Chroniques Athaléenes

Le Monde de Rayhana

Supplément pour le jeu de rôle Athala et le monde Rayhana, Terre d'Ombre.

athala

Auteur Athala : Tristan Collet.
Auteur Rayhana : Rodolphe Vuattier.

Illustrations

Couverture : Anndr Kusuriuri.

Illustrations intérieures (par ordre alphabétique) : Lady Dascali, Sandrine Million, William Tibaud.

« Athala est un jeu de rôle amateur médiéval fantastique.
Athala existe depuis 1987 (Athala édition zéro), est présent sur internet depuis 1999 (Athala Première édition, puis Advanced Athala en 2004). »

Tous droits réservés. Athala et Rayhana Terre d'Ombre appartiennent à leurs auteurs respectifs. Aucune modification ou copie, même partielle, de leurs créations n'est autorisée sans leur accord.

Chroniques Athaléenes, v1.00, décembre 2014
Site internet athala : www.athala.org

Sommaire

1. Chronqiues athaleenées..... 4
1.1 Avant propos..... 4
1.2 Sections..... 4
1.3 Rappel..... 4
1.4 Le futur..... 4
2. Personnage : nouvelles classes 5
Inquisiteur..... 5
Protecteur..... 6
Rôdeur..... 6
Pirate..... 7
Archimage..... 7
Archéologue..... 8
Prévôt..... 8
3. Personnage : nouvel équipement..... 9
4. Maître de jeu : règles optionnelles 12
4.1 Combat..... 12
4.11 Tirer deux projectiles en même temps..... 12
4.12 Talents connexes..... 12
4.13 Armes de grande taille..... 12
4.14 Armes non conventionnelles..... 13
4.15 Table de créatures immenses..... 13
4.2 Magie..... 14
4.21 Penchant..... 14
4.22 Pouvoirs de l'inquisiteur..... 18
4.3 Divers..... 19
4.31 Action extraordinaires..... 19
4.32 Gestion de l'alcoolémie..... 19
4.33 Familiers & expérience..... 19

Abréviations

Quelques abréviations ont été utilisées dans ce manuel, voici leur correspondance.

Caractéristiques

(FO) Force
(CO) Constitution
(AG) Agilité
(FM) Force Mentale
(IN) Intelligence
(CH) Charisme
(AU) Aura
(PER) Perception
(BE) Beauté

Personnage

(ATT) Attaque
(DEF) Défense
(INIT) Initiative
(PV) Points de vie
(PM) Points de Magie
(dx) Dé à x faces : exemple d6, dé à 6 faces.
(CAR) Caractéristique(s)
(OBJ) Objet
(PRO) Profession
(ENC) Encombrement
(EXP) Expérience
(PRG) Progression

Divers

(DIV) Divers

(PÉ) Pièce d'étain
(PC) Pièce de cuivre
(PA) Pièce d'argent
(PE) Pièce d'électrum
(PO) Pièce d'or
(PP) Pièce de platine

(PNJ) Personnage non joueur
(PJ) Personnage joueur
(MJ) Maître de jeu

1. Chroniques athaléenes

1.1 Avant propos

Chroniques Athaléenes est le premier supplément conçu pour le jeu de rôle Athala. Ce manuel regroupe un ensemble d'ajouts (professions, équipements, etc) ou de règles optionnelles à disposition des joueurs et maîtres de jeu d'athala. Le but des chroniques n'est pas d'approfondir le degré de simulation d'athala mais d'une manière générale d'élargir les possibilités offertes par le jeu et d'éventuellement combler certaines zones d'ombre.

Les Chroniques ne seront disponibles qu'en version PDF et seront abondées au fur et à mesure des ajouts à venir. Identifiez le numéro de version du manuel (en bas à gauche de la première page du manuel) et comparez avec celui disponible sur notre site internet afin de savoir si vous disposez des dernières chroniques !

Les chroniques sont construites à partir de vos retours et notre expérience du jeu au jour le jour. Si un élément nous paraît pertinent ou amusant à proposer, nous l'intégrons dans la prochaine mouture du manuel. Si vous avez des idées, n'hésitez pas à nous les communiquer !

1.2 Sections

Les chroniques sont séparées en deux grandes sections : personnage et maître de jeu. La section Personnage peut librement être lue par les joueurs tandis que la section maître de jeu ne devrait être lue que par ce dernier (ou en avec accord de votre MJ).

1.3 Rappel

Les Chroniques, tout comme le jeu Athala essayent de fournir au MJ le maximum d'outils pour simuler les actions des joueurs. Cependant, seul le MJ décide quelle règle sera utilisée ou non, de manière systématique ou pas. Le but n'est pas d'obtenir un système de jeu lourd et ultra simulationniste en permanence mais au contraire d'avoir un système souple qui peut s'adapter en fonction des situations. Les plus banales seront expédiées tandis que les plus prépondérantes peuvent être simulées au plus juste. La plupart des MJ athaléens utilisent à peine la moitié des options proposées par le système pour leurs parties !

Tout comme le jeu PDF, les Chroniques Athaléenes sont gratuites et en libre téléchargement sur notre site internet.

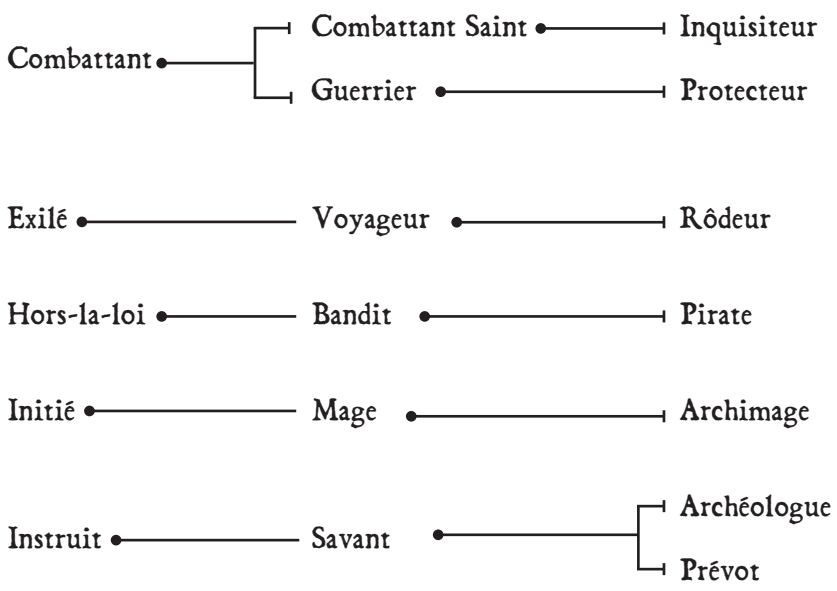
1.4 Le futur

Voici ce qui l'est prévu d'ajouter aux chroniques plus tard, en fonction des demandes et de la somme de travail que cela représente ! Si vous avez des suggestions n'hésitez pas !

