
Les Secrets de la Septième Mer

Aide de jeu

Compendium de Règles

*Compilé par Vermeil
Mis en page par Golf
Novembre 2010*

<http://www.golf.fr/>

Table des matières

Table des matières.....	2
Glossaire.....	3
Les jets de dés et leurs modifications	3
Combat	4
Règles de la lutte.....	6
Règles des duels de pirates	6
Règles sur l'équitation	7
Dressage	7
Règles sur la faim et la soif.....	8
Règles sur la falsification	8
Règle d'évaluation.....	8
Règles sur les modificateurs dus à l'âge	8
Signes de pistes	8
Survie.....	8
Règles d'ébriété.....	9
Investissements.....	9
Règles diverses.....	9
Autres Dégâts	9
Dés d'héroïsme	9
Utilisation des vertus et des travers.....	10
La réputation.....	10
L'expérience	10
Nouveau facteur environnemental : rang de Feng Shui	10
Système de répartition.....	11
Règles de navigation.....	12
Règles de combat naval.....	13
Règles de combat de masse	15
Règles sur les explosifs.....	19
Règles sur les inventions.....	21
Règles de création aléatoire d'artefacts Surneth.....	23
Règles sur les intrigues de cour.....	26
ANNEXES	30
Règles de réputation pour les monstres terrassés.....	30
Règles de gestion de la réputation.....	31
Réputation.....	31
Règles des accidents du bricolage Surneth.....	35
Equipements et prix.....	36
Equipements cathayans et règles additives	39

Glossaire

ND : Niveau de Difficulté

VD : Valeur de Dommages

XgY : Jet de type "Lancer X dés, Garder Y dés"

Les jets de dés et leurs modifications

Dés utilisés

Tous les jets sont effectués avec des D10 uniquement.

Effectuer un jet

Lancer X dés et garder les Y meilleurs dés (abrégé en XgY ou X garde Y) signifie lancer X dés, garder les Y meilleurs et faire la somme de leur valeur, ce qui donne le résultat du jet. Chaque dé obtenant un 10 "explose", ce qui signifie que l'on ajoute 10 au résultat total et que l'on relance le dé en additionnant le nouveau résultat. Le dé est relancé tant qu'il obtient un 10.

Lancer plus de 10 dés

Il n'est pas possible de lancer plus de 10 dés à la fois. Les dés dépassant 10 sont convertis en dés gardés (12g6 devient 10g8). Si le jet dépasse 10g10, chaque dé supplémentaire, gardé ou pas, est un bonus de 10 au résultat final (15g10 devient 10g10 + 50, 11g11 devient 10g10 + 20).

Jet simple

Un jet simple est réussi si le score obtenu par le joueur égale ou dépasse le niveau de difficulté fixé par le MJ.

Jet d'opposition

Ce jet est effectué lorsqu'un personnage s'oppose à l'action d'un autre personnage. Chaque personnage effectue un jet simple contre un niveau de difficulté égal au trait de son adversaire X 5.

Si aucun ne réussit son jet, l'opposition continue et chacun recommence son jet.

Si seulement l'un des deux réussit son jet, il remporte l'opposition.

Si les deux réussissent, c'est le score le plus élevé qui remporte l'opposition.

Jet de compétence

Ce jet s'effectue en lançant "trait + compétence" dés et en gardant "trait" dés. En ayant un rang de X dans le trait précisé et de Y dans la compétence requise, lancer X + Y dés, et en garder X, soit un jet de (X + Y) g X. Une pénalité sur le nombre de dés non gardés s'applique d'abord au nombre de dés lancés (ex : un 4g3 pénalisé de -2 devient 2g2).

Jet de perception

Un jet de perception est un jet d'Esprit (augmenté d'un dé par l'avantage Sens Aiguës).

Augmentations

Un joueur souhaitant améliorer la réussite de son action peut décider d'augmenter sa difficulté par tranche de 5. L'action ainsi réussie sera plus efficace, plus rapide ou plus spectaculaire, ou encore permettra de porter une attaque localisée.

Augmentation gratuite

Un personnage bénéficiant d'une augmentation gratuite ajoute 5 points au résultat de son jet.

Action sans compétence

Aucun des dés normaux ne peut exploser, mais les dés d'héroïsme peuvent exploser.

Le MJ ajoute + 5 au ND de l'action.

Trait à 0

On ne lance qu'un dé. Cependant, le dé n'explose pas car le 10 compte pour un zéro.

Combat

Un combat est découpé en tours, chacun étant divisé en 10 phases.

Initiative

Chaque combattant lance [Panache] dés pour déterminer les phases auxquelles il pourra agir. Les brutes lancent [Niveau de menace] dés. Les dés n'explorent pas. L'initiative du personnage est égale à la somme de ses dés d'action restants. A chaque phase, le PJ à l'initiative la plus élevée agit en premier, et en cas d'égalité, c'est celui dont le Panache est le plus haut.

A chaque phase énoncée de 1 à 10 par le MJ correspondant à un dé d'initiative, un PJ peut :

- utiliser un dé d'action pour agir.
- mettre un dé d'action en réserve, pour l'utiliser lors d'une phase ultérieure.
- effectuer une interruption en échangeant 2 dés de phases à venir contre un dé de la phase courante, pour agir, parer ou esquiver, mais pas pour attaquer.

Attaquer

Un jet d'attaque s'effectue en lançant [Dextérité + compétence d'Attaque] dés et en gardant [Dextérité] dés. Une bande de brute attaque en lançant [nombre de brutes] dés et en gardant [niveau de menace] dés. ^{GMI70a} Le ND est égal à la défense passive de la cible, soit [(compétence de Défense de la cible X 5) + 5]. Une cible au sol a un ND de 5. Si le jet est réussi, le coup porte. Une attaque portée avec la main non directrice se fait en lançant un dé de moins. Contre une bande de brutes, on peut attaquer plusieurs opposants en utilisant une augmentation pour chaque cible supplémentaire.

Attaque à distance

(Table des armes : GJ196; Table révisée des armes à distance : CM3)

Une attaque contre une cible située à moins de la moitié de la portée de l'arme s'effectue avec les pénalités de courte portée. Au-delà et jusqu'à la portée maximale, le jet subit les malus de longue portée. Une cible plus éloignée ne peut jamais être atteinte.

Armes à feu

Un tir d'arme à feu ne peut jamais être évité par une défense active. Dans le cas d'un tir avec une arme dans chaque main, un seul jet d'attaque est effectué avec une augmentation, et un seul jet de dommage avec un dé supplémentaire lancé et gardé.

Blessures supplémentaires

En utilisant une augmentation sur un jet d'attaque, et si celle-ci réussit, le jet de dommages se fera en lançant un dé supplémentaire.

Coups précis

Un PJ peut utiliser des augmentations pour décider de l'endroit du corps où il frappe son adversaire. Cela n'apporte pas de blessures supplémentaires, mais peut être utile pour passer une armure ou obtenir un effet particulier.

Combattre dans une eau peu profonde

Au lieu d'utiliser l'Esprit + Equilibre en défense active, vous devez utiliser Gaillardise + Equilibre. En effet, se déplacer dans l'eau nécessite plus de force que d'agilité.

Brutes soutenant des vilains

Un vilain ou un homme de main peut être soutenu dans ses actions par au maximum [Esprit] brutes. Dans ce cas, il ajoute à ses jets, soit [Niveau de menace ou Rang de compétence] X [Nombre de brutes].

Eviter un coup

(Table des compétences de défense : GJ194)

Lorsqu'un coup porte, la cible peut tenter de l'éviter en utilisant un dé d'action (en réserve ou par interruption) et en effectuant un jet de défense active en lançant [Esprit + compétence de Défense] dés et en gardant [Esprit] dés. Le ND est égal au jet d'attaque de l'adversaire. Si le jet est raté, le coup est effectif et des blessures sont encaissées.

Evaluer les dommages

Un jet de dommage s'effectue en utilisant la valeur de dommage (VD) de l'arme. Pour les armes de mêlée uniquement, on ajoute [Gaillardise] au nombre de dés lancés. Une bande de brute inflige un coup si elle réussit son jet d'attaque, plus un coup par tranche de 5 supplémentaires au-dessus du ND. La valeur

d'un coup en points de blessures dépend des armes utilisées (voir Table page 170b).

Armes improvisées

(Table des armes improvisées : GJ197a)

Les dégâts d'une arme improvisée sont déterminés en lançant [Gaillardise + modificateur de taille de l'objet] et en gardant 1 dé pour une arme contondante, et 2 dés pour un objet tranchant. Un objet fragile se brise si un des dés de dommage explose. Un objet résistant se casse si le même dé explose deux fois.

Encaisser les blessures

Un jet de blessure doit être effectué, à chaque coup reçu, en lançant [Gaillardise] dés contre un ND égal au nombre total de blessures légères encaissées. Si le jet est raté, la cible reçoit une blessure grave, et une autre supplémentaire par tranche de 20 en dessous du ND (par tranche de 10 pour les armes à feu). Les blessures légères sont effacées à chaque blessure grave et à la fin du combat.

Blessures graves

Si le nombre de blessures graves atteint [Détermination] du PJ, ses dés n'explorent plus (*hormis les dés d'héroïsme*). S'il atteint [Détermination] X 2, le personnage tombe inconscient.

Blessures des PNJ

- Les vilains encaissent les blessures comme les PJ.
- Les hommes de main encaissent normalement les blessures légères, mais tombent inconscient après avoir reçu [Détermination] blessures graves.
- Les brutes tombent inconscientes à la première blessure légère.

Se déplacer

Effectuer un mouvement en restant au même niveau de décor ou en passant à un niveau immédiatement inférieur peut se faire en même temps qu'une autre action sans dépenser de dé d'action. Bouger vers un niveau supérieur ou vers un niveau inférieur de plus d'un degré coûte un dé d'action. Une chute entraîne autant de dés de dommages que de différence de niveaux parcourus.

La surprise

Pour surprendre un personnage, il faut réussir un jet d'opposition de [Dextérité + Déplacement silencieux] ou [Dextérité + Guet-apens] contre [Esprit + Guet-apens]. La victime est alors surprise pendant un tour : elle ne peut agir pendant un tour, et sa défense passive est de 5.

Combattre dans le noir

Dans l'obscurité, les personnages perdent deux dés (à lancer et garder) sur toutes les actions impliquant les sens ou quelque mouvement. Cette pénalité monte à quatre dés (à lancer et garder) dans le noir complet. Toutes ses pénalités sont divisées par 2 avec l'avantage entrainement nocturne.

Règles de la lutte

Attaque

Effectuez un jet de **Dextérité + Prise** contre le ND de la cible.

En cas de réussite, la cible est empoignée, et vous pouvez porter un coup de tête ou tenter de casser un membre.

La cible peut porter un coup de tête ou accomplir une action qui requiert peu de mouvement (L'adversaire subit 3G1 de dommages pour un coup de tête réussi, mais vous subissez 1G1 de dommages. Si c'est l'adversaire qui maintenait la prise, s'il subit une Blessure Grâce il lâche la prise).

Pour se dégager

La cible doit dépenser une action (règle des interruptions) et faire un jet d'opposition **Gaillardise + Prise**. S'il remporte l'opposition la cible se libère.

En utilisant un dé d'action, vous pouvez renforcer la prise. Chaque dé d'action permet d'obtenir une augmentation sur le jet d'opposition lorsque la cible tente de briser la prise.

Toutefois, la compétence **se dégager** permet pour chaque rang d'annuler une augmentation gratuite gagné par l'adversaire pour renforcer sa prise

Pour casser un membre (compétence)

Après avoir empoigné votre adversaire, faire un jet de **Dextérité + Casser un membre** contre ND de la cible + 10. En cas de réussite, l'adversaire subit une blessure grave.

Dommages

A la fin du tour ou lors de l'échec d'une tentative pour se libérer, lancer rang de compétence **Etreinte** dés dommages et en retenir un. La cible devra faire un jet de blessures contre ces dommages.

Règles des duels de pirates

Les pirates ont une méthode traditionnelle pour régler leurs différends. Un duel au couteau. Cependant, les deux poignets gauche des deux pirates sont liés ensemble avec une corde de 60 centimètres. Comme le duel ordinaire, le duel de pirate peut être au premier sang ou à mort.

Les différentes règles suivantes s'appliquent :

- Les compétences de défense de chaque duelliste sont réduites de 1 rang à cause de l'entrave de la corde.
- Chaque duelliste peut dépenser une action pour essayer de tirer brusquement son adversaire à ses pieds. Pour se faire, un jet d'opposition de **Gaillardise + Equilibre** contre **Dextérité + Equilibre** doit être réussi. Si le jet est réussi, l'adversaire est étendu face contre terre.
- Chaque duelliste peut dépenser une action et enrouler la corde autour de son poignet pour réduire la distance les séparant. Un jet d'opposition doit être fait en utilisant **Gaillardise + Soulever** contre **Gaillardise + Soulever**. Si le duelliste réussit, chaque compétence de défense des deux duellistes est réduite d'un rang pour toute la durée du duel ou jusqu'à ce qu'il désenroule la corde autour de son poigné.
- Chaque duelliste peut couper la corde, mais cela indique qu'il abandonne le duel. Cela fait passer le duelliste pour un lâche et lui perdre 3 point de réputation.

Règles sur l'équitation

Utilisation de la compétence équitation

Galoper ND 10, rester en selle sur un cheval qui se cabre ND 15, sauter par-dessus une haie ND 20. Une monture particulièrement bien dressée permet de réduire les ND de 5

Sauter en selle (compétence)

Sauter en selle en courant ND 15, depuis le premier étage d'un bâtiment ND 20.

Voltige (compétence)

Se tenir debout sur un cheval ND 15, glisser sur le côté du cheval pour bénéficier d'une forme de protection ND 20 etc. Une monture bien dressée permet de réduire ces ND de 5.

Dressage

Pour chaque rang d'esprit de l'animal, lancez un dé dans le tableau des talents de l'animal.

Cela constitue le potentiel de dressage de l'animal. L'animal obtient immédiatement toutes ses mauvaises habitudes et devra être dressé pour acquérir ses tours et des talents.

Les talents de l'animal	
Jet	Résultat
1-2	Mauvaise habitude
3	Mauvaise habitude, un tour mineur
4	Tour mineur
5	Tour mineur, tour majeur
6	Deux tours mineurs, un tour majeur
7	Deux tours majeurs
8	Un tour mineur, deux tours majeurs
9	Deux tours mineurs, deux tours majeurs
10	Talent

Les tours mineurs

Ce sont des choses simples comme aboyer envers les étrangers, venir sur simple appel etc.

Les tours majeurs

Ce sont des ordres complexes comme faire le mort, attaquer sur un ordre, se cabrer sur un ordre etc.

Les talents

Ce sont des tours rares comme le cheval qui bat du sabot devant son maître, un cheval protégeant un cavalier désarçonné etc.

Les mauvaises habitudes d'un animal

Elles sont gênantes pour son entourage. Il peut être têtu, mordre, être méchant, faire du bruit etc. Chaque mauvaise habitude fait perdre 10% de la valeur de l'animal.

Dresser un animal

Le dresseur doit réussir un jet de Détermination + Dressage contre un ND indiqué dans le tableau correspondant.

Faire perdre une mauvaise habitude

On peut faire perdre à un animal une de ses mauvaises habitudes, mais cela comptera comme un de ses tours majeurs. Un échec signifie simplement que le dresseur a perdu son temps et qu'il pourra toujours recommencer ultérieurement.

Dressage d'animaux			
Apprentissage	ND	Durée	Valeur de l'animal
Tour mineur	15	1 semaine	+ 10 %
Tour majeur	20	3 semaines	+ 20 %
Talent	25	1 mois	+ 50 %
Faire perdre une mauvaise habitude	20	3 semaines	+ 10 %

Règles sur la faim et la soif

Pour chaque journée sans se nourrir

Un personnage subi un dé de blessure qui ne peut pas être guéri. Avec de la nourriture et une journée de repos complet, ces dommages sont guéris.

Pour chaque journée passée sans eau

Sa détermination sera diminuée d'un rang. Si elle atteint - 1, le personnage meurt. Le personnage guérit s'il boit et se repose une journée entière.

L'utilisation de deux dés d'héroïsme permet le secours d'un bon samaritain.

Règles sur la falsification

Le ND est égal au ND utilisé pour fabriquer l'œuvre originale.

Le joueur doit faire un jet d'Esprit + Falsification, mais le nombre de dés dû à sa compétence de Falsification ne peut pas être supérieur au nombre de dés de la compétence qui serait normalement utilisée pour créer l'objet dupliqué.

Une contrefaçon peut fausser le résultat d'une évaluation.

Vous devrez augmenter secrètement le ND du jet d'Évaluation de 5, plus 5 pour chaque augmentation utilisée lors de la contrefaçon. Si la personne qui évalue l'objet réussit son jet d'évaluation, mais fait moins que le ND augmentée par la contrefaçon, la personne est abusée et ne se rend pas compte que c'est une contrefaçon.

Règle d'évaluation

Le joueur doit faire un jet d'Esprit + Evaluation ND 15 (modifié avec le tableau ci-dessous).

Si le jet est raté, la personne n'apprend rien.

Si le joueur réussit, il aura le premier chiffre de la valeur de l'objet, ainsi que le nombre de chiffres compris dans cette même valeur.

Les augmentations vont préciser l'estimation. Une première augmentation donnera le second chiffre de la valeur de l'objet, une deuxième augmentation donnera le troisième chiffre, etc.

