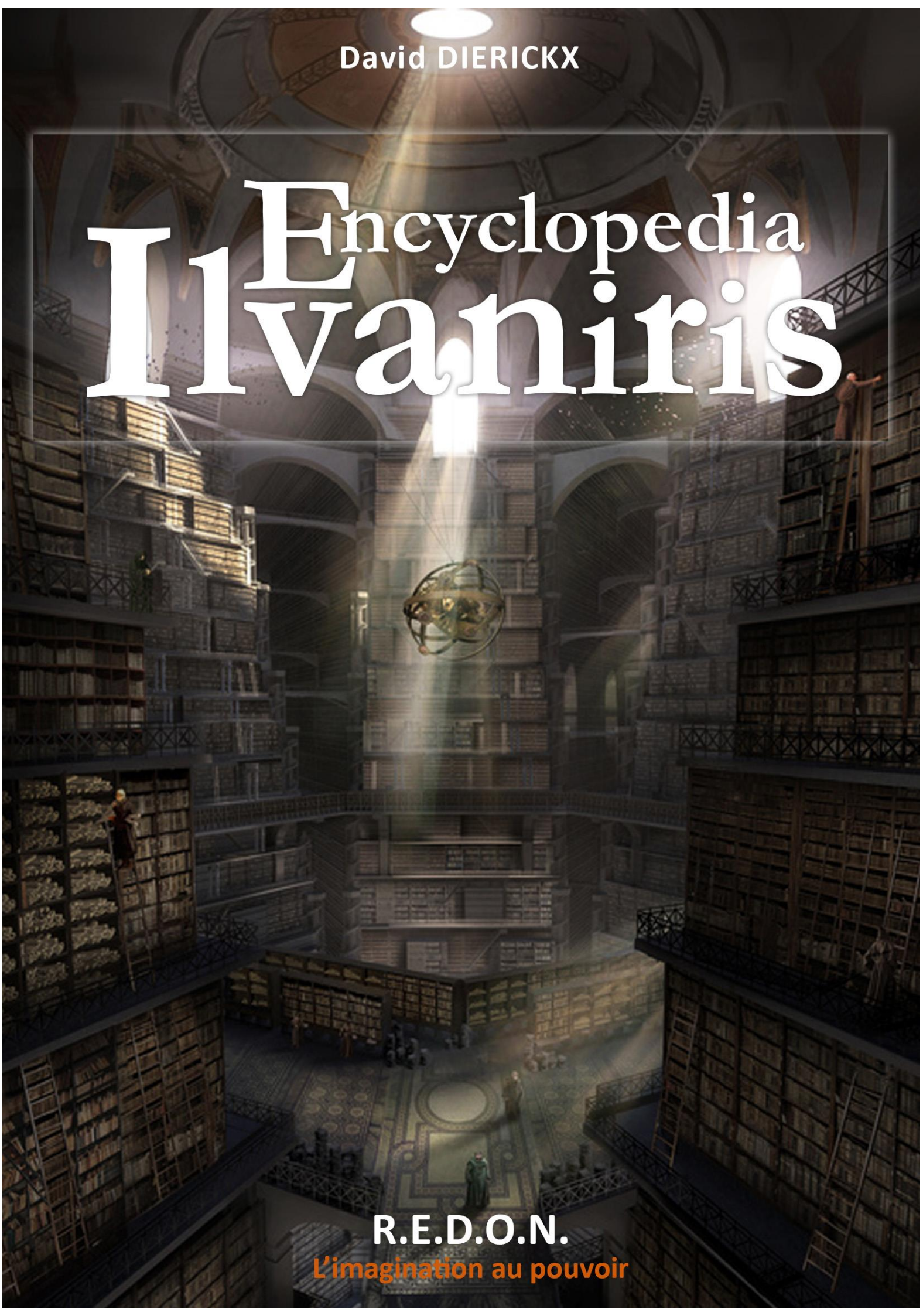
David DIERICKX

Encyclopedia Ilvaniris



R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

L'Encyclopedia Ilvaniris est dédiée à tous mes joueurs, depuis 1988… C'est aussi leur œuvre.

Particulièrement, je souhaite dédier cet ouvrage à deux de mes aventuriers les plus… « pointus ».

A Marc S., d'abord, incroyable Roi Gilénar, dont le souvenir des multiples maladresses éclaire encore mon visage d'un grand sourire…

Sans jamais entrer dans la galerie des « pinailleurs », il a beaucoup fait pour que je demeure sur les sentiers de la simulation ludique et éducative. Son œil m'a galvanisé plus d'une fois. Merci.

A Denis L., ensuite, mon « Numéro 8 », incroyable cartésien, héraut du « techniquement ». Son improbable capacité à approcher par la troisième décimale un calcule de temps de déplacement m'impressionne !

Tous les deux m'ont poussé, sans le vouloir d'ailleurs, vers un souci de précision… Je les en remercie.

21 juillet 2022

Table des Matières

Introduction

I. La Société Médiévale Ilvanirienne.

1°) Noblesse
2°) Clergé
3°) Peuple, paysannerie et bourgeoisie
4°) Types de Gouvernement
5°) Eléments de vocabulaire
6°) Sages et livres, thèmes
7°) Langues

II. Villes et Campagnes

1°) Catégorie d'agglomérations
2°) La vie en ville
3°) La vie à la campagne

III. Eléments du quotidien

1°) Les mesures
2°) Les valeurs d'échange
3°) Les revenus
4°) Les voyages
5°) Les Prix
6°) Viandes, céréales, eau… Consommations et productions

IV. La Monture

1°) Le cheval
2°) Le poney
3°) le dromadaire

V. La Métallurgie

1°) Repères Chronologiques
2°) Repères Minéralogiques
3°) Quelques procédés
4°) Quelques alliages
5°) Les Métaux Fantastiques
6°) La Métallurgie et les quêtes

VI. L'archerie

1°) Carquois et stockage de projectiles
2°) Arc : entretien et conservation
3°) Effets spécifiques des caractéristiques (perception et force)
4°) Tir balistique (« en cloche »)
5°) Arcs particuliers

VII. Les Poisons

1°) Détails Techniques
2°) Les différents poisons et leurs effets

VIII. Armées

1°) Les Corps Armés
2°) Les Grades et autres détails techniques
3°) Une Armée type
3°) La paysannerie

IX. Les machines de guerre et les chocs d'armées

1°) Armement lourd
2°) Précision des Armes lourdes
3°) Points Structuraux
4°) Siège d'une ville

X. Les Manifestations Humaines

1°) Le Tournoi
2°) Le Marché
3°) La foire

XI. Navires

1°) Les Navires - détails
2°) Le Résumé technique
3°) Les Voiles
4°) Les Vitesses
5°) Les Tempêtes en mer

XII. Calendrier

1°) Les Mois de l'année
2°) Fêtes et jours fériés
3°) Les Phases de la Lune
4°) Le calendrier


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

Introduction

Encyclopedia Ilvaniris.
L'encyclopédie Ilvanirienne…
Le sujet est naturellement vaste évidemment.
D'ailleurs trop vaste, sans doute, pour un seul ouvrage.
Aussi certains éléments ont été volontairement extraits de ce travail encyclopédique pour être présenté ailleurs, dans d'autres livrets. C'est le cas des armes et des armures, qui font l'objet d'un livre particulier. C'est le cas aussi des références et des travaux géographiques, présentés dans un autre ouvrage. C'est enfin le cas de l'histoire et de la religion qui sont abordés dans un autre livre.

Reste quoi ?
Tout le reste !
C'est à dire tous les éléments qui semblent nécessaire à partager pour une bonne connaissance d'un monde. La monnaie, les unités de mesure, les engins, les véhicules, les vêtements, le calendrier, les poisons, la métallurgie…
En fait un grand nombre d'information tout de même… Un assemblage hétéroclite qui dépeint, par touches, le monde Ilvanirien pour permettre aux Maîtres de Jeu et aux Joueurs « de s'y retrouver avec le quotidien » !

Voilà, j'ai tenté de réaliser un ouvrage aussi cohérent que possible, compte tenu des éléments si différents qui devaient le composer…
J'ai peut-être oublié des informations.
J'ai sans doute été confus sur d'autres.
Quoi qu'il en soit, je vous souhaite une excellente lecture, et vous invite à me faire remonter toutes vos suggestions pour une amélioration de cet ouvrage, sans doute le plus complexe à mettre en place.

Bon voyage,

David Dierickx


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

I. La Société Médiévale Ilvanirienne.

La société Ilvanirienne, ou plutôt LES sociétés humaines en Ilvanir, sont généralement régies par des systèmes de castes.
Le système de caste le plus commun est celui-ci :
- La Noblesse forme la tête de la société. Lui sont attachés le droit de lever l'impôt et le devoir de protéger le peuple
- Le Clergé forme l'ossature spirituelle de la société. Les prêtres et les moines qui constituent reçoivent de la caste nobiliaire des biens destinés à entretenir édifices religieux et membres du clergé.
- le Peuple. Il est composé des paysans, attachés ou non à leur terre (serfs ou vilains) et des bourgeois (habitants des bourgs), souvent artisans ou manœuvres, parfois marchands ou propriétaire de manufactures, dont le sort est souvent plus enviable que celui de la paysannerie.

1°) La Noblesse

Rendue célèbre par Hollywood et les centaines de films produits sur le thème médiéval, la noblesse est sans doute la caste moyenâgeuse la plus illustrée.
Mais si elle souvent célébrée, il demeure qu'elle est aussi fréquemment mal connue… Les notions de rang de noblesse sont souvent floues pour le commun des mortels, l'Adoubement n'est qu'une vague notion, et on ignore souvent qui peut adouber, l'hérédité des rangs est souvent galvaudée…
Mais c'est aussi assez normal, si l'on veut bien considérer d'une part que la société aristocratique s'étend sur Terre sur une très longue période (la structure nobiliaire du VIII^{ème} siècle n'est pas forcément la même en une région donnée que celle du XIV^{ème}…), et d'autre part que d'un bout à l'autre de l'Europe par exemple, la structure de cette caste peut être nettement différente, même pour une époque donnée…

Il en va de l'Ilvanir en 794 du S.C. comme de l'Europe médiévale : la notion de caste nobiliaire recouvre toujours à peu près la même chose, mais les nuances peuvent parfois être très marquées selon les régions…

Au cœur de la société féodale, un noble s'inscrit généralement dans un double rapport **Suzerain/Vassal**. Il est le vassal d'un seigneur, d'un roi, et lui doit fidélité et obéissance par le serment d'allégeance qu'il lui a déclaré. Mais il est aussi le plus souvent le suzerain d'autres seigneurs nobles, qui lui ont prêté allégeance et à qui il doit protection.

a) Privilèges et Devoirs
Comme caste dirigeante, la noblesse jouie de privilèges et de devoirs.
Privilèges :
- droit de propriété foncière
- droit de posséder des gens, des serfs
- droit de lever d'impôt sur les terres
- droit de chasse
- droit de justice

Devoirs :
- protection du territoire, du fief, du royaume
- protection de la paix civile
- protection de l'ordre social

b) Noblesse de Robe ou d'Epée
Au cœur d'un royaume, d'un fief régit par l'ordre féodal, La noblesse se divise en deux types très distincts : la noblesse de robe d'une part et la noblesse d'épée d'autre part.

Noblesse de Robe :
C'est une noblesse familiale, héritée. Lorsqu'un titre est héréditaire (transmis de père en fils ou parfois de père en descendants sans distinction de sexe), le jeune noble qui hérite du titre de noblesse de son père appartient à la Noblesse de Robe.
C'est le type de noblesse le plus fréquent dans un grand royaume, ou dans un Etat déjà ancien.

Noblesse d'Epée :
C'est une noblesse conquise par l'individu lui-même grâce à ses mérites particuliers, sur le champ de bataille par exemple. Une telle noblesse devient de robe à la génération suivante si l'hérédité a été prononcée lors de l'anoblissement.

Qu'elle soit d'épée ou de robe, la Noblesse est une caste qui organise, structure la société médiévale. Elle possède des avantages financiers, les « privilèges », qui lui donnent droit de lever l'impôt, d'avoir des terres, mais aussi des gens, de rendre la justice officiellement,

b) L'Anoblissement

C'est l'action par laquelle un seigneur fait d'un roturier (homme sans noblesse) un noble. Pour la création d'un Chevalier on parle d'adoubement.

Un Seigneur peut créer n'importe quel rang de noblesse, pourvu qu'il soit inférieur au sien. Attention cependant, à partir d'un certain rang, un titre de noblesse est généralement attaché à une cité, à une terre, à une région… On imagine facilement un chevalier sans fief, mais pas un baron.

N.B. : dans un royaume, le Protocole impose que tout anoblissement supérieur à Chevalier soit confirmé par le Roi.



c) Les Titres de Noblesse

La nomenclature nobiliaire peut varier énormément d'une région à l'autre du continent. Ainsi, certains royaumes, comme l'*Arn'Armor* par exemple, possèdent-ils une hiérarchie de noblesse très large avec un Roi bien sûr, un Prince fieffé d'Ardagost, des Ducs, des Marquis, des Comtes, des Vicomtes, des Barons, des Chevaliers… D'autres, au contraire, possèdent une structure de noblesse très « serrée », avec un Roi, des Barons (ce sont alors tous les grands seigneurs provinciaux qui obéissent au Roi) et des Chevaliers, qui sont alors souvent les hommes d'arme à cheval qui obéissent aux Barons…
De fait, il est souvent malaisé de savoir qui, dans une réception officielle située dans une cour étrangère, possède préséance sur qui : tel grand Baron d'*Algalith*, par exemple, pourra avoir plus de puissance et de richesse que tel autre Comte d'*Arn'Armor*.

Notons encore que certains Etats possèdent à leur tête des seigneurs qui, sans être roi, ne font allégeance à personne ! C'est le cas par exemple du *Percolan*, où le Grand Duc est le seul maître d'un domaine indépendant.

Titre	Notes	Rente et Fortune	Marque de respect protocolaire
Empereur	Titre suprême, Seigneur d'un Empire, domaine constitué d'au moins deux royaumes. L'Empereur est généralement le Roi d'un pays qui en a soumis d'autres. Il ne reconnaît d'autorité que celle du Pape.	Revenus de l'impôt de ses terres	Votre Altesse Impériale
Roi	Seigneur d'un Royaume. Généralement indépendant, le Roi est le maître d'un pays et ne doit allégeance à personne (sauf dans le cas d'un empire).	Revenus de l'impôt de ses terres	Votre Altesse
Dauphin (Prince héritier)	Titre honorifique, le Dauphin est le fils aîné du Roi destiné à recevoir le trône. Si c'est une fille on parle de « l'infante ».	500 à 10.000 pièces d'or par mois payés par le trésor du royaume	Votre Majesté
Prince	Seigneur d'une Principauté, province constituée d'au moins une grande Cité, et de quelques Comtés	Revenus de l'impôt de ses terres	Votre Majesté
Archi-Duc	Seigneur d'un Archi-Duché, Duché ayant fait sécession d'un royaume, ou fief indépendant subitement monté en puissance.	Revenus de l'impôt de ses terres	Votre Majesté
Duc	Seigneur d'un Duché, grande province constituée d'au moins 3 Comtés dont un possède une grande Cité.	Revenus de l'impôt de ses terres	Votre Majesté
Marquis	Seigneur d'une Marche (ou Marquisat), région périphérique d'un royaume constituée d'au moins 2 comtés.	Revenus de l'impôt de ses terres	Votre Seigneurie
Comte	Seigneur d'un Comté, région constituée par au moins 3 baronnies.	Revenus de l'impôt de ses terres	Monseigneur
Vicomte	Seigneur d'un Vicomté, région constituée d'au moins 2 baronnies.	Revenus de l'impôt de ses terres	Monseigneur
Baron	Seigneur d'une région, baronnie, composée d'une Cité principale et de 1 à 5 fiefs (villes ou villages dirigés par des Chevaliers)	Revenus de l'impôt de ses terres	Monseigneur
Chevalier Banneret	Distinction d'un Chevalier ayant suffisamment de biens et de terres pour lever des Chevaliers.	Revenus de l'impôt de ses terres	Messire
Chevalier	Premier rang de noblesse. Parfois héréditaire. Le Chevalier peut être le Seigneur d'un fief (un village plus ou moins grand).	20 à 200 pièces d'or par mois s'il est sans terres, allouées par son suzerain.	Messire
Ecuyer	Rang de « presque noblesse ». Titre non-héréditaire, accordé par un Chevalier à un homme d'arme afin qu'il le serve et devienne ensuite Chevalier lui-même	5 à 50 pièces d'or par mois, allouées par le Chevalier. Pas de terres.	Monsieur

N.B. : le tableau ci-dessus donne des informations « standards » dont le détail peut varier (Notes et Rentes et Fortunes). Les Titres sont donnés dans l'ordre décroissant de leur importance (l'Empereur est plus important que le Roi, lui-même plus important que le Prince…)

d) Le Protocole

Les Grands seigneurs, et certains moins grands, entretiennent une cour.
La cour est à la fois un lieu, le château où demeure le seigneur, et un groupe, l'ensemble des vassaux du seigneur considéré.
Au sein de cette cour, le Seigneur est virtuellement l'égal d'un Dieu. Il a des favoris, des vassaux qui lui sont particulièrement chers ou sympathiques, et des favorites… Il fait aussi les disgrâces.
En ce lieu, et justement pour éviter de tomber en disgrâce, le protocole est de rigueur. Le protocole c'est l'ensemble des règles de bienséance qui s'appliquent dans la relation avec autrui.
Ainsi, le protocole indique-t-il, par exemple :
- qu'une femme, lorsqu'elle rencontre un seigneur dont la position sociale est supérieure ou égale à la sienne, se doit de faire la révérence.
- qu'un homme doit se découvrir la tête lorsqu'il rencontre un seigneur qui lui est supérieur ou égal (le droit de conserver son chapeau en présence du roi est à ce titre un privilège extraordinaire qui n'est accordé qu'aux plus grands seigneurs de la cour).
- que chaque titre possède sa marque de respect propre (Monseigneur pour un Baron ou un comte, Votre Seigneurie pour un Marquis…)
- …



2°) Le Clergé

Le Clergé est constitué des Prêtres et des Moines.
Leur fonction sociale est simple : assurer la protection spirituelle de la communauté.
Pour se faire, les prêtres sont les gardiens de la parole des Dieux. Ils doivent convertir massivement les infidèles et dispenser aux fidèles les justes conseils qui permettront que leur âme ne s'alourdisse pas de trop de pêchers…

Les Moines quant à eux sont chargé du salut du monde, salut qu'ils obtiennent par la prière et la méditation. Ils sont chargés d'intercéder auprès des Dieux pour que les fautes de l'humanité soient pardonnées et que ne se déchaîne pas le courroux céleste !

a) Les Prêtres

Les Prêtres vivent au cœur de l'humanité, dans les villages, les villes et les Cités.
Ils sont les gardiens des églises et des temples, des chapelles et des cathédrales. Ils en assument l'administration matérielle et la conduite spirituelle.
Ils parcourent les rues et les champs pour dispenser conseils et réprimandes. Chacun peut les interpeller pour solliciter une aide, un avis…

Leurs ressources matérielles proviennent de deux origines : la *dîme* (10% de l'impôt prélevé par le seigneur) que leur reverse le seigneur du domaine, où qu'ils prélèvent directement s'ils sont les seigneurs du domaine, et les offrandes spontanées des fidèles.



b) Les Moines

Au contraire des prêtres, les Moines ne vivent jamais au milieu des autres hommes. Ils vivent dans des monastères situés en retrait des habitations humaines, et n'entretiennent commerce avec les autres mortels que pour dans le cadre du stricte nécessaire.
Dans bien des monastères, les frères moines vivent au contact de frères convers, des semi-laïcs qui ont le droit de communiquer librement avec les humains et qui s'acquittent donc de toutes les tâches de commerce…

Les ressources matérielles des moines proviennent essentiellement de leur labeur dans l'enceinte du monastère, et des dons des fidèles.

3°) Le Peuple

Le troisième échelon de la société médiévale humaine en Ilvanir est constitué par le peuple. C'est le « troisième état du royaume », le fameux « tiers état ».
C'est dans cette caste que se trouve la disparité la plus importante. En effet, même si la situation d'un Chevalier n'a pas grand chose à voir avec la situation d'un Duc dans le même royaume, la différence est bien plus criante encore entre un serf d'un modeste fief périphérique et le riche bourgeois du quartier central de Bollissac…
Le Serf est un quasi-esclave attaché à sa terre et soumis aux corvées, tandis que le bourgeois est un homme libre, qui peut prospérer si son métier est bon, et si les taxes ne l'accablent pas trop.

Il s'en suit que la caste du peuple, la « roture » (qui désigne tout ce qui n'est ni noble ni religieux), ne possède pas de réelle cohérence, sauf à se définir face à une autre caste.

a) la paysannerie.



C'est la caste qui réuni tous ceux qui vivent en dehors de tous les grands centres urbains (Cités et Villes) et dont l'activité touche à l'agriculture ou l'élevage.
C'est généralement la catégorie la plus pauvre de la société, mais là encore des disparités importantes peuvent subsister entre paysans.

- Le Serf. C'est un paysan qui est attaché à une terre qui appartient au seigneur. Il a obligation à travailler la terre du seigneur. Il paye l'impôt en nature (généralement 50% au moins de sa production) et en travail au château (la corvée, qu'il accomplit de 1 à 5 fois par mois selon le poids de cet impôt).

- Le Vilain. C'est un paysan qui travaille des terres plutôt périphériques du domaine d'un seigneur. Il n'est pas attaché à la terre et peut partir s'il le souhaite. Il paye l'impôt par le fruit de son agriculture (souvent autour de 30 à 50% de sa production).

- Le Métayer. C'est un fermier plus libre encore, à qui le seigneur a prêté une terre qu'il doit faire fructifier. L'imposition est souvent plus favorable pour lui (impôt moins lourd d'au moins 25% par rapport au Vilain).

- Le Paysan libre. Il advient parfois qu'un seigneur ait à cœur de récompenser un de ses sujets pour services rendus (lors d'une bataille par exemple), en lui accordant la propriété d'une terre. Dans ce cas, le paysan peut exploiter pour lui-même cette terre. Il ne paye qu'un impôt « léger » (le plus souvent autour de 15 ou 20% de sa production).
N.B. : cette propriété est rarement héréditaire et, à la mort du paysan, la terre rejoint la propriété du seigneur.

b) la bourgeoisie.



C'est la caste de ceux qui vivent dans les villes et dans les cités, ou encore dans les villages et qui n'ont pas de rapport direct avec la terre.
Là encore, les disparités sont grandes. Cette caste est composée d'artisans modestes (cordonnier, tanneur, forgerons, …), de petits commerçants (boulangers, bouchers, …), de manœuvres (débardeurs sur les ports, ouvriers des filatures, …), de négociants, de commerçants aisés (joaillier, aubergistes, …), d'entrepreneurs, de médicastres, de guerriers, …
C'est au sein même des bourgeois que la difficulté d'une revendication de caste se fait la plus difficile, tant les écarts et les rivalités d'intérêts sont grands.
Ce sont aussi ces disparités qui ont présidées à la naissance des premières guildes et des premiers rassemblements corporatifs.

Règles - Origines sociales
Il n'existe pas de règle à proprement parlé dans R.E.D.O.N. pour définir l'origine sociale d'un personnage joueur à la naissance. Pour une simple raison : il m'apparaît qu'il est souhaitable de laisser ce sujet à l'appréciation des Maîtres de Jeu. C'est au joueur de proposer une origine particulière, s'il le souhaite (« mon guerrier pourrait être le fils d'un commerçant aisé des faubourgs de Pavis, un Tavernier installé par exemple ? »), et au Maître de Jeu de disposer en fonction de la campagne qu'il souhaite mettre en place.