- Nouvelles armes (armes exotiques, armes spécifiques).
- Tableau exhaustif des armes & équipement de protection avec leurs bonus primaires & secondaire indiqués.
- Règles d'alchimie avancées (avec notamment la création d'objets magiques directement depuis les limbes).
- Approfondissement de l'artisanat (règles de création d'objet, liste exhaustive de matériaux, etc).
- Nouvelles runes (ancienne magie oubliée, runes complémentaires pour les écoles de magie actuelles).
- Exemples de sortilèges (runes, différentes écritures possibles).

Veuillez noter que les règles présentes dans ce manuel peuvent être amenées à évoluer.

2. Personnage : Nouvelles classes



Nouvelles Classes

Sept nouvelles classes sont proposées : Inquisiteur, Protecteur, Rôdeur, Pirate, Archimage, Archéologue et Prévôt.

Certaines de ces classes sont liées à un roleplay très particulier, validez votre choix avec votre MJ avant de vous lancer !

Troisième palier de l'inquisiteur

L'inquisiteur est un utilisateur de magie intuitive (voir chapitre 24.0 page 122 du livre des règles). Arrivé au grade 3, l'inquisiteur peut dépenser une partie de ses points d'expérience pour acheter points de magie et pouvoirs (voir chapitre 10.22 page 78 du livre des règles). Les pouvoirs de l'inquisiteur sont détaillés chapitre 3.12, page 18.

Inquisiteur

En ces temps troublés, certains hommes sont nommés pour porter la parole de Dieu et remettre dans le droit chemin les brebis égarées. L'inquisiteur a tous pouvoirs ou presque lorsqu'il s'agit de trancher vis à vis de religion quitte à faire bruler quelques innocents par erreur.

Habilité spéciale : Utilisateur de magie intuitive.
Bonus expert : +3 IN, +1 FM.
Noms d'usage : questionneur, main de dieu.

Protecteur

Le protecteur est un combattant spécialisé dans la défense corporelle, qu'elle soit pour lui même ou pour une tierce personne. Ses techniques de défense en font une véritable muraille.

Bonus talent : +1 par grade groupe athlétique.
Compétence : mur défensif (AG/AG).
Habilité spéciale : interception.
Bonus expert : +2 AG, +2 CO.
Capacité expert : protection.
Noms d'usage : briselame, carapace.

Troisième palier du protecteur

Compétence : mur défensif. Le protecteur utilise une technique avancée de défense avec bouclier le rendant très difficile à atteindre lors d'un combat.

***Règle : la marge de réussite du jet de Mur défensif est additionnée à la défense du PJ**. Le PJ ne peut attaquer lorsqu'il utilise ce talent. Difficulté de 3 contre les attaques de lancer et de 6 contre les attaques de tir.*

Habilité spéciale : interception, si positionné à moins de 2 mètres de la cible d'une attaque, le protecteur peut tenter de l'intercepter. Il a un pourcentage de chance égal à son grade multiplié par 2 d'intercepter l'attaque (grâce à son bouclier ou à son arme). Dans le cas ou l'attaque est interceptée, le protecteur dispose alors d'un malus de 10 à sa propre attaque pour le tour.

Quatrième palier du protecteur

Habilité spéciale : interception. Le pourcentage passe à grade multiplié par 3 et malus de 5 à l'attaque.

Capacité expert : protection. Le protecteur bénéficie en permanence d'un bonus de +3 en défense et d'une absorption d'armure majorée de 1 point contre tout type d'attaque.

Rôdeur

Qu'il soit commandité pour espionner ou qu'il agisse pour son propre chef, le rôdeur est un maître de la discrétion. Nombre d'entres eux profitent de leur talents à des fins très personnelles et de fait, les rôdeurs sont plutôt mal vus et souvent accusés par défaut.

Bonus talent : +1 par grade groupe connaissance (bonus passe à +2).
Compétence : histoire (IN).
Habilité spéciale : conseil.
Bonus expert : +3 IN, +1 FM.
Capacité expert : eurêka.
Noms d'usage : éclaireur, larron.

Troisième palier du rôdeur

Compétence : camouflage. Comprend un ensemble de techniques et accessoires permettant au rôdeur de passer inaperçu.

***Règle : augmente d'un point le bonus en discrétion pour 4 points en camouflage**.*

Habilité spéciale : sens aiguisés, le rôdeur doit sa survie à sa capacité à passer inaperçu ainsi qu'a son aptitude à voir ou entendre autour de lui. Bonus perception +2.

Quatrième palier du rôdeur

Habilité spéciale : sens aiguisés. Le bonus passe à +4.

Capacité expert : Ombre. Une fois par jour, le rôdeur peut choisir de refaire un jet pour tout ce qui concerne sa discrétion ou sa perception et choisir le meilleur des deux jets.

Troisième palier du pirate

Compétence : triche, pour le pirate tricher est une seconde nature. Que cela soit au combat ou au jeu, dès que cela est possible le pirate a toujours un coup fourré en réserve.

Règle : *permet d'obtenir un avantage en rapport avec la marge de réussite. Marge comprise entre 1 et 5 : avantage modeste (+/-1), entre 6 et 10 avantage moyen (+/-2), etc. Applicable à toute action ou une « triche » est possible (par exemple jeter du sable dans les yeux de l'adversaire en combat, faire boire le gobelet empoisonné, utiliser un ustensile non prévu, ne pas tenir compte d'une règle, etc.). Les caractéristiques concernées par le talent sont à la discrétion du MJ suivant la demande du PJ. Utilisable une fois par action au maximum (une fois par combat).*

Habilité spéciale : pied marin, dès qu'il est à flot, le pirate se sent à l'aise et bénéficie de +1 pour toute action dynamique (combat y compris).

Quatrième palier du pirate

Habilité spéciale : pied marin. Le bonus passe à +2.

Capacité expert : Meneur. Le pirate expert a appris à se faire respecter quant il n'est pas lui même capitaine de son navire. La persuasion et l'intimidation n'ont pas de secret pour lui tant qu'il s'adresse à des personnes non lettrées. Bonus +4 pour tout talent social visant à se faire respecter et/ou à influencer. Bonus passe à +2 vis à vis d'un auditoire lettré (exemple : classe sociale mini bourgeois).

Pirate

Naviguant sur les mers en bande plus ou moins organisée, le pirate est un marin hors pair versé dans le combat sous toutes ses formes. Il préfère les batailles gagnées d'avance. Le combat à la loyale n'a pas de sens, seul le résultat compte !

Bonus talent : +1 par grade groupe extérieur.
Compétence : triche (variable).
Habilité spéciale : pied marin.
Bonus expert : +2 AG, +1 FO, +1 FM.
Capacité expert : Meneur.
Noms d'usage : corsaire, pillard, forban.

Habilité spéciale : fusion, l'archimage n'emprunte pas la voie classique des écoles de magie, toutes les runes existantes sont considérées comme primaires pour lui (colonne «Prof.» du tableau de coût des runes, page 81 du livre de règles). En contre partie, l'archimage n'a pas la même efficience que ces congénères. Son grade est considéré comme moins élevé d'un rang pour tous les calculs d'effets de sortilèges.
L'archimage peut néanmoins choisir une rune par grade avec laquelle il ne subira aucune pénalité. Ce choix est définitif.
L'archimage peut apprendre un nombre de runes supérieur à ces congénères, sa base de calcul est : Score AU x grade.
Par exemple un archimage de grade 3 ayant une Aura de 19 pourra apprendre 19x3 = 57 runes.