Tableau des évaluations

Connaissance	Augmentations requises
Le 2 ^{ème} chiffre de la valeur de l'objet (le 3 ^{ème} etc.)	+ 1 augmentation
Un acheteur potentiel	+ 1 augmentation
Objet inhabituel	+ 1 augmentation

Règles sur les modificateurs dus à l'âge

Le tableau présente les modifications aux traits lors des jets correspondants selon l'âge du personnage.

Pour les entraînements, le trait correspondant est la dextérité. Pour les métiers, le trait correspondant est l'esprit.

Modificateurs dus à l'âge

Catégorie	Age	Entraînements	Métiers
Jeune	0 - 15	- 1	- 1
Force de l'âge	16 - 25	0	0
Mûr	26 - 40	- 1	+ 1
Vieux	41 et plus	- 2	+ 1
Mort	65 + un dé explosif		

Note : s'agissant des conséquences de l'âge, la spécialisation « commandement » est considérée comme un métier et non comme un entraînement

Signes de pistes

Faites un jet d'Esprit + Signes de piste ND 15 pour laisser des signes de piste.

D'autres personnes peuvent également les remarquer en réussissant un jet de Perception contre un ND de 15.

Le joueur qui laisse les signes de piste peut les dissimuler grâce à des augmentations. Chaque augmentation augmente de 5 le ND pour les personnes à qui le message n'est pas destiné.

Survie

Faites un jet d'Esprit + Survie contre un ND de 10 (trouver de l'eau) ou de 15 (trouver de la nourriture pour une personne).

Si le personnage fait plus d'une tentative dans la même journée, il devra additionner les ND et ne faire qu'un seul jet.

Règles d'ébriété

Effectuer un jet de Gaillardise contre ND de 10 * le nombre de verres que vous avez bus au cours de la scène.

Pour chaque échec, consultez la table ci-dessous (les échecs sont cumulatifs)

1	Léger défaut d'élocution
2	Vous lancez un dé de moins sur tous vos jets jusqu'à la fin de la scène
3	Vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets jusqu'à la fin de la scène. A la scène suivante, vous ne lancez plus qu'un dé de moins
4	Inconscient pour le reste de la scène ; si vous vous réveillez, vous lancez trois dés de moins sur tous vos jet (ce malus est réduit à 1 à chaque nouvelle scène)
Les grands buveurs ne sont pas soumis à ces règles	

Investissements

Au début de chaque histoire, un PJ peut investir une somme d'argent dont il dispose dans l'affaire de son choix. Précisez le montant investi et le choix des risques. Lancez un dé explosif sur le tableau ci-dessous et ajoutez vos rangs d'Esprit et Comptabilité. Les personnages vendelars ajoutent 1 point.

Au terme de l'histoire, vous pouvez encaisser votre argent ou laissez l'argent placé.

Table des investissements			
Jet	Risque faible	Risque modéré	Risque important
1-2	-10%	-50%	-100%
3-4	-5%	-25%	-50%
5-6	0	-10%	-25%
7-8	0	0	-10%
9-10	0	0	-5%
11-12	+5%	+5%	0
13-14	+5%	+5%	+5%
15-16	+5%	+10%	+10%
17-18	+10%	+10%	+15%
19-20	+10%	+15%	+20%
21+	+10%	+15%	+25%

Règles diverses

Autres Dégâts

Chutes

Une chute cause 1 dé de dommage par tranche de 3 mètres. Une chute sur une surface molle n'entraîne pas de blessures. Sur une surface ferme, le PJ encaisse une blessure grave par tranche de 20 points sous le ND du jet de blessures, et par tranche de 10 points sur une surface dure.

Explosions

Un explosif de niveau N (de 1 à 10) inflige NgN blessures légères, plus une blessure grave par tranche de 10 points sous le ND. Un personnage peut échapper à l'explosion en réussissant un jet de [Panache + Sauter ou Course] contre un ND égal à 5 fois le niveau de l'explosif.

Dés d'héroïsme

Un PJ commence un scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à son trait le plus bas. Un MJ commence un scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à (nombre de PJ + trait le plus haut possédé par un des PJ).

Ils peuvent être utilisés pour :

- lancer et garder des dés supplémentaires sur un jet, en l'annonçant avant le jet, et en en utilisant autant que le joueur le souhaite.
- sortir le personnage de l'inconscience, et le placer dans un état inactif durant lequel son ND pour être touché est de 5.
- activer la vertu du personnage ou la faiblesse d'un PNJ, ou empêcher l'activation du travers du PJ.
- Les dés non utilisés à la fin d'un scénario sont convertis en points d'expérience.

Des dés d'héroïsme sont accordés par le MJ en effectuant des actions héroïques ou en incarnant son PJ à la perfection.

Utilisation des vertus et des travers

Un joueur peut activer la vertu de son PJ en utilisant un dé d'héroïsme. Cette activation ne peut être contrée.

Le MJ peut activer le travers d'un PJ en utilisant les dés d'héroïsme dont il dispose. Le joueur peut alors décider de contrer cette activation en utilisant lui aussi un dé d'héroïsme. Le MJ peut continuer et le joueur aussi en utilisant d'autres dés.

Un PJ peut activer la faiblesse d'un ennemi (s'il en a une) en utilisant un dé d'héroïsme. Le MJ ne peut contrer cette activation par l'utilisation de dés d'héroïsme.

La réputation

Chaque fois qu'un PJ accomplit des actions héroïques devant témoin, ou lorsqu'il est fait mention de ses actes par un artiste en public, il gagne des points de réputation. Il peut également en perdre en effectuant des actes infâmant ou s'il est tourné en dérision par un artiste. Un PJ gagne un dé de réputation par tranche de 10 points. Les dés pourront alors être utilisés pour lancer des actions rendues possibles par la réputation du PJ. Les dés peuvent être répartis sur plusieurs actions au cours d'un même acte, et sont regagnés au début de l'acte suivant. Le jet d'action se fait en lançant et gardant le nombre de dés de réputation choisis et utilisés.

L'expérience

A la fin d'un scénario, chaque PJ reçoit les points d'expérience attribués par le MJ et les dés d'héroïsme se transforment eux aussi en points d'expérience.

Les points d'expérience peuvent être utilisés pour :

- Acheter une spécialisation pour 10 XP : cela donne toutes les compétences de base de la spécialisation choisie au rang 1, mais celles déjà connues ne s'ajoutent pas.
- Acheter une épée de Damoclès pour 3, 6 ou 9 XP, à concurrence de [Panache].
- Augmenter une compétence pour 2 X le rang voulu en XP (une compétence ne peut être augmentée que d'un rang par scénario).
- Augmenter un trait pour 5 X le rang voulu (d'un rang par scénario, pour un max de 5, sauf avantage spécial)

Il est impossible :

- d'acheter un arcane.
- d'acheter un avantage.
- d'acheter des dés d'héroïsme.

Nouveau facteur environnemental : rang de Feng Shui

Tout endroit au Cathay (et, au choix du MJ, dans le monde) a un rang de Feng Shui compris entre -3 et +3, avec une moyenne de 0. Pour déterminer aléatoirement le rang d'un lieu, lancez 2g2 (sans dé explosif) et consultez la table ci-dessous. Si l'endroit a un rang de Feng Shui inférieur à 0, le site est infesté d'énergies négatives, et s'il est supérieur à 0, les ondes positives y règnent.

Le rang de Feng Shui est égal à sa distance depuis 0, ainsi un de -3 est en fait un rang de 3, un rang de 0 est un rang de 0, et un rang de +1 est un rang de 1, et ainsi de suite.

Dans un lieu à énergies positives, les Héros, leurs Hommes de main et leurs Brutes, lancent un dé de plus (+1g0) par rang de Feng Shui, alors que les Vilains et leurs alliés lancent un dé de moins (-1g0) par rang de Feng Shui. Par exemple, dans un temple de rang +2, les Héros gagnent un bonus de +2g0 sur tous leurs jets, alors que les Vilains ont un malus de -2g0. Ces bonus et malus s'appliquent à tous les jets où le nombre de dés gardés est déterminé par l'un de vos traits. Ainsi, ils ne s'appliquent pas aux jets de dommages car vous gardez des dés en fonction du type d'attaque et non de vos traits.

A l'inverse, les endroits à énergie négative, les Héros et leurs hommes ont un malus de -1g0 par rang de Feng Shui sur tous leurs jets, alors que les Vilains et leurs alliés bénéficient d'un bonus de +1g0 par rang de Feng Shui. Les mêmes restrictions s'appliquent que dans la situation inverse.

Résultat du jet	Rang de Feng Shui
2	-3
3-4	-2
5-7	-1
8-14	0
15-17	+1
18-19	+2
20	+3

Système de répartition

Ce système permet de simuler, par des jets de dés, des duels d'esprit et des tentatives de charme ou d'intimidation. Les jets se font trait contre trait. Les effets sont temporaires et disparaissent quand les personnages se quittent. On peut affecter :

- un seul **vilain** à la fois,
- plusieurs **hommes de main** en utilisant une augmentation pour chacun au-delà du premier,
- une **bande de brutes**, plus une **bande** supplémentaire par augmentation.

Charmer

*Jet d'Esprit contre Esprit de la cible * 5*

Cette action permet de tenter de convaincre quelqu'un d'un point de vue ou d'une idée. Il est toutefois impossible d'aller contre les opinions profondes d'un individu. Le personnage doit réussir un nombre de jets d'Esprit en opposition successifs égal à la **Détermination** de la cible. Une augmentation donne un succès supplémentaire. Un échec annule et empêche tout succès ultérieur de la tentative de charme.

Intimider

*Jet de Détermination contre Détermination de la cible * 5*

Il s'agit là d'impressionner quelqu'un par la force de sa volonté. Pour une scène, la cible d'un jet d'Intimidation réussi perd 1gO dé (+1 dé par augmentation) sur tous ses jets d'action contre le personnage intimidant.

Provoquer

*Jet de Panache contre Panache de la cible * 5*

Provoquer un adversaire a pour but de la déstabiliser. Il faut réussir un jet en opposition de Panache. L'interlocuteur provoqué devra alors utiliser autant d'augmentations que le personnage sur son jet de Provoquer pour toutes ses actions contre lui.

Cabotinage

*Jet de [Trait applicable + Bateleur] contre Détermination de la cible * 5*

Pendant une heure, un bateleur ou une troupe divertit une foule, puis "fait passer le chapeau" pour recueillir un peu d'argent auprès des spectateurs. La foule ne doit pas être hostile (ennemis ou prisonniers). Pour chaque point de marge de réussite sur le jet, le bateleur reçoit 1 cent (+1 par augmentation). Le **cabotinage** n'est pas utilisable contre des vilains.

Règles de navigation

Déterminer la route à emprunter par le navire

Si le bateau reste proche des côtes (40 Km), la route est calculée automatiquement.

Si le bateau s'éloigne des côtes, le navigateur doit effectuer un jet d'Esprit + Navigation contre un ND de 5 + 5 par tranche de 400 Km parcourue loin des côtes. Pour chaque augmentation sur ce jet, la difficulté du jet suivant du pilote est diminuée de 5. Si le navigateur échoue sur son jet, le navire est perdu.

Piloter le navire

La pilote doit réussir un jet d'Esprit + Piloter contre un ND égal à celui du jet de Navigation, réduit en fonction des augmentations utilisées par le navigateur. Si le jet est raté, le navire est perdu.

Navire perdu

Si le jet de Navigation ou celui de Piloter est raté, le navire est perdu. Si les deux sont ratés, on prend le plus bas. Pour chaque tranche de 5 sur la marge d'échec, le navire s'éloigne de 100 Km de sa destination. L'écart de trajectoire est déterminé par la table "Navires à la dérive" à la page 141 du Guide du Maître.

Naviguer dans la tempête

Suivant la table des effets climatiques, pour chaque intervalle de temps, le capitaine doit faire un jet de dommages pour le navire, et son pilote doit ensuite faire un jet de Panache (du navire) + Piloter (du pilote) contre un ND égal aux dommages du premier jet. Une réussite indique que le navire ne reçoit aucun dégât, un échec provoque la perte d'un dé au choix sur le navire; plus un dé supplémentaire par tranche de 5 sur la marge d'échec.

Chavirer

En cas de tempête et avec 3 dés d'héroïsme, le MJ peut forcer le pilote à faire un jet de Tirant d'eau + Piloter contre un ND de 15 pour éviter un chavirement, sinon l'équipage passe par-dessus bord. Les personnages à bord peuvent consommer 3 dés d'héroïsme pour éviter le chavirement.

Naviguer en eaux peu profondes

Le tirant d'eau d'un navire (sa Détermination) indique la profondeur des eaux où peut naviguer le navire. En eaux moins profondes, le navire s'échoue et subit [Tirant d'eau] - [Profondeur de la zone] dégâts graves

Vitesse de mouvement d'un navire

Les bateaux naviguent à une vitesse comprise entre 4 et 15 nœuds. Généralement, la vitesse d'un bateau est [Panache x 2] nœuds. Des exemples de vitesses de navires :

Schooner	11 nœuds
Clipper	15 nœuds
Bateau de ligne	8-11 nœuds
Brig marchand	9 nœuds
Galion	4-8 nœuds

Les unités utilisées pour caractériser la vitesse sont le kilomètre par heure (Km/h), le mètre par secondes (m/s) et le nœud. Un nœud est égal à un mile par heure.

$$1 \text{ km/h} = 0.27 \text{ m/s} = 0.54 \text{ Nœud}$$

$$1 \text{ m/s} = 3.6 \text{ km/h} = 1.94 \text{ Nœuds}$$

$$1 \text{ Nœud} = 1.85 \text{ km/h} = 0.5 \text{ m/s}$$

Naviguer entre les récifs

En zone de récifs, la vigie doit faire un jet de Perception (Esprit + Sens aiguisés) contre un ND de 20 pour les repérer. S'il rate, le pilote peut tenter un jet de Perception contre un ND de 30. En cas d'échec, le navire s'échoue (règles de navigation en eaux peu profondes). Sinon, le pilote doit réussir un jet d'Esprit + Piloter contre un ND compris entre 20 et 30 (suivant le MJ) pour éviter les récifs, sous peine de s'échouer dessus.

Provisions de bord

Un navire peut transporter un certain nombre d'unités de Cargaison (égal à sa Détermination), parmi lesquels il faut allouer une place pour les provisions de nourriture. Un rang de provision suffit à nourrir 6 rangs d'Equipage pendant un mois (ou 2 rangs pendant 3 mois par exemple). S'il n'y a pas assez de provisions, l'équipage se mutine et rejoint la terre la plus proche. En cas d'impossibilité de ravitailler, un rang d'Equipage (Dextérité) meurt chaque semaine.

Dégradation des provisions

Chaque élément composant les provisions possède un ND de dégradation. Chaque semaine, faites un jet avec 1 dé par semaine passée depuis le dernier réapprovisionnement. Si le résultat est supérieur au ND de la nourriture concernée, celle-ci est pourrie. Voir la table des ND de dégradation ci-dessous :

Niveau de difficulté de dégradation	
Biscuits	ND 20
Eau	ND 20
Légumes frais	ND 5
Légumes en conserve	ND 60
Légumes séchés	ND 30
Viande salée	ND 50
Viande fraîche	ND 5
Poisson frais	ND 5
Poisson salé	ND 25
Poisson fumé	ND 25
Alcool	ND 40

Rencontres aléatoires

Pour placer une rencontre maritime aléatoire, le MJ doit dépenser un nombre de dés d'héroïsme égal au coût de la rencontre indiqué sur la table de la page 101 de *Flots de Sang*.

Règles de combat naval

Définition du navire

Rappel : les règles de construction de navires se trouvent dans le *Compendium* aux pages 4 à 9 ou dans le *Guide du Joueur (Edition révisée)* aux pages 202 à 208.

Gaillardise (Canons) : utilisée pour les dégâts infligés à un adversaire. Les dés de Gaillardise doivent être répartis sur le navire, à bâbord ou à tribord (voir fiche du navire).

Dextérité (Equipage) : utilisée pour lancer une attaque contre un adversaire.

Détermination (Coque) : utilisée pour déterminer les dommages que peut encaisser le navire.

Esprit (Gouvernail) : utilisé pour déterminer le ND du navire.

Panache (Voiles) : vitesse de croisière du navire.

Dés d'héroïsme

Un navire possède un nombre de dés d'héroïsme égal à son trait le plus bas.

Compétences de l'équipage

Les hommes d'équipage occupant certains postes précis peuvent ajouter leur rang de compétence en nombre de dés lancés (mais non gardés) sur certains jets du navire.

Jet	Poste	Compétence
Gaillardise	<i>Pas de bonus</i>	<i>aucune</i>
Dextérité	Canonnier	Artillerie navale
Détermination	Charpentier de bord	
Esprit	Pilote	piloter
Panache	Maître voilier	Gréer

Déroulement du combat

Les principes de base du combat naval sont identiques à ceux d'un combat entre personnages, à savoir :

- Le tour de combat est découpé en dix phases,
- Les phases d'action du navire sont déterminées par un jet de Panache,
- Le navire peut mettre ses dés d'action en réserve,
- Le navire peut effectuer des interruptions.

Mouvement

Les mouvements et positions des navires doivent être matérialisés sur une grille hexagonale. Le navire peut se déplacer gratuitement de [Esprit] hexagones en ligne droite en une action (sans consommer de dé d'action). Pour faire tourner le navire de 60°, il faut utiliser un ou plusieurs dés d'action dont le total est supérieur ou égal au rang de Détermination du navire, et dont au moins l'un d'entre eux est utilisable à la phase courante.

Inertie

L'élan d'un navire le pousse à se déplacer d'un nombre d'hexagones égal à sa Détermination au début de chaque tour au début de la première phase avant toute autre action. Un navire ne peut tourner au maximum qu'un nombre de fois égal à son Esprit.