Pour les « accrocs » de la règle à tout pris et les « maniaques » du tableau, je me bornerai simplement à donner les quelques chiffres suivants : la société médiévale se décompose comme suit (variations importantes selon les Etats) :
- noblesse : 1% de la population
- clergé : 1 à 3 %
- peuple : bourgeoisie supérieure de 2 à 7 %
- peuple : bourgeoisie inférieure de 5 à 12 %
- peuple : paysannerie aisée : 10%
- peuple : paysannerie modeste et pauvre : 65 à 80%

Libre ensuite au MdJ d'accorder un tirage aléatoire au joueur…



4°) Types de Gouvernement

Le monde ilvanirien brille aussi par la diversité des situations politiques.
Pour bien l'appréhender, il convient de bien définir les termes. Pour chaque terme vous trouverez :
- d'abord une définition courte du terme tel qu'utilisé en Ilvanir
- une mention particulière si le concept est appliqué dans un Etat d'Ilvanir
- enfin une définition plus détaillée et moins en rapport avec REDON, donnée à titre d'information complémentaire

- Aristocratie

Système politique dont tout le pouvoir est entre les mains d'une seule et même caste.
Dans les pays régis pas la monarchie, bien souvent Aristocratie et Noblesse se confondent.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *Le terme aristocratie (en grec : gouvernement des meilleurs) désigne une forme de gouvernement dans laquelle le pouvoir est détenu par une classe « supérieure » (parfois par une caste, une famille, voire quelques individus)*
> *L'aristocratie ne doit pas être confondue avec la noblesse : l'aristocratie est fondée sur le mérite, la noblesse sur la naissance*
> *Histoire : souvent issue de la féodalité, l'aristocratie a souvent évolué vers la monarchie ou l'autocratie. Elle peut parfois se combiner avec une sorte de démocratie (exemple de la République de Venise avec un doge élu et aux pouvoirs limités ou de la Pologne dont le roi était élu par la noblesse - 10 % de la population - et dont les pouvoirs étaient limités par le Parlement).*

- Démocratie

Régime basé sur la participation du peuple aux choix des gouvernants et des lois.
La Démocratie suppose le vote. Elle est « pleine » quand tous les habitants adultes qui compose le pays ont droit à exprimer leur opinion par le vote. Elle est « censitaire » lorsque des restrictions à la citoyenneté (et donc au droit de vote) sont imposées (paiement d'un impôt…).

En 792, en Ilvanir, seul le Sumor s'est doté d'un régime démocratique.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *Dans son sens originel (dans la cité-état d'Athènes du Ve siècle av. J.-C.), la démocratie (du grec ancien dèmokratia, « souveraineté du peuple », de dèmos, « peuple » et kratos, « puissance », « souveraineté ») est un régime politique ou une organisation sociale où le peuple détient le pouvoir. Il s'agit donc du pouvoir direct pour et par le peuple. Mais cependant, seulement six mille citoyens sur trente à quarante mille Athéniens se réunissaient pour décider*

- Dictature

Régime politique, basé sur la concentration des pouvoirs en un seul homme (le Dictateur), qui revêt pourtant certaines formes de la démocratie : des chambres de représentants existent (même si leur rôle est mineur, voire inexistant en fait), des lois sont promulguées qui s'appliquent à « tous »…

En 792, en Ilvanir, seul Arias est une dictature.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *La dictature est un régime politique qui s'impose et se maintient par la force. C'est en général le pouvoir absolu d'un homme, parfois d'un groupe d'hommes plus ou moins étendu (parti, caste, armée, groupe religieux...).*
> *La dictature s'oppose à la démocratie, notamment par l'absence d'élections libres et/ou représentatives et la confusion des pouvoirs, alors qu'en démocratie les trois pouvoirs (exécutif, législatif et judiciaire) sont dissociés*

- Gérontocratie

Régime politique dont tout le pouvoir repose entre les mains d'un groupe d'anciens, choisis pour leur sagesse, leur savoir.

En 794, en Ilvanir, le Silk'Or hésite entre l'Aristocratie des Juges et une Gérontocratie.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *La gérontocratie désigne un régime politique où le pouvoir est exercé par les personnes les plus âgées de la société, investies par leur sagesse de fait : les gérontes.*
> *Nota Bene : le terme est plus utilisé indirectement, pour décrier la mainmise du pouvoir par ces mêmes gérontes sur d'autres systèmes politiques, au détriment du mérite ou d'autres qualités. L'usage de l'expression induit une politique de traditionalisme, les plus âgés étant supposés peu enclins à modifier les structures de la société, mais à la pérenniser telle qu'ils l'ont connue.*

- Monarchie Classique (Héréditaire /de Droit Divin)

Régime politique qui accorde le pouvoir en général à une famille, et en particulier à un homme, le monarque, en vertu d'un droit naturel, le plus souvent divin.

En 792, en Ilvanir, l'Ang'Mar, l'Elarstan, la Marance, le Percolan, le Royaume des Glaces, la Salisie, sont des Monarchies Classiques
L'Arn'Armor est en passe de devenir probablement une Monarchie Constituionnelle.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *La monarchie (du grec mono « seul », archein « pouvoir » : « pouvoir non d'un seul, mais en un seul ») est un système politique où le chef de l'État n'est pas issu du suffrage universel, direct ou non.*

- Monarchie Constitutionnelle
Régime politique qui partage le pouvoir entre une famille, un homme, d'une part, et des chambres représentatives d'autre part (assemblées populaires ou ligues de métiers ou …)

En 792, en Ilvanir, l'Empire du Nord est une Monarchie Constitutionnelle.
L'Arn'Armor est en passe de le devenir.

- Oligarchie
Régime politique non théorisé, mais constaté, désignant un Etat dont le pouvoir est détenu par les membres d'un même groupe unique (une famille par exemple).

En 794, le Régime des Juges qui tente de s'imposer au Silk'Or pourrait bien déboucher sur une oligarchie des magistrats.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *L'oligarchie - du grec oligos, peu et arkhê, commandement - est une forme de gouvernement dans laquelle la plupart des pouvoirs sont détenus par une petite partie de la société (typiquement la plus puissante, que ce soit par richesse, force militaire, cruauté ou influence politique).*
>
> *Les analystes politiques disent que toute société est inévitablement une oligarchie quel que soit le système politique revendiqué. Le nombre de membres de l'oligarchie (nombre absolu ou relatif) n'apparaît pas non plus un critère très sûr. Il est donc nécessaire d'analyser plus finement les critères d'appartenance à l'oligarchie : comment on y rentre, y reste, et en sort. Toutes sortes de critères, plus ou moins officiels et plus ou moins stables dans le temps, peuvent entrer en jeu.*
>
> *Les oligarchies sont des systèmes politiques complexes, avec souvent plusieurs cercles (plus ou moins formels) de pouvoirs de plus en plus concentrés, des spécialisations selon le domaine de pouvoir (commercial, juridique, religieux, militaire, technologique, etc.), et un exercice du pouvoir souvent discret et collégial. On y retrouve généralement des familles dominantes, pour qui la position politique est un élément de patrimoine transmis aux enfants, dont l'éducation est organisée dans cette perspective. On peut y trouver, ou non, des systèmes de caste.*
>
> *Une société oligarchique est instable, le pouvoir se diffuse ou se concentre au cours du temps, le phénomène étant compliqué par les influences étrangères :*
> *- les situations de guerre permettent à un individu de concentrer de grands pouvoirs, de sorte que l'oligarchie est soumise au risque de disparaître aussi bien par la défaite (cas de carthage, qui disparaît faute d'avoir assez soutenu la famille des Barca (Hamilcar puis Hannibal) que par la victoire (cas de Rome, qui se dissout dans l'Empire des Julio-Claudien). Beaucoup des monarchies européennes furent établies de cette manière au Moyen Âge.*
> *- le commerce international et l'enrichissement très concentré qu'il permet conduit aussi à une concentration (dont profitèrent par exemple les Médicis à Florence)*
> *Inversement, les oligarchies peuvent imposer au monarque ou au dictateur le partage de ses pouvoirs avec d'autres couches de la société. Un exemple de ce processus est l'union des nobles d'Angleterre, forçant, en 1215, le roi Jean d'Angleterre à signer la Magna Carta, reconnaissance tacite de l'existence d'un contre-pouvoir et de l'affaiblissement du pouvoir royal. La Magna Carta fut ensuite révisée, garantissant plus de droits à plus de monde posant les bases de la future monarchie constitutionnelle.*
> *La République romaine était une oligarchie, elle ressemble par là aux démocraties au sens moderne.*

- Ploutocratie
Régime politique qui confère le pouvoir aux membres du groupe le plus riche de la société.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *La ploutocratie : (du grec ploutos: richesse; kratos": pouvoir) est un système politique où le pouvoir est exercé par le groupe le plus riche. D'un point de vue social, cette concentration du pouvoir dans les mains d'une classe sociale s'accompagne de fortes inégalités et d'une faible mobilité.*

- République
Régime politique qui accorde le pouvoir à un groupe d'individus non isssu d'une caste ou d'un groupe, mais, le plus souvent, des élus.

En 792, seul le Silk'Or est une République.

> *La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)*
> *Une république est une forme de gouvernement dans lequel le chef de l'État n'est pas un monarque (ce terme désigne également un état ainsi gouverné). Ce mot provient du latin res publica, la « chose publique », et suggère le contrôle de l'État par l'ensemble de la population. Cependant,*

la république n'en est pas pour autant forcément démocratique. Un gouvernement de forme républicaine peut impliquer une démocratie limitée, où de tels droits ne sont réservés qu'à un groupe restreint. Dans de tels cas, une république peut être dictatoriale ou totalitaire. Le concept est également assez large pour inclure les démocraties représentatives.

L'histoire de la république remonte aussi loin que l'ancienne Akkad. La république antique la mieux connue est la République romaine, qui dura de -509 à -44. Dans la république romaine, les principes d'annualité (exercice du pouvoir pour un mandat d'une seule année) et de collégialité (exercice du pouvoir par au moins deux hommes en même temps) étaient couramment observés.

A notre époque, le pouvoir exécutif s'incarne généralement dans une seule personne, le président, mais quelques exceptions sont constatables comme en Suisse, qui possède un conseil de sept membres à sa tête (appelé le Bundesrat ou Conseil Fédéral) et Saint-Marin, où deux personnes se partagent le pouvoir.

Rien ne permet de dire qu'entre monarchie et république l'un soit nécessairement plus démocratique que l'autre, car les pouvoirs du chef de l'État (qu'il soit monarque ou président) peuvent n'être que purement cérémoniaux - bien que l'élection d'un chef d'État au sein de systèmes démocratiques soit généralement considérée plus démocratique que le droit monarchique. Les monarques règnent généralement à vie et sont remplacés à leur mort par un parent, soit déterminé par eux soit par des règles préétablies. Beaucoup de monarchies constitutionnelles actuelles sont tout à fait démocratiques, comprenant un parlement élu par le peuple. Les présidents de républiques, au contraire, sont généralement élus pour un mandat limité - de même que leurs successeurs. De nos jours, de nombreuses républiques non-démocratiques se disent démocratiques, et nonobstant le contrôle des résultats électoraux maintiennent le rituel d'élire régulièrement leur chef d'État ; dans ces États, de nombreux chefs d'États abandonnent leurs fonctions (par démission ou retraite anticipée) ou y sont forcés (par des moyens constitutionnels) par d'autre membres de l'élite dominante. Il y a cependant des exceptions - chaque nouvel empereur du Saint Empire romain, par exemple, était élu par les principaux princes de l'Empire, bien qu'à travers les siècles la coutume évolua jusqu'à nommer à cette charge les membres successifs d'une même famille.

Les républiques soviétiques étaient des états membres qui devaient réunir trois critères pour être ainsi nommées, 1) être à la périphérie de l'Union Soviétique pour pouvoir profiter de leur droit théorique à faire sécession, 2) être économiquement capable d'assurer l'autarcie après la sécession, et 3) être nommée d'après le groupe ethnique d'au moins un million de personnes qui constituera la majorité de ladite république. Ces républiques furent originellement crées par Staline - et certaines continuent d'être créées encore aujourd'hui.

Les États des États-Unis se doivent d'être de forme républicaine (tout comme le gouvernement fédéral), le peuple étant le réel détenteur de l'autorité. Une condition requise pour des États qui sont censés créer et renforcer la plupart des lois domestiques, exception faite pour les zones déléguées au gouvernement fédéral. Les pères fondateurs du pays attendaient une gestion par les États de la majorité des lois domestiques, même si avec le temps l'influence du gouvernement fédéral sur celles-ci s'est peu à peu renforcée. L'obligation d'une forme républicaine était également une façon de protéger les droits des citoyens et d'éviter qu'un État ne sombre dans la dictature ou dans la monarchie.

- Théocratie

Régime politique qui confie tous les pouvoirs à la caste religieuse.

En 792, en Ilvanir, seul l'Algalith, et en partie Arias, sont une Théocratie.

La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)
La Théocratie (du grec theokratia, de theos, dieu et kratos, pouvoir; gouvernement de Dieu) est un régime politique où la souveraineté est exercée par la classe sacerdotale, qui cumule pouvoir temporel et religieux.

C'est aussi la conception de l'État selon laquelle le pouvoir temporel dépend du pouvoir spirituel religieux. Il peut, dans ce cas, s'agir d'un souverain ou d'un dictateur qui exerce son pouvoir au nom d'un dieu ou de Dieu.

L'Iran des Ayatollahs (théocratie sacerdotale, sous l'égide du Velayet-e-faqih) et le gouvernement des Mormons (théocratie souverainiste) dans l'Utah au XIXe siècle sont des exemples concrets de théocratie. Ainsi en Utah, Brigham Young était à la fois président de l'Eglise et gouverneur du territoire.

- Timocratie

Régime politique dans lequel le pouvoir est confié à un groupe éclairé, dont l'objectif réside dans l'accumulation d'honneurs, souvent militaires.

En 792, Arias est une Timocratie, et une Théocratie, au main d'un « Timoverneur »

La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)
La timocratie ou timarchie est un régime politique évoqué par Platon, dans son livre La République (l. VIII). C'est le gouvernement par ceux qui recherchent ce qui a du prix, de la valeur. Mais de quelle valeur s'agit-il?

L'ambiguïté du terme « valeur » en français est aussi présente dans la langue grecque: "Timô", c'est fixer le prix d'une chose, mais aussi juger digne, récompenser, honorer, respecter.
"Timokratia", c'est l'Etat dans lequel la recherche des honneurs est le principal mobile. C'est aussi l'Etat où le pouvoir appartient aux citoyens possesseurs d'un certain revenu.
Pour mémoire, « kratô » signifie dominer, régner.

Dans la République, au livre VIII, Platon nomme timocratie la première étape de la dégénérescence du gouvernement de la Cité idéale, Cité dans laquelle les meilleurs conduisent la vie politique, c'est-à-dire où une aristocratie est mise en place.

Les jeunes gens (filles et garçons) sont éduqués en communauté, et l'on choisit parmi eux ceux qui font preuve de courage, d'abnégation, de détachement à l'égard du monde sensible, pour en faire les « gardiens de la Cité ». Et parmi ces derniers l'on retient ceux qui ont à la fois du goût pour la gymnastique et pour l'art de ces filles de Mnémosyne et de Zeus (ou de la Terre et du Ciel selon d'autres traditions) qui président à la

Pensée sous toutes ses formes, les Muses. Platon utilise le terme de « Musique » en ce sens. Ces jeunes gens, montrant un goût pour les études intellectuelles, seront les philosophes, dont on fera des gouvernants.

Mais la Cité, née dans l'Histoire, est fille de l'Histoire, et donc conduite à changer. Or ce qui est parfait ne peut, en changeant, que se dégrader. Alors, même ceux qui ont le « naturel philosophe » sont pervertis par le spectacle des injustices et des grossiers plaisirs, - mais aussi par les sophistes, ces maîtres à ne penser qu'en termes de conquête du pouvoir, et non en termes de recherche du bien et du juste. Les sophistes: plutôt des maîtres à ne pas penser.

Ces jeunes gens, promis à devenir gardiens de la Cité, prennent goût à ce pouvoir qu'on leur présente comme une fin en soi. Ils n'acceptent plus d'obéir aux philosophes, ils pratiquent la gymnastique plus que la « musique », ils cultivent la force physique, ils sont férus d'honneurs qui leurs confèrent des privilèges, et finalement ils cherchent à s'enrichir. Faisant à la fois montre de gloriole et de cupidité, ils croient que la possession est à l'origine de la valeur. Arrogants, hautains, féroces à l'égard de ceux qu'ils tiennent pour inférieurs et qu'ils méprisent, dociles et même serviles à l'égard de leurs chefs, les hommes de la timocratie prennent pour vertu leur amour de la chasse et de la guerre.

La timocratie dégénérera en oligarchie quand le goût pour l'or et les dépenses s'emparera plus encore de ceux qui détiennent le pouvoir. Dans leur esprit, la richesse se substituera définitivement à la vertu. Le gouvernement sera alors aux mains d'un petit nombre de personnes opulentes.

- Tyrannie

Régime politique basé sur la concentration des pouvoirs en un seul homme (le Tyran).
Dans une Tyrannie, il n'existe aucun contre pouvoir, aucune chambre de représentants, même consultative.

La définition du Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/)
Un tyran (du grec τύραννος) est un individu disposant d'un pouvoir absolu et abusif.

Historiquement, en Grèce antique, un tyran était un dictateur arrivé au pouvoir après un coup d'État, ou l'un de ses héritiers. Le titre a été donné pour la première fois, semble-t-il, à Phidon d'Argos et à Cypsélos de Corinthe.
Initialement, il n'y avait pas de connotation péjorative associée à ce terme et en fait certains tyrans étaient plutôt populaires (Cypsélos est réputé n'avoir pas besoin d'une garde pour se promener dans sa cité), au moins au début de leur règne, puisque leur ascension se faisait avec l'aide du peuple.
De nos jours le terme de tyran désigne des dictateurs régnant par la terreur puisque, évidemment, certains tyrans grecs se comportaient ainsi.



5°) Eléments de Vocabulaire

Pour mieux comprendre les données sociales évoquées ci-avant, il est bon de faire un point sur différents éléments de vocabulaire fréquents dans la description sociale médiévale.

- Chambellan : officier préposé au service de la chambre du Roi, du Seigneur. Il est choisi par le seigneur parmi ses plus fidèles amis. Il est un conseiller écouté, un confident, souvent un ami intime.

- Chancelier : Premier ministre désigné par le souverain. Il exprime officiellement la voix du souverain.

- « Charge » : fonction honorifique, parfois lucratives. Les charges sont souvent attribuées à des vassaux ou des sujets particulièrement méritants, ou bien monnayées par le seigneur pour remplir son trésor.

- Connétable : titre honorifique attribué par un seigneur à celui qu'il reconnait comme son meilleur combattant, son champion. Il commande bien souvent l'armée de son Seigneur en temps de guerre.

- Echanson : c'est celui qui verse la boisson dans le verre du seigneur. Devenu charge

- Ecuyer du Roi : il ne s'agit pas d'un titre de noblesse, mais d'une distinction honorifique destiné à un homme de toute confiance qui devient alors l'inséparable du Roi.
L'Ecuyer du Roi est reçu partout avec tous les égards dus au souverain auquel il est attaché.

- Fief : partie d'un territoire plus important confiée en propre à un seigneur pour l'administrer, le faire prospérer... Le Seigneur d'un fief prélève l'impôt, rend la justice (le plus souvent la « basse justice »), lève des troupes…

- « Fieffé » : à côté d'un titre signifie que le seigneur considéré possède un fief. « Chevalier Fieffé » est un chevalier qui possède une terre.

- « Préséance » : qui possède le droit de passer avant. C'est généralement l'apanage du plus titré, ou du plus puissant…

- « Tomber en disgrâce » : ne plus faire parti des favoris du Seigneur.

- Sénéchal : fonction accordée à un roturier afin qu'il administre les biens du seigneur en son absence. Le Sénéchal rend la justice, prélève l'impôt et joui de toutes les prérogatives du seigneur qu'il remplace. La circonscription qui lui est confiée se nomme « sénéchaussée ».
On trouve également le terme de « Bailli », et de « Bailliage ».

- serf : c'est un paysan qui est attaché à sa terre. Il a obligation à travailler la terre du seigneur. Il paye l'impôt en nature et en travail au château.

- Suzerain : c'est le maître d'un vassal. Il prélève l'impôt sur le vassal et lui doit en échange assistance et protection.

- Vassal : il est soumis à un suzerain à qui il paye un impôt en échange de sa protection et de son aide. Il lui doit une fidélité complète.

- vilain : c'est un paysan qui travaille des terres plutôt périphériques du domaine d'un seigneur. Il n'est pas attaché à la terre et peut partir s'il le souhaite. Il paye l'impôt par le fruit de son agriculture.

Point particulier : « la Justice »

Haute Justice : elle est l'apanage du Roi (ou du haut seigneur qui gouverne effectivement le pays ou de l'Assemblée des Représentants du peuple) et des plus hauts dignitaires du royaume (souvent Ducs et Comtes importants).
Le seigneur (ou juge seigneurial en fonction) peut juger toutes les affaires et prononcer toutes les peines, dont la peine capitale (d'où le nom de *jus gladii*, littéralement « droit de l'épée »). La haute justice jouit de la plénitude de juridiction au civil comme au pénal.
NB : lorsque la Haute Justice décide de la peine capitale, le condamné peut faire appel au jugement direct par le Roi.

Moyenne Justice : elle est généralement au main des grands seigneurs (du Roi au Baron).
Le seigneur peut juger les rixes, injures et vols. Les délits ne peuvent être punis de mort. Pratiquement, la moyenne justice joue un rôle important au civil, notamment en matière de successions et de protection juridique des intérêts des mineurs : apposition de scellés, inventaire des biens des mineurs, nomination des tuteurs, etc.

Basse Justice : c'est normalement le seul droit de justice d'un Chevalier sur son fief.
Le seigneur peut juger les affaires relatives aux droits dus au seigneur, cens, rentes, exhibitions de contrats et héritages sur son domaine. Il s'occupe aussi des délits et amendes de faibles valeurs (dégâts des bêtes, injures, amendes inférieures à 5 couronnes). Il doit posséder sergent et prison afin d'y enfermer tout délinquant avant de le mener vers de plus hauts justiciers.

6°) Sages et livres, thèmes



Cette section offre un aperçu détaillé des thèmes d'étude, des champs de connaissance, en Ilvanir.
Elle permet, par exemple, de répondre aux questions aussi pénibles que : « y'a quoi comme bouquin dans la bibliothèque du Baron là ? » ou encore « bon, on fait un tour en ville, et on demande aux gens si il y a des sages, des érudits, et surtout leur domaine de compétence ».
Grâce aux tables de cette section, en quelques jets de dés, et un peu de bon sens, le Maître de Jeu sera en mesure de répondre directement aux joueurs.

Bien sûr les thèmes retenus ici sont indicatifs, et le MdJ a entière latitude pour la modifier comme il l'entend.

« Spécial non magique » → désigne un livre, uniquement, dont le thème est très particulier (souvent en rapport avec l'aventure en cours) et probablement très utile aux joueurs
« Spécial magique » → désigne un livre, uniquement, dont la lecture peut avoir des effets magiques directs sur le lecteur lui-même par exemple.

- Table des thèmes de connaissance et des sujets de livres

%	Thèmes	%	Thèmes	%	Thèmes
01	Agriculture	35	Forge	69	Noblesse et roture
02	Alchimie	36	Génie civil	70	Numérologie
03	Arbres et buissons	37	Géographie	71	Objets magiques
04	Architecture	38	Gobelinoides	72	Ordre de chevalerie
05	Armes	39	Golem	73	Orfèvrerie
06	Arts Martiaux	40	Guildes de Voleurs	74	Ornithologie
07	Astrologie	41	Héralidique	75	Pêche
08	Astronomie	42	Herboristerie	76	Peinture
09	Biologie	43	Histoire	77	Peuples anciens
10	Boulangerie	44	Ichtiologie	78	Philosophie
11	Brassage de bière	45	Irrigation	79	Physique
12	Cartographie et topologie	46	Jeux	80	Plans d'existence
13	Chasse	47	Légendes	81	Poisons
14	Commerce et comptabilité	48	Linguistique	82	Politique
15	Construction chars et diligences	49	Littérature - Aventure	83	Primatologie
16	Construction navale	50	Littérature - Biographie	84	Psychologie
17	Cordonnerie	51	Littérature - Drame	85	Race...
18	Coûtumes	52	Littérature - Farce	86	Relique
19	Cryptographie	53	Littérature - Théâtre	87	Sculpture
20	Cuisine	54	Livre des	88	Sexualité
21	Danse	55	Lutte Silko'Babylossienne	89	Sociologie
22	Démonologie	56	Magie	90	Sortilèges (livre de sort)
23	Dessin	57	Mécanique des moulins	91	Stratégie et tactique
24	Divination	58	Mécanique générale	92	Théologie
25	Donjons et aventures	59	Médecine	93	Tissage
26	Draconnologie	60	Métaux	94	Torture
27	Dressage	61	Météorologie	95	Vampirisme
28	Droit	62	Méthaphysique	96	Vie sauvage et survie
29	Education et enseignement	63	Mine - exploitation	97	Viticulture
30	Elémental	64	Mine - prospection	98	Zoologie
31	Enluminures	65	Minéraux	99	Spécial non magique
32	Enthomologie	66	Morts-vivants	100	Spécial magique
33	Equitation et montures	67	Musique		
34	Exorcisme	68	Mycologie		

- Table des races du thème

%	Concerne
01-45	Humains
46-55	Elfes
56-63	Nains
64-69	Hobbits
70-74	Barbares
75-78	Amazones
79-82	Wükings
83-85	Hommes Bleus
86-00	Autres

Une fois le tirage du thème du livre réalisé, il peut être nécessaire d'apporter une précision quant à la race concernée.
Ainsi pour un livre portant le thème « Littérature – Aventure », il peut être intéressant de préciser que le héros du livre, ou l'auteur, est un hobbit par exemple.
De même, si le livre porte sur les « Légendes », il peut être utile de savoir qu'il s'agit des Légendes vues par les Amazones…

Cette table peut également affiner les champs de connaissance d'un Sage. Tel érudit pourra par exemple avoir une connaissance très pointue des Ordres de Chevaleries des humains, mais n'avoir que de vague notions de ce sujet chez les elfes…

- Table de la qualité du livre / de la connaissance du sage

%	Qualité
01-39	Généralités
40-70	Initiation
71-81	Expertise I
82-93	Expertise II
94-98	Maîtrise I
99-00	Maîtrise II

Cette table permet d'affiner le regard sur un thème. Le livre est-il un ouvrage de vulgarisation ? Ou au contraire une bible incontournable du sujet ?
Autant de questions auxquelles cette table permet d'apporter une réponse claire.



