

## LES COMBATS

### Déclaration d'intention

Chaque joueur annonce ses actions à suivre : lancer deux tours ou un sort, faire un mouvement (courir plus de 10 m, monter ou descendre de cheval, grimper à un arbre, etc), attaquer à distance, attaquer en mêlée... En revanche, certaines actions n'ont pas besoin d'être déclarées telles que lancer un tour, dégainer une arme, se déplacer de moins de 10 m, se jeter derrière un muret, etc.

### Les tireurs

En début de PA, le tireur effectue un jet de compétence d'**Arme de trait (ou de jet)**.  
Si le résultat < 9, le tir n'intervient qu'après les mêlées ; s'il est compris entre 9 et 14, le tireur peut tirer une seule fois immédiatement ; s'il est ≥ 15, il tire deux fois dans la PA.

ATT = Art guerrier + bonus/malus (arme, armure) + Jet de compétence de l'arme

Si ATT du tireur > difficulté de l'action (9 par défaut), les dégâts de l'arme du perso1 s'applique.

### Bonus/malus de situation sur l'ATT du tireur

Cible en mêlé	- 3	Cible de petite taille	- 2
Cible à bout portant (≤ 5m)	+ 3	Cible de grande taille	+ 2
Cible à longue portée (≥ portée eff.)	- 4	Cible derrière un bouclier	- bouclier
Cible à couvert	- 6	Pluie	- 1
Cible dans l'ombre	- 3	Brouillard	- 3
Cible courant à petites foulées	- 2	Obscurité	- 4
Cible sprintant	- 4	Ajuster le tir (un seul tir en fin de PA)	+ 2
Cible zigzaguant	- 3	Tir par surprise	Difficulté Très facile

### Les combattants en mêlée

En début de mêlée, il convient d'effectuer un jet d'**Initiative** :

INIT = Art guerrier + bonus/malus (arme, armure) + lancer 1D6

Le personnage à l'initiative perd cet avantage à chaque PA si et seulement si son attaque échoue et celle de son adversaire fait mouche.

Puis, les combattants font un jet de compétence de l'**Arme**.

ATT = Art guerrier + bonus/malus (arme, armure, situation) + Jet de compétence de l'arme  
DEF = Art guerrier + bonus/malus (arme, bouclier, armure, situation) + Jet de comp. de l'arme

Si ATT du perso1 est > DEF du perso2, les dégâts de l'arme du perso1 s'applique.

### Bonus/malus de situation sur l'ATT du tireur

Cavaliers (avec Cavalerie)	DEF+2 – ATT+2	Désarmer	Annoncer + baraka (+8) sur adv.
Charge à pied	ATT+2 (attaquant)	Assommer	Annoncer + baraka (+8) sur adv.
Charge ratée	ATT+2 (défenseur)	Obscurité	DEF-2 et ATT-2
Tireur en mêlée	DEF-3	Sol boueux	DEF-2 et ATT-2
Lanceur de sort en mêlée	DEF-3	Fuir	→ attaqué de dos
Armes combinées (avec comp)	ATT+2 DEF+2	DEF sans arme	Jet de compét. Bagarre
Défense avec bouclier	DEF + bouclier	Approche discrète	Discretion Att > Vigilance Def
2 adversaires, 3 adv., etc	DEF-2, DEF-4, etc	Attaque surprise, de dos	DEF = Résistance

### Arts martiaux

Réservé aux felsins, cet équivalent de la compétence Bagarre apporte un bonus de +1 en ATT, DEF et INIT pour le niveau Novice, +2 en initié et +3 pour les experts.

## USAGES DES ARTS ETRANGES

### Les tours

Cette incantation instantanée peut se lancer à tout moment (possibilité de lancer deux tours en une PA) ; elle est limitée à AE x 2 tours par jour.

Pour lancer un tour, il convient d'effectuer un jet de compétence de l'**Art étrange** de la couleur du Loom. Le personnage lance le tour si le résultat du jet ≥ au niveau Très facile.

