



Chapitre 3

L'économie

*« La valeur d'un homme ne peut se mesurer par ses possessions »
Camide 3, 8*

Table des matières

Table des matières.....	2
Or de départ.....	3
Armes.....	4
Boucliers.....	10
Grimoires.....	10
Armures.....	11
Propriétés des armes, boucliers et armures.....	13
Armes sans valeur.....	15
Objets divers.....	16
Herbes médicinales.....	17
Montures.....	18
Navires.....	19
Canons.....	21
Moyens de transport terrestre.....	22
Gestion d'une fête foraine.....	22
Coût des services.....	24
Métiers.....	25
Création d'une maison.....	28
Armée.....	29
Clergé.....	30

Or de départ

Voici le tableau utilisé pour calculer le nombre de pièces d'or dont votre personnage dispose lors de sa création. Il peut utiliser cet or pour acheter des biens. Pour connaître le nombre, prenez l'expérience et l'âge de votre personnage et consultez le tableau.

Exp. / Âge	19 et -	20 à 29	30 à 39	40 à 49	50 à 59	60 et +
0-2	20	24	28	32	36	40
3-6	25	30	35	40	45	50
7-10	31	37	43	50	56	62
11-16	39	47	55	62	70	78
17-23	49	58	69	78	88	98
24-31	61	73	85	98	110	122
32-39	76	91	106	122	137	152
40-49	95	114	133	152	171	190
50-59	119	143	167	190	214	238
60-69	149	179	209	238	268	298
70-79	186	223	260	298	335	372
80-89	233	280	326	373	419	466
90-99	291	349	407	466	524	582
100-119	363	436	508	581	653	726
120-139	455	546	637	728	819	910
140-159	568	682	795	909	1022	1136
160-179	711	853	995	1138	1280	1422
180-199	888	1066	1243	1421	1598	1776
200-229	1110	1332	1554	1776	1998	2220
230-259	1387	1664	1942	2219	2497	2774
260-299	1734	2081	2428	2774	3121	3468
300-339	2168	2602	3035	3469	3902	4336
340-379	2710	3252	3794	4336	4878	5420
380-419	3388	4066	4743	5421	6098	6776
420-459	4235	5082	5929	6776	7623	8470
460-499	5293	6352	7410	8469	9527	10586
500-549	6617	7940	9264	10587	11911	13234
550-599	8272	9926	11581	13235	14890	16544
600-649	10300	12360	14420	16480	18540	20600
650-699	12900	15480	18060	20640	23220	25800
700-749	16200	19440	22680	25920	29160	32400
750-799	20200	24240	28280	32320	36360	40400
800-849	25200	30240	35280	40320	45360	50400
900-949	31200	37440	43680	49920	56160	62400
950-999	39400	47280	55160	63040	70920	78800
1000 et +	49300	59160	69020	78880	88740	98600

Votre rang social influence également le calcul, pour chaque rang social en dessous de 5, décalez d'une ligne vers le bas dans le tableau, comme si vous aviez plus d'expérience.

Exemple

Un personnage de 23 ans, ayant 15 points d'expérience et un rang social de 3 débute son aventure avec 73 pièces d'or. (Colonne 20 à 29, 2 ligne en dessous de 11-16 = 73)

Armes

Voici la liste des armes disponibles à l'achat. Pour savoir si une action peut être utilisée avec une arme précise, l'action doit inclure la catégorie ou le type de l'arme. La catégorie est inscrite avant le tableau et le type est inscrit directement dans celui-ci.

Arbalète Maladresse = 10 - mental Tir / Percant

Arbalète à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Arbalète improvisée	5	11	200 %	7	7	6	6
Arbalète légère	6	13	250 %	7	6	6	18
Arbalète de concours	7	16	250 %	5	5	5	200
Pointe de l'aigle	6	21	300 %	5	4	4	1200
Pluie des ténèbres	7	25	300 %	4	3	3	11000
Arbalète à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Arbalète militaire	6	13	250 %	7	6	6	12
Arbalète lourde	7	17	300 %	6	6	5	80
Arbalète de siège	8	22	300 %	5	5	5	400
Arbalète à répétition	7	29	350 %	4	4	4	5000
Tonnerre bleu	8	35	350 %	4	3	3	17000

Arc Maladresse = 11 - mental Tir / Percant

Arc	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Arc court	7	9	150 %	8	6	6	3
Arc long	9	12	150 %	7	5	5	14
Arc franc	8	16	200 %	6	5	4	65
Arc ancien	10	19	200 %	6	5	5	225
Ange gardien	11	22	200 %	5	4	4	1000
Arc des cieux	11	26	250 %	4	4	3	4000
Tueuse de démon	12	30	250 %	4	3	2	15000

Bâton Maladresse = 9 - mental Mêlée / Contondant

Bâton à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Petite canne	1	7	150 %	8	7	6	1
Gourdin	1	10	150 %	7	6	4	4
Bâton de puissance	1	16	150 %	6	6	6	55
Matraque impériale	1	19	150 %	5	4	3	500
Héritage de Gaïa	1	26	150 %	5	5	5	3000
Sceptre de combat Oys	1	27	150 %	4	3	2	13000
Bâton à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Bâton de marche	1	9	150 %	7	7	7	2
Canne de combat	2	14	150 %	6	5	4	18
Force de la nature	1	22	150 %	6	6	6	120
Perche des trois couches	2	24	150 %	5	3	3	800
Sagesse du Créateur	1	30	150 %	5	5	5	6000
Légende de Jemai	1	36	150 %	4	4	4	21000

Bombe**Aucune maladresse****Spécial / Feu**

Bombe	Rayon 0	Rayon 1	Rayon 2	Rayon 3	Rayon 4	Rayon 5	Valeur
Sachet de poudre	5	0	0	0	0	0	3
Bombe improvisée	10	5	0	0	0	0	8
Sac de poudre	20	10	0	0	0	0	15
Tube de feu	35	0	0	0	0	0	25
Mélange à canon	25	20	15	10	5	0	50
Bâton de dynamite	40	30	25	15	0	0	100
Baril de poudre	60	40	20	0	0	0	150
Huile de tonnerre	55	40	30	20	10	0	250
Nitroglycérine	80	60	40	0	0	0	400
Mélange du parrain	60	55	50	45	40	35	600
Feu du noyau	140	70	0	0	0	0	700
Sang du destructeur	100	80	60	40	20	0	1000

Dague**Maladresse = 9 - mental****Mêlée / Percant**

Dague de combat	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Couteau de poche	1	7	150 %	8	7	6	1
Dague militaire	1	9	150 %	7	6	4	5
Couteau de chasse	1	11	200 %	6	5	4	12
Dernières mesures	1	14	200 %	5	4	3	80
Cobra	1	18	250 %	4	4	2	500
Coupe-gorge	1	22	250 %	3	3	2	3000
Âmes Trahies	1	25	300 %	2	2	2	12000
Dague de jet	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Couteau de jet	4	8	150 %	7	6	5	4
Poignard	4	10	200 %	7	6	4	15
Coutelas	4	12	150 %	6	5	3	40
Dague précise	4	16	200 %	5	4	3	150
Vent du nord	5	20	200 %	4	4	3	1000
Tueuse de rois	5	24	250 %	4	3	2	5000

Épée**Maladresse = 10 - mental****Mêlée / Tranchant**

Épée à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Lame d'entraînement	1	8	150 %	8	7	6	1
Rapière	1	9	200 %	7	5	5	4
Épée courte	1	10	150 %	6	5	4	10
Épée longue	1	12	150 %	5	5	4	18
Glaive	1	14	200 %	6	5	4	55
Épée barbare	1	17	150 %	6	4	4	150
Fleuret	1	21	200 %	5	4	4	500
Lame de cristal	1	24	200 %	5	4	3	1200
Glaive nordique	1	28	250 %	5	3	3	5000
Force de Sorqar	1	33	250 %	4	3	3	14000

Épée (suite)**Maladresse = 10 - mental****Mêlée / Tranchant**

Épée à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Épée bâtarde	1	13	150 %	7	6	6	6
Épée à deux mains	1	17	150 %	6	6	5	12
Espadon	1	21	150 %	6	5	5	50
Lame du bourreau	1	25	200 %	5	5	3	250
Vadia	1	30	200 %	5	5	4	700
Épée du conquérant	1	35	200 %	5	4	3	1500
Flamberge	1	39	250 %	5	3	3	5000
Sangdragon	1	44	250 %	4	3	3	16000
Épée sainte (une main)	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Arme du juste	1	15	150 %	5	5	5	100
Vœu du preux	1	18	150 %	5	4	4	350
Souhait d'Odilia	1	21	150 %	4	4	3	800
Honneur des Valmont	1	24	150 %	3	3	3	2500
Cœur de Valiant	1	27	200 %	3	3	2	9000
Colère du Créateur	1	31	200 %	3	2	2	24000

Fléau d'armes ***Maladresse = 12 - mental****Mêlée / Contondant**

Fléau d'armes	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Fléau improvisé	1	9	250 %	8	7	6	3
Fléau simple	1	12	250 %	8	6	5	15
Fléau double	1	14	300 %	7	5	5	50
Hokasai	2	16	250 %	7	6	5	80
Fléau triple	1	19	300 %	6	5	4	250
Tortionnaire	1	23	350 %	6	4	4	1200
Marche des templiers	2	24	350 %	5	4	3	8000
Cri des agneaux	1	28	350 %	5	3	3	20000

* Deux tests de bouclier doivent être réussis pour bloquer une attaque de fléau d'armes.