« Généralité » *indique que la lecture du livre concerné permettra au lecteur d'avoir une idée générale du thème. Il pourra ainsi se faire une opinion vague sur le sujet, suivre une conversation sans trop de difficulté…*
« Initiation » *indique qu'un lecteur attentif pourra obtenir de bonnes connaissances sur le thème, au point de pouvoir se faire une opinion assez éclairer et participer à une conversation.*
« Expertise I et II » *indique que le livre aborde le sujet de façon relativement pointue. Sa compréhension peut être difficile pour un individu non initié. S'il est correctement assimilé par le lecteur, un tel livre pourra lui permettre d'avoir de très bonnes connaissances sur le sujet.*
« Maîtrise I » *indique que le livre traite le sujet d'un point de vue très pointu. De tels ouvrages ne sont généralement pas accessibles à des non-initiés, et peuvent se montrer difficiles pour des initiés, voire même des experts.*
« Maîtrise II » *indique que le livre les connaissances les plus affinées sur un thème donné. Compréhensibles seulement par des maîtres du sujet, ils présenteront bien des difficultés à un expert.*



7°) Langues

Le continent Ilvanirien regroupe de nombreuses races intelligentes, humanoïdes ou non.
Ces races parlent souvent l'Ilvanirien, mais pas toujours. Le tableau ci-dessous présente une trentaine de langues, et pointes les relations particulières que certaines peuvent entretenir.

	Langues principales	Peuples	Langues proches (% d'intercompréhension)	Notes d'ethnie et de compréhension
Humanoïde	**Amalien**	Amazone	Miyar 80% Kinsh 35% Tieg 20%	Langue très proche du barbare mais à la prononciation très différente.
Humanoïde	**Dji'Hé**	Hommes bleus du Gob'Us	Kinsh 15 à 20% Kumanish 5%	Langue des hommes du désert de Gob'Us, lointaine parentée avec le Kumanian.
Humanoïde	**Druidique**	spécial	/	Langue uniquement orale, pour l'écrit, les Druides ont recours à l'alphabet Ilvanirien standard, rendu invisible.
Humanoïde	**Elfique**	Elfe	Noir-elfique 40% Féérique 80% Centaure 25% Ent 10%	L'écriture elfique se fait en rune. Leur sens reste hermétique même à des individus parlant courament l'elfe.
Humanoïde	**Géant**	Géants	/	Différentes variantes (géant des colinnes, des montagnes, du feu...). Une compréhension moyenne est possible à environ 60% entre chaque.
Humanoïde	**Gnomol**	Schninkel	Nain 25% Ilvanirien 15%	Langue voisine du Nain et de l'Ilvanirien. Compréhension à 25% pour un individu parlant le Nain, à 15% pour un individu parlant l'Ilvanirien.
Humanoïde	**Gobelin**	Gobelin	Hobgobelin 75% Orque 60%	Langue parente du Hobgobelin et de l'Orque.
Humanoïde	**Hobbit**	Erudits hobbits	/	Langue morte. Aujourd'hui patois, les hobbits parlent tous la langue des humains depuis l'intensification des rapports avec les premiers colons humains durant le Premier Calendrier.
Humanoïde	**Hobgobelin**	Hobgobelin	Gobelin 75% Orque 40%	Langue parente du gobelin et de l'orque.
Humanoïde	**Ilvanirien**	Humains et au-delà	/	Langue des humains du continent Ilvanirien.
Humanoïde	**Kender**	Kender	/	Langue chantante, aux sonorités italiennes teintées de slave.
Humanoïde	**Kinsh**	Barbare	Amalien 35% Tieg 30% Dji'Hé 15%	Langue guturale, proche des sonorités russes. Proche de la langue des Amazones, mais à la prononciation fort différente.
Humanoïde	**Korredian**	Korred	Nain 70% Pech 20% Gnomol 15%	Langue voisine du Nain. Compréhension à 70% pour un individu parlant le Nain.
Humanoïde	**Kumanish**	Kumanian	Dji'Hé 5%	Langue des habitants de l'archipel située entre Ilvanir et le lointain pays de l'or (Organdia).
Humanoïde	**Miyar**	Ensorcelleuse	Amalien 80% Kinsh 15% Tieg 10%	Langue très proche de l'Amalien. Compréhension à 90% pour un individu parlant l'Amazonien. D'où compréhension à 30% pour un individu parlant le Barbare.
Humanoïde	**Nain**	Nain	Korred 70% Pech 40% Gnomol 25	Langue voisine du Korred, du Pech et du Gnomol.
Humanoïde	**Noir-elfique**	Elfe Noir	Elfique 40%	Langue dérivée de l'elfique, que les deux peuples pratiquaient au temps de leur identité.
Humanoïde	**Ogre**	Ogre	/	Langue très simple (à peine 500 mots et une grammaire rudimentaire), pourtant difficile à maîtriser pour un humain à cause des sons très particuliers
Humanoïde	**Orque**	Orque	Gobelin 60% Hobgobelin 40%	Différents patoies (orque brun, orque blanc, jaune et orque roux) mais communication facile entre chaque.
Humanoïde	**Ozzolu**	Humains d'Ozzo-Kuru	/	Langue principale de l'archipel d'Ozzo-Kuru
Humanoïde	**Pech**	Pech	Nain 40% Korred 20% Gnomol 15%	Langue voisine du Nain, du Gnomol et du Korred. Les sonorités sont globalement plus aigües.

	Langues principales	Peuples	Langues proches (% d'intercompréhension)	Notes d'ethnie et de compréhension
Humanoïde	**Quër**	Quërek	Orque 20%	Langue lointainement parente de l'orque.
Humanoïde	**Tieg**	Wuking	Kinsh 30% Amalien 20%	Langue guturale, proche du barbare (avec des sonorités plus néerlandaises).
Humanoïde	**Troll**	Troll	/	Différents patoies mais communication facile entre chaque.
Humanoïde Extraderestre	**Illithid**	Illithid	/	Langue faite de sons, d'ondes télépatiques et de mouvements des tentacules bucaux.
Humanoïde Extraderestre	**Kobold**	Kobold	/	
Humanoïde Extraderestre	**Tsurith**	Tsurith	/	
Non-humanoïde	**Centaure**	Centaure	Féérique 50% Elfique 25%	Langue voisine du Féérique. Compréhension à 50% pour un individu parlant le Féérique, à 25% pour un individu parlant l'Elfe.
Non-humanoïde	**Dragon**	Dragons	/	Différentes variantes (dragon rouge, dragon d'argent...). Une compréhension est possible entre chaque à environ 40%.
Spéciale	**Dialecte commun des peuples souterrains**	spécial	Nain 40% Pech 35% Noir-elfique 20% Orque 20%	Sorte d'esperento des cavernes, bâti sur une base de Nain, de Pech, de Drow et d'Orque. Souvent utilisé dans les transactions commerciales entre races des profondeurs.
Spéciale	**Féérique**	Spécial	Elfique 80% Centaure 50% Noir-elfique 25%	Langue voisine de l'elfique.
Spéciale	**Noir-commun**	spécial	Orque 30% Gobelin 30% Hobgobelin 25%	Langue bâtarde créée par Acheronn pour unir la compréhension des créatures sur lesquelles il règne. Langue particulièrement rugueuse, très adapté aux larynx orques.
Végétiens	**Entique**	Ent	Elfique 10%	Langue extrêmement complexe. La richesse de vocabulaire est si grande qu'un humain ne l'entendrait pas parfaitement en toute une vie d'étude.



II. Villes et Campagne en Ilvanir

Il existe des différences fondamentales entre les sujets d'un même Etat moyenâgeux.
L'une de ces différences essentielles concerne le lieu de vie : ville ou campagne.

1°) Catégories.

Pour bien préciser nos propos, attachons nous à bien définir les mots qui régissent la vie humaine au moyen-âge.
Cinq termes permettent de définir la taille d'un regroupement humain (par ordre d'importance : le Lieu-dit, le Hameau, le Village, la Ville et la Cité.
Ce qui fait la différence entre eux, c'est uniquement le nombre d'habitants :

Cité	+ de 20.000 habitants
Ville	+ de 2.000 habitants
Bourg	+ de 1.000 habitants
Village	+ de 200 habitants
Hameau	+ de 20 habitants
Lieu dit	de 1 à 20 habitants

2°) La vie en ville



La vie n'y est pas forcément plus facile qu'en campagne.
Au quotidien, ce qui domine c'est avant tout « l'in-sûreté » des rues et des quartiers. Les voleurs sont nombreux, souvent dangereux, car ils n'hésitent pas à s'en prendre physiquement à celui qu'ils veulent détrousser.
Leur méfaits sont rendus « faciles » par la difficulté souvent chronique pour la garde de mener à bien ses investigations dans certains quartiers de l'agglomération (plus la ville est grande plus cela est vrai).
La violence est donc très présente et seuls les quartiers du centre sont parfois un peu épargnés.
Les risques de disettes sont aussi plus fréquents pour des villes qui sont souvent insuffisamment approvisionnées en vivres.
Les conflits d'intérêts entre les différentes corporations qui composent une ville peuvent aussi être source de bien des difficultés pour les habitants (imaginez un groupe d'aventuriers au milieu des rivalités entre la guilde des Négociants Marins qui souhaite s'implanter en ville et la guilde des Joailliers qui souhaite conserver son monopole… Aventures à rebondissements en perspective).

Les avantages de la ville sont avant tout constitués par l'abondance, en temps normal, des possibilités de travail pour un individu raisonnablement débrouillard (un aventurier aura sans aucun doute plus de chance de trouver une mission correctement rémunérée dans une petite ville que dans un hameau).
Ainsi que par la sécurité qu'offre le nombre face aux menaces ennemies (Etats voisins belliqueux, razzia orques, …). On rase moins souvent une ville qu'un hameau !

3°) La vie en Campagne

Mettre un terme à une idée reçue : on n'y mange pas mieux qu'en ville, en tout cas en cette période médiévale qui nous occupe. En tout cas, pas <u>forcément</u> mieux. Tout dépend : de la magnanimité du seigneur local (est-ce un tyran qui dépouille ses sujets et ne leur laisse que le minimum pour survivre ou au contraire un homme juste qui sait se contenter d'un impôt juste ?), et des conditions ponctuelles (le temps est-il clément ? les dernières récoltes ont-elles été bonnes ? …).

En termes de sécurité, là encore, la réponse est partagée. Certes, les groupes de voleurs sont presque absents des villages et des hameaux (tout le monde se connaît et les vérités se répandent vite), mais les brigands menacent dans la campagne et rendent les routes peu sûres… Principalement dans les périodes de disette.
De plus, Les bandes d'orques ou de gobelins font peser fréquemment des menaces sur la survie de la collectivité.
De fait, le plus souvent, même le plus modeste hameau possède au moins une palissade de défense qui lui permet de se prémunir des maraudeurs gobelins… Mais ces maigres défenses ne permettent pas de repousser les grandes bandes de mercenaires sans emploi ou les armées des seigneurs voisins belliqueux… Et les petites communautés sont régulièrement la proie des pillages (plus elles sont périphériques et plus cela est vrai).



III. Eléments du quotidien

1°) Les Mesures

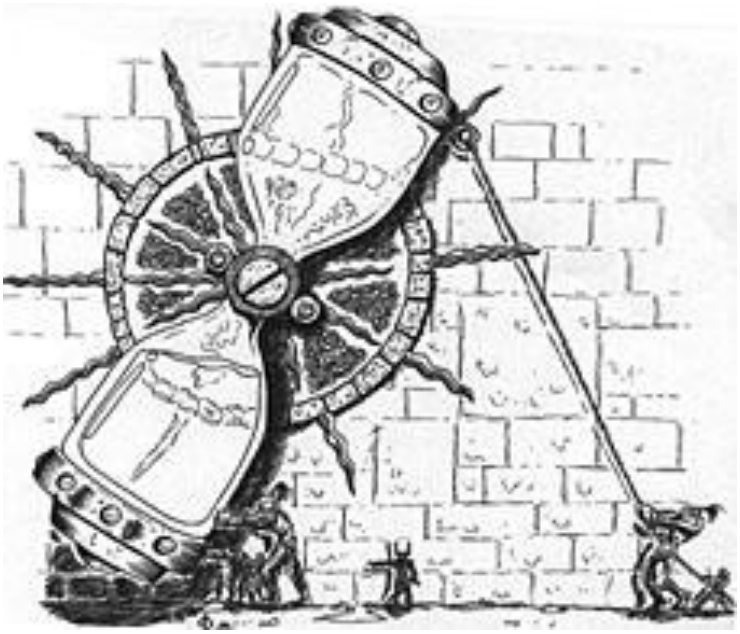
a) Poids.
Le **kilogramme** est la mesure la plus courante.
On parle aussi de « **livre** » qui vaut un demi kilo, et alors de « **demi-livre** » (250 g).
Une **once** vaut 25 grammes.
En bijouterie et orfèvrerie on parlera de **carats** pour les pierres. Un carat vaut 0,2 grammes.

b) Distances et Longueur.
Les mesures officielles sont le **mètre** et le **kilomètre**.
Le peuple parle pourtant facilement en « **lieue** » qui vaut 4 kilomètres, soit à peu près une heure de marche.
On recourt aussi parfois à la notion de « **furlong** » qui mesure 200 mètres.
Un **pied** vaut 0,33 mètres et une **toise** fait 1,95 m.

c) Volumes.
La mesure officielle est le **litre**, mais on parle aussi, surtout dans les tavernes, de **Pinte** (0,9 litre) et de **Gallon** (28 litres).

d) Temps.
Il est exprimé en **secondes**, **minutes** et **heures**, mais en de nombreuses occasions le terme « **tour** » (5 minutes) apparaît, de même que le terme « **assaut** » (2 secondes), souvent dans l'utilisation de la magie ou durant les combats.

L'**année** compte 357 jours et s'établie en 9 mois de 30 jours et 3 mois de 29 jours (le calendrier est perpétuel et chaque 1er janvier est un lundi).



2°) Les Valeurs d'échange

On recense essentiellement 4 grands types de paiements en Ilvanir : la monnaie métallique (pièces), la monnaie scripturale (le Lithal ou les lettres de change), le sel rouge et les pierres précieuses.

La forme la plus répandue de ces paiements est évidemment la monnaie métallique, mais les autres formes de valeur sont souvent prisées des aventuriers qui trouvent là un bon moyen d'emporter, à moindre encombrement, des fortunes colossales !

a) Pièces.
Les transactions sont généralement réglées en pièces de monnaie dont la valeur est fonction du métal qui les constitue.

Les pièces les plus communes : 1 pièce d'or = 10 pièces d'argent = 100 pièces de bronze = 1000 pièces de cuivre
1 pièce d'argent = 10 pièces de bronze = 100 pièces de cuivre
1 pièce de bronze = 10 pièces de cuivre

Auxquelles il faut ajouter : 1 pièce de mithril = 10 pièces d'or
1 pièce de platine = 5 pièces d'or

N.B. : une pièce d'or vaut environ 200 F français de l'année 2000, soit environ 30 Euros la même année.
N.B. : une pièce pèse environ 5 grammes.

Dans l'Empire du Nord, et de plus en plus dans les autres pays d'Ilvanir, on adopte la terminologie suivante :



1 pièce de platine se dit : un **Souverain**
1 pièce d'or se dit : une **Couronne**
1 pièce d'argent se dit : un **Ecu**
1 pièce de bronze se dit : une **Sol**
1 pièce de cuivre se dit : un **Denier**

Taille comparée des pièces de monnaie d'Ilvanir.



Souverain : 1,51 cm – Couronne : 1,59 cm – Ecu : 2,16 cm – Sol : 2,37 cm – Denier : 2,34 cm

b) Billets.
L'Algalith a instauré au milieu du VIII^{ème} siècle un billet, le *Lithal*, destiné à limité la circulation de l'or dans le royaume, et à diminuer le vol (en fait l'arrière pensée du souverain de *Laelith* était surtout de pouvoir créer de la monnaie sans la justifier par de l'or, et donc de faire de l'inflation pour maîtriser les déficits de ses budgets).
Garanti par la Banque Royale d'Algalith, le *Lithal* vaut 1 pièce d'or.
Dans les faits, hors du territoire *d'Algalith*, le *Lithal* est peu ou pas reconnu. Il est impossible de payer en *Lithal* dans presque tous les villages de la moitié nord du continent et difficile de le faire même dans les grandes villes, en dehors des maisons de crédit.
Dans beaucoup d'endroits un *Lithal* est échangé pour 90, 85 voire 75% d'une pièce d'or !

Trois billets existent : le *Lithal* : valeur 1 pièce d'or
le *Dilithal* : valeur 10 pièces d'or
le *Célithal* : valeur 100 pièces d'or





c) Sels Rouge.

Le sel rouge est une substance particulière, semblable à du sable mais présentant de nombreux aspects rouge brillant. Extrait de mines profondes, le Sel rouge serait le résultat de la fossilisation d'os de dragon dont le corps est particulièrement riche en particules astrales.

> *<u>Processus</u> : un dragon meurt au fond de son antre. Un glissement de terrain, un effondrement à lieu. Durant au moins 100.000 ans le dragon se décompose et, si le sol est particulièrement argileux, l'alchimie s'opère, ses os en se fossilisant concentre les cristaux astraux qui les composent en partie et deviennent du sel rouge, une substance extrêmement friable qui se réduira en poudre au moindre touché.*

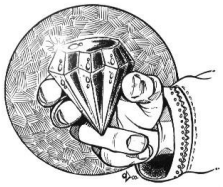
Le Sel rouge, du fait de ses puissantes vertus magiques, entre dans la composition de nombreux sortilèges, d'un très grand nombre de potions…
Magiciens, Druides, Prêtres se l'arrachent, lui donnant ainsi sa fabuleuse valeur…

1 gramme de sel rouge vaut environ 10 pièces d'or

d) Pierres Précieuses.

Type	Valeur Taillée (p arg/carat)	Valeur Brut	Tirage aléatoire (2D6)
Diamant	60	15	2
Saphir	50	12	3
Opale	20	5	4
Améthyste	13	4	5
Topaze	8	3	6
Aigue-marine	3	1	7
Onyx	5	2	8
Perle Fine	12	4	9
Ambre	15	4	10
Emeraude	45	12	11
Rubis	55	14	12

La valeur donnée pour les pierres « Taillées » est volontairement intermédiaire, elle correspond à une taille opérée par un artisan tailleur qui n'est pas un expert et qui a effectué un travail « moyen ». On comprendra ainsi qu'une même pierre brute n'aura pas la même valeur taillée si elle a été confiée à un maître tailleur ou à un simple artisan…



3°) Les Revenus

Le Revenu moyen d'un ilvanirien adulte est de **25 pièces d'or par mois** (300 p d'or par an).
Bien sûr, cette estimation est une généralité très imprécise, qui ne permet nullement d'apprécier correctement les diversités de situations économiques du monde, car les différences sont importantes, et parfois à l'intérieur d'un même pays.
Cependant, ce « revenu moyen » peut être précieux pour faire passer aux « visiteurs » du continent ilvanirien, à titre indicatif, la valeur d'un bien (trésor, butin, objet à acquérir…).

> *N.B. : si on considère le rapport évoqué au chapitre III-2 « Valeurs d'Echange » (N.B. :une pièce d'or vaut environ 200 F français de l'année 2000, soit environ 30 Euros la même année), on arrive par un rapide calcule à une équivalence en Francs ou en Euros : 25 p d'or = 5.000 Francs (année 2000) ou 750 €uros.*
> *C'est donc un revenu modeste, légèrement inférieur au SMIC de la même époque en France.*

En Ilvanir, ces 25 pièces d'or permettent à une famille de cinq personnes (un couple et trois enfants) de vivre, très modestement, durant un mois.
Ils ne pourront pas alors s'autoriser de dépenses somptuaires, mais ils pourront s'alimenter, se chauffer, et acquérir quelques vêtements d'une austérité stricte.

Avec 25 pièces d'or, un aventurier débutant pourra subvenir également à peu près à ses besoins et survivre durant un mois en payant son alimentation et son gîte.

Pour s'en convaincre, on pourra se rapporter à la liste des prix donnée dans le présent chapitre (III-5).

> *Exemple pour un Aventurier :*
> *Logis : dans la salle commune de l'auberge = 5 p d'argent par jour durant 30 jours = **15 p d'or***
> *Repas : dans un restaurant médiocre (auberge ou taverne) 3 p d'argent par jour durant 30 jours = **9 p d'or***
> *Logis + Repas = 24 p d'or, reste donc 1 p d'or pour les distractions… Elles seront bien minces durant ce mois !*



4°) Les Voyages

Les estimations de temps et de distance des voyages sont extrêmement difficiles à établir, et plus le voyage est long, plus il semble difficile d'être réellement juste. Les aléas d'aventures nous imposant de statuer fréquemment sur ce sujet, voici les éléments chiffrés d'aide à l'estimation.

