtres feu pour une semaine environ, à raison de 4 heures par nuit. Prix : 80 pièces.

Savon : ils sont vendus en masse par les AlchiMaîtres et sont appréciés des principales populations comme protection contre les maladies. Les gens les considèrent parfois comme de mini artefact de soins.

Pierre à affûter : permet l'entretien de sa lame. Prix : 10 à 20 pièces. Un simple bout bien usé de cette pierre vaut quelques piécettes

personnage qui en a besoin de l'achat ou qui demande s'ils sont plusieurs à l'utiliser.

Repas commun : un bol de légume dans du bouillon, du pain et de l'eau. Prix : 2 pièces. Il est possible de ne prendre qu'une partie du repas pour quelques piécettes.

Bon repas : le même que le précédent mais avec un morceau de viande blanche. Prix : 5 à 10 pièces s'il n'y pas que de l'eau.

Excellent repas : plusieurs plats cuisinés avec de la viande rouge et des morceaux choisis. Toutes les tavernes et les auberges ne le proposent pas. Prix : 20 à 50 pièces suivant la quantité et les boissons.

Dormir sur le sol ou la table : « dehors le gueux ! Si t'as pas le sou va dormir dehors y a des champs pour ça. » S'il s'agit d'une dame ou d'un groupe l'aubergiste ne cherchera pas querelles et acceptera pour quelques piécettes. Si la dame est une gueuse ce peut même être gratuit pour le groupe.

Dortoir : une pièce commune avec des paillasses quelque par dans l'auberge. Prix : 1 à 5 pièces.

Chambre : une pièce privée pour une à cinq personne. Prix 5 à 10 pièces pour le groupe.

Bain : les aubergistes qui ont du passage finissent par en proposer pour 3 ou 4 pièces.

Service de nuit : de quelques piécettes à 20 pièces suivant le client. Certaines tavernes et auberges ne l'acceptent plus si elles ont déjà eu des problèmes.

MAÎTRES PREMIERS

Herboristerie : permet d'avoir des plantes et sérum de qualités dans la liste des plantes et des poisons indiqués page 49. Les prix minimums qui y sont indiqués sont doublés et les produits les plus chers présents. Les poisons de cette liste ne le sont que par les AlchiMaîtres.

Rebouteur : peut de gens en dehors des Maîtres Premiers savent replacer un os démis correctement. Le service coûte 30 pièces et permettra d'avoir en plus un avis autorisé si le personnage à besoin d'autres soins comme les plantes, la médecine des TechniMages ou les soins de l'âme des ThéoMages. Le soin peut aussi être moins cher si le blessé n'en a vraiment pas les moyens.

Eleveur : les Maîtres Premiers ne créent pas de nouvelles races mais savent sélectionner les bêtes pour avoir les meilleures. C'est chez eux que les personnages pourront faire le bon choix pour 200 pièces de plus en moyenne.

Dresseur : les animaux domestiqués prévus pour le combat ne sont en principe vendus que chez les dresseurs Maîtres Premiers. Voir p. 50. Les chiens de chasse peuvent se trouver un peu partout mais dresser seulement ici. Permet aussi de faire une demande spéciale de dressage. Prix : 300 à 1.000 pièces indépendamment de la bête.

Cuir parcheminé : il peut servir comme vêtement (p. 45), mais aussi de rouleau de cuir à parchemin d'un prix de 200 pièces le mètre. Plus résistant que le papier des AlchiMaîtres, l'eau ne le dégrade pas ou peu et les écrits qui le couvrent baveront moins qu'avec le papier s'il est mouillé. L'encre des Maîtres Premiers est vendue 50 pièces le pot en cuir. De quoi écrire 3m. Le stylet en bois est offert.

Arc : ce ne sont pas les Maîtres du Métal mais les Maîtres Premiers qui les font. Les commandes particulières proposées à la section sur les armes p. 44, mais aussi un arc

SERVICES

TAVERNE & AUBERGE

Elles permettent en outre de se ravitailler en matériel de voyage. Le joueur fait un jet d'aura pour savoir s'il a de la chance ou que de bons esprits l'aide. Ce jet se fait pour le

avec la meilleur FUM sont à acheter chez eux. Les flèches aussi mais elles sont faites par leurs amis Maîtres du Métal. Prix : 10 pièces les 20 flèches.

Constructions : mieux vaut faire appel aux Maîtres Premiers pour se faire bâtir un logis, mais ce n'est pas obligatoire. Voir p. 50.

Travail du bois : permet de s'offrir un bol luxueux pour faire le beau à la taverne avec sa belle dague par exemple. Permet aussi d'obtenir une commande spéciale. Prix et délais : variable, à la discrétion du Maître du Jeu.