Fouet ***Maladresse = 12 - mental****Mêlée / Contondant**

Fouet	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Fouet d'attelage	2	6	150 %	8	7	6	4
Martinet	1	9	200 %	7	6	5	15
Fouet de cocher	2	11	150 %	6	6	5	35
Cravache	1	15	200 %	7	6	5	80
Fouet de l'explorateur	3	14	150 %	6	5	4	250
Chat à neuf queues	1	18	250 %	6	4	4	1200
Succube	2	19	200 %	5	4	3	8000
Sadisme de l'Apocaal	2	22	250 %	5	3	3	20000

Fusil ***Maladresse = 12 - mental****Tir / Feu**

Pistolet (une main)	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Mousqueton	4	14	200 %	8	7	6	12
Tromblon moderne	4	18	200 %	7	6	6	40
Espingole	4	22	200 %	6	6	5	200
Pistolet de duelliste	4	27	200 %	5	5	5	900
Pacificateur	4	33	200 %	5	5	4	3000
Mousqueton royal	5	38	200 %	5	4	4	10000
Carabine (deux mains)	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Tromblon ancien	5	16	200 %	8	7	6	8
Mousquet	5	20	200 %	7	6	6	30
Arquebuse	5	23	200 %	7	5	5	75
Rifle	6	27	200 %	6	6	5	160
Arquebuse double	5	34	200 %	6	5	5	600
Mousquet Savie	6	42	200 %	5	5	4	5000
Feu de l'enfer	6	51	200 %	5	4	4	14000

* Recharger un fusil exige une action complète et peut déclencher des attaques d'opportunités.

Hache**Maladresse = 11 - mental****Mêlée / Tranchant**

Hache à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Hachette	1	9	150 %	7	6	6	2
Hache de bataille	1	12	150 %	6	6	5	10
Hache indigène	1	13	250 %	7	6	4	30
Poufendeuse	1	16	200 %	6	5	4	70
Hache double	1	20	200 %	6	4	4	200
Courage Berrouve	1	24	250 %	5	4	4	900
Hache Kryline	1	29	200 %	5	4	3	4000
Furie du barbare	1	35	250 %	5	4	3	15000
Hache à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Grande hache	1	14	150 %	8	7	6	5
Hallebarde	2	17	150 %	8	6	5	20
Hache géante	1	22	150 %	7	5	5	45
Francisque	2	24	200 %	6	5	5	120
Tueuse de géant	1	31	200 %	6	5	4	700
Force du gladiateur	1	37	250 %	5	5	4	3000
Éclair noir	2	41	200 %	5	4	4	10000
Barmerak	1	49	250 %	5	4	3	20000
Hache de jet	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Hache de jet	3	12	150 %	7	7	6	6
Tomahawk	4	15	200 %	7	5	5	30
Hache sauvage	3	19	200 %	6	5	5	100
Kuk'Tah	4	21	150 %	6	5	4	400
Grandius	3	27	200 %	5	4	4	2500
Nohaghan	4	31	200 %	5	4	3	7000

Lance**Maladresse = 10 - mental****Mêlée / Percant**

Lance à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Lance paysanne	1	8	250 %	8	7	6	2
Lance militaire	1	11	250 %	7	5	5	13
Pilum	1	14	300 %	6	5	5	50
Lance ancienne	1	17	250 %	6	4	4	90
Zouave Balgarde	1	22	300 %	5	4	3	700
Premier phalange	1	26	250 %	4	4	2	5000
Royal Logia	1	30	300 %	4	3	2	12000
Lance à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Lance de ville	2	11	250 %	8	7	5	7
Pique	2	14	250 %	7	6	5	15
Trident	2	20	300 %	7	5	4	120
Pertuisane	2	25	250 %	6	4	4	600
Protectrice	2	31	300 %	6	4	3	2500
Gardienne	2	36	250 %	4	4	4	10000
Acier des anges	2	42	300 %	5	3	3	18000
Lance de jet	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Long dard	4	9	200 %	7	6	6	5
Javeline	5	13	200 %	7	5	5	40
Dard ailé	6	16	200 %	6	5	5	150
Javelot militaire	5	20	250 %	6	4	4	500
Gardien de la nature	5	24	250 %	5	4	3	2000
Javelot sacré	6	26	300 %	4	3	3	8000
Lance de cavalerie *	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Lance d'entraînement	2	13	200 %	8	7	6	8
Lance de cavalerie lourde	2	17	250 %	7	7	5	20
Charge de l'éléphant	2	21	200 %	6	5	5	100
Lance Valmont	2	26	200 %	6	4	3	700
Joute du juste	2	32	250 %	5	3	3	4000
Tueuse de dragon	2	39	300 %	4	4	3	16000

* Les lances de cavalleries peuvent seulement être utilisées depuis une monture. Elles sont utilisées à une main et ne peuvent jamais attaquer à 1 case de portée.

Masse**Maladresse = 10 - mental****Mêlée / Contondant**

Masse à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Marteau civil	1	10	150 %	7	7	7	4
Grande masse	1	14	150 %	7	7	7	14
Maillet de combat	1	16	150 %	6	6	6	50
Masse d'armes	1	18	200 %	6	6	6	130
Marteau de guerre	1	21	150 %	5	5	5	300
Masse Duloir	1	26	200 %	5	5	5	800
Foi du cardinal	1	30	150 %	4	4	4	3000
Forge des enfers	1	37	200 %	4	4	4	14000

Masse (suite)**Maladresse = 10 - mental****Mêlée / Contondant**

Masse à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Grand maillet	1	15	150 %	8	8	8	7
Masse de construction	1	19	150 %	7	7	7	25
Marteau géant	1	23	200 %	7	7	7	60
Masse colossale	1	28	150 %	6	6	6	200
Plomb nordique	1	35	200 %	6	6	6	800
Masse Gerrol	1	44	150 %	5	5	5	4000
Tabrage	1	55	200 %	5	5	5	20000

Sabre**Maladresse = 11 - mental****Mêlée / Tranchant**

Sabre à une main	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Tanto	1	7	150 %	6	5	4	3
Cimeterre	1	10	200 %	7	6	4	8
Sabre de pirate	1	13	250 %	7	6	5	12
Wakazashi	1	14	200 %	6	5	3	35
Katana	1	17	250 %	5	4	3	100
Sabre commodore	1	21	250 %	4	3	3	750
Loup Noir	1	25	300 %	3	3	2	5000
Zantesiu	1	30	300 %	3	2	2	15000
Sabre à deux mains	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Sabre barbare	1	12	200 %	7	6	5	5
Cimeterre géant	1	15	250 %	6	5	4	20
Sabre Estara	1	20	200 %	6	6	4	70
Katana à deux mains	1	23	250 %	5	4	3	200
Murasame	1	27	300 %	5	3	3	900
Sabre roi orque	1	34	350 %	5	5	4	3000
Kurosa	1	37	350 %	4	4	2	13000

Sarbacane**Maladresse = 10 - mental****Tir / Percant**

Sarbacane	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Sarbacane primitive	3	-	-	7	6	5	6
Tube de la jungle	4	-	-	7	6	4	20
Sarbacane de bambou	4	-	-	6	5	4	70
Cracheuse de venin	5	-	-	5	5	4	300
Tueuse de monarque	4	-	-	4	4	3	1000
Roi cobra	5	-	-	4	3	2	2500

Boucliers

Bouclier	Physique	Ch. action	Face	Flanc	Dos	Valeur
Bouclier improvisé	4	-3	8	10	- *	2
Petit bouclier	3	-1	8	10	10	6
Rondache	5	-2	8	9	9	14
Grand bouclier	6	-4	7	8	10	20
Écu	4	-2	7	8	9	50
Targe	5	-2	6	9	- *	100
Écu Sormand	6	-3	7	7	8	150
Bouclier tour	7	-4	6	7	9	200
Rempart du mage	3	-1	7	9	9	350
Pavois noble	6	-3	5	8	- *	700
Dragonien	5	-2	5	7	10	1200
Défense de Richard	6	-3	5	6	9	3000
Saint-Norec	7	-4	4	6	9	7500
Valarius	4	-1	5	7	7	13000
Garde de Valiant	6	-3	4	6	8	18000

* Ces boucliers ne peuvent jamais bloquer de dos, même avec des bonus.