Archimage

L'archimage est un initié qui perçoit et utilise la magie d'une manière non conventionnelle. Ses domaines d'application sont plus vastes que ceux de ces confrères au détriment d'une efficacité moindre.

Bonus talent : +1 par grade groupe magique (bonus passe à +2).
Habilité spéciale : fusion.
Bonus expert : +2 AU, + 2 IN.
Noms d'usage : maître mage, mage primal.
Magie primaire : toutes.
Source de magie : primale.

Archéologue

L'archéologue partage son temps entre les bibliothèques et le terrain. Que se soit à des fins historiques ou d'une manière plus vénale, il essaye de comprendre et de vérifier sur site le fonctionnement de civilisations perdues et autres anciens mythes...

Bonus talent : +1 par grade groupe connaissance.
Compétence : histoire (IN).
Habilité spéciale : oeil de spécialiste.
Bonus expert : +2 IN, +1 FM, +1 AG.
Capacité expert : méthode.
Noms d'usage : pilleur de tombes, archéologue, historien

Troisième palier du chasseur de trésor

Compétence : histoire, l'archéologue récolte au fur et à mesure de sa carrière des fragments d'informations sur l'histoire et plus particulièrement sur l'histoire d'anciennes civilisations ou mythes & légendes.

Règle : *permet au PJ d'obtenir des informations sur un sujet en rapport avec l'histoire de civilisations, de mythes ou de légendes. La difficulté est à la discrétion du MJ. Plus le sujet est ancien/oublié plus la difficulté est grande. Les sujets peuvent être vastes : coutumes, architecture, croyances, etc.*

Habilité spéciale : oeil de spécialiste, l'archéologue bénéficie d'un bonus de 5 en perception lorsqu'il s'agit d'explorer des ruines ou tout autre lieu en rapport avec son métier (à la discrétion du MJ, le lieu doit être en rapport avec une civilisation ancienne, un mythe ou une légende).

Quatrième palier du chasseur de trésor

Habilité spéciale : oeil de spécialiste. Le bonus passe à +10. De plus, l'archéologue ne commettra aucune maladresse tant qu'il est sur les lieux de sa recherche.

Capacité expert : méthode, l'archéologue expert dispose d'un bonus égal à son grade pour tout jet hors combat se déroulant pendant l'exploration de ruines ou tout autre lieu en rapport avec son métier (à la discrétion du MJ, le lieu doit être en rapport avec une civilisation ancienne, un mythe ou une légende).

Prévôt

Représentant légal d'une seigneurie, d'un royaume, le prévôt parcoure le royaume pour faire appliquer les lois et apporter la parole officielle.

Bonus talent : +1 par grade groupe extérieur.
Compétence : administration (IN).
Habilité spéciale : stature étatique.
Bonus expert : +2 IN, +1 FM, +1 CH.
Capacité expert : réquisition.
Noms d'usage : magistrat, juge, percepteur d'impôts.

Troisième palier du prévôt

Compétence : administration. Le prévôt connaît les lois, droits et devoir de chacun à travers son royaume ainsi que sur les royaumes alentours.

Règle : *permet au PJ d'obtenir des passes droit, avantages et autres privilèges en lien avec son statut au sein de la seigneurie représentée. La difficulté est en relation avec la demande du joueur et du grade du prévôt dans la seigneurie. Exemples d'avantages : garde du corps, hébergement et repas gratuits, écoute des officiels, etc.*

Habilité spéciale : stature étatique, le prévôt représente l'autorité et à ce titre il bénéficie en permanence d'un bonus de 3 pour toute tentative sociale frauduleuse envers lui (duper, séduire, etc.). De plus il a 4% de chance par grade de déceler une supercherie qui serait en lien avec la loi du royaume. Il doit voir la supercherie pour avoir une chance de la déceler.

Quatrième palier du prévôt

Habilité spéciale : stature étatique, le bonus passe à 6 et 8% par grade.

Capacité expert : réquisition, le prévôt dispose d'un pourcentage de chance égal à son grade plus la marge de réussite de la compétence administration d'obtenir un avantage hors du commun. Par exemple obtenir un détachement de plusieurs hommes, l'emprisonnement d'un innocent, la réquisition d'un bien, etc.

3. Personnage : Nouvel équipement

Le tableau ci-après correspond à une partie de l'équipement spécial que les aventuriers peuvent parfois trouver. L'achat d'équipement dans ce tableau est systématiquement à valider avec le MJ.

Accessoires de déguisement : comprend fausse moustache, perruque, faux cils, du fond de teint, Etc.

Aimant : roche naturelle de forme variée.

Cadenas : la version supérieure du cadenas correspond à une serrure renforcée, plus précise et donc moins facile à crocheter. La version renforcée est identique excepté que le corps du cadenas est également renforcé, le rendant très difficile à détruire. La version réputée inviolable est basée sur une serrure de précision et un corps renforcé en acier supérieur.

Instruments médicaux : correspond aux ustensiles utilisés par un chirurgien de l'époque. Voir livre des règles page 67, Second soins.

Longue vue : permet de grossir environ deux fois la scène observée et donc de voir deux fois plus loin.

Outils de serrurier : plus complets et plus lourds que les outils de voleur mais plus efficaces.

Parfum : alcool odorant, mélange d'odeurs varié, généralement floral.

Savon : non parfumé. Valable pour 30 lavages corporels.

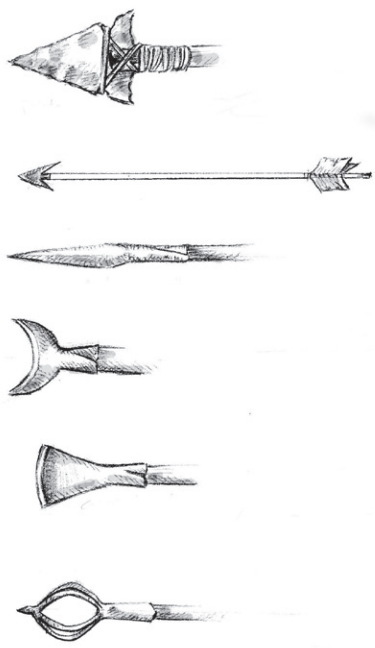
Savon parfumé : savon plus doux et parfumé avec une senteur florale. Valable pour 20 lavages corporels.

Trousse médicale : ensemble d'accessoires et ustensiles nécessaires aux premiers soins (bandages, garrot, atèle, etc).

Chien de guerre : chien de race robuste, élevé et dressé pour le combat.

Destrier : cheval de guerre pur race rompu au combat et à la charge. Doté d'une intelligence supérieure, il peut connaître et réagir à quelques ordres. Le destrier légendaire est un cheval ayant déjà fait ses preuves lors de bataille(s) et reconnu comme un atout prépondérant pour son cavalier. Les destriers font d'excellents familiers.

Fauve dressé: disponibilité très variable en fonction des zones géographiques. Le dressage correspond à un état pacifique



de l'animal vis à vis de l'homme et éventuellement quelques tours. Il ne peut s'agir d'un animal dressé pour le combat, ni même d'un familier.