Progression type

Un groupe de voyageur à pied	30 km
Un groupe de voyageur à cheval	50 km
Marche forcée à pied	45 km
Marche forcée à cheval	75 km

Condition de Terrain

Terrain plat	100%
Forêt	75%
Colline	75%
Montagne	50%
Marécage	50%

Véhicules terrestres :

Voiture à cheval (2 chevaux)	30 km/jour
Voiture à cheval (4 chevaux)	40 km/jour
Chariot de combat	70 km/jour

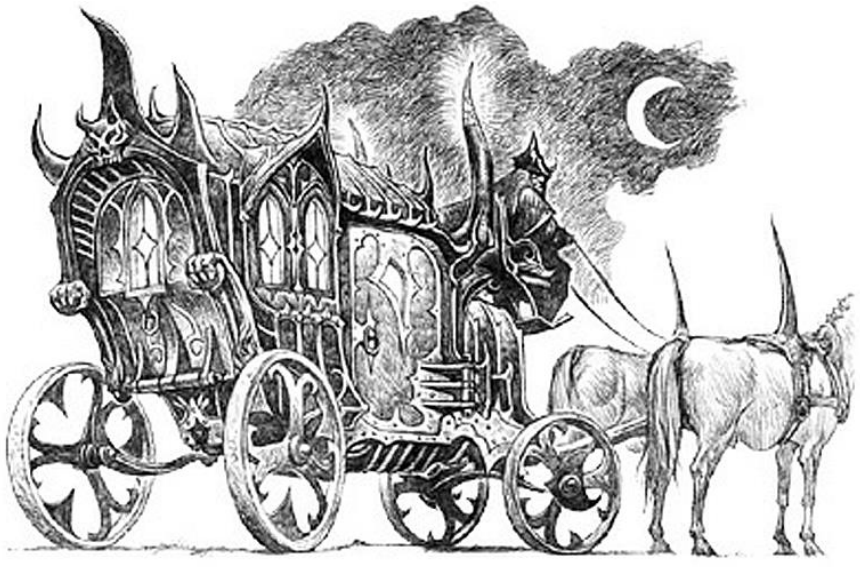
Véhicules aquatiques :

Bateau à rames	20 km/jour
Galère	60 km/jour
Bateau à voile (petit)	100 km/jour
Bateau à voile (grand)	140 km/jour
Drakkar	180 km/jour

(pour plus de précision voir le chapitre « Navire »)

Modificateurs pour le vent

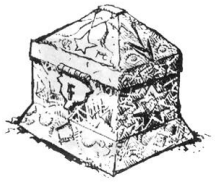
Force 0 à 2	-20%	
Force 3 à 5	0	
Force 6 à 8	+20%	(si favorable)
Force 9	0	et jet de D20, le navire chavire sur 19/20



5°) Les Prix

a) les Objets

Objet	**Prix**	**Poids** (Kg)
Aiguille à coudre	5 P.A.	----
Allumettes (40 + grattoir)	2 P.A.	
Anneau sigillaire	5 P.O.	**
Armoire	20 P.O.	100
Balance de marchand	2 P.O.	0,5
Briquet	1 P.O.	
Briquet/essence (10 doses)	35 P.A.	
Chaîne (5 m)	2 P.O.	2
Chaise	2 P.O.	4
Chandelle	1 P.B.	**
Cire à sceaux (le kg)	2 PO.	1
Clepsydre	950 P.O.	90
Cloche	1 P.O.	----
Coffre Petit (20 kg) 60x30x30 cm	1 P.O.	4,5
Coffre Grand (50 kg) 90x60x60 cm	2 P.O.	11
Commode	10 P.O.	30
Corde de chanvre (15 m)	1 P.O.	9
Corde de soie (15 m)	10 P.O.	4
Couverture chaude	5 P.A.	1,5
Craie	1 P.B.	**
Crayon	2 P.A.	**
Crampons	4 P.O.	1
Echelle (3 m)	5 P.B.	9
Echelle de corde (5m)	3 P.O.	9
Encre pour écrire (la fiole)	8 P.O.	**
Etui à Parchemins	8 P.A.	0,25
Etui pour carreaux d'arbalète	1 P.O.	0,25
Fauteuil	10 P.O.	20
Filet de pêche (3m²)	4 P.O.	2
Gobelet de bois	3 P.B.	**
Gourde	8 P.A.	0,5
Grappin	8 P.A.	0,5
Hameçon	1 P.A.	----
Huile (la fiole)	6 P.B.	0,5
feu grégeois	10 P.O.	1
Lanterne à capuchon	7 P.O.	1
Lanterne à faisceau	12 P.O.	1,5
Lanterne de phare	150 P.O.	22
Lit	15 P.O.	80
Loupe	100 P.O.	**
Lunette d'approche	950 P.O.	0,5
Marteau	8 P.A.	1



Objet	**Prix**	**Poirds** (Kg)
Miroir métallique, petit	10 P.O	**
Nécessaire à écriture	1 P.O.	**
Objet sacré	25 P.O.	**
Outils de voleur	30 P.O.	**
Outre d'eau (5 litres)	5 P.A.	0,5
Panier Petit (5 kg) *30x30x30 cm*	5 P.B.	**
Panier Grand (10 kg) *60x60x60*	3 P.A.	0,5
Papier (la feuille)	2 P.O.	----
Papyrus (la feuille)	8 P.A.	----
Parchemin (la feuille)	1 P.O.	----
Parfum (la fiole)	5 P.O.	**
Pierre et mèches	5 P.A.	**
Pierre à aiguiser	2 P.B.	0,5
Pince monseigneur	1 P.O.	3
Piton	3 P.B.	0,25
Pot en terre	2 P.A.	1
Pot en fer	5 P.A.	1
Poulie	5 P.O.	2
Sablier	25 P.O.	0,5
Sac Petit (7,5 kg) *30x30x20 cm*	5 P.B.	**
Sac Grand (15 kg) *60x60x60 cm*	2 P.A.	0,25
Sac à dos (25 kg) 90x60x60 cm	2 P.O.	1
Savon (le kg)	1 P.O.	1
Scie	2 P.O.	1,5
Serrure Médiocre	20 P.O.	0,5
Serrure Bonne	100 P.O.	0,5
Sifflet d'alarme	8 P.A.	**
Table	5 P.O.	25
Tabouret	6 P.A.	3
Tente petite	5 P.O.	5
Tente Grande	25 P.O.	9
Tente "Pavillon"	100 P.O.	22
Tissu Commun (8m²)	7 P.O.	5
Tissus Fin (8m²)	50 P.O.	5
Tissus Superbe (8m²)	100 P.O.	5
Toile (*le m²*)	4 P.A.	0,5
Torche	5 P.B.	0,5
Verre (à boire)	1 P.O.	**
Voile (*12 m²*)	10 P.O.	7,5







b) Vêtements

Vêtements	Prix
Bottes souples	1 P.O.
Bottes de cheval	3 P.O.
Chaussures	1 P.O.
Espadrilles	2 P.B.
Sandales	5 P.B.



Bas de laine	3 P.B.
Bas de soie	4 P.O.
Baudrier de cuir	15 P.A.
Bonnet de nuit	2 P.B.
Broche simple (fibule)	10 P.O.
Cape simple	3 P.A.
Cape en bon tissu	8 P.A.
Cape en belle fourrure	50 P.O.
Casquette, bonnet	2 P.A.
Chapeau de feutre	8 P.A.
Chapeau de feutre avec plume	2 P.O.
Chemise de nuit (lin)	1 P.A.
Chemise de nuit (soie)	2 P.O.
Ceinture	3 P.O.
Ceinturon	3 P.O.
Chaussettes	2 P.A.
Chemise	4 P.A.
Chemise en soie	3 P.O.
Corset	3 P.A.
Culotte	2 P.O.
Echarpe	2 P.A.
Epingle	6 P.O.
Fourreau d'épée	4 P.O.
Gaine de couteau	3 P.B.
Gants de laine	3 P.A.
Gants de cuir	2 P.O.
Gants de cuir souples	5 P.O.
Jupe en laine	4 P.A.
Jupe en soie	1 P.O.
Manchon de fourrure	4 P.O.
Manteau de laine simple	6 P.A.
Manteau long à capuche	1 P.O.
Manteau de fourrure (loup, lapin)	3 P.O.
Manteau de fourrure (ours)	40 P.O.
Manteau de fourrure (hermine)	150 P.O.
Mitaines	3 P.A.





Vêtements	Prix
Pantalon laine	12 P.A.
Pantalon de cuir	3 P.O.
Pelisse (protège de la pluie)	6 P.O.
Robe simple Robe Brodée	9 P.A. 20 P.O.
Robe de femme simpe Robe de femme de qualité	12 P.A. 4 P.O.
Toge d'étoffe grossière Toge d'étoffe fine	8 P.B. 10 P.A.
Tunique	8 P.A.
Veste	6 P.A.
Veste en soie	80 P.O.



c) les services – Repas / Repos

Service	Prix
Repas Médiocre (par jour)	3 P.A.
Repas Ordinaire (par jour)	6 P.A.
Repas Fin (par jour)	12 P.A.
Banquet de « grande festivité » (par personne)	15 P.O.

Oeufs ou légumes frais	1 P.B.
Soupe	5 P.B.

Viande pour un repas	2 P.A.
Fromage	4 P.A.
Miel (pot de 50 g)	5 P.A.

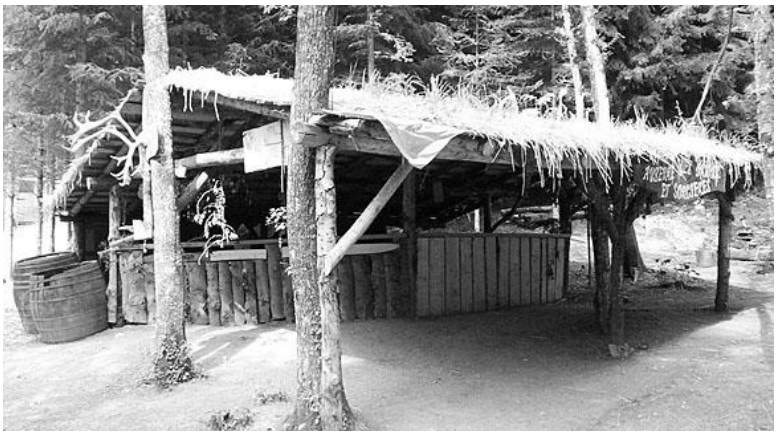
Vin Ordinaire (la bouteille)	2 P.A.
Vin Supérieur (la bouteille)	4 P.A.
Vin Grand Cru (la bouteille)	3 P.O.
Bière (le litre)	5 P.B.
Hydromel (le pichet)	5 P.A.



Chambre en ville Médiocre (par mois)	8 P.O.
Chambre en ville Ordinaire (par mois)	20 P.O.
Chambre en ville Confortable (par mois)	42 P.O.
Logement auberge "Botte de paille" (par jour)	3 P.B.
Logement auberge "Salle commune" (par jour)	5 P.B.
Logement auberge "Ordinaire" (par jour)	5 P.A.
Logement auberge "Chambre double" (par jour)	7 P.A.
Logement auberge "Suite" (par jour)	10 P.O.

Baquet d'eau froide dans la chambre	4 P.A.
Baquet d'eau chaude dans la chambre	1 P.O.

Ecurie et fourrage (par jour)	5 P.A.



d) Services – magiques et religieux

Service	Prix
Fiole de Points de vie (50 pts)	500 P.O.
Fiole de Points astraux (50 pts)	1.000 P.O.

Aura Magique d'Otto Faucus	80 P.O.
Balsamon (10 pts)	100 P.O.
Char de voyage de Donetahar	150 P.O.
Clone	3.500 P.O.
Contre charme	80 P.O.
Cristairain	800 P.O.
Détection de l'Aura	500 P.O.
Détection de la Scrutation	50 P.O.
Détection des Charmes	25 P.O.
Dissipation de la Magie	80 P.O.
Gemme de retour	5.000 P.O.
Instinct de la Magie sur un objet ou lot	150 P.O.
Nécromancie	400 P.O.
Régénération	1.500 P.O.
Réparation	120 P.O.
Restauration	2.500 P.O.
Résurrection	6.000 P.O.



Exorcisme	1.500 P.O.
Maladies douces	80 P.O.
Malédiction	500 P.O.
Malepeste	80 à 250 P.O.

Bénédiction	10 P.O.
Imposition des mains	5 P.O.
Interaction divine	10.000 P.O.
Prophétie	1.000 P.O.
Sanctification	450 P.O.
Sceau du secret	650 P.O.

Fertilité végétale (Péraine)	80 P.O.
Guérison Miraculeuse (Tsa)	1.000 P.O.
Guérison des Mutismes (Péraine)	300 P.O.
Régénération médicale (Péraine)	1.800 P.O.
Régénération d'un membre (Tsa)	2.500 P.O.
Souffle de vie (Tsa)	5.000 P.O.

e) Services – divers

Service	Prix
Blanchisserie (par lessive)	1 P.A.
Conducteur avec chariot (/km)	2 P.A
Ecrivain public (par lettre)	2 P.A.
Guide en ville (par jour)	5 P.A.
Lanterne ou Porte torches (par nuit)	1 P.A.

Ménestrel (par représentation)	3 P.O.
Messager en ville (par message)	1 P.A.
Pleureuse (par enterrement)	2 P.A.

Bain	8 P.B.
Savon (50 g)	2 P.B.
Massage	3 P.A.
Coiffure simple	1 P.A.
Coiffure de bal	1 P.O.
Coupe de barbe	6 P.B.
Rasage	2 P.B.

Médicastre (consultation)	1 P.O.
Sangsues ou saignées	3 P.O.

f) Denrées

Denrée	Prix
Barriques de poisson saumuré	3 P.O.
Beurre (le kg)	4 P.A.
Figues (le kg)	6 P.A.
Fromage (le kg)	8 P.A.
Gâteau (la part)	1 P.A.
Harengs salés (la centaine)	1 P.O.
Légumes (le kg)	4 P.B.
Noix (le kg)	1 P.O.
Œufs (la douzaine)	2 P.A.
Pain (à l'unité)	2 P.B.
Poisson (le kg)	1 P.O.
Pommes de terre (le kg)	5 P.A.
Raisins (le kg)	4 P.A.
Rations séchées (la semaine)	10 P.O.
Riz (le kg)	2 P.A.
Viande (le kg)	1 P.O.



Sucre d'orge (pièce)	3 P.C.
Fruits confits (100 g)	3 P.A.
Réglisse (100 g)	15 P.B.
Nougat (100 g)	25 P.B.
Caramels (100 g)	8 P.B.

Epices Peu Communes (le Kg)	2 P.O.
Epices Rares (le Kg)	4 P.O.
Epices Exotiques (le Kg)	30 P.O.
Herbes aromatiques (le kg)	5 P.B.
Sel (le kg)	1 P.A.
Sucre brut (le kg)	2 P.O.



Lait de vache (le litre)	6 P.B.
Tonneau de vin supérieur (100 litres)	20 P.O.
Tonneau de cidre (100 litres)	8 P.O.

Bois de chauffage (par jour)	1 P.B.

g) Véhicules

Véhicule	Prix
Calèche (4 places intérieures) (4 chevaux)	700 P.O.
Carrosse ornementé (6 places) (4 à 6 chevx)	3.500 P.O.
Chaise à porteur	100 P.O.
Char de voyage	200 P.O.
Char de guerre	500 P.O.
Traineau à chiens	220 P.O.
Voiture ordinaire (2 places) (2 chevaux)	150 P.O.
Voiture ordinaire (4 places) (2 chevaux)	410 P.O.

Roue de chariot	5 P.O.

Chalan	12.000 P.O.
Cogge	20.000 P.O.
Canoë petit	30 P.O.
Canoë de guerre	50 P.O.
Drakkar	10.000 P.O.
Flûte	35.000 P.O.
Galère	22.000 P.O.
Grande Galère	40.000 P.O.
Galion	180.000 P.O.
Lougre	20.000 P.O.
Pinasse	45.000 P.O.
Péniche	1.500 P.O.
Pirogue	200 P.O.
Radeau	80 P.O.
Trireme	90.000 P.O.



Rame normale	2 P.O.
Rame de galère	10 P.O.
Voile (12m²)	10 P.O.

h) Montures

Animal	Prix
Ane	8 P.O.
Chameau inexpérimenté	80 P.O.
Chameau expérimenté	200 P.O.
Chameau éprouvé	380 P.O.
Cheval Roncin	30 P.O.
Cheval Sommier	100 P.O.
Cheval de Trait	140 P.O.
Cheval Louage inexpérimenté	80 P.O.
Cheval Louage expérimenté	200 P.O.
Cheval Léger inexpérimenté	100 P.O.
Cheval Léger expérimenté	350 P.O.
Cheval Léger éprouvé	500 P.O.
Palefroi inexpérimenté	200 P.O.
Palefroi expérimenté	500 P.O.
Palefroi éprouvé	800 P.O.
Destrier inexpérimenté	300 P.O.
Destrier expérimenté	750 P.O.
Destrier éprouvé	1200 P.O.
Eléphant de somme	1.000 P.O.
Eléphant de guerre	8.000 P.O.
Mûle	120 P.O
Mûlet	90 P.O.
Poney court inexpérimenté	30 P.O.
Poney court expérimenté	70 P.O.
Poney court éprouvé	140 P.O.
Poney inexpérimenté	45 P.O.
Poney expérimenté	80 P.O.
Poney éprouvé	200 P.O.



i) Equipement des Montures

Harnachement	Prix	Kg
Barde matelassée (2 PR)	100 P.O.	20
Barde cuir (3 PR)	150 P.O.	25
Barde cotte de mailles (4 PR)	500 P.O.	35

Couverture de selle	3 P.A.	2
Fers à cheval (pose comprise)	1 P.O.	4
Harnachement pour chariot	2 P.O.	5

Joug à bœuf	3 P.O.	10
Joug à cheval	5 P.O.	7,5

Licou	5 P.B.	**
Mors et bride	15 P.A.	1,5

Fonte Petite (10 kg) *30x30x15 cm*	3 P.O.	1
Fonte Grande (15 kg) *45x30x15cm*	5 P.O.	1

Selle de bât	5 P.O.	7,5
Selle de monture	10 P.O.	7,5



j) Animaux

Animal	Prix
Bélier	4 P.O.
Bœuf	15 P.O.
Chapon	3 P.B.
Chat	1 P.A.
Chèvre	1 P.O.
Chien de chasse	17 P.O.
Chien de garde	25 P.O.
Chien de guerre inexpérimenté	100 P.O.
Chien de guerre dressé jeune	250 P.O
Chien de guerre dressé jeune adulte	400 P.O.
Chien de guerre dressé adulte	600 P.O.
Chien de traineau	50 P.O.
Cygne	5 P.A.
Faucon dressé	1.000 P.O.
Fauve de chasse	5.000 P.O.
Mouton	2 P.O.
Oie	5 P.B.
Oiseau chanteur	1 P.O.
Paon	5 P.A.
Perdrix	5 P.B.
Pigeon	1 P.B.
Pigeon voyageur	100 P.O.
Pintade	2 P.B.
Porc	3 P.O.
Poulet	2 P.B.
Sanglier	10 P.O.
Taureau	20 P.O.
Vache	10 P.O.
Veau	5 P.O.

k) bâtiments

Maison - petite (1 niveau d'habitation – 40 m²)



dans un village :	300 p d'or
dans un bourg :	450 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) :	500/700/1.000 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) :	700/1.200/2.000 p d'or

Maison « confortable » (1 à 2 niveaux d'habitation – 100 m²)



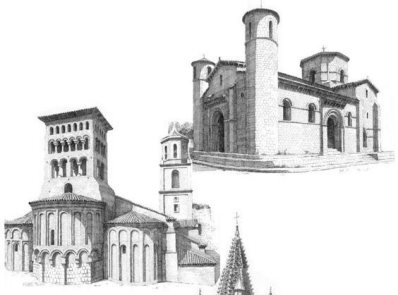
dans un village :	700 p d'or
dans un bourg :	900 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) :	950/1.300/1.800 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) :	1.400/2.600/5.000 p d'or

Maison - demeure importante (2 à 3 niveaux d'habitation – 250 m²)

dans un village :	2.000 p d'or
dans un bourg :	2.400 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) :	2.500/3.500/4.800 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) :	4.000/7.500/11.000 p d'or

*

Chapelle (bâtiment principal + petit clocher)

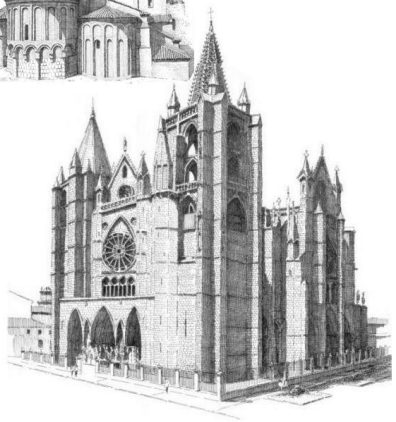


dans un village :	5.000 p d'or
dans un bourg :	8.000 p d'or
dans une ville :	10.000 p d'or
dans une cité :	12.000 p d'or

Eglise (bâtiment principal + crypte + sacristie + petit clocher)

dans un village :	12.000 p d'or
dans un bourg :	14.000 p d'or
dans une ville :	16.000 p d'or
dans une cité :	17.000 p d'or

Grand temple (grand bâtiment + dépendances + crypte + sacristie + clocher(s))



dans un bourg :	36.000 p d'or
dans une ville :	42.000 p d'or
dans une cité :	50.000 p d'or

Cathédrale (grand bâtiment + dépendances + crypte + sacristie + clocher(s))

dans une ville :	380.000 p d'or
dans une cité :	450.000 p d'or

Taverne (comptoir + petite salle)

dans un village : 1.200 p d'or
dans un bourg : 1.600 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) : 1.200/1.500/2.200 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) : 1.800/2.300/4.000 p d'or



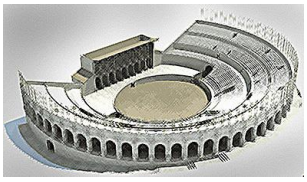
Auberge (salle de repas + 8 chambres + écurie)

dans un village : 3.000 p d'or
dans un bourg : 4.500 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) : 5.000/7.500/10.000 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) : 6.500/9.000/15.000 p d'or

Hôtel (salle de restaurant + 12 chambres + écurie)

dans un bourg : 7.000 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) : 8.000/12.000/16.000 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) : 9.500/15.000/22.000 p d'or

*



Théâtre (350 places)

dans un village : 6.000 p d'or
dans un bourg : 8.000 p d'or
dans une ville (quartier modeste/aisé/riche) : 9.000/11.000/13.000 p d'or
dans une cité (quartier modeste/aisé/riche) : 10.500/13.000/15.000 p d'or

Amphithéâtre (1.500 places)

dans un bourg : 35.000 p d'or
dans une ville : 46.000 p d'or
dans une cité : 55.000 p d'or



Cirque (20.000 places)

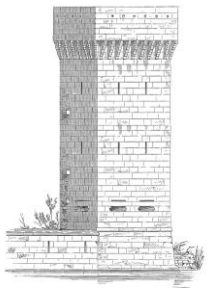
dans une cité : 300.000 p d'or

*



Tour de défense en bois (9 mètres de haut, 3x3 m)

dans un village : 1.500 p d'or
dans un bourg : 1.800 p d'or
dans une ville : 2.500 p d'or

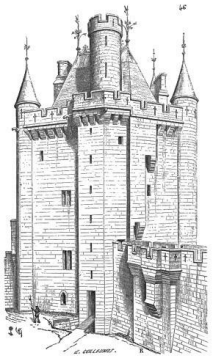


Tour de défense en pierre (12 mètres de haut, 4x4 m)

dans un village : 2.500 p d'or
dans un bourg : 3.200 p d'or
dans une ville : 4.000 p d'or
dans une cité : 5.800 p d'or

Donjon en pierre (28 mètres de haut, 6x6 m)

dans un village :	14.500 p d'or
dans un bourg :	16.000 p d'or
dans une ville :	20.000 p d'or
dans une cité :	25.000 p d'or

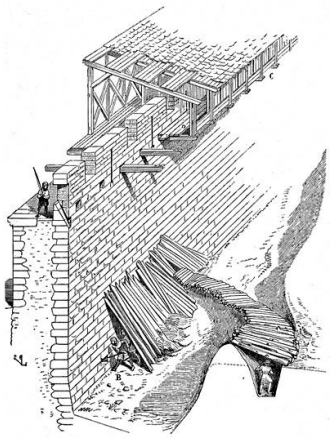


Remparts en bois et remblais de terre (50 m de long – 5 m de haut)

dans un village :	1.000 p d'or
dans un bourg :	1.500 p d'or
dans une ville :	2.000 p d'or
dans une cité :	3.000 p d'or

Remparts en pierre (100 m de long – 6 m de haut – 3m à la base)

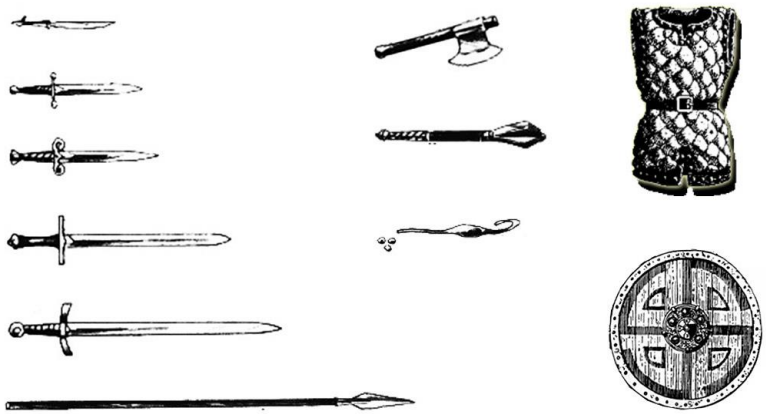
dans un village :	3.500 p d'or
dans un bourg :	4.500 p d'or
dans une ville :	6.000 p d'or
dans une cité :	8.000 p d'or



l) Chez l'armurier

Le choix dépend, à l'évidence, de la taille de l'armurerie. Et bien sûr, la plupart des armureries « importantes » sont installées dans des agglomérations du même type et font l'objet d'une protection vigilante.
Vous trouverez ci-après une aide de jeu, destinée aussi bien aux Maîtres de Jeu qu'à leurs joueurs, permettant d'avoir une idée de ce qu'on peut trouver dans une armurerie de village, de bourg, de ville, de cité…
Bien sûr, ces éléments sont tout à fait indicatifs et c'est au maître de jeu en dernier ressort de décider de quel type d'établissement, et donc de choix, se trouve dans telle ou telle autre agglomération.