Grimoires

Grimoire	Aucun symbole	Symbole sacré	Symbole maudit	Valeur
Bible commune	-	10 %	-	8
Propagande cultiste	-	-	10 %	10
Manuel de l'apprenti	10 %	-	-	16
Théorème de magie unifiée	10 %	10 %	10 %	30
Petit livre noir	-	-	20 %	35
Bible bénit	-	20 %	-	50
Traité de magie	20 %	-	-	70
Manifeste du Dualisme	-	20 %	20 %	120
Arcannes noires	20 %	-	20 %	180
Grimoire de nécromancie	-	-	30 %	300
Saintes évangiles	-	30 %	-	400
Libras Majoris	30 %	-	-	600
Libertam Morbid	20 %	-	30 %	800
Bible de l'archevêque Lorin	30 %	30 %	-	1100
Main de Valiant	-	40 %	-	1400
Grimoire des morts	-	-	40 %	1600
Arcannum	40 %	-	-	2000
Secrets sombres	20 %	-	40 %	3000
Lucend Virtuos	20 %	40 %	-	4000
Grimoire Shinir	40 %	-	30 %	6000
Verum Solmornis	30 %	-	50 %	12000
Bible originale de Fedoranne	30 %	50 %	-	15000
Omega Opus	50 %	20 %	20 %	20000

Armures

Armure légère	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie	Valeur
Toge de paysan			25%			1/10	1.1	1
Veste de cuir	25%						1.2	10
Cuirasse	25%		25%			1/10	1	25
Armure de cuir complète			25%		25%		1.2	50
Armure de cuir renforcée	25%		25%		25%	1/10	0.9	100
Brigantine	25%	25%	50%				1	300
Cuirasse des magistrats	25%	25%	25%		25%		1.3	700
Chemise de maille royale	50%	25%	50%			1/10	0.9	1400
Panoplie du Ninja	25%	25%	25%	25%	25%		1.1	3000
Brigantine Balgarde	50%	25%	50%		25%	1/10	1.3	7000
Étoile du nord	50%	25%	50%		50%		1.1	15000

Armure moyenne	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie	Valeur
Manteau renforcé		25%				1/10	1	3
Armure de peau animale	25%	25%				2/20	0.9	12
Cotte de maille	25%	25%				1/10	1	30
Haubert de maille	25%	25%	25%			3/30	0.8	70
Armure en écaille	25%	50%	25%			2/20	0.9	150
Cavalerie légère	50%	25%	25%	25%		2/20	1	300
Cuirasse de plate	50%	50%	25%	25%		2/20	0.8	600
Armure feuilletée	25%	25%	50%	25%	25%	1/10	1	1000
Cavalerie lourde	50%	50%	50%	25%		3/30	0.8	2500
Remayal	50%	50%	50%	25%	25%	2/20	0.9	8000
Larmes de métal	50%	50%	50%	50%	25%	2/20	1	19000

Armure lourde	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie	Valeur
Carapace animale	25%		25%			2/20	0.8	10
Armure de fonte	25%	25%		25%		4/40	0.6	20
Plastron métallique	50%	25%				3/30	0.8	35
Carapace lourde	25%	25%	25%	25%		4/40	0.6	65
Harnois partiel	25%	50%		25%		3/30	0.7	100
Carapace Harlog (homme)	25%	25%	25%	25%	25%	4/40	0.8	150
Demi-armure de plate	50%	50%	25%	25%		3/30	0.7	300
Défense Walkyrie (femme)	50%	25%	25%	50%		2/20	0.8	700
Plate de combat	50%	50%	25%	25%	25%	3/30	0.8	900
Armure de plate complète	75%	50%	50%	25%		4/40	0.6	2500
Harnois de conquête	50%	75%	25%	25%	25%	3/30	0.8	6000
Testament Duloir	75%	75%	25%	50%	25%	4/40	0.6	13000
Cœur de lion	75%	75%	50%	50%	25%	3/30	0.7	26000

Tunique	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie	Valeur
Tunique de ferme				25%		1/10	1.3	3
Manteau					25%	1/10	1.5	9
Redingote			25%	25%			1.3	20
Paletot de cuir		25%	25%	25%		2/20	1.4	30
Tunique religieuse			25%		50%	1/10	1.5	70
Habit de grands froids	25%			50%	25%	2/20	1.2	120
Toge d'espion		25%	25%	25%	25%		1.3	400
Tunique de dignitaire	25%			50%	50%	1/10	1.5	900
Grand Tanius		25%	25%	50%	50%	2/20	1.3	2000
Tunique royale	25%		50%	50%	50%	2/20	1.4	10000
Saint protecteur	25%	25%		75%	50%	1/10	1.5	18000

Robe	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie	Valeur
Cape de voyage					25%	1/10	1.5	5
Caban				25%	25%	2/20	1.3	11
Robe d'apprenti					50%	1/10	1.5	25
Pèlerine		25%	25%	25%		2/20	1.4	45
Sarrau d'érudit				25%	50%	1/10	1.5	80
Blouse de magicien			25%		50%	1/10	1.6	130
Robe renforcée		25%	25%	25%	25%	2/20	1.5	200
Cape des ombres	25%		25%		50%	1/10	1.6	700
Habit du Magus				25%	75%	1/10	1.7	2500
Robe de feu		25%		50%	50%	2/20	1.8	9000
Reine Naha (femme)			25%	25%	75%	1/10	1.9	17000
Roi Damacleus (homme)		25%		25%	75%	2/20	2	23000

Aucune armure	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie	Valeur
Aucune armure							1.5	0

Propriétés des armes, boucliers et armures

La majorité des armes, boucliers et armures sont standards, leurs caractéristiques sont fixées aux tableaux précédents. Par contre, certains ont été fabriqués avec un tel soin qu'ils sont supérieurs à leurs semblables, ils ont donc une propriété spéciale. La propriété d'un objet peut être positive ou négative, elle peut donc rendre l'objet moins efficace.

Sauf pour les objets magiques, un objet ne peut pas avoir plus d'une propriété. Si un objet obtient une nouvelle propriété, l'ancienne est inutilisable jusqu'à ce que la nouvelle soit enlevée. Les objets sont souvent nommés selon leur propriété, donc une « épée longue » ayant la propriété « affûtée » sera nommée « épée longue affûtée ».

Armes de mêlée (la propriété est nommée selon le type de dégât de l'arme)

Perçante	Effet	Valeur
Pointu	+10% au facteur d'attaque de base de l'arme.	125 %
Mordant	+20% au facteur d'attaque de base de l'arme.	150 %
Acéré	+33% au facteur d'attaque de base de l'arme.	200 %
Tranchante	Effet	Valeur
Aiguisé	+10% au facteur d'attaque de base de l'arme.	125 %
Affûté	+20% au facteur d'attaque de base de l'arme.	150 %
Affilé	+33% au facteur d'attaque de base de l'arme.	200 %
Contondante	Effet	Valeur
Alourdi	+10% au facteur d'attaque de base de l'arme.	125 %
Empesé	+20% au facteur d'attaque de base de l'arme.	150 %
Chargé	+33% au facteur d'attaque de base de l'arme.	200 %

Armes de tir

Propriété	Effet	Valeur
Stable	+10% au facteur d'attaque de base de l'arme.	125 %
Juste	+20% au facteur d'attaque de base de l'arme.	150 %
Précis	+33% au facteur d'attaque de base de l'arme.	200 %
Surdimensionné	+1 à la portée de l'arme de tir.	150 %
Gigantesque	+2 à la portée de l'arme de tir.	200 %

Propriétés s'appliquant à toutes les armes

Propriété	Effet	Valeur
Puissant	+50% au facteur de critique.	150 %
Dévastateur	+100% au facteur de critique.	200 %
Balancé	+1 au touché de dos.	150 %
Équilibré	+1 au touché de flanc et de dos.	200 %
Perfectionné	+1 au touché de face.	200 %
Dégradé	-1 à tous les facteurs pour toucher.	50 %
Faible	Ne peut pas faire de coup critique.	75 %