Flèche barbelée : l'objectif de ce type de flèche est d'occasionner des dégâts lors de son retrait du corps. Inflige 1d4 point de dégât lors du retrait (sans autre effet).

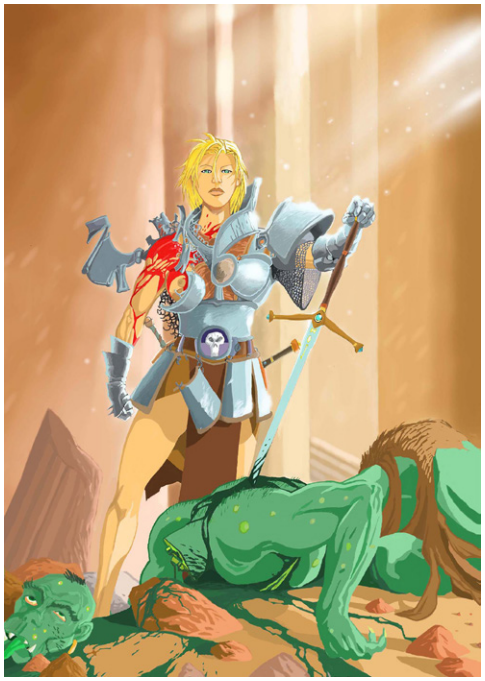
Flèche perce maille : l'objectif de ce type de flèche est de pénétrer plus facilement les armures de métal. L'embout est très fin. +2 points de dégâts sur les armures de métal, -2 sur les autres.

Flèche tranche corde : l'objectif de ce type de flèche est de sectionner une cible à faible résistance (corde, doigt, lanière...). Son embout est large et plat afin de faciliter la visée. Sans ce type de flèche, ce genre d'action est quasi impossible à réaliser.

Flèche coupe jarret : l'objectif de ce type de flèche est d'occasionner des dégâts tranchants superficiels. L'embout est plus petit que la flèche tranche corde mais similaire, généralement en demi-lune. +2 points de dégâts sur les cibles sans armure, -2 sur les autres.

Flèche creuse : l'objectif de ce type de flèche est d'injecter une substance lors de sa pénétration dans la chair. L'embout est creux afin d'accueillir la substance. Acceuille une dose.

Tableau d'équivalence de monnaie					
Pp	**Po**	**Pé**	**Pa**	**Pc**	**Pe**
1	10	100	500	1000	10 000
	1	10	50	100	1000
		1	5	10	100
			1	2	20
				1	10
Légende					
Pour une pièce de platine, vous avez 10 pièces d'or ou 100 pièces d'électrum, etc.					



Flèche enflammée : l'objectif de ce type de flèche est d'envoyer un projectile enflammé vers sa cible. L'embout ressemble à une petite cage métallique dans laquelle on positionne un combustible qui sera enflammé juste avant le tir.

Flèche assommante : l'objectif de ce type de flèche est d'occasionner des dégâts contondants à sa cible. Son embout est massif (pour une flèche), généralement une petite boule de métal. Dégâts -2.

Botte à double fond : ses bottes disposent d'une petite cache située dans le talon, sous la semelle intérieure.

Ceinture à cache secrète : cette ceinture dispose d'une petite double peau tournée vers l'intérieur permettant d'y dissimuler de très petits objets.

Entretien armure : entretien nécessaire au bon fonctionnement d'une armure de métal (débossage, graissage, petites réparations).

Parfait affûtage : affûtage sans défaut d'une lame. Ne dure que pour un combat (ou 10 coups portés) après quoi la lame redevient «normale».

Parfait équilibrage : ajustement des masses au plus juste sur une arme afin de lui conférer un maniement plus aisé.

Fabrication arme & armure sur mesure : permet d'ajuster l'objet fabriquer à la morphologie du futur porteur. L'objet est ainsi plus facile à utiliser.

Variance des prix

Le prix d'un bien peut varier fortement suivant l'endroit où il est vendu et la demande locale. Le MJ peut s'inspirer des exemples suivants :

Biens vivants
(Biens cultivables ou élevés : animaux, nourriture)

Zone rurale : -10 à -50 %.
Bourg, village : -
Ville : +10 à +20 %.
Cité : +25 à +50 %.

Biens basiques
(Biens nécessitant une transformation simple : huile, objets en cuir, etc)

Zone rurale : -10 à +10 %.
Bourg, village : -10 à -25 %.
Ville : -10 à +20 %.
Cité : 0 à +30 %.

Biens élaborés
(Biens nécessitant une transformation élaborée : armes, meubles, etc)

Zone rurale : +10 à +50 %.
Bourg, village : +10 à +30 %.
Ville : 0 à +20 %.
Cité : -10 à +10 %.

Biens très élaborés
(Biens nécessitant une transformation complexe : longue vue, instruments de musique, etc)

Zone rurale : +50 à +100 %.
Bourg, village : +30 à +80 %.
Ville : +10 à +50 %.
Cité : 0 à +30 %.

Les pourcentages sont à appliquer aux prix indiqués sur les tableaux. Ils sous entendent que la zone d'achat dispose de quoi fabriquer le bien (exemple : forgeron pour une épée).

Table d'équipement spécial

Désignation	Poids	Disponibilité				Prix	Notes
		Rural	Bourg	Ville	Cité		
Accessoires							
Accessoires de déguisement	0.5	-	-	10	90	7 pa	
Aimant	0.1	-	1	5	10	1 pa	
Cadenas supérieur	0.3	5	10	30	100	3 pe	
Cadenas renforcé	0.4	1	20	50	100	6 pe	
Cadenas inviolable	0.5	-	1	10	50	1 po	
Instruments médicaux	1.0	5	20	75	100	9 pe	
Longue vue	1.0	1	5	10	20	3 po	
Outils de serrurier	2.0	5	20	75	100	5 pe	
Parfum	0.1	1	10	75	100	1 pe	
Savon	0.1	5	20	90	100	1 pc	
Savon parfumé	0.1	-	1	10	75	2 pa	
Trousse médicale	1.5	5	25	100	100	5 pa	
Animaux							
Chien de guerre	-	5	15	25	50	3 po	
Destrier	-	1	1	5	25	50 po	
Destrier légendaire	-	-	-	-	1	250 po	
Fauve dressé	-	-	-	1	5	10 po	
Armes							
Flèche barbelée	0.8	5	20	75	100	2 pa	pour 10 flèches
Flèche perce maille	0.7	5	20	75	100	2 pa	pour 10 flèches
Flèche tranche corde	1.2	5	20	75	100	3 pa	pour 10 flèches
Flèche coupe jarret	1.0	5	20	75	100	3 pa	pour 10 flèches
Flèche creuse	0.9	-	5	25	75	1 po	pour 10 flèches
Flèche enflammée	0.7	5	20	75	100	5 pe	pour 10 flèches
Flèche assommante	1.5	5	20	75	100	3 pa	pour 10 flèches
Habillement							
Bottes à double fond	1.2	10	30	90	100	1 po	
Ceinture à cache secrète	0.5	10	30	90	100	4 pa	
Services							
Entretien armure	-	10	50	100	100	2 pe	
Parfait affûtage	-	5	30	75	100	1 pe	+1 dégâts pendant 1 combat ou 10 tours.
Parfait équilibrage	-	5	30	75	100	3 pe	+1 initiative
Fabrication arme sur mesure	-	5	30	75	100	5 pe	+1 initiative
Fabrication armure sur mesure	-	5	30	75	100	1 po	1 point de malus armure ignoré

Légende

Les pourcentages de disponibilités sont valables pour une période d'une semaine.