MAÎTRES FEU

Four : pour faire cuire ce que vous voulez ou presque. Prix : 5 pièces pour placer votre repas, 150 pièces pour une cuisson autre de quelques heures et nécessitant un four particulier.

Verre : pour la création de tous les ustensiles et plaques de verres. Prix : de 50 à 2.000 pièces et plus. Le moins cher n'est qu'une plaque de quelques centimètres de cotés. Le plus onéreux est la fragile épée de verre (+2 aux dégâts).

Céramique : idem que pour le verre mais le prix le plus élevé est de 3.000 pour une hache en céramique qui ne nécessite aucun entretien.

THÉOMAGES

Message : comme cela a été indiqué, presque personne ne sait écrire. Les ThéoMages proposent ce service pour 15 pièces la feuille. Ils peuvent aussi faire porter ce message pour un prix allant de 200 à 500 pièces si le territoire à traverser n'est pas trop dangereux. Lecture gratuite.

Enregistrement : les ThéoMages tiennent des archives sur les terres achetées ou aménagées. Se faire enregistrer comme propriétaire coûte 100 pièces.

Soin de l'âme : un personnage qui subit le mauvais œil ou est possédé par un esprit démon ne peut pas toujours s'en débarrasser seul en laissant l'aura augmenter. Il faut faire appel au savoir des ThéoMages et à leurs rituels. Prix : variable.

MAÎTRES DU MÉTAL

Forge et armurerie : passer une commande chez un Maître du Métal est le meilleur moyen d'avoir un produit de qualité. Se reporter à la section sur les armes p. 44, avec des mois d'attente.

Acier : il n'est toujours pas en vente à moins d'avoir été recommandé. Il donne un bonus minimum de +2. Les Métaux avec des propriétés magiques sont travaillés contre une partie du métal en question.

Métaux spéciaux : il en existe quantité... pur ou alliage. Ils sont très prisés pour des raisons esthétiques... parfois magiques.

ALCHIMAÎTRES

Apothicaire : permet d'avoir des poudres et sérum de qualités dans la liste des plantes et des poisons indiqués plus loin. Les prix minimums qui y sont indiqués sont doublés et les produits les plus chers présents. Les

AlchiMaîtres ne travaillent pas en association avec les autres pour les soins.

Epices et huiles : sont incluses les sels, sucres, poivres et les diverses essences aromatiques et odorantes. Les AlchiMaîtres y ont un accès complet pour leur usage personnel. Pour les autres, prix : 50 à 5.000 pièces

Papier : les AlchiMaîtres utilisent du papier à la place du cuir parcheminé et en vendent aussi. Prix de 100 pièces le mètre. Moins cher que le cuir car il est plus facile à produire mais est aussi moins résistant. L'encre des AlchiMaîtres coûte 80 pièces dans une fiole en verre ou 50 si l'on a déjà la fiole. De quoi écrire 3m. Le stylet en os vaut 15 pièces.

Papier huilé : translucide, il est utilisé à la place du verre. Il n'est pas plus inflammable malgré l'huile séchée. Prix : 20 à 200 pièces.

TECHNIMAGES

Médecine : en association avec les Maîtres Premiers, les TechniMages mettent leurs connaissances de l'anatomie humaine pour des soins plus lourds. Le blessé peut ainsi se faire recoudre une plaie après avoir été correctement désinfecté. Il n'y a qu'un début de savoir sur les maladies et les infections et des soins comme la saignée existe. Le prix des soins TechniMages est toujours dans les moyens du blessé sans tenir compte de ces amis et ne dépassera pas les 500 pièces. Ils ne refuseront jamais un soin.

Serrures : très rares, elles sont conçues par les TechniMages puis réalisées sur commande par les Maîtres du Métal. Elles ne sont utilisées que sur de lourdes portes ferrées ou des coffres en métal sans quoi il suffira de briser le support de la serrure. A noter qu'il n'y a pas de serrurier autre que les TechniMages. Prix : 1.000 à 3.000 pièces suivant la résistance.

Métier à tisser : non transportable. Les TechniMages peuvent y être formés s'ils le souhaitent.

PLANTES & POISONS

Il faut la compétence d'herboristerie pour reconnaître et utiliser correctement les plantes, dangereuses ou non. La compétence de poison en est une autre car ils ne sont pas tous d'origine végétale.

Dans la nature, la compétence permet de prélever sans erreur ni gâchis de quoi faire une recette connue. Le nombre de réussites au jet de dés indique la qualité obtenue de l'onguent ou de la décoction. En pratiquant ainsi on s'expose à de mauvaises surprises pendant la recherche, la préparation ou l'application, valable aussi pour l'usager. Effets secondaires possibles en cas d'échec critique : diarrhée, vomissement, vertige, urticaire et autres maux divers.