Petite Armurerie

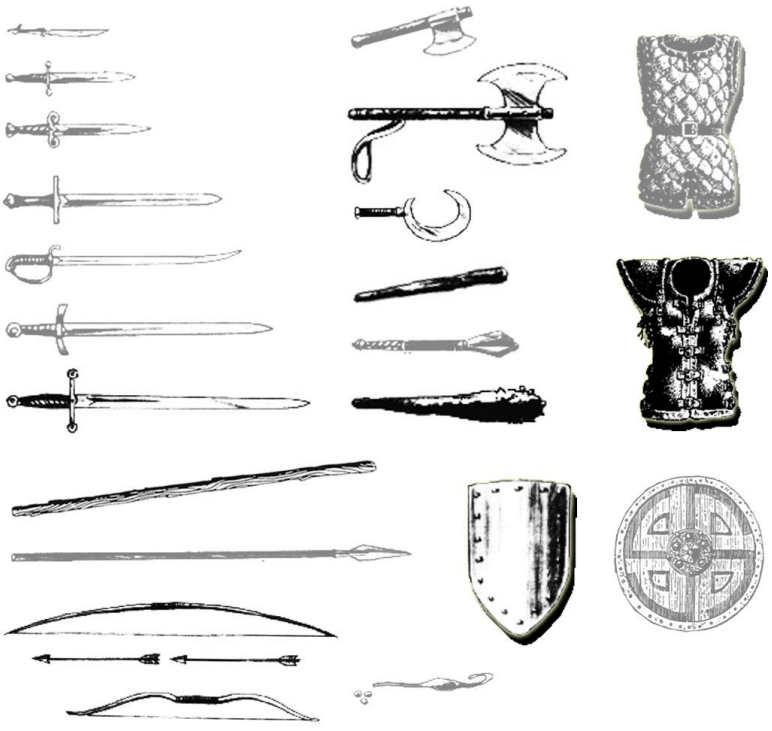


Dans un village, on trouvera occasionnellement (beaucoup de villages n'en ont pas) une « petite armurerie ».
Celle-ci offre un choix très limité et le plus souvent on pourra y trouver quelques épées, une ou deux masses d'arme, quelques glaives et dagues et des javelots (surtout destinés aux chasseurs).
On pourra y trouver des frondes et des « pierres calibrées ».

En termes de protection, ces armureries proposent souvent des boucliers de bois et des cottes matelassées.

*

Armurerie modeste



Dans un bourg, on trouvera de temps en temps une « armurerie modeste » (environ 40% des bourgs en ont une).

On pourra y acquérir des armes assez diverses, dont un certain nombre ne se trouvent généralement pas dans une « petite armurerie » (ci-contre en version plus foncée).
Ce sera le cas par exemple de faucilles, de haches de guerre, de massues, d'arcs petits et grands, mais également de bâtons et de gourdins.

Pour les protections, on pourra acheter des boucliers de fer et des cottes de cuir (le choix de taille est souvent très faible).

De temps à autres, ces armureries proposent des armes de type *Andurias* (+1 et parfois même +2).
Les armes magiques y sont tout à fait exceptionnelles !

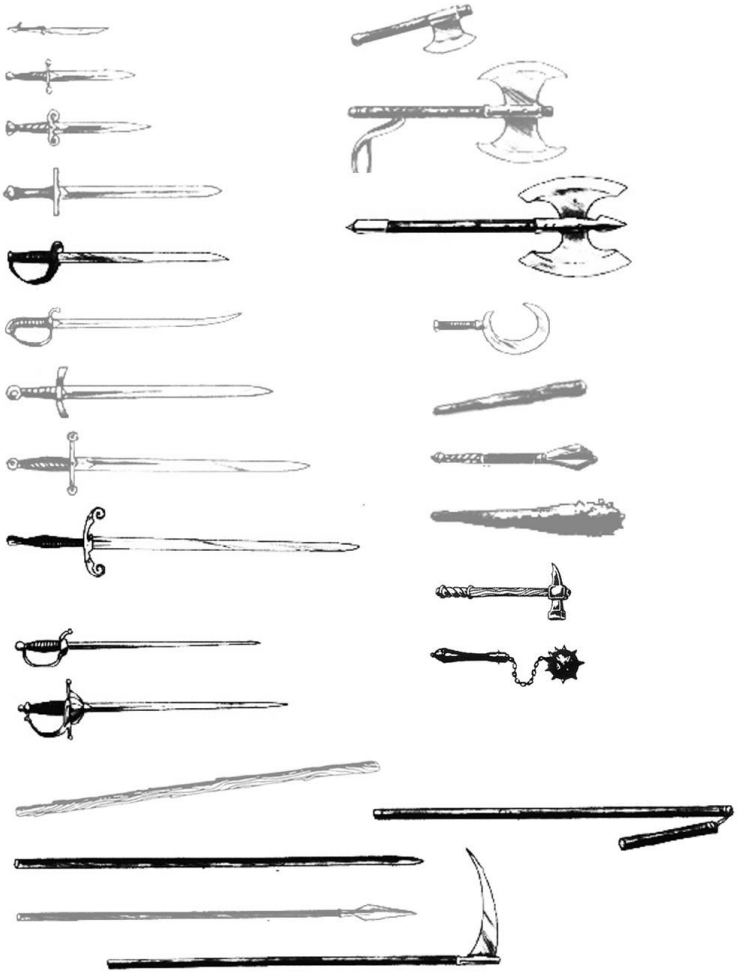
*

Armurerie correcte

Dans une ville de taille petite à moyenne (2.000 à 7.000 habitants), on trouvera généralement une « armurerie correcte » (environ 80% des villes).

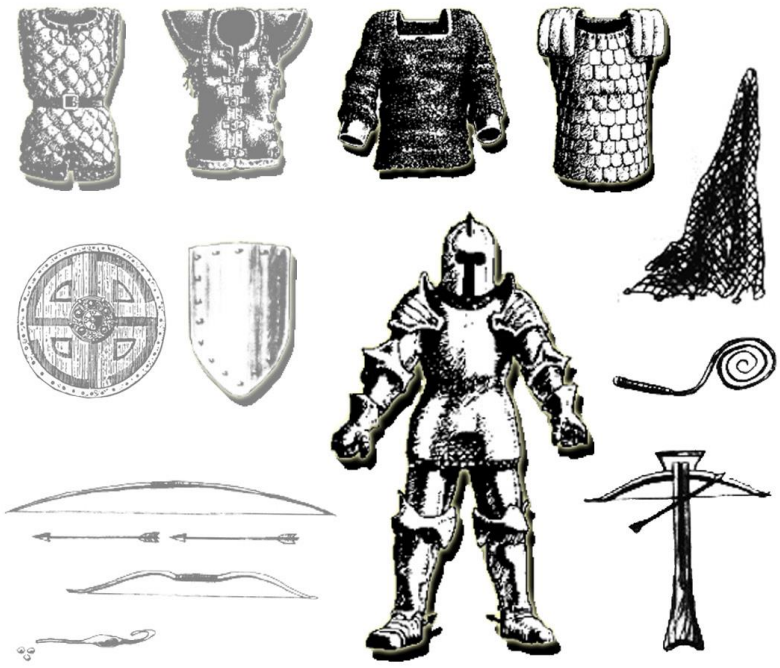
On pourra y acquérir des armes diverses, dont beaucoup ne se rencontrent pas dans une « armurerie modeste » (ci-contre en version plus foncée).
Fléaux d'arme, sabres de pirate, marteaux de lutte et faux viennent compléter l'arsenal à disposition, aux côtés de quelques fleurets, rapières…

Il faut noter qu'on trouvera assez souvent dans ce type d'armurerie des armes de type *Andurias* (le plus souvent +1 ou +2 et parfois même +3)



et

Côté protections, on pourra trouver dans ce type d'établissements une plus grande variété de tailles sur les cottes de cuir. On trouvera aussi quelques bonnes cottes de mailles, et quelques cuirasses d'écailles. Le plus souvent, deux ou trois armures sont disponibles (restera la question de la taille).



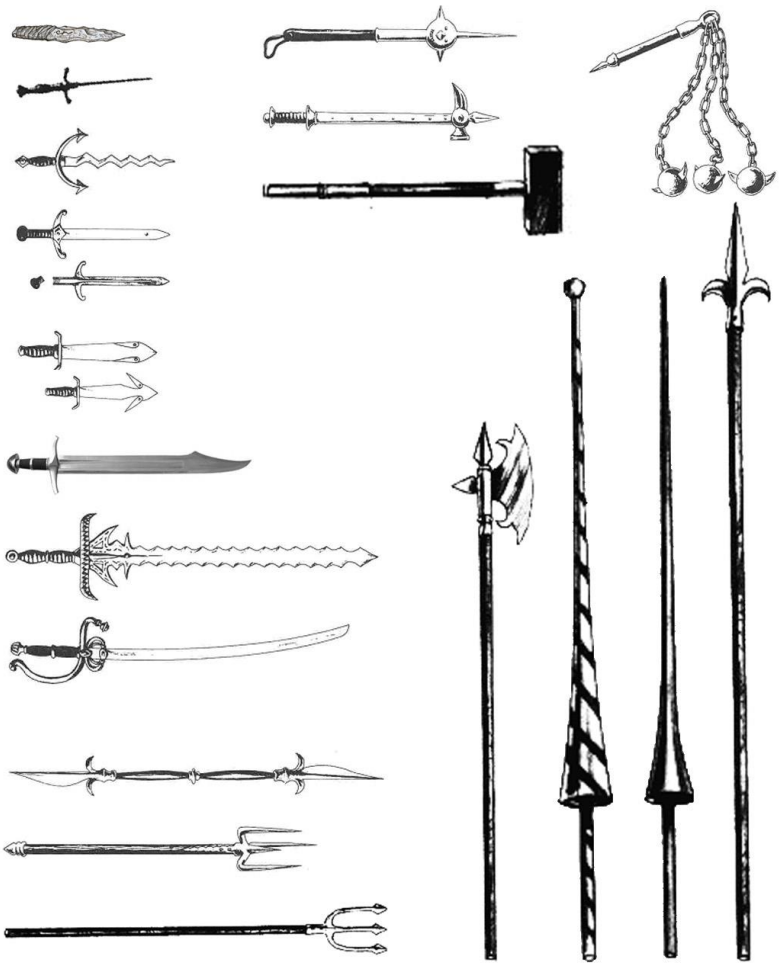
Bonne Armurerie

Dans une ville de taille moyenne à grande (7.000 à 19.000 habitants), on trouvera généralement au moins une « bonne armurerie » (environ 80% des villes), sinon ce seront des « armureries correctes ».

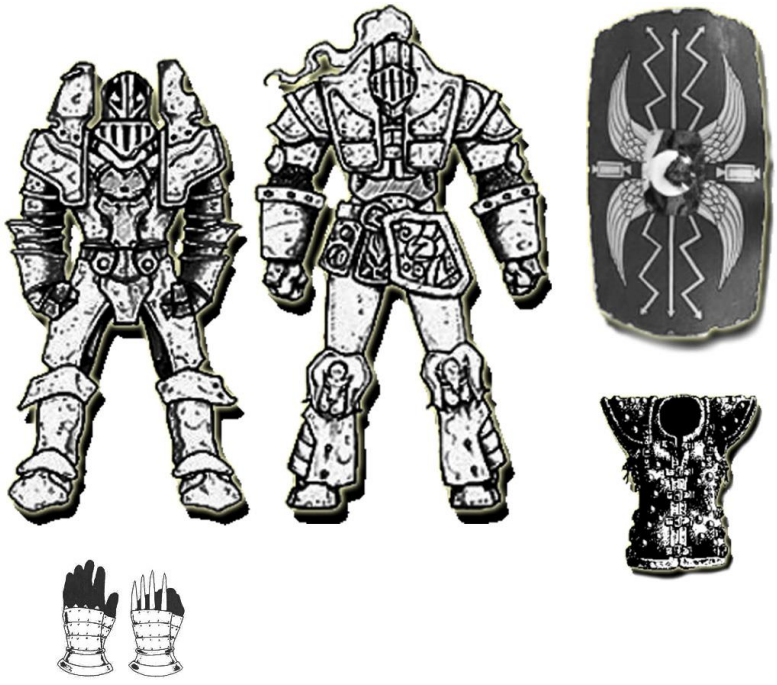
On y trouvera une grande variété d'armes (voir toutes les armes présentées dans « *Armurerie Correcte* ») ainsi qu'un grand nombre d'armes qui ne se rencontrent pas dans les armureries plus petites. Fléaux d'arme, sabres de pirate, marteaux de lutte et faux viennent ainsi compléter l'arsenal à disposition, aux côtés de quelques fleurets, rapières…

Ce type de boutique propose presque toujours des armes de type Andurias (+1, +2 ou communément +3)
Notons qu'il n'est pas rare que ces armureries proposent aussi des armes magiques (souvent +1 ou +2).

et



Côté protections, une « bonne armurerie » propose un large éventail de choix en terme de tailles pour les cottes matelassées, les vestes de cuir ou les cottes de maille. Elle a généralement en stock des armures de tailles différentes, pouvant ainsi répondre à des demandes peu fréquentes (guerriers mesurant plus de 1,85 m ou moins d'1,70 m).
On y trouve également des pavois (ces grands boucliers couvrant une grande partie du corps pour une protection de 3) et quelques armures « complètes » (PR 7) ou encore « intégrales » (PR 8).
En quelques exemplaires, on y trouvera aussi des vestes de cuir clouté.

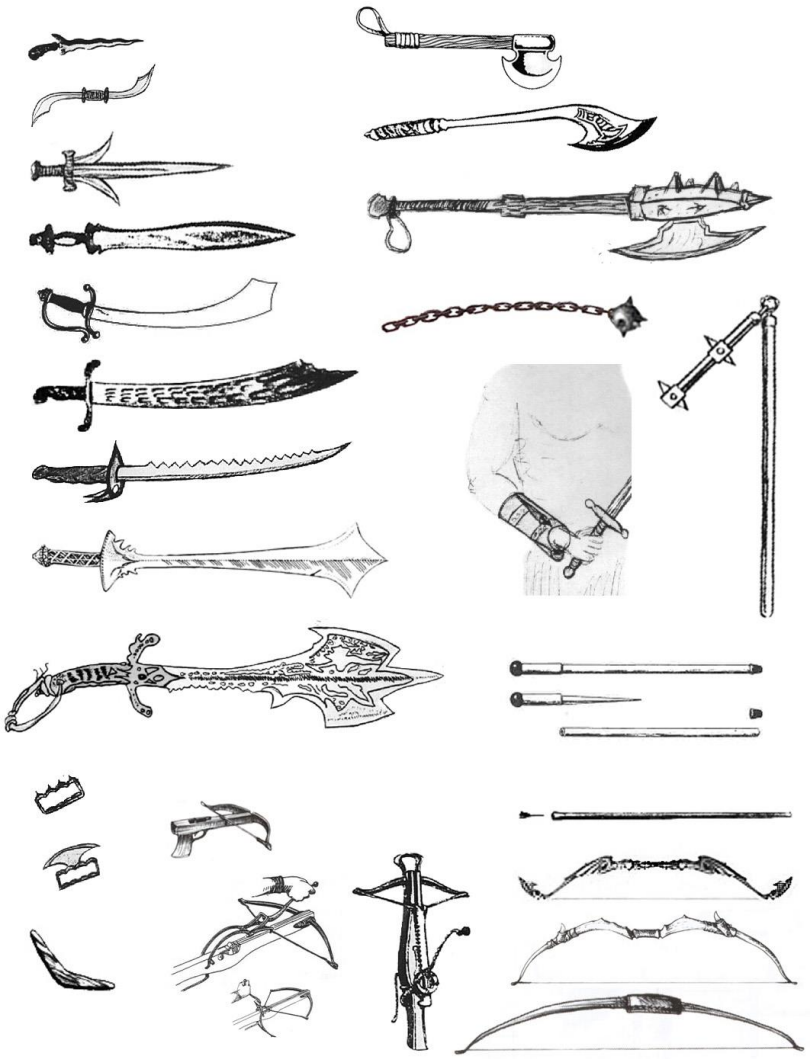


Grande Armurerie

Dans une cité (agglomération d'au moins 20.000 habitants), on trouvera presque toujours au moins une « grande armurerie » (environ 90% des cités), sinon ce seront une ou deux « bonnes armureries » et plusieurs « armureries correctes ».

On y trouvera la quasi-totalité des armes connues sur le continent Ilvanirien.
Seules certaines armes « culturelles » (barbares, vargas, elfiques, …) ne seront souvent pas disponible.
Aux armes déjà disponibles dans les *bonnes armureries*, viennent s'ajouter un grand nombre « d'originalités », telles que le glaive multi-lame, le kirss, la hache de marine, le fendoir, le sabre dentelée, le massetin, le poing d'Ang'Mar, différents type d'arcs longs et d'arbalètes…

Ce type de boutique propose toujours des armes de type *Andurias* (+1, +2 +3) à des prix qui peuvent être assez intéressants.
On y trouvera aussi un choix d'armes magiques (souvent +1, +2, +3 voire +4) pour des armes d'un type assez large : épées, haches, dagues et poignards, bien sûr, mais également javelots, arcs, glaive, rapières…



et

Pour les protections, une Grande Armurerie propose un large choix en termes de tailles pour presque toutes les cottes, cuirasses, armures…

On pourra y trouver des protections magiques (+1 et occasionnellement +2).

6°) Viandes, céréales, eau… Consommations et productions

Consommations et productions d'aliments peuvent grandement varier d'une région « pauvre » à une région plus « riche ». Les valeurs indiquées sont donc nécessairement des moyennes.

Viande. Un village médiéval de 500 habitants consomme entre 10 et 20 tonnes de viande par an. Soit une consommation de 20 à 40 kg de viande par habitant et par an (pour une population rurale).

1 porc : ~50 à 70 kg de viande utilisable / 1 mouton : ~15 à 25 kg / 1 bovin : ~100 à 200 kg / 1 poulet : ~1,2 kg

Quelle taille de troupeau pour assurer la consommation de viande d'un village de 500 habitants ?



Bovins (environ 100 bovins abattus par an)
Il faudrait environ 500 têtes.
Un village médiéval aurait besoin d'un troupeau d'environ 500 bovins s'il doit couvrir à lui seul tous les besoins en viande.
Pâturages : dans un système extensif il faut entre 1 et 2 hectares par bovin (selon la qualité des pâturages).
NB : ces surfaces ne comprennent pas les champs de production de fourrages pour les périodes d'hivernage, ni bien sûr les champs de céréales nécessaires à nourrir les 500 habitants ; le terroir complet d'un village médiéval de cette taille dépassait souvent plusieurs dizaines de km².

Moutons (environ 750 moutons abattus par an)
Il faudrait environ 2.200 moutons.
Les moutons demandent davantage d'animaux dans le troupeau, mais ils offrent aussi de la laine, du lait et s'adaptent mieux aux terres pauvres, ce qui explique leur importance dans de nombreuses régions médiévales.
Pâturages : pour un système extensif médiéval il faut environ 0,3 à 1 hectare par mouton.

Porcs (environ 190 porcs abattus par an)
Un troupeau de 300 bêtes suffirait.
Le porc se reproduit beaucoup plus vite que les bovins ou les moutons. Dans un élevage traditionnel, une truie peut produire plusieurs porcelets par an, même avec des rendements modestes.
Pâturages : il faut environ 0,3 hectare par porc.
NB : le cas du porc est particulier : contrairement aux bovins et aux moutons, il n'a pas besoin de vastes pâturages. Souvent élevés dans les bois (où ils se nourrissent en partie de glands, de faînes), dans les friches, les vergers et autour du village, ils complètent leur alimentation avec des déchets domestiques et agricoles.

Poulets (environ 12.500 poulets abattus par an)
Un cheptel de 3.000 volailles suffirait.
On constate que le poulet est de loin l'animal qui demande le plus grand nombre d'individus pour produire la même quantité de viande. En revanche, il nécessite moins de surface de pâturage que les bovins ou les moutons et peut être nourri en partie avec des déchets de cuisine et des grains.
Pâturages : il faut environ 0,003 hectare par poulet (soit 9 hectares pour 3.000 volailles).
NB : pour les poulets, la notion de « pâturage » est encore moins pertinente que pour les porcs.
Au Moyen Âge, les volailles vivaient généralement en liberté autour des habitations, dans les vergers, les jachères et les champs après récolte, où elles consommaient insectes, graines et déchets alimentaires.

Type de viande	Animaux abattus/an	Taille du cheptel	Surface nécessaire
Bovins	~100	~500	800 ha
Moutons	~750	~2 200	1.500 ha
Porcs	~190	~300	90 ha
Poulets	~12 500	~3 000	9 ha

Pain. Les céréales constituent bien souvent la base de l'alimentation médiévale, et un adulte peut consommer entre 500 gr et 1 kg de pain par jour.
Ainsi, un village de 500 habitants consommerait approximativement : 325 kg de pain par jour (soit près de 120 tonnes de pain par an)



Pour produire autant de pain, il faut environ 150 tonnes de grain par an.
Pour des rendements médiévaux moyens il faut compter 750 kg de grain produits par hectare cultivé. Avec les assolements, il faudra donc compter environ 300 hectares (3 km²) de terres pour produire les 150 tonnes de grain nécessaires.

Eau. Un adulte a besoin d'environ 2 à 4 litres de liquide par jour. Une partie peut provenir de la bière légère, du lait ou des soupes, mais l'eau est bel et bien consommée lorsqu'elle provient d'une source jugée saine.
Les besoins en eau domestique (non potable mais relativement propre) pour les lessives, les ablutions, l'approvisionnement des animaux, …, est d'environ 10 litres par jour et par personne.

Usage	Litres/jour pour le village
Boisson seule	~1 500 L
Besoins domestiques minimaux	~5 000 L
Besoins domestiques confortables pour l'époque	~10 000 L

*

Spécificités d'Organdia



Pour un même village médiéval de 500 personnes.

1 mordier (porc) : ~70 kg de viande utilisable
1 nihol (ovidé) : ~45 kg
1 banndu (bovin) : ~280 kg
1 birson (bovidé) : ~250 kg
1 poulodicus (volaille) : ~1,2 kg

Type de viande	Animaux abattus/an	Taille du cheptel	Surface nécessaire
Banndu	~60	~300	500 ha
Birson	~65	~330	550 ha
Nihol	~350	~1 200	800 ha
Mordier	~180	~300	90 ha
Poulodicus	~12 500	~3 000	9 ha



V. La Métallurgie

1°) Repères chronologiques

Le réel peut vous aider à situer votre quête dans la cohérence et la logique d'une époque. Vous trouverez donc, ci dessous, les différentes stades d'évolution de l'Europe et plus précisément de la France (1).

-1.800.000 à –10.000 Paléolithique : cette époque est divisée en trois périodes, le Paléolithique Inférieur (-1.800.000, premières traces de vie humaine sur notre territoire à –150.000), le paléolithique moyen, avec l'homme de Neanderthal (-150.000 à –35.000), le paléolithique supérieur avec l'homme de Cro-Magnon (-35.000 à –10.000). Vers –600.000 l'homme connaît l'usage du feu. Vers –10.000 le mammouth disparaît. Les Grottes de Lasceaux date du début du paléolithique supérieur

-10.000 à –6.000 épipaléolithique ou mésolithique : période située entre le paléolithique et le néolithique, au cours de laquelle se perpétue *l'économie de prédation* et se développe l'outillage microlithique, c'est-à-dire des petits silex taillés.

-6.000 à –1.800 néolithique (gr. neos nouveau, et lithos, pierre) Phase de développement technique des sociétés préhistoriques (pierre polie, céramique), correspondant à leur accession à une *économie productive* (agriculture, élevage). La fin du néolithique s'appelle le chalcolithique ou énéolithique (-2.200 à –1.800) période où les objets métalliques en cuivre, en or ou en argent côtoient les instruments en pierre taillée.

-1.800 à -700 Âge du bronze.

-700 -50 Âge du fer. Pour information, les stations éponymes (éponyme : qui donne son nom à quelque chose) de Hallstatt et de La Tène désignent le premier et le second âge du fer.