4. Maître de jeu : Règles optionnelles

4.1 Combat

4.11 Tirer deux projectiles en même temps

S'il est possible, physiquement, de lancer ou même tirer deux projectiles à la fois, cela se révèle extrêmement difficile à réaliser en conservant la même efficacité.

Dans le cas ou le personnage veuille lancer deux projectiles à la fois (par exemple deux dagues), chaque attaque est gérée séparément. La première attaque se fait à -10, la seconde est un jet non modifié (malus/bonus de portée applicables).

►*Exemple : Clarn lance deux dagues. Il a une attaque de base à +20. Son premier jet de dés donne 15, sa première attaque donne donc 20+15-10 = 25. Son second jet donne 13, sa seconde attaque donne donc 13.*

• *Note : dans le cas ou un personnage serait ambidextre, la seconde attaque peut se faire à -15 (ou non modifiée si plus favorable).*

Dans le cas ou le personnage veuille tirer deux projectiles à la fois (par exemple deux flèches ou deux carreaux), les deux attaques sont gérées comme une seule. Le personnage devra disposer d'un équipement permettant physiquement de loger deux projectiles. L'attaque sera ensuite effectuée avec un malus de 10. Si elle touche, les dégâts hors coup critique (saignement, étourdissement, etc) seront majoré d'un dé. Ces dégâts additionnels ne seront pas comptabilisés pour définir le seuil de gravité de la blessure.

►*Exemple : Clarn tire deux flèches, sont attaque touche. Son arc inflige normalement 1d6 points de dégâts. Il fera donc pour cette attaque 2d6.*

4.12 Talents connexes

Certains talents ne sont pas forcement similaires mais connexes. Par exemple, le fait de maîtriser le combat de mêlée à la dague et le fait de lancer une dague n'est pas considéré comme similaire (les mouvements n'ont rien à voir) mais connexes (il s'agit d'autres mouvements mais avec le même outil). Dans le cas ou un personnage veuille utiliser un talent connexe sans l'avoir développé, il peut utiliser son talent le plus favorable avec les progressions divisée par 2 (arrondit inférieur).

►*Exemple : Clarn maîtrise la dague de lancé (15 progressions + 5 ajustement caractéristiques) = 20. S'il veut s'en servir en mêlée, son score sera de 15/2 = 7.5 arrondit à 7 + 5 ajustement caractéristiques = 12.*

4.13 Armes de grande taille

Du fait de certaines races très grandes, les personnages peuvent être amenés à utiliser des armes au gabarit disproportionné voire tenter d'utiliser une arme à deux mains d'une seule.

C'est la caractéristique Force qui va déterminer avec quelle efficacité le personnage va utiliser l'arme. Faites la différence entre la force nécessaire (déterminé par le MJ) pour manier l'arme et la force du personnage. Utilisez ensuite le tableau ci-après pour déterminer l'efficacité.

Table d'utilisation de grandes armes

#	Effet
0 et +	100 % d'efficacité.
-1 à -5	50 % d'efficacité. -5 initiative.
-6 à -10	25 % d'efficacité. -10 initiative.
-11 et moins	Arme inutilisable.

Dans le cas ou un personnage essayerait d'utiliser une arme prévue pour être maniée à deux mains d'une main, doublez la force minimum indiquée sur la table des armes (page 83 du livre des règles).

4.14 Armes non conventionnelles

Lorsque la situation l'exige, presque n'importe quel objet peut devenir une arme !

Voici comment aider le MJ à en déterminer les dégâts. Bien entendu le MJ doit conserver un garde fou pour rester dans la logique. Un objet qui n'est pas prévu pour tuer ne doit pas être plus dévastateur qu'une arme. De même, certains objets sont inoffensifs et ne pourront jamais créer de dégâts en combat. Vous pouvez taper à mort sur un garde en armure de plaques avec un oreiller, vous vous fatiguerez avant qu'il n'encaisse le moindre point de dégât !

L'objet est...

Très petit : 1d2
Petit : 1d3
Moyen : 1d4
Grand : 1d6
Très grand : 1d8

L'objet dispose d'une affinité à faire mal...

Pas du tout : -4
Plutôt pas : -2
Moyennement : -1
Plutôt : +1
Complètement : +2

Exemples :

Barreau de chaise : 1d3 -2
Pelle : 1d6 -2
Pioche : 1d6 +1
Barre de fer : 1d4 +2
Chandelier : 1d4 +1
Fourche : 1d6 +2
Faux : 1d8 +2

4.15 Table de créatures immenses

Voici la table de blessures à utiliser avec les créatures immenses telles que les dragons ! Une fois la localisation effectuée et les dégâts tirés, le MJ utilise la table des blessures afin de déterminer la gravité de la blessure engendrée par la frappe en fonction du nombre de points de dégâts encaissés par la cible dans la zone concernée.

Gravités
L : Légère
M : Moyenne
G : Grave
D : Membre détruit

Voir page 115 du livre des règles pour plus de précision.

Table des blessures des créatures immenses

		Immense			
		L	M	G	D
Tête	Front	12-19	20-29	30-39	40+
	Oeil	4-9	10-17	18-25	26+
	Nez	6-11	12-19	20-27	28+
	Mâchoire	12-19	20-29	30-39	40+
	Oreille	6-11	12-19	20-27	28+
	Coup	10-16	17-24	25-33	34+
Bras	Épaule	20-28	29-38	39-49	50+
	Avant bras	10-16	17-24	25-33	34+
	Coude	10-16	17-24	25-33	34+
	Bras	12-19	20-29	30-39	40+
Main	Doigt	4-9	10-17	18-25	26+
	Paume	6-11	12-19	20-27	28+
	Poignet	10-16	17-24	25-33	34+
Torse haut	Poitrine	20-28	29-38	39-49	50+
	Plexus	6-11	12-19	20-27	28+
	Cotes	24-35	36-47	48-59	60+
Torse bas	Ventre	12-19	20-29	30-39	40+
	Aine	6-11	12-19	20-27	28+
Jambe	Cuisse	20-28	29-38	39-49	50+
	Genou	12-19	20-29	30-39	40+
	Mollet	12-19	20-29	30-39	40+
Pied	Cheville	10-16	17-24	25-33	34+
	Pied	6-11	12-19	20-27	28+

4.2 Magie

4.21 Penchant

Lorsque d'un utilisateur de rune fait souvent appel à un type de magie, cette dernière peut, petit à petit, engendrer des changements sur lui. Cela peut aller d'un simple trait de caractère plus prononcé, à un changement physique.