### Les sorts

Cette magie se lance en fin de PA uniquement ; elle est limitée à AE x 2 sorts par jour, elle coûte en Loom = [difficulté du sort] / 2 ; le temps d'incantation est instantané pour un sort instantané et de [difficulté du sort] heures pour un sort rituel ; la durée de son effet pour un sort instantané est = [difficulté] PA, pour un sort rituel = [difficulté] jours.

A l'instar du tour, il faut faire un jet de compétence de l'**Art étrange** de la couleur du sort. Le perso lance le sort si le résultat du jet ≥ à [difficulté du sort].

### Résister à des attaques magiques

Lorsqu'un personnage subit une attaque magique, il fait un jet de compétence **Loom** de niveau [Difficile si tour – Très difficile si sort].

Cependant, le niveau de difficulté diminue d'un niveau si la cible possède du Loom de la même couleur dans son guilder. Il augmente d'un niveau si l'Art étrange correspond à la saison et s'il y a eu baraka au lancer.

## APPRENDRE LE LOOM

### Repérer le Loom

Après avoir eu une intuition suggérée par le MC, le joueur peut faire un jet de compétence **Loom** de niveau Facile pour trouver du Loom caché au sein d'une plante, un objet ou un animal.

### Lire le Loom

En réussissant un jet de compétence **Loom** de niveau Difficile, le joueur connaît la couleur et le type (brut/raffiné),

### Récolter le Loom brut

Afin d'obtenir ce Loom, le joueur lance un jet de compétence **Loom** de niveau Facile. En cas de réussite, les points du Loom brut se stockent dans le guilder constellé.

### Apprendre avec le Loom raffiné

Pour apprendre un sort ou un sortilège contenu dans du Loom raffiné, le joueur doit lancer un jet de compétence de l'**Art étrange** de la couleur considérée, avec un niveau de difficulté correspondant au sort à apprendre).

### Apprendre par la lecture

Un personnage peut apprendre un tour par la simple lecture d'un texte en effectuant un jet d'Art étrange de la couleur considérée, au niveau facile (durée d'apprentissage = 1 semaine à plein temps). Pour un sort, la difficulté dépend du niveau du sort (durée = 15 jours pour Facile, 1 mois pour Difficile, 1,5 mois pour Très difficile, 3 mois pour Extrême et 6 mois pour Impossible).

### Apprendre avec un Maître étrange

Par une étude quotidienne avec un maître (3h par jour), le personnage peut apprendre un tour en invoquant la compétence Art étrange de la couleur considérée, au niveau Difficile (durée d'apprentissage = 2 semaines). Pour un sort, la difficulté dépend du niveau du sort (durée = 1 mois en Facile, 2 mois en Difficile, 3 en Très difficile, 6 mois en Extrême et 1 an en Impossible).

## COMPETENCES

On ne peut assimiler des compétences de compagnon sans avoir toutes celles d'apprenti au niveau Initié. On ne peut assimiler des compétences de compagnon n'appartenant pas à sa profession.

### Cout de compétences

Incompétent à Novice = 1 ; Novice à Initié = 2 ; Initié à Expert = 4

Hors profession, les couts sont doublés.

### Exception Art mystique

Seul le peuple Felsin a accès à l'Art Mystique ; mais en contrepartie, les felsins ne peuvent pas apprendre d'autres AE.

### Jet d'XP

Après avoir trouvé un professeur, puis convenu avec lui du prix et de la durée d'apprentissage, ce jet permet de déterminer le nombre de points à dépenser pour acquérir une compétence, il se calcule en lançant [nombre de puces en Art guildien] dés.

### Changement de métier

Un changement de métier doit être justifié par le joueur et le role-play. Il faut ouvrir une compétence de son nouveau métier :

- au coût professionnel si l'enseignement est effectué avec un professeur du même métier
- au coût non professionnel si l'enseignement est effectué par la lecture ou avec une personne qui possède la compétence.