(1) Il y a d'importantes différences : le progrès n'a ni été constant ni été homogène.
Les Hittites (-1300) connaissaient le Fer bien avant les ancêtres des Français (-700). Plus étonnant encore, un texte du Fayoum récemment déchiffré, et datant de 3500 avant J.-C., atteste que les Égyptiens savaient alors extraire le fer du minerai.
La fonte est aussi un exemple frappant : des ponts suspendus en fonte sont créés en Chine dès le VIe siècle après J.C., des grandes pagodes ou des toitures dès le Moyen Âge ont recours à la fonte, sans parler des statues colossales et des cloches.
Dix-sept siècles après les Chinois, les Anglais jettent sur la Severn le premier pont en fonte de l'Occident ; il sera réservé aux piétons (un village naîtra sur la rive droite : Ironbridge).
Gardez à l'esprit ces exemples pour vos quêtes : ils justifieront bien des libertés de vos scénarios.



2°) Repères minéralogiques

Ces quelques repères minéralogiques vous seront d'une très grande utilité :
Des tribus très reculées, avant même de connaître l'action du feu, peuvent apprécier les qualités mécaniques de certains métaux, et réussir d'autant mieux à marteler or et cuivre natifs, par exemple, qu'ils sont très purs. Vous y trouverez aussi des informations vous donnant une idée des poids des matériaux mais aussi leurs points faibles.
Avez vous pensé que la sublime épée à deux mains du Paladin, qu'il a acheté pas cher après avoir négocié âprement (vous laissant un sentiment d'échec cuisant), pouvait tout bêtement rouiller si elle n'avait pas été étamée ? Et que le flacon en cuivre dans lequel un superbe vinaigre Elfique aux airelles a été versé rendait le breuvage toxique ?
C'est l'occasion de mettre en valeur un bon forgeron qui sera mettre en valeur son travail : un sabre, même en cuivre n'en vaut pas un autre...

Or : n.m.

[Au] Élément de numéro atomique 79. Fond à 1 064°C. Densité 19,5. Masse atomique 196,97.
L'or peut être trouvé à l'état natif, soit sous forme de gisements (on parle de *filons aurifères*), soit sous forme de *pépites* (résultant de l'érosion des filons précités) dans des dépots alluviaux actuels ou anciens (dans ce dernier cas, on parle de *placers*).
Une des plus grosses pépites découvertes est celle du South Wales, en Australie, pesant près de 350 Kg. L'or est le plus malléable et le plus ductile (qui peut être étiré, allongé sans rompre) de tous les métaux. Inaltérable à l'air et à l'eau.
Bon conducteur de la chaleur et de l'éléctricité, inattaquable par les acides, il n'est soluble que dans l'eau régale (mélange d'acide nitrique et d'acide chlorhydrique qui dissout l'or et le platine).

Platine : n.m.

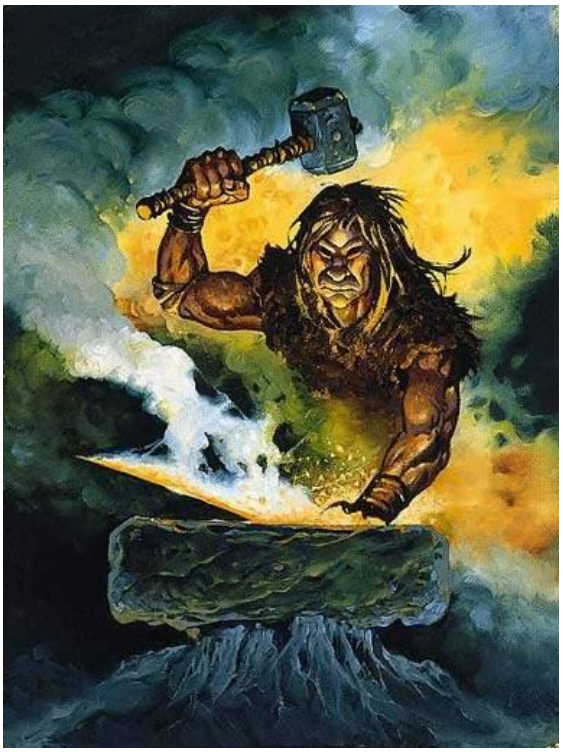
[Pt] Élément de numéro atomique 78. Fond à 1 772°C. Densité 21,5. Masse atomique 195,09.
Métal précieux blanc-gris. On le trouve allié à d'autres métaux dans des sables (désagrégation de roches anciennes). Métal dur, ductile, malléable, très tenace.
Il ne s'oxyde pas. Résiste à l'action de nombreux acides.

Argent : n.m.

[Ag] Élément de numéro atomique 47. Fond à 960°C. Densité 10,5. Masse atomique 107,86.
Comme l'or, l'argent peu se trouver à l'état natif. Sous forme de minerai, c'est l'argentite qui est le plus fréquent. L'argentite fonds facilement (en libérant des vapeurs sulfureuses irritantes). Outre le souffre, l'argent peut aussi souvent se trouvé combiné à l'antimoine.
L'argent est le plus ductile des métaux après l'or.
Il noircit au contact de l'air et se dissout dans l'acide nitrique.

Antimoine : n.m.

[Sb] Élément de numéro atomique 51. Fond à 630°C. Densité 6,7. Masse atomique 121,75.
Corps simple, solide, d'un blanc bleuâtre, cassant.
On l'allie au cuivre à l'étain ou au plomb pour obtenir plus de dureté.
Le métal est toxique à forte dose : il provoque alors une intoxication aiguë se traduisant par des vomissements et des diarrhées. Ces symptômes sont proches de ceux du choléra, on parle d'ailleurs de choléra stibié (stibium, en latin, veut dire antimoine).



Étain : nm

[Sn]. Élément de numéro atomique 50. Fond à 232°C et bout vers 2 250°C. Densité 7,2. Masse atomique : 118,69.
Métal blanc, brillant, très malléable.
Il est inaltérable à l'air.
On l'utilise comme métal de protection du cuivre et du fer (cf. Étamer).

Cuivre : n.m.

[Cu] Élément de numéro atomique 29. Fond à 1084°C. Densité 8,94. Masse atomique 63,54.
Métal de couleur rouge-brun, très malléable et très ductile. Inaltérable à l'eau.
Sous l'action de l'air humide chargé de gaz carbonique, il se couvre d'une couche d'hydrocarbonate, ou vert de gris. Avec les acides faibles (vinaigre), il forme des dépôts toxiques.

Fer : n.m.
[Fe] Élément de numéro atomique 26. Fond à 1535°C. Densité 7,87. Masse atomique 55,847.
On trouve le fer sous forme d'oxydes, de sulfures et de carbonates. Ignorer le rôle du carbone dans le fer rend tout progrès purement empirique et ce n'est que moyennant un bon courant d'air, que les premiers métallurgistes observèrent qu'ils pouvaient réduire les oxydes et permettre alors l'extraction du fer du minerai.
Métal tenace et malléable. Traité dans les hauts fourneaux, le minerai donne de la fonte, "fer brut", que l'on transforme ensuite en fer ou en acier, en éliminant l'excès de carbone. Le fer s'oxyde facilement à l'air humide en formant de la rouille. Le fer-blanc est recouvert d'étain qui le protège de ce phénomène. Le fer météoritique est constitué de l'alliage fer-nickel à 5 ou 7 p. 100 de nickel (l'industrie ne réussira à le fondre qu'en 1890). Le fer forgé, "fer mûr", résulte d'un affinage des gueuses (lingots de fontes) de première fusion avec des mélanges provoquant la décarburation: boues séchées et tamisées, perches de bouleau, cendres...

3°) Quelques procédés
Soyez cohérent dans la localisation de vos forges. Le forgeron doit être proche d'une forêt (son combustible) et proche d'une mine (sa matière première, privilégiez les gisements de surface) : cela restreint le choix, surtout si on y ajoute l'utilité d'une source d'eau. Sachez aussi que le forgeron aura besoin ou collaborera avec d'autres artisans : un potier pour ses objets en Fonte, par exemple.
Mais la vraie force du forgeron, c'est sa maîtrise technique, sa connaissance des procédés et des alliages. C'est ce qui fait sa renommée et le prestige de ses armes et armures.

Étamer : v.t.
Recouvrir un métal d'une couche d'étain qui préserve de l'oxydation. Le fer-blanc est du fer recouvert d'étain.



Décarburation : n.f.
Élimination de tout ou partie du carbone d'un produit métallurgique. C'est un des secrets de fabrication du fer et de l'acier. La décarburation de la fonte peut avoir lieu par l'introduction d'éléments rudimentairement à l'enclume, la fonte encore rouge, sous un puissant courant d'air froid.

Affiner : v.t.
Rendre plus pur en éliminant les impuretés. C'est un des procédés de fabrication de l'acier (avec le procédé rudimentaire de la cofusion).

Cofusion : n.f.
L'acier peut être produit par "cofusion" de la fonte et du fer forgé. Évoluant avec le temps, les aciers ainsi produits prennent la trempe et servent à la fabrication des sabres corroyés (déformée à chaud), prototypes des fameuses armes japonaises.

Trempe n.f.
Traitement thermique de refroidissement. Il est intéressant de refroidir rapidement un alliage à partir de la température où il a atteint la stabilité ou l'homogénéité souhaitée.



4°) Prix des métaux

Type	Valeur (p arg/tonne)	Valeur (p arg/kg)	Valeur (p arg/gr)	Usage
Plomb	800	0,8	0,0008	Domestique occasionnel
Etain	1.100	1,1	0,0011	Domestique
Nickel	1.200	1,2	0,0012	Alliage d'acier
Fer	1.500	1,5	0,0015	Domestique, martial
Cuivre	2.000	2	0,002	Domestique, martial occasionnel
Bronze (alliage)	45.000	45	0,045	Monétaire
Mercure	180.000	180	0,18	Alchimique
Argent	200.000	200	0,2	Echanges, bijouterie, domestiques
Or	2.000.000	2.000	2	Echanges, bijouterie, domestiques occasionnels
Platine	4.000.000	4.000	4	Echanges, bijouterie
Mithril	20.000.000	20.000	20	Echanges, martial, bijouterie

Notons que, en fonction des époques, des régions, certains prix peuvent considérablement varier.



4°) Quelques alliages

Non seulement les alliages permettent d'améliorer les armes et armures mais pensez aussi que la nécessité de mélanger des métaux peut être à l'origine d'une quête : celle consistant à se procurer la précieuse ressource manquant (Il est rare que le forgeron ait TOUS les métaux à portée de la main).

Bronze :

Alliage de cuivre et d'étain à forte proportion de cuivre.

Acier :

L'acier est le fruit de l'alliage de fer et de carbone (moins de 1,8 pour 100). Voire cofusion et trempe.
Grâce au coke, la température de fusion étant atteinte, l'acier est fondu pour la première fois en 1740.

Electrum :

L'électrum est un alliage d'or à teneur variable en argent et en cuivre. A tort, il fut considéré comme un élément - peut-être confondu avec le platine -, le laiton également.

Laiton :

Alliage de cuivre et de zinc (jusqu'à 46%), ductile et malléable, appelé dans les anciens textes cuivre jaune.

Les armes réalisées avec des alliages et des talents particuliers

Les armes dites « **Andurias** », du nom du Duché du même nom en Elarstan, sont des armes réalisées par des maîtres forgerons de grand talent. Armes tranchantes (exclusivement pour ce type d'appellation) au fil particulièrement effilé, elles peuvent être +1, +2 ou même +3 aux Points d'Impact.
Ce qui signifie qu'une épée « Andurias +2 » sera 1D+6, au lieu de 1D+4 pour une épée simple.

Coût. En moyenne, une arme…
Andurias +1 coûte 30 fois le prix de l'arme de base
Andurias +2 coûte 120 fois le prix de l'arme de base (5000 pièces d'argent pour une dague)
Andurias +3 coûte 600 fois le prix de l'arme de base (50.000 pièces d'argent pour une épée)

Il faut encore noter qu'en Ilvanir d'autres villes fabriquent des armes de ce type. C'est le cas par exemple de Brissac (sud-ouest de l'Arn'Armor). On appelle ces armes « de type Andurias +x ».

Notons enfin que 85% de la production d'armes tranchantes d'Andurias, bien que de haute qualité, n'offrent pas de bonus de dégâts particuliers.



5°) Les Métaux Fantastiques

a) **Obsidienne et Obsidiente**

- Obsidienne. Pierre noire aux reflets brillants, susceptible de présenter des arrêtes extrêmement tranchantes. On l'utilise pure pour la confection du poignard d'Obsidienne qu'utilise le Druide dans ses sortilèges et incantations.

- Obsidiente. Alliage (obsidienne 65%, charbon 20% et fer 15%) formant une sorte de semi-métal dont l'unité est faite grâce à du *sel rouge* et qui permet au Druide son seul contact prolongé avec le métal sans inconvénients. La résistance de ce semi-métal est en moyenne de 5% moins bonne que les autres métaux (Cf. risque d'être endommagé après un coup de maître).



N.B. : on fabrique des armes mais aussi des protections en obsidiente (cotte de maille, cuirasses…).
N.B. : le prix d'un kilo de ce semi-métal est d'environ 900 pièces d'or (d'où le prix élevé et la rareté des armes et objets de cette matière). Il faut aussi ajouter le prix du savoir faire d'un artisan spécialisé dans le travail de cette matière.

b) **Mithril**

Aussi nommé « vrai-argent » ou encore « argent-lumière », le Mithril est le métal le plus précieux qui se puisse extraire du sous-sol Ilvanirien (essentiellement dans les Hauts-de-Cof et les Monts-des-Vents). Souple et de fait facile à travailler, moins lourd que l'argent et plus résistant que l'acier, le Mithril fait le bonheur des forgerons. Par ailleurs, il peut être poli pour devenir aussi brillant que l'argent et ne se ternit pas.
Une arme en Mithril est au minimum +1 aux P.I. et ne se brise que dans 20% des cas sur un 2 et 12 (après un 20). Une armure de ce métal s'abîme beaucoup moins facilement (une armure a ainsi une note de 1%, au lieu de 3, au risque d'être endommagée).

c) **Eternium**



Le métal des Dieux. C'est en cette matière que les Dieux forgent leurs armes lorsqu'ils en ont besoin. De couleur légèrement bleutée, ce super-acier possède des qualités de dureté, de réceptivité à l'enchantement extraordinaires. L'Eternium est introuvable à l'état naturel sur Dère. Pourtant, parfois, pour récompenser un artisan forgeron particulièrement méritant ou pour armer le bras d'un héros qu'ils aiment particulièrement, les Dieux envoient sur Dère une météorite très dense, au cœur de laquelle se trouvent quelques kilos de minerai très riche en Eternium. Convenablement extrait et travaillé, ce minerai donnera alors de l'Eternium qui pourra être utilisé dans la création d'une arme, ou d'une armure, extraordinaire.
Une arme faite par un artisan dans de l'Eternium est au minimum +3 aux P.I. (+2 pour une armure) et est indestructible aux coups normaux.

d) **Orichalque**

Métal mythique utilisé par les Taviréens.
Toutes les mines de métal semblent se trouver dans le nord-ouest Eriasien, et presque toutes sont épuisées.
L'orichalque est résistant (115% de la résistance de l'acier), facile à travailler, il tient mieux le fil que l'acier (bonus minimum de 2 P.I. pour les armes de cette matière), et présente un aspect doré à mi-chemin entre le cuivre et l'or du plus bel effet en bijou.
Légèrement radioactif, il est particulièrement sensible au fluide astral. Il est de fait particulièrement perméable aux enchantements (bonus de 50% pour les épreuves et économie de 20% des Pts astraux normalement exigés).

e) **Adamantite**

Alliage métallique réalisé par les forgerons Elfes Noirs.
A base de fer, de carbone, de poudre de diamant et de sel rouge, l'alliage est utilisé pour la réalisation d'armes et d'armures de haute qualité. Durant la forge, l'alliage est façonné en moule ou au marteau et refroidi entre deux chauffes par une trempe dans un bain d'eau salé et de sang de dragon.
Très réceptif aux enchantements (bonus de 25% pour les épreuves et économie de 10% des Pts astraux normalement exigés), il est utilisé pour la création d'objets magiques puissants.
A noter tout de même que cet alliage, s'il est très bien adapté aux besoins des Elfes Noirs qui vivent essentiellement en souterrains, résiste pourtant très mal aux expositions prolongées à la lumière de la surface. En quelques jours à peine une arme en Adamantite se désagrège…

f) **Taminmalen** (« forge dorée » en elfique)

Le Taminmalen, ou « métal des elfes », est en fait un alliage composé à 82% de fer, 17,5% d'argent et 0,5% de carbone. Proche de l'acier, il est plus résistant pour un poids inférieur (12% plus léger) et brille d'un éclat plus mat.

C'est dans cet alliage que les elfes forgent l'essentiel de leurs armes.

Même si les forgerons elfes travaillent parfois des aciers, du mithril, c'est avec le Taminmalen, et avec lui seulement, qu'on pourra dire d'une arme que c'est une « arme elfique ».

Propriétés particulières : le taminmalen tient le fil bien mieux que l'acier (l'affutage est nécessaire trois fois moins fréquemment), il est plus réceptif aux enchantements (bonus de 10% accordés aux jets de l'enchanteur) et les armes sont souvent plus maniables.



6) La métallurgie et les quêtes :

Qu'ils soient Barbares, Guerriers, Paladins, Voleurs, Natchas, Rôdeurs, ..., vos joueurs se targuent d'être des aventuriers accomplis et râlent que vous ne leur rendiez pas le respect qui leur est dû. Faites les entrer dans une ville frontalière, un hameau perdu, un campement de nomades où, là, l'adoration qu'ils attendent leur sera rendue. N'hésitez pas à forcer la dose, vous verrez, ils aimeront !

Des tensions, voire même une menace de guerre, ont amené le chef de cette communauté à réfléchir : il est prêt à tout pour obtenir le secret de l'**acier**, du **fer**, du **bronze**, voire du **cuivre**. C'est pourquoi, il a réservé un si extraordinaire accueil aux aventuriers. Ils semblent si puissants, si fiers d'eux, qu'ils ne peuvent ignorer ces secrets.

Cela ne rendra que plus cuisant l'échec de vos joueurs à transmettre ces secrets. Ce sera, pour vous, l'occasion d'amorcer une quête selon votre humeur :

ou

Meneur de jeu magnanime

Vous dites à vos joueurs que leurs fabuleux personnages ne peuvent ignorer ces connaissances. Vous leur rappeler leur formation auprès d'un maître réputé - dont ils regrettent de n'avoir écouté que d'une oreille l'enseignement. Vous les mettez au travail pour enseigner ce savoir au village. Il va falloir trouver le site de la forge, les minéraux nécessaires et le bois pour la combustion (voir les procédés, et les minéraux).

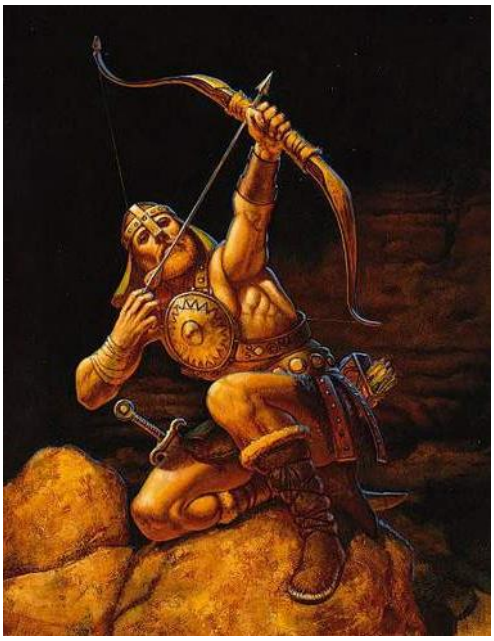
Meneur de jeu frustré que l'on n'écoute jamais assez

Votre revanche est là. Faites partir vos joueurs à la recherche d'un Druide légendaire et bon, ou d'un Elémentaliste irascible et craint, qui pourra leur donner le savoir dont ils connaissent maintenant le prix (pensez tout de même, de votre coté, à parcourir ce site pour accroître vos connaissances !).

N'oubliez pas que Métallurgie et Alchimie sont proches. L'alchimie, dont la nature est à la fois matérielle et spirituelle, observe principalement les relations entre la vie des métaux et l'âme universelle. Les techniques métallurgiques peuvent être fondées sur des mariages sacrés de métaux, sur des hiérogamies rituelles... c'est l'occasion, pour vous, le meneur de jeu, de présenter les techniques d'alliage avec de la poésie et un brin de mysticisme.


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

VI. Archerie



Vous retrouverez dans cette section un certain nombre d'informations relatives aux armes de combat à distance. Particulièrement, vous y trouverez de nombreux détails sur les arcs.

NB : le présent article indique régulièrement « archer ». Il faut entendre ici par ce terme : celui qui utilise un arc (qu'il soit professionnel de la chose on non).

1°) Carquois et stockage de projectiles

Historiquement, la plupart des archers ne portaient pas ou peu leur carquois dans le dos
Le risque de perdre ses flèches en se penchant, mouvement peu optimal pour du tir rapide, difficulté pour remettre ses flèches au carquois…

Le plus couramment, les archers portent donc leurs flèches :

- dans un carquois placé à la ceinture, un peu comme un fourreau (ce qui évite de lever le bras au-dessus de la tête pour aller chercher la flèche, réduit les chances de "renverser" le contenu par terre, …)

- à la main, ce qui permet de minimiser les mouvements pour encocher une flèche et élimine le poids (certes peu important, mais potentiellement encombrant) d'un carquois. L'archer est avant tout un combattant mobile.
Inconvénient : cela limite à 4 à 5 flèches la réserve de l'archer.

2°) Arc : entretien et conservation

Arc tendu. Un arc ne peut être « tendu » (corde en place) plus de 5 heures d'affilé.
Au-delà, l'arc peut subir une déformation « permanente » qui affectera ses performances (perte de portée, de dégâts).
Pour chaque heure au-delà de la cinquième, le MdJ pourra effectuer un test de D100. Sur 90 ou plus (variable selon les modèles), l'arc se trouve affecté.

Nourrir le bois. L'archer aura soin de huiler régulièrement son arc pour éviter que le bois ne vieillisse trop vite, qu'il ne prenne l'humidité, …

Cordes neuves. Une bonne corde d'arc… est une corde qui ne « pète pas » lorsqu'on bande l'arme.
Il est donc nécessaire de songer, assez régulièrement, à changer la corde ! (attention aux yeux !)

3°) Effets spécifiques des caractéristiques (perception et force)

Perception
Une perception à 18 allège le malus de tir sous protection de 1 point.
Une perception à 20 allège le malus de tir sous protection de 2 points en tout.

Force (uniquement pour les armes de jet)
Une Force à 15 augmente la portée maximale du jet de 2 mètres.
Une Force à 17 augmente la portée maximale du jet de 3 mètres supplémentaires.
Une Force à 19 augmente la portée maximale du jet de 5 mètres supplémentaires.



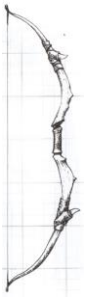
4°) Tir balistique (« en cloche »)

L'archer peut obtenir un bonus de 50% à sa distance maximale de tir en choisissant de réaliser un « tir balistique ».
Dans ce cas, ses chances de toucher sa cible sont très amoindries. Elles dépendront de la distance de la cible, bien sûr, mais également de la vitesse de déplacement de celle-ci, de la force éventuelle du vent, …
En général, le malus affecté alors à l'épreuve d'Adresse est au moins égal au modificateur de distance maximale de l'arme, augmentés de 6 points.

Exemple : Ulrich, archer de niveau 1 (Adresse à 13) équipé d'un arc long (portée 60 mètres) souhaite abattre un orque fuyard. Il pourra tenter de le toucher jusqu'à une distance maximale de 90 mètres, mais avec une épreuve d'Adresse affectée d'un malus de 12 points (malus de 6 points issus de « cible de taille moyenne à 60 mètres » + malus de 6 points pour un tir balistique). Il touchera donc sa cible sur un 1 au D20 (Adresse de 13 affectée d'un malus de 12 pts).
Notons que si le malus global (taille et distance + malus de tir balistique) excède la valeur d'Adresse d'Ulrich celui-ci NE pourra PAS toucher sa cible (même sur un 1 au D20).