Le calcul du penchant d'un personnage peut s'avérer fastidieux (combien de runes de chaque type de magie utilise t'il régulièrement ?) d'autant plus que certaines magies antagonistes s'annulent entre elles (utiliser une rune de magie noire puis une rune de magie blanche entraîne un «retour à zéro» comme +1 et -1 font 0). Nous conseillons au MJ d'estimer ce penchant, s'il y en a un, suivant les critères suivants :

- Fréquence : quelle magie est la plus souvent utilisée par le personnage (hors magie basique) ?
- Puissance : quelle magie est utilisée pour effectuer des sorts puissants ?
- Intégrité : quelle magie est utilisée par le personnage afin d'obtenir ce qui souhaite ?

a chaque fin partie de jeu, le MJ détermine s'il y a un penchant ou non pour le personnage. S'il y a un penchant le MJ peut attribuer de 1 à 3 points dans ce dernier en fonction des critères donnés ci dessus.

Ce cumul de points sert ensuite à lire le résultat sur le tableau correspondant.
Un personnage ne peut avoir qu'un seul penchant.

Penchant Blanc	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient un peu plus amical et calme.
6 à 12	Le personnage devient calme et plus tolérant. Il lui est difficile de s'emporter. L'utilisation de magie noire ou nécromantique se fait à -2 pour chaque rune de magie noire/nécromantique présente dans le sort.
13 à 25	Le personnage met un point d'honneur à aider, même un tout petit peu, une personne qu'il connaît dans le besoin. La cruauté indispose le personnage. Magie noire/nécromantique à -4.
26 à 50	Une légère modification physique fait son apparition (beauté plus prononcée, cheveux blonds, dents blanches et parfaites, etc). Cette modification peut s'accentuer lorsque le personnage est dans une phase forte en sentiments. Magie noire/nécromantique à -8. Le respect de la vie devient l'intérêt principal du personnage. Sa perception de la magie noire, nécromantique et blanche est aisée (+10). +2 séduction & influencer.
51 à 99	L'aspect physique du personnage est transformé (apparence angélique de plus en plus prononcée). La saleté ne semble pas toucher le personnage. Magie noire/nécromantique à -15. La tolérance et la prévenance du personnage sont très élevées. Perception magie noire, nécromantique et blanche devient innée. La présence de magie noire à moins de 10 mètres commence à indisposer le personnage. +4 séduction & influencer, +2 premiers soins.
100 et +	L'aspect physique est angélique. Le personnage est complètement immunisé à la maladie. Il est toujours propre, toujours bien mis, bien coiffé, même s'il ne fait rien pour. Son image est sans défaut. Il ne peut plus se servir de rune de magie noire ou nécromantique mais ne peut plus commettre de maladresse lorsqu'il se sert de magie blanche. Ses pairs (créatures liées à la magie blanche) le reconnaissent comme l'un des leurs. Il est respecté et traité en fonction de son grade. Bonus de +2 pour toute action entreprise de jour. Présence de magie noire/nécromantique à moins de 3 mètres incommodante, personnage à -5 hors combat contre ces dernières. +6 séduction & influencer, +4 premiers soins.

Le concept de penchant magique peut grandement modifier la façon d'appréhender la magie pour vos joueurs. Veillez à bien peser le pour et le contre avant d'adopter cette règle optionnelle.

L'utilisateur de rune n'est, d'un point de vue magie, qu'un minuscule goulot à travers lequel s'écoule un peu de l'immense bouteille magique. A force de laisser écouler un type de magie, ce goulot fini par se teinter de cette dernière.

Magies antagonistes

Antagonismes francs

Blanche - Noire
Blanche - Nécromantique
Spiritique - Nécromantique

Antagonismes légers

Mentaliste - Naturelle
Blanche - Spiritique
Nécromantique - Naturelle

Les effets décrits dans les tableaux ci-contre sont cumulatifs excepté pour les bonus/malus.

Penchant Illusionniste	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient plus facétieux.
6 à 12	Le personnage aime faire passer une chose pour une autre. La vie n'est qu'illusion.
13 à 25	Le personnage a du mal à se contenter du monde qui l'entoure. Le fait de prendre des libertés avec l'ordre établi semble être devenu sa raison d'être. Perception +1.
26 à 50	Lors de forts ressentiments, certains aspects du personnage peuvent évoluer de manière aléatoire ou en relation avec la situation (plus petit/grand, couleur de cheveux/yeux, etc). Perception de la magie illusionniste à +10. Perception +2.
51 à 99	Le personnage maîtrise ces changements mineurs et peut ainsi transformer son apparence comme il le souhaite. Talent tricher à +4. Perception +3.
100 et +	Le personnage peut pleinement modifier son apparence à sa guise (changement de race, de sexe, etc). Perception de la magie illusionniste innée. Talent tricher à +8. Perception +4. Ne commet plus de maladresse avec la magie illusionniste.

Penchant Naturel	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient plus irréfléchi.
6 à 12	Le personnage devient un peu plus craintif. Les zones urbaines l'incommodent.
13 à 25	Le personnage n'arrive plus à effectuer des gestes trop typés humain. Il ne se rase plus, ne se coupe plus les cheveux, ne se lave que rarement, etc. Talents en extérieur +1, perception +1.
26 à 50	Le personnage est reconnu par les animaux comme l'un des leurs excepté pour les espèces agressives. Il ne peut plus se rendre en zone urbaine plus d'une demi journée après quoi il est à -4 pour toute action. Perception +2.
51 à 99	Le personnage est reconnu par tous les animaux comme l'un des leurs. Il ne peut plus se rendre en zone urbaine plus d'une heure après quoi il est à -5 pour toute action. Talents en extérieur +2. Perception +3.
100 et +	Le personnage sera aidé par les animaux environnants (à vue ou 10 mètres), dans la limite de leur propre sécurité, lorsqu'il est en danger. Talents en extérieur +3. Perception +4. Le personnage a du mal à utiliser les objets manufacturés, les plus ouvragés (bateau, armure, arme métallique, etc) sont difficiles à utiliser (-2). Ne commet plus de maladresse avec la magie naturelle.

Penchant Nécromantique	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient un peu plus sombre, fataliste. Des cauchemars apparaissent.
6 à 12	Les cauchemars sont de plus en plus sombres et fréquents, en lien avec la mort. Le personnage devient fataliste et attiré par la mort (sauf la sienne). L'utilisation de magie blanche et spiritique se fait à -2 pour chaque rune de magie blanche/spiritique présente dans le sort.
13 à 25	Les cauchemars n'effraient plus le personnage. La mort, sous toutes ses formes, non plus. Le personnage semble vouer un culte à la mort et à tous les rituels qui l'entourent. Magie blanche/spiritique à -4.
26 à 50	Une légère modification physique fait son apparition (en rapport avec la mort). Beauté -4. Cette modification peut s'accentuer lorsque le personnage est face à la mort, celle des autres comme la sienne. Magie blanche/spiritique à -8. La présence de signe ou de personnes ayant un rapport avec la magie blanche/spiritique commence à indisposer le personnage. Sa perception de la magie blanche et nécromantique est aisée (+10). +1 point de destin.
51 à 99	L'aspect physique du personnage est transformé mais il peut encore passer inaperçu dans certaines circonstances (de loin, de profil, en contre jour...). Beauté -8. Magie blanche/spiritique à -15. La présence de magie blanche/spiritique à moins de 10 mètres commence à incommoder le personnage. Perception magie nécromantique et blanche devient innée. +3 points de destin.
100 et +	L'aspect physique est complètement déformé. Beauté -15. Le personnage est complètement froid et insensible. Il ne peut plus se servir de runes de magie blanche/spiritique mais ne peut plus commettre de maladresse lorsqu'il se sert de magie nécromantique. Les morts vivants le reconnaissent comme l'un des leurs. Il est respecté et traité en fonction de son grade. La présence de magie blanche/spiritique à moins de 3 mètres incommodante, personnage à -5 hors combat contre ces dernières. +10 points de destin.