Il est toujours possible d'acheter à l'étale ou chez un herboriste ce qui facilite la tâche car l'acheteur peut demander une préparation. Le jet de compétence permet d'évaluer la qualité du produit et déceler une escroquerie. Ce problème ne se pose pas chez un herboriste Maître Premier ou un apothicaire AlchiMaître.

Suivant le type, ces plantes et poisons s'appliquent, se mangent, se boivent, se fument. Les effets négatifs sont réduits voir annulés par un jet de vigueur. Mais pour

résister à un poison par exemple, il y a des malus à la vigueur, de 1 point à plus de 10 si l'assassin met le prix.

Plantes médicinales : elles soignent presque tout, apaisent la douleur, évitent la gangrène, font regagner les points de vie perdus et remonter les caractéristiques baissées temporairement. Regain de 1D4 à 1D20, l'effet est très aléatoire suivant les gens si on ne s'adresse pas à un herboriste. Prix : 50 à 5.000 la dose.

Fortifiants : ces plantes montent temporairement une caractéristique au-dessus de son potentiel et même de son maximum si l'utilisateur prend des risques. Le gain est de 1 à 6 points suivant le prix : à partir de 1.500. L'effet est d'une heure tout au plus. Au-dessus de 10 dans une caractéristique, chaque point qui dépasse donne un malus de 1 pour un jet de vigueur. Le personnage risque même la mort si le malus est trop grand ou en cas d'échec critique. Ces effets secondaires arrivent en quelques minutes. De plus même si tout va bien pendant la durée de l'effet, une grande fatigue se fait sentir ensuite. Dépendance possible comme pour les plantes de performances.

Plantes de performance : elles existent sous diverses formes et donne 1 dé de bonus aux jets de compétences. La plante se mâche généralement et bonus vient en 1D10 manches puis disparaît presque aussitôt. Le prix varie fonction du lieu d'achat mais aussi de la durée de l'effet. De 50 pièces pour 1 manche à 500 pour 1D10 manches. En prendre plusieurs fois par jour fini par rendre dépendant : 1 dé de malus 1D10 fois par jour.

Hallucinogènes : cela va du champignon à certaines feuilles ou racines. Parfois de la sève. Tous les effets sont envisageables. Prix : quelques piécettes à 500 pièces la dose. Dépendance rapide comme ci-dessus.

Charmes : ces plantes servent à envoûter un cœur, faire oublier ou dormir, rendre euphorique ou calme. Elles modifient certes les émotions mais pas les sens. Prix 50 à 2.000 pièces.

Elixir de beauté : il s'agit souvent d'huiles odorantes – prisées des Bold – ou de parfums Fost. +1D10 à la beauté pendant 1 jour, ce bonus est tiré pour chaque mixture et ne

varie pas à chaque utilisation mais change d'une personne à une autre. Il ne sert à rien d'en mettre plus ! Ces senteurs ne sont pas unisexes. Prix : de 10 à 2.000 pièces pour une semaine. De nombreuses femmes Bold savent se faire leur huile avec ce qu'elles trouvent en ayant 1 en plantes.

Poisons : de quoi tuer ou rendre malade, vite ou lentement, parfois en dissimulant les effets derrière d'autres maux. Prix : 100 à 10.000 pièces. Sur une arme il y a un bonus aux dommages de 1 à 20 suivant le prix.

ANIMAUX DOMESTIQUES

Les peuples d'Enchantements les utilisent comme presque toutes les civilisations. Mais il n'y a pas de races créées par sélections des éleveurs. Les animaux domestiques sont donc des animaux sauvages élevés par les hommes et les espèces de notre monde existe dans celui d'Enchantements, comme les buffles, le cheval et le chien. Seuls les Wint n'en ont pas ou peu. En dehors des animaux destinés à la consommation qui ont parfois servi au trait, les animaux domestiques accompagnent la population pour faciliter le travail. Une expérience est requise pour cela, sous la forme de compétences comme l'équitation, le dressage spécifique ou la conduite d'attelage.

Un tableau indique page suivante les caractéristiques et compétences principales pour ces animaux.

BÊTES DE BÂT ET DE SOMME

Cheval : il est le plus coûteux de cette catégorie à cause de sa polyvalence car il est aussi monté. C'est ici un cheval de ferme basique mais quelques races sont sélectionnées pour cette fonction. Prix : 300 à 2.000 pièces pour les plus grands. Moins robuste et fort que le buffle il est logiquement moins courant que lui.

Leur harnachement coûte de 100 pièces pour les plus sommaires à plus de 4.000 pour les chariots bâchés des grandes caravanes.