5°) Arcs particuliers

Arc long – double courbure ou composite



Force requise : 15
(Fo minimale pour obtenir les effets optimaux)

Dégât : 1D+5 P.I.
Portée : 60 m

C'est un arc particulièrement apprécié des archers les plus « mobiles ». Il est léger et c'est sa forme particulière, à double courbe, qui lui donne toute sa puissance relativement à une taille qui n'excède pas celle des arcs longs « classiques » (environ 1,60 m).

Utilisé par un individu dont la Force est comprise entre 12 et 15, il permet 1D+4 P.I. et une portée de 50 mètres seulement.
Pour une Force inférieure à 12 il est 1D+3 P.I. et les flèches ne dépassent pas efficacement 35 mètres.

*

Arc long – « bois dur »



Force minimale : 17
(Fo minimale pour obtenir les effets optimaux)

Dégât : 1D+5
Portée : 70 m

Arc difficile à bander, l'arc long « bois dur » est fait d'essences d'arbres particulièrement rétifs à la courbure. Ils sont plus grands que la moyenne des arcs longs, et atteignent en moyenne 2,10 mètres.

Utilisé par un individu dont la Force est comprise entre 14 et 16, il permet 1D+4 P.I. et une portée de 50 mètres seulement.
Pour une Force comprise entre 11 et 13, il permet 1D+3 P.I. et une portée de 40 mètres seulement.
Pour une Force inférieure à 11 il est 1D+2 P.I. et les flèches ne dépassent pas efficacement 30 mètres.

*

Arc long – en métal



Force minimale : 19
(Fo minimale pour obtenir les effets optimaux)

Dégât 1D+6
Portée 80 m

D'une taille assez courante (généralement autour de 1,70 m), l'arc long « en métal » est, comme son nom l'indique, réalisé dans un métal dont les lames judicieusement assemblées font la « souplesse ».
Ces arcs sont par nature difficiles à bander mais permettent d'atteindre de grandes distances.

Pour une Force comprise entre 16 et 18, il permet 1D+5 P.I. et une portée de 60 mètres seulement.
Pour une Force comprise entre 12 et 15, il permet 1D+4 P.I. et une portée de 45 mètres seulement.
Pour une Force inférieure à 12 il est 1D+3 P.I. et les flèches ne dépassent pas efficacement 35 mètres.

*

VII. Les Poisons



Efficace, discret, c'est l'arme des assassins par excellence. Mais ils n'en ont pas l'exclusivité, tout au plus en sont-ils les principaux usagers. C'est également une arme prohibée dans la grande majorité des cités, et les gardes ne sont souvent pas tendres avec ceux qui l'emploient. C'est là un moindre mal au regard des sanctions judiciaires qui sont prises à l'encontre des empoisonneurs. A tel point que certaines Guildes d'Assassins préfèrent l'interdire sur leur territoire plutôt que de subir les persécutions de la justice, qui devient vite implacable contre le fléau du poison.

Efficace, discret, c'est l'arme des assassins par excellence. Mais ils n'en ont pas l'exclusivité, tout au plus en sont-ils les principaux usagers.
C'est également une arme prohibée dans la grande majorité des cités, et les gardes ne sont souvent pas tendres avec ceux qui l'emploient. C'est là un moindre mal au regard des sanctions judiciaires qui sont prises à l'encontre des empoisonneurs. A tel point que certaines Guildes d'Assassins préfèrent l'interdire sur leur territoire plutôt que de subir les persécutions de la justice, qui devient vite implacable contre le fléau du poison.
Quoi qu'il en soit, nombre d'assassins l'utilisent et le fabriquent encore.

Pour fabriquer le poison, le 'chimiste' doit posséder un équipement de base (environ 300 p.Or) et surtout les ingrédients nécessaires à la confection du poison souhaité (poids du laboratoire environ 10 kg)
Les chances de succès de l'élaboration de tels produits dépendent de l'expérience de l'assassin, du type et de la puissance des poisons ainsi créés.

Il existe trois types de poisons. On les distingue en fonction de la façon dont ils pénètrent l'organisme.

INGESTIF : Très facile à fabriquer, on l'incorpore à un aliment, et il n'est efficace que si la victime potentielle l'ingère.

INSINUATIF : Il pénètre dans les plaies et se mêle au sang. Il est utilisé sur les lames d'épées, de haches etc…

CONTACT : Il pénètre le corps par simple contact avec la peau, les yeux… Difficile à fabriquer, on le dépose sur un vêtement, un livre…

Le tableau ci-àprès indique le pourcentage de réussite que possède un assassin dans une tentative de création de poison INGESTIF, pour les poisons de type INSINUATIF, il convient d'abaisser cette note de 10% et de 20% pour les poisons de contact.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1-2	30	20	10	1				
3-4	40	30	20	10	1			
5-6	50	40	30	20	5	1		
7-8	60	50	40	30	10	5	1	
9-10	70	60	50	40	15	10	5	1
11-12	80	70	60	50	20	15	10	5
13-14	90	80	70	60	30	20	15	10
15-16	100	90	80	70	40	30	20	15
17-18	110	100	90	80	50	40	25	20
19-20	120	110	100	90	60	50	30	25
21 et +	130	120	110	100	70	60	35	30

Pour réussir ses potions, l'Assassin doit d'abord en trouver les ingrédients. Pour ce faire, il peut soit parcourir les champs et forêts (20% + 3% par Niveau) pour $1D_4$ heures de recherche ($1D_3$ unités trouvées), soit aller chez un alchimiste ou un herboriste, qui aura alors des ingrédients utiles (20% de chance) pour 30 à 100 p.Or la dose.

La confection d'un poison prend $1D_6$ heures en moyenne (certaines pouvant être d'une grande complexité)

Les secrets des plantes sont transmis aux Assassins lors de 'séances d'études' alchimiques dispensées par des Druides sortis de leur ordre ou par des Assassins de grande expérience.
Le nombre de formule chimique de poisons maîtrisées par l'Assassin est donné dans le tableau ci-dessous.
Un bonus est attribué en fonction de l'intelligence (+1 de Type A à 14 ; +1 de type B à 15 ; +1 de type A et B à 16 ; +1 de type C à 17 ; +1 de type C et D à 18 ; +1 de type E à 19 ; +1 de type F à 20) (ces bonus sont cumulables, ainsi un individu ayant 19 en intelligence bénéficiera d'un bonus de 2A ; 2B ; 2C ; 1D ; 1E).

Nombre de formules connues par Niveau

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1						
2	2	1	1					
3	3	2	1	1				
4	4	2	2	1	1			
5	5	3	2	2	1	1		
6	6	3	3	2	2	1		
7	6	3	3	2	2	1	1	
8	6	3	3	3	2	2	1	
9	6	4	3	3	3	2	2	1
10	7	4	4	4	3	2	2	1
11	7	4	4	4	3	3	2	1
12	7	4	4	4	3	3	2	2
13	8	5	4	4	4	3	2	2
14	8	5	4	4	4	3	3	2
15	8	5	5	4	4	4	3	2
16	8	6	5	5	4	4	3	2
17	9	6	6	5	5	4	3	2
18	9	6	6	5	5	4	4	3
19	9	7	6	6	5	5	4	3
20	10	7	7	6	6	5	4	3
21	10	8	7	7	6	5	5	4



force	*nom*	*type*	*incubation*	*effets*	*durée*	*save*	*composition*
A	**BLUGINE**	ingestif	5 mn	Brulures d'estomac. Perte de 2 pts de vie par minute	1D10 mn	oui, 1/2 dgt	extraits-de-rose + belladone + houx
A	**BLUGINIA**	insinuatif	2 ass	Brulures locales assez fortes, perte de 1 pt de vie par assaut	6 ass	/	extraits-de-rose + belladone + houx
A	**EXAMINURE**	contacte	1 mn	Démengeaisons pénibles. Concentration difficile. (-1 relatif en INT et AD)	24 à 48 heures	/	poivre + arsenic + estrait de vinaigre
A	**MALAVOLLE**	insinuatif	5 ass	Sentiment de lassitude, perte d'énergie. (-1ATT, -2PRD, -1FO)	1 heure	oui, aucun effet	belladone + extrait d'ortie + arsenic + opium
	-						
B	**CONCENTRE DE BLUGINE**	ingestif	3 mn	Très fortes brulures d'estomac. perte de 4 pts de vie par minute	1D12 MN	oui, aucun effet	extrait de rose + belladone + houx
B	**NEVIAPRE**	insinuatif	3 ass	Brulure assez forte, perte de 2 pts de vie par assaut	6 ass	/	gui + extrait de mandragore + houe
B	**PSULNIA**	ingestif	1 mn	Eternuements de plus en plus puissants, tous les 2 assauts environs. (-2 ATT et PRD)	1D4 heures	oui, aucun effet	extrait de poivre + pollen concentré
B	**SOLUNIVRE**	ingestif	5 mn	Le sujet ressent une fatigue intense, des difficultés de concentration. (-2ATT, PRD, FO et AD).	3D10 mn	oui, 1/2 dgt	fleur de pavot + extrait d'ortie + belladone
B	**TROUBLUTRE**	contacte	1 heure	la vue du sujet se trouble et rapidement il ne distingue que des silhouettes vagues (-2ATT et PRD).	24 heures	/	guie + extrait d'ortie + belladone
	-						
C	**CORNESIC**	contacte	5 ass	Apparition de boutons rouges. Démangeaisons. Concentration très difficile. (-2 IN, SAG) (-4 AD)	3D4 heures	/	
C	**EXTRAIT DE PSULNIA**	ingestif	1 mn	Crampes abdominales importantes. Perte de 6 pts de vie par minute.	2D6 mn	oui, 1/2 dgt	
C	**MINOVICRE**	insinuatif	1 ass	Fortes brulures, démangeaisons. Perte de 4 pts de vie par assaut.	2D8 ass	oui, 1/2 dgt	
C	**MORPHITRE**	ingestif	3 mn	Sommeil de plomb. Seul de l'eau, versée en grande quantité réveillera le sujet.	1D6 heures	oui, lassitude seulement	pavot + houx + extrait d'ortie
C	**PARKINSIC**	ingestif	5 mn	Le sujet est prit de tremblements incessents. (-8AD, -2FO, -5ATT, -3PRD) (20% échec sorts)	1D6 heures	oui, 1/2 durée	extrait de poivre + arsenic + extrait de rose
C	**PURNITRE**	insinuatif	3 ass	Crampes douloureuses. Le système nerveux entier est affecté.(-4ATT, PRD) (-2 AD, FO)	1D10 mn	oui, 1/2 dgt	

force	nom	type	incubation	effets	durée	save	composition
D	**EXTRAIT DE NEVIAPRE**	insinuatif	1 ass	Brulures intenses. Perte de 7 pts de vie par assaut.	2D10 ass	oui, 1/2 dgt	
D	**MALAVOLLE CONCENTREE**	insinuatif	3 ass	Perte totale de volonté, d'énergie. (-3ATT, PRD et FO).	1D4 heures	oui, 1/2 dgt	
D	**MINOVICRE CONCENTRE**	insinuatif	3 ass	Brulures intenses. Perte de 2D6 pts de vie par assaut.	3D8 ass	oui, 1/2 dgt	
D	**ZIDAZOPIRINE**	ingestif	2 ass	Brulures d'estomac importantes. Perte de 4D6 pts de vie par doses de 1cl ingérése	1 ass	oui, 1/2 dgt	
	-						
E	**COLNASIL**	ingestif	15 ass	Brulures atroces à l'estomac. Perte de 5D8 pt de vie par doses de 1cl ingérées	1 ass	oui, 1/2 dgt	
E	**CONCENTRE DE TROUBLUTRE**	insinuatif	2 mn	La vue du sujet se trouble. Puis il devient aveugle	2D4 jours	oui, 1/2 durée	extrait d'ortie + belladone + guie
E	**CONCENTRE DE TROUBLUTRE**	ingestif	2 mn	La vue du sujet se trouble. Puis il devient aveugle	DEFINITIF	oui, aucun effet. (malus de 3)	extrait d'ortie + belladone + guie
E	**POLIAFEL**	insinuatif	2 ass	Démangeaisons et brulures. Perte de 2D6 pts de vie par assaut. (-2AD, ATT, PRD)	3D10 ass	oui, 1/2 dgt	
E	**STURHH**	ingestif	10 ass	Somnolence. A chaque assaut, épreuve de constitution, ou sommeil. (malus cumulatif de 2pts par assauts).	2D12 heures	oui, aucun effet.(malus de 2)	
	-						
F	**COLNASIL (LIQUEFIEE)**	insinuatif	2 ass	Tétanisation brusque du système nerveux. Brulures atroces. Perte de 6D10 pts de vie par assaut.	1D4 ass	oui, 1/2 dgt	
F	**DORNITRE**	contacte	1 ass	Brulures atroces. Perte de 3D12 pts de vie par assaut.	1D8 ass	oui, 1/2 dgt	
F	**FLIGANITH**	ingestif	1 mn	Engourdissement progressif, puis pert de l'usage des jambes, puis des bras	75%=2D8 j. 25%=perm	oui, aucun effet.	
F	**MONE-STURHH**	ingestif	5 ass	Somnolence. A chaque assaut, épreuve de constitution, ou sommeil. (malus cum. de 2pts par assauts). Réveil par mini de 20 pts de bl	2D3 jours	oui, aucun effet.(malus de 4)	
F	**PURIATRE**	ingestif	1 mn	Tétanisation complète du système nerveux en 4 à 10 assauts, aucun mouvements possibles. MORT.	/	oui, aucun effet.	

force	*nom*	*type*	*incubation*	*effets*	*durée*	*save*	*composition*
G	**CONCENTRE DE COLNASIL**	ingestif	10 ass	Atroces brulures à l'estomac et au foie. Perte de 7D8 pts de vie par dose de 1 cl ingérée.	2D4 ass	oui, 1/2 dgt.(malus de 4)	
G	**CONCENTRE DE MONE-STURHH**	ingestif	5 ass	Somnolence de 2 assauts, puis coma profond (réveil avec malus de 4 en FO, AD, ATT et PRD, pour 3jours)	2D6 jours	oui, aucun effet.(malus de 8)	
G	**EXTRAIT DE ZIDAZOPIRINE**	ingestif	5 ass	Brulures intolérables aux poumons, difficultés respiratoires terribles. Perte de 4D10 pts de vie par dose de 1 cl ingérée.	3D4 ass	oui, 1/2 dgt.(malus de 3)	
G	**GLUDIAC**	ingestif	1D8 mn	L'esprit du sujet se trouble, puis les plus atroces hallucinations surviennent. Crise de paranoïa aigüe.	50%=2D4 j 30%=1D4 semaines 20%=perm	oui, aucun effet.(malus de 3)	
G	**PURIASINE**	insinuatif	1D4 ass	A. Tétanisation de 4 à 10 assauts puis mort. B. Fortes crampes (-4 ATT et PRD)	A : / B : 2D8 h	oui, effet B (malus de 2)	
	-						
H	**EXTRAIT DE FLIGANITH**	ingestif	1D4 mn	A. Paralysie progress. des muscles moteurs. B. Perte de souplesse et mobilité, perte de 6pts en FO, AD, ATT, PRD et CON.	A : définitif B : 3D4 mois	oui, effet B (malus de 4)	
H	**PURIALINE**	ingestif	1 à 12 heures (selon fab)	A. Vertiges durant 1D8 assauts et MORT. B. Vertiges permanents, perte de 3pt en ATT, PRD, IN, SAG, CH, PER.	A : / B : 1D4 sem.	oui, effet B (malus de 6)	
H	**ULTRA CONCENTRE DE BLUGINIA**	insinuatif	1 ass	Le poison monte au coeur par le sang causant 4pts de blessure par assaut.	1D4 mn	/	extrait de rose + belladone + houx
	-						
	-						


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

VIII. Armée



Les armées, les grandes, sont levées par un seigneur pour « faire la guerre ». Elles ne durent que le temps de quitter le domaine, de se rendre sur le champ de bataille, plus ou moins éloigné selon que le seigneur défend son domaine ou tente de faire main basse sur le fief d'un voisin. Coûteuses, elles sont le plus souvent rapidement démantelées une fois les combats terminés…

1°) Les Corps Armés

Les civilisations humaines possèdent différentes organisations sociales, religieuses, militaires…
Dans le cadre militaire, trois types d'organisation sont identifiables : la Garde, l'Armée et la Légion. Toutes trois répondent à un type de besoin particulier.

- la **Garde**. C'est le corps militaire constitué qui assure la sécurité civile dans la cité.
De taille très variable, la Garde, souvent qualifiée « d'urbaine », remplie des missions de police.
Elle assure la surveillance des entrées et sorties de la ville, elle conduit les enquêtes sur les crimes et délits, procède aux arrestations. Elle est le bras armé de l'autorité sur la cité.

- l'**Armée**. Corps militaire constitué destiné aux opérations de guerre, l'armée est généralement cantonnée en dehors des agglomérations, souvent à la périphérie du domaine.
Une armée compte en moyenne 1.000 à 3.000 hommes. On y trouve des corps d'arme très différents.
L'Armée obéit au seigneur d'un domaine ou directement au chef de l'Etat.
Elle n'assure qu'exceptionnellement les fonctions de police.

- la **Légion**. Corps militaire constitué, la Légion est composée de professionnels, supérieurement entraînés. Le temps d'enrôlement dans la légion est en moyenne d'une dizaine d'années.
Une Légion compte 6.000 légionnaires répartis de manière très organisée. On y trouve trois structures imbriquées : - la Centurie, qui compte 100 légionnaires commandés par un Centurion.
- la Manipule, qui organise 2 Centuries (soit 200 légionnaires), commandée par un Lieutenant.
- la Cohorte, qui organise 3 Manipules (soit 600 légionnaires), commandée par un Capitaine.

Une Légion compte 10 cohortes numérotées de 1 à 10. Le commandant en chef d'une Légion est un Général.
En outre, 120 cavaliers assurent les transmissions entre les différentes unités, observent le terrain et le déroulement des affrontements, poursuivent les fuyards…

Les légions peuvent être mono-arme (un seul type d'unité généralement fantassin) ou poly-arme.
Les Légions poly-armes sont généralement structurées ainsi : 2 cohortes de Cavalerie, 3 cohortes d'archers et 5 cohortes de fantassins, armés d'une lance, d'une épée et d'un bouclier large.

De tous les types de forces armées la légion, par son entraînement professionnel, est de loin la plus redoutable.

Cas particulier : la Milice.

Les milices sont un cas particulier de corps armé échappant au contrôle officiel et direct de l'autorité civile ou militaire d'une agglomération.
La naissance d'une milice répond généralement dans une population donnée à un besoin ressenti de sécurité, quand l'autorité naturelle se trouve incapable de répondre à ce « besoin ». Les habitants d'une agglomération, d'une petite région, s'organisent alors en milice, sorte de force de police, qui assume des missions de surveillance et procède à l'interpellation des contrevenants à l'ordre public. La milice est souvent dirigée par un petit groupe de notables. Peu ou pas entraînée, regroupant des artisans, des ouvriers, des paysans, la milice ne possède que des armes élémentaires (gourdins, bâtons, faux, faucilles, haches de bûcheron, couteaux…) et se caractérise souvent par son manque d'expérience. Les « bavures » imputables à des milices sont fréquentes.

*

2°) Les grades et autres détails techniques

Les corps militaires obéissent à une hiérarchie structurée en « grades ».
Selon que ce corps soit une Garde, une Armée ou une Légion, les grades diffèrent par leur nom.
Le tableau ci-dessous présente les nomenclatures par type de corps.

Garde	Armée	Légion
Garde	*Soldat*	*Légionnaire*
Décurion / Sergent	*Sergent*	*Décurion*
Centurion / Chef	*Major*	*Centurion*
Lieutenant	*Lieutenant*	*Lieutenant*
Capitaine	*Capitaine*	*Capitaine*
Commandant	*Colonel*	---
---	*Général*	*Général*
---	*Maréchal*	*Consul Militaire*

Solde.

La solde (paye) des hommes varient grandement d'un bout à l'autre du continent. Cependant, il faut garder à l'esprit les données suivantes :
Un garde est payé environ 15 pièces d'or par mois, auxquelles il faut ajouter différents avantages en nature tels que l'exemption d'impôt, des repas gratuits durant les jours de service, un ou des jours de congés dans la semaine…
Un soldat est payé environ 10 p d'or par mois dans une armée professionnelle (armée structurée et permanente), et reçoit des avantages en nature.
Un légionnaire est payé environ 8 p d'or par mois.
Cette solde peut sembler faible, mais elle est largement compensée par le fait que les légionnaires n'ont pas à subvenir à leurs besoins quotidiens qui sont assumés par l'organisation militaire. De plus, après son engagement, d'au moins 10 ans, le légionnaire qui sort du rang reçoit un lopin de terre et peut s'installer comme paysan libre.



Quelque soit le type d'arme et de corps, la solde évolue grandement en fonction du grade. Pour indication, un Lieutenant de la Garde touche environ 40 p d'or par mois.

Lecture et Ecriture…

Il est a noter que bien souvent en *Ilvanir* les simples soldats et légionnaires ne savent ni lire ni écrire. Ces connaissances ne sont exigées qu'à compter du rang de Major dans les armées et de Centurion dans les Légions.
La situation des gardes est sensiblement différente, puisque la plus part des agglomérations forment leurs hommes, dès le grade de Décurion/Sergent, au moins à la lecture. Il arrive même que certains seigneurs, bourgmestres ou gouverneurs organisent l'enseignement de la lecture et de l'écriture à leurs gardes.
Ces mesures s'expliquent par la nécessité pour ces hommes de filtrer les entrées et les sorties des agglomérations et donc de vérifier les documents d'identité des voyageurs…

*

3°) Une armée type

Elles sont généralement constituées ainsi :

pour une armée de 1000 hommes

a) La Noblesse

Chevaliers : 25
Vêtu d'une armure et d'un écu de fer.
Il monte un cheval lourd (destrier ou pallefroi).
Un chevalier porte 7 armes : la lance de cavalier, une hache d'arçon, un bec de corbin, un fléau d'arme, une épée d'arçon, une épée, une dague.

La lance de cavalier est souvent semblable à la lance de tournoi. Elle permet de culbuter les chevaliers adverses bien sûr, mais aussi à transpercer paysans et soldats dans la confusion de la bataille, et donc à tenir toute la vile piétaille à distance.

La Hache d'arçon (ainsi appelée parce qu'elle pend sur l'arçon de la selle) sert au chevalier à frapper du haut de son cheval sur la piétaille qui l'assaille. Il la tient lame vers le bas et, comme si elle était le bas pesant d'un balancier d'horloge comtoise, la fait frapper parallèlement aux flancs de sa monture. Il agit ainsi alternativement à dextre (droite) et à senestre (gauche).

Le Bec de Corbin (marteau de fer dont l'extrémité est faite d'un côté d'une petite masse et de l'autre d'un long crochet de métal qui évoque le bec d'un corbeau) est utilisé par le Chevalier pour frapper un adversaire protégé d'une armure (au moins partielle). Avec la masse il frappe d'estoc, mais surtout avec le bec il tente d'éjecter le bouclier des mains de son ennemi (en le plantant dedans et en tirant sec) ou d'endommager les points d'articulation de l'armure d'un adversaire dépourvu de bouclier.

Le Fléau d'arme est sans doute l'arme la plus difficile à manier (les retours de la masse, très mobile au terme de sa chaîne, sont fréquents et plus d'un noble visage s'en est trouvé enlaidi). Son utilité est surtout grande dans la mêlée pour désarmer les adversaires qui tiennent l'épée et se protègent du bouclier. Le Chevalier tente de frapper du bout de son fléau le haut de l'écu adverse, la chaîne passe alors par dessus le bouclier et la masse a de bonnes chances de venir briser le poignet du défenseur. Débarrassé de l'écu adverse, le Chevalier peut ensuite tenter d'enrouler la chaîne du fléau autour de l'épée de son ennemi pour le désarmer.

L'épée d'arçon, l'épée et la dague sont utilisée en fonction des événements…

NB : la masse d'arme est souvent réservée au capitaine de l'armée. La raison en est, non le manque d'efficacité, mais la ressemblance qu'elle a avec le sceptre du seigneur. Elle est donc réservée à celui qui commande sur le champ de bataille. Lorsque le capitaine lève sa masse, c'est qu'il va prononcer un ordre.