Boucliers

Propriété	Effet	Valeur
Allégé	Réduit de 1 le physique requis pour utiliser le bouclier.	150 %
Optimisé	Réduit de 2 le physique requis pour utiliser le bouclier.	200 %
Commode	Réduit de 1 le malus au champ d'action du bouclier. (minimum de 0)	150 %
Maniable	Réduit de 2 le malus au champ d'action du bouclier. (minimum de 0)	200 %

Armures

Propriété	Effet	Valeur
Délestée	Réduit de 1 le facteur d'encombrement au mouvement de l'armure. (minimum de 0)	150 %
Déchargée	Réduit de 2 le facteur d'encombrement au mouvement de l'armure. (minimum de 0)	200 %
Retouchée	Réduit de 10 le facteur d'encombrement aux compétences de l'armure. (minimum de 0)	125 %
Améliorée	Réduit de 20 le facteur d'encombrement aux compétences de l'armure. (minimum de 0)	150 %
Consolidée	Réduit de 1 le facteur d'encombrement au mouvement et de 10 celui aux compétences de l'armure. (minimum de 0 et 0)	200 %
Trempée	Ajoute 25% à l'un des facteurs de protection de l'armure. (maximum 75%) S'applique uniquement aux armures moyennes, lourdes et bardes de 100 pièces d'or ou plus.	200 %
Occulte	Ajoute 0.1 au facteur magique de l'armure. S'applique uniquement aux tuniques et aux robes ayant une valeur de 100 pièces d'or ou plus.	150 %
Enchantée	Ajoute 0.2 au facteur magique de l'armure. S'applique uniquement aux tuniques et aux robes ayant une valeur de 500 pièces d'or ou plus.	200 %

Propriétés s'appliquant à tous les objets (armes, boucliers, grimoires ou armures)

Propriété	Effet	Valeur
Solidifié	À chaque fois que l'objet est menacé d'être brisé, lancez un D10. De 8 à 10 l'objet demeure intact.	150 %
Fortifié	À chaque fois que l'objet est menacé d'être brisé, lancez un D10. De 6 à 10 l'objet demeure intact.	200 %
Raffiné	D'une beauté incroyable, objet de noblesse.	200 %
Brisé	Ne peut pas être utilisé, l'objet peut être réparé au coût de la moitié de sa valeur.	50 %
Fragile	À chaque fois que l'objet reçoit un impact, lancez un D10, sur 10 l'objet devient brisé.	75 %

Armes sans valeur

Voici un tableau illustrant les armes sans valeur. Ces armes sont primitives et peuvent être achetées à un prix si faible qu'il n'est pas considéré. Tout comme une arme régulière, vous devez être capable de manier celle-ci pour ne pas avoir de malus au combat. Une arme sans valeur ne peut jamais avoir de propriété bénéfique.

Armes sans valeur

Maladresse = 12 – mental

Arme de mêlée

Arme de mêlée	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Bâton de bois	1	7	-	8	8	7	0
Couteau de pierre	1	6	150%	9	7	6	0
Épée de bois à une main	1	7	-	8	8	7	0
Épée de bois à deux mains	1	9	-	8	8	7	0
Fouet de corde	1	5	-	8	7	6	0
Lance de bois à une main	1	7	150%	9	8	6	0
Lance de bois à deux mains	2	8	150%	9	8	6	0
Sabre de bois	1	6	-	8	8	6	0

Armes sans valeur

Maladresse = 12 – mental

Arme de tir

Arme de tir	Portée	Attaque	Critique	Face	Flanc	Dos	Valeur
Arc primitif (deux mains)	4	6	150%	9	7	7	0
Bola *	3	5	-	8	7	6	0
Javelot de bois (lance)	3	6	150%	8	8	6	0
Fronde *	3	7	150 %	9	8	7	0
Sarbacane improvisée	2	-	-	9	8	7	0

* Vous devez pouvoir utiliser un arc afin d'utiliser ces armes.

Fabrication d'armes sans valeur

Il est également possible de fabriquer une arme sans valeur. Ceci exige une heure de travail, un jet de compétence approprié ainsi que certains matériaux très faciles à obtenir à faible prix ou en forêt. Une fois le jet de compétence effectué, vérifiez dans le tableau ci-dessous si l'arme a bel et bien été créée.

Jet	Résultat
9 et moins	L'arme n'est pas créée.
10 à 14	L'arme est créée avec la propriété « brisée ».
15 à 19	L'arme est créée avec la propriété « dégradée ».
20 à 24	L'arme est créée avec la propriété « fragile ».
25 à 29	L'arme est créée avec la propriété « faible ».
30 à 59	L'arme est créée normalement.
60 et plus	L'arme est créée normalement et enlève 1 au facteur de maladresse.

Objets divers

Objet	Effet	Valeur
Antidote physique	Voir les actions reliées	12
Antidote mental	Voir les actions reliées	16
Antidote contre la pétrification	Voir les actions reliées	20
Antipoison	Voir les actions reliées	5
Bouteille de vin	1 litre de vin de grande qualité	1
Briquet	Permet d'allumer un feu	8
Carquois	Peut contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux	2
Chien pisteur	Animal ayant 15 en chasse, écoute, pistage et observation	30
Chien pisteur de race	Animal ayant 30 en chasse, écoute, pistage et observation	80
Corde (X) mètres	Permet de franchir certains obstacles	1 x 10m
Couverture	Utilisée pour se réchauffer ou éteindre une case en feu	1
Déguisement	Permet d'avoir une allure différente	20
Équipement de cuisine	Chaudrons, assiettes et ustensiles afin de mieux manger	6
Équipement de mineur	Pelles, piques, pioches et marteaux lourds pour miner	8
Équipement de pêche	Canne à pêche, lignes et hameçons divers pour la pêche	3
Équipement d'escalade	Support pour réussir les escalades	30
Filet	Peut être utilisé pour la pêche ou pour certaines actions	4
Grappin métallique	Peut être utilisé avec la corde	3
Huile à lanterne	Nécessaire afin d'utiliser une lanterne pour une demi journée	1
Instrument de musique	Instrument précis qui permet de jouer de la musique	10
Instruments de navigation	Outils pour naviguer (télescope, sextant, astrolabe, compas, etc.)	20
Lanterne	Illumine dans un rayon de 6 cases, nécessite de l'huile	6
Livre populaire	Livre de conte populaire, livre d'histoire, livre religieux, etc.	5
Matériaux de construction	Quelques kilos de matériel de construction et réparation divers	2
Miroir	Reflète la lumière et permet de s'apercevoir	2
Mixture chimique	Voir les actions reliées	5
Menottes	Utilisées pour restreindre quelqu'un	10
Outils de crochetage	Permet de forcer des serrures	15
Outils de forgeron	Permet de réparer des armes et armures	12
Parchemins et encre	Permet d'écrire des documents	2
Poison brûlant	Voir les actions reliées	15
Poison mortel	Voir les actions reliées	30
Poison paralysant	Voir les actions reliées	24
Poudre aveuglante	Voir les actions reliées	3
Poudre de feu	Voir les actions reliées	1
Poudre de tonnerre	Voir les actions reliées	2
Poudre empoisonnée	Voir les actions reliées	5
Rations militaires	Permet de se nourrir pendant une semaine	3
Rations civiles	Permet de bien se nourrir pendant une semaine	5
Sac à dos	Permet de transporter beaucoup d'équipement	3
Sac de cuir	Permet de transporter un peu d'équipement	1
Symbole maudit	Symbolise le mal, annule les effets du symbole sacré.	15
Symbole sacré	Symbolise le bien, annule les effets du symbole maudit.	25
Tente	Permet de dormir confortablement à l'extérieur	4
Tonneau de bière	5 litres de bière pour la route	2
Torche	Illumine dans un rayon de 3 cases pour une demi-journée	0
Trousse de médecine	Contient des bandages propres, du fil et des outils pour opérer	18
Vêtement chic	Un ensemble très chic pour bien paraître en haute société	8
Vêtement d'hiver	Permet de résister aux températures relativement froides	4

Herbes médicinales

Les herbes médicinales sont de puissants outils de guérison. Certaines actions vous permettent d'appliquer ces herbes. Sans ces actions, une personne ne peut pas utiliser d'herbes médicinales, appliquer celles-ci n'a aucun effet. Voici les herbes disponibles :

Herbe	Effet	Valeur
Herbe médicinale faible	Guérit 4 points de vie perdue	1
Herbe médicinale standard	Guérit 10 points de vie perdue	4
Herbe médicinale forte	Guérit 20 points de vie perdue	12
Herbe médicinale puissante	Guérit 40 points de vie perdue	30
Herbe médicinale miraculeuse	Guérit 80 points de vie perdue	75

À moins d'avis contraire spécifié dans la description de l'action, il faut effectuer un test mental lorsque l'on applique une herbe. Si le test est réussi, les points de vie sont guéris selon le type d'herbe. Si le test est raté, l'herbe guérit la moitié de son potentiel.