	Force	Vigueur	Mouvement*	Agilité	Vigilance	Compétence**
Cheval de trait	10-25	8-20	15-30	5-8	4-6	Charge ***
Mule	5-10	12-20	6-10	3-6	4-6	Fuite
Buffle	15-30	12-20	15-20	3-8	4-7	Charge ***
Cheval de selle	8-15	8-20	20-60	4-10	5-8	Charge ***
Chien domestique	4-8	4-8	10-40	5-10	10-15	Détection
Chien de guerre	8-20	6-10	15-30	6-12	3-10	Charge
Cheval de guerre	15-20	12-20	25-40	5-9	5-10	Charge
Faucon	1-3	3-6	-	6-12	-	Piqué ***
Aigle	2-4	5-8	-	4-7	-	Piqué ***
Buffle de bataille	20-35	15-25	15-30	5-9	-	Charge
Ours	20-30	10-25	15-30	6-12	8-12	Charge
Olifant	50-100	50-100	15-30	4-8	4-6	Charge ***

* le mouvement est celui de l'animal en charge ou fuite

** la compétence est ce que fait le mieux l'animal en situation de combat (2D10), mais il y en a d'autres de possibles. Il s'agit ici d'animaux dressés et non sauvage.

*** Il faut parfois les y aider un peu... ne serait-ce que d'un ordre simple s'ils sont entraînés aux combats.

P.S. : les PdV sont force + vigueur comme pour toutes les créatures vivantes.

Mule : elle est appréciée pour sa vigueur et son intelligence supérieures à celles du cheval. Prix : 200 pièces environs. Elle sert à défaut de cheval à voyager.

Buffle : même domestiqué les races utilisées à la ferme sont loin du boeuf de nos campagnes. Cette dénomination regroupe en fait des animaux tel que les yacks, les gnous et presque les bisons. C'est la bête de somme la plus puissante et la plus rencontrée. Prix : 800 à 3.000 pièces.

ANIMAUX MONTÉS

Mulets et chevaux se rencontrent partout transportant des voyageurs. Dégâts de la charge et du piétinement du cheval : 6+1D6. Les prix sont ceux indiqués précédemment, si ce n'est que le cheval peut être d'une race très recherchée : +500 à +3.000 pièces. La selle est en cuir ou cuir et bois. Elle va de 50 à 3.000 pièces pour les plus belles. Il est toujours possible de monter à crue ou de ne mettre qu'une peau de bête (10 pièces).

CHIENS DE CHASSE

Utile pour repérer un gibier avant leur maître, débusquer et même le rapporter. Les chiens de chasse sont de taille variable et ne sont pas si différents des simples chiens de fermes qui surveillent le bétail des prédateurs ou de ceux qui montent la garde. Bonnes capacités d'adaptations au besoin de l'homme et aux attentes de leur maître. Les Bold et les Straali sont leurs principaux maîtres. Dégâts : 2D6 à 2D10. Prix : 50 à 1.000 pièces suivant l'âge et la race.

ANIMAUX DE COMBAT

Ce sont les Béeckdemm et les Bold qui les utilisent le plus.

Cheval de guerre : c'est la version lourde, sélectionnée et entraînée pour charger l'ennemi et le piétiner. Il sait aussi se battre seul. Très prisé des riches aventuriers cavaliers. Dégâts de charge et piétinement ou se cabrer : 10+1D10. Prix : 5.000 à 20.000 pièces. L'harnachement est de 500 pièces pour le plus vieux à plus de 5.000 pour les plus nobles.

Chien de guerre : un véritable molosse qui ne lâche jamais prise et capable de se sacrifier. Contrairement aux autres chiens son agressivité le rend moins sociable et il s'adapte mal aux besoins quotidiens de l'homme s'il n'est pas son maître. Dégâts : 2D10. Prix : 1.000 à 5.000 s'il est déjà entraîné et équipé de son collier de pointes.

Aigle et Faucon : ces deux oiseaux sont rares et plus encore avec l'homme. Dégâts : 2D6 pour le faucon, 2D10 pour l'aigle. Prix : 2.000 à 5.000 pièces, le plus onéreux étant l'aigle.

Buffles de bataille : une race plus agressive du buffle de ferme. L'agressivité est comparable aux taureaux de combat espagnols. Les plus gros sont aussi dangereux que nos rhinocéros. Les Bold l'utilisent au combat en les montant comme des chevaux. Compétence équitation, la même que pour le cheval. Dégâts : 3D10 par charge ou cornes. Prix : les Bold ne les vendent pas sauf à des connaissances 2.000 pièces. Si le personnage est guerrier Bold et sait monter et a dressé il peut en avoir un pour 500 pièces, il l'a eu à la naissance. Il doit alors dépenser un des points d'avantages lors de la création.