Ouvrir le feu

- Le navire ne peut tirer sur un adversaire qu'avec les canons se trouvant de son côté (d'où l'importance de la répartition des canons).

- Pour attaquer, le capitaine lance [Dextérité du navire] dés contre un ND de [Esprit du navire ennemi] * 5.
- Si le jet est réussi, les dommages sont déterminés par un jet de [Gaillardise du navire] dés.
- La cible effectue alors un jet de [Détermination] dés contre un ND égal aux dégâts + dégâts superficiels déjà subis. Si le jet est réussi, les dégâts superficiels s'ajoutent aux précédents. Si le jet est raté, le navire encaisse un dégât grave, plus un supplémentaire par tranche de 10 points de la marge d'échec. Pour chaque dégât grave, le navire perd un rang dans l'un de ses traits, au choix du capitaine.

Couler

Un navire coule lorsqu'il subit le double de son rang de Détermination (Coque). Le navire mettra 20 - [Détermination de départ du navire] actions pour couler. Il est aussi possible d'utiliser la table d'engloutissement ci-dessous :

Table d'engloutissement des navires	
1	Le bateau touche le fond. Il repose sur des bas fonds et n'est pas totalement submergé
2	Coule doucement. Il faut 5G5 tours pour qu'il soit englouti
3-4	Donne de la bande à bâbord. Il faut 3G3 tours pour qu'il sombre, le côté bâbord est submergé en la moitié de ce temps
5-6	Donne de la bande à tribord. Il faut 3G3 tours pour qu'il sombre, le côté tribord est submergé en la moitié de ce temps
7-8	Le navire se disloque : les débris sombrent en 2G2 tours
9	Le navire pique du nez et coule en 1G1 phases
0	Le navire coule immédiatement par le fond, aspirant tout dans un rayon de 15 mètres. Il faut réussir un jet de gaillardise + nager contre un ND de 25 pour en réchapper. Quiconque échoue est aspiré dans les profondeurs et se noie.

Aborder un navire

Les manœuvres d'abordage se déroulent entre deux navires placés sur des hexagones adjacents par assauts successifs, qui s'arrêtent lorsque l'un des équipages est anéanti ou qu'il donne sa reddition. Un assaut se fait en utilisant un dé d'action, puis en faisant la différence entre les rangs d'équipage des deux navires, et en y ajoutant un dé non explosif. La table dans l'écran du MJ en annexe indique les pertes de part et d'autre.

Heurter et éperonner

Eperonner un bateau cause à chacun des deux navires impliqués un nombre de dégâts graves égal au total de la Détermination de l'attaquant et du nombre d'hexagones qu'il a parcouru dans l'action précédant la collision. Si celle-ci est accidentelle, à cause de l'inertie du navire par exemple, les navires subissent seulement un nombre de dégâts graves égal à la Détermination la plus élevée des deux.

Munitions spéciales

- Obus à mitraille (sacs de petits boulets) : inflige 2g2 dés de moins, mais le premier dégât grave causé est imputé à l'Equipage (Dextérité).
- Boulets ramés (deux boulets liés par une chaîne) : inflige 2g2 dés de moins, mais le premier dégât grave causé est imputé aux Voiles (Panache).

Dégâts subis par les personnages

Pour chaque dégât grave subit par l'Equipage (Dextérité) ou par la Coque (Détermination) du navire, les personnages doivent réussir un jet de Panache + Equilibre contre un ND de 15 sous peine de subir 2g2 dés de blessures légères dus aux chocs et aux éclats.

Saborder un navire

Une arme plus petite qu'un canon utilisée par un personnage inflige 2g2 dés de dommages de moins à un navire, alors qu'une hache ou une arme conçue pour couper du bois n'inflige que 1g1 dé de moins.

Règles de combat de masse

Phase préparatoire (avant la bataille)

La préparation et la motivation des armées avant la bataille peuvent parfois fortement en influencer l'issue.

- Le **responsable de l'intendance** doit ainsi effectuer un jet d'Esprit + Logistique.
- Le **général** commandant l'armée doit effectuer un jet d'Esprit + Galvaniser.

Pour chacun des jets, l'armée bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 10 points de son résultat. Ces augmentations pourront être utilisées durant le combat, avec une répartition au choix du général.

Déroulement des combats

Une bataille est découpée en tours, mais ceux-ci sont d'une durée plus longue que pendant les combats individuels. Les actions ne sont plus gérées au coup par coup et par phases, mais à chaque tour, les joueurs décident plutôt quels sont leur propre engagement et leurs manœuvres globales.

Un tour se déroule ainsi :

- **Choix du niveau d'engagement** : chaque joueur indique le niveau d'engagement de son personnage, à savoir : **Soutien**, **Désengagé**, **Engagé**, ou **Première Ligne**. Ceci va déterminer son implication dans la bataille et les risques

qu'il encoure. Après le premier tour, le côté qui emporte le tour précédent devient l'attaquant.

- **Jet global pour chaque armée** : la tournure de la bataille est ensuite déterminée par un jet d'Esprit + Stratégie de chacun des généraux adverses, modifiés par :
 - les **opportunités héroïques** (voir plus loin) des tours précédents.
 - l'éventuelle utilisation des **augmentations gratuites** obtenues durant la phase préparatoire.
 - les personnages étant **officiers** (Lieutenant ou plus) sous les ordres d'un général ajoutent leur rang de **Commandement** au résultat. Dans ce cas, le général retirera 2 points à son propre jet personnel. Le général obtenant le plus haut résultat gagne le tour.
 - le **choix d'une tactique militaire** : chaque général choisit secrètement une manœuvre pour ses troupes. L'attaquant est l'agresseur au premier tour, ou le vainqueur du tour précédent pour les suivants. L'autre adversaire est le défenseur. Chacun des généraux dévoile simultanément son choix, et le bonus/malus indiqué par la table des tactiques militaires s'applique au jet de Stratégie de l'attaquant :

		DEFENSEUR									
		Mar	Cha	Env	Fla	Ret	Reg	Rec	Réc	Ran	Rep
ATTAQUANT	Marche	0	0	-10	-5	+5	+5	0	-5	0	+10
	Charge	0	0	-15	-10	-5	+15	+10	-15	+5	+15
	Enveloppement	+10	+15	0	-5	-10	+10	-5	+5	-15	-5
	Attaque de flanc	+5	+10	+5	0	0	-5	+10	0	-15	-10
	Retranchement	-5	+5	+10	0	0	-15	0	0	+5	0
	Regroupement	-5	-15	-10	+5	+15	0	+5	+10	-5	0
	Reconnaissance	0	-10	+5	-10	0	-5	0	+5	+15	0
	Réception de charge	+5	+15	-5	0	0	-10	-5	0	0	0
	En range	0	-5	+15	+15	-5	+5	-15	0	0	-10
	Repli	-10	-15	+5	+10	0	0	0	0	+10	0

Description des dix tactiques :

- **Attaque de flanc (fla) :** l'armée dépêche une puissante force pour s'en prendre à un flanc de la troupe adverse.
 - **Charge (cha) :** l'armée donne l'assaut en masse, tentant de profiter de sa taille et de son élan pour balayer la troupe adverse.
 - **En rangs (ran) :** l'armée réarrange sa formation, ce qui permet aux unités de se soutenir les unes aux autres plus efficacement.
 - **Enveloppement (env) :** l'armée se répartit en deux flancs et pousse la troupe adverse à manœuvrer entre afin de l'encercler.
 - **Marche (mar) :** l'armée avance de manière ordonnée, s'emparant du terrain dans le même temps.
 - **Réception de charge (réc) :** l'armée plante ses piques dans le sol et s'apprête à recevoir la charge qui approche.
 - **Reconnaissance (rec) :** l'armée dépêche de petites unités pour jeter un œil à l'ennemi et voir quelles réactions elles déclenchent.
 - **Regroupement (reg) :** l'armée décroche quelque peu, réorganise ses rangs et tente de réagir aux manœuvres de l'ennemi.
 - **Repli (rep) :** l'armée entame un repli en bon ordre.
 - **Retranchement (ret) :** l'armée tente sans relâche de garder le terrain conquis.
- **des modificateurs conditionnels :** en fonction du terrain, du rapport des forces, ou de la présence des héros :

<p>Modificateur de terrain : l'armée tient la position élevée : + 5 l'armée est en terrain difficile (sable, boue, etc.) : - 5 l'armée traverse un cours d'eau : - 10</p>
<p>Avantage numérique : (ces bonus ne sont pas cumulatifs. Arrondissez à l'inférieur lorsque vous déterminez l'avantage numérique) Avantage de 2 pour 1 : + 5 Avantage de 3 pour 1 : + 10 Avantage de 4 pour 1 : + 15 Avantage de 5 pour 1 : + 20 Avantage de 6 ou plus pour 1 : + 25</p>
<p>Impact des héros : Par héros en première ligne lors du dernier tour : + 5 Par héros tué ou assommé lors du dernier tour : - 5</p>

- **la présence de fortifications :** si une armée se trouve sur des fortifications, son modificateur d'avantage numérique est multiplié par son niveau de fortification

Niveau de fortification	Description
1,5	Fort
2	Petit donjon
3	Grand donjon
4	Petit château fort
5	Grand château fort
6	Petite forteresse
7	Grande forteresse
8	Insel
9	Stahlfort
10	El morro

- **Jet personnel pour chaque héros :** chaque joueur détermine l'évolution de son personnage au sein de la bataille avec 1d10 + rang d'Esprit + rang de Tactique. Ce jet peut être modifié par des modificateurs si le personnage fait partie d'une unité de cavalerie ou d'artillerie). Un personnage ne change que d'un niveau d'engagement par tour. Consultez la table ci-dessous pour connaître les dégâts subis, la réputation gagnée, ainsi que la possibilité d'opportunité héroïque

Modificateur au jet personnel				
	Soutiens	Désengagé	Engagé	Première ligne
Infanterie	0	0	0	0
Cavalerie	+ 1	+ 2	+ 1	- 4
Artillerie	+ 4	+ 2	0	- 6

Table des conséquences des tours de bataille						
Situation de votre armée :	Votre engagement					
Victoire	Soutien	Désengagé	Engagé	Première ligne		
Egalité		Soutien	Désengagé	Engagé	Première ligne	
Défaite			Soutien	Désengagé	Engagé	Première ligne
1-3	2 dés de dom 0 réputation	3 dés de dom 0 réputation	4 dés de dom + 1 réputation	4 dés de dom + 2 réputation	5 dés de dom + 3 réputation Opportunité héroïque	6 dés de dom + 4 réputation
4-6	2 dés de dom 0 réputation	2 dés de dom + 1 réputation	3 dés de dom + 1 réputation	4 dés de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	4 dés de dom + 4 réputation	5 dés de dom + 5 réputation
7-9	1 dé de dom + 1 réputation	2 dés de dom + 1 réputation	2 dés de dom + 2 réputation	3 dés de dom + 3 réputation	4 dés de dom + 4 réputation Opportunité héroïque	4 dés de dom + 5 réputation Opportunité héroïque
10-11	1 dé de dom 1 réputation	2 dés de dom + 1 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 3 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 5 réputation Opportunité héroïque	4 dés de dom + 6 réputation Opportunité héroïque
12-14	0 dé de dom + 1 réputation Opportunité héroïque	1 dé de dom + 1 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 2 réputation	2 dés de dom + 4 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 5 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 6 réputation Opportunité héroïque
15-17	0 dé de dom + 2 réputation	1 dé de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	1 dé de dom + 3 réputation	2 dés de dom + 4 réputation	2 dés de dom + 6 réputation Opportunité héroïque	3 dés de dom + 8 réputation Opportunité héroïque
18 +	0 dé de dom + 2 réputation Opportunité héroïque	0 dé de dom + 3 réputation	1 dé de dom + 4 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 5 réputation	2 dés de dom + 7 réputation Opportunité héroïque	2 dés de dom + 10 réputation Opportunité héroïque

- les **dés de dommages** indiqués sont des blessures légères desquelles il faut soustraire le rang de Gaillardise et le rang de la compétence de défense active adéquate du personnage. Le personnage doit effectuer un jet de blessures sur les dommages légers restants. Le dracheneisen modifie les dégâts : 1 à 12 points d'armure retire 1 dé de dommages, et 13 à 24 points d'armure retire deux dés de dommages.
- le compte des points de **réputation** pour la bataille doit être tenu à part, car le personnage peut en gagner et en perdre indépendamment de sa Réputation d'avant la bataille.
- une **opportunité héroïque** est une occasion pour le personnage d'influencer fortement le cours de la bataille. Choisissez ou tirez au hasard une des opportunités listées aux pages 176 et 177 du *Guide du Maître* ou à la page 103 du supplément *Montaigne*.
- Victoire** : un camp gagne la bataille lorsque son général remporte l'opposition (jet global) sur trois tours consécutifs.

Après la bataille

- Les pertes infligées de part et d'autre sont déterminées par la table ci-dessous en lançant un dé (les chiffres correspondent au pourcentage de l'armée blessé/tué). Il ne faut pas compter le modificateur de fortification. Les hommes blessés seront capables de combattre un mois plus tard

Jet de dé	Vainqueur	Perdant
1	1% / 2%	2% / 5%
2	2% / 5%	5% / 10%
3	5% / 10%	10% / 20%
4	10% / 20%	20% / 25%
5	2% / 10%	5% / 20%
6	5% / 20%	10% / 25%
7	10% / 25%	20% / 40%
8	20% / 40%	25% / 50%
9	5% / 25%	10% / 40%
0	10% / 40%	20% / 50%

- Les personnages vainqueurs gagnent les points de Réputation accumulés pendant la bataille.
- Les personnages vaincus gagnent la moitié des points de Réputation accumulés pendant la bataille (arrondi inférieur).
- Les vainqueurs peuvent détrousser les vaincus. $1d10 + \text{rang de l'avantage "Charge"}$ indique sur la table ci-dessous quel est le butin rapporté par un personnage :

1	5 guilders
2	10 guilders
3	15 guilders
4	25 guilders
5	40 guilders
6	50 guilders
7	50 guilders + un pistolet ou une épée
8	75 guilders + un pistolet ou une épée
9	85 guilders + un pistolet ou une épée
10	100 guilders + un pistolet ou une épée
11	100 guilders + un pistolet ou une épée d'excellente facture (+1 au résultat du jet d'attaque)
12	200 guilders
13	200 guilders + un objet inhabituel (au choix du MJ)

Salves d'armes à feu

Cette règle s'applique pour de petits groupes (20 à 30 individus) qui tirent avec des armes à feu sur des groupes de même taille. Elle ne s'intègre pas au système de gestion des batailles, mais s'utilise plutôt dans d'autres situations que celles-ci. Afin de résoudre les effets d'une salve d'armes à feu, procédez comme suit :

- Déterminer le niveau de salve :** ce niveau est le total de la valeur des personnages constituant le groupe de tireurs, sachant que :
 - une bande de brutes vaut le nombre de brutes + niveau de menace (5 brutes de niveau 2 donnent 7).
 - un homme de main vaut 2.
 - un vilain vaut 3.
- Déterminer les coups au but :** le nombre de dés lancés est égal au niveau de salve divisé par 2 (arrondi supérieur). Les 8, 9, 10 sont des coups au but. Les 10 sont relancés.
- Les coups portés sont répartis** uniformément entre les individus du groupe cible, et le surplus de coups est attribué au hasard. Une brute meurt automatiquement, et les hommes de main et vilains subissent des blessures légères en fonction de leur ND et des correspondances listées sur la table de la page 101 du supplément de Montaigne ou dans le nouvel écran du MJ téléchargeable sur le site du capharnaüm. Un jet de blessure est ensuite effectué par chacun des blessés.

Règles sur les explosifs

Grenades

Les grenades ont un rang d'explosion de 4. Les personnes prises dans le souffle de l'explosion qui ratent leurs jets de blessures subissent une blessure grave plus une autre par tranche de 5 points manquant pour atteindre le ND. Il faut une action pour allumer la mèche et une autre pour lancer la grenade. On jette la grenade avec la compétence lancer de la spécialisation athlétisme. La portée est de 5 + (gaillardise X 2 du lanceur) mètres. Il y a une pénalité de -5 à longue portée.

Quand quelqu'un allume la mèche d'une grenade, lancez un dé. Le nombre détermine le nombre de phases que va prendre la grenade pour exploser. S'il s'agit d'un 0, la grenade explose immédiatement. Lors d'une phase la grenade explose avant que qui que se soit puisse faire une action.

Mèches longues

Lancez un dé. Le résultat donne le nombre de minutes qui vont s'écouler avant l'explosion. Un 0 signifie que l'explosion se produira dans les 30 secondes. Par tranche de trois mètres de mèche supplémentaires, ajouter une minute au temps de combustion. Une mèche enroulée autour d'elle-même réduit le temps de combustion de la longueur de la boucle (10 X un dé de secondes par tranche de 30 cms). Une mèche en contact avec des explosifs lors de sa combustion les fait exploser au moment précis où les étincelles les touchent.

Fabriquer une bombe

Le détonateur

Fil de détente : il s'agit d'un fil de métal placé en un lieu où quelqu'un risque de s'y prendre les pieds. Il faut une heure passée en paix et réussir un jet de dextérité + science de la nature ND 10 ou dextérité + mathématiques ND 15 pour poser convenablement le fil de détente. Il est nécessaire d'effectuer des jets de dissimulation pour déterminer si quelqu'un remarque le fil de détente.