Exemple d'application

Une personne qui applique une herbe faible en utilisant l'action : « application standard » doit faire un test mental. Si elle réussit son test, l'herbe guérira 4 points de vie. Si elle rate, l'herbe guérira 2 points de vie.

Restriction

Sauf si une action ou un talent indique le contraire, appliquer plus d'une herbe médicinale dans la même journée sur une même personne diminue la force de l'herbe. Voici la formule à utiliser pour calculer la force des herbes médicinales.

Première herbe : La guérison est complète

Deuxième herbe : Divisez en 2 le nombre de points de vie guéris

Troisième herbe : Divisez en 3 le nombre de points de vie guéris

Quatrième herbe : Divisez en 4 le nombre de points de vie guéris

Ainsi de suite pour 5 herbes et plus....

Exemple d'application restreinte

Une personne applique une herbe standard, rate son test mental et c'est la troisième application que la cible reçoit aujourd'hui. La personne devra donc diviser en 3 le nombre de point de vie qu'il guérit lors de l'application. L'herbe guérira donc seulement 2 points de vie perdue (10 divisé en 2 = 5 divisé en 3 = 1.667).

C'est aux personnes qui ont reçu les herbes de comptabiliser le nombre d'applications qui ont été faites sur elles-mêmes pendant la journée courante.

Montures

Voici les types de montures disponibles et leur caractéristique.

Nom	P. vie	Armure	Physique	Mental	Réaction	Mobilité	Valeur
Âne	20	Caparaçon	4	1	3	4	8
Chien du nord *	15	Aucun	3	2	5	6	15
Bœuf	70	Aucun	7	1	2	3	20
Léopard / Panthère*	30	Aucun	3	2	6	7	30
Mulet	40	Caparaçon	5	1	5	5	30
Étalon	40	Barde	4	2	6	8	50
Tigre*	60	Aucun	5	3	7	8	65
Cheval de trait	70	Barde	7	2	4	6	80
Coursier	50	Caparaçon	4	2	7	10	150
Lion*	100	Aucun	6	4	6	7	200
Pur-sang	100	Barde	6	2	6	8	300
Destrier	160	Barde	7	3	5	7	600
Premier coursier	90	Caparaçon	5	2	8	11	1500
Destrier impérial	240	Barde	7	3	7	9	4000
Coursier impérial	150	Caparaçon	6	2	8	12	7500
Lignée Sainte	320	Barde	8	4	7	10	16000

* Ces animaux rares doivent être dressés et bas âge et ne transportent qu'un seul cavalier.

Caparaçons

Nom	Perçant	Tranch.	Conton.	Feu	Sortilège	Valeur
Housse de tissu				25 %		25
Chanfrein de tissu			25 %			35
Housse en peau animale		25 %			25 %	80
Caparaçon de cuir		25 %	25 %		25 %	150
Honneur des croisés	25 %	25 %	25 %	25 %		350
Parure noble		25 %	25 %	50 %	25 %	700
Caparaçon d'Alenson	25 %	25 %	25 %	25 %	50 %	2000
Ornement royal	25 %	25 %	25 %	50 %	50 %	5000

Bardes

Nom	Perçant	Tranch.	Conton.	Feu	Sortilège	Valeur
Barde barbare		25 %		25 %		60
Housse de maille	25 %		25 %			90
Caparaçon de maille	25 %	25 %	25 %			200
Housse de plate	25 %	50 %	25 %			500
Barde de plate	50 %	50 %	25 %			1200
Marche des chevaliers	25 %	50 %	25 %	25 %	25 %	3000
Barde de conquête	50 %	50 %	50 %	25 %		6500
Lussa Judicium	50 %	75 %	50 %	25 %		13000

Navires

Voici la liste de tous les navires disponibles, regroupés en trois catégories.

Navires à rame

Nom	H	Équ	Pas	Can	Car	Sup	Vit	Man	Rés	Prix
Barque	N	1	2	-	300	1x3	1	8	20	15
Barque longue	N	2	4	-	500	1x6	1	7	25	20
Chaloupe	N	1	3	-	800	2x2	1	8	30	25
Pirogue	N	4	6	-	1000	2x7	2	8	25	30
Trière	N	10	28	-	7000	5x14	4	4	150	250
Galère	O	30	80	4	15000	9x24	5	3	400	600
Drakkar	O	12	36	-	10000	6x20	7	6	300	800
Quinquérème	O	48	150	10	25000	10x36	5	4	600	3000
Tekkousen	O	40	100	30	15000	13x30	5	8	1000	6000
Galère Harlog	O	60	260	16	30000	14x45	4	2	800	8000

Navires de commerce à voile

Nom	H	Équ	Pas	Can	Car	Sup	Vit	Man	Rés	Prix
Tartane	N	2	4	-	700	3x6	7	4	30	60
Goélette	N	2	7	-	1500	4x8	5	6	50	130
Latin	N	2	13	-	3000	5x12	6	7	70	250
Caravelle	O	3	22	-	10000	9x24	6	5	150	600
Clipper	O	4	16	-	6000	6x28	9	8	120	1000
Cogue	O	6	40	4	20000	13x30	5	3	200	2000
Chébec	O	8	30	8	12000	9x32	8	6	270	3500
Caraque	O	10	60	6	40000	15x38	5	4	350	8000
Caraque Orval	O	14	85	10	60000	18x44	6	4	450	15000

Navires de guerre à voile

Nom	H	Équ	Pas	Can	Car	Sup	Vit	Man	Rés	Prix
Frégate légère	O	4	12	4	2000	5x16	5	7	100	500
Brigantin	O	6	28	6	6000	8x20	3	2	200	800
Corvette	O	4	8	4	3000	6x24	8	9	150	1400
Frégate lourde	O	8	34	12	7000	9x25	4	6	300	2000
Flûte	O	12	75	16	15000	12x34	4	5	450	5000
Brick	O	16	120	24	20000	18x40	3	2	600	8000
Galion	O	16	160	36	25000	16x45	5	5	900	15000
Corsaire	O	20	240	50	35000	18x60	5	8	1200	35000
Galion Berrouve	O	26	320	70	40000	24x70	4	6	1500	50000

Légende

H	Capacité de voyager en haute mer (O pour oui, N pour non)
Équ	L'équipage requis pour opérer le navire. (Doublez pour un quart de nuit)
Pas	Le nombre de passagers que le navire peut accueillir.
Can	Le nombre de canons que le navire peut installer. Les canons situés en dehors de l'espace d'installation enlèvent 1 pour toucher.
Car	Le nombre de kilogrammes de cargaison que le navire peut transporter.
Sup	La superficie en case du navire (largeur x longueur)
Vit	Le nombre de cases aux 10 secondes et la vitesse en nœuds maximale.
Man	Le facteur de manœuvrabilité, voir le tableau ci-dessous.
Rés	Le nombre de points de vie du navire.
Prix	Le prix en pièces d'or pour un modèle neuf.

Points de vie du navire

Le navire est traité comme une créature occupant plus d'une case pour ses points de vie. Les attaques standards et les sortilèges ne font pas perdre de points de vie aux navires. Les sources de dégâts sont les collisions, les récifs, les sabotages, les canons, les bombes, les tempêtes, les attaques de monstres géants ou tout autre choc massif. Les navires sont bien sûr immunisés à tous les effets négatifs tels le poison ou la confusion.

Lorsqu'un navire tombe à zéro point de vie ou moins, il avance à la moitié de sa vitesse normale et exige le double de l'équipage pour manœuvrer car la moitié de l'équipage doit s'affairer aux réparations d'urgence ainsi qu'à écoper l'eau qui s'infiltré. Si l'équipage n'est pas disponible pour réparer, le navire est considéré comme étant blessé grave.

Lorsqu'un navire tombe à moins de son maximum dans le négatif, il débute une nouvelle initiative aux 10 secondes. À chaque initiative, il coule de 5% de sa hauteur totale vers le fond tant qu'il n'est pas ramené à un nombre de point de vie positif. Après 120 secondes, seuls les mâts demeurent au dessus de l'eau.