Ours : un ourson capturé qui a grandi avec son maître. Il ne peut être vendu que lorsqu'il vient d'être capturé pour bien s'adapter, et doit être dressé par quelqu'un de compétent. Dégâts : charge 1D10 puis 4+2D10 la griffe. Prix : 1.000 à 2.000 pièces. Seulement 500 si c'est presque trop tard.

Olifant : c'est un mastodonte qui porte le nom de la corne dans laquelle souffle leur maître. Il est trop précieux pour être recherché comme bête de somme mais peut être utilisé comme tel par leur heureux possesseur. Ces derniers sont rarement les maîtres et dresseurs. Dégâts : mort par piétinement à la charge ou 2D10 bousculé par la trompe. Prix : 20.000 à 100.000 pièces si l'harnachement de bataille est fourni.

MOYENS DE TRANSPORT

Ils sont vendus sans le ou les animaux qui fournissent la force de trait. Celle-ci s'obtient en faisant la somme des forces de ces derniers, et ce pour une charge raisonnable.

Traîneau : pratique pour transporter à moindre coût de lourdes charges. Il peut être tiré par l'homme ou la bête. Il est en cuir et bois de qualité médiocre mais suffira pour quelques utilisations. Prix : 3 à 10 pièces.

Charrette : en bois uniquement, deux roues. On la trouve souvent dans les fermes. Une fois chargée, et avec deux personnes, force de trait : 10 à 15. Prix de 200 à 500 pièces suivant la qualité et le vendeur.

Chariot : comme la charrette mais à quatre roues. Force de trait : 15 à 30. Prix : 400 à 1.000 pièces.

Wagon couvert : un solide chariot bâché. Force de trait : 20 à 40. Prix : 1.200 à 3.000 pièces.

Wagon Béeckdemm : un wagon couvert de grande taille. Il est parfois possible d'en faire l'acquisition chez les Béeckdemm. Dans ce cas la bâche n'est aux couleurs d'aucune tribu. Force de trait : 30 à 60. Prix : 1.000 à 5.000 pièces.

Roulotte Béeckdemm : non vendue et invendable. Si des pillards la veulent, ils la prennent. Elles appartiennent aux familles Béeckdemm. A titre indicatif la force de trait est de 40 à 100 grâce à des buffles habitués au désert. Les Maîtres Premiers peuvent en fabriquer une similaire pour 10.000 à 20.000 pièces suivant les spécificités de taille et de décorations.

Barque : c'est un service proposé par quelques passeurs sur les fleuves et larges rivières. Il n'y a pas de force de trait mais peut couler suivant sa taille en fonction du chargement. Le passeur sait juger cela et proposera le cas échéant plusieurs traversées. Prix : 1 à 5 pièces la traversée. Le passeur ne voudra pas la vendre mais indiquera volontiers que les Maîtres Premiers peuvent en faire une aux personnages. Prix : 2.000 à 8.000 pièces s'il y a une petite voile triangulaire.

POSSESSIONS IMMOBILIÈRES

Une fois que nos héros ne pourront ou ne voudront plus ranger leurs affaires dans un wagon, que feront-ils ? Qu'ils fassent partie des simples gens ou de la noblesse, le lieu où ils ont grandi appartient à leur famille. S'ils espèrent avoir un jour un chez-soi il va falloir se la faire construire car elles ne quittent jamais les familles. Les prix indiqués

nécessitent les services des Maîtres Premiers peuvent être divisé par deux en faisant appel à des artisans isolés. A noter que pour qu'une terre soit à un personnage il ne suffit pas d'y poser le pied si elle n'est à personne : il faut qu'il ait aménagé cette terre et qu'il la déclare comme sienne aux ThéoMages. Seules les nouvelles terres nécessitent cela ; celles qui sont occupées de longues dates sont connues des Sages locaux qui défendront la famille propriétaire en cas de conflit.

A LA CAMPAGNE

Dans ce monde, c'est lors ce qu'il n'y a pas de construction en vue, donc au milieu des bois à l'écart des champs et des fermes déjà existantes.

Cabane : en bois avec toit en chaume, pièce unique sans foyer une fenêtre et une porte avec sommaire planche de bois pour limiter les courants d'air. Entouré d'un petit terrain de quoi faire un potager. Prix : 100 pièces pour l'enregistrement chez les ThéoMages + 50 pièces si on ne la fait pas soi même (une semaine).

Maisonnette : deux à trois pièces, murs de pierres et chaume pour le toit. Propriété de 100m sur 100m environs. Champs ou forêt. Prix : 3.000 à 5.000 pièces pour la fabrication (un mois) et l'enregistrement chez les ThéoMages.