## JETS DE DES

### Difficulté des jets

Très facile = 3 ; Facile (par défaut) = 6 ; Difficile = 9 ; Très difficile = 12 ; Extrême = 18 ; Impossible = 25 et +

### Jet de compétence

On lance [nombre de puces dans la caractéristique liée à la compétence] dés et on garde [1, 2 ou 3 selon le niveau de maîtrise de la compétence] dés.

### Jet de caractéristique

On lance [nombre de puces dans la caractéristique] dés et on en garde un seul. On additionne le chiffre obtenu par [nombre de puces dans la caractéristique]

### Baraka / Schkoumoune

Si la marge de réussite au jet de dé est  $\geq 9$ , l'aventurier profite d'un bénéfice supplémentaire. Si la marge d'échec au jet de dé est  $\geq 9$ , l'aventurier se voit infliger une pénalité sévère.

## RUBRIQUE CONSO

### Les produits en vente

Dans chaque village ou au détour d'une auberge isolé, les aventuriers peuvent trouver un marchand ambulant. Le jet de dé suivant détermine quels produits seront en vente et à quels prix.

*Dé du destin : quel type d'armes ?*

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | Armes articulées   |
| 2 | Armes contondantes |
| 3 | Armes de jet       |
| 4 | Armes de trait     |
| 5 | Armes d'hast       |
| 6 | Armes tranchantes  |

*Deux autres dés : quelle promotion ?*

- |       |  |
|-------|--|
| 2     | rareté 6 à - 50%, accès rareté 9 à - 50%, accès rareté 12 (sans promo) |
| 3     | rareté 6 à - 50%, accès rareté 9 à - 25%                               |
| 4     | rareté 6 à - 50%, accès rareté 9 (sans promo)                          |
| 5     | rareté 6 à - 25%   |
| 6-7-8 | rareté 6 à - 10%   |
| 9     | rareté 6 à - 25 %  |
| 10    | rareté 6 à - 50%, accès rareté 9 (sans promo)                          |
| 11    | rareté 6 à - 50%, accès rareté 9 à - 25%                               |
| 12    | rareté 6 à - 50%, accès rareté 9 à - 50%, accès rareté 12 (sans promo) |

Les armes et objets de niveau 6 restent naturellement accessibles. Les promotions indiquées ne tiennent pas compte du jet Marchandage.

### Les professeurs et maîtres (uniquement en ville)

Ce jet détermine à quel chapitre appartient le professeur, la durée et le prix de son apprentissage. Puis, le jet d'XP indique les points à répartir sur la compétence à apprendre.

*Dé du destin : de quel chapitre le maître peut-il nous enseigner une compétence ?*

- |   |                            |
|---|----------------------------|
| 1 | Chapitre de la guerre      |
| 2 | Chapitre de la route       |
| 3 | Chapitre des arts étranges |
| 4 | Chapitre du savoir         |
| 5 | Compétences de la scabare  |
| 6 | Toutes les compétences     |

*Deux autres dés : quelle durée d'apprentissage et quel prix ?*

- |       |  |
|-------|--|
| 2     | 10 jours d'apprentissage pour un lancer d'XP - 200 Ge par personne |
| 3     | 15 jours - 500 Ge  |
| 4     | 20 jours - 500 Ge  |
| 5     | 25 jours - 1 000 Ge  |
| 6-7-8 | 30 jours - 1 000 Ge  |
| 9     | 25 jours - 1 000 Ge  |
| 10    | 20 jours - 500 Ge  |
| 11    | 15 jours - 500 Ge  |
| 12    | 10 jours - 200 Ge  |

### Sens de la rue

Enfin, la compétence **Sens de la rue** permettra toujours de passer outre ces indications en recherchant un professeur par des réseaux d'information obscures. Le niveau de difficulté correspondra à la rareté de l'objet recherché (pour une information ou une compétence, ce sera à la discrétion du MC).