Mèche : voir la section mèche ci-dessus

Minuterie : ce sont des sacs de sable ou des bougies se consumant, ou tout objet qui implique quelque temps de retardement. Il faut au moins trois heures passées en paix et réussir un jet de dextérité + science de la nature ND 20 ou de dextérité + mathématiques ND 25 pour installer convenablement une minuterie. Si le jet est couronné de succès, l'artificier peut déterminer en moins de dix minutes quand explosera la bombe

L'enveloppe

Si l'artificier crée l'enveloppe lui-même, il doit effectuer un jet de dextérité + forgeron ou tonnelier. Tout dépend si elle est en métal ou en bois. Le ND est de 15 pour les enveloppes normales, 20 pour celles qui se révèlent particulièrement complexes. En cas d'échec, le niveau d'explosion de la bombe est réduit de 1 par tranche de 5 points manquant pour atteindre le ND. Il faut compter une journée de travail par niveau d'explosion de la bombe.

L'artificier peut acheter un baril ou un boulet de canon creux pour faire office d'enveloppe. Le mj doit effectuer un jet secret d'esprit + forgeron ou tonnelier ND 10 pour déterminer si l'objet convient. En cas de réussite, l'enveloppe achetée remplit son rôle. En cas d'échec, on réduit le niveau d'explosion de 1 par tranche de 5 points manquant pour atteindre le ND. Les barils de poudre à canon ne sont pas soumis à ce jet, on considère dans ce cas qu'il réussit automatiquement.

Eclats : les enveloppes en métal lors de l'explosion projettent des éclats. Les enveloppes en bois ne projettent pas d'éclat. On peut ajouter des copeaux ou des clous pour accroître les dommages. Le niveau d'explosion de la bombe diminue de 1 par tranche de 500 grammes de mitrilles, mais inflige une blessure grave supplémentaire à tous ceux qui se trouvent dans le rayon de l'explosion et qui manquent leur jet de blessure.

L'explosif

Il faut vous reporter au tableau des niveaux d'explosion pour connaître de la quantité nécessaire.

Assembler une bombe

Assembler une bombe prend trois heures par niveau d'explosion de l'engin. Il faut réussir un jet d'esprit + sciences de la nature ND égal à trois fois le niveau de l'explosion recherché, ou un jet d'esprit + mathématiques contre un ND égal à 5 fois le niveau de l'explosion recherché.

Chaque augmentation du ND de 10 point élève le niveau de l'explosion d'un cran. Si le jet est réussi, vous n'avez pas besoin de plus de poudre à canon pour arriver à cet effet.

Le ND peut varier au bon vouloir du mj en cas d'utilisation de produits instables. En cas d'échec, le mj peut utiliser un dé d'héroïsme pour que ces produits explosent. Les dommages et le rayon sont égaux à la moitié du niveau d'explosion recherché.

Détruire un bâtiment

Il faut avoir un niveau d'explosion au moins égal au niveau de démolition du bâtiment pour le faire tomber en miettes.

Un jet d'esprit + architecture réussi contre un ND de 10 permet de diminuer le niveau de démolition d'un point. Chaque augmentation supplémentaire permet de réduire encore le niveau de démolition d'un point. L'incendiaire doit connaître l'endroit (étudier les plans ou voir les fondations) pour que cela fonctionne.

Niveau de démolition	Type de bâtiment
3	Cabane de paysans
5	Maison en bois
6	Eglise rurale
7	Auberge ou grand bâtiment
8	Mur de ville (crée une brèche de 1,5m X 1,5m)
10	Forteresse en bois
11	Tour de guet en pierre
13	Cathédral en pierre
15	Bâtiment de marbre (palais de justice, hôtel de ville)
17	Forteresse en pierre
25	El morro

Une bombe dont le niveau d'explosion n'atteint pas le niveau de démolition du bâtiment ne le détruit pas mais l'endommage. Il faut compter une semaine par niveau d'explosion de la bombe pour réparer les dommages causés. Durant ce laps de temps, le bâtiment est considéré comme dangereux et inutilisable. Si le niveau requis est atteint, le bâtiment est complètement détruit et doit être refait de A à Z.

Toutes les personnes présentes dans le bâtiment (dans le cas du niveau d'explosion réussi) doit effectuer un jet de blessure ND égal au niveau d'explosion X 5. Un échec est synonyme d'une blessure grave, plus une par tranche de 5 points manquant au jet, plus une par étage qui sépare les victimes du sol.

Règles sur les inventions

Première étape : conception

Le MJ détermine le ND basé sur la table de conception ci-dessous. Une fois que le MJ a déterminé le ND du jet de conception, le personnage dépense 1 dé d'héroïsme et effectue un jet d'esprit, sans oublier de tenir compte de tous les bonus dont il bénéficie à ses jets de conception. S'il rate, le dé d'héroïsme est perdu. S'il le réussit, le personnage passe alors à l'étape d'ébauche, ci-dessous.

Obstacles logiques : le MJ a droit de partir du principe que sans les premières étapes de conception indispensables dans son développement, une invention est confrontée à un obstacle logique. Cela requiert la dépense d'un dé d'héroïsme supplémentaire durant le jet de conception. Le MJ a le droit d'assigner un obstacle logique pour chaque étape qu'il pense sautée dans la création de l'invention.

TABLE DE CONCEPTION

Le ND de base d'un jet de conception est toujours de 5, auquel on ajoute :

+ 1 par année manquant à la création d'une invention similaire dans notre histoire.

+ 10 par obstacle logique que le MJ assigne

- 2 par assistant (jusqu'à concurrence de votre esprit) vous aidant dont l'esprit est au moins égal au votre.

+ 10 si le MJ décide que l'invention ou le théorème fut véritablement décisif dans le développement de notre monde moderne

Il est de toute façon impossible de réaliser l'invention si on ne peut la réaliser, même avec la technologie actuelle. Ou si elle requiert un matériau dont le personnage ne dispose pas. Le MJ peut rejeter toute invention nuisant à l'équilibre du jeu ou manquant sérieusement de réalisme.

Deuxième étape : ébauche

Maintenant que le joueur a trouvé une idée d'invention, il lui faut les compétences nécessaires à son ébauche. Le MJ décide à ce moment quelle est la compétence la plus importante. On la qualifie de compétence primaire. Le MJ détermine ensuite les modificateurs à appliquer en se reportant à la table d'ébauche ci-dessous. Une fois le ND fixé, le MJ effectue un jet secret d'esprit + compétence primaire. Il note alors le ND moins le résultat (appelé ci après jet d'ébauche). Cela demande un nombre de semaines égal au ND divisé par 5.

TABLE D'ÉBAUCHE

Le ND de base d'un jet d'ébauche est toujours de 5, auquel on ajoute :

Modificateur de taille (inventions uniquement) :

+ 20 : petit (tiens dans la main)

+ 10 : moyen (tiens dans les deux mains à taille d'un homme)

+ 5 : grand (taille d'un cheval ou celle d'un chariot)

+ 10 énorme (jusqu'à la taille d'une salle)

Modificateur de complexité :

+ 20 : très compliqué (moteur différentiel, pendule à eau, chronomètre, théorie de la relativité, dernier théorème de Fermat etc.)

+10 : compliqué (arme à feu à barillet, loi de la gravité de Newton, etc.)

+ 5 : simple (ressort d'attelage, verres à double foyer, etc.)

- 5 par matériau peu courant ou cher (argent, or, etc.) utilisé dans la construction (invention uniquement)

- 10 par matériau particulièrement rare (dracheneisen, etc.) utilisé dans la construction (invention uniquement)

- 2 par assistant (jusqu'à concurrence de votre esprit) qui vous aide dont la compétence primaire est au moins égale à la votre

+ 15 par obstacle logique assigné par le MJ

Troisième étape : construction

Enfin si le personnage souhaite construire un exemplaire de son invention, le MJ doit déterminer le nombre de composants nécessaires. Chaque composant primaire doit être construit séparément. Le MJ détermine le ND de chacun en utilisant la table de construction ci-dessous, assigne une compétence appropriée et effectue un jet secret d'esprit + compétence pour chacun. Si le jet est un échec, le MJ doit le noter.

Le coût de chaque composant est fixé par le MJ mais est à peu près de (ND X 1) guilders si le personnage le fait lui-même, ou de (ND X 2) guilders si le personnage en charge quelqu'un d'autre. Evidemment, des objets simples ou exotiques coûtent plus ou moins cher. Pour construire un composant, il faut un nombre de semaines égal au ND divisé par 10. Toutefois plusieurs personnes peuvent s'en charger simultanément.

Si l'un des jets de construction échoue, l'objet qui en résulte est défectueux. Quand un personnage s'en sert pour la première fois, le MJ peut décider qu'il fonctionne mal. Si l'invention est détruite, le personnage doit tenter de la reconstruire. Il rassemble donc de nouveau les matériaux nécessaires et effectue un jet d'esprit + compétence. Un MJ généreux accordera une ou deux augmentations gratuites simulant ce que le personnage a appris de son échec.

TABLE DE CONSTRUCTION

Pour construire un composant primaire, le ND de base est de 5. Il ne peut jamais être inférieur à 5. On peut y ajouter :

Modificateur de taille (invention uniquement) :

- + 20 : petit (tiens dans la main)
- + 10 : moyen (tiens dans les deux mains à taille d'un homme)
- + 5 : grand (taille d'un cheval ou celle d'un chariot)
- + 10 énorme (jusqu'à la taille d'une salle)

Modificateur de fragilité :

- + 20 : très fragile (un ressort de montre, une lentille, etc.)
- + 10 : fragile (un canon de pistolet, un morceau de bois habilement taillé, etc.)
- + 5 : solide (une barre en acier, un cadre de métal, etc.)
- + 20 par obstacle logique qu'assigne le mj
- 2 par assistant (jusqu'à concurrence de votre esprit) qui vous aide dont la compétence est au moins égale à la votre.
- 10 s'il s'agit d'une modification à un objet déjà existant

Modificateur d'inventions existantes :

Ce sont les mêmes étapes. Toutefois, le MJ peut faire bénéficier au personnage d'un - 10 au jet de construction.

Règles de création aléatoire d'artefacts Syrneth

Pour chaque artefact, lancez un dé sur la table des pouvoirs puis un autre sur la table des défauts. Si le résultat ne vous plaît pas ou n'a pas de sens, relancez un dé. En ce qui concerne les artefacts plus puissants, lancez plusieurs fois sur chaque table jusqu'à ce que vous n'obteniez que des résultats différents.

Les artefacts sont classés selon les sites où ils sont découverts :

Site Domae

Pouvoirs

1 : lorsque l'on met aux mains et aux pieds, cet artefact permet de lancer +3GO sur tous les jets d'escalade

2 : lorsque l'artefact est activé, il permet à son utilisateur de relancer un dé d'initiative par tour s'il le souhaite.

3 : lorsque l'on frotte l'artefact contre une lame, cette dernière se voit dotée d'une douce luminescence (3 mètres de rayon) et vous bénéficiez d'un dé supplémentaire à lancer et à garder sur vos jets de dommages. Les effets durent le temps d'une scène.

4 : lorsqu'on le serre, cet artefact émet un gaz qui inflige 4G3 de dommages à toutes les créatures vivantes (excepté le porteur) situées dans un rayon de 3 mètres.

5 : l'artefact peut projeter un jet de flammes de 6 mètres de long. Cette flamme inflige 6 dés de dommages à tout ce qu'elle touche au premier tour, puis 3 dés par tour supplémentaire jusqu'à ce qu'on l'éteigne

6 : dix secondes après avoir été tortillé, l'artefact émet un arc d'énergie électrique qui inflige 3 dés de dommages à toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 3 mètres.

7 : lorsqu'il le porte à la tête, l'artefact offre de l'air au porteur. Utile pour les explorations sous marines. Il ne fonctionne plus au-delà de 30 mètres de profondeur.

8 : lorsqu'on le porte et qu'on l'active, l'artefact réduit les dommages dus au feu d'un dé. En outre, le feu s'éteint tout seul après le second tour de dommages.

9 : lorsqu'on s'en couvre les yeux, l'artefact permet de voir dans le noir

O : effet fortuit quoique intéressant (il sent bon, change régulièrement de forme, etc.). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts.

Défauts

1 : l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation

2-3 : l'objet inflige 1 dé de dommages par l'utilisation (ou par tour d'utilisation)

4 : s'il met l'objet, l'utilisateur est incapable de l'enlever sans le détruire

5 : s'il se trouve exposé à de l'alcool, l'objet est détruit

6-8 : lorsqu'il se sert de l'artefact, l'utilisateur perd un rang de gaillardise pendant une heure. Si la gaillardise de l'utilisateur passe sous la barre du 0, il meurt. Cela se produit à chaque utilisation, ou par tour d'utilisation

9-O : de subtiles forces se mettent à influencer l'esprit de l'utilisateur. Il devient eu fil du temps de plus en plus agressif. Les sorcières de la destinée et autres individus possédant une perception magique craignent cet artefact.

Site Tesseran

Pouvoirs

1 : lorsqu'on l'active, l'objet lévite immédiatement. Il s'élève à la vitesse de 3 mètres par phase et peut emporter jusqu'à 100 kilos. Une fois désactivé, il retombe au sol.

2 : lorsqu'il le place sur les jambes, l'artefact permet au porteur de marcher sur tous les liquides existants.

3 : ajoute 10 au ND pour être touché contre les armes en métal.

4 : lorsqu'il est enroulé autour de la poignée d'une lame, l'artefact ajoute un rang aux compétences de spadassin du porteur tant qu'il reste en place et fonctionne.

5 : porté, l'artefact soigne 1 blessure par phase

6 : ajoute 5 au ND pour être touché contre les armes en métal

7 : quand il porte l'artefact, l'utilisateur a toujours chaud, même au plus fort d'un blizzard glacé.

8 : quand il porte l'artefact, l'utilisateur sait toujours dans quelle direction se trouve le nord magnétique

9 : quand il porte l'artefact, l'utilisateur peut détecter à volonté tout gisement ferreux situé dans les 150 mètres

O : effet fortuit quoique intéressant (désigne une direction, lévite à quelques centimètres au-dessus du sol, bourdonne doucement). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts

Défauts

1: l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation

2: magnétise les petits objets en métal quand on s'en sert

3: effraye les animaux proches quand on s'en sert

4: l'utilisateur perd un rang de gaillardise par année de possession et d'utilisation de l'artefact. Cette perte est permanente. Si cela l'amène sous 0, il meurt

5: l'artefact s'active à des moments inattendus

6: l'artefact ne va qu'à des personnes grandes et minces

7: les commandes de l'artefact ne fonctionnent jamais quand on le veut. Il lui faut 1 à 5 actions pour se mettre en marche ou cesser de fonctionner

8: dès qu'on le met, il n'est plus possible d'enlever l'artefact sans le détruire

9: l'artefact frappe l'utilisateur de légers vestiges quand il s'en sert. L'utilisateur ne peut garder son dé le plus élevé quand il effectue un jet de dextérité

0: l'utilisateur commence à faire de curieux rêves qui prennent fin s'il se débarrasse de l'artefact. Après un mois de songes, il gagne de manière permanente un rang dans la compétence Mathématiques

Site Thalusien

Pouvoirs

1: l'objet renferme de 1 à 10 coléoptères dix secondes (voir page 188 du guide du maître). Dix secondes après qu'on l'ait activé, il s'ouvre et les relâche, sur quoi ils attaquent quiconque se trouve dans les 3 mètres. Cet objet a automatiquement le défaut « 1 ». Ne lancez pas de dé pour un autre défaut

2: quand on l'active, cet objet produit un peu moins de 4 litres d'une sève qui durcit en une heure jusqu'à devenir une substance proche de l'ambre. Durant cette heure, elle a la consistance de la terre glaise. On peut la travailler pour en faire un objet de volume équivalent à celui d'un cube de 30cm de côté.

3: quand on l'active, l'artefact se liquéfie et enrobe la main de l'utilisateur d'une enveloppe chitineuse. Les attaques à mains nues ensuite effectuées infligent OG2 de dommages. L'effet est permanent et on ne peut s'en débarrasser. Ne lancez pas de dé sur la table des défauts.

4: le dispositif de lentilles fixées sur l'artefact crée un intense flash de lumière aveuglant toute personne qui le regarde pendant 1 à 5 tours

5: un dispositif de lentilles fixées sur l'artefact émet un rayon de lumière brulant qui inflige 3G2 de dommages

6: l'artefact dissimule une cavité d'environ 60cm de côté. Lorsqu'on y place un objet, une illusion de ce dernier, grande de près de 6 mètres apparaît au-dessus de l'artefact

7: l'artefact ajoute +1 au ND pour être touché lorsqu'il est activé

8: l'objet résonne lorsqu'on active. Tous les insectes situés dans un rayon d'un kilomètre et demi se ruent vers l'artefact pour le recouvrir et attaquent au passage l'individu qui le tient. L'objet s'arrête automatiquement après trois tours

9: quand on active l'artefact, nul insecte ne l'approche à moins de 10 mètres. S'ils sont acculés, les insectes fuient le porteur de terreur.

0: effet fortuit quoique intéressant (luit, ne s'ouvre qu'à la lumière de la lune). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts.

Défauts

1: l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation

2-3: les commandes de l'artefact sont si compliquées qu'il faut 2 personnes pour le faire fonctionner. L'objet marche pour une utilisation ou pendant une heure d'utilisation, puis a besoin d'une heure pour se recharger avant d'être de nouveau utilisable

4-6: sur l'objet se trouve une lentille bien curieuse. Si on la touche alors que l'artefact fonctionne, il saute (explosion de niveau 4)

7: l'artefact ne fonctionne qu'en plein soleil

8-9: l'artefact doit rester exposé à la lumière du soleil pendant une journée ou aussi longtemps qu'il a servi après chaque utilisation

0: l'objet cesse de fonctionner suite à la première utilisation. En outre, il est piégé dans le but d'injecter un poison à action lente (1D10/2 mois/illimité) et le personnage doit réussir un jet d'esprit ND 25 pour le déjouer. Le poison noircit lentement la zone où a eu lieu l'injection. Il n'existe actuellement aucun antidote.