Ferme : se faire construire l'équivalent d'une ferme coûte plus de 10.000 pièces, sans limite de prix car il y a la première semence à acheter ainsi que du bétail. En mettant plus de 100.000 pièces le personnage devient un grand propriétaire terrien, autrement dit un noble... s'il n'oublie pas de se faire enregistrer chez les ThéoMages.

Tour : il est toujours possible au joueur de se faire bâtir une telle construction. La tour à la campagne fait entre deux et cinq étages et est entourée de quelques terres plus ou moins aménagées. Prix : 8.000 à 20.000 pièces par étage suivant qu'il n'y a qu'une ou plusieurs pièces – jusqu'à trois – à chaque niveau. La construction prend presque deux mois par étage et comprend quelques meubles.

AU VILLAGE

Il s'agit des zones à proximité d'autres habitations et d'une taverne. C'est la campagne alentours et les constructions sont les mêmes. Le prix est le même en théorie mais il y a déjà des familles installées et le nouveau venu ne trouvera pas toujours de terres et doit se faire

accepter comme en leur proposant de l'aider à aménager ses terres. La cabane est alors une mesure comme celle décrite ci-dessous pour les bourgs. Le coût supplémentaire pour la maisonnette est de 500 pièces, et il n'y a pas de place pour une ferme et il y a déjà un petit noble le plus souvent.

LES BOURGS

Ce sont des villages proches les uns des autres. On y trouve principalement les Straali, les autres peuples préfèrent ne pas être les uns sur les autres et les Fost ne vivent que dans leurs grandes villes. D'ailleurs ces bourgs peuvent constituer les faubourgs entourant une ville Fost.

Masure : une cabane faite en dur comme les maisonnettes sans être vraiment mieux équipée. Prix : 500 à 1.000 pièces plus 200 s'il y a une cheminée.

Maisonnette : la même qu'à la campagne mais avec un simple bande de terre dans le meilleur des cas. Prix 4.000 à 10.000 pièces.

Maison : elle a plus de cinq pièces et sa taille est bien sûr variable ainsi que son prix. De 6.000 à 20.000 pièces avec les quelques meubles compris. La construction prend un à trois mois.

Résidence : une grande maison avec un étage. Prix 30.000 à 80.000 pièces suivant les dimensions et l'endroit, car le personnage est obligé de racheter à quelqu'un un morceau de terrain inoccupé. Il est impossible de mettre plus en espérant devenir noble comme pour les fermes à la campagne car il y a déjà de nombreux petits nobles locaux. La construction prend deux à six mois. Le mobilier coûte de 8.000 à 20.000 pièces.

Tour : si, et seulement si le personnage est Maître, Mage ou a une aura de légende – 8 et plus en aura – qui l'entoure, il peut parvenir à se faire construire une tour ailleurs qu'à la campagne. Dans un bourg elle ressemblera d'avantage à une résidence de deux étages et plus qu'à une vraie tour. Il faut qu'il en ait aussi les moyens : 60.000 à 200.000 pièces est une somme facilement atteinte... plus 10.000 à 40.000 pour les meubles.

Palais : dans la série rêve de grandeur les joueurs peuvent toujours se renseigner. Et bien il faut que le personnage soit noble, Maître ou Mage avec une aura de 9 ou 10, ou encore Archi Maître ou Archi Mage et qu'il dispose d'un budget de 400.000 pièces au minimum, autant pour les meubles... Courage. Tableaux récapitulatifs

TABLEAUX RÉCAPITULATIFS

ARMES FUM (p. 33) Compétences – sous l'agilité – Prix en pièces

Bagarre p. 34

Poing et bras	Force (spé.) – 4	bagarre	NA
Pied et jambe	Force (spé.) – 3	bagarre	NA
Tête contre tête	Force (spé.) – 3	bagarre	NA

Epées & assimilées p. 42

Couteau	1	bagarre	quelques piécettes
Dague	2	lame courte – bagarre	10 – 300
Poignard	2	lame courte – bagarre	10 – 100
Epée courte	3	lame courte	30 – 150
Epée	4	épée	50 – 2.000
Sabre	4	épée	50 – 500
Epée large	5	épée	80 – 800
Cimeterre	5	épée	100 – 1.000
Epée bâtarde	5 – 6	épée / épée à deux mains	200 – 1.500
Epée à deux mains	6 – 9	épée à deux mains	200 – 1.500
Grand sabre	6 – 9	épée à deux mains	300 – 1.000

Haches p. 42

Hachette	3	hache	5 – 10
Cognée	3 – 4	hache	5 – 10
Hache	4 – 5	hache	20 – 400
Grande hache	7 – 9	hache à deux mains	100 – 1.000