## DEPLACEMENTS ET SURVIE

### Moyens de transport

Pour 8h de voyage par jour à vitesse constante :

- la marche à pied permet un déplacement de 30 km,
- la bête de somme tirant un chariot = 40km et nécessite la compétence Attelage,
- la monture lente (âne) = 50km avec compétence Equitation,
- la monture rapide (cheval, chameau) = 60km avec compétence Equitation,,
- le bateau côtier = 70km avec compétence Canotage ou Navigation,
- le navire de haute mer = 90km avec compétence Navigation.

Si le jet de compétence échoue, l'allure ne peut dépasser celle de la marche à pied. En cas de schkoumoune, un accident se produira.

### Sécurité sur une route

Sur une route, le groupe devra effectuer un (ou plusieurs, selon la durée du voyage) jet(s) de compétence **Routes** afin d'éviter de se faire attaquer par une bande de hors-la-loi.

### Survie en hors piste

Hors route, la situation se complique très logiquement. Pour avancer dans une direction voulue, il convient d'invoquer la compétence **Orientation** ; en revanche, si le groupe suit une piste, la compétence **Chasse** sera nécessaire ; en cas d'échec de ces jets, le groupe revient à son point de départ après 1D6 jours.

Les repas sont assurés par les compétences **Chasse** pour le gibier ou **Survie** pour la flore ; en général, il convient d'en effectuer un jet dès que le groupe d'aventuriers rencontrent un nouveau type d'environnement ; la réussite aux compétences **Biologie** pour le gibier et **Botanique** pour la flore permet d'abaisser le niveau de difficulté de Chasse et Survie d'un niveau. Enfin, chaque jour sans repas provoque un malus de -1 (sans impact sur les points de vie) que le personnage gardera jusqu'à ce qu'il puisse se nourrir 5 jours d'affilée.

## EQUIPEMENT D'EXPLORATION

Pour 2 points d'encombrement, il comprend : sac à dos, couvertures, bâche étanche, lanterne, nécessaires de premiers soins, pelle, hachette, sacs de clous, 30m de corde, grappin, ustensiles de cuisine, matériel de cartographie, carnets de route, rations.

Pour rappel, il est interdit d'avoir un encombrement supérieur à Fort+Résistance.

## BLESSURES ET SOINS

### Dégâts

Chaque blessure réduit les points de vie de la manière suivante : superficielle -1, légère -2, moyenne -3, grave -4, critique -5, fatale -6. On double les dégâts en cas de shkoumoune.

### Malus

Lorsqu'un personnage perd plus d'1/4 de ses points de vie, il subit un malus de -1 sur tous ses jets suivants. Le malus passe à -2 à la perte de la moitié de la vie, puis -3 au 3/4 de la vie entamée.

### Soins d'urgence

Le jet de compétence **Premiers soins** s'effectue uniquement pendant (1 PA) ou après une bataille, il permet de stabiliser l'état d'une blessure et gagner plusieurs points de vie (il faut diviser le résultat du jet par 3, arrondi supérieur). Ce jet n'a pas d'incidence sur le malus.

### Traiter la blessure

Le jet de compétence **Médecine** peut s'effectuer une seule fois après un combat, il permet tout d'abord de déterminer les points de vie récupérés. On ajoute un bonus au résultat en cas de conditions favorables (technique, humain...) et on ôte un malus avec des conditions défavorables (insalubrité, pas d'aide, ni d'instruments...).

Ce jet permet également de déterminer la durée de la guérison du malus : s'il est réussi ( $\geq$  à 6), le temps normal de guérison s'applique (2 nuits pour un malus de -1, 5 nuits pour -2, 10 nuits pour -3) ; s'il échoue, on double le temps de guérison. Tant que celle-ci n'est pas complète, le malus de la blessure continue de s'appliquer pour tous les jets du personnage !

## POINTS DE DESTIN

Les points de destin permettent de survivre à une blessure fatale, diminuer le niveau de difficulté d'un jet ou annuler tous les malus. Le joueur commence l'aventure avec 3 points de Destin ; il peut en gagner en accomplissant des actes héroïques.