Manœuvrabilité

Voici les difficultés à atteindre lors d'un jet de navigation selon la manœuvrabilité du navire et la situation. La conséquence d'un jet raté est à la discrétion du maître de jeu.

Situation *	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Naviguer sur la mer	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Naviguer dans un fleuve	18	17	16	15	13	12	11	10	9	8
Accoster dans un port	20	19	18	16	15	14	12	11	10	9
Naviguer lors de vents forts	25	24	22	21	19	18	16	15	13	12
Sortir d'un banc de sable	30	29	27	26	24	23	21	20	18	17
Naviguer lors d'une tempête	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22
Naviguer lors d'une tempête forte	50	48	45	43	40	38	35	33	30	28
Naviguer lors d'un ouragan	65	62	59	56	53	50	47	44	41	38

* Si la situation est de nuit, ajoutez 25% à la difficulté.

Canons

Les canons infligent des dégâts d'explosions (feu). Voici la liste des canons disponibles :

Modèle	Mouv	Portée	Éclat	Dégâts	Touc	Prob	Valeur	Boulet
Canon improvisé	4	8	0	10	8	2	40	1
Canon civil	3	9	1	15	7	2	100	2
Canon léger	4	11	0	25	6	1	150	3
Canon militaire	3	12	1	40	6	2	300	5
Canon lourd	2	10	2	60	7	3	800	10
Canon élite	4	14	1	50	5	1	2000	15
Canon éléphant	2	15	3	80	7	2	4000	25
Canon impérial	2	20	2	120	6	1	7000	35
Canon Duloir	1	18	3	140	6	2	12000	50

Mouv : Le nombre de case maximale qu'un canon peut se déplacer.

Portée : Portée maximale du canon = (portée), portée minimale du canon = (portée / 3)

Éclat : Le rayon d'action d'une attaque en utilisant un canon.

Dégâts : Le dégât infligé aux cibles et structures touchées.

Touc : Le facteur pour toucher une case précise avec le boulet.

Prob : Le facteur de problème, si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué.

Valeur : La valeur du canon en pièces d'or.

Boulet : La valeur en pièces d'or de chaque munition.

Tirer avec un canon : Lancez un D10. Si vous obtenez égal ou supérieur au facteur de touché, vous atteignez la case visée. Si vous ratez, lancez D6 pour connaître la direction du dispersement et un D6 pour connaître le nombre de cases. Les cibles ou structures occupant plus d'une case subissent une seule fois les dégâts. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur au facteur de problème, lancez un D10 dans la table suivante :

Jet	Résultat du problème
1	Le canon explose et inflige les dégâts à partir de sa propre case. L'arme est brisée.
2	Le canon est légèrement brisé, il en coûtera le quart de sa valeur pour le réparer.
3-4	Le boulet coince dans le canon et celui-ci n'est plus utilisable pour le combat.
5-6	La mèche se perd dans l'embouchure, requiert 30 secondes de réparation.
7-8	La poudre n'a pas explosé correctement, vous devez recharger le canon.
9-10	La mèche s'est simplement éteinte, vous pouvez tirer de nouveau.

Recharger un canon : Un canon vide doit être rechargé afin de tirer. Recharger exige 15 secondes de travail. Une fois le temps écoulé, démarrez votre initiative afin de tirer.

Déplacer un canon : Déplacer le canon requiert l'action simultanée de deux personnes, le canon se déplace au maximum de (mouv) cases.

Feu à partir d'un navire : Il n'y a pas de règles de dispersement à partir d'un navire, vous ratez automatiquement la cible et le boulet est perdu dans la mer sur un jet manqué.

Moyens de transport terrestre

Voici les moyens de transport terrestre disponibles ainsi que leur vitesse, leur capacité en kilo et le nombre d'humains (h) ou montures (m) requises pour le déplacement :

Description	Requis	Vitesse	Capacité	Valeur
Brouette	1 h	2	100	5
Charrette à deux roues	2 h ou 1m	2 ou 3	500	20
Charrette à quatre roues	1m ou 2m	3 ou 5	800	50
Carriole	2 m	4	1400	100
Calèche couverte à deux chevaux	2 m	6	600	120
Calèche couverte à quatre chevaux	4 m	8	900	180
Carriole lourde	4 m	4	2500	250

Gestion d'une fête foraine

Une fête foraine doit générer plus de revenus que de dépenses pour survivre. Chaque membre génère un revenu et une dépense calculé à la semaine. De plus, la fête doit se déplacer pour rester profitable, au delà d'un nombre de semaines, elle divise en deux et ne fait plus du tout de revenu. Ce compteur s'efface après six mois. Voici le tableau :

Taille de la ville	Plein revenu	Moitié revenu	Aucun revenu
Route entre deux villes	1	-	2 et plus
Hameau sur la carte	1	2	3 et plus
Village	1-2	3	4 et plus
Ville	1-2	3-5	6 et plus
Métropole ou capitale	1-3	4 et plus	-

Une fête foraine sur la route peut donc faire son plein revenu pendant une semaine sur deux de voyage mais ne fera plus aucun revenu sur cette même route avant 6 mois. Dans une métropole, elle fera son plein revenu dans les 3 premières semaines et moitié revenu indéfiniment dans les semaines qui suivront.

Revenu selon le rôle

Chaque membre va générer un revenu à chaque semaine selon deux compétences liées à son rôle dans la fête. Les rôles sont nombreux et ne devrait pas se répéter entre les membres. Chaque membre devra expliquer son rôle et le maître de jeu va déterminer les deux compétences à utiliser. Par exemple, l'artisan qui fabrique et vend ses objets devra connaître l'artisanat et le marchandage. Une fois les deux compétences déterminées, on fait la moyenne des deux et on lance un jet de compétence dans cette table :

Revenu	9 et -	10-19	20-29	30-44	45-59	60-79	80-99	100 et +
Plein	0	D4	D5	D6	2D3	D8	2D4	D10
Moitié	0	D2	D2	D3	D3	D4	D4	D5

Par exemple, un jet de compétence de 32 à plein revenu rapporte D6 pièces d'or.

Investissement dans le rôle

La fête foraine ou le membre lui-même peut investir dans son rôle afin de le rendre plus spectaculaire et générer plus de revenu. Plus l'investissement en pièces d'or est grand, plus il augmente le jet de compétence associé. Voici la table à utiliser :

6 pièces ou +	15 pièces ou +	40 pièces ou +	100 pièces ou +	250 pièces ou +
+5	+10	+15	+20	+25

Donc une personne ayant investi 15 pièces d'or pour son rôle aura un bonus de +10 sur son jet. Vous devez indiquer comment vous investissez cet or : costumes, bijoux, objets de hasard, théâtre de marionnette, etc. Cet investissement va ajouter du poids au voyage.

Dépenses

Chaque personne et animal de la fête génère une dépense en pièce d'or qui sera soustraite au revenu pour connaître le profit. Elle est de 1 pour les petits animaux et les enfants, 2 pour les adultes et les animaux moyens, 4 pour les grands animaux et les montures, et les animaux gigantesques sont variables. Vous pouvez ainsi calculer le profit ou la perte totale à chaque semaine, incluant les semaines de déplacement entre les villes.

Installations fixes

En plus des investissements dans un rôle, la fête peut acheter des installations fixes comme des tentes ou des chapiteaux afin de présenter ses spectacles. Ces objets donnent un bonus supplémentaire aux jets et peuvent être partagés entre plusieurs rôles.

Installations fixes	Bonus	Capacité	Poids	Valeur
Petite estrade pour 1 rôle extérieur	+5	20	120	12
Tente intime pour 1 rôle intérieur	+5	2	30	15
Grande tente pour 3 rôles intérieurs	+5	12	80	40
Grande estrade pour 5 rôles extérieurs	+5	90	500	50
Tente géante pour 6 rôles intérieurs	+5	30	150	75
Chapiteau tout équipé pour 8 rôles	+10	160	1200	250
Grand chapiteau tout équipé pour 12 rôles	+15	240	1800	700
Chapiteau majestueux tout équipé pour 16 rôles	+20	320	2500	2000

Collections

Une collection est un lot d'objets que la population va payer pour voir. Deux collections similaires ou une collection de la nation visitée n'apporte aucun revenu. Un membre peut présenter jusqu'à 4 collections pour gagner un revenu fixe mais n'aura pas d'autres rôles.