Masses & Marteaux p. 42

Marteau	3	arme contondante	1 – 5
Massue	4	arme contondante	quelques piécettes
Masse	4	arme contondante	50 – 1.000
Marteau de forgeron	4	arme contondante	30
Marteau de guerre	4 – 5	arme contondante	300 – 1.000
Sceptre	3 – 5	arme contondante	500 – 5.000
Masse à deux mains	5 – 7	arme contondante à deux mains	100 – 800
Grand marteau	6 – 8	arme contondante à deux mains	200 – 800

Lances p. 42

Pique	3 – 4	pique	20 – 40
Lance	4 – 5 ou 3	pique – bâton	30 – 50
Javelot	3	pique	50 – 500
Grande lance	4 – 8 ou 3	grande lance – bâton	50 – 500
Lance de cavalerie	5 – 8	grande lance	200 – 500

Bâtons p. 43

Bâton de marche	2	arme contondante	na
Gourdin	1 – 3	arme contondante	na
Bâton de combat	4	bâton	20 – 500
Faux Bold & Vouge	4 – 5	bâton	50 – 80
Bâton du pèlerin	3	bâton	100 – 1.000 +
Battoir	3 – 5	bâton (spé.)	50 – 80

Armes M'Org p. 44

Epée M'Org	8 – 10	épée M'Org	1.000 (spé.)
Hache M'Org	9 – 10 +	hache M'Org	1.000 (spé.)
Masse M'Org	8 – 10	masse M'Org	45 – 55
Tronc d'arbre	8 – 10	masse M'Org – bâton	na

Armes Exotiques p. 43

Compétences

Prix en pièces

Dague et Poignard dentés	3 – 4	lame courte – bagarre	500 – 800
Double dague ?	2 – 3	lame courte – bagarre	300 – 800
Serpentine (spé.)	arme +1 deg.	lame courte – épée (spé.)	l'arme x 4 (spé.)
Kindar	2 – 3 / 3 – 4	lame courte – bagarre	300 – 500 / 400 – 1.000
Griffes	3 – 4 & +1 deg.	bagarre	200 – 300 (la paire)
Main lourde	4 – 5	bagarre	150 – 250 (une)
Bottes de guerre	3 – 4	bagarre	300 – 500
Faucille	2	bagarre	10 – 20
Faux de bataille	4 – 8	faux	300 – 1.000
Grand bâton de guerre	4 – 6 / 4 – 5	Bâton / pique	300 – 800
Fouet	2 (spé.)	fouet	50 – 100
Petit piolet	4	piolet	10 – 20
Grand piolet	4 – 7	piolet	20 – 50

Armes de Jetp.
43

FUM

Compétences
Caractéristiques

/

Prix en pièces

Portée

Pierre	Force	lancer – agilité / précision	na	force x 3m (30m max.)
Fronde	2 – 5	fronde – agilité / précision	5 – 10	force x 3m (50m max.)
Dague de jet	3 – 5	arme de jet – agilité / précision	15 – 300	force x 3m (30m max.)
Hache de lancé	3 – 5	arme de jet – agilité / précision	15 – 50	force x 3m (30m max.)
Lance	3 – 5	javelot – agilité / précision	20 – 50	force x 3m (50m max.)
Javelot	2 – 5	javelot – agilité / précision	50 – 500	force x 3m (100m max.)
Arc / 20 flèches	3 – 8 (spé.)	arc - précision	200 – 5.000 / 5	FUM x 20m

Bouclier

p. 44 Protections

Prix en pièces

Ecu	Compétence écu	20 – 200
Targe	- 1 dé à l'agresseur	50 – 200
Bouclier Béekdemm	- 2 / 4 dé à l'agresseur	100 – 2.000 / 500 – 3.000
Targe M'Org ?	- 2 / 4 dé à l'agresseur	1.000

VÊTEMENTS

p. 45

Prix en pièces

Vêtements de voyage	1 ou 2 points max.	variable
Vêtements de combat	1D6	???
Panoplie" de Gladiateur	annule le premier As	700 – 2.000 et +

Matières Vêtements

Prix en pièces

Peau de bête	10 – 30
Fourrures	200 – 5.000
Cuir tanné Tenue commune	50 – 1.000 et +
Cuir parcheminé	500 – 5.000
Tissus	1.500 – 5.000

Vêtements de voyage

Guêtres	100 – 300
Bottes	500 – 3.000
Cuissardes	1.000 – 1.500
Fourrure	300 – 10.000
Lainages (plus fragiles, à protéger sous une fourrure)	300 – 3.000
Gants	100 – 300 / 500
Ceinture	50 – 150