## SE PROCURER DES POISONS ET HERBES MEDICINALES

L'aventurier a deux moyens de se procurer des poisons et herbes médicinales : la trouver dans son milieu originel puis le transformer, ou bien l'acheter dans d'obscures boutiques du Continent.

En réussissant un jet de compétence Botanique ou Biologie niveau Très difficile, le personnage trouve une plante aux vertus curatives ou nuisibles. Pour la transformer en produit utilisable, il convient d'effectuer un jet Poisons.

En ville, l'unique moyen de repérer un vendeur de poisons ou d'herbes médicinales est de lancer un jet de compétence Sens de la rue au niveau Très difficile, puis de payer le produit.

## TISSER DES RELATIONS AVEC DES PEUPLES AUTOCHTONES

A la condition qu'un peuple autochtone ne soit pas totalement hostile ou hermétique aux guildiens, et afin de permettre des relations commerciales avec lui, il convient de franchir deux obstacles : la communication et la confiance.

### Communiquer

Il existe deux solutions. La première est simple et consiste en un jet de compétence **Langage** de ce peuple. Mais comme le fait de posséder justement ce type de compétence reste rare, voici une solution de secours : consacrer quelques petites minutes de roleplay à faire du mime pour transmettre des concepts simples (noms, amitié, manger, etc), puis lancer 1 à 5 dés (à la discrétion du MC selon le peuple en question) pour déterminer le nombre de jours nécessaires pour s'imprégner de cette culture et apprendre les mots de base de sa langue.

### Mettre en confiance

La compétence **Autochtones** permet de bâtir une relation de confiance. En cas d'absence de cette compétence ou d'échec, le joueur peut invoquer les compétences **Sagesse populaire**, **Etiquette** ou **Diplomatie** ; en cas de réussite, il conviendra de lancer 1 à 10 dés pour calculer les jours nécessaires à l'instauration d'une relation durable. Là encore, la difficulté de ces jets est à la discrétion du MC.

## FONCTIONNEMENT DES BATAILLES

Une bataille survient lorsque le nombre d'unités ne permet plus une bonne gestion du jeu ; il convient alors de passer en mode bataille en s'inspirant des Tacticals.

### Généralités

Tout d'abord, la table est quadrillée en damier, on y inclue des éléments réalistes : reliefs, escaliers, tonneaux, maisons, murs, etc. Puis les nombreux guerriers en présence sont regroupés en factions de combat de même nombre, nous aurons donc un avatar par groupe. Chaque avatar joue les uns après les autres, en tour par tour.

### Factions

Chaque joueur prend le commandement d'une faction, on pourra considérer que le PJ assume la responsabilité de cette escouade. Chacune de ces troupes possède un nombre de PV, ATT, DEF et un niveau de compétence dans l'arme utilisée, correspondant à la moyenne de ses membres (voir avec le MC).

### Combat

L'initiative revient toujours au joueur dont le tour est en cours. A la manière d'une mêlée classique, les deux avatars engagés dans le combat font un jet de compétence dans l'**Arme** utilisée. Si l'attaque passe, les dégâts correspondent à DEF-ATT et les points de vie moyens de la troupe diminuent en conséquence. A zéro, la troupe et le personnage meurent.

### Rôle de chef d'escouade

En se plaçant aux avant-postes, le PJ motive ses troupes et donne un bonus de +2 à l'ATT et DEF. Cependant, si son groupe subit une attaque, ses points de vie diminuent d'un point de vie en sus des dégâts du groupe.

### Importance du placement

A l'instar de nombreux T-RPG, lorsqu'un joueur attaque un adversaire sur son flanc ou d'une position surélevée, la DEF de ce dernier diminue d'un quart ; s'il l'attaque de dos, la DEF baisse de moitié !

### Pour finir, en vrac

Le déplacement de base est de 5 cases par joueur.

Si le contexte le permet, il est possible de créer des groupes spécialisés dans les armes de jet (4 cases de portée maximum), avec pour arme secondaire une épée de moindre impact.

Enfin, en réussissant un jet de compétence **Stratégie** à la fin de son tour, le joueur peut rejouer immédiatement.