Collections	Revenu	Poids	Valeur
Babioles d'une nation étrangère	+1	80	8
Babioles d'un territoire sauvage	+2	80	20
Babioles d'un territoire hors carte	+3	80	70
Artéfacts d'une nation étrangère	+2	140	30
Artéfacts d'un territoire sauvage	+3	140	90
Artéfacts d'un territoire hors cartes	+4	140	250
Trésors d'une nation étrangère	+5	200	600
Trésors d'un territoire sauvage	+6	200	1000
Trésors d'un territoire hors cartes	+7	200	1500

Coût des services

En plus des objets, un coût en pièces d'or est requis pour plusieurs services rendus dans une multitude de situation. Voici une liste de divers services avec le coût associé, ces coûts sont variables selon la situation et sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Services de restauration	Coût
Repas standard ou grande choppe de boisson locale pour 1 personne	3 pour 1
Repas standard pour un groupe de 3 à 8 personnes	1
Repas de luxe pour 1 personne	1
Repas de luxe pour un groupe de 3 à 8 personnes	3
Tournée de boisson locale pour un groupe de 3 à 8 personnes	1
Tournée de boisson locale pour l'auberge en entier	3
Tournée de boisson de qualité pour un groupe de 3 à 8 personnes	3
Tournée de boisson de qualité pour l'auberge en entier	10
Soirée de saoulerie avec de la boisson locale pour 1 personne	2
Soirée de saoulerie avec de la boisson locale pour une groupe de 3 à 8	6
Soirée de saoulerie avec de la boisson de qualité pour 1 personne	5
Soirée de saoulerie avec de la boisson de qualité pour un groupe de 3 à 8	15

Services de logement	Coût
Nuit à l'auberge dans une chambre commune pour 1 personne	3 pour 1
Nuit à l'auberge dans une chambre commune pour un groupe de 3 à 8	1
Nuit à l'auberge dans une chambre privée pour 1 personne	2
Nuit à l'auberge dans une chambre privée pour un groupe de 3 à 8	4
Nuit à l'auberge dans une chambre luxueuse pour 1 personne	5
Nuit à l'auberge dans une chambre luxueuse pour un groupe de 3 à 8	10
Nuit à l'auberge chambre commune, souper et déjeuner standard pour 1	1
Nuit à l'auberge chambre commune, souper et déjeuner standard pour de 3 à 8	2

Services humain	Coût
Païement aux gardes pour valider l'entrer d'un groupe dans une cité	1
Païement aux autorités du port pour accoster un navire pour 2 jours	2
Païement aux autorités du port pour accoster un navire pour 1 mois	8
Services d'un ou d'une escorte standard pour la nuit	1
Services d'un ou d'une escorte de luxe pour la nuit	5
Païement pour louer un ménestrel pour une soirée ou connaître les rumeurs locales	1

Services de messagerie et de transport	Coût
Envoyer une lettre dans une autre ville de la même nation	1
Envoyer une lettre dans une autre ville d'une autre nation	2
Envoyer un coli de 10 kilogrammes dans une autre ville de la même nation	3
Envoyer un coli de 10 kilogrammes dans une autre ville d'une autre nation	10
Voyage pour 1 personne en calèche commune ou en bateau commun vers une ville voisine. Ceci inclut la nourriture et un garde pour protéger les voyageurs.	5
Voyage pour un groupe de 3 à 8 personnes en calèche privée vers une ville voisine. Ceci inclut la nourriture et un garde pour protéger les voyageurs.	20
Voyage pour un groupe de 3 à 8 personnes en bateau privé vers une ville voisine. Ceci inclut la nourriture et trois gardes pour la protection.	50

Métiers

Lorsque votre personnage demeure en ville pour un mois consécutif, il peut décider de pratiquer un métier afin de gagner un certain revenu. Le revenu indiqué dans le tableau est en pièces d'or pour un mois complet de travail. Ce revenu inclut le coût de la vie, vous n'avez donc pas besoin d'acheter de nourriture ou de logis. Certains métiers sont risqués, il est possible de gagner plus mais également perdre de l'or à la fin du mois, vous devez posséder au moins 5 pièces d'or pour pratiquer un métier risqué. Pratiquer un métier exige certains prérequis, voici la liste des métiers et des prérequis obligatoires.

Métiers	Revenu : 1D2 – 1
Mendiant	<i>Aucun prérequis</i>

Métiers	Revenu : 1
Berger	Dressage 5
Concierge	Perception 5
Fermier	Météorologie 5
Paveur	<i>Physique 6</i>
Plongeur	Cuisine 5
Tailleur de pierre	Artisanat 5

Métiers	Revenu : 1D2
Bûcheron	<i>Physique 6, Nature 5</i>
Chercheur d'or	Évaluation 5, Recherche 5
Docker	<i>Homme, Cordes 5</i>
Gardien d'enfants	Empathie 5, Leadership 5
Mineur	Démolition 5, Métallurgie 5
Ouvrier de chantier	Charpenterie 5, Conduite 5
Servant de messe	Performance 5, Théologie 5
Serveur	Alcool 5, Cuisine 5

Métiers	Revenu : 1D3
Agriculteur	Conduite 5, Météorologie 5, Nature 5
Bonne à tout faire	<i>Femme, Cuisine 5, Précision 5</i>
Chasseur de rats	Chasse/pêche 5, Odorat 5, Pistage 5
Couturier	Artisanat 10, Cordes 5
Dompteur	Dressage 10, Nature 5
Forain	Équilibre 5, Performance 5, Ventriloquie 5
Gardien de nuit	Observation 10, Recherche 5
Matelot	Cordes 5, Navigation 5, Observation 5
Messager à pied	Course 10, Orientation 5
Pêcheur	Chasse/Pêche 10, Météorologie 5
Pompier	Nature 5, Technologie 10
Sage femme	<i>Femme, Empathie 5, Médecine 5</i>
Scribe	<i>Mental 6, Bibliothèques 5, Faux papiers 5</i>

Métiers	Revenu : 1D4
Amuseur public	Acrobatie 5, Performance 10, Ventriloquie 5
Apprenti sorcier	<i>Mental</i> 6, Ancien culte 5, Occultisme 5, Sortilèges 5
Artisan	Artisanat 15, Métallurgie 5
Charpentier	Charpenterie 15, Équilibre 5
Comédien	Éloquence 10, Performance 10
Écuyer	Dressage 5, Équitation 10, Politique 5
Ferrailleur	Conduite 10, Métallurgie 10
Garde du corps	<i>Physique</i> 6, Leadership 5, Lutte 10
Geôlier	<i>Homme</i> , Intimidation 5, Torture 10
Herboriste	Médecine 5, Nature 15
Instituteur	Géographie 5, Histoire 5, Maisons 5, Théologie 5
Joueur	Acrobatie 5, Équitation 15
Marchand itinérant	Baratin 5, Évaluation 5, Marchandage 10
Ménestrel	Écoute 5, Empathie 5, Performance 10
Mendiant expert	Analyse 5, Baratin 5, Empathie 10
Prédicateur	Astronomie 10, Baratin 10
Sculpteur	Artisanat 10, Démolition 10
Sourcier	Nature 10, Occultisme 5, Odorat 5
Tanneur	Artisanat 5, Nature 5, Thanatologie 10
Trappeur	Chasse/pêche 5, Piège 10, Thanatologie 5

Métiers	Revenu : 2D3
Agitateur	Éloquence 10, Leadership 5, Rumeurs 15
Brasseur	Alcool 20, Cuisine 10
Briseur de jambes	<i>Homme</i> , Intimidation 5, Lutte 5, Torture 15
Cartographe	Bibliothèques 5, Géographie 15, Précision 10
Chasseur sauvage	Camouflage nature 10, Chasse/pêche 15, Écoute 5
Chasseur de sorcière	Ancien culte 15, Occultisme 5, Théologie 5, Torture 5
Cocher	Conduite 15, Orientation 10, Pistage 5
Courtisan	Éloquence 5, Maisons 5, Séduction 15, Politique 5
Cuisinier	Cuisine 15, Nature 5, Odorat 10
Embaumeur	Rituel du trépas 15, Thanatologie 15
Espion privé	Camouflage urbain 10, Discrétion urbaine 10, Lecture labiale 10
Franc-tireur	Observation 10, Précision 20
Garde côte	Natation 15, Navigation 10, Observation 5
Garde de ville	<i>Physique</i> 6, Leadership 10, Maisons 5, Observation 5, Politique 5
Guide forestier	Géographie 5, Nature 10, Orientation 15
Guide montagnard	Escalade 20, Géographie 10
Guide touristique	Éloquence 10, Orientation 5, Rumeurs 15
Hypnotiseur	Corruption 5, Empathie 5, Hypnotisme 20
Illusionniste	<i>Mental</i> 6, Déguisement 10, Occultisme 5, Sortilèges 10
Joaillier	Démolition 5, Évaluation 15, Identification 10
Pisteur	Odorat 10, Pistage 20
Serrurier	Crochetage 20, Technologie 10