Site Drachen

Pouvoirs

- 1 :** l'artefact soigne toutes les blessures (légères et graves mais n'efface pas les cicatrices) lorsqu'on l'active
- 2 :** l'artefact purge l'utilisateur de tout poison (dont l'alcool) lorsqu'on l'active
- 3 :** la dextérité de l'utilisateur augmente d'un rang pendant une journée (sans tenir compte des maximums normaux) lorsqu'on active l'artefact
- 4 :** la gaillardise de l'utilisateur augmente d'un rang pendant une journée (sans tenir compte des maximums normaux) lorsqu'on active l'artefact
- 5 :** l'utilisateur inflige 3 dés de dommages à la première créature vivante qu'il touche lorsqu'il active l'artefact
- 6 :** l'utilisateur lance et garde deux dés supplémentaires sur le premier jet qu'il effectue lorsqu'il active l'artefact
- 7-8 :** l'utilisateur voit son processus de vieillissement interrompu pour les 5 années à venir lorsqu'il active l'artefact
- 9 :** quand l'artefact est activé et que l'utilisateur subit une blessure grave, l'objet rougeoit et le soigne immédiatement
- 0 :** effet fortuit quoique intéressant (provoque des rêves plaisants, crache violemment des étincelles quand on le touche). Ne lancez pas de dé sur la table des défauts

Défauts

- 1 :** l'objet cesse de fonctionner après la première utilisation
- 2-9 :** l'objet pèse une tonne de plus qu'il ne le devrait. Lorsqu'on l'active, lancez un dé. Sur un chiffre pair, l'objet est fichu et en fonctionne plus
- 0 :** l'artefact est frappé de la « malédiction du drachen ». il cesse de fonctionner après la première utilisation et transmet au porteur la malédiction. Dorénavant, le personnage boira deux fois plus d'eau que d'ordinaire. Ce changement est permanent.

Autres sites

- 1-2 :** lancez dans la table site Domae
- 3-4 :** lancez dans la table site Drachen
- 5-6 :** lancez dans la table site Tesseran
- 7-8 :** lancez dans la table site Thalusien
- 9-0 :** lancez dans la table artefact inhabituels

Artefacts inhabituels

- 1-2 :** vestiges d'une race disparue. Lancez un dé sur la table des vestiges (ci-dessous)
- 3-4 :** l'artefact dévoile des informations au sujet de la langue d'une race disparue (à la discrétion du mj)
- 5-6 :** une précieuse œuvre d'art d'une race disparue. Elle vaut 1D10 X 1000 guilders
- 7-8 :** l'artefact est en fait plus un phénomène magique fixe qu'un objet, comme un bassin régénérateur ou un passage vers un autre monde
- 9 :** l'objet est en fait un morceau d'un artefact bien plus grand et ne fonctionne pas seul
- 0 :** l'artefact est en réalité brisé et inutile mais ne le précisez pas aux joueurs

Vestiges

- 1-2 :** carapace exploitable uniquement à des fins de décoration. Elle vaut 2D10 X 1000 guilders
- 3-4 :** des os indestructibles de tailles diverses. Ils infligent 3G2 de dommages lorsqu'on s'en sert en guise d'armes (il s'agit d'armes lourdes)
- 5-6 :** globe oculaire. Si le porteur regarde avec, il devient capable de voir dans le noir total
- 7-0 :** vestiges monstrueux ou humains primitifs

Règles sur les intrigues de cour

La feuille d'intrigue

Vous trouverez les fiches d'intrigues de la cour en annexe du supplément de Montaigne. Elles permettent de garder trace des liens qu'entretiennent les personnages à la cour, ainsi que de leur standing actuel vis-à-vis de chacune de leurs relations.

Détails de la fiche

Il y a 4 parties qui se décomposent comme suit :

Relations : elle permet de cerner en un simple coup d'œil les relations dont dispose le personnage au sein de la cour. Le nom de votre héros se trouve au centre, et au fur et à mesure qu'il fait la connaissance de courtisans, vous écrivez leur nom dans les cases situées alentour. A droite du nom de chaque relation se trouve trois autres cases. On trouve de haut en bas : Sympathie (S), Utilité (U) et Mépris (M). Cela indique si l'individu en question apprécie ou méprise le personnage, et si ce dernier lui a été utile ou intimidant dans le passé. Un PNJ pourra littéralement détester un personnage, mais si celui-ci s'est révélé particulièrement utile ou effrayant dans le passé, il n'entreprendra rien à son encounter. Lorsqu'un PNJ présente le héros à une autre personne de la cour, on la raccorde à ce PNJ. Les événements qui affecteront la relation qu'entretient le personnage et le PNJ produiront également leur effet sur la nouvelle connaissance, quoiqu'à un degré moindre.

Faveurs et chantages : permet au personnage de garder une trace des individus auxquels il a fait une faveur dans le passé, afin qu'il puisse le rappeler à leur bon souvenir dès que nécessaire. Les services qu'a rendus le personnage se notent dans la colonne « Accordées ». De même, lorsqu'un PNJ accorde une faveur au personnage, il lui faut garder à l'esprit qu'il devra un jour s'en acquitter. On les note donc dans la colonne « Reçues ». Le chantage fonctionne à peu de chose près sur le même modèle mais on le note à l'aide d'un « C » car les règles de gestion en sont un tantinet différentes.

Compétences utiles : permet au personnage de noter toutes les compétences utiles.

Cancans : cette partie permet au joueur de prendre des notes.

Les actions de cour

Le MJ peut ajouter à la liste ci-dessous d'autres actions possibles.

Il est possible d'utiliser des dés de réputation dans le cadre de n'importe quelle action de cour. Un personnage ne peut dépenser à un même moment plus de dés d'action qu'il n'a de rangs de panache.

Bonus de mode

Quand un personnage fait son apparition à la cour, il lui est possible d'effectuer un jet d'esprit + mode. Il reçoit un dé de réputation supplémentaire, qu'il ne peut bien sûr utiliser qu'à la cour, par tranche de 10 points obtenue (arrondir à l'intérieur).

Se faire une nouvelle relation

Le personnage doit effectuer un jet d'esprit + contact ND 30 pour faire impression à sa nouvelle connaissance. Au lieu de ce jet, le personnage peut décider d'effectuer un jet d'esprit + étiquette ou politique, mais contre un ND de 35. Si le joueur réussit son jet (quelle que soit la compétence utilisée), le personnage gagne la relation suivante : Sympathie 1, Utilité 0 et Mépris 0. Pour chaque augmentation obtenue au jet, le joueur ajoute 1 en Sympathie. Si ce même jet échoue, la connaissance devient un ennemi. Reportez vous à la partie « se faire des ennemis » ci-dessous.

Accorder une faveur

Une fois le service rendu, ajoutez de 1 à 3 points au score de sympathie de cette connaissance à l'égard du personnage. Notez alors le service dans la colonne « accordées » de la partie « faveurs et chantages », en n'omettant pas les points de Sympathie ainsi gagnés.

Coût des faveurs : une faveur à 1 point est un menu service comme une présentation. Une faveur à 2 points représente un peu plus d'efforts mais ne présente aucun risque. Une faveur à 3 points comporte des risques comme de transmettre des informations préjudiciables sur un rival dangereux.

Demander une faveur

Le personnage peut demander à l'une de ses connaissances de lui rendre service. Le MJ alloue à la faveur requise une valeur allant de 1 à 3, comme ci-dessus. Le personnage doit s'acquitter de cette faveur, sinon le score de Sympathie de sa

connaissance chute d'un nombre de points égal au coût de la faveur. Si le score de Sympathie devait tomber sous 0, la faveur lui est refusée. Le personnage peut faire appel à une faveur mineure pour rembourser sa dette partiellement et combler la différence en sacrifiant des points de Sympathie.

Demander à être présenté

Une présentation est une faveur à 1 point, et seule une connaissance au score de Mépris de 0 acceptera de présenter le personnage à autrui. En partant du principe que la relation connaît le PNJ auquel souhaite être présenté le personnage, tout se passera bien et il disposera d'une nouvelle connaissance au score de Sympathie égal à la moitié de celui qui a mené les présentations. Les scores d'Utilité et de Mépris sont à 0. Toutefois, cette nouvelle relation est raccordée à l'individu qui lui a présenté le personnage, et donc sujette à la « réaction en chaîne » (voir ci-dessous).

Déterrer un secret

Le personnage peut user de l'une de ses relations de cour pour obtenir des informations sur autrui. Il doit alors effectuer un jet d'esprit + cancanier ND 15 en tenant compte des modificateurs de la table ci-dessous :

La réputation de la cible est supérieure à 25	+ 5
La réputation de la cible est supérieure à 50	+ 5 (soit + 10)
La réputation de la cible est supérieure à 75	+ 5 (soit + 15)
La réputation de la cible est supérieure à 100	+ 10 (soit + 25)
La relation considère que la cible est dangereuse	+ 5
Le personnage réduit le score de Sympathie de sa relation de 1	- 5
Le personnage paye en faveur que lui doit la relation	- 5 par point de faveur
Influence de la relation à la cour	- 5 à + 5 (à la discrétion du MJ)

Faire chanter une relation

Lorsqu'un personnage dispose de renseignements préjudiciables sur l'une de ses connaissances, il peut tenter de la faire chanter. Le MJ détermine le préjudice de l'information sur une échelle allant de 1

à 9 (9 étant le pire, comme de détenir la preuve que la relation projette de renverser l'Empereur). Le personnage soumet alors sa relation au chantage. Le score de Sympathie de ladite relation tombe alors à 0, son Mépris augmente de 1 et l'Utilité du héros devient l'indice de chantage. Dans l'exemple cité ci-dessus, il passerait à 9. Dorénavant, lorsque le personnage demande une faveur, le Mépris de la relation augmente de la valeur de cette faveur. Lorsque la faveur fait passer son Mépris au-dessus de l'Utilité du héros, la relation refuse d'accorder la faveur et devient un ennemi (voir se faire des ennemis, ci-dessous)

Emprunt et extorsion de fonds

Emprunter de l'argent est une faveur à 1 point par tranche de 1000 guilders (170 sols environ) ainsi acquise. Ensuite, avec chaque mois qui passe où court le prêt, le score de Sympathie de la relation à l'égard du personnage chute d'un point. Quand il tombe à 0, elle exige le remboursement de la dette contractée. Si le personnage ne peut s'en acquitter, le Mépris de la relation augmente d'un point. Par contre, on ne peut extorquer de l'argent qu'à une relation que l'on fait chanter, auquel cas cela devient une faveur, comme ci-dessus, si ce n'est que la cible ne s'attendra pas à revoir la couleur de ses fonds.

« Taper » de l'argent

Il n'est ici nulle question d'emprunt. Il s'agit plus d'un abus que d'une faveur. Le personnage effectue un jet d'esprit + pique assiette et reçoit un nombre de guilders égal à son jet divisé par 2. Lorsqu'il use de cette alternative plus d'une fois par mois contre une même relation, la Sympathie de cette dernière diminue d'un point. Il n'est pas possible de « taper » de l'argent à une relation dont la Sympathie est inférieure à 1.

Ridiculiser un courtisan

Pour faire impression sur ses pairs à la cour, il est courant de ridiculiser ou d'embarrasser les autres courtisans. Cela peut s'avérer dangereux, mais si la tentative est couronnée de succès, c'est l'un des plus sûrs et rapides moyens de gagner de la réputation à la cour. Pour ridiculiser un courtisan, le personnage doit effectuer un jet d'esprit + éloquence, comédie ou galvaniser en opposition contre esprit + éloquence, comédie ou galvaniser de la cible.

Si le jet est couronné de succès, la réputation du personnage augmente d'une valeur égale à la réputation de son adversaire divisée par 10 et la Sympathie de la cible envers le personnage chute d'un point. Si elle doit tomber sous la barre du 0, le Mépris de la cible augmente d'un point.

Par contre, si le jet est un échec, la réputation du personnage diminue d'une valeur égale à la réputation de la cible divisée par 10, la réputation de la cible augmente d'une valeur égale à la réputation du personnage divisée par 10 et la Sympathie de la cible envers le personnage chute d'un point. Si elle doit ainsi tomber sous la barre du 0, le Mépris de la cible augmente alors de 1 point.

Assassiner un courtisan

Si quelqu'un produit la preuve que le personnage est responsable de la mort d'un courtisan, directement ou indirectement (engager un assassin par exemple), cela affecte toutes ses relations. Leur Sympathie à l'égard du personnage chute d'une valeur égale à la réputation de la victime divisée par 20 ; si cela doit ainsi tomber sous la barre du 0, l'excès passe en Mépris. En outre, une valeur égale à la réputation de la victime divisée par 20 s'ajoute à l'Utilité du héros.

Organiser un bal

Un moyen sûr de gagner de la réputation et des relations est de s'improviser hôte d'une réception ou bal. Evidemment, cela coûte cher. Pour chaque tranche de 250 guilders dépensée, effectuez un jet sur la table suivante :

1	En raison d'un problème lors de la réception, vous perdez 2 points de réputation
2-3	Vous gagnez un point de réputation
4-6	Faveur d'un point avec une relation déjà établie qui a assisté à la réception. Vous gagnez un point de réputation
7-8	Ajoutez 1 point au score de Sympathie d'une relation déjà établie qui a assisté à la réception. Vous gagnez un point de réputation
9	Relation avec Sympathie 1, Utilité 0 et Mépris 0 raccordée à une relation déjà existante qui a assisté à la réception. Vous gagnez 1 point de réputation.
0	Nouvelle relation avec Sympathie 1, Utilité 0 et Mépris 0. Gain de 1 point de réputation

Offrir des présents

Un personnage peut faire don de présents pour améliorer la qualité de ses relations avec une connaissance. En Montaigne, la valeur d'un cadeau est moins importante que le lien émotif qu'entretient avec celui-ci le donateur et sa justesse pour le destinataire. Offrir un diamant monté sur une bague à une charmante demoiselle est bien, mais lui remettre la bague de mariage de votre grand-mère est un véritable présent. La Sympathie de la relation augmentera de 1 à 4 points suivant l'à-propos du présent (à la discrétion du MJ). Si la relation dispose de point de Mépris, on les y soustrait d'abord avant de les ajouter à la Sympathie. Ainsi, une relation à la Sympathie de 0 et au Mépris de 2 qui reçoit un présent de 4 points devient soudainement une relation à la Sympathie de 2 et au Mépris de 0.

Autres manières d'apaiser ses relations

En plus des méthodes susmentionnées qui permettent d'arrondir les angles avec une connaissance contrariée, le personnage peut l'inviter à une belle réception mondaine, s'excuser de quelque affront qu'il aura commis ou se livrer à tout ce que le MJ pensera raisonnable dans le cadre de l'amélioration de relations. Ce genre de choses augmentera le plus souvent la Sympathie de la relation de 1 à 3 points, ou diminuera son Mépris d'une même valeur.

Autres manières de courroucer ses relations

En plus des méthodes susmentionnées qui permettent de fâcher une connaissance, le personnage peut l'insulter publiquement, ne pas mener à son terme une faveur pour laquelle il s'était engagé, ou encore l'humilier accidentellement devant une éminente personnalité. Ce genre de choses diminuera le plus souvent la Sympathie de la relation de 1 à 3 points. Si elle tombe à 0, le surplus passera en Mépris. Le mj devra également vérifier si cela ne fait pas d'elle un ennemi à la cour (voir se faire des ennemis ci-dessous).

La réaction en chaîne

Lorsqu'une relation a rencontré le personnage via une autre (c'est-à-dire, quand une relation n'est pas directement raccordée au personnage sur la feuille d'intrigue), les actions qui touchent ses amis l'affectent également. Quand des bonus ou malus de

Sympathie, Mépris ou Utilité s'appliquent à un maillon de la chaîne de relations, ils affectent aussi le reste de la chaîne, quoiqu'à un degré moindre. Réduisez le bonus ou le malus d'un point et appliquez-le à toutes les relations adjacentes, puis renouvelez le processus avec les suivantes jusqu'à ce que le modificateur tombe à 0 ou que vous arriviez en bout de chaîne.

Se faire des ennemis

Les relations qui Méprisent plus le personnage qu'il ne leur est Utile cesseront de l'aider. Il n'est plus possible de les apaiser (ils ignorent tous les bonus de Sympathie) et il faut entourer leur case sur la feuille d'intrigue pour mettre ce point en valeur. En outre, ils se mettront à comploter la disgrâce du personnage (le MJ devra les traiter comme des Ennemis intimes contre lesquels le personnage ne gagnera jamais de XP).

Les effets du langage

Lorsqu'ils sont loin de chez eux, les courtisans sont généralement ravis d'entendre le doux accent de leur langue natale ou de tomber sur un compatriote. Quand il s'adresse à une relation qui passe dans une cour étrangère, le personnage gagne une augmentation gratuite à toutes ses actions de cour, ce qui se traduit par des bonus de Sympathie s'il lui parle dans sa langue natale. Il gagne une augmentation gratuite supplémentaire s'il lui montre qu'il est du pays.

ANNEXES

Règles de réputation pour les monstres terrassés

Dans le monde de 7^h Sea, il est possible de gagner de la réputation en terrassant des monstres. Cette chasse à la réputation peut se montrer mortelle selon le type de monstres affronté. Le système officiel propose un gain de réputation égal au trait le plus bas du monstre (voir le supplément Eisen en page 99).

Cependant par une simulation simple, on se rend compte d'une absurdité au niveau du système officiel : terrasser une sirène rapporte 2 points de réputation, alors qu'un serpent de mer ou même pire, un Léviathan ne rapportent que 1 point de réputation (de même pour le Verschlingen...)

Vous conviendrez que la sirène est un « soupçon » moins dangereuse qu'un serpent de mer ou d'un Léviathan... Donc, dans un tel système, les monstres les plus dangereux sont parmi ceux qui rapportent le moins.

C'est pourquoi, nous vous proposons un système de gain de réputation différent par cette aide de jeu.

Système alternatif de gain de réputation

Ce système alternatif a pour finalité de permettre une meilleure cohérence entre la dangerosité de la créature et le gain de réputation. Nous suggérons de prendre le trait le plus haut au lieu du plus bas pour le gain de réputation. En effet, le trait le plus fort du monstre fait de lui ce qu'il est, ce qui le caractérise le plus et surtout sa dangerosité. Cela donne ainsi un gain de réputation plus logique.

Par exemple :

Léviathan	25
Drachen	10
Serpent de mer	7
Monstre des ruines	3
Sirène	3

La différence de dangerosité des monstres et le gain de réputation apparaît dès lors plus cohérente.

Cas de la créature unique

Nous suggérons de multiplier ce gain par 2 si le monstre terrassé est unique sur Théah (la seule créature ou la dernière de cette espèce), comme par

exemple la grande bête de l'Île de la Bête, ou le Verschlingen.

Fréquence des gains de réputation

Toutefois, chaque MJ peut se demander, si ses joueurs se transforment en chasseurs de monstres, si les gains se répètent à chaque fois ou pas.

Il apparaît comme cohérent de penser qu'une fois les monstres terrassés plusieurs fois par le même personnage, les gens le connaissent comme chasseur de monstres, et en terrasser ne devient plus une surprise ou un étonnement, l'acte devenant banal aux yeux des personnes.

Pour savoir si les gains de réputations se répètent, nous vous proposons un classement suivant les catégories de monstres :

Bandes de brutes monstrueuses : le gain de réputation est égal au niveau de menace. Mais, il n'y aura qu'une seule fois gain de réputation. Par exemple, la seconde fois que le PJ terrassera une bande de kobolds, il ne gagnera plus de réputation.

Monstres ayant le statut d'homme de main (tel que les sirènes) : nous préconisons un gain maximum en réputation de deux fois. Ainsi, la troisième fois que le PJ terrassera une sirène, il ne gagnera plus de réputation.

Monstres ayant le statut de vilain : ce qui caractérise les plus dangereux de Théah, il serait logique de permettre trois fois le gain de réputation possible.

Remarques concernant les monstres qui ont le statut de vilain :

Gagner trois fois de la réputation en tuant des monstres de la catégorie Vilain peut apparaître comme excessif.

Cependant il faut relativiser ceci par le fait que cette catégorie est certes celle qui rapporte le plus (Léviathan, serpent de mer, Drachen), mais c'est aussi la catégorie de monstres les plus rares et difficiles à débusquer, accessoirement les plus mortels (les chasseurs pour cette catégorie de monstres ne sont pas ceux que l'on pourrait croire).

La chance du débutant peut ne pas se renouveler. Et à force de chercher le danger, un MJ peut faire tomber un personnage tueur de Drachen sur un nid par exemple.

Règles de gestion de la réputation

Votre Réputation sur Théah en	Réputation	Dés de réputation
Avalon		
Castille		
Cathay		
Confrérie de la côte		
Eisen :		
Empire du croissant de lune		
Montaigne		
Ussura		
Vendel / Vesten		
Vodacce		

Plus votre personnage se fera connaître et plus de nouvelles portes s'ouvriront devant lui : des philanthropes et des protecteurs se mettront en relation avec lui, des domestiques demanderont à entrer à son service et il pourra exiger de plus fortes rétributions.

Mais cette célérité a bien sûr un prix : les malfaisants et les gens mal intentionnés n'apprécient guère ceux qu'ils perçoivent comme une menace grandissante, des obligations viendront limiter les loisirs de votre PJ et si ce dernier devenait à la fois très célèbre et très puissant, son propre suzerain pourrait en prendre ombrage et commencer à travailler à sa disgrâce.

Voilà ce que reflète sa caractéristique de réputation, calculée en points. Les personnages débutants, par définition encore inconnus dans l'univers des secrets de la 7^{ème} mer, commencent leur carrière d'aventuriers sans le moindre point de réputation, mais pourront en accumuler jusqu'à 130.

Un PJ gagne des points de réputation en accomplissant des actes héroïques devant témoins ou lorsqu'un artiste en fait une mention publique, sous quelque forme que ce soit. Le plus important ici, c'est que le récit des exploits de votre PJ commence à circuler. Si personne ne s'en fait l'écho ou s'ils ne sont pas reconnus, les hauts faits de votre PJ – quand bien même ils seraient exceptionnellement héroïques – ne lui apporteront aucun bénéfice.

A l'inverse, votre PJ perdra des points réputation s'il accomplit des actes infamants devant témoins ou si un artiste tourne ses exploits en ridicule, ou rabaisse son mérite en public, sous quelque forme que ce soit.

Chaque fois qu'un PJ engrange 10 points de réputation, il gagne un dé de réputation, qu'il pourra utiliser pour accomplir des actions spécifiques, rendues possibles par sa réputation, et qui pourront être aussi différentes que parvenir à entrer en contact avec des individus influents, obtenir des objets importants ou impressionner les gens.

Et les scélérats peuvent devenir célèbres comme les héros. Si votre PJ perd suffisamment de points de réputation, au point que celle-ci devient négative, il bénéficiera d'une certaine forme de notoriété. S'il va cependant trop loin dans l'ignominie (-30 points de réputation ou pire), le MJ peut retirer votre personnage de la partie et le transformer en PNJ, à moins qu'il n'ait juste été victime d'une campagne de calomnie.

Les points de réputation négatifs octroient eux aussi des dés de réputation, mais ces derniers sont utilisés par les scélérats et les ennemis des PJ pour commettre des actes malfaisants ou pervers (comme corrompre des individus, se faire accepter dans des sociétés secrètes malfaisantes ou intimider les gens).

Utiliser les dés de réputation

Ces dés de réputation représentent un nombre d'actions que votre PJ peut tenter d'accomplir durant n'importe quelle scène. Ce dernier peut décider d'utiliser tous ses dés pour effectuer une seule action ou séparément pour en accomplir plusieurs.

Le MJ déterminera le ND de l'action et vous lancerez et garderez le (ou les) dé(s) de réputation que vous avez affecté(s) à cette action. Si vous réussissez votre jet, votre PJ bénéficiera des conséquences positives de cet acte ; si vous le ratez, il n'y aura aucune conséquence pour le PJ que vous incarnez.

Vous récupérez les dés de réputation que vous avez utilisés au début de chaque nouvel acte.

Action	ND	Effet
Coup de main (décisif)	30	Le PJ bénéficie d'un coup de main décisif d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Coup de main (négligeable)	20	Le PJ bénéficie d'un coup de main négligeable d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Impressionner	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Intimider	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Martyre	40	Le PJ se fait un allié (un PNJ anciennement neutre ou allié) qui, s'il le faut, sera prêt à risquer sa vie pour sa cause
Reconnaissance	15	Le PJ est reconnu par un étranger de votre choix
Secouru	25	Des PNJ tenteront de libérer ou de faire évader le PJ s'il est emprisonné
Séduction	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social

Acheter de la réputation (vendelar uniquement) :

Un vendelar peut augmenter temporairement sa réputation en distribuant à droite à gauche son argent. En se délestant de 250 guilders, il lui est possible de gagner un point de réputation utilisable uniquement dans les environs durant la semaine qui suit. Chaque semaine coûte 250 guilders (maximum 4 semaines soit 1 mois). Acheter ainsi de la réputation n'est possible que dans les deux mois suivant l'arrivée du vendelar dans les environs, et il lui est impossible d'affecter plus de quatre de ces huit semaines.

La réputation avec les bardes et skaldes

Par un jet d'esprit + éloquence ou esprit + chant ND égal à 5 fois la réputation gagnée ou perdue. La personne dont le skalde ou le barde fait les louanges, par un jet réussi, voit sa réputation

augmenter de 1 point plus 1 point par augmentation utilisé au jet.

Adhérer à un cercle mondain

Etre admis dans un cercle mondain après la création du personnage vaut au héros un unique gain de points de réputation égal aux PP normalement nécessaires pour entrer dans le club.

Parrainer un artiste

Parrainer un artiste de talent ou célèbre augmente la réputation du personnage au gré de la bonne étoile du protégé. Cela coûte (50 fois la compétence d'artiste la plus élevée du « filleul ») guilders par mois et rapporte un nombre de points de réputation égal au rang de réputation de l'artiste. Cependant, vu le flux des tendances, un artiste donné ne produira ces effets que trois fois.

Réputation dans l'Empire du Croissant

La réputation diffère grandement des autres nations.

Un empoisonneur qui démontre une grande compétence dans son art gagne un point de réputation.

Faire en sorte d'augmenter la position de votre famille lors d'une vendetta vous permet de gagner un nombre de points de réputation égal au plus haut rang de réputation d'un membre de votre famille.

Remporter un marchandage permet de gagner des points de réputation égaux à la moitié du rang de réputation de la personne sur laquelle vous avez pris l'avantage. Perdre un marchandage ou une affaire fait perdre un nombre de points de réputation égal à la moitié de votre rang de réputation.

Les croissantins qui fuient un mariage arrangé perdent un nombre de points de réputation égal à leur rang de réputation, plus le rang de réputation de la personne avec qui vous deviez vous marier.

Ceux qui échouent à mener à bien une tâche perdent le même nombre de point de réputation que s'ils avaient brisé un vœu. Ils perdent 2 points de réputation supplémentaires si ces ordres provenaient d'une autorité religieuse.

Une femme qui est prise dans le harem d'un noble gagne un nombre de points de réputation égal au rang de ce noble. Le noble gagne un point de réputation. Toutefois, la femme ne gagne aucun point de réputation si elle est prise dans le harem comme un tribut ou comme un cadeau de négociation.

Réputation au Cathay

Les Cathayans possèdent un fort sens de l'honneur et de loyauté familiale, une vénération pour leur histoire et leur pays, et une grande croyance en tout ce qui est surnaturel. Ils sont accoutumés à une hiérarchie sociale et familiale forte, ils vénèrent leurs ancêtres, et sont plus habitués aux concepts de magie naturelle que tous les habitants de l'ouest de Théah. La différence de culture entre les Cathayans et les Théans occidentaux se retrouve dans leurs valeurs et leur sens de l'honneur, et donc leur évaluation de ce qu'est un acte chevaleresque ou de ce qu'est un acte peu honorable. Voici donc une liste d'actions qui peuvent faire gagner ou perdre des points de Réputation à des personnages dans les Sept Royaumes.

Gain de Réputation (Cathay) :

- Prouesse au combat (Batailles)
- Excellence artistique (Chef-d'œuvre)
- Comportement juste (Justice)
- Statut social (Mariage)
- Expression de l'Amour/Sacrifice pour l'Amour (Romance)
- Serment (Tenir une promesse)
- Comportement héroïque (Réussite et performance)
- Honneur vengé (Vendetta)

Perte de Réputation (Cathay) :

- Rompre un serment
- Couardise
- Comportement volage
- Actes déshonorants : Complot, Fraude, Serment brisé, Ancêtres déshonorés, Trahison

Règles des gains et des pertes de réputation par les duels

Vous trouverez ci-dessous les règles définitives concernant les gains et pertes de réputation en duel. Elles remplacent celles qui ont été précédemment publiées, dans le supplément *Castille*, par exemple. Cela étant, il ne s'agit pas là d'une loi absolue et un MJ dont les campagnes se déroulent essentiellement en Castille ou en Vodacce pourra préférer conserver leur première version, qui reflètent peut-être plus le sens de l'honneur local.

Gains :

- **Relever un défi** : 1 point de réputation. S'il s'agit d'entrer en duel contre un spadassin plus reconnu (ou possédant un rang de réputation supérieur), 2 points car c'est un acte courageux.

- **Gagner un duel** : 1 point de réputation supplémentaire. Gagner un duel contre un spadassin possédant un niveau de maîtrise supérieur dans une Ecole reconnue par la Guilde, gain d'un nombre de points égal à la différence de niveau de maîtrise (un Initié possède un Rang de maîtrise 0, un Grand Maître possède un rang de maîtrise : 4).

Exemple : un Apprenti de Valroux vainc un Maître d'Aldana. Il gagnera 1 point de réputation, plus 2 points pour la différence de niveau de maîtrise (pour un total de 3 points).

Le perdant ne perd pas de point car il a fait preuve de courage en acceptant de se battre.

- **Si les témoins d'un duel sont des personnalités célèbres ou reconnues**, le duelliste peut tenter de gagner de la réputation en faisant étalage de ses compétences. Chaque augmentation effectuée (autre que pour les dommages) lui vaut 1 point de réputation.

- **Devenir Maître d'une Ecole d'escrime** donne à la fois au Héros et à son maître d'armes un nombre de points égal à la moitié du rang de réputation du Héros.

- **Devenir Grand Maître** donne au héros un nombre de points égal à son Rang de réputation.

Pertes :

- *Briser un contrat* (garde du corps, champion) est compris comme un manque de parole. Perte d'un nombre de points de réputation égal au Rang du Héros + Rang de la personne à qui il avait donné sa parole.

- *Utiliser une arme déshonorable*, comme une arme dissimulée ou une arme à feu durant un duel est considéré comme un acte de couardise. Le Héros perd un nombre de points de réputation égal à la moitié de son rang de réputation actuelle. S'il est pris à utiliser du poison sur son arme, il perdra un nombre de points de réputation égal à son Rang de réputation.

- *L'usage de la magie en duel* ne fait perdre aucun point de réputation si les deux partis sont d'accord. Dans le cas contraire, il peut y avoir perte de réputation. L'utilisation d'effets magiques offrant des bonus en combat (comme L'Homme vert) entraîne une perte de points égale à la moitié du Rang du Héros. Utiliser des effets magiques affectant directement l'adversaire ou son équipement (Villskap par exemple) entraîne une perte de réputation égale au rang de réputation du Héros.

- *Comme précisé ci-dessus, perdre un duel* entraîne aucune perte de réputation, sauf si le Héros s'est conduit de manière lâche ou déshonorable, auquel cas il perd un point de réputation en sus de ce qu'il a déjà perdu en regard de son comportement. Il n'y a aucune honte à perdre un duel, même si celui qui vous a vaincu était d'un rang moindre que le vôtre. La véritable mise à l'épreuve réside dans le fait de relever un défi et de se battre honorablement.

Règles des accidents du bricolage Syrneth

Le plus grand danger de l'utilisation de l'école du bricolage Syrneth est de créer potentiellement un

danger pour son utilisateur. En cas de jet raté pour le bricolage Syrneth de plus de 4 fois l'esprit du personnage, lancez deux dés et consultez la table ci-dessous :

2-4	Explosion I Tous les objets sont détruits. Toutes les personnes subissent 6G6 de dommages dans un rayon de 7,5 mètres ou les dommages maximum que l'objet inflige normalement
5	Mauvaises visions. Le bricoleur est seul capable de voir des choses. Le bricoleur perd 2 rangs d'esprit pendant 2G2 jours. Cette durée est diminuée de moitié en réussissant un jet de détermination + occultisme ND 25. Chaque jour, le bricoleur doit réussir un jet de détermination + occultisme ND 25 pour éviter de réagir aux voix de ses visions.
6	Regarde les belles couleurs. Une explosion de couleurs multiples jaillit pendant une pleine minute. Tout le monde à portée de vue doit réussir un jet de détermination + occultisme ND 30. En cas d'échec, les personnes perdent 2 rangs d'esprit pendant 1G1 jours. Tous les artefacts utilisés sont inutilisables pendant 2G2 jours, et ceux qui ont des utilisations limitées sont complètement déchargés
7	Bricolage en détresse. Tous les artefacts se fondent ensemble et forment de larges bandes de métal ou autre matière qui enchevêtrent le bricoleur. Tous les artefacts sont perdus. Si le joueur réussit un je de dextérité + saut ND 25, il peut choisir si ce sont seulement ses bras ou ses jambes qui sont attachés. Sinon, le bricoleur est complètement sans défense jusqu'à ce que quelqu'un le libère.
8	Odeur nauséabonde. Un gaz s'échappe autour de l'artefact. Tout le monde dans les 3 mètres doit faire un jet de gaillardise ND 25, ou subir la perte de 2 rangs de gaillardise pendant 1G1 jours. Si le jet échoue, il faut faire un jet de détermination ND 20. Si le jet est raté, le bricoleur a des hauts de cœur et ne peut pas agir pendant toute une minute
9	Décharge. Un rayon de chaleur (ou son, éclair, etc.) émane de l'objet et frappe le bricoleur et toute personne dans la même direction. Les artefacts à utilisation limitée sont complètement déchargés. Faire un jet d'esprit + jeu de jambes ND 25 pour esquiver ou subir 2G2 de dommages.
10	Patauger dans la mélasse. Une énergie inconnue se reprend dans les 3 mètres tout autour de l'artefact. Les artefacts à utilisation limitée sont complètement déchargés. Toutes les personnes dans la zone doivent réussir un jet de détermination ND 20 ou perdre 2 rangs de panache pendant 1G1 heures.
11	Jouet brisé. Un artefact impliqué (la pièce la plus importante) est irrémédiablement détruite.
12	Patauger dans la mélasse. Il pousse des jambes à l'artefact qui essaie de fuir le laboratoire du bricoleur. Les artefacts ont l'équivalent de 4 en dextérité et en panache, ainsi que la compétence jeu de jambes au rang 5. L'objet reste inoffensif et retournera à son état normal dans 1G1 heures
13	Bugs dans le système. Des créatures inoffensives émergent de chaque artefact. C'est plus une gêne pour le bricoleur que dangereux. Cela dépend de l'origine des artefacts pour les créatures : domae (paillons), setine (petites mouches automatiques), thalusien (petits cafards), tesseran (lucioles). Le nombre de ces créatures est de 10G10, équivalent à un brouillard dense pendant 1G1 rounds. Les artefacts ne fonctionneront que dans 1G1 minutes
14	Voler librement. Tous les artefacts s'envolent jusqu'à une hauteur de 9 mètres. Ils se déplacent de 30cm par round. Ils ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent une résistance aussi forte que le toit d'une demeure. Après 3G3 heures, les artefacts redescendent gentiment.
15	Avec amour. Tous les artefacts sautent sur le bricoleur et refuse de se détacher. Le bricoleur subit 1G1 de dommages par cette touche preuve d'attention des artefacts. Le bricoleur souffre d'une pénalité de 2G0 à tous ses jets tant que les objets sont attachés. Les objets se détachent après 2G2 heures
16	Crise de colère. Un artefact choisi au hasard se met à crier très fortement. Toutes les personnes dans les 9 mètres prennent 2G2 de dommages et doivent faire un jet de détermination ND 25 pour diminuer les dommages de moitié. Si le jet est raté, les personnes sont devenues sourdes pendant 1G1 heures.
17	Coup de froid. Un des artefacts essaie d'absorber la chaleur corporelle du bricoleur puis de briser. Le bricoleur doit réussir un jet de panache + saut ND 25 ou prendre 2G2 de dommages comme conséquence du froid
18	L'objet devient fou Les artefacts s'envolent pendant 3 rounds et frappent frénétiquement partout. Le bricoleur et toute personne présente doit réussir un jet d'esprit + jeu de jambes ND 30 ou subir 3G3 de dommages
19	Tornade Les artefacts créent une mini tornade. Pour l'arrêter, il faut détruire les artefacts ou réussir à les retirer un à un. Toutes les personnes dans un rayon de 15 mètres doivent réussir un jet de dextérité + course de vitesse ND 30 pour s'échapper. Ceux qui échouent subissent 2G2 de dommages tous les rounds.
20	Découverte capitale douteuse Après que le bricoleur ait assemblé les artefacts, ceux-ci s'assemblent et forment une créature possédant le même esprit et caractéristiques qu'un automate mécanique setine. Il essaie de s'échapper jusqu'à blesser pour rejoindre Cabora.

Equipements et prix

Armes et armures

(Source : Guide du Joueur, page 176, Swashbuckling Adventures, pages 165 et 166)

Arme	Domages	Coût	Entraînement
Adaga	1g2 / 2g2	60 g	Spécial
Arme d'hast	3g2	14 g	Armes d'hast
Arme lourde	3g2	8 g	Armes lourdes
Baïonnette	3g2	10 g	Armes d'hast
Canne-épée	2g2	15 g	Escrime
Cimeterre Daphan	2g2	400 g	Escrime
Claymore	3g2	50 g	Armes lourdes
Couteau	1g2	6 g	Couteau
Couteau de marin	1g2	5 g	Couteau
Crochet		2 g	
Dague de corsage	1g1	3 g	Couteau
Dilmekiri	3g2	15 g	Armes lourdes
El Estoque Occulto	2g2	10 g	Escrime
Épée d'escrime	2g2	15 g	Escrime
Épée de Dietrich	2g2	500 g	Escrime
Épée de Salomon	2g2	600 g	Escrime
Épée d'estoc	2g2	70 g	Escrime
Épée large	3g2	10 g	Armes lourdes
Épée courte	2g2	18 g	Escrime
Épieu de chasse	3g2	35 g	Armes lourdes
Garrot		2 g	
Griffes		50 g	
Hache avec pistolet	3g2	310 g	Armes lourdes
Hachette	2g2	4 g	Armes lourdes

Armes de jet

(Source : Guide du Joueur, page 176 et 196, Swashbuckling Adventures, pages 165 et 166)

Arme	Domages	Portée Max	Malus	Rechargement	Coût	Entraînement
Arbalète	2g3	90 m	-5/-10	6 actions	12 g	Arbalète
Arbalète lourde Höpken	4g3	105 m	+5/0	6 actions	450 g	Arbalète
Arc	2g2	140 m	-5/-10	1 action	8 g	Arc
Arc long avalonien	2g2	210 m	-5/-10	1 action	10 g	Arc
Couteau	1g2	5+(GAI*2) m	-0/-5	N/A	6 g	Couteau
Dague de lancer vodacci	1g1	5+(GAI*2) m	-0/-5	N/A	5 g	Couteau
Fronde	1g2	60 m	-5/-10	1 action	1 g	Fronde

Arme	Domages	Coût	Entraînement
Katar	2g2	2 g	Couteau
Lame Aldana	2g2	500 g	Escrime
Lame Gallegos	2g2	450 g	Escrime
Lame Soldano	2g2	750 g	Escrime
Lame Torres	2g2 + 3	1.000 g	Escrime
Lame Zepeda	2g2 + 1	800 g	Escrime
Harpon	3g2	10 g	Armes lourdes
Main gauche	1g2	8 g	Couteau
Main gauche triple	1g2	10 g	Couteau
Manople	2g2	25 g	Escrime
Marteau eisenör	3g2	20 g	Armes lourdes
Panzerfaust	0g2	5 g	Panzerfaust
Rapière	2g2	15 g	Escrime
Sabre	2g2	15 g	Escrime
Sabre d'abordage	2g2	18 g	Escrime
Styilet	0g2	8 g	Couteau
Taquet		2 g	
Zweihander	3g3	50 g	Armes lourdes

Modifications d'arme

Accessoire / Modification	Coût
Arme de qualité inférieure	Coût / 2
Arme de qualité supérieure	Coût X 2
Bague d'escrime	3 g
Dague de pommeau	25 g
Garde en cloche	2 g
Garde en coquille	10 g
Garde en demi-coquille	5 g
Lame lestée	4 g
Martingale	1 g
Pommeau lesté	3 g

Armes à feu

(Source : Guide du Joueur, page 196, Knights and Musketeers, pages 67 à 69)

Arme	Dommages	Portée maximale	Portée courte	Portée longue	Rechargement (en actions)	Coût
Arquebuse	5g3	65 mètres	-10	-15	30	15 g
Carabine	4g3	50 mètres	-10	-15	25	20 g
Mousquet	5g3	75 mètres	-10	-15	30	20 g
Pistolet	4g3	30 mètres	-10	-15	20	20 g
Pistolet à grappin	1g1	25 mètres	-10	-15	25	150 g
Pistolet avec lame	4g3	30 mètres	-10	-15	20	275 g
Pistolet de poche	4g3	20 mètres	-10	-15	20	125 g
Tromblon	5g4 à bout portant 5g3 à courte portée 3g2 à longue portée	20 mètres	-0	-20	25	20 g

Modifications d'arme

Accessoire ou Modification	Coût	Détail
Support de mousquet	2 g	Permet de poser le canon d'un mousquet, d'une carabine ou d'une arquebuse. Donne une Augmentation Gratuite au tireur
Support de mousquet protégé	7 g	Idem avec un bouclier protecteur. Donne +10 au ND du tireur.
Canon long	+4 g	Portée augmentée de 10 mètres Rechargement augmenté de 5 actions
Canon court	-2 g	Portée réduite de 10 mètres Rechargement réduit de 5 actions
Calibre inférieur	-0 g	Réduction des dommages de -1g0 Réduction des pénalités de portée à -5/-10
Calibre supérieur	+10 g	Augmentation des dommages de +1g0 Augmentation des pénalités de portée à -15/-20

Accessoires et munitions

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Accessoire	Coût
Baïonnette	3 g
Carreaux (20)	40 c
Carreaux, avec grappin (5)	2 g
Carquois (20 flèches)	1 g
Ceinture avec fourreau	2,50 g
Flèches (20)	40 c
Flèches, avec grappin (5)	2 g
Fourreau, normal	1 g
Fourreau, décoré	4 g+
Mesure à poudre	1,20 g
Moule à balles	90 c
Plomb (10 balles)	50 c
Poire à poudre (10 charges)	50 c
Poudre (10 charges)	1 g
Silex de recharge	10 c

Explosifs

(Source : supplément Rilasciare, page 95)

Engin	Coût
Petit baril de poudre (175 tirs)	15 g
Baril de poudre moyen (225 tirs)	20 g
Grand baril de poudre (300 tirs)	25 g
Mèche (15 mètres)	2 g
Mèche (15 centimètres)	2 c
Boulet creux	15 g
Grenade	22 g

Armures et protections

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Armure	Coût
Bouclier	4 g
Bouclier vesten	50 g
Bouclier vesten avec piques	60 g
Cape	10 g
Lanterne de combat	5 g

Poisons

(Source : Guide du Joueur, pages 187 à 189, Vodacce, pages 101 et 102, Swashbuckling Adventures, pages 168 à 171)

Type	Coût
Arsenic	5.000 g
Brume Syrneth	50 g
Caresse de Légion	200 g
Chair de sorcière	40 g
Concentré de venin de vipère de Yilan	7.000 g
Diluant cramoisi	100 g
Epines aveuglantes	50 g
Ether	50 g
Fragments de moustaches de tigre	500 g
Gouttes d'inconscience	5 à 20 g
Larmes de Godiva	25 g
Lotus jaune	80 g
Mousse tremblante	100 g
Poudre à cauchemar	50 g
Racines du vagabond	15 g
Souffle du prophète	5.000 g
Stachys	15 g
Venin d'araignée	40 g
Venin du "coléoptère dix secondes"	100 g

Navires

(Source : Ships and Sea Battles, pages 5 à 12, Swashbuckling Adventures, pages 197 à 199)

Type	Longueur	Coût	Coût par niveau supplémentaire
Barge, petite (radeau)	6 mètres	500 g	150 g
Barge, grande	12 mètres	3.000 g	50 g
Bateau à rames (canoë, chaloupe, barque)	3 mètres	100 g	50 g
Brick	24 mètres	40.000 g	5.000 g
Caravelle marchande	25 mètres	45.000 g	5.500 g
Caraque vendelar	28 mètres	50.000 g	4.500 g
Corvette	35 mètres	70.000 g	8.000 g
Drakkar vestenmannavnjar	25 mètres	15.000 g	1.500 g
Frégate	50 mètres	101.500 g	10.150 g
Galère	50 mètres	50.000 g	8.000 g
Galère corsaire	28 mètres	50.000 g	4.500 g
Galion castillan	45 mètres	98.000 g	9.500 g
Goélette	24 mètres	45.000 g	4.500 g
Ketch	12 mètres	2.500 g	30 g
Lougre	22 mètres	35.000 g	3.500 g
Navire marchand, petit	15 mètres	30.000 g	3.000 g
Navire marchand, grand	30 mètres	50.000 g	4.500 g
Vaisseau de guerre	60 mètres	125.000 g	12.500 g

Equipements cathayans et règles additives

Armes

Coût

Accessoires

Objet	Prix (en qian)
Flèches, normales, 20	4/5
Flèches, sifflantes, 5	4
Ceinture pour fourreau	5
Carreaux, chu-ko-nu, 12	3/5
Moule à balles	3
Silex de rechange	3/5
Poudre (10 charges)	3
Plomb (10 balles)	1
Poire à poudre (10 charges)	3
Mesure à poudre	3
Carquois (20 flèches)	2
Fourreau, normal	8+
Fourreau, décoré	1
Rampe de lancement de fusées (24 pièces)	30
Fléchettes, mei far chan, 5	2

Objet	Prix (en qian)
Chakram	4
Chu-ko-nu	30
Da Dao	18
Dao	12
Darn Dao	16
Shuang Huan	11
Gwon	2
Ji Huan Dao	18
Jian	22
Niu Er Jian Dao	9
Jiu Jiebian	16
Kan Dao	15
Kastane	150
Mei Far Chen	22
Eventail de métal	13
Paku	1/2
Fusée	60
Sa Tjat Koen	14
Seurng Tjat Koen	8
Shua Pian Yue Ya Chan	18
Shua Tou Quiang	20
Shuang Gao	21
Trident de Tigre	14
Tulwar	20
Arc standard	16
Bouclier	12
Couteau	12
Mousquet	220
Pistolet	100
Arme lourde standard	18
Arme d'hast standard	20

Caractéristiques

Arme	Dégâts	Portée	Courte portée	Longue portée	Rechargement
Chakram	1g2	25 mètres	+5	-5	N/A
Chu-ko-nu	1g2	60 mètres	-5	-15	0 tant que le chargeur n'est pas vide, 18 Actions pour le recharger
Dao	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Darn Dao	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Gwon	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Hu Tsa	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Jiu Jie Bien	3g3	N/A	N/A	N/A	N/A
Kan Dao	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Kastane	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Mei Far Chen	1 point + poison	10 mètres	-5	-15	1 action tant que la fleur n'est pas vide, 3 actions pour remplir la fleur
Niu Er Jian Dao	1g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Paku	1g1	Gaillardise	0	-10	0
Fusée	5g4	300 mètres	-25	-35	24 actions
Sa Tjat Koen	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Seurng Tjat Koen	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shi Zi Jian	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shuang Gao	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shuang Huan	1g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shua Pian Yue Ya Chan	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shua Tou Quiang	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Tieh Shan Gong	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Tulwar	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A

Description des nouvelles armes

Chakram : Un chakram est un anneau plat de métal avec une lame aiguisée à l'extérieur, utilisé comme arme de jet, communément au Tashil où les hommes en portent plusieurs enfilés sur leur turban. Utilisez l'entraînement *Armes de jet exotiques* (1g2 de dommages, 25 mètres de portée).

Chu-ko-nu : Un chu-ko-nu est une arbalète à répétition qui ressemble à une arbalète théane classique, mais avec une boîte de bois sur le dessus, reliée à la corde. Un bras de levier est rattaché à cette boîte. Celle-ci peut contenir une douzaine de carreaux, empilés verticalement. Un carreau est engagé et la corde tendue en basculant le levier vers l'arrière. La gâchette est une petite cheville de bois placée sous l'ensemble.

Un chu-ko-nu est plus fragile que les arbalètes utilisées hors de Cathay, mais il peut tirer tous ses carreaux très rapidement, même si c'est parfois au détriment de la précision, et peut être rechargé sans grande complication lorsque l'archer est à cheval.

Le temps de rechargement d'un chu-ko-nu est de zéro, tant que la boîte contient des carreaux. Une fois qu'elle est vide, il faut 18 actions pour la remplir complètement. Si vous voulez effectuer un rechargement partiel, le temps requis est de 6 actions, plus 1 par carreau chargé. La compétence Recharger (Arbalète) ne peut pas être utilisée pour accélérer ce processus, mais plutôt Recharger (Chu-ko-nu). Utilisez l'entraînement *Arbalète* (1g2 de dommages, 60 mètres de portée).

Dao (Epée cathayane à simple tranchant) : Le dao est incurvé et légèrement plus lourd qu'une épée longue théane, et requiert deux mains pour être manié efficacement. Il s'agit de l'arme principale de l'armée impériale du Han Hua. Utilisez l'entraînement *Armes lourdes* (3g2 de dommages).

Darn Dao : Un darn dao est une version plus petite du dao. Il s'agit d'une épée courbe avec une écharpe de soie dans son pommeau. Il est parfois utilisé par paire. Utilisez l'entraînement *Escrime* (2g2 de dommages).

Gwon : Un gwon est un bâton de bois, juste assez long pour joindre le sol et l'œil de son porteur. Manié à deux mains, toute personne tentant une Défense Active contre un gwon bénéficie d'une Augmentation Gratuite. Utilisez l'entraînement *Bâton* (2g2 de dommages).

Hu Tsa (Trident de Tigre) : Un hu tsa est un épieu à trois pointes, avec une longue branche centrale et deux lames courbes latérales, utilisé dans la chasse au tigre. Utilisez l'entraînement *Armes d'hast* (4g2 de dommages).

Jiu Jie Bien : Un jiu jie bien est un fouet constitué de neuf lanières de fer reliées par des chaînes, avec une poignée et des pointes aux extrémités. Utilisez l'entraînement *Chaîne* (3g3 de dommages).

Kan Dao : Un kan dao est une lourde arme de taille, utilisée avec une ou deux mains. Elle possède une lame à simple tranchant, et une longue poignée sans garde, se terminant par un pommeau en anneau. Utilisez l'entraînement *Armes lourdes* (3g2 de dommages).

Kastane : Le kastane est l'épée ornementée du Tiakhar. Elle a une lame légèrement courbée à tranchant unique. La poignée et le pommeau, aussi bien que les deux faces de la lame, sont décorés de têtes de monstres gravés, et la garde est souvent faite en argent ou en or, avec des bijoux intégrés dans les motifs. Le fourreau est fait de bois creusé et sont aussi richement décorés. A cause du prix de cette arme, il est interdit au Tiakhar d'en fabriquer une qui ne soit pas considérée comme de haute qualité. Utilisez l'entraînement *Escrime* (3g2 de dommages).

Mei Far Chen (Filet à Fleur de Plumes) : Le mei far chen est une petite sarbacane pouvant tenir dans la bouche de son utilisateur, où la langue est utilisée pour manipuler et viser avec le tube. La "fleur" peut contenir jusqu'à cinq dards empoisonnés, chacun étant tiré séparément. Vous bénéficiez de cinq Augmentations Gratuites pour dissimuler la sarbacane, mais vous ne pouvez pas prendre d'Augmentation pour en accroître les dégâts. Si le mei far chen atteint sa cible, le dard injecte une dose de son poison. Utilisez l'entraînement *Sarbacane* (1 point de dommages par fléchette).

Niu Er Jian Dao (Epée à Oreilles de Taureau) : Le niu er jian dao, appelé "couteaux papillons" par les quelques théans qui en ont vu, sont d'épais couteaux à un seul tranchant, presque assez longs pour être pris pour des épées courtes. Traditionnellement utilisés par paires, ils ont de fines poignées généralement en forme de corne courbée. Ils ne peuvent pas être lancés, mais sa garde donne une Augmentation Gratuite sur la Parade lors d'une Défense Active. Utilisez l'entraînement *Couteau* (1g2 de dommages).

Paku : Les paku sont de petits épieux de jet, très populaires au Tiakhar. Ils ne font pas beaucoup de dégâts, mais peuvent facilement être cachés dans la main ou sous un vêtement, donnant trois Augmentations Gratuites sur les jets pour les dissimuler. Vous pouvez lancer jusqu'à trois paku en une seule fois; chaque paku supplémentaire après le premier compte pour une Augmentation sur votre jet de Lancer. Si vous réussissez, tous les paku que vous avez lancé touchent leur cible, faisant chacun 1g1 dés de dommages. Vous n'y ajoutez pas votre Gaillardise, mais vous pouvez tout de même prendre des Augmentations supplémentaires pour accroître les dégâts, les dés de bonus étant répartis comme vous le souhaitez entre les différents paku. Effectuez un Jet de Blessure pour chaque paku qui touche la cible. Utilisez l'entraînement *Armes de jet exotiques*.

Fusée : Une des armes les plus destructrices de l'arsenal du Cathay est la fusée. Un personnage touché par une fusée traite cette attaque comme s'il avait été atteint par un tir de canon, encaissant une Blessure Grave, plus une supplémentaire par tranche de 5 points s'il échoue sur son Jet de Blessures. Le bon côté, c'est qu'il est très difficile de viser avec une fusée car elle ne vole pas droit. Elles sont habituellement tirées en masse sur une foule ou sur un bâtiment, en utilisant des lanceurs pouvant contenir en général jusqu'à 24 fusées. Plusieurs fusées peuvent être tirées en même temps par le lanceur. Pour chaque fusée supplémentaire tirée, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur votre jet d'Artillerie.

Sa Tjat Koen : Le sa tjat koen est similaire au seurng tjat koen, mais en plus travaillé. Il est composé de trois bâtons liés par deux pièces de corde ou de chaînes. Manié avec l'entraînement *Chaîne*, le ND de toute Attaque (Chaîne) avec cette arme subit une Augmentation. Utilisez l'entraînement *Chaîne* (3g2 de dommages).

Seurng Tjat Koen : Dérivé du fléau agricole, un seurng tjat koen est une arme de paysan composée de deux bâtons de bois reliés par une corde attachée à un bout de chacun. Utilisez l'entraînement *Chaîne* (2g2 de dommages).

Shi Zi Jian ("Épée à Tête de Lion") : Le jian est une longue épée flexible à double tranchant, habituellement utilisée par les nobles et les érudits. Utilisez l'entraînement *Escrime* (2g2 de dommages).

Shuang Gao : Le shuang gao est une sorte d'épée en forme de crochet, utilisée par paires, avec une garde en croissant recourbée vers l'avant. Utilisez l'entraînement *Armes exotiques jumelées* (2g2 de dommages).

Shuang Huan (Pleine Lune) : Le shuang huan est l'arme de parade du Han Hua, composé d'un anneau de métal aiguisé, rattaché à une poignée avec deux lames courbes proéminentes. Il est toujours utilisé par paires. Utilisez l'entraînement *Armes exotiques jumelées* (1g2 de dommages).

Shuang Pian Yue Ya Chan : Un shuang pian yue ya chan est une arme d'hast, longue de 2m à 2m30, avec une lame aiguisée en forme de pelle d'un côté, et une lame en croissant de l'autre. Utilisez l'entraînement *Armes d'hast* (4g2 de dommages).

Shua Tou Quiang : Un shua tou quiang est un épieu avec une pointe à chaque extrémité. Utilisez l'entraînement *Armes d'hast* (4g2 de dommages).

Tieh Shan Gong (Eventail métallique de combat) : Les éventails de combat sont utilisés pour parer les coups, mais peuvent aussi être utilisés comme de légers bâtons. Utilisez l'entraînement *Armes exotiques jumelées* (0g2 de dommages).

Tulwar : Le tulwar est l'épée nationale du Tashil. C'est un sabre de cavalerie courbé avec un pommeau circulaire, similaire au cimenterre croissantin, mais avec une lame légèrement plus droite. Un tulwar peut être dégainé de son fourreau sans nécessiter une Action ni causer de malus au ND pour toucher votre adversaire. Utilisez l'entraînement *Escrime* (2g2 de dommages).

Armures

Règles de port d'armure

Sur Théah, la plupart des armes modernes peuvent percer une armure. Au Cathay, beaucoup d'armes anciennes sont encore utilisées et les armes à feu ne sont pas aussi répandues qu'au-delà du Mur de Feu. Malgré qu'une armure encombre son porteur, le fait que vous ayez plus de chances d'être attaqué par un homme brandissant une arme de bois plutôt qu'un pistolet rend viable le port de l'armure. L'armure du Cathay n'est pas comme l'armure de plates comme en Occident où elle n'est plus portée que si elle est fabriquée en Dracheneisen. Au lieu de cela, il s'agit d'une armure composée de lamelles de métal liées ensemble. Cette armure est originaire du

Xian Bei et s'est répandue à travers les Sept Royaumes. Certaines personnes ne pouvant se payer une telle armure se contentent d'armures de cuir, qui ne protègent bien sûr pas aussi que celles faites de métal.

Note : Pour satisfaire la curiosité du lecteur, les règles fournies ici concernent aussi bien les armures de plates portées dans le passé sur Théah, que les armures lamellées ou de cuir. Ainsi, si un personnage choisit de revêtir une ancienne armure qu'il trouve très jolie dans le hall d'une vieille mesure, le MJ aura les règles pour résoudre la situation. Chaque pièce d'armure apporte un certain nombre de Points d'Armure, qui déterminent la protection effective de l'armure portée. Une armure ne doit pas forcément être portée dans son intégralité, et il est possible de mélanger des pièces d'armures de différents types. Par exemple, l'armure connue comme étant de plates et de mailles, et qui était utilisée au début du XIV^{ème} siècle avant l'arrivée de l'armure de plates complète, serait composée de gantelets, bottes et de manches de mailles, et un heaume, des jambières, des protège-bras, ainsi qu'un plastron de plates.

Coût

Pièce d'armure	Prix (en qian)
Heaume (tête et visage), lamelles	70
Casque (tête), lamelles	60
Masque, lamelles	20
Gantelet, lamelles	15
Brassard, lamelles	40
Jambière, lamelles	45
Bottes, lamelles	30
Cuirasse, lamelles	120
Heaume (tête et visage), cuir dur	10
Casque (tête), cuir dur	7
Masque, cuir dur	4
Gantelet, cuir dur	3
Brassard, cuir dur	5
Jambière, cuir dur	6
Bottes, cuir dur	5
Cuirasse, cuir dur	12
Heaume (tête et visage), cuir souple	5
Casque (tête), cuir souple	4
Cuirasse, cuir souple	9

Qualité des armures

Des versions de haute qualité ou de pacotille de toutes les pièces d'armure sont disponibles, et les effets du port de telle ou telle qualité sont notés ci-dessous. Les armures de qualité coûtent trois fois le prix courant, et sont fabriquées sur mesure pour leur porteur. Les armures de piètre qualité valent les deux tiers du prix normal.

Protection des armures

Pièce d'armure	Quantité maximale	Armure de plates (points d'armure)	Lamelles ou mailles (points d'armure)	Cuir dur (points d'armure)	Cuir souple (points d'armure)
Heaume *	1	3	2	2	1
Casque	1	2	1	1	1
Masque	1	1	1	1	0
Gantelet	2	2	2	1	0
Brassard	2	2	2	1	0
Jambière	2	2	1	1	0
Botte	2	1	1	1	0
Cuirasse	1	6	4	3	2

* Si vous portez un heaume, vous ne pouvez pas porter en plus un casque ou un masque.

Une fois que vous connaissez votre total de Points d'Armure, consultez la table des Modificateurs d'Armure pour déterminer les effets de l'équipement que vous portez. Votre armure peut améliorer votre ND pour être touché, et pourra soit réduire les dés lancés par votre adversaire pour vous faire des dégâts, soit vous apporter une augmentation gratuite sur votre jet de blessure. Ces modificateurs de dommages n'affectent pas les attaques d'arcs, d'arbalètes, d'armes à feu ou d'artillerie. Il y a également une pénalité sur vos jets de natation et de déplacement silencieux, ce qui reflète le poids de votre armure, et le bruit que font ses différentes parties lorsqu'elles s'entrechoquent quand vous bougez.

Modificateurs d'armure

Points d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dommages au corps à corps	Pénalités sur natation et déplacement silencieux
1-6	Aucun	*	-1g0
7-12	Aucun	-1g0	-1g1
13-18	+5	-1g1	-2g1
19-24	+5	-2g1	-3g2

* Augmentation gratuite au jet de blessure.

En plus des pénalités mentionnées ci-dessus, il y a des pénalités additionnelles pour chaque pièce d'armure que vous portez. Ces pénalités sont cumulatives les unes avec les autres, et avec les modificateurs de la table ci-dessus. Chaque pièce cause un problème propre; ainsi, porter deux bottes de plates donne un modificateur de -2 au ND pour être touché avec Jeu de Jambes, et -4g2 aux jets de déplacement silencieux. Des manipulations fines sont des tâches exigeant de la minutie et des mouvements précis des doigts, comme crocheter des serrures ou écrire lisiblement.

Les armures fabriquées avec un degré supérieur de qualité n'apportent aucun bonus supplémentaire par

rapport à la table des Modificateurs d'Armure, mais elles se comportent sur la table des Problèmes d'Encombrement comme si elles étaient décalées d'une colonne vers la droite. Ainsi, une armure de plates de qualité supérieure a les pénalités d'une

armure de mailles, et ainsi de suite. Les armures de cuir souple de qualité n'ont aucune pénalité spécifique d'encombrement. Les articles de basse qualité doublent toutes les pénalités sur la table d'Encombrement.

Problèmes d'encombrement

Pièce d'armure	Armure de plates	Lamelles ou mailles	Cuir dur	Cuir souple
Heaume	-2g1 aux jets de Perception	-2g0 aux jets de Perception	-1g1 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception
Casque	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception
Masque	-1g1 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-0g1 aux jets de Perception	Aucun
Gantelet	-1g1 aux manipulations fines	-1g1 aux manipulations fines	-1g0 aux manipulations fines	Aucun
Brassard	-3 au ND *	-2 au ND *	-1 au ND *	Aucun
Jambière	-2 au ND **	-2 au ND **	-1 au ND **	Aucun
Botte	-1 au ND ** -2g1 au Déplacement Silencieux	-1 au ND ** -1g1 au Déplacement Silencieux	-1g0 au Déplacement Silencieux	Aucun
Cuirasse	-10 au ND *** -2g2 aux jets ***	-5 au ND *** -1g1 aux jets ***	-2 au ND *** -1g0 aux jets ***	-1 au ND ***

* basé sur les compétences de Parade utilisant le bras protégé.

** basé sur la compétence Jeu de Jambes.

*** réduction du ND ou malus sur les jets concernant les compétences de Soulever, Sauter, Equilibre, et Roulé-boulé.

Autre équipement

Tous les prix sont donnés en qian du Han Hua, et représentent le prix moyen payé pour des biens ou des services à travers tout le Cathay. Les MJ sont encouragés à introduire des fluctuations de prix dues à des récoltes abondantes, des sécheresses, des attaques de bandits, et autres variables économiques. Les MJ expérimentés remarqueront que, dans la plupart des cas, le prix d'un objet en qian est le double du prix en guilders, mais à cause des différences d'approvisionnement au Cathay, certains objets sont plus chers qu'ils ne le sont en Occident, et vice versa. La majorité des articles de textile, particulièrement la soie, est très significativement moins chère au Cathay.

Vêtements

Objet	Prix (en qian)
Bottes, raffinées	10+
Bottes, ordinaires	4
Bottes de monte	6
Chaussures, assorties	4+
Chaussures, ordinaires	1
Sandales	1/2
Cape, raffinée	4+
Cape, ordinaire	2
Gants, cuir	2/5
Gants, soie	2+
Robe de chambre	5+
Chapeau, large bord	1
Chapeau, de paille	1/5
Chemise, ordinaire	3/2
Chemise, raffinée	3+
Masque	3/5
Ceinture	1/5
Manteau, ordinaire	1
Manteau, de soie	5+
Sous-vêtements	1+
Voile	1/10
Veste	2/5
Perruque	1+
Pantalon	2
Pagne	1/5
Robe, ordinaire	2
Robe, raffinée	5+

Transports

Objet	Prix (en qian)
Chariot (1 poney)	80
Chariot (2 poneys)	45
Voyage par la terre, pour 150 Km	6
Voyage par mer, pour 150 Km	12
Âne	70
Poney	90
Yack	100
Poney des steppes	150
Cheval (au Tashil)	100
Cheval (hors Tashil)	300
Poney des steppes, de combat	1.350
Mule	90
Bœuf	180

Selles et harnais

Objet	Prix (en qian)
Mors et bride	10
Cage à oiseaux	1+
Capuchon (faucon)	2
Gant (fauconnier)	2
Harnais	150
Entraves	2
Couverture (cheval)	1
Selle, fontes	10
Selle, tapis	1
Selle	15
Selle, de monte	30
Selle, de combat	70
Joug	3/2

Objets divers

Objet	Prix (en qian)
Perche (3 m)	1/50
Havresac	1/5
Bandages (par 3)	2
Matériel de couchage	3/2
Couverture	3/2
Gants d'escalade	4
Pic d'escalade	5
Compas de marine	3+
Bâtonnets de l Ching (hexagramme) (par 6)	1
Grappin	5
Hachette	1
Lampe à huile, 1 heure	1/5
Lanterne	1+
Serrure (ND 10)	12
Serrure, +5 au ND (max = 30)	4
Etui (carte ou parchemin)	3
Gamelle	3
Pavillon (10 personnes)	60
Oreiller	1
Baquettes, ordinaires (paire)	1/5
Baquettes, décorées (paire)	2+
Corde (15 m)	2
Corde (15m), soie	5
Savon	6
Jeu d'attelles	4/5
Pointes, fer (5)	2
Pointes, bois (12)	3/2
Tente (2 personnes)	15
Torches (6)	1
Sifflet (métal)	3/2
Cerf-volant, ordinaire (papier et bambou)	2
Cerf-volant, fantaisie	10+

Nourriture et logement

Objet	Prix (en qian)
Provisions salées, 1 semaine	2
Thé (500 gr)	4
Banquet (4 à 10 personnes)	10+
Bière (tonnelet)	1
Cognac (bouteille)	10
Cidre (jarre)	1/25
Dîner (4 personnes)	2
Fruit, local (5)	1/5
Fruit, Théan, frais (1)	1
Fruit, citron (5)	3/5
Conserve de viande (1 semaine)	2
Liqueur (1 verre)	1/5
Hébergement (confortable)	2+
Hydromel (bouteille)	1/2
Porc (500 gr)	3/5
Rhum (bouteille)	1/2
Vin (bouteille)	1/5
Vin, bon (bouteille)	2
Vin, excellent (bouteille)	10+
Epices, locaux (500 gr)	6
Epices, croissants (500 gr)	Variable
Epices, cathayans (500 gr)	Variable

Outils

Objet	Prix (en qian)
Ciseau à bois	1
Pince	2
Marteau	3/2
Outils de crochetage	25
Maillet	1
Pioche	4
Pique	3/2
Pelle	3
Enclume	40
Soufflet	2/5
Palan	16
Chaîne (30 cm)	2
Lime	3/5
Meule	80
Lame de couteau (5)	12
Echelle	4
Métier à tisser	200
Clous (5 kg)	8
Aiguille à coudre	2/5
Tenailles	6
Rasoir	3
Scie	6
Ciseaux	6
Ficelle (15 mètres)	1/5
Mèche (3 mètres)	1/5
Pincettes	4
Pierre à aiguiser	2
Fil de fer (30 cm)	1/10

Objets de savant et d'érudit

Objet	Prix (en qian)
Balance et poids	30
Panier, en osier	1/2
Livre, vierge, 100 pages	2
Livre, érudit	12-20
Brasero	50
Bougie, cire à cacheter (5 sceaux)	1
Craie (12 pièces)	2
Creuset	10
Louche	2
Flacon	1
Entonnoir	3/2
Sablier	12
Encre (5 fioles)	4
Lentille (concave ou convexe)	30
Boulier	3
Instruments de mesure	6
Miroir, pleine taille	50+
Miroir, petit	18
Mortier et pilon	5
Pinceau d'écriture	2-30
Prisme	32
Trousse de chirurgie	190
Pince à épiler	1/5
Fiole	1/5