## GESTION D'UN COMPTOIR

### Trouver une opportunité

La qualité intrinsèque d'un bien ou d'une activité peut s'effectuer à travers de nombreuses compétences (**Artisanat** pour de la marchandise transformée par les talents autochtones ; **Art, Comédie, Littérature** pour une activité artistique ; **Biologie, Equitation, Dressage** pour un animal, un type d'élevage ; **Botanique** pour une plante, un type d'agriculture ; sans oublier **Arme, Ingénierie**, etc), mais la recherche d'information permettra également de donner des éléments utiles. Par exemple, il n'y a pas de compétence pour juger la qualité d'un minerai, mais en demandant à un spécialiste d'analyser un échantillon, on aura une idée plus précise. Enfin c'est surtout la compétence **Négoce** qui permet aux personnages de juger du potentiel commercial du produit ou de l'activité en question. En cas de réussite, le MC se fera un plaisir de donner les informations utiles (potentiel, cible, réserve, possibilité transformation, etc).

### Construction du comptoir

La confiance du peuple autochtone est strictement indispensable à la création d'un comptoir. Cela fait, il convient de réunir les ressources financières (construire le bâtiment) et humaines (un ingénieur le temps de l'édification du comptoir et surtout un guildien devant impérativement rester et gérer le comptoir...).

La construction réelle du comptoir s'effectue avec un jet de compétence **Architecture**.

### Gestion d'une guilde

Le guildien présent sur place doit posséder les compétences suivantes :

- **Intendance** pour la gestion courante,
- **Attelages** pour le transport des marchandises,
- **Autochtones** pour renforcer la relation de confiance avec les autochtones,
- **Marchandage** pour négocier les prix auprès des clients et grossistes.

Ainsi, en fin d'année, pour chacun des comptoirs de la guilde, le groupe d'aventuriers effectue les jets de compétences Intendance, Attelages, Autochtones et Marchandage. A titre indicatif, le salaire annuel d'un incompetent s'élève à 1 000 Ge (3 Ge par jour), un novice 2 500 Ge (8 Ge jour), un initié à 5 000 Ge (15 Ge jour) et un expert à 10 000 Ge (30 Ge jour).

En cas d'échec (et selon le degré de cet échec), des coups durs peuvent survenir, il faut dans certains cas que les joueurs réagissent en conséquence pour ne pas voir une situation s'aggraver.

### Les dépenses : fonctionnement et investissement

Ensemble, le MC et les joueurs déterminent le total des dépenses de fonctionnement de l'année : coût de main d'œuvre (guildienne, autochtone ou sous-traitée), de production, de transformation, de transport et de gestion (taxes comprises).

Puis il convient de distinguer les dépenses d'investissement : agrandissement du comptoir (si augmentation de la production), achat d'une boutique, etc.

### Les recettes

Le jet de compétence **Négoce** fixe les recettes annuels : une réussite signifie un bilan excédentaire et un échec représente un résultat déficitaire par tranche de 5% des dépenses de fonctionnement (ex : le résultat du jet Négoce est de 9 alors qu'un simple 6 me permettait un bilan équilibré, le +3 devient +15% de recettes par rapport aux dépenses de fonctionnement). Notons que la difficulté de ce jet prend en compte les résultats des compétences de gestion de comptoir (ci-dessus), mais au final, reste à la discrétion du MC.

Le bilan final se résume à la formule suivante :

$$[(\text{Jet de comp. Négoce} \times 5\%) \times \text{Dép. fonctionnement}] - \text{Dép. investissement}$$

## GESTION D'UNE ROUTE

### Un rôle politique fondamental

La relation qu'une guilde entretient avec un peuple autochtone et l'ouverture de ce peuple vers les échanges commerciaux représentent les bases d'une route stable et fructueuse. Aussi il convient de s'assurer de la confiance de ce peuple pour la guilde et de la tolérance, voire du bon accueil, dont il fera preuve envers les nombreux marchands ambulants, aventuriers ou gros transporteurs qui envahira son territoire. Il convient d'ajouter qu'il n'est pas rare de voir une seule et même route gérée par deux différentes guildes.

La compétence **Routes** permet aux personnages de juger du potentiel commercial d'une voie.

### Gestion d'une route

La bonne administration d'une route commerciale requiert plusieurs compétences :

- **Intendance** pour l'entretien courant de la voie,
- **Art guerrier** pour la lutte contre le banditisme,
- **Guildes** pour garder de cordiales relations entre concurrents sans attiser les convoitises,
- **Diplomatie** pour les relations auprès des peuples autochtones.

Ainsi, en fin d'année, pour chacune des routes gérées par la guilde, le groupe d'aventuriers effectue les jets de compétences Intendance, Art guerrier, Guildes et Diplomatie.

En cas d'échec (et selon le degré de cet échec), des coups durs peuvent survenir, il faut dans certains cas que les joueurs réagissent en conséquence pour ne pas voir une situation s'aggraver.

### Les dépenses : fonctionnement et investissement

Ensemble, le MC et les joueurs déterminent le total des dépenses de fonctionnement de l'année : coût de main d'œuvre (guildienne, autochtone ou sous-traitée), activité des comptoirs/auberges, etc.

Puis il convient de distinguer les dépenses d'investissement : construction de comptoir/auberge, offre de service de caravanes, etc.

A titre indicatif, pour la gestion au minima d'une portion de route normal de 300 km, on peut évaluer les besoins en main d'œuvre à un gérant guildien, 2 agents affectés au péage, 2 agents d'entretien et de lutte contre le banditisme. Par ailleurs, le salaire annuel d'un incompetent s'élève à 1 000 Ge (3 Ge par jour), un novice 2 500 Ge (8 Ge jour), un initié à 5 000 Ge (15 Ge jour) et un expert à 10 000 Ge (30 Ge jour).

### Les recettes

Le jet de compétence **Routes** fixe les recettes annuels : une réussite signifie un bilan excédentaire et un échec représente un résultat déficitaire par tranche de 5% des dépenses de fonctionnement (ex : le résultat du jet Routes est de 9 alors qu'un simple 6 me permettait un bilan équilibré, le +3 devient +15% de recettes par rapport aux dépenses de fonctionnement). Notons que la difficulté de ce jet prend en compte les résultats des compétences de gestion de route (ci-dessus), mais au final, reste à la discrétion du MC.

Le bilan final se résume à la formule suivante :

$$[(\text{Jet de comp. Routes} \times 5\%) \times \text{Dép. fonctionnement}] - \text{Dép. investissement}$$

## QUELQUES HERBES MEDICINALES

### Atanax

Lieu : Montagnes

Rareté : Très Difficile

Mode de soin : Combat la fièvre et les infections, diminue de deux niveaux la difficulté du jet de médecine ou de guérison naturelle

Préparation : Décoction d'écorce

Description : Arbuste à nombreuses branches sans feuille

Prix (une dose) : 200 G

### Belmart

Lieu : Forêt de conifères

Rareté : Très Difficile

Mode de soin : Neutralise les effets des poisons et maladies pendant une journée

Préparation : Feuilles non traitées

Description : Petite fougère bleutée

Prix (une dose) : 200 G

### Donfe

Lieu : Marécages

Rareté : Très Difficile

Mode de soin : Réduit la durée des crises de paludisme de moitié

Préparation : Tige non traitée

Description : Espèce de nénuphar mauve

Prix (une dose) : 400 G

### Lulanie

Lieu : Forêt tempérée

Rareté : Très Difficile

Mode de soin : Combat l'aliénation foudroyante, diminue d'un niveau de difficulté le jet de médecine ou de guérison naturelle.