Penchant élémentaire

Le penchant élémentaire n'existe pas vraiment. Cette école de magie transformant presqu'immédiatement l'énergie magique en un élément physique, le mage ne s'en trouve que très peu influencé. De plus, la plupart des éléments sont antagonistes entre eux empêchant ainsi au mage qui les utilise de se creuser un penchant marqué, à moins bien entendu qu'il n'utilise qu'un seul élément.

On a pu apercevoir des mages, très liés à un élément, comportant des signes distinctifs de ce dernier mais c'est à peu près tout.

Si vous désirez néanmoins gérer cette école, seuls quelques altérations physiques mineures peuvent apparaître avec le temps. Par exemple un mage spécialisé dans la maîtrise du feu aura les cheveux de plus en plus roux, voire rouges sur la fin.

Penchant Noir	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient un peu plus cruel, cauchemars réguliers.
6 à 12	Les cauchemars sont de pire en pire et plus fréquents. Le personnage devient irritable, peu nuancé et encore plus cruel. L'utilisation de magie blanche se fait à -2 pour chaque rune de magie blanche présente dans le sort.
13 à 25	Les cauchemars sont quotidiens mais n'effraient plus le personnage, ils sont devenus sa normalité. Le personnage met un point d'honneur à se venger, même sur des faits antérieurs. La souffrance des autres ne l'atteint pas. Celle de ses amis le dérange. Magie blanche à -4.
26 à 50	Une légère modification physique fait son apparition. Cette modification peut s'accentuer lorsque le personnage se met en colère (fréquent). Magie blanche à -8. La présence de signe ou de personnes ayant un rapport avec la magie blanche commence à indisposer le personnage. Sa perception de la magie noire et blanche est aisée (+10). Talents duper et influencer à +2.
51 à 99	L'aspect physique du personnage est transformé mais il peut encore passer inaperçu dans certaines circonstances (de loin, de profil, en contre jour...). Magie blanche à -15. Perception magie noire et blanche devient innée. La présence de magie blanche à moins de 10 mètres incommode le personnage qui est à -2 pour toute action hors combat contre cette dernière. Talents duper et influencer à +4.
100 et +	L'aspect physique est complètement déformé (peau sombre, yeux rougeâtres, griffes, etc). Le personnage est complètement dénué de sentiments, sa cruauté est sans limite. Il ne peut plus se servir de runes de magie blanche mais ne peut plus commettre de maladresse lorsqu'il se sert de magie noire. Ses pairs (créatures au penchant magie noire) le reconnaissent comme l'un des leurs. Il est respecté et traité en fonction de son grade. Bonus de +2 pour toute action entreprise de nuit. Présence de magie blanche à moins de 3 mètres incommodante, personnage à -5 hors combat contre cette dernière. Talents duper et influencer à +6.

Penchant Mentaliste	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient plus réfléchi et introverti. Il a tendance à moins parler pour ne rien dire.
6 à 12	Le personnage à parfois des maux de tête et semble lutter contre un autre lui même. Il éprouve une certaine antipathie pour les créatures non intelligentes.
13 à 25	Les maux de tête sont quasi quotidiens. Le personnage prend plaisir à manipuler, voire tromper, les esprits faibles. Ces derniers sont forts peu considérés par le personnage qui ne leur accorde presqu'aucune valeur.
26 à 50	Le personnage ne respecte que ses semblables (mages, personnages érudits ou dotés d'une grande intelligence). Il voit tout les autres comme des pantins qu'il peut manipuler selon son bon vouloir. Les maux de tête disparaissent. Talents détection du mensonge, influencer, séduire et duper à +1.
51 à 99	Le personnage peut générer 1d4 points au choix en se concentrant 1 heure. Il peut par exemple régénérer ainsi ses points de vie ou ses points de pouvoirs. Il peut également octroyer un bonus à une action précise qu'il va commettre juste après sa concentration. Talents détection du mensonge, influencer, séduire et duper à +2.
100 et +	Le personnage peut générer 1d10 points au choix en se concentrant 20 minutes ou régénérer entièrement ses points de vie/pouvoir en 3 heures de concentration. Talents détection du mensonge, influencer, séduire et duper à +3. Le personnage est complètement insensible vis à vis des créatures qu'il considère comme inférieures et ne pourra compter d'amis parmi ces dernières.

Penchant Spiritiste	
Score	**Effets**
0 à 5	Le caractère devient plus spirituel et tourné vers le passé.
6 à 12	Le personnage est très influencé par les faits d'histoire pour effectuer ses choix. L'utilisation de magie nécromantique se fait à -2 pour chaque rune de magie nécromantique présente dans le sort.
13 à 25	Le personnage ne vit que pour ce qui à été et prépare son ultime voyage (et ceux des autres) vers les limbes. Il peut s'agir d'une quête de vie (effectuer quelque chose avant de quitter la vie) ou d'une façon d'être mais il doit donner un sens à sa vie terrestre. Ses nuits sont un mélange de rêves éveillés dans lesquels il voyage dans les limbes sans pouvoir interagir avec quoi que se soit. Magie nécromantique à -4.
26 à 50	Le personnage au moins une nuit sur deux dans les limbes et apprend parfois (à la discrétion du MJ) des informations en lien avec sa journée passée. Des notions comme la possession et la richesse lui sont indifférentes. Magie nécromantique à -8. Sa perception de la magie nécromantique et spiritique est aisée (+10). Talents de connaissance à +1.
51 à 99	Le personnage passe toutes ses nuits dans les limbes et apprend des informations en lien avec sa journée passée. Magie nécromantique à -15. La présence de magie nécromantique à moins de 10 mètres incommode le personnage qui est à -2 pour toute action hors combat contre cette dernière. Perception de la magie nécromantique et spiritique devient innée. Talents de connaissance à +2.
100 et +	Le personnage arrive à discuter avec des esprits dans les limbes lorsqu'il «dort» mais ne peut choisir les esprits qui lui parlent. Il reste «spectateur» de ses nuits. Présence de magie nécromantique à moins de 3 mètres incommodante, personnage à -5 hors combat contre cette dernière. Talents de connaissance à +3.

4.22 Pouvoirs de l'inquisiteur

Ces pouvoirs ne sont accessibles qu'à la profession d'inquisiteur. Ils lui sont enseignés par son église. Les pouvoirs de l'inquisiteur sont étroitement liés à sa foi. Dusse t'il la perdre que ses pouvoirs seraient perdus également.

Représentant divin

Grade 3
Préparation : un tour.
Portée : lanceur.
Durée : 1 tour par grade.

L'inquisiteur semble revêtir une position divine, comme s'il était l'envoyé de son dieu. Il en devient intimidant et respecté. Confère au l'inquisiteur +1 à tous les talents sociaux pour un nombre de tours égal au grade du personnage, ou +2 par grade du personnage pour un tour.