Métiers	Revenu : 2D4
Architecte	Charpenterie 15, Évaluation 15, Métallurgie 5, Technologie 5
Chasseur de monstre	Chasse/pêche 10, Créature 15, Intimidation 10, Thanatologie 5
Chercheur	Ancien culte 10, Astronomie 5, Bibliothèques 10, Recherche 15
Danseuse	<i>Femme</i> , Acrobatie 15, Performance 15, Séduction 5
Détective privé	Détection 10, Écoute 10, Lecture labiale 10, Recherche 10
Entraîneur	Acrobatie 10, Course 10, Équilibre 10, Natation 10
Forgeron	Artisanat 5, Métallurgie 20, Technologie 15
Gérant d'auberge	Alcool 10, Cuisine 10, Jargon secret 10, Rumeurs 10
Historien	Bibliothèques 5, Histoire 20, Maisons 5, Recherche 10
Huissier	Analyse 5, Faux papiers 15, Intimidation 10, Politique 10
Magicien de ville	<i>Mental</i> 6, Concentration 15, Occultisme 5, Sortilèges 20
Messager cavalier	Équitation 20, Géographie 10, Orientation 10

Métiers	Revenu : 2D5
Artisan maître	Artisanat 20, Marchandage 5, Perception 10, Précision 15
Chef de milice	Équitation 10, Intimidation 15, Leadership 15, Tactiques 10
Homme de loi	Baratin 5, Corruption 10, Éloquence 5, Maison 10, Politique 20
Maître des forges	Artisanat 10, Concentration 5, Métallurgie 20, Technologie 15
Marchand reconnu	Éloquence 10, Empathie 5, Évaluation 15, Marchandage 20
Médecin	Empathie 10, Identification 15, Médecine 20, Thanatologie 5
Navigateur	Astronomie 15, Cordes 5, Météorologie 10, Navigation 20
Prêtre	Éloquence 15, Rituel du trépas 15, Théologie 20
Professeur	Bibliothèques 15, Histoire 15, Maisons 10, Tactiques 10

Métiers à risque	Revenu : D8 – 2
Brigand de route	Camouflage nature 5, Discrétion nature 5, Pièges 5
Duelliste	Baratin 5, Intimidation 5, Rumeurs 5
Lutteur parieur	<i>Homme</i> , Lutte 10
Joueur de carte	Baratin 5, Jeu 10
Prostituée	<i>Femme</i> , Séduction 10
Voleur à la tire	Camouflage urbain 5, Vol à la tire 10

Métiers à risque	Revenu : D12 – 2
Charlatan	Baratin 10, Déguisement 10, Faux papiers 10
Contrebandier	Dissimulation 10, Corruption 10, Jargon secret 10
Magnétiseur escroc	Analyse 5, Éloquence 5, Empathie 5, Hypnotisme 15
Pilleur de tombe	Crochetage 5, Détection 10, Recherche 10, Rumeurs 5
Proxénète	<i>Homme</i> , Intimidation 10, Jargon secret 10, Leadership 5
Voleur de maison	Crochetage 15, Discrétion urbaine 10, Dissimulation 5

Métiers à risque	Revenu : D20 – 4
Escroqueur de noble	Baratin 15, Empathie 5, Maison 5, Politique 15, Séduction 10
Joueur expert	Analyse 10, Baratin 10, Dissimulation 10, Jeu 20
Preneur de pari	Analyse 5, Corruption 15, Évaluation 15, Faux papiers 5, Jeu 10
Prostituée de luxe	<i>Femme</i> , Corruption 10, Empathie 5, Rumeurs 10, Séduction 20

Création d'une maison

La création d'une nouvelle maison est un processus long et coûteux. Par contre, faire partie d'une maison donne automatiquement de l'influence dans le domaine de la maison mère. Voici les quatre conditions à remplir afin de créer une nouvelle maison:

1. Une maison avec un rang supérieur à la vôtre doit vous annexer sous elle-même dans la hiérarchie des maisons. Pour ce faire, vous devez avoir le consensus unanime de tous les membres votant de la maison supérieure ainsi que la bénédiction du régent. Une cérémonie est organisée aux frais de la maison supérieure afin d'accueillir son nouveau vassal.
2. En plus d'avoir l'accord de votre maison supérieure, vous devez également obtenir la bénédiction de la première maison dans la hiérarchie. Un détective de la maison mère doit être invité à vos frais. Celui-ci fera une enquête minutieuse sur chacun des membres de la future maison, il vérifiera leur passé ainsi que leurs ferveurs nationalistes.
3. Tout dépendant de votre rang face à l'arbre hiérarchique des maisons, il vous est imposé de disposer d'une certaine force militaire afin de protéger votre domaine et votre population. La force militaire peut être composée de membres de votre propre maison ou de membres de maisons annexées à la vôtre. Le détective invité vérifiera que vos hommes peuvent protéger correctement votre domaine.
4. À chaque année, un impôt vous sera prélevé par votre maison supérieure, celui-ci est relatif à votre rang dans la hiérarchie des maisons. Lors de la première journée de votre année de fondation, il vous est demandé de payer les cinq premières années d'impôt. Ceci est requis pour s'assurer du caractère sérieux et permanent de votre adhésion.

Rang social	Influence	Prérequis Militaire	Impôt Annuel
1	7	Aucun	Aucun
2	5	500 hommes	5000 pièces d'or
3	4	100 hommes	500 pièces d'or
4	3	20 hommes	100 pièces d'or
5	2	6 hommes	50 pièces d'or
6	1	2 hommes	20 pièces d'or
7 et plus	0	Aucun	10 pièces d'or

Le rang social est votre position dans l'échelle des maisons. Les maisons gouvernantes ont le rang 1. Les maisons en dessous de celles-ci ont le rang 2 et ainsi de suite. Bien sûr, les maisons de premier rang n'ont pas de prérequis.

Armée

Faire parti d'une organisation armée exige plusieurs responsabilités mais apporte également des avantages. Voici un tableau illustrant les différents grades des armées, leurs influences ainsi que le salaire mensuel. Le tableau est divisé en trois sections (Commandement, Officier, Milice) afin de séparer plus facilement les classes sociales.

Commandement

Armée	Marine	Influence	Salaire mensuel
Général	Amiral	7	50
Colonel	Commodore	6	35
Commandant	Capitaine	6	25

Officier

Armée	Marine	Influence	Salaire mensuel
	Major	5	17
	Lieutenant Major	5	14
	Lieutenant	4	12
	Sergent Major	4	10
	Sergent	4	8

Milice

Armée	Marine	Influence	Salaire mensuel
Caporal	Adjudant	3	6
Soldat 1 ^{ière} classe	Marin 1 ^{ière} classe	3	5
Soldat 2 ^{ème} classe	Marin 2 ^{ème} classe	2	4
Soldat 3 ^{ème} classe	Marin 3 ^{ème} classe	2	3
Cadet	Matelot	1	2
	Junior	0	1
	Repris de justice	0	0

L'influence inscrite dans ces tableaux est le minimum de base, elle peut être dépassée. Donc une personne ayant le rang de caporal dans une armée possède un minimum de 3 points d'influence dans la nation de cette armée.

Clergé

Tout comme l'armée, le clergé est une organisation ayant une hiérarchie complexe et difficile à gravir. Voici un tableau illustrant les différents postes du clergé, leurs influences ainsi que le salaire mensuel. Le tableau est divisé en deux sections (Haut clergé et Bas clergé) afin de séparer plus facilement les classes sociales.

Haut clergé

Poste	Influence	Salaire mensuel
Patriarche / Matriarche *	10	-
Cardinal	8	40
Archevêque	7	25
Évêque	6	15

Bas clergé

Poste	Influence	Salaire mensuel
Prêtre	5	10
Clerc	4	7
Moine	3	5
Missionnaire	3	4
Diacre	2	3
Servant de messe	1	1

L'influence inscrite dans ces tableaux est le minimum de base, elle peut être dépassée. Donc une personne ayant le rang de clerc dans le clergé possède un minimum de 4 points d'influence dans la catégorie clergé.

* Le poste de patriarche ou de matriarche du clergé ne peut être occupé que par une seule personne. Cette personne fait office d'autorité suprême dans le clergé et est révéérée comme un saint ou une sainte dans le monde clérical.