Ecuyers à cheval : 25
Il porte souvent une cotte de maille ou une cuirasse d'écaille et un écu.
Ses armes sont la lance, l'épée et la dague.
Ils doit veiller sur son Chevalier durant la bataille et lui apporter prestement un nouvel écu, un cheval de rechange, une épée, si le besoin s'en fait pressant…

b) La roture

Cavaliers :100
Protégé d'une cotte de cuir, ou de maille, et d'un bouclier.
Il monte un cheval léger.
Il porte une lance, une épée et une dague.
Très mobile, les cavaliers sont utilisés pour briser les rangs ennemis et y semer le désordre, la confusion. Ils peuvent aussi servir à disperser les positions d'archers, à contrer les charges des cavaliers adverses…

Epéistes : 50
A pieds.
Les Epéistes portent une cotte de cuir (parfois de mailles) et un bouclier léger.
Ils utilisent l'épée.
Leur utilité est très moyenne en plaine.

Archers : 150
A pieds.

Protégé de simples vêtements ou d'une cotte matelassée, il est léger et très mobile.
Il utilise l'arc long et emporte en général une vingtaine de flèches avec lui, ainsi qu'une dague ou un poignard pour les corps à corps éventuels.
Son utilité à distance est évidente et ses traits son meurtriers face aux corps d'arme légèrement protégés.
La portée des tirs en cloche, très utiles en campagne, peut atteindre 200 mètres et plus.

Piquiers : 150
A pieds.
Protégé de simples vêtements ou d'une cotte matelassée, il est léger et mobile.
Il porte une pique (longue lance qui peut atteindre les 5 mètres !) qu'il utilise pour tenir à bonne distance les troupes ennemies, pour frapper les cavaliers et Chevaliers.
Les piquiers sont très utiles pour rompre les charges de cavalerie…

Coutiliers : 100
Simplement habillé de ses vêtements, le coutilier doit être léger et vif s'il veut survivre.
Armé d'un simple coutil (poignard très affûté), le coutilier a pour mission de se placer sous la monture d'un Chevalier durant la mêlée, afin de planter son coutil dans le ventre de la bête et de tirer pour trancher la sangle de la selle… Objectif : faire choir le chevalier.
N.B. : il y a 7 fois plus de morts chez les coutiliers que dans les autres corps d'arme.
Le coutilier touche « double solde » (deux part de trésor, deux payes).

c) La paysannerie

Paysans 400 (60% de la troupe).
Protection nulle (de simples vêtements et un chapeau de paille !).
Armement :
- épieu
- fléau à blé
- lance (le plus souvent un bâton sur lequel un poignard ou un couteau est assujetti)
- fauchard (épieu de bois prolongé d'une lame de faux)

Toutes les armes du paysan sont des armes longues, en bois. La raison en est double : d'abord le paysan est pauvre et n'a pas les moyens de porter d'autres armes, ensuite il n'est pas rompu au métier de la guerre et ses armes, toutes longues, lui permettent de tenir à distance du mieux qu'il peut ses adversaires.

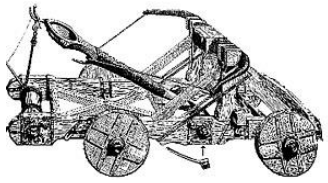


IX. Les machines de guerre et les chocs d'armées

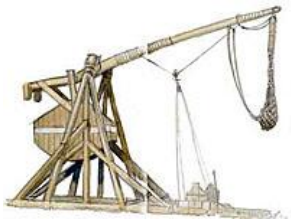
1°) Armement Lourd.

Ce sont les armes de guerre de grand format. On y trouve les catapultes, les balistes et autres trébuchets… Ces armes, généralement très inefficaces contre les humanoïdes de taille normale se révèlent tout à fait performantes contre les édifices, véhicules, les grandes portes…

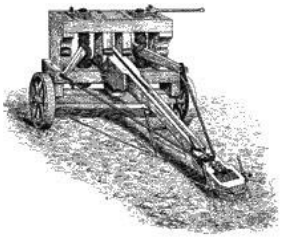
Catapulte. Engin de guerre permettant l'envoi de projectiles grâce à la flexibilité d'une cuillère montée sur un axe. La cuillère doit être remplacée tous les 30 tirs.
Coût :
Projectiles : grosses pierres, boulets incendiaires
Portée : mini : 20 m et maxi : 150 à 200 mètres.
Cadence : 1 tir tous les 2 tours
Dégâts : 4D6 ou 4D8 (sur points de structures)



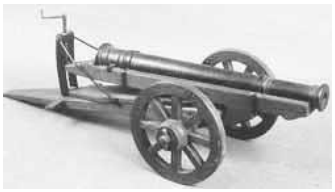
Trébuchet. Engin de guerre permettant l'envoi de projectiles, constitué d'un tronc contrebalancé par un poids important, axé sur un tréteau de bois. On peut tirer jusqu'à une centaine de fois sans changer les éléments du trébuchet.
Projectiles : grosses pierres, volée de pierres
Portée : mini : 50 m et maxi : 300 à 450 mètres.
Cadence : 1 tir par ½ heures
Dégâts : 6D6 ou 6D8 (sur points de structures)



Baliste. Sorte d'arbalète géante, la Baliste tire des javelots à grande distance. Souvent utilisée pour bouter le feu à un bâtiment, à des voiles… On peut tirer jusqu'à une cinquantaine de carreaux avant de remplacer les « bras » ou la corde.
Projectiles : javelots
Portée : mini : 20 m et maxi : 200 à 250 mètres.
Cadence : 1 tir par tour
Dégâts : 3D6 (sur points de structures)



Bombarde. Engin de guerre permettant l'envoi de projectiles, à longue distance, avec une cadence de tir élevée. On peut tirer environ 100 fois avant d'avoir à remplacer le fût.
Projectiles : grosses pierres, boulets de métal, boulets incendiaires
Portée : mini : 100 m et maxi : 250 à 300 mètres.
Cadence : 1 tir par tour
Dégâts : 6D6 ou 6D8 (sur points de structures)



Canon. Arme à feu, engin de guerre perfectionné et très rare en 792 du S.C.. Fonctionnant à la poudre, le canon permet l'envoi de projectiles à grande distance, avec une cadence élevée, et une précision accrue. On peut d'ordinaire tirer plus de 500 fois avec un canon avant de devoir changer le fût.
Projectiles : boulets, boulets incendiaires
Portée : mini : 20 m et maxi : 400 à 600 mètres.
Cadence : 1 tir par ½ heures
Dégâts : 10D6 ou 10D8 (sur points de structures)



2°) Précision des Armes lourdes :

(les valeurs sont indiquées pour des cibles de la taille d'un grand chariot, d'un pont-levis…)

Arme\Distance	20 m et+	50 m et+	100 m et+	170 m et+	250 m et+	350 m et+	500 m et+
Catapulte	50%	45%	35%	25%	/	/	/
Trébuchet	/	40%	30%	25%	20%	15%	/
Baliste	50%	45%	35%	25%	15%	/	/
Bombarde	/	/	40%	30%	20%	/	/
Canon	70%	65%	60%	50%	40%	30%	20%

N.B. : d'ordinaire ces armes font des dégâts de type structuraux, mais dans une bataille il arrive assez souvent qu'un humanoïde soit blessé par de telles armes. Dans ce cas, les blessures infligées sont déterminées comme suit :

- Jet d'un D20 : de 1 à 3 : perte de ¼ des dégâts infligés par l'arme normalement
de 4 à 7 : perte de ½ des dégâts infligés par l'arme normalement
de 7 à 9 : perte équivalente aux dégâts infligés par l'arme normalement
de 10 à 15 : perte de 150% des dégâts infligés par l'arme normalement
de 16 à 18 : perte de 200% des dégâts infligés par l'arme normalement
19 et 20 : mort immédiate !

Eperon de Proue. Arme d'un type particulier, non traité plus haut car elle n'est utile qu'au « corps à corps » entre deux bâtiments marin, l'Eperon de Proue est située comme son nom l'indique à l'avant d'un navire et lui permet d'éperonner un navire ennemi, c'est-à-dire de lui « rentrer dedans », et de lui occasionner ainsi des dégâts structuraux de coque.
Portée : 0.
Dégâts : de 6D10 à 8D10 en fonction de la vitesse acquise par le navire qui éperonne.

Bélier. Arme utilisée à main nue par 4 à 20 hommes pour défoncer les portes. Plus le bélier est gros, plus il est difficile à manier, mais plus il peut faire de Dégâts.
Pour le bélier, les touchers sont quasi automatiques.
Portée : 0.
Dégâts : de 1D8 à 3D8 en fonction de la taille du bélier et du nombre d'homme qui le manient.

3°) Points Structuraux.

Ce sont les points de vie des bâtiments, des navires, des véhicules. Chaque impact réalisé par une arme de la catégorie « Armement Lourd » occasionne une perte de Points Structuraux (tout comme dans le combat normal).

Voici quelques valeurs qui permettront au MdJ de faire une estimation de Points Structuraux pour un éléments particulier, pour indication :

Type « d'édifice »	Pts structuraux	Type « d'édifice »	Pts structuraux
Charrette	25	**Porte de Château fort**	50 à 80
Carrosse	60	**Herse d'entrée**	120
Barque	12	**Palissade de bois**	
Petit pavillon	50	**Mur de pierre (2 m)** (sur 3 m linéaire)	70
Demeure en brique (RdC + étage)	80	**Tour carrée (murs de 1m)**	250
Drakkar	150	**Tour ronde (murs de 1m)**	350
Birème	300	**Tour carrée (murs de 2m)**	400
Galion	700	**Tour ronde (murs de 2 m)**	500

4°) Siège d'une Ville.

Le siège d'une ville, d'une place forte, d'un fortin, est une situation qui n'est pas rare dans l'univers médiéval.
Le point de règle présent vise à proposer au MdJ une possibilité de gérer de façon rapide et « synthétique » un tel événement militaire. Le système présenté est volontairement simple, simpliste même, afin de permettre une réponse rapide à une situation dans laquelle les aventuriers n'ont peut-être pas d'intérêts directs.

a) On range les troupes des assaillants dans une catégorie :
Petite : de 5 à 30 individus
Moyenne : de 31 à 100 individus
Importante : de 101 à 300 individus
Grosse : de 301 à 1.000 individus
Armée : de 1.001 à 6.000 individus
Horde : de 6.001 à 18.000 individus
Gigantesque : 18.000 à +

b) Puis les défenseurs dans une autre :
Inexistante : résistance faible d'une « Petite troupe »
Très Faible : Petite troupe + palissade
Faible : troupe Moyenne + petit muret
Moyenne : troupe Importante + haut mur
Importante : troupe Importante + fortifications
Très Importante : Grosse troupe + grandes fortifications
Extraordinaire : Armée + puissantes fortifications

N.B. : il appartient au MdJ de trouver pour les défenseurs le juste qualificatif qui rendra au mieux compte d'une situation particulière (une petite troupe dans une forteresse = ? , Moyenne ?).

Les parties ainsi identifiées, on se réfère au tableau ci-dessous et on effectue un tirage en regardant à l'intersection de la ligne et de la colonne concernées.
Le chiffre est à lire « en % de chance de prendre la ville ».

Troupe\Garnison	**Inexistante**	**Très Faible**	**Faible**	**Moyenne**	**Importante**	**Très Importante**	**Extraordinaire**
Petite	50%	41%	32%	25%	18%	12%	5%
Moyenne	56%	50%	41%	32%	25%	18%	12%
Importante	64%	56%	50%	41%	32%	25%	18%
Grosse	75%	64%	56%	50%	41%	32%	25%
Armée	80%	75%	64%	56%	50%	41%	32%
Horde	90%	80%	75%	64%	56%	50%	41%
Gigantesque	99%	90%	80%	75%	64%	56%	50%

Le tirage est à effectuer une seule fois pour toute la durée du siège, sauf en cas de changement de situation ponctuelle et inattendue.

Particularités :

Les Elfes, les Trolls et les Ogres gagnent 1 catégorie de Troupe.
Les Géants gagnent 2 catégories de Troupe.
Les Hobbits, les Gnomes et les Gobelins perdent 1 catégorie de Troupe.
Les Nains gagnent 1 catégorie en Défense.
(voir autres ajustements à l'appréciation du MdJ pour les autres races non citées ici)

Climat : Automne et Hiver = +5% pour les défenseurs
Printemps et Eté = +5% pour les assiégeants

Magie. Les assiégeants possédant un nombre suffisant de Chamans, Magiciens, Druides, Prêtres gagnent un bonus de 5 à 10% (par exemple 1 magicien de niveau 14 pour 500 guerriers).
Symétriquement, les défenseurs qui possèdent un nombre suffisant de ces mêmes métiers jouissent d'un bonus de 8 à 16%.

Chef. Si le chef d'une troupe possède une aura particulièrement importante, s'il est aimé de ses hommes, ceux-ci sont galvanisés par sa présence et un bonus de 1 à 3% est accordé (assaillants ou défenseurs)

Aguerrissement. L'expérience des troupes peut engendre un modificateur : de –10% à +10% (le modificateur est issu de la comparaison des deux troupes).



X. Les Manifestations Humaines

La vie en société est faite de rapports de force, de collaborations, d'échanges, d'affrontements, de fêtes, …
Trois éléments essentiels, souvent utilisés en Jeu de Rôle

1°) Les Tournois…

Le tournoi est l'occasion de la plus grande fête du monde médiéval. C'est un moment de rencontre entre toutes les castes qui fondent la société : noblesse bien sûr, qui fait alors étalage de sa richesse et de sa générosité (un seigneur se doit d'être charitable dans les jours de fête), clergé qui apporte bénédiction aux concurrents aux différentes épreuves, et peuple qui vient assister, le plus souvent en spectateur bruyant, aux démonstrations de force des « grands de ce monde ».

Plus un seigneur est puissant, plus il aura à cœur de montrer sa grandeur par l'organisation d'un tournoi important. Cette importance se mesure à plusieurs éléments : le nombre de jours fériés qu'il accorde au peuple à l'occasion des réjouissances et le nombre d'épreuves qui composeront la ou les journées du tournoi.
Car il ne faut pas confondre tournoi et joute. La Joute, même si elle est le point culminent d'un tournoi, n'en est qu'une des épreuves, et elle intervient généralement à côté d'épreuves elles aussi très prisées par le peuple comme : la mêlée, les concours de tir à l'arc, parfois à la fronde, …

a) Organisation d'un tournoi « classique »

- l'**annonce**. Des cavaliers sont envoyés dans toutes les agglomérations voisines pour faire l'annonce de la tenue d'un tournoi, et pour opérer les invitations auprès des nobles voisins et amis…

- la **présentation**. Le premier jour du tournoi, les participants potentiels se présentent devant le seigneur. Annoncé par un Héraut, qui indique ses quartiers de noblesse, le détail de son ascendance et ses hauts faits d'arme éventuel, le concurrent doit saluer le seigneur et sa dame avec courtoisie. Le seigneur indique à ce moment s'il accepte la participation du concurrent.
Il peut arriver que des participants souhaitent concourir sous le couvert de l'anonymat. Ils peuvent alors se présenter au seigneur sans retirer leur heaume, et l'écu couvert d'un drap. Ils encourent alors bien sûr le risque de ne pas être autorisé à concourir.

> *Le recours : un concurrent écarté par le seigneur lors de la présentation peut demander « appel de cette décision ». Si le seigneur accepte d'entendre cet appel (et les règles de l'usage le porte à entendre cette requête), il soumet l'anonyme à un défi (conduit par son connétable ou lui même) : les deux adversaires du défi opèrent une passe de joute avec des lances de tournoi, si l'anonyme parvient à faire tomber le champion du seigneur, il obtient le droit de concourir.*

- la **déclaration**. Elle est composée de deux temps. D'abord le seigneur annonce l'ouverture officielle du tournoi de son domaine et remercie les concurrents de leur présence. Ensuite, le Héraut du seigneur présente le programme de la journée (ou des journées).

- les **épreuves**. Immédiatement après la « déclaration », le plus souvent, s'ouvrent la première épreuve du Tournoi.
En fonction de l'importance du tournoi, cette épreuve pourra être la joute (si aucune autre épreuve n'est prévue), ou toute autre prévue dans le cadre des festivités.

- la **clôture**. Au terme de la dernière épreuve du tournoi, le seigneur reprend la parole pour couronner les « champions » du tournoi. Le Champion principal est évidemment le vainqueur de l'épreuve de joute. Mais il peut aussi y avoir désignation du champion du tir à l'arc, du champion de la mêlée, …
On attribue alors aux vainqueurs un prix : bourse d'or, couronne de lauriers, broderie illustrant la journée, une broche, un bijou, une armure ou encore un cheval…

b) Différents types d'épreuves

- La joute : c'est l'épreuve centrale du tournoi et parfois la seule. La joute fait s'affronter des duels de chevaliers armés de lance de tournoi (lance dont le bout est arrondi pour limiter les blessures) et portant armure et écu.
Elle est organisée en « poules » ou encore « libres ».
La joute en poule voit les chevaliers s'affronter par éliminatoire. Franchit une étape celui qui a le mieux combattu dans sa « poule ».
La joute libre ne possède pas de règle. Un chevalier est défié par tous ceux qui le souhaitent et qui n'ont pas encore touché le sol.

- Joute de l'anneau : généralement considérée comme une épreuve d'échauffement à la joute, la joute de l'anneau consiste en une série de passe d'adresse. Un cavalier lancé au galop doit réussir à accrocher un anneau sur sa lance de guerre.

- Joute du Gob'Us : également considérée comme une épreuve d'échauffement à la joute, la joute du Gob'Us se déroule ainsi : le cavalier, lancé au galop, doit frapper de sa lance de tournoi le bouclier d'un mannequin monté sur axe mobile (le mannequin peut tourner sur lui-même) et éviter le coup du fléau d'arme qu'il tient dans l'autre main…

- le Tir à l'arc : ouverte à tous l'épreuve du tir à l'arc est appréciée des hommes du peuple qui peuvent voir participer des membres de leur propre caste.

- le Tir à la fronde : on y voit généralement que des hommes du peuple.

- la Mêlée : épreuve courue, surtout par les spectateurs pour l'extrême violence des coups qui y sont échangés. Dans un champ clos, tous les participants, à pieds, participent à une bataille chaotique dans laquelle tous les coups sont bons pour l'emporter. Si la règle courtoise propose que les combats se règlent par duels, la pratique est souvent différente, et on assiste souvent à des regroupements d'intérêts entre quelques concurrents dans les premiers assauts de l'épreuve… Regroupements qui ne dureront pas, puisqu'un seul vainqueur est admis dans cette épreuve.
On combat « à grâce » (jusqu'à ce qu'un adversaire demande grâce).
N.B. : on sort souvent très affaibli de cette épreuve et il est de coutume de la placer en dernier dans l'ordre des épreuves. Les accidents mortels sont fréquents.

L'avis historique…
Les joutes et les tournois, où le vainqueur recevait le prix de la main des dames, dénotent bien le mélange de nobles instincts et de penchants grossiers qui dominaient dans cette société belliqueuse, dont ils étaient le divertissement le plus brillant.
Le tournoi commençait par une série de duels entre deux chevaliers, qui s'élançaient l'un contre l'autre au galop de leurs chevaux et cherchaient à se renverser d'un coup de lance ; il se terminait par le tournoi proprement dit (tournoiement), dans lequel la mêlée devenait générale. On distinguait encore les béhourdis, ou sièges simulés ; les combats à la barrière, où deux partis luttaient à pied, avec la hache, l'épée et la masse d'armes, pour se jeter l'un contre l'autre hors de la lice ; et les pas d'armes dans lesquels un ou plusieurs chevaliers, ayant choisi quelque étroit passage en pleine campagne, y plantaient leur bannière et défiaient tout venant.
Un seigneur de Touraine, nommé Geoffroi de Preuilli, rédigea un code des tournois qui, dès son vivant, servit de règle en cette matière. Cependant, quoique ce législateur eût prescrit l'emploi de lances et d'épées de bois, on ne se servait guère, dans les tournois, que de véritables armes de fer, pourvu qu'elles fussent sans pointe et sans tranchant ; on les appelait alors des armes courtoises ; mais souvent, à ces joutes, on perdait les membres ou la vie, comme à de vraies batailles

L'avis historique…
Le Livre du "Tournoi du Roi René", composé vers 1450, nous fournit de précieux renseignements sur les mœurs des chevaliers du Moyen Age. Le tournoi, l'une des distractions favorites du seigneur, se déroutait en présence de nombreux spectateurs. Il était présidé par la "reine" du tournoi qui remettait le prix au vainqueur. C'est justement à cette dernière cérémonie que nous assistons ici.
La "reine", au centre, coiffée du hennin recouvert d'un voile empesé, est assistée de deux demoiselles de son choix; quatre seigneurs en longue robe les entourent. Au premier plan, trois hérauts en cotte d'arme recouverte de l'hermine aux armes de Bretagne. Le duc vainqueur et les autres Sommes portent le surcot ou corset-sangle, court vêtement aux manches à crevés, le haut-de chausses collant et les chaussures à la poulaine.

c) La Joute



C'est l'épreuve reine des tournois, celle qui suscite le plus d'engouement chez tous les spectateurs, du noble seigneur au roturier le plus pouilleux tous attendent avec une égale impatience d'assister au spectacle grandiose que constitue toujours cette épreuve.

On touche de sa lance l'écu adverse accroché sur un poteau : défi.

- Règles de la Joute.
Deux cavaliers (au sens de « homme à cheval ») se rendent de part et d'autre d'un champ-clos. Une barrière d'environ 1,20 m permet de séparer les trajectoires qu'emprunteront l'un vers l'autre les deux compétiteurs. La longueur du champ-clos est d'environ 80 mètres, ce qui suffit aux montures pour atteindre le galop avant le moment du croisement.
L'objectif : au grand galop, chaque cavalier doit parvenir à toucher l'écu de son adversaire (son bouclier), et si possible à le faire tomber.

N.B. : les règles varient énormément d'un royaume à un autre.
N.B. : on désigne par le terme de « combattant » les métiers suivants : Guerrier, Paladin, Prêtre de la Guerre, Cavalier.

Pour toucher un Adversaire, un Cavalier doit réussir un jet de pourcentage sous sa valeur dite de « Jet de Touche » calculée comme suit :

Pour un combattant : [(Force + Adresse + Perception) + (2 x niveau)] %

Pour un non-combattant : [(Force + Adresse + Perception) + (1 x niveau)] %

Pour demeurer en selle, un Cavalier doit réussir un jet de pourcentage sous sa valeur dite de « jet d'Assiette » calculée comme suit :

Pour un combattant : [(Constitution) + (5 x degré d'équitation) + 10] %

Pour un non-combattant : [(Constitution) + (5 x degré d'équitation)] %

On ajoute à cette valeur : 5% si le cavalier monte un cheval expérimenté et 10% s'il s'agit d'un cheval éprouvé.

- Phases d'une passe de joute.

1°) Equitation.
Le cavalier doit pour s'élancer correctement réussir un jet d'équitation.
En cas de succès : +2% de bonus au « Jet de touche » par degré d'Equitation.

2°) Moral.
Le cavalier éprouve son Moral et son envie de vaincre. Il effectue une épreuve de Courage.
En cas de succès : +5% de bonus au « Jet de touche ».
En cas d'échec : -5% de bonus au « Jet de touche ».

3°) Touche.
Le cavalier, lancé au galop, épaule sa lance et vise l'écu de son adversaire. Il parvient à toucher s'il réussit un jet sous sa valeur « Jet de Touche » (éventuellement modifiée par Moral et Equitation).
En cas de succès : il touche son adversaire qui tombera au sol s'il ne réussit pas un « Jet d'Assiette ».
il doit aussi lancer un D100 : sur un résultat > à 90% sa lance se brise (voir plus bas)
En cas d'échec : il manque son adversaire.

4°) Assiette.
Cette étape n'intervient que si l'un des cavaliers est effectivement « touché » par la lance de son adversaire. Si tel est le cas, le cavalier qui a été touché (et seulement celui-ci), doit faire un jet sous sa valeur dite « Jet d'Assiette ».
En cas de succès : il demeure en selle.
En cas d'échec : il tombe de sa monture.

- Cas particuliers.

Jet de Touche à 01~05% : la touche est parfaite. L'adversaire doit réussir un Jet d'Assiette divisé par deux pour demeurer en selle. De plus, il bénéficie lui-même d'un bonus d'Assiette de 15% s'il doit en effectuer un sur cette passe.

Jet de Touche à 99~00% : la touche est particulièrement mauvaise (la lance touche le sol…) et le Cavalier doit réussir un jet d'Equitation pour demeurer en selle.

Bris de lance : le bris d'une lance peut se révéler dangereux pour le cavalier qui reçