

LANFEUST

Créer son personnage

Chaque joueur incarnera un personnage dans l'univers de Troy. Ce personnage n'est pas nécessairement l'alter ego du joueur. Rien n'empêche un joueur de se choisir un personnage très différent de ce qu'il est dans le monde réel. Bien entendu, le plaisir de jeu sera plus grand si le Joueur se retrouve dans son personnage, mais au bout de quelques parties, pour des joueurs expérimentés, le défi d'incarner un rôle très différent de ce que l'on est peut se révéler très intéressant. Le maître du jeu se doit de présenter dans une certaine mesure l'univers dans lequel les personnages auront à évoluer. Une fois que le joueur a bien appréhendé ces informations, il faut qu'il décide, en accord avec le maître du jeu, d'un concept directeur pour son personnage. Une image doit se former dans son esprit représentant le héros qu'il souhaite incarner. Les règles ne lui donneront pas nécessairement l'occasion de répondre à toutes ses attentes, mais au moins se fixe-t-il un but et délimite-t-il d'une certaine manière ses choix. Il faut savoir que, dans ce jeu, les personnages ne commencent pas au sommet de leur force ou de leur carrière. S'ils veulent être des héros, il faudra d'abord qu'ils le méritent, qu'ils le deviennent. Ne vous étonnez donc pas si votre Personnage est dans un premier temps un simple apprenti ou un guerrier très moyen. Après tout, avant de devenir omnipotent, Lanfeust n'était qu'un apprenti forgeron, non ? Cela ne veut pas dire que vous devez bannir vos rêves de gloire. Au contraire. Le système de jeu vous permettra d'évoluer et savoir vers quoi on veut aller vous permettra de progresser intelligemment, et pas dans tous les sens sans vraiment savoir ce que vous voulez devenir. Gardez seulement à l'esprit que votre personnage a un passé et se destine à un avenir. Si vous le jouez bien, il deviendra peut-être connu et puissant. Si vous choisissez de jouer un personnage qui ne vous convient vraiment pas ou qui est trop ostensiblement ridicule, vous risquez de le

regretter par la suite, car alors que vos compagnons de jeu auront progressé, vous choisirez peut-être de créer un nouveau personnage et donc de repartir à zéro.

Exemple : Reebok est un jeune homme un peu grassouillet, pas très sportif, mais généreux et très sensible. Il aime l'art, les belles choses, les promenades en forêt. C'est aussi un grand timide.

Autre exemple : Arminia est la fille unique d'un personnage important. Elle se lasse de sa petite vie sans histoire et veut partir découvrir le vaste monde. Naïve, elle rêve de rencontrer un prince charmant, mais a toujours préféré les mauvais garçons aux fils de bonne famille.

Comme vous le constatez, il est encore permis de travailler sur la personnalité de son personnage, sur sa psychologie. Ce n'est après tout qu'une idée générale. Pour ce qui est de l'histoire proprement dite du personnage, il en sera question à la fin de ce chapitre.



La feuille de personnage

Créer un personnage va engendrer une série de données, qu'elles soient chiffrées ou textuelles (voire contextuelles). Pour les garder toujours à l'œil en cours de partie et pouvoir les retrouver ou les modifier facilement, une feuille de notes spéciale a été conçue pour vous : la feuille de Personnage. Vous y trouverez des cases toutes préparées afin d'y accueillir les données récoltées au cours de la création de votre héros ou encore pendant le scénario. Un exemplaire de cette feuille vous sera proposé en fin de livre. A vous d'en reproduire quelques copies...

Les attributs

La nature dote les personnages d'un certain potentiel dans différentes capacités. C'est la partie d'inné chez chaque individu. Dans RPG, on a retenu six attributs différents, représentant le squelette global du personnage. Ce sont le Corps (COR), l'Habilité (HAB), la Perception (PER), l'Esprit (ESP), le Charisme (CHA) et le Pouvoir (POU). Ils seront tous développés ci-après. L'échelle d'évaluation de ces attributs s'articule entre 1 (un score extrêmement faible) et 10 (un score incroyablement élevé) ; 5 étant la moyenne selon les standards de la race humaine telle que nous la connaissons. Bien entendu, cette échelle ne vaut que pour des critères essentiellement humains. A savoir que l'on ne peut comparer sous peine d'introduire des données marginales des espèces telles que l'être humain et la fourmi ou l'éléphant sur une même échelle. On peut donc concevoir que certaines créatures du monde du jeu dépassent 10 dans certains attributs. Un dragon, dans un monde médiéval fantastique, par exemple, peut jouir d'une force au moins doublée. En ce qui concerne les personnages, en tous les cas, sauf si le but du jeu est précisément d'incarner ce genre de créatures, il ne sera pas permis de dépasser 10 dans les

attributs. De même qu'un score de 1 est un minimum absolu et que les attributs à 0 n'existent pas.

La définition des attributs

Les six attributs recouvrent donc l'ensemble des actions qu'un personnage peut entreprendre. Par la suite, nous verrons que des divisions seront possibles, mais pour l'heure, contentons-nous de savoir de quoi nous parlons.

Le **Corps (COR)** d'un personnage représente son potentiel physique, à savoir son développement musculaire mais aussi son endurance, sa capacité à résister à l'effort, à la douleur, à la maladie... Soulever un gros rocher, défoncer une porte, retenir sa respiration sous l'eau, résister à la torture sont autant d'actions qui font appel au Corps du personnage. Un personnage dont le Corps est élevé est ce que l'on appellera une « force de la nature » et affichera probablement une très bonne santé. Au contraire, un personnage dont le Corps serait bas serait probablement sujet à des maladies chroniques, victime d'une constitution faible... Ce serait une « petite nature ».

L'**Habilité (HAB)** d'un personnage représente sa faculté à utiliser son corps avec finesse pour se déplacer, faire preuve d'agilité, d'adresse, de dextérité. C'est aussi un indice de sa rapidité d'exécution, de sa vitesse de pointe en course, par exemple. Un personnage dont le score en Habilité est élevé a probablement tout pour faire un bon sportif, un excellent artisan ou un voleur doué. Au contraire, quelqu'un dont l'Habilité serait faible serait perçu comme un incorrigible maladroit, comme quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche.

La **Perception (PER)** reprend globalement l'usage des cinq sens du personnage, à savoir la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher.

LANFEUST

Dans certains cas extrêmes, et si le maître du jeu est d'accord, on peut également en ajouter un sixième, une sorte de prescience, une intuition. Un personnage dont la perception serait bonne bénéficierait de sens en parfait état de marche, se montrerait alerte et observateur. Quelqu'un dont cet attribut serait plus faible pourrait avoir quelques soucis avec l'un ou l'autre de ses sens et devoir, par exemple, porter des lunettes ou un appareil auditif, si la technologie le lui permet.

L'**Esprit (ESP)** du personnage représente ses capacités intellectuelles au sens large, de la compréhension d'un problème donné à la mémorisation d'événements, de faits, au traitement de ceux-ci ou à l'adaptation au sens large à une situation donnée. Un individu dont l'Esprit serait élevé passerait pour un érudit, un savant ou un intellectuel (selon les époques). De son côté, une personne dont l'Esprit serait faible jouerait probablement le rôle d'idiot du village ou de rustre. L'Esprit joue un rôle important dans le cadre de la formation du Personnage, en ce qui concerne son acquis, par exemple. Mais nous verrons cela plus loin.

Le **Charisme (CHA)** d'un personnage représente son potentiel de séduction au sens large. Il peut s'agir d'une simple beauté physique selon les critères du moment et de l'espèce ou d'une sorte d'aura qui rendra le personnage sympathique au premier abord. Un personnage dont le Charisme est élevé éprouvera peu de difficultés à se faire des amis. On lui fera naturellement confiance. Au contraire, un personnage dont le Charisme serait peu élevé sera généralement tenu à l'écart des groupes, on se méfiera de lui ou son apparence physique sera tout simplement repoussante.

Le **Pouvoir (POU)**, enfin, pour les univers qui y feront appel, représente la capacité du personnage à canaliser, contrôler et exploiter les forces surnaturelles du monde qui l'entoure. C'est sur cette valeur que l'on

s'appuiera pour le lancement des sortilèges, l'utilisation de facultés spéciales ou de super pouvoirs dans le cas des super-héros, par exemple. Un score élevé en Pouvoir témoignera d'une parfaite maîtrise en la matière alors qu'un score peu élevé représentera probablement un personnage inapte à la pratique de telles facultés.



La détermination des attributs

Maintenant que l'on comprend mieux de quoi on parle, on peut passer à la phase suivante, c'est à dire l'allocation, à chaque attribut, d'un score allant de 1 (très faible) à 10 (très fort). Le maître du jeu peut, s'il le souhaite, proposer d'autres systèmes de détermination à ses joueurs en fonction de leurs préférences, mais nous partons du principe dans ce jeu qu'il n'est pas nécessaire d'incarner des personnages parfaits. Chacun aura des points faibles et des points forts. Pour aller dans ce sens, chaque joueur se voit allouer six valeurs, allant de 4 à 9 (4, 5, 6, 7, 8, 9) et doit en choisir une pour chaque attribut. Chaque personnage disposera donc d'un attribut à 4, d'un autre à 5, d'un autre à

LANFEUST

6 et ainsi de suite jusqu'à son point fort à 9. Pourquoi 9 et pas 10 ? C'est bien simple. 10 est une valeur maximale. Si on vous en offrait un comme ça, d'emblée, vous auriez tendance à penser que vous êtes parfait d'un certain point de vue. Et on n'a pas spécialement envie que vous vous la pétiiez tout de suite.

Exemple : un personnage se voit doter des scores suivants dans ses attributs : Corps 7, Habileté 8, Perception 9, Esprit 6, Charisme 4, Pouvoir 5. Il est donc particulièrement alerte et attentif, il est habile et dispose d'une constitution au-dessus de la moyenne. Il n'est pas bête, est tout à fait dans la moyenne en ce qui concerne la maîtrise de son pouvoir mais n'est pas très sociable.

L'effet de l'âge sur les attributs

On part généralement du principe que les joueurs incarneront des personnages adultes, c'est à dire à partir de la sortie de l'adolescence jusqu'au prémices de la vieillesse. Mais en réalité, si le maître du jeu le permet, chacun est libre d'incarner un enfant ou un vieillard. Dans ce cas, bien entendu, le profil des attributs sera différent. Un enfant démarrera avec un maximum de 5 en Corps et en Pouvoir (placez le 4 et le 5 dans ces deux valeurs) tandis qu'un vieillard se verra imposer un maximum de 5 en Corps et en Perception (placez le 4 et le 5 dans ces deux valeurs).

Exemple : un joueur veut jouer un enfant de onze ans, chapeleur-né et élevé à la dure dans les rues d'Eckmül. Son joueur est donc obligé de placer les deux valeurs les plus basses en Corps et en Pouvoir. Il décide du profil suivant : 4 en Pouvoir, 5 en Corps, 6 en Esprit, 7 en Perception, 8 en Habileté et 9 en Charisme.

Autre exemple : un joueur a eu la vision d'un personnage très âgé, un vieux sage à la science infinie mais presque grabataire. Il va

donc placer 4 en Corps, 5 en Perception, 6 en Habileté, 7 en Charisme, 8 en Pouvoir et 9 en Esprit.

Les dons

Les dons sont des valeurs chiffrées qui ne se classent ni parmi les attributs, ni parmi les compétences, que nous découvrirons par la suite, mais qui découlent directement des premiers cités. Il s'agit de jauges ou de modificateurs à certaines actions. Mieux vaut les décrire individuellement.

Les points de vie (PV)

Pour définir l'état de santé d'un personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des points de vie d'un personnage s'obtient en multipliant par quatre le Corps de ce personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40. La jauge ne comporte normalement que trois états : vivant, dans le coma et mort. Un personnage est vivant tant qu'il lui reste des points de vie. Si son total tombe à zéro (sans descendre en dessous), on considère qu'il sombre dans le coma (voir les règles appropriées). Si ses points de vie passent en négatif, il meurt. Il est possible de récupérer des points de vie en recevant des soins, par magie, en se reposant assez longtemps. Un chapitre sera consacré à la guérison.

Règle optionnelle : les **niveaux de blessure** : Si le maître du jeu le désire, et par soucis de réalisme, on peut décider de clarifier le statut de « vivant ». Un personnage peut rester en vie tout en souffrant de différentes blessures et en s'en trouvant amoindri. On parlera donc de niveaux de blessure (NB). Ces NB sont des seuils qui,

LANFEUST

une fois franchis, dégradent le profil chiffré du personnage. Pour les obtenir, il suffit de diviser le total des points de vie par trois. Si un personnage atteint les deux tiers de ses points de vie, il sera Blessé. S'il passe au tiers de son total, il sera Gravement Blessé. Un personnage Blessé agira dans toutes ses actions avec un malus additionnel d'un point (voir les règles proprement dites). Un personnage Gravement Blessé agira en toutes circonstances avec un malus de deux points.

Exemple : Un personnage qui dispose d'un score de Corps égal à 6 aura donc un total de points de vie de 24 (6x4). Si l'on utilise la règle des niveaux de blessure, on obtient un premier seuil de 16 et un second de 8. Si le personnage descend en dessous de 16, il sera Blessé. S'il descend en dessous de 8, il sera Gravement Blessé.



Les points de magie (PM)

Dans l'univers de Troy, les personnages sont capables d'utiliser leur pouvoir personnel, sauf cas spécifiques. Mais cette utilisation n'est pas gratuite. Elle peut être épuisante pour le lanceur, et les pouvoirs les plus puissants sont ceux qui sont les plus exigeants. Un personnage qui utilise souvent son pouvoir devra passer une certaine période sans s'en servir, comme pour recharger ses accus. L'énergie magique revient alors petit à petit, après une bonne nuit de sommeil, une journée de repos ou grâce à certaines potions que préparent des shamans dans des cavernes reculées. Plus d'explications seront fournies sur ce phénomène dans le chapitre consacré à la magie. Mais pour l'heure, vous devez seulement savoir de combien de points de magie (PM) dispose votre personnage. Notez que même si vous incarnez un personnage qui ne lancera jamais de sorts ni n'utilisera jamais d'un pouvoir personnel (dans le cas d'un troll, par exemple), vous aurez tout de même besoin de connaître votre montant en PM. Alors, sachez que ce total est égal au score de votre personnage en Pouvoir, mais multiplié par quatre.

Exemple : avec un Pouvoir de 4, notre personnage ne comptera que 16 Points de Magie.

Le bonus aux dégâts (Bdeg)

Les personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattront en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces personnages bénéficieront d'un bonus aux dégâts. Les dégâts étant le total des points infligés par une attaque physique et sont théoriquement retranchés au total des points de vie du personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le

LANFEUST

Corps du personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps, mais constituera le maximum des dommages infligés par des coups portés à mains nues. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : le Corps de 6 de notre Personnage lui accorde un Bonus aux Dégâts de deux points.

Le bonus offensif (Boff)

A ne pas confondre avec le bonus aux dégâts, le bonus offensif représente la faculté du personnage à surprendre son adversaire lors d'un combat par des manœuvres osées ou expertes. Les règles de combat reviendront sur ces notions plus tard, mais sachez qu'il s'agit d'un nombre de points que le personnage peut ajouter à ses dégâts, à sa valeur d'attaque ou à sa défense en fonction des adversaires qu'il croise. Pour connaître la valeur du bonus offensif d'un personnage, il faut tout d'abord faire la moyenne entre le Corps et l'Habilité du personnage (arrondie à l'inférieur). Il faut ensuite diviser par trois la valeur obtenue et arrondir à l'unité inférieure. Le score sera donc compris entre 0 et 3.

Exemple : le Corps de 6 et l'Habilité de 7 de notre personnage lui confère 2 points de bonus offensif.

Le bonus défensif (Bdef)

Plus un personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser. Le bonus défensif se transformera en malus pour

toute personne tentant de toucher le personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : Une Habileté au-dessus de la moyenne (7) ne permet cependant pas à notre personnage de posséder un bonus défensif exceptionnel : il sera de deux, ce qui n'est déjà pas si mal.

MAÎTRE NICOLÉDE EST LE SAGE DU VILLAGE, DONT LANFEUST EST ORIGINAIRE. IL A DÉCOUVERT QUE L'VOIRE CONFÈRANT LE POUVOIR ABSOLU DE LANFEUST PROVIENT D'UN ANIMAL MYTHIQUE, LE MAGOHAMOTH. IL A DONC CONDUIT LANFEUST À ECKMUL, LA CAPITALE, AFIN QUE LES ERUDITS, GARDIENS DE LA MAGIE, PUISSENT ÉTUDIER SON CAS.



La vitesse de réaction (VR)

Il sera parfois nécessaire, lors d'une partie, de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La vitesse de réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où elle ne reflète pas exactement la vitesse d'un personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les

LANFEUST

règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habilité du personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

Exemple : l'Habilité de 7 donne à notre personnage une vitesse de réaction de 7. On peut recommencer le calcul, si vous avez eu du mal à suivre : $7=7$.

LE CHEVALIER OR-AZUR VIENT DES BARBANNES, UNE MONTAGNE PRESQU'ILE QUI REFUSE LA MAGIE ET OÙ LES CHATEAUX MÈNENT LES UNS CONTRE LES AUTRES DE PERPETUELLES GUERRES D'HONNEUR. IL POSSÈDE L'ÉPÉE AU CONTACT DE LAQUELLE LANFEUST DEVIENT L'HOMME LE PLUS POUSSANT DE TROY.



Les points de personnalisation (PP)

Les points de personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son personnage en achetant des compétences. Voir ce chapitre pour de plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le

nombre de PP varie donc au cours de la vie du personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le maître du jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 3 l'Esprit du personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 3 et 30. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

Exemple : l'Esprit de 6 de notre ami lui assure un premier total de points de personnalisation de 18. Il se fera un plaisir de les dépenser par la suite.

La race du personnage

Sur Troy, si vous souhaitez vous fondre dans la masse informe de la civilisation, vous n'avez pas trop le choix. Il vous faudra être humain. Les humains représentent l'espèce dominante de la planète, non pas par ses mérites propres, enfin, pas seulement. Par le fait qu'ils s'adaptent facilement à tous les milieux en transformant ces mêmes milieux et par le fait qu'ils sont les prédateurs par excellence de tout écosystème. Pas individuellement. En tant que civilisation. Bien entendu, dans une arène, si vous placez un troll face à un humain, la chaîne alimentaire s'en trouve légèrement modifiée et l'homme doit céder sa place bon gré mal gré au troll. Moins bête qu'on ne le croit, le troll est un humanoïde poilu, grand et fort. Vorace aussi. Mais pas idiot. Oh, il y a sans doute des individus idiots chez les trolls. Peut-être même y en a-t-il proportionnellement plus que chez les humains. Mais les trolls ont d'autres qualités.

LANFEUST

Qui ne se discutent pas. Dans ce jeu de rôle, les joueurs pourront incarner des personnages de trois races ou sous-races différentes : les humains du Vaste Continent ou du Delpont, à savoir les Continentaux, les humains du Darshan, les Darshanides, et les trolls communs dits « trolls de Phalompe ». Une race ne représente pas qu'une note sur la feuille de personnage. Elle engendre quelques modifications au profil du héros qui ne seront peut-être pas des moindres. Elle détermine aussi dans un certain sens le passé du personnage, peut-être l'endroit où il est né, ses origines. Rien n'est écrit pour les personnages, à savoir qu'ils peuvent très bien décider, comme nous le verrons par la suite, d'une origine peu commune, mais ils trouvent dans le choix d'une race des racines qui les fixent dans un contexte. Qu'ils le veuillent ou non. On a déjà vu, bien entendu, des humains élevés parmi les trolls (certains n'ont même jamais été mangés) et des trolls élevés parmi les humains, comme on a vu des Continentaux vivre en Darshan et des Darshanides ne jamais mettre un pied en dehors d'Eckmül. Qu'à cela ne tienne. Là où il y a des gènes, il n'y a pas le loisir de faire tout et n'importe quoi. Il y a deux façons de procéder pour choisir la race de votre personnage. Soit vous laissez parler votre cœur et vous optez pour celle qui vous tente le plus, après lecture de la description ci-après, soit vous laissez parler les dés et vous entrez dès lors dans le monde merveilleux des statistiques, à savoir qu'il y a de fortes probabilités que vous incarniez un humain du Vaste Continent, de loin l'espèce la plus représentée à la surface de Troy. Le tableau qui va suivre tient en effet compte de la fréquence des espèces dans le monde du jeu. Si un habitant intelligent du monde de Troy sur vingt est un troll, cela signifie que vous n'aurez que cinq chances sur cent d'incarner une telle créature. Voyez aussi avec votre maître du jeu si la race pour laquelle vous opteriez s'intègre bien à la fois dans l'éventuel groupe de personnages déjà formé et dans la campagne qu'il prépare. Bien qu'il n'y ait, a priori, aucune restriction

dans ce domaine, certains choix peuvent apparaître moins judicieux que d'autres. Un groupe composé exclusivement de trolls ne serait l'idéal pour un scénario se déroulant en ville et demandant du doigté et de nombreuses enquêtes minutieuses au sein d'une population méfiante. Vous avez compris ?

D100	Race
01-69	Humain continental*
70-95	Humain darshanide
96-00	Troll

*Si le dé ou votre élection fait de votre personnage un Continental, il y a lieu de savoir s'il est issu ou non des Baronnies. Lancez 1d100. Sur un score inférieur ou égal à 15, c'est le cas. Un habitant de l'Hédulie sera un Continental normal, à ceci près qu'il ne sera pas capable de se servir d'un pouvoir individuel. Mais s'offre alors à lui la possibilité de devenir un chevalier des Baronnies. Ce n'est pas mal non plus, avouez-le ! De plus amples informations suivront à ce sujet dans le chapitre consacré aux métiers des personnages.

THANOS LE PIRATE AURAIT PU ÊTRE UN POUSSANT ERUDIT, MAIS IL A TRAHI ECKMÜL. IL POSSÈDE LE DON DE SE TÉLÉPORTER AUX ENDRENTS QU'IL A DÉJÀ EÛT L'OCCASION DE VOIR ET DE MÉMORISER ET, COMME LANFEUST, À QUI IL S'OPPOSE, IL EST SENSIBLE AU POUVOIR DE MACHAMOTH.



LANFEUST

Ci-après, vous trouverez la description des trois races. Description qui ne reprendra que les éléments psychologiques et physiques liés à l'espèce puisque les développements géographiques et culturels ont déjà été abordés dans la description du monde de Troy. A ce propos, n'hésitez pas à lire et relire les notes relatives à la patrie de votre personnage. Après tout, étant originaire de l'endroit, vous vous devez d'en connaître assez long sur le théâtre de vos premiers pas, non ? Ca peut toujours servir.

L'humain continental



Il s'agit de l'espèce intelligente (bien que certains représentants méritent à peine ce qualificatif) la plus répandue sur Troy. On peut les comparer à des européens moyens, avec ce que cela représente de diversité au niveau des colorations pileuses, de la pigmentation, du caractère et des goûts. Les Continentaux disposent naturellement d'un pouvoir individuel, qu'ils peuvent tirer dans le tableau approprié.

Pigmentation : de pâle à hâlé.

Coloration : pilosité variée : de blond à noir en passant par brun, roux, blanc, châtain...
Les yeux sont bleus, verts ou bruns.
Taille : la taille moyenne est d'1m65 chez les femmes et d'1m70 chez les hommes.
Corpulence : toutes les corpulences.
Psychologie : les Continentaux sont nombrilistes et nationalistes. Ils n'ont pas conscience de représenter une nation, mais ils aiment à croire que leur patelin est mieux que celui du voisin. Le niveau global d'instruction est bas et les lettrés sont rares. La plupart des gens travaillent en fonction du pouvoir individuel que la nature leur a octroyé et on se pose donc peu de questions sur son avenir. La plupart des gens placent la richesse matérielle loin au-dessus de tout le reste. Ils sont par ailleurs généralement assez bons vivants.

L'humain darshanide



Les habitants du Darshan sont un peu plus petits que les humains continentaux mais ils sont aussi plus raffinés. Leur culture est élevée par eux au rang d'art et ils ont vraiment conscience de faire partie d'une

LANFEUST

nation. C'est pour cela qu'ils la défendent avec fierté et qu'ils peuvent accepter un nombre certain de sacrifices en son nom. Les Darshanides aiment la vie simple et le contact avec la nature, même s'ils préfèrent le confort des villes pour diverses raisons. Les Darshanides ont focalisé leur essence magique dans leur foi, si bien qu'ils ont donné vie à leurs dieux. Un Darshanide peut vénérer plusieurs dieux et les invoquer de temps en temps. Les effets sont souvent plus impressionnants que ceux d'un pouvoir individuel, mais il faut que la divinité invoquée soit de bonne composition...

Pigmentation : olivâtre à jaune.

Coloration : plutôt sombre.

Taille : la taille moyenne est d'environ 1m50 chez les femmes et d'1m65 chez les hommes.

Corpulence : les maigres sont fréquents, mais les obèses relativement rares.

Psychologie : fiers et sûr d'eux, les Darshanides sont aussi raffinés et diplomates. Ils rechignent à élever la voix sauf en cas de nécessité ou pour crier plus fort que le marchand d'à côté. Ils ont l'esprit affûté et toujours en quête d'une bonne affaire financière. Ce sont des marchands hors pair et des artisans doués. Leur caractère silencieux et condescendant passe souvent pour hautain et insultant auprès des Continentaux.

Le troll



Le troll est un humanoïde imposant, fort et poilu. A l'état sauvage, c'est une bête féroce, avide de chair humaine mais pas complètement idiote non plus. Les sages d'Eckmül disposent du pouvoir d'enchanter les trolls afin d'en faire des compagnons fidèles et résistants. Un Personnage troll peut être sauvage et s'être lié d'amitié avec ses compagnons ou être enchanté. En tous les cas, sa nature belliqueuse et anthropophage peut reprendre le dessus dans certains cas. Les trolls détestent l'eau et ne se lavent pratiquement jamais. Ils affectionnent tendrement les mouches qui tournoient autour de leur tête et leur donnent même souvent des noms. Les trolls sont très résistants au sommeil, à la douleur, au poison, mais sont insatiables par nature. Il leur faut beaucoup d'alcool pour être ivre, en comparaison avec un humain, mais ils ne peuvent boire l'alcool qu'en grande quantité... Un troll perdra son contrôle s'il est confronté à l'un des cas suivants :

- Si ses points de vie tombent en dessous du quart de leur total actuel.
- S'il est mouillé abondamment.
- S'il est complètement saoul.
- S'il est réveillé brutalement.

En fait, la perte de contrôle n'est pas automatique. Le joueur peut tenter de raisonner son personnage en réussissant un test en Pouvoir sur 1d20. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au score en Pouvoir du personnage, le troll reste calme.

S'il est supérieur, le maître du jeu s'empare du personnage et en fait ce que bon lui semble. En état de furie, un troll s'attaquera à toute personne qui lui barrera la route, qui l'agacera ou dont la tête ne lui reviendra tout simplement pas. La crise durera jusqu'à ce que le troll soit enchanté à nouveau (s'il l'était déjà) ou qu'il prenne du repos (s'il était là de son plein gré).

Pigmentation : la couleur de peau des trolls est hâlée, mais on n'en voit pas grand-chose puisqu'elle se trouve sous un pelage que peu de gens osent toucher, même de la pointe de l'épée. Le pelage des trolls varie en fonction

LANFEUST

des espèces. Les trolls communs vont du gris clair au brun foncé, les trolls des steppes sont jaunes mouchetés de noir, les trolls des montagnes sont blancs rayés de noir, les trolls du Darshan, ou trolls blancs, sont blancs mais les extrémités des membres et le contour des yeux sont noirs et enfin, les trolls des îles sont noirs et plutôt maigres.

Coloration : les yeux des trolls sont bruns, verts ou noirs. Très rarement bleus.

Taille : un troll moyen, mâles et femelles confondus, mesure 2m10. Certains spécimens peuvent atteindre 3m. Il s'agit là des seuls trolls de Phalompe. Ceux du Darshan sont plus petits et les trolls géants des forêts sont nettement plus grands...

Corpulence : bien qu'il s'agisse avant tout de muscle, la plupart des trolls sont bien portants. Cela ne les gêne toutefois pas dans leurs efforts physiques fréquents et variés.

Psychologie : violence, ripaille, voyages. Voilà de quoi est faite la vie d'un troll moyen. A l'état sauvage ou sous le couvert de la civilisation, un troll tentera de mettre en pratique ces belles intentions aussi souvent que possible. Les trolls ne sont cependant pas des solitaires et vivent le plus souvent en clans plus ou moins peuplés. Au sein de ceux-ci, la famille conserve un rôle important. Le troll mâle ne peut se mettre en couple que lorsqu'il a trouvé un foyer pour sa promise.

Mouches : un troll adulte compte en moyenne une demi-douzaine de mouches, attirées par son odeur et par la perspective de nourriture en putréfaction facile et abondante. Lancez 2d4 et déterminez ainsi le nombre de mouches qu'un troll traîne dans son sillage. L'utilisation des mouches chez le troll sera expliquée au chapitre sur les combats. Notez que certains trolls donnent des noms à leurs mouches.

Cri : les trolls possèdent un organe puissant (non, mesdames, non...). Ils sont capables de crier tellement fort qu'on peut les entendre à des kilomètres à la ronde. Cette faculté s'est développée au fil des siècles pour rappeler les trollillons (les bébés trolls) égarés dans la forêt (comme les trolls sont

au sommet de la pyramide alimentaire, les parents laissent leurs bébés jouer seuls dans la forêt). Bref, un troll peut se faire entendre à une distance égale à son COR en kilomètres rien qu'en criant. Le cri n'a par ailleurs aucun effet néfaste sur les tympans des gens qui l'entendent, si ce n'est qu'il leur permet généralement de revoir leur itinéraire du tout au tout.

Profils chiffrés des races

Pour les humains, aucun modificateur ne vient perturber le calcul des attributs. Après tout, celui-ci est précisément basé sur des critères humains. Les trolls, par contre, peuvent ajouter deux points en Corps (jusqu'à un maximum de 10) et doivent enlever un point en Esprit et un point en Charisme (mais ne peuvent pas descendre en dessous de zéro). En dehors de toute règle de calcul, le Bdeg et le Bdef des trolls sont également augmentés de 1 point et leur total de points de vie est calculé en multipliant leur Corps par cinq et non plus par quatre.

Les pouvoirs individuels

Si vous êtes un humain continental, vous disposez sans nul doute d'un pouvoir individuel. Ces pouvoirs sont relativement variés et si un même pouvoir peut être possédé par plusieurs personnes, il n'en demeure pas moins qu'il est rare de voir un groupe de personnes affichant les mêmes capacités sur Troy. Un pouvoir n'est pas nécessairement quelque chose qui va rendre le personnage surpuissant, qui va en faire un super héros. L'utilité de certains pouvoirs ne se démontre qu'en de rares occasions. Certains sont plutôt drôles, d'autres agaçants, d'autres immondes. Certains, toutefois, se révèlent très utiles et font de leurs détenteurs des personnes qui comptent dans une communauté.

En réalité, il existe trois types de pouvoirs : les pouvoirs mineurs (Pm), les pouvoirs

LANFEUST

communs (PC) et les pouvoirs majeurs (PM). Un pouvoir mineur n'est vraiment pas très utile en apparence, même si avec un peu d'imagination, il peut toujours rendre quelques menus services. L'avantage d'un pouvoir mineur est qu'il se lance presque sans y réfléchir et n'épuise pas beaucoup le lanceur. En clair, il ne lui coûtera généralement pas de points de magie. Un pouvoir commun est déjà plus intéressant, sans pour autant être qualifié de « super pouvoir ». Mais à chaque utilisation, le lanceur perdra au moins un point de magie. Le pouvoir majeur, quant à lui, est quelque chose dont l'utilité saute aux yeux, comme la guérison des blessures, la téléportation, le vol, l'invisibilité... Plus le pouvoir est puissant, plus il sera difficile à utiliser. Ce de deux manières : tout d'abord, un pouvoir puissant épuise le lanceur (il perd des points de magie) ; ensuite, un pouvoir puissant est assorti d'une condition ou d'une restriction (par exemple, il ne fonctionne qu'en pleine nuit, lorsqu'il pleut, il ne fonctionne pas sur des trolls ou sur des animaux...). Comment choisir entre un pouvoir mineur, un pouvoir commun ou un pouvoir majeur ? En fait, vous n'avez pas vraiment à choisir. Ce sont les dés qui vont le faire pour vous. Lancez une première fois le d100 dans le tableau suivant pour déterminer de quel type de pouvoir la personne a hérité.

D100	Type de pouvoir
01-60	Pouvoir mineur
61-90	Pouvoir commun
91-00	Pouvoir majeur

Il existe des milliers de pouvoirs différents. Il ne sera bien entendu pas possible de vous les proposer tous. En fonction du type de pouvoir que vous venez de recevoir, consultez le tableau approprié et lancez le d100. Attention, à moins que le maître de jeu ne l'accepte pour une raison mystérieuse qui n'appartient qu'à lui, il n'est pas possible de relancer les dés si l'on n'est pas satisfait du résultat. Les pouvoirs sont innés chez les habitants de Troy, on ne les choisit pas.

D100	Pouvoir mineur
01-02	Amplifier la voix
03-04	Allonger les pénis
05-06	Allumer les bougies d'un regard
07-08	Attirer les métaux
09-10	Avoir l'haleine fraîche
11-12	Avoir le mot pour rire
13-14	Changer la couleur des poils
15-16	Changer la couleur des yeux
17-18	Changer le tissu en cuir
19-20	Changer les poils en plumes
21-22	Concentrer les odeurs
23-24	Cracher très fort
25-26	Démêler les cheveux
27-28	Démêler les nœuds
29-30	Deviner les prénoms
31-32	Donner bon goût aux plats
33-34	Durcir les œufs d'un regard
35-36	Effacer les dessins
37-38	Effacer les écrits
39-40	Effacer les empreintes
41-42	Emettre des gaz parfumés
43-44	Eteindre les lumières
45-46	Faire apparaître des bonbons
47-48	Faire apparaître des bouses de gramoches
49-50	Faire baisser la température
51-52	Faire disparaître la poussière
53-54	Faire disparaître les accents locaux
55-56	Faire disparaître les taches de rousseur
57-58	Faire entendre un chuchotement
59-60	Faire fleurir les plantes grasses
61-62	Faire miauler les chiens
63-64	Faire peur aux enfants
65-66	Faire pleurer les statues
67-68	Faire pourrir la nourriture
69-70	Faire pousser les poils
71-72	Faire sonner les cloches à distance
73-74	Faire tomber les fruits des arbres
75-76	Faire tomber les poils
77-78	Favoriser l'érection masculine
79-80	Guérir les verrues
81-82	Imiter une voix
83-84	Nettoyer un local
85-86	Parler aux pétaures
87-88	Prévoir le temps du lendemain
89-90	Provoquer la faim
91-92	Provoquer la soif
93-94	Sucrer les fraises
95-96	Transformer l'eau en vin
97-98	Uriner à l'infini
99	Voir à travers le métal
100	Voir à travers les tissus

D100	Pouvoir commun
01	Agrandir les insectes

LANFEUST

02	Changer le sens du vent
03	Communiquer en rêve
04-05	Contrôler les balais
06	Contrôler les épées
07	Contrôler les haches
08-09	Créer du brouillard
10	Créer une bulle d'air
11	Créer une image-miroir
12-13	Déplacer les rochers
14-15	Donner des idées noires
16-17	Donner du plaisir sexuel
18-19	Donner l'envie de danser
20-21	Endormir un membre
22-23	Etouffer les sons
24-25	Faire apparaître de la nourriture
26-27	Faire apparaître de petits animaux
28-29	Faire apparaître des poteaux indicateurs
30-31	Faire apparaître une nuée d'insectes
32-33	Faire disparaître les objets ronds
34-35	Faire disparaître les vêtements
36-37	Faire fondre les métaux
38-39	Faire grossir les seins
40-41	Faire grossir les testicules
42-43	Faire jaillir de l'eau
44-45	Faire léviter les objets
46-47	Faire parler les pétaures
48-49	Faire parler les plantes
50-51	Faire pleuvoir des grenouilles
52-53	Faire pousser des boutons
54-55	Faire pousser des cornes
56-57	Faire pousser des légumes
58-59	Faire tomber la neige
60-61	Guérir les empoisonnements
62-63	Liquéfier les entrailles
64-65	Localiser un individu
66-67	Localiser un objet
68-69	Marcher à quelques centimètres du sol
70-71	Marcher sur l'eau
72-73	Mettre le feu d'un regard
74-75	Multiplier les pains
76-77	Ouvrir des crevasses dans le sol
78-79	Provoquer des avalanches
80-81	Provoquer des démangeaisons
82-83	Provoquer une rage de dents
84-85	Provoquer le sommeil
86-87	Ralentir les chutes
88-90	Régénérer l'énergie magique
91-92	Rendre fou amoureux
93-94	Rendre le sol glissant
95-96	Rendre les objets invisibles
97-98	Transformer un liquide en glace
99-00	Voir par les yeux de quelqu'un

D100	Pouvoir majeur
01-02	Annuler un pouvoir

03-04	Apaiser les colères
05-06	Apaiser les vagues
07-08	Calmer l'appétit d'un troll
09	Changer d'apparence
10-11	Créer de petits objets
12-13	Créer un mur de verre
14-15	Créer une bulle de silence
16	Créer une zone d'anti-magie
17	Détourner un cours d'eau
18	Deviner l'avenir proche
19	Echanger corps et esprits
20-21	Echanger son pouvoir
22-23	Extraire les petits os
24	Faire apparaître de gros animaux
25	Faire apparaître de l'or
26-27	Faire apparaître un avatar géant
28-29	Faire apparaître une arme simple
30-31	Faire apparaître un dragon
32-33	Faire changer de sexe
34-35	Faire chuter la température
36-37	Faire des bonds gigantesques
38-39	Faire exploser les animaux
40-41	Faire grimper la température
42	Faire pleuvoir des enclumes
43-44	Faire pleuvoir des pétaures
45-46	Faire pleuvoir
47-48	Faire pousser des arbres
49-50	Faire s'allonger le nez en cas de mensonge
51-52	Faire tomber la foudre
53-54	Faire voler les pétaures
55-56	Geler les individus
57-58	Mélanger les espèces
59-60	Paralyser les gens
61-62	Rapetisser les êtres vivants
63-64	Rapetisser les objets
65-66	Rendre aveugle
67-68	Rendre indétectable
69-70	S'immuniser à la chaleur
71-72	S'immuniser au froid
73-74	Se téléporter dans des endroits déjà visités
75	Se transformer en dragon
76-77	Soigner les blessures
78-79	Soigner les maladies
80-81	Sonder les esprits
82-83	Téléporter dans un endroit connu
84-85	Téléporter les gens au milieu d'un lac
86-87	Transformer le plomb en or
88-89	Transformer les êtres vivants en bois
90-91	Transformer les humains en crapauds
92	Transformer les trolls en canaris
93-94	Vague d'énergie destructrice
95-96	Vague d'énergie protectrice
97	Voir dans l'avenir
98	Voir dans le passé
99	Voler dans les airs

(*) le pouvoir aléatoire est plutôt original dans ce sens où, à chaque fois que le personnage souhaite utiliser la magie, il faut tirer sur la table des types de pouvoir puis sur la table des pouvoirs correspondants pour en connaître l'effet. C'est le type de pouvoir dont Waha a hérité dans la série « *Trolls de Troy* ». Pour éviter de multiplier les jets de dés, vous pouvez aussi inverser le résultat du premier jet pour connaître le résultat du second.

Interpréter un pouvoir

Les noms des pouvoirs sont en général assez éloquentes pour que nous n'ayons pas à vous fournir une liste détaillée comprenant les effets de chacun, mais pas assez pour que les joueurs ne posent pas de questions idiotes sur leurs possibilités. En réalité, c'est voulu (et ça nous arrange bien, parce que ça nous aurait pris du temps dans le cas contraire). Les règles d'utilisation de ces pouvoirs vont vous expliquer comment interpréter ces capacités spéciales. Nous y reviendrons donc, mais il est important que le joueur sache de quoi son Personnage est capable. Prenez donc le temps de définir ensemble, joueur et maître du jeu, ce que vous pensez du pouvoir en question. Cela peut donner naissance à des interprétations divergentes et c'est donc toujours le maître qui aura le dernier mot, mais au final, on aura une idée assez précise de ce que recouvre la simple dénomination d'un pouvoir.

Exemple : Provoquer des avalanches (PC). Le joueur peut estimer que quand il active son pouvoir, une avalanche de neige se produit, quel que soit l'endroit où il se trouve, mais le maître du jeu ne veut pas que Troy soit rapidement recouverte de neige, y compris sous les climats les plus chauds, et indique donc qu'en effet, une avalanche se produit à l'endroit « le plus proche » où il y a de la neige... Autrement dit, des promeneurs isolés, à cent lieues de l'endroit où se

trouvent les personnages, risquent d'avoir des soucis sur ce rieur petit sentier de montagne...

Autre exemple : Echanger corps et esprit (PM). A la base, ce pouvoir signifie que le personnage peut échanger l'esprit de deux êtres vivants proches et ainsi transférer l'esprit du troll dans la mouche qui vole autour de sa tête, et placer celui de l'insecte dans le corps du troll. Il y a fort à parier que le troll va se mettre à courir dans tous les sens en battant des bras tandis que la mouche risque fort de s'écraser encore et encore dans l'œil du personnage... Le maître du jeu expliquera que cela ne fonctionne bien entendu que pour des corps relativement proches. Impossible de prendre la place du chef des méchants de service alors que celui-ci se repose dans sa forteresse et que le personnage n'a pas encore pénétré les défenses de l'édifice...

Restrictions des pouvoirs majeurs



Si un personnage possède un pouvoir majeur (PM), il va devoir tirer une restriction sur la table suivante. Ce serait en effet trop beau. La restriction sera une condition dans laquelle le pouvoir fonctionnera ou ne fonctionnera pas (c'est selon). Rappelons que seuls les pouvoirs majeurs sont soumis à cette règle. Comme pour les pouvoirs, le joueur et le maître du jeu devront s'accorder sur la bonne compréhension de la restriction afin d'éviter les quiproquos en cours de partie.

D100	Restriction
01-05	N'affecte pas le bois
06-07	N'affecte pas le métal
08-10	N'affecte pas les animaux
11-13	N'affecte pas les femmes
14-16	N'affecte pas les hommes
17-18	N'affecte pas les trolls

LANFEUST

19-22	N'affecte pas les personnes habillées
23-24	Ne fonctionne que si le lanceur est nu
25-26	Ne marche que s'il y a de la musique
27-28	Ne marche pas quand il pleut
29	Ne marche que quand il pleut
30-32	Ne marche qu'en pleine nuit
33-34	Ne marche qu'en plein jour
35-36	Ne marche qu'à l'extérieur
37	Ne fonctionne que si on voit la cible dans un miroir
38-39	Ne marche que s'il fait froid
40-41	Ne marche que s'il fait chaud
42	Ne marche que sur les personnes dont vous connaissez le nom
43-44	Ne marche que les yeux fermés
45-46	Nécessite une danse rythmée
47-48	Ne marche que si on est couché
49	Ne marche que les pieds dans l'eau
50-54	Ne marche que si on est ivre
55-56	Ne marche que l'estomac vide
57	Ne marche qu'en donnant la main à un représentant du sexe opposé
58-60	Ne fonctionne que si on est blessé (au moins 1 PV)
61-65	Ne fonctionne pas si on est blessé (au moins 1 PV)
66-67	Ne fonctionne pas en ville
68-69	Ne fonctionne qu'une fois sur deux
70	Ne fonctionne qu'après avoir compté jusqu'à cent
71	Ne fonctionne pas en présence de plus d'une personne
72-75	Ne fonctionne que si on fait le poirier
76-80	Ne fonctionne que sur des volontaires
81-82	Ne fonctionne qu'en cas d'immobilité parfaite
83-84	Ne fonctionne pas sous le regard d'autrui
85	Ne fonctionne qu'en présence de parents proches
86-87	Ne fonctionne que si on porte du rose
88-89	Ne fonctionne pas sur ceux qui portent du rouge
90-91	Ne fonctionne qu'une fois le lanceur enduit de bouse de gramoche
92-93	Ne fonctionne que dans le silence le plus complet
94-95	Ne fonctionne qu'en urinant
96	Ne fonctionne qu'en faisant l'amour (au moins les préliminaires)
97	Ne fonctionne pas à Eckmül
98	Ne fonctionne qu'une fois par jour
99	Doit être utilisé au moins cinq fois par jour sous peine de ne plus fonctionner pendant une semaine.
100	Tirez deux limitations

En théorie, une simple lecture de la restriction devrait permettre au joueur et au maître du jeu de se mettre d'accord sur la compréhension commune de ses effets. Tâchez toujours de préserver le bon sens, même s'il est question de magie. Le pouvoir doit toujours pouvoir fonctionner. Mettons un pouvoir « transformer les chiens en chats » avec pour restriction « ne fonctionne pas sur les animaux ». Dans ce cas de figure, n'hésitez pas à tirer une nouvelle fois sur la table des restrictions (pas sur celle des pouvoirs). Si le maître du jeu le souhaite, il peut aussi forcer le joueur à tirer une autre restriction pour des raisons liées à sa campagne. Imaginons que le pouvoir ait pour restriction « ne fonctionne pas à Eckmül » et que justement, le scénario prévu ne permette pas aux personnages de quitter la cité... Bref, les résultats des dés sont là pour éviter au joueur de choisir quelque chose qui finalement ne l'embêtera pas, mais ils ne sont pas la loi. Le maître aura toujours le dernier mot.

Le métier du personnage



La plupart des habitants du monde de Troy exercent une profession ou en tout cas, une occupation qui leur permet de gagner un peu d'argent ou de vivre, tout simplement. L'agriculteur, le bûcheron, l'éleveur de gramoches, le tavernier, le soldat exercent des métiers. Certains reçoivent un salaire en juste rétribution de leurs efforts quotidiens. D'autres se paient en nature sur leur propre production et vivent aussi du

LANFEUST

fruit de la vente des biens cultivés, produits, fabriqués, etc. Bref, chacun a quelque chose à faire de ses journées et c'est très bien comme ça. En ce qui concerne les aventuriers, c'est plus compliqué. En règle générale, ils ont bel et bien eu un métier, à un moment donné, mais l'ont souvent abandonné pour courir le monde en quête de gloire, de trésors et de personnes du sexe opposé peu frileuses. Bien entendu, nonante-neuf pour cent de ces aventuriers reviennent une semaine plus tard, gravement blessés, la queue entre les jambes (ou parfois sans queue) et supplient leur ancien patron de les reprendre.

En ce qui concerne nos jeunes pousses, les personnages, on va partir du principe qu'ils ont reçu une formation et que c'est cette formation que l'on va appeler « métier ». Lanfeust est forgeron, au début de ses aventures, à Glinin. Même s'il n'a plus eu beaucoup l'occasion par la suite de pratiquer son métier, il demeure forgeron de formation et peut donc toujours, de temps en temps, tirer parti de ses compétences professionnelles. En termes de jeu, un métier, c'est un ensemble de données parmi lesquelles on retrouvera les possessions personnelles (un bon chasseur aura toujours un bon arc, un bon ouvrier une truelle propre...), les aptitudes professionnelles (les compétences développées lors de l'apprentissage ou de l'exercice du métier - un éleveur sait faire la différence entre une gramoche et un pétaure, le soldat sait par quel bout on tient l'épée...) et la fortune de départ (l'argent engrangé par le personnage avant le début de sa vie aventureuse).

Dans la liste qui va suivre, vous allez retrouver des métiers dits génériques, c'est à dire qui peuvent regrouper plusieurs professions. Ainsi, le terme générique de « guerrier » vaut pour le fantassin, le cavalier, l'archer, le mercenaire ou encore le spadassin et celui « d'artisan » peut englober des professions comme potier, forgeron, maroquinier, tailleur, tisserand, ébéniste, etc. Il n'est pas nécessaire de

lancer les dés, car un métier conditionne le profil du personnage et un joueur ferait donc mieux de choisir la meilleure option en fonction de l'idée qu'il se fait de son alter ego. Bien sûr, s'il y a des indécis, un petit lancer de dé n'a jamais tué personne. Dans notre monde en tout cas. Pour les personnages trolls, si vous décidez de tirer votre métier au dé, consultez la colonne de droite.

D100	Métier	D100
01-17	Artisan	01-25
18-23	Bandit	26-35
24-30	Chasseur	36-96
31-36	Sage d'Eckmül	-
37-38	Chevalier des Baronnies	-
39-48	Guerrier	-
49-60	Marchand	-
61-63	Marin	-
64-65	Noble	-
66-94	Paysan	-
95-98	Troubadour	-
99-00	Shaman	97-00

Cas particuliers

Certains métiers ne conviennent pas à tous les Personnages. Ainsi, les Darshanides et les trolls ne peuvent pas devenir des sages d'Eckmül, seuls les hommes le peuvent d'ailleurs. Un troll ne peut exercer que les professions d'artisan, de bandit, de chasseur ou de shaman. La profession de shaman est d'ailleurs réservée aux trolls. Bref, voyez avec votre maître du jeu s'il est possible de faire coïncider votre race, votre sexe, et le métier de votre élection. Parfois, certaines exceptions peuvent être accordées, afin de créer des personnages uniques en leur genre, mais il faudra alors justifier cela par une histoire personnelle en béton armé. Par exemple, le cas d'un troll marin serait digne d'une conférence au Conservatoire d'Eckmül.

artisan

LANFEUST



Les artisans du monde de Troy jouent un rôle important dans la société comme dans l'économie, car ils transforment la matière première en produits finis. On pourrait en dire autant des professeurs, mais il est

de notoriété publique que ceux-ci ne contribuent en rien à la bonne marche de la société. Bref, les artisans achètent du fer, du bois, des fourrures, du lait de pétaure, et en font des armes, des armures, des meubles, des pots, des vêtements, et du fromage. L'artisan peut aussi être le vendeur de ses biens manufacturés, en quel cas il développe un certain sens du commerce et du contact avec sa clientèle. Bien entendu, l'artisanat est multiple et tout qui se dit artisan ne possède pas nécessairement son propre atelier. C'est pourquoi certains ouvriers, dans le cadre de très gros ateliers, sont également appelés des artisans. Dans le cadre d'une aventure, un artisan peut se révéler utile, car il dispose généralement d'un assez grand panel de compétences manuelles utiles et peut créer des outils capables d'aider le groupe dans la tâche qu'il s'est fixée.

Métiers : apprenti, armurier, chocolatier, ébéniste, charretier, forgeron, joaillier, maroquinier, orfèvre, tailleur, tanneur, tisserand, traiteur, sculpteur...

Compétences : artisanat (spécifier), commerce, montures et attelages.

Possessions : sans doute un atelier et un petit domicile attenant, des outils appropriés, de la matière première et quelques produits finis.

Modificateur de fortune : +2

Le bandit



On a beau se bercer d'illusions en songeant à de célèbres hors-la-loi adulés des foules, vêtus de vert, volant aux

riches ce qu'ils remettent aux pauvres (après avoir prélevé une juste rémunération), mais les bandits sont en règle générale des gens plutôt peu fréquentables. Un bandit est un individu qui a décidé de vivre aux crochets de la société en pillant, volant, frappant, violant et détruisant tout autour de lui. Il est la hantise des promeneurs, des jeunes filles, des gros marchands et des bourgeois, il fait le désespoir de sa pauvre mère et n'a pas intérêt à revenir un jour chez son père. Le bandit, souvent, n'a d'ailleurs pas de famille, à moins qu'elle ne partage ses vues sur la société. Il est des bandits qui agissent seuls, souvent la nuit et le visage masqué, mais d'autres trouvent leur force et leur courage dans le nombre. Ils n'ont généralement pas pignon sur rue et vivent alors en bordure des lieux civilisés ou se regroupent dans des quartiers louches que le passant honorable évitera.

Métiers : arnaqueur, bandit de grand chemin, cambrioleur, faussaire, malandrin, mendiant, monte-en-l'air, voleur, voyou...

Compétences : athlétisme, bagarre, commerce, crochetage, discrétion.

Possessions : elles dépendent fortement du type de crime commis. Il s'agira souvent d'un bon gourdin et d'un foulard, mais il se peut aussi que le crime nécessite du matériel spécialisé, comme un passe-partout, des moules pour la fausse monnaie, etc. Parfois, le bandit dispose d'un repaire, mais c'est le cas uniquement pour les bandes organisées.

Modificateur de fortune : 0

LANFEUST

Le chasseur



Si les étals des bouchers sont chargés de délicieux morceaux sanglants, c'est que, en amont, des chasseurs ont risqué leur vie pour traquer, trouver, poursuivre et abattre un animal sauvage. Bon, il est vrai que parfois, les animaux sont élevés à cette fin et qu'il suffit de les frapper bien fort pour les amener sur la table de découpage. Mais là, on parle des chasseurs, de gibier, car la viande élevée dans la nature, nourrie de baies sauvages et libre de s'ébattre entre les fougères odorantes et les pissenlits, c'est tout de même autre chose que la viande d'élevage, ma bonne dame. Bref, dans l'exercice de ses fonctions, le chasseur développe une série de talents utiles et les chasseurs font donc d'excellents forestiers, capables de retrouver leur chemin dans les forêts de Troy, de reconnaître une crotte de ragondin au goût et les empreintes d'un ours avant qu'il n'attaque. Il n'est donc pas rare que, pour arrondir leurs fins de mois, les chasseurs servent de guides à des groupes d'aventuriers désireux d'explorer des ruines perdues au fond des bois.

Métiers : trappeur, braconnier, chasseur, rabatteur, bûcheron, guide forestier, garde forestier...

Compétences : athlétisme, commerce, cuisine, discrétion, observation, pistage et tir.

Possessions : le chasseur dispose souvent d'un arc et d'un carquois bien rempli, ainsi que d'un couteau pour dépecer les animaux capturés, couper les cordes des pièges et se curer les dents. Il possède des vêtements lui permettant de se fondre dans la nature et assez chauds et solides pour résister aux

intempéries. Certains possèdent trois ou quatre pièges.

Modificateur de fortune : 0

Le sage d'Eckmül



Sur Troy, la magie est un flux qui baigne certaines régions du monde, issue d'un animal mythique appelé le Magohamoth. Ce flux peut être canalisé et amplifié par certains esprits spécialement entraînés, afin de le faire rayonner dans les régions les plus éloignées de la planète. Les sages d'Eckmül, formés au Conservatoire de la prestigieuse cité, étudient la magie depuis leur plus jeune âge et peuvent servir d'antennes-relais pour le flux magique. Mais ce pouvoir n'est pas gratuit. Un sage doit abandonner l'usage de son pouvoir personnel pour pouvoir s'ouvrir pleinement au flux. Cet abandon survient lors d'un rituel qui peut être inversé et le pouvoir est donc toujours présent en lui, mais il en est comme coupé. En contrepartie, le sage peut apprendre une série de sorts, appelés des rituels, parmi lesquels le rituel de l'Acceptation, justement, de l'Enchantement de trolls, etc. De par son éducation et son érudition, le sage peut demeurer dans les murs du Conservatoire et s'adonner à de brillantes recherches ou servir de relais au flux magique dans les régions les plus reculées du monde. Dans ce second cas, il devient souvent un guide pour la communauté à laquelle il appartient, jouant le rôle de professeur, de précepteur, de conseiller ou encore de chef politique. Chacun tenant à son pouvoir personnel, le sage est alors bien protégé et il est souvent escorté lorsqu'il doit se rendre en territoire dangereux.

LANFEUST

Métiers : chercheur, conseiller, dignitaire, professeur, précepteur, érudit...

Compétences : connaissances académiques (trois au choix), diplomatie, étiquette, pouvoirs magiques, premiers soins.

Possessions : issus en règle générale de bonnes familles, les sages possèdent de quoi vivre sans devoir gagner de l'argent. Ils collectionnent de nombreux ouvrages traitant de sujets variés et les communautés au sein desquelles ils vivent pourvoient généralement à leurs besoins.

Modificateur de fortune : +3

pouvoir, mais ils ont perdu au fil du temps la faculté de l'utiliser. Certains sages prétendent qu'il doit être possible de réveiller cette faculté, mais aucun ne s'y est risqué jusque là. Après des siècles d'abstinence, qui sait quels effets pervers le pouvoir pourrait avoir ? Les ressortissants des Baronnie - du moins les chevaliers - ne s'en plaignent pas. Pour eux, la vie se joue à la pointe de l'épée, non aux aléas des forces magiques. Et après tout, ils sont chevaliers. Ce n'est pas si mal.

Métiers : chevalier, héros, général, conseiller du Baron, écuyer, ménestrel...

Compétences : connaissances académiques (histoire, généalogie), diplomatie, étiquette, intimidation, mêlée, tir.

Possessions : un chevalier possède des terres, un petit manoir ou une chambre dans un château, un cheval et une ou deux personnes qu'il peut considérer comme ses serviteurs, ses hommes de main ou ses courtisan(e)s.

Modificateur de fortune : +5

Le chevalier des Baronnie



Les Baronnie sont une terre de traditions, morcelée en une série de petits états pittoresques dont l'art majeur est la guerre. L'ordre social y est immuable et héréditaire.

Les paysans naissent paysans, les chevaliers naissent chevaliers. Entre les deux, il y a des paysans qui réussissent mieux que d'autres, et des chevaliers morts. Incarner un chevalier ne signifie pas pour autant que l'on a le pouvoir. Au sein d'une Baronnie, celui qui détient le pouvoir, c'est le Baron. Des chevaliers, il s'en compte quelques uns. Ils sont plus considérés comme des héros ou des généraux des armées, mais les rares jours où l'on ne se bat pas, ils peuvent certes profiter de tous les bienfaits de l'existence. Pourtant, les chevaliers des Baronnie, comme tous les habitants de l'endroit, d'ailleurs, ne peuvent pas utiliser leur pouvoir personnel. La magie y est perçue comme une mauvaise chose et on n'hésite pas à élever des bûchers pour le faire comprendre aux contrevenants. Les habitants des Baronnie possèdent sans doute, comme tous les humains de Troy, un

Le guerrier



Faire la guerre, c'est ce que tous les enfants de sexe masculin (et pas seulement) apprennent à faire dès leur plus jeune âge. Alors, un caillou devient une flèche, un bâton une épée et le fils du voisin un ennemi héréditaire. En gros, les guerriers dans le monde de Troy sont restés de grands enfants, mais ne se contentent plus de cailloux, de bâtons et de voisins. Il leur en faut toujours plus. Plus sérieusement, le métier des armes peut être une réelle vocation, pour ceux qui ont des

LANFEUST

valeurs strictes et une conception de la vie plutôt étroite. Mais la plupart du temps ne deviennent des guerriers que ceux qui ne savent rien faire d'autre. Un guerrier est un professionnel de la baston, un expert des champs de bataille. Il manie les armes comme personne et se sent vivre lorsque les autres meurent autour de lui. Dans une société comme en offre le monde de Troy, leur rôle est pour le moins utile, si pas prépondérant. Les routes sont peu sûres, les villages ont mauvaise réputation, les rues des cités sont dangereuses, et là, on ne vous parle que des endroits civilisés. Dès lors, disposer d'une bonne maîtrise des armes ou de quelques gardes du corps bien entraînés peut faire toute la différence entre la vie et la mort.

Métiers : garde du corps, milicien, soldat, archer, cavalier, vétéran, spadassin, mercenaire, gladiateur, vigile de nuit.

Compétences : bagarre, mêlée, premiers soins, tir.

Possessions : un bon guerrier ne sort jamais sans son arme et la plupart disposent d'une armure légère. Le reste dépend de leurs affectations respectives.

Modificateur de fortune : 0

Le marchand



Le commerce, dans le monde de Troy, a dépassé depuis quelques années déjà le stade du troc, où l'on échangeait un bien contre un autre bien ou un service. L'apparition de la monnaie sonnante et trébuchante a considérablement changé la donne. Pour certains, faire fructifier l'argent est devenu une raison de vivre. C'est

le cas, en règle générale, des marchands. Leur rôle social est d'acheter des produits à bas prix pour les fournir à la clientèle en s'assurant un bénéfice convenable. Cette définition est volontairement large, car vendeurs de tapis, épiciers, maraîchers, taverniers, proxénètes, et autres apothicaires sont tous, à leur manière, des marchands. Marchand ne signifie pas nécessairement riche, car certains commettent des erreurs ou font face à des périodes creuses sur les marchés, se voient couper de leur approvisionnement ou de leur clientèle. Si le vendeur de pâtés itinérant dans les rues d'Eckmül est un marchand, il en va de même pour le patron d'une grosse société d'import/export qui convoie ses marchandises à dos de dragon depuis de lointain Darshan. Ces deux marchands ont le même profil, mais pas nécessairement la même réussite sociale. Il faut distinguer le marchand de l'artisan, car s'ils peuvent tous les deux vendre les mêmes biens, le marchand ne les a pas fabriqués lui-même.

Métiers : tavernier, boutiquier, apothicaire, charlatan, vendeur de tapis, maraîcher, bijoutier, proxénète, chef de guilde...

Compétences : commerce, connaissances académiques (mathématiques), diplomatie, étiquette.

Possessions : une boutique, une roulotte ou un étal sur un marché pour vendre ses biens, un stock de marchandises, des fonds de départ (à déterminer avec le maître du jeu).

Modificateur de fortune : +4



Le marin

La navigation, sur le monde de Troy, est un art consommé. Les navires sont légion sur les mers car longtemps, on a trouvé que des avantages à ce type de transport :

LANFEUST

volume des marchandises, risques d'embuscade limités et accès direct aux zones commerciales via des ports de plus en plus étendus. Las, les bandits se sont rapidement mis à jour et la piraterie fait désormais partie du lot quotidien des marins. Un marin doit être capable de tout faire à bord d'un navire, des tâches les plus ingrates à la défense du navire. Les conditions précaires de navigation sur certaines mers forgent les caractères et apprennent à chacun les règles élémentaires de la survie en milieu hostile. Bref, les marins sont taillés pour l'aventure, ont l'habitude des voyages et savent manier le sabre d'abordage comme personne. De plus, ils font souvent l'économie de baumes de bronzage.

Métiers : capitaine de navire, matelot, timonier, second, canonier, pirate, pêcheur...

Compétences : athlétisme, bagarre, jeu, mêlée, observation, survie.

Possessions : un marin n'a pas l'habitude de s'encombrer. L'argent qu'il gagne, il le dépense une fois à terre en boissons fortes, en filles à l'affection négociable et en paris divers. Il garde en règle générale quelques objets précieux pour les coups durs, mais en dehors de cela, il se contentera d'un petit objet qui lui rappelle son passé terrien et d'un bon sabre. Certains marins qui naviguent seuls (par exemple, les pêcheurs) peuvent disposer d'un petit bateau.

Modificateur de fortune : 0

dépendent de leurs choix. On pourrait vous dire que la jalousie les rend paranoïaques et que leur vie n'est qu'une lutte permanente pour protéger un patrimoine qu'ils n'ont pas demandé. On pourrait vous raconter beaucoup de choses sur les conflits qui agitent les grandes familles et sur les mariages forcés à des gens (souvent de sexe opposé) que l'on n'apprécie pas toujours. Mais il faut bien avouer que tout cela ne représente pas grand chose au vu de l'aisance financière dont jouissent les nobles dans le monde de Troy. Bien qu'il existe quelques cas de héros anoblis suite à des faits d'armes réputés, le noble n'a, en règle générale, rien fait pour mériter son sort, si ce n'est naître d'une bonne famille. Très tôt, le noble apprend à se méfier de tout le monde et ne se mêle pas au commun des mortels : il fréquente de bonnes écoles ou se fait livrer ses professeurs à domicile. Le noble n'a pas à se soucier de son avenir : il héritera plus ou moins tôt de la fortune de ses parents et reprendra donc leurs petites affaires. Bien entendu, tous les nobles ne baignent pas dans la même opulence. Certains sont même des nobles pauvres, qui ont tout perdu suite à de mauvais placements ou à des exils ou des revers de fortune. Dans ces cas-là, les nobles se découvrent un courage insoupçonné et feront tout pour redorer leur blason et laver l'affront. En dehors de cela, on peut presque dire que les nobles sont des bons à rien nés avec une petite cuiller d'argent dans un endroit que la décence nous interdit de nommer ici.

Métiers : courtisan, patriarche, noble oisif, petit prince local, riche héritier...

Compétences : art (spécifier), diplomatie, étiquette, intimidation.

Possessions : c'est le propre des nobles de posséder des tas de choses, de propriétés, d'œuvres d'art et de gens de maison qui leur passent leurs caprices.

Modificateur de fortune : +5



Le noble

On pourrait vous dire que la noblesse, ce n'est pas facile tous les jours. Les nobles sont écrasés par le poids des responsabilités, car de nombreuses vies

LANFEUST

Le paysan



La majeure partie des habitants de Troy se reconnaissent dans le métier de paysan. Le paysan est un homme qui cultive la terre, fait pousser des légumes et des fruits, élève des animaux destinés à la consommation, ramasse des champignons et des herbes aromatiques ou médicinales dans les bois, bref, rassemble la matière première. On pourrait presque, sous cette dénomination, inclure les mineurs dans ce métier. La vie au grand air, l'exercice physique, la nourriture saine, voilà qui fait du métier de paysan une activité bénéfique pour l'être humain. Il est vrai que les paysans sont en règle générale des gars et des filles bien bâtis, solides et pétant de santé. Pour le reste, le tableau est souvent moins rose, ou moins vert. Il est rare que le paysan travaille à s'en rendre riche. La matière première est achetée à vil prix par les marchands ou les artisans et si le citadin doit déboursier une certaine somme pour un œuf ou du fromage, pour une salade ou des fruits, une part infime seulement revient dans la poche du paysan. De plus, le paysan possède rarement son exploitation et lorsque c'est le cas, il a dû s'endetter pour l'obtenir et c'est en contrepartie de ce prêt qu'il exploite sols et vergers pour le seul bénéfice de son propriétaire. Pourtant, le métier de paysan n'est pas honteux. A condition qu'il évite les salons confinés (à moins d'ouvrir les fenêtres) et les cours des palais, le paysan a plutôt bonne presse et il n'est pas rare que de riches citadins se paient une petite ferme à la campagne pour leurs vieux jours.

Métiers : agriculteur, exploitant terrien, cueilleur, journalier, fermier, éleveur, pâtre...

Compétences : artisanat (spécifier), athlétisme, connaissances académiques (botanique et zoologie ou géologie), survie.

Possessions : le paysan vit souvent dans une petite mesure en bordure des terres qu'il exploite ou de la zone où il exerce son activité. S'il a réussi dans la vie, il est propriétaire de son exploitation et dispose donc d'une certaine aisance financière et sans doute d'un certain nombre d'ouvriers agricoles.

Modificateur de fortune : 0

Le troubadour



La société du monde de Troy est aussi une société de loisirs. Stressés par leur travail, par le danger des attaques de bandits ou par la proximité de trolls en maraude, les habitants du monde de Troy aiment à se distraire, le soir, au coin du feu. Ils font alors appel à des professionnels du divertissement que l'on appelle de manière générique les troubadours. Cracheurs de feu, clowns, danseurs, chanteurs, conteurs d'histoire, lanceurs de couteaux, acrobates, prestidigitateurs, détenteurs de pouvoirs comiques, acteurs de théâtre ou poètes, montreurs d'animaux ou délivreurs de services plus intimes, ces métiers du spectacle regroupent quantité de gens, de profils et de qualités différents. Les troubadours sont parfois des indépendants qui opèrent en un lieu bien précis, mais le plus souvent, ce sont des itinérants qui vont de ville en ville, par petits groupes, proposer leurs talents. Dans le métier, certains troubadours réussissent à se faire un nom et ils sont alors très demandés, attirent les foules lorsqu'ils se rendent quelque part et sont invités dans les palais du monde entier ou dans des

LANFEUST

réceptions huppées. Ceux-là deviennent de véritables phénomènes. Mais les autres, c'est à dire la grande majorité des gens du métier, se contentent de petites représentations sous les huées et les lancers de fruits mûrs. Comme sous-entendu plus haut, les professionnels de la caresse sont également comptés parmi les métiers du spectacle. Prostituées itinérantes ou cantonnées à un salon bien précis sont après tout passées maîtresses dans l'art de distraire et de détendre.

Métiers : peintre, chanteur, poète, musicien, acrobate, lanceur de couteaux, dresseur, clown, acteur de théâtre, prostituée, prestidigitateur, joueur professionnel...

Compétences : art (spécifier), athlétisme, étiquette, jeu, séduction. La compétence en art peut être remplacée par une compétence au choix liée à l'activité, par exemple « tir » pour le lanceur de couteaux.

Possessions : le troubadour possède peu de choses lorsqu'il est itinérant : de quoi réaliser son tour et une roulotte tirée par un animal. Lorsqu'il réussit dans la vie, son habitude des voyages le pousse à conserver ce style de vie mais dans un certain luxe tout de même.

Modificateur de fortune : 0

matière de fabrication de potions. Les shamans sont considérés au sein de la société troll comme des sages mais ils vivent généralement seuls, dans des lieux reculés et difficiles d'accès. Cette solitude pèse sur leur caractère et bien souvent, leur raison en pâtit. Les pouvoirs auxquels ils ont accès sont n'ont en réalité rien de magique. Il s'agit de confectionner des recettes de potions magiques en choisissant avec soin les ingrédients, mais une fois la recette composée, n'importe qui pourrait la réaliser. Le secret de ces recettes est toutefois bien gardé et il est difficile d'arracher un secret à un troll. L'autre facette de la « magie » troll, c'est la confection de talismans. Un talisman troll protège son porteur contre un seul pouvoir (par exemple : un talisman contre la chute des poils, un talisman contre la perte d'appétit...). Le procédé est le même que pour les potions : il faut tremper le talisman dans une décoction pendant un certain temps pour qu'il devienne magique. Il va de soi que seuls les trolls deviennent des shamans, mais des humains peuvent très bien appliquer les recettes à la lettre et obtenir de bons résultats, tout comme ils peuvent porter des talismans trolls (s'ils n'ont peur ni du ridicule, ni de l'odeur) efficacement. Le chapitre consacré à la magie vous en dira plus sur l'activité et les pouvoirs du shaman.

Métier : shaman.

Compétences : connaissances académiques (botanique, géologie, zoologie), intimidation, premiers soins, pouvoir magique.

Possessions : le shaman possède un abri naturel ou en tout cas gagné par la nature comme une grotte, un gros tronc creux ou une ruine oubliée. Dans certains cas, il peut se construire une cabane dans les arbres. Il dispose de tout le matériel requis pour préparer quelques potions et l'un ou l'autre talisman non encore enchanté.

Modificateur de fortune : 0

Le shaman



Chez les trolls, la magie s'exprime d'une manière différente de chez les hommes. Seuls certains individus, par la suite d'un apprentissage qui se transmet de

vieux troll en troll moins vieux, réussissent à maîtriser des forces surnaturelles et à obtenir des résultats convaincants en

LANFEUST

Les compétences professionnelles

La description des métiers met en exergue, pour chaque profession, une série de compétences en encadré. Il s'agit des compétences supposées maîtrisées par les personnes qui exercent un tel métier. Nous allons aborder dans un prochain chapitre la description des compétences à proprement parler, et on ne peut que vous enjoindre à vous y reporter pour de plus amples explications, mais en attendant, vous devez répartir un certain nombre de points parmi ces compétences. Sachez donc qu'à chaque compétence est associée une valeur comprise entre 1 et 20. Grâce à son apprentissage professionnel et à la pratique de son métier, **le personnage dispose d'un total de 12 points qu'il peut répartir comme bon lui semble parmi les compétences professionnelles** (parmi celles indiquées dans la description de son métier, donc). Il peut ne pas placer de points dans une compétence mais il ne peut allouer plus de cinq points dans une même compétence.



Exemple : un personnage vient d'être désigné chasseur par son joueur. Ses compétences professionnelles sont donc l'athlétisme, le commerce, la cuisine, la discrétion, l'observation, le pistage et le tir. Il dispose de 12 points à répartir parmi ces

compétences. Il décide d'allouer 3 points en tir et en athlétisme, 2 points en discrétion et en observation, 1 point en pistage et encore 1 point en commerce (3+3+2+2+1+1 = 12). Il n'a pas jugé utile de placer de points en cuisine.

Les compétences

Là où les attributs sont des valeurs générales, représentant globalement la valeur d'un personnage dans un domaine générique, les compétences sont des valeurs spécifiques, ne concernant qu'un domaine bien précis. On peut être très intelligent, mais ne jamais avoir entendu parler de zoologie. On peut être très agile mais ne rien connaître des secrets de l'escalade... La liste des compétences est forcément plus longue que celle des attributs ; leur descriptions vont suivre. Une compétence sera évaluée sur une échelle allant de 1 à 20, mais la plupart des personnages auront, avant d'investir le moindre point, des valeurs égales à leurs attributs, considérés comme des bases pour leurs compétences.

Chaque compétence sera en effet liée à un attribut. Cette filiation ne doit pas être décortiquée d'un point de vue scientifique. On peut débattre sur l'importance de la force (Corps) et de l'agilité (Habilité) dans le cas de l'escalade, mais le choix qui a été arrêté, pour arbitraire qu'il soit, doit être respecté. La valeur de base d'une compétence sera donc celle de l'attribut qui y est lié. Elle sera donc comprise entre 1 et 10. Le joueur pourra ensuite allouer des points, points de personnalisation ou points de compétences professionnelles, sans toutefois pouvoir dépasser certaines limites. Ainsi, il sera impossible pour un joueur d'attribuer plus de cinq points dans une compétence professionnelles et plus de trois points dans une autre compétence, sauf mention contraire. Une compétence professionnelle peut recevoir jusqu'à cinq points de la réserve professionnelle ET

LANFEUST

jusqu'à trois points de la réserve de personnalisation. Au total, elle peut donc être majorée de huit points.

Le tableau suivant devrait vous permettre de visualiser clairement la règle d'attribution des points aux compétences.

	VB	RP	PP	Max
Compétences professionnelles	Att	0-5	0-3	1-18
Compétences générales	Att	-	0-3	1-13



Dans ce tableau, VB indique la valeur de base, égale à l'attribut correspondant, RP indique réserve professionnelle, soit les 12 points que chaque personnage reçoit pour valoriser ses compétences professionnelles, PP indique points de personnalisation (ESPx3), soit les points que le joueur peut répartir dans toutes les compétences de son personnage. Max indique simplement le maximum que peut atteindre une compétence à la création du personnage.

La définition des compétences

Ce chapitre sera consacré à la description de chaque compétence. Il démarre par un tableau reprenant l'ensemble des compétences et indiquant de quel attribut elles dépendent. Certaines compétences, nous le verrons, sont des compétences multiples, c'est à dire qu'elles peuvent être divisées en domaines plus spécifiques encore. C'est le cas des compétences Art, Artisanat et Connaissances Académiques. La description de ces compétences vous donnera une idée assez précise des exemples en la matière. Pour ces compétences, chaque sous-catégorie est considérée comme une compétence à part entière et sa valeur ne vaut donc que pour ce domaine précis. Les compétences multiples sont marquées d'un astérisque dans le tableau ci-dessous.

Compétence	Attribut
Art*	HAB
Artisanat*	HAB
Athlétisme	HAB
Bagarre	COR
Commerce	ESP
Connaissances académiques*	ESP
Crochetage	HAB
Cuisine	PER
Diplomatie	ESP
Discretion	HAB
Etiquette	CHA
Intimidation	CHA
Jeu	ESP
Mêlée	COR
Montures et attelages	HAB
Observation	PER
Pistage	PER
Pouvoir magique	POU
Premiers soins	ESP
Séduction	CHA
Survie	ESP
Tir	PER

LANFEUST

Art (*) : cette compétence regroupe l'ensemble des pratiques et techniques qui permettent aux personnages d'exprimer leur savoir-faire artistique. Il s'agit d'une compétence multiple, et le joueur doit donc faire un choix dans la liste suivante (liste non-exhaustive) :

Compétences en Art
Chant
Comédie
Littérature & Poésie
Musique
Peinture & Dessin
Sculpture

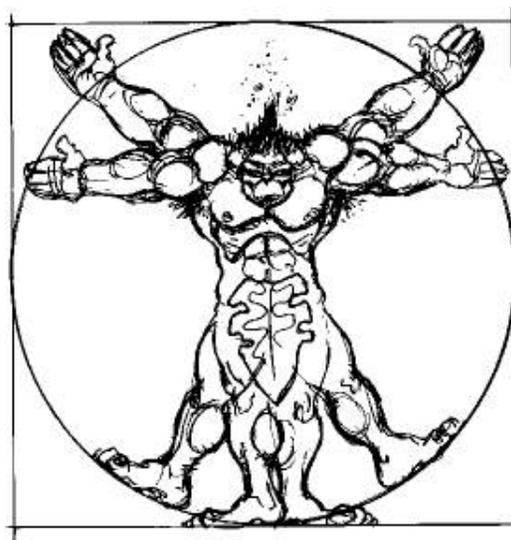
Artisanat (*) : cette compétence regroupe l'ensemble des pratiques artisanales du monde de Troy, des techniques de production aux secrets de fabrication. Il s'agit d'une compétence multiple et le joueur doit donc faire un choix dans la liste suivante (liste non-exhaustive) :

Compétences en Artisanat
Archerie
Armurerie
Brasserie
Bricolage
Calligraphie
Confection
Construction
Joaillerie
Métallurgie
Viticulture

Athlétisme : cette compétence un peu fourre-tout n'est pas pour autant une compétence multiple. Elle regroupe tous les mouvements, tous les sports, toutes les pratiques physiques telles que le saut, la natation, l'escalade et la contorsion. Dans l'absolu, un personnage pourrait ne pas être doué dans chacune de ces disciplines, mais en règle générale, quelqu'un qui se meut facilement aura assez d'aisance pour chacune.

Bagarre : cette compétence de combat regroupe toutes les techniques de combat au corps à corps qui n'utilisent pas d'armes. Cela peut aller de la rixe de taverne à l'art martial.

Commerce : l'ensemble des pratiques commerciales, de l'estimation du prix des denrées à l'appréciation de leur qualité, du marchandage à la connaissance des législations propres au commerce, tout cela est géré par une seule et même compétence.



Connaissances académiques (*) : la somme de tous les savoirs théoriques et encyclopédiques du monde de Troy est regroupée sous cette appellation. Ce sont des matières que l'on apprend dans les livres ou dans les universités, notamment au Conservatoire d'Eckmül, d'où leur nom. Comme il s'agit d'une compétence multiple, le joueur doit faire un choix dans la liste suivante (non-exhaustive) :

Compétences en Connaissances académiques
Astronomie
Botanique
Cartographie
Ethnologie
Géologie
Géographie
Histoire

LANFEUST

Ingénierie
Langues
Magie
Mathématiques
Médecine
Zoologie

Crochetage : fracturer des serrures est un passe-temps assez répandu chez les aventuriers de tous bords. Cette compétence permet de savoir si le personnage est doué dans cette pratique.

Cuisine : savoir cuisinier de bons petits plats peut se révéler utile en bien des circonstances, notamment pour régaler ses convives ou sa tendre moitié. Par extension, cette compétence peut aussi servir à reconnaître les ingrédients d'un plat goûté.

Diplomatie : bien que la plupart des héros ne se soucient pas trop des conséquences de leurs actes, d'autres apprennent que foncer dans le tas n'est pas toujours la bonne solution mais que le dialogue peut parfois sauver des vies ou en tout cas tirer le groupe de situations apparemment compliquées.

Discrétion : passer inaperçu est un art fort utile lorsque l'on se risque dans des endroits où on ne devrait pas se trouver. Cette compétence permet de savoir si le personnage sait se cacher habilement ou s'il se déplace silencieusement.

Etiquette : savoir s'adresser de la manière qui convient aux grands de ce monde est un don rare. Utiliser le bon titre, faire la révérence correctement, ne pas injurier sans le faire exprès son hôte en commettant un impair, voici une série de choses que la compétence en Etiquette permet de savoir.

Intimidation : parfois, pour se faire entendre, il faut éviter de finasser. Cette compétence permet aux personnages d'impressionner leurs interlocuteurs en les menaçant efficacement ou en leur faisant

passer l'envie de jouer aux plus malins avec eux.

Jeu : le monde de Troy connaît bien des jeux qui se pratiquent dans les tavernes et sur les places publiques. Savoir y jouer permet non seulement de se faire un nom dans la populace, mais aussi d'amasser des sous. Et ça, c'est important.

Mêlée : cette compétence de combat indique si le personnage est doué dans le maniement des armes de mêlée, qu'elles soient à une ou deux mains, contondantes ou tranchantes, d'estoc ou de taille.

Montures et attelages : monter un animal, tout le monde en est capable, mais diriger sa monture sur un champ de bataille, lui faire traverser une zone à risque ou la faire sauter par-dessus un précipice, c'est déjà plus compliqué. Cette compétence vaut pour toutes les créatures de monte du monde de Troy (où on ne compte pas le moindre cheval), qu'elles soient terrestres, aériennes ou marines. Elle vaut aussi pour les attelages et chariots.

Observation : cette compétence indique le niveau de perception du personnage dans chacun de ses cinq sens, ainsi que sa faculté à pressentir les choses. Elle peut être utilisée de deux façons : active et passive. Dans le premier cas, le joueur indique que son personnage cherche quelque chose. Dans le second, c'est le maître du jeu qui décide de savoir si un personnage a pu remarquer quelque chose sans que le joueur en ait l'idée.

Pistage : un personnage doué dans cette compétence peut suivre une piste en pleine nature, remarquer les traces de passage d'un animal ou d'un individu et reconnaître sa cible aux empreintes laissées.

Pouvoir magique : le monde de Troy est un monde baigné de magie et la plupart des individus possèdent un pouvoir qui leur est propre. Cette compétence indique le degré de maîtrise de chaque individu dans ce domaine. Elle servira également aux sages

LANFEUST

d'Eckmül pour leurs rituels, aux Darshanides pour leurs prières ou encore aux shamans trolls dans la réalisation de leurs recettes.

Premiers soins : cette compétence permet de prodiguer à un blessé les premiers soins qui peuvent sauver des vies, de ranimer une personne victime d'un malaise ou de reconnaître les principales infections du monde de Troy. Des règles précises sur les soins seront exposées plus loin.

Séduction : lorsqu'un personnage tente de se faire aimer de quelqu'un, il doit se donner un peu de mal. C'est alors qu'intervient la compétence en Séduction, afin de voir comment il s'en sort.

Survie : bien que chacun apprécie un minimum de confort, les personnages auront à vivre des aventures périlleuses en milieu hostile. Cette compétence regroupe l'ensemble des savoirs et techniques utiles aux voyageurs éloignés de la civilisation : savoir faire un feu, trouver de l'eau, s'orienter dans la nature en repérant la mousse sur les troncs d'arbre, faire des nœuds et autres compétences scouts.

Tir : cette compétence de combat indique le niveau de précision des utilisateurs d'arcs ou d'arbalètes, mais aussi d'armes lancées comme les couteaux ou les javelots.

Exemple : un personnage possédant les scores d'attributs suivants (COR7, HAB8, PER9, ESP6, CHA4, POU5) obtient donc chacun de ces scores dans les compétences qui s'y rapportent.

Art 8

Artisanat 8

Athlétisme 8

Bagarre 7

Commerce 6

Connaissances académiques 6

Crochetage 8

Cuisine 9

Diplomatie 6

Discrétion 8

Etiquette 4

Intimidation 4

Jeu 6

Mêlée 7

Montures et attelages 8

Observation 9

Pistage 9

Pouvoir magique 5

Premiers soins 6

Séduction 4

Survie 6

Tir 9

Les 12 points de la réserve professionnelle (rappelons que notre personnage est chasseur) ont été répartis comme suit : 3 points en Athlétisme et en Tir, 2 points en Observation et en Discrétion et 1 point en Commerce et en Pistage.

Athlétisme 11

Commerce 7

Discrétion 10

Observation 11

Pistage 10

Tir 12

Enfin, ses 18 points de personnalisation sont dépensés de la manière suivante : 3 points en Athlétisme, en Discrétion, en Pistage, en Mêlée, en Tir et en Observation.

Athlétisme 14

Discrétion 13

Mêlée 10

Observation 14

Pistage 13

Tir 15

Nous disposons donc du profil de base de notre personnage, qui évoluera au fil du temps grâce à l'expérience accumulée.

LANFEUST



Personnages plus puissants

En appliquant le système de création de personnages à la lettre, vos joueurs obtiendront des héros assez moyens, avec quelques compétences correctes mais des scores qui approcheront en moyenne 7 sur 20. C'est parfaitement normal dans l'optique où vos personnages sont de jeunes aventuriers sans expérience, à peine plus doués que la moyenne de leur espèce - celle qui ne quittera jamais les murs de la ville, les barrières du village ou les limites du champ. Mais il se peut que vous souhaitiez mettre en scène des personnages plus puissants, plus expérimentés, et que vous n'ayez pas le temps d'attendre que les aventuriers amateurs progressent. Dans ce cas, rien ne vous empêche - vous, maître du jeu - d'octroyer à vos joueurs quelques avantages d'entrée de jeu. Pour ce faire, rien de plus simple : ajoutez-leurs des points de personnalisation et augmentez la limite de points à attribuer à chaque compétence (ou faites-la sauter). Mais surveillez tout de même de près les choix de vos joueurs. En effet, il y a fort à parier que tous vont augmenter sensiblement leurs compétences en combat et vous risquez donc de diriger une partie avec des personnages prêts à tout pour en découdre, sûrs de leur avantage. N'oubliez pas non plus qu'une partie mettant en scène des personnages

très puissants doit voir sa difficulté augmenter en proportion : boostez aussi les adversaires des héros et la dangerosité des pièges...

Travers

Les personnages de ce jeu seront amenés à réaliser de grandes choses : massacrer des dragons, découvrir des trésors, épouser des princesses, éviter de payer l'impôt... Mais ils restent des hommes (ou des trolls) comme les autres, avec leurs qualités et leurs défauts. Mais il est assez rare, lorsqu'un joueur crée son personnage dans un jeu de rôle, qu'il lui attribue des défauts. C'est vrai, pourquoi rendre sa machine de combat moins performante ? C'est pour lutter contre cette vilaine habitude que l'on imposera à chaque personnage un défaut qui, s'il l'altèrera pas nécessairement le profil chiffré du personnage, le rendra plus intéressant à jouer et donc plus attachant. Un héros parfait, ça n'existe pas. La plupart des grands hommes (et des grandes femmes, et des grand(e)s troll(e)s), ont tous un défaut dans leur scintillante carapace. Bien sûr, ils ne l'admettront pas toujours.



Le défaut - ou travers - ne pourra pas être choisi et il faudra donc le tirer au sort. Une brève description de chaque travers vous sera proposée. En jeu, le maître du jeu devra se rappeler du défaut de chaque personnage et s'en servir pour placer chaque héros dans

LANFEUST

des situations embarrassantes, souvent très amusantes à jouer. Mais le joueur peut lui aussi se servir de ce défaut. A chaque fois qu'un joueur, en rapport avec la situation et sans que la partie se transforme en piste de cirque, jouera de son défaut pour faire avancer l'histoire ou pour améliorer l'ambiance autour de la table, le maître du jeu peut lui accorder un point à utiliser avant le terme de la séance. Ce point peut être ajouté à n'importe quelle compétence ou lancer de dé (ou être soustrait si cela se révèle plus intéressant) par le joueur. Une fois utilisé, il disparaît. Un joueur ne peut pas accumuler plus d'un point de cette façon et à moins que le maître du jeu ne l'accepte, mieux vaut se contenter d'un seul point par partie. Si le point n'est pas dépensé avant la fin de la séance, il sera également perdu.

Lorsque le joueur se sert de son défaut dans l'espoir d'acquiescer un point, il peut - lorsqu'il le désire - en faire part au maître du jeu (pas nécessairement aux autres joueurs : utilisez des petites notes écrites que vous vous transmettez discrètement), afin d'attirer son attention. Attention, si chaque joueur est libre d'agir comme il l'entend, il ne faut pas nécessairement que l'utilisation d'un travers mette le scénario en danger... Si par la faute d'un personnage qui use de son défaut au mauvais moment, le scénario ne peut plus être réussi, alors le point ne sera pas attribué. Et il y a de fortes chances que ses compagnons lui fassent passer l'envie de recommencer.

D100	Travers
01-03	Affamé
04-07	Alcoolique
08-09	Avare
10-13	Bagarreur
14-18	Benêt
19-21	Calculateur
22-26	Curieux
27-30	Egocentrique
31-33	Etourdi
34-35	Fou
36-39	Grossier

40-43	Impulsif
44-48	Inconscient
49-52	Intolérant
53-54	Kleptomane
55-58	Médisant
59-60	Mégalomane
61-62	Mythomane
63-67	Naïf
68-71	Obsédé sexuel
72-76	Paranoïaque
77-81	Paresseux
82-86	Rapporteur
87-90	Sarcastique
91-94	Timide
95-97	Au choix du maître du jeu
98-00	Au choix du joueur

Affamé : le personnage a tout le temps faim, au point qu'il voudra s'arrêter dans toutes les tavernes, goûter tout ce qu'on lui propose ou tout ce qui pousse sur les arbres...

Alcoolique : le personnage ne peut s'empêcher de boire un verre d'alcool fort tous les jours et le plus souvent, il ne le supporte pas.

Avare : dépenser de l'argent rend le personnage malade. Il refusera de partager ses richesses et de payer pour qui ou quoi que ce soit.

Bagarreur : le personnage ne se sent vivre que lorsqu'il se bat. Pas nécessairement à mort ni contre de vrais ennemis, mais il aime la bagarre, quitte à la provoquer.

Benêt : ce n'est pas qu'il ne soit pas intelligent, mais le personnage est distrait et prend donc du temps à comprendre les choses. Il posera les mauvaises questions et comprendra les instructions de travers.

Calculateur : le personnage ne fera rien dont il ne soit sûr du résultat. Chacun de ses actes doit être pesé, et cela prend du temps.

LANFEUST

Curieux : les portes sont faites pour être ouvertes, même celles où il est écrit « danger » en lettres de sang. Le personnage ne supporte pas de laisser un mystère en l'état.

Egocentrique : tout ce que le personnage fait, c'est pour lui. Et pour personne d'autre. Aider son prochain ? Quel intérêt ? En quoi ça le concerne ?

Etourdi : le personnage est naturellement distrait. Il oublie sa mission, l'objet qu'il doit apporter à quelqu'un, qu'il est entouré d'ennemis et doit rester discret, bref, c'est un étourdi.

Fou : par moments, le personnage perd toute notion de la réalité et agit de façon totalement imprévisible.

Grossier : c'est plus fort que lui : le personnage doit proférer des gros mots et des insultes, même et surtout dans les moments les moins appropriés.

Impulsif : il ne faut pas le chercher, ce personnage, car il réagit au quart de tour, sans prendre le temps de réfléchir...

Inconscient : le personnage a du mal avec la notion de danger. Pour lui, éternel optimiste, il va toujours se tirer des mauvais pas et ne prend donc pas les précautions d'usage...

Intolérant : le personnage accepte mal les différences autour de lui : les gens de couleur, les gens qui ne pensent pas comme lui, les gens plus jeunes, plus âgés, d'un autre sexe, etc. Et il le fait savoir.

Kleptomane : le joueur ne peut s'empêcher de voler des choses. Il dérobe des objets sans même y penser et les enfourne dans son sac ou ses poches.

Médisant : le personnage aime à répandre des rumeurs sur tout le monde, qu'elles soient fondées ou pas, d'ailleurs.

Mégalomane : il le sait, le personnage est promis à un avenir doré et improbable :

empereur, maître du monde ou autre titre ronflant, et il entend qu'on le sache.

Mythomane : le personnage est un menteur invétéré. Non par obligation ou par omission, non. Il aime mentir et ne peut le plus souvent s'en empêcher.

Naïf : le personnage croit tout ce qu'on lui dit, même si c'est improbable. Bon, il sait faire la différence entre un énorme mensonge et la vérité. Mais à peine. Et encore.

Obsédé sexuel : quoi de plus beau que le sexe dans la vie ? Le personnage ne peut se passer de multiplier les partenaires et éprouve un besoin vital de faire l'amour avec toute personne un tant soit peu à son goût.

Paranoïaque : le personnage est persuadé qu'on cherche à lui nuire, même - et surtout - dans les endroits les plus calmes et les plus rassurants. Autant prendre les devants et frapper le premier.

Paresseux : la sueur, les efforts, les douleurs musculaires, c'est bon pour les esclaves et les autres en général. Le personnage ne veut pas se fatiguer.

Rapporteur : les actes délictueux, les comportements malsains, les coups fourrés, le personnage ne les apprécie pas et ira les dénoncer aux autorités compétentes.

Sarcastique : le personnage a l'œil pour cerner les défauts des gens, les imperfections de leur corps ou leurs tics de langage. Et il se fait un malin plaisir de les dénoncer publiquement, en présence des intéressés.

Timide : le personnage est pris d'une peur panique lorsqu'il doit s'adresser à quelqu'un qu'il ne connaît pas ou qu'il ne connaît que depuis quelques mois seulement. Et c'est pire si c'est une personne du sexe opposé qui n'est pas de sa famille.

LANFEUST

Exemple : le joueur lance les dés et voit son personnage affublé du travers « étourdi ». Durant la partie, chaque personnage se voit à un moment confier une tâche en ville et notre étourdi doit surveiller les allées et venues de la garde. Le maître du jeu, sachant quel est le défaut du personnage, estime qu'il se laisse distraire par un chaton qui miaule sur un muret. Les gardes approchent sans qu'il s'en rende compte. Pour se racheter, le maître attribue tout de même un point au personnage.

Autre exemple : un personnage a tiré le travers « sarcastique ». Au cours d'une mission, les personnages sont secourus de leur naufrage par un bateau de pêche. Mais le capitaine a une vilaine cicatrice sur la joue. Le joueur décide de faire valoir son défaut et son personnage déclare donc qu'il trouvait le « sourire » du capitaine plutôt déplacé et qu'il se demande s'il a l'habitude de se laisser ainsi maltraiter par les putains d'Eckmül. Tout le groupe se retrouve aussitôt ramené sur la petite île rocheuse d'où les pêcheurs les avaient tirés. Mais le personnage a gagné un point.

Autre exemple : notre sarcastique voit débarquer, deux jours plus tard, des esclavagistes sur son petit caillou. Tous les personnages conviennent de se cacher pour les surprendre. Notre héros va utiliser son point pour augmenter ses chances de passer inaperçu. Sa compétence en Discrétion passe donc pour cette fois à 15 !

L'équipement du personnage



Le personnage dispose sans doute d'une série de choses qu'il peut considérer comme lui appartenant : un endroit où dormir, des objets usuels, des vêtements, des outils, etc. On ne va pas

nécessairement faire la liste de tout l'équipement d'un personnage et de toutes façons, il y a peut de chances qu'il l'emporte avec lui ou s'en serve un jour. Par contre, il sera utile de savoir si le personnage possède des choses utiles dans certaines circonstances : armes, armures, mais aussi des objets utiles ou de valeur. Le métier du personnage nous a déjà donné une bonne idée de ce qu'il pouvait posséder pour l'exercice de sa profession. On va maintenant déterminer quelle est l'étendue de ses ressources.

On se souvient tout d'abord que la monnaie utilisée à la surface de Troy est le Dragon et qu'il se décline principalement en trois types de pièces : le Dragon de Cuivre, le Dragon d'Argent et de Dragon d'Or. Le Dragon de Platine était nettement plus rare. La valeur de ces pièces s'échelonne comme suit :

1 DO = 10 DA
10 DA = 100 DC
1 DP = 10 DO



Nous allons maintenant établir à quelle « classe sociale » le personnage appartient.

LANFEUST

Sur Troy, les choses sont plutôt simples. Soit le personnage est indigent, soit il fait partie de la classe moyenne, soit il est fortuné. Dans la description du métier du personnage, il vous a été proposé un « modificateur de fortune ». Il s'agit d'un bonus (ou pas) à ajouter au jet de dé que vous allez faire sur le tableau ci-après. Certains métiers prédisposent à la richesse. Pour savoir à quelle classe appartient le personnage, il vous suffit donc de lancer 1d20 dans le tableau suivant et d'y ajouter le modificateur approprié.

D20	Classe sociale
1-5	Indigent
6-19	Classe moyenne
20	Fortuné

Indigent : un personnage indigent ne possède pas grand chose. Voyez à la baisse l'équipement proposé pour votre métier avec le maître du jeu. Lancez ensuite 1D10 : ce sera le total en Dragons d'Argent avec lequel vous pourrez vous acheter de l'équipement.

Classe moyenne : vous possédez exactement ce que vous indique la description de votre profession, mais en plus, vous lancez 1D20 et obtenez ainsi en Dragons d'Or la somme totale dont dispose votre personnage pour s'équiper.

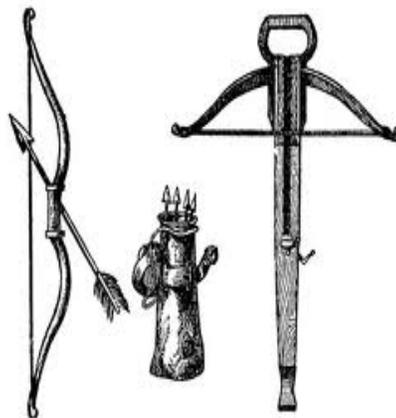
Fortuné : vous disposez au minimum de tout ce qu'indique la description de votre métier, mais vous possédez bien plus. Voyez avec le maître du jeu ce dont vous avez besoin (ainsi que le superflu), mais en gros, vous avez les moyens de vous acheter un tas de trucs, utiles ou pas. On ne va pas vous demander de tenir compte de votre comptabilité. Quand vous aurez besoin d'évaluer votre fortune, vous en discuterez avec le maître du jeu. Attention : il ne s'agit bien ici que de votre équipement de départ. En cours de partie, les marchands vous réclameront des pièces sonnantes et trébuchantes. A vous de voir quelle somme vous emportez avec vous.

L'encombrement

Un personnage ne peut pas porter n'importe quoi en nombre illimité. Certains jeux proposent des règles de comptabilité très stricte de l'équipement porté. Dans Lanfeust RPG, on va se contenter d'un peu de bon sens. Le maître du jeu sera seul juge de ce qu'un personnage peut porter ou non, mais aussi des effets de son encombrement sur sa facilité et sur sa vitesse de déplacement. Un personnage qui porte une armure complète sera moins agile qu'un personnage voyageant léger et quelqu'un qui porte tout le contenu en or d'un coffre dans ses poches sera également assez facile à rattraper à la course... Bref, notez bien sur la feuille de personnage tout ce que transporte votre héros. A tout moment, le maître du jeu peut vous attribuer un malus pour vos tests de déplacement ou vous indiquer que vous ne pouvez rien porter de plus.

Listes d'équipement

Vous trouverez ci-après plusieurs listes d'équipement (objets usuels, gros achats, moyens de transport, armes, armures) avec, pour chaque objet, un prix indicatif. Ce prix n'est pas nécessairement le même sur les marchés d'Eckmül ou dans les villages du Darshan. Servez-vous en comme base tout en n'oubliant pas de le modifier en fonction de la disponibilité, de la demande ou de la distance parcourue pour l'importer...



LANFEUST

Objet usuel	Prix
Aiguille à coudre	1 DC
Bélier portable	1 DO
Brosse à cheveux ou peigne	2 DA
Bois de chauffage (par jour)	5 DA
Bougie	6 DC
Bouteille de vin en verre	6 DA
Cadenas simple	1 DO
Cadenas complexe	6 DO
Canne à pêche	3 DA
Canne de marche	1 DA
Chaîne (3m)	1 DO
Chausse-trappe	2 DO
Chevalière	3 DO
Chope en terre cuite	1 DA
Cire à cacheter	1 DA
Clepsydre	12 DO
Cloche	5 DA
Coffre (vide)	6 DA
Corde de chanvre (15m)	2 DA
Couteau de cuisine	1 DA
Couverture d'hiver	2 DA
Craie (morceau)	2 DC
Cruche en terre cuite	2 DA
Echelle (3m)	1 DO
Encre (la fiole)	1 DO
Etui à parchemins	4 DA
Filet de pêche (petit)	6 DA
Fiole vide	2 DA
Grappin	2 DO
Hameçon	1 DA
Huile (la flasque)	8 DA
Instrument de musique (courant)	2 DO
Instrument de musique (rare)	12 DO
Jarre en terre cuite	4 DA
Lampe	6 DA
Lanterne à capote	9 DA
Lanterne sourde	1 DO
Livre (sujet courant)	7 DA
Livre (sujet exotique)	3 DO
Livre (vierge)	1 DA
Longue-vue	4 DO
Loupe	2 DO
Marteau	3 DA
Matériel de cuisine (simple)	6 DA
Masse	4 DA

Outre	6 DC
Paillasse	3 DC
Panier (vide)	2 DC
Papier (la feuille)	5 DC
Parchemin (la feuille)	2 DC
Parfum (la flasque)	15 DO
Pelle	3 DA
Perche (3m)	5 DC
Petit miroir	8 DO
Pied-de-biche	8 DA
Pierre à aiguiser	3 DA
Pioche de mineur	6 DA
Piton	1 DA
Plume d'écriture	8 DC
Pot en fer	1 DA
Rations de survie (par jour)	1 DA
Sablier	1 DO
Sac (vide)	6 DC
Sac à dos (vide)	6 DA
Sacoche de ceinture (vide)	2 DA
Savon (1 kilo)	3 DO
Seau (vide)	1 DA
Sifflet	6 DA
Silex et amorce	5 DA
Tente (2 places)	8 DA
Toile (le mètre carré)	5 DA
Tonneau (vide)	6 DA
Torche	2 DC



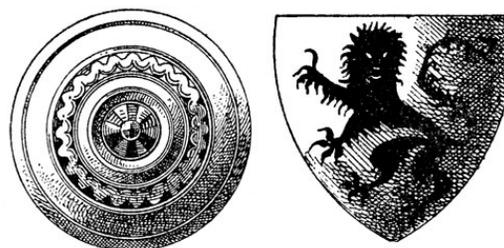
Gros achats	Prix
Petite maison de campagne	150 DO
Maison de ville (petite)	250 DO
Maison de ville (moyenne)	400 DO

L'ANFEUST

Maison de ville (grande)	550 DO
Manoir	2000 DO
Château (petit)	5000 DO
Forteresse	15000 DO
Auberge (en activité)	600 DO
Propriété agricole (prospère)	1000 DO
Mine d'or (en activité)	4500 DO
Société commerciale (active)	3000 DO
Œuvre d'art (mineure)	200 DO
Œuvre d'art (majeure)	2000 DO

Javeline	6 DA
Lance de cavalerie	2 DO
Lance-pierre	6 DC
Masse à piques	5 DA
Massue	3 DA
Rapière	8 DA
Sabre d'abordage	6 DA
Sabre darshanide	1 DO
Sarbacane	2 DA
Flèches (les 10)	1 DA
Carreaux (les 10)	2 DA
Billes de fronde (les 10)	5 DC

Moyens de transport	Prix
Petit dragon bipède (1p)	15 DO
Petit dragon quadrupède (2p)	17 DO
Gros dragon terrestre (cabine)	100 DO
Petit dragon volant (1p)	75 DO
Gros dragon volant (cabine)	350 DO
Pétaure	5 DO
Grammoche	2 DO
Charrette	4 DO
Voiture couverte	10 DO
Barque	2 DO
Petit bateau	10 DO
Bateau moyen	25 DO
Galion	250 DO



Matière d'armure*	Prix
Cuir souple	6 DA
Cuir rigide	9 DA
Cuir clouté	1 DO
Fourrure	5 DA
Mailles	4 DO
Plaques	8 DO

Arme	Prix
Arbalète à répétition	4 DO
Arbalète légère	1 DO
Arbalète lourde	2 DO
Arc court	7 DA
Arc long	9 DA
Bâton lesté	2 DA
Dague	3 DA
Épée à deux mains	1 DO
Épée courte	4 DA
Épée longue	8 DA
Fléau d'armes	8 DA
Fronde	8 DC
Gourdin	2 DA
Hache à deux mains	8 DA
Hache de bataille	6 DA
Hachette	3 DA
Hallebarde	9 DA

(*) : en matière d'armures, le système du jeu propose de façonner soi-même son ensemble de protection. Le prix indiqué correspond à la matière nécessaire pour une pièce d'armure. La liste des pièces pour une armure complète est la suivante (notez que nous sommes ici dans le domaine pratique, pas historique ni scientifique) :

Pièces d'armure
Casque
Brassière (x2)
Gantelet (x2)
Plastron et dossard (comptent pour deux)
Jambière (x2)
Botte (x2)

LANFEUST

Exemple : un personnage veut s'acheter une armure complète de plaques (une armure de chevalier, toute en métal). Il doit donc dépenser un total de 11x8 DO, soit 88 Dragons d'Or.

Autre exemple : un autre personnage veut un casque de plaques, une cotte de mailles, des bottes et des gants en cuir rigide. Il paiera donc 8 DO pour le casque, 2x4 DO pour la cotte de mailles, 2x9 DA pour les gantelets et 2x9 DA pour les bottes, soit un total de 16 DO et 36 DA (ou 19 DO, 6 DA).

Boucliers	Prix
Petit, rond	1 DO
Grand, rond	3 DO
Grand, pointu	4 DO



Auberges et tavernes	Prix
Banquet (par convive)	5 DA
Bière (la chope)	1 DC
Bière (le litre)	4 DC
Fromage, la portion	3 DC
Pain, la miche	1 DA
Repas (qualité médiocre)	6 DC

Repas (qualité convenable)	2 DA
Repas (qualité supérieure)	5 DA
Séjour à l'auberge (demi-pension)	
Qualité médiocre	6 DA
Qualité convenable	1 DO
Qualité supérieure	2 DO
Viande, la portion	6 DC
Vin (le pichet)	
De table	4 DA
Grand cru	1 DO

Services (sans prime de risque)	Prix
Chasseur (la journée)	1 DO
Courrier (le km)	2 DC
Diligence (le km)	3 DC
Garde du corps (la journée)	7 DA
Guide forestier (la journée)	8 DA
Guide urbain (la journée)	6 DA
Haruspice (la consultation)	1 DO
Homme de main (la journée)	5 DC
Médecin (la consultation)	1 DO
Passeur (la traversée)	3 DC
Rebouteux (la consultation)	5 DA
Sage d'Eckmül (la journée)	2 DO
Scribe (la page)	2 DA
Troubadour (l'heure)	3 DA

Histoire personnelle

Il s'agit ici d'une règle optionnelle. Les aventuriers créés pour Lanfeust RPG sont des débutants, sauf cas exceptionnels. Leur vie de dangers et de déboires, de succès et de trésors leur permettra de raconter de belles histoires à leurs enfants et à leurs petits enfants s'ils vivent assez longtemps pour en avoir. Mais parfois, le destin frappe à la porte des héros plus tôt qu'ils ne s'y attendent. Si le joueur le souhaite, il peut effectuer un seul tirage sur la table suivante pour savoir s'il a déjà été touché par le sort avant de démarrer officiellement sa nouvelle vie. Peut-être a-t-il hérité d'un objet particulier, trouvé un trésor au fond de son jardin, connu une célébrité ou peut-être, au contraire, a-t-il des dettes de jeu,

L'ANFEUST

des ennemis mortels ou un lourd secret... Lancez 1d100 sur le tableau suivant, mais sachez qu'à partir du moment où vous lancez les dés, vous acceptez le résultat quoi qu'il arrive...

D100	Histoire personnelle
01-03	Une odeur désagréable vous accompagne, quel que soit le soin apporté à votre hygiène corporelle. Au bout d'un certain temps, cela agace votre entourage.
04-06	Votre voix forte et claire vous permet de vous faire entendre de loin et de vous faire remarquer en société.
07-08	Vous êtes nyctalope. Vos yeux gris vous permettent de voir dans le noir presque comme en plein jour, sauf dans l'obscurité totale.
09-11	Vous possédez un animal de compagnie fidèle, peu efficace comme moyen de dissuasion mais auquel vous êtes attaché. Vous le considérez comme un véritable ami.
12-14	Votre odorat supérieur vous signale toute fragrance suspecte et vous permet d'identifier la plupart des odeurs avant que le commun des mortels ne les remarquent.
15-17	Votre ouïe fine vous prévient avant tout le monde de tout bruit suspect. De plus, vous êtes sensible aux ultrasons.
18-19	Petit, vous plongiez souvent avec vos amis pour aller chercher des objets au fond de l'eau. Vous avez appris à retenir votre respiration plus longtemps que la moyenne.
20	Votre jeunesse n'a pas été facile et vous avez développé une sorte d'insensibilité à la douleur. Bien que vous ne soyez pas à l'abri des blessures, vous ne les ressentez presque pas.
21	Malheureusement pour vous, vous ne disposez d'aucun pouvoir magique, mais en contrepartie, aucun pouvoir ne fonctionne sur vous (qu'il soit bénéfique ou maléfique).
22-26	Vous avez hérité d'un objet exceptionnel d'un vieil oncle. Cet objet a des propriétés spéciales qu'il vous faudra définir avec le maître du jeu.
27-28	Votre arme usuelle vous accompagne depuis longtemps. C'est avec elle que vous avez appris à vous battre. Tant que vous l'utilisez, vous disposez d'un bonus d'un point sur votre bonus offensif.
29-32	Un ami vous a confié, avant de mourir, un étrange collier qu'il vous a fait jurer de porter en toutes circonstances, mais vous ne savez pas ce qu'il représente.
33-35	Votre père ou votre mère était quelqu'un de célèbre dans votre région natale. Tout le monde espère que vous serez à la hauteur, mais cela vous agace qu'on vous compare sans

	cesse à votre parent.
36	Fait exceptionnel, vous disposez d'un second pouvoir magique. Les sages d'Eckmül pensent que vous avez été mis en contact avec une relique du magohamoth lorsque vous étiez bébé.
37-39	Quand vous étiez plus jeune, vous êtes tombé du dos de votre dragon favori. Vous vous êtes gravement blessé et êtes resté des semaines alité. Depuis, vous refusez de monter sur le dos d'une de ces créatures.
40-42	Un jour, durant votre enfance, vous avez failli vous noyer lorsque la barque sur laquelle vous étiez s'est retournée. Vous en avez développé une peur panique des embarcations et de l'eau en général.
43-45	Un beau jour, une vieille dame a maudit votre grand-père en public. Depuis, tous les habitants de votre ville ou village natal vous considèrent, vous et vos proches, comme des pestiférés. Vous ignorez tout de l'efficacité de cette malédiction ou de son origine.
46-48	Vos parents étaient extrêmement pauvres. Depuis, vous avez développé un rapport malsain à l'argent : vous devez toujours en posséder d'avantage...
49-51	Votre famille ou l'un de vos proches a été mêlé à une activité criminelle importante. Depuis, vous avez parfois l'impression d'être suivi, où que vous alliez.
52-55	Votre famille fait partie d'une association à déterminer avec le maître du jeu. Il peut s'agir d'une secte, d'une guilde ou d'une communauté baba-cool. Vous avez un signe de reconnaissance ou un mot de passe pour vous identifier entre vous.
56-57	Un ami de votre père avait une dette de sang à son encontre, mais il n'a jamais eu l'occasion de la payer. Il a donc promis de vous protéger et depuis, il ne vous quitte plus. Le hic, c'est qu'il n'est pas du tout votre ami et n'appartient pas du tout à votre univers. Un boulet, autrement dit.
58-60	Vous êtes très lié aux membres d'une race différente de la vôtre (si vous êtes un troll, vous aimez vraiment les humains, si vous êtes un humain, vous aimez vraiment les trolls). C'est réciproque.
61-62	Vous avez gagné au jeu une carte supposée mener à un trésor légendaire, mais vous n'avez jamais eu le temps d'aller voir si c'était exact.
63-64	Vous êtes persuadé que vous ne venez pas de Troy. C'est vrai que les antennes vertes qui vous tiennent lieu d'oreilles sont assez uniques. Vous les cachez par un bandeau pour passer inaperçu, mais cela vous intrigue.
65-69	Votre grand-mère vous a légué à son décès la coquette somme de 150 Dragons d'Or.
70-71	Abandonné par vos parents lorsque vous étiez

LANFEUST

	bébé, vous avez été élevé par des bêtes sauvages. Vous êtes un véritable homme des bois et si vous avez maintenant rejoint la civilisation, vous ne vous sentez jamais plus à l'aise que dans un environnement naturel.
72-73	Vous disposez d'une chance inouïe. Quand le maître du jeu doit désigner quelqu'un pour un mauvais tour, cela ne tombe jamais sur vous. Lorsque vous jouez à un jeu, vous ne perdez presque jamais. Vous bénéficiez d'un bonus de trois points dans votre compétence Jeu.
74-76	Votre famille est apparentée à la noblesse, mais elle a été déchue de ses titres suite à un scandale à déterminer avec le maître du jeu. Vous ferez tout pour redorer votre blason.
77-81	Vous n'avez pas traîné... Vous êtes marié(e), avez 1d4+1 enfants et vous avez donc des obligations. De plus, vous aimez sincèrement votre conjoint(e) et vos enfants.
82-85	Vous avez un jour rencontré l'homme ou la femme de votre vie, mais vous vous êtes ensuite perdus de vue. Vous ne désespérez pas de le ou la revoir bientôt, c'est en tout cas votre souhait le plus cher. En attendant, pas question de tomber amoureux.
86-90	Vous êtes superstitieux. Vous ne passerez jamais sous une échelle, évitez les chats noirs, vous vous méfiez du chiffre 13, ainsi de suite.
91-92	Un amour d'enfance, délaissé depuis, vous poursuit de ses assiduités. Vous vous étonnez toujours de sa ténacité et de ce qu'il est prêt à faire pour vous récupérer.
93-94	Votre famille a été massacrée par des humains si vous êtes un troll, par des trolls si vous êtes humain. Vous devez vous faire violence pour supporter la présence de représentants vivants de cette espèce.
95-96	Vous avez beaucoup joué aux jeux d'argent quand vous étiez plus jeune. Le hic, c'est que vous avez perdu plus souvent que vous n'avez gagné et que vous avez accumulé des dettes. Vous avez fui votre environnement natal, mais vous savez qu'on ne vous a pas oublié, là-bas...
97	Un artiste célèbre vous a un jour pris pour modèle. Son œuvre a depuis fait le tour de Troy et chaque personne susceptible d'avoir fréquenté un musée a 30% de chances de vous reconnaître. A vous d'en tirer parti.
98	Une légère difformité au niveau de votre visage vous donne une allure ridicule. Peu de gens savent garder leur sérieux en votre présence.
99	Une étrange marque de naissance vous décore la paume d'une main. Vous ne savez pas ce que c'est. Certains vous disent que cela vous promet à un bel avenir, d'autres, que vous êtes maudit.
100	Vous vous êtes un beau jour endormi chez un

tatoueur. Il s'est bien moqué de vous. Voyez avec le maître du jeu de quelle manière.

A vous de jouer...

Vous disposez maintenant d'un personnage prêt à jouer. Mais toutes les statistiques, toutes les données, toutes les indications récoltées jusqu'à présent et reportées sur votre feuille de personnage ne font pas de lui un être vivant. La vie, c'est vous, le joueur, qui devez la lui insuffler. Commencez par éclaircir quelques points d'ombre qui entourent encore son identité, son passé, ses motivations. Ensuite, confiez son destin aux mains expertes du maître du jeu et interprétez-le lors de ses aventures que l'on espère amusantes, nombreuses et pleines de rebondissements !