SERVICES**(GÎTES, MAÎTRES ET MAGES)**

p. 47

Taverne & auberge	Prix en pièces
Repas commun	2
Bon repas / nourriture de route	5 – 10 / 5 – 20
Excellent repas (si possible)	20 – 50
Dormir sur le sol	quelques sous ?
Dortoir	1 – 5
Chambre	5 – 10
Bain	3 – 4 (si possible)
Service de nuit	Supplément de 0 – 20 et +

MATÉRIEL DE VOYAGEp.
46

Prix en pièces

Bourse	5 – 15 piécettes
Bol	quelques piécettes
Cuillère	quelques piécettes
Gamelle	5 - 15
Sac	5 – 40
Sacoche	20 – 50
Grand sac	50 – 300
Cassette	200 – 500 – 800
Coffre	300 – 1.000
Outre	5 – 30
Bâche	15 – 200
Toile bouillie les sac (au mètre)	1 – 5 / 2 – 3 au m
Colle pour cuir	1 – 5
Corde grossière 10m	15 – 30
Corde fine (le mètre ou 20 à 30m)	5 / m ou 40 – 500
Pierre à feu	20 ou 15 – 30
Arc à feu	8 – 15
Bougie	3 – 6
Lampion	10 – 15
Torche	5 – 15
Lampe à huile	150 – 200
Huile pour lampe	80
Savon	5 – 15
Pierre à affûter (neuve)	10 – 20

Maîtres Premiers p. 47 Prix en pièces

Rebouteur	30
Eleveur & dressage	bête + 200 & 300 – 1.000
Cuir parcheminé + encre	200 / m + 50
Arc sur mesure p. 32.	(spé.)
Travail cuir & bois	(spé.)

Maîtres du Métal p. 48

Forge et armurerie p. 44	(spé.)
--------------------------	--------

Maîtres Feu p. 48

Utiliser un four	5 ou 150
Verre	50 – 2.000
Epée de verre +2	2000 et +
Céramique	50 – 3.000
Hache céramique	3.000 et +

PLANTES & POISONS p. 48 Prix en pièces

Plantes médicinales	50 – 5.000 / dose
Fortifiants	1.500 minimum
Plantes de performance	50 – 500
Hallucinogènes	1 – 500 / dose
Charmes	50 – 2.000
Elixir de beauté	10 – 2.000
Poisons	100 – 10.000

MOYENS DE TRANSPORT p. 50

Type	Force de trait	Prix en pièces
Traîneau	NA	3 – 10
Charrette	10 – 15	200 – 500
Chariot	15 – 30	400 – 1.000
Wagon couvert	20 – 40	1.200 – 3.000
Wagon Békdemmm	30 – 60	1.000 – 5.000
Passeur	NA (spé.)	1 – 5
Barque	NA (spé.)	2.000 – 8.000

ThéoMages p. 48 Prix en pièces

Message écrire + porter	5 + 200 – 500
Lire message	gratuit
Enregistrement	100
Soin de l'âme	variable

AlchiMaîtres p. 48

Papier + encre + stylet	100 / m + 80 / 50 + 15
Epices, sels, sucres etc... le sac	50 à 5.000 pièces

TechniMages p. 48

Médecine	500 max.
Serrure	1.000 – 3.000

ANIMAUX DOMESTIQUES p. 49 Prix en pièces

Bête de bât et de somme	
Cheval	300 – 2.000
Mule	150 – 250
Buffle	800 – 3.000
Harnachement	100 et plus
Cheval monté	
Cheval de selle banal / racé	300 – 2.000 / +500 à + 3.000
Sellerie	50 – 3.000
Chien	
Chien de chasse	50 – 1.000
Chien de guerre	1.000 – 5.000
Bête de combat	
Cheval de guerre	5.500 – 25.000
Aigle et Faucon	2.000 – 5.000
Buffles de bataille	2.000 si ami (spé.)
Ours	1.000 – 2.000
Olifant	20.000 – 100.000

€ n c h a n t € m € n t s

Nom : P e u p l e : A c t i v i t é :

CARACTÉRISTIQUES

	INITIALE	ACTUELLE		INITIALE	ACTUELLE
FORCE	RAD		VOLONTÉ	RAD	
VIGUEUR	RAD		ABSTRACTION	RAD	
MOUVEMENT	RAD		ADAPTABILITÉ	RAD	
AGILITÉ	RAD		VIGILANCE	RAD	
PRÉCISION	RAD		AURA		
MAID :	AGE :	SEXE :	DÉGÂTS MIN. :	CULTE :	
BEAUTÉ :	TAILLE :	POIDS :	POINTS DE VIE :		

DESCRIPTION :

[illegible]