► *Exemple : un inquisiteur de grade 4 aura un bonus de +8 pour un tour dans les talents sociaux ou +4 pour 4 tours.*

Drainage

Grade 4
Préparation : un tour.
Portée : toucher.
Durée : variable.

L'inquisiteur récite un psaume ou une phrase liée à son culte. Ses doigts et ses yeux se transforment, prenant une apparence dépendante de sa divinité (yeux rouges, doigts crochus, etc).

Lorsqu'il touche sa cible, l'inquisiteur lui draine chaque tour 1 point de constitution (et donc un point de vie). Ce drainage est extrêmement douloureux pour la cible qui se sent mourir. Le drainage peut durer au maximum un nombre de tours égal au grade de l'inquisiteur multiplié par 3. La cible peut retenter de résister aprés 5 tours de drainage, ensuite elle ne pourra plus rien faire. La constitution drainée par ce pouvoir est récupérée au rythme d'un point par jour.

Intervention Divine

Grade 5
Préparation : instantané.
Portée : lanceur.
Durée : un combat - variable.

L'inquisiteur implore son Dieu pour qu'il vienne à son secours. Ce pouvoir ne réussit pas à tous les coups, les affaires divines étant impénétrables. L'inquisiteur dispose d'un pourcentage de chance égal à son grade multiplié par 10 que son Dieu réponde à cet appel.

L'inquisiteur est prostré au sol en signe

de soumission, il ne bouge pas et récite des psaumes. Un son théurgique semble accompagner la scène. Tout à coup le silence puis l'inquisiteur se relève. Il semble comme habité par son dieu et transformé physiquement en conséquence. Toutes ses caractéristiques de combat sont alors majorées de 5 points (attaque, défense, points de vie, initiative) et ses dégâts (hors coup critique) son doublés.

L'inquisiteur doit faire appel à ce pouvoir uniquement en cas de nécessité. En cas d'utilisation abusive au regard de son Dieu, l'inquisiteur pourra être châtié (à la discrétion du MJ).

4.3 Divers

4.31 Actions extraordinaires

Parfois un personnage réalise une action extraordinaire à un moment opportun, renversant le cours de la situation. Le MJ peut alors accorder un petit bonus à ce personnage, considérant qu'il a appris d'avantage grâce à cette action.

Lorsqu'un personnage réalise une action extraordinaire, le joueur appose une marque (exemple : une petite étoile) à côté du talent concerné. Au bout de 3 étoiles ainsi obtenues, une progression gratuite du talent est octroyée !

►*Exemple : le groupe était fichu, acculé au fond de ce couloir sombre. Face à eux, la bête soufflait tout en bandant ses muscles, prête à fondre sur eux. Ils connaissaient tous l'issu, les nombreux morts qui jonchaient le sol ne laissait rien espérer de mieux qu'une mort rapide. Clarn soutira alors sa dernière dague et eu juste le temps de la lancer alors que le monstre bondit. La dague alla se figer droit dans un oeil et la bête retomba à leur pieds dans un bruit sourd, morte. Le MJ accorda immédiatement une étoile à Clarn dans le lancer de dague pour cette action incroyable !*

4.32 Gestion de l'alcoolémie

Il arrive que nos aventuriers franchissent la limite de leur constitution en se laissant entraîner dans un guet-apens de comptoir ! Voici comment gérer cet aspect. Nous partirons du principe qu'un verre comporte la même quantité d'alcool que se soit du vin, de la bière, de l'alcool fort, etc. Le verre étant, en général, adapté au contenu.
Pour chaque verre bu, retirez un point du tableau dans la colonne «score». Ce dernier étant composé de l'ajustement de constitution du personnage.

• *Note : avec de l'entraînement, on parvient à tenir plus longtemps, à l'inverse, quelqu'un qui ne boit jamais peut rapidement rouler sous la table ! A la discrétion du MJ, un ajustement de -5 (quelqu'un qui ne boit jamais) à +5 (un pilier de bar) peut être donné au score de départ.*

• *Note : si le personnage à un ajustement négatif en constitution, il démarre son score à zéro.*

Table d'alcoolémie

Score	Effets
0 et +	Le personnage est en total contrôle.
-1 à -3	L'alcool commence à agir, le rire est plus aisé et la désinhibition commence. Récupération en quelques heures.
-4 à -6	L'alcool commence à prendre le contrôle. Fous rires, haussement de voix, grande désinhibition. Récupération en une nuit.
-7 à -10	Désinhibition totale, mouvements peu précis. Récupération en une journée entière avec mal de tête à la clef.
-11 à -15	Les mouvements sont très aléatoires, de même que les paroles. Le corps à du mal à tenir debout. Vomissements. Récupération en deux à trois jours.
-16 et moins	Après un état de somnolence avancé, le personnage sombre dans le coma éthylique. Il lui faudra plusieurs jours pour s'en remettre...

4.33 Familiers & expérience

Lorsqu'un personnage dispose d'un familier, ce dernier l'accompagne lors de ses aventures et à ce titre il est normal qu'il puisse acquérir de l'expérience.

Un familier capable d'élargir son expérience, voire d'acquérir de nouvelles compétences (en accord avec le MJ) est un animal qui dispose obligatoirement d'une intelligence supérieure permettant une interaction forte entre lui et son maître. Un cheval lambda, par exemple, ne pourra devenir un familier.

Plutôt que de créer une feuille de personnage spécifique pour le familier, le joueur et le MJ pourront procéder de la sorte :

- Le joueur et le MJ déterminent de quels talents disposent le familier.

►*Exemple : Le cheval de Clarn sait combattre (attaque sabot), rester discret (discrétion), communiquer avec son maître à l'aide de gestes et bruits (langage), percevoir le danger (perception).*

- Le MJ défini, pour chaque talent, un point de départ et une limite logique pour chacun de ces talents. Il peut s'aider des exemples ci-après :

Exceptionnel : +25
Très bon : +20
Bon : +15
Moyen : +10
Mauvais : +5
Médiocre : 0

►*Exemple : Le MJ détermine que le cheval de Clarn pourra au mieux être un combattant moyen, avoir une mauvaise discrétion, un bon langage et une bonne perception. Il détermine ainsi les talents du cheval : attaque maxi +10, discrétion maxi +5, langage maxi +15 et perception maxi +15.*

►*Exemple : Le cheval de Clarn est jeune et le MJ décide qu'il dispose à ce jour d'un quart de ces points de talents, arrondit inférieur.*

• *Note : les points de talents correspondent aux points de progression des personnages. Il faudra ensuite pour le MJ estimer un ajustement de caractéristique afin de calculer le bonus final. Dans l'exemple du cheval de Clarn, le MJ détermine la force d'un cheval comme largement supérieure à 20 et choisi comme ajustement +5. Le combat de mêlée étant FO/FO, le cheval de Clarn aura au maximum 5+5+10 = 20 en attaque.*

- A chaque fin d'aventure, le familier dispose d'un pourcentage de chance de progresser dans un talent égal à 20% par action effectuée.

►*Exemple : Le cheval de Clarn a combattu seul deux fois pendant l'aventure, il dispose de 40% de chance d'augmenter son score d'attaque.*