Préparation : Pollen en infusion

Description : Fleur constituée d'une boule de pollen orange

Prix (une dose) : 260 G

### Mainchal

Lieu : Désert

Rareté : Très Difficile

Mode de soin : Diminue de moitié les effets des poisons

Préparation : Jus de cactus

Description : Petit cactus brun

Prix (une dose) : 400 G

### Sansaro

Lieu : Mer

Rareté : Normale

Mode de soin : Éloigne les insectes et les parasites, empêche toute contagion pendant une journée

Préparation : Décoction

Description : Algue rouge

Prix (une dose) : 50 G

### Herbe frisée

Lieu : Plaine

Rareté : Normale

Mode de soin : Arrête les hémorragies, diminue d'un niveau de difficulté le jet de chirurgie

Préparation : Cataplasme

Description : Herbacée vivace

Prix (une dose) : 70 G

## QUELQUES DROGUES ET POISONS

### Le marchand de sable

Origine : Mouches do-do du Continent sèches et réduites en poudre

Mode : Ingestion/Injection

Durée : 1 heure

Description : Sommeil profond, pas de perte de points de vie

Prix (une dose) : 100 G

### Arachnæ

Origine : Venin de tarentule des cavernes

Mode : Ingestion/Injection

Durée : 10 minutes

Description : Paralysie légère (toutes les actions à difficulté Difficile), pas de perte de points de vie

Prix (une dose) : 150 G

### Wurara

Origine : Lait de l'herbe infernale

Mode : Injection

Durée : 4 heures

Description : Poison pour flèches engendrant des troubles de la vue et des frissons

Prix (une dose) : 200 G

### Langue de feu

Origine : Poison du poisson du même nom

Mode : Ingestion/Injection

Durée : 5 heures

Description : Fortes brûlures dans la bouche et le pharynx, perte du langage, pas de perte de points de vie

Prix (une dose) : 250 G

### Glu dorée

Origine : Liquide jaune du naftan

Mode : Contact

Durée : 7 heures

Description : Ronge tous les tissus organiques sauf les arbrisseaux de naftan

Prix (une dose) : 500 G

### Sunsura

Origine : Poison de la tarentule marasque

Mode : Ingestion/Injection

Durée : 1 heure

Description : Vertiges, confusion de l'esprit, fureur

Prix (une dose) : 700 G

### Éclair pourpre

Origine : Pollen du lotus pourpre

Mode : Inhalation

Durée : Instantanée

Description : Yeux complètement injectés de sang et visage cyanosé

Prix (une dose) : 1 000 G

### Le trou-ventre

Origine : végétale (les feuilles d'une plante carnivore continentale)

Mode : Ingestion

Durée : 5 heures

Description : Il faut l'ingérer. Ce poison extrêmement douloureux se fixe dans l'estomac de la victime et provoque des trous dans ses boyaux, entraînant rapidement la mort.

Prix (une dose) : 2 500 G

### Le singe-vert

Origine : animale (un minuscule singe vert continental que l'on ne trouve que durant le Printemps)

Mode : Contact avec la peau

Durée : 5 minutes

Description : Poison très puissant. Il est utilisé par les assassins et les chasseurs forestiers autochtones des contrées sauvages de Malakar. En revanche, il ne garde sa virulence que 24 heures lorsqu'il est exposé à la lumière des feux-du-ciel.

Prix (une dose) : 3 000 G

### Le broue-de-noir

Origine : végétale

Mode : ingestion

Durée : 2 jours

Description : Vient d'un champignon que l'on trouve assez facilement sur les arbres feuillus en hiver continental. La peau se couvre de grandes plaques noirs qui sont particulièrement douloureuses et qui grattent. Il est dit que le broue-de-nolr est utilisé comme punition dans certains royaumes de la civilisation lore.

Prix (une dose) : 500 G

### Le xiq

Origine : animal (un poisson d'eau douce)

Mode : Ingestion

Durée : 4 semaines

Description : Ce poison a effet lent est très vicieux car quasi-indétectable même dans ses effets. En effet, la perte de points de vie n'est ressentie que comme une fatigue passagère qui se produit à chaque fin de journée. Au fil des jours, la fatigue devient de plus en plus importante jusqu'à devenir insupportable.

Prix (une dose) : 1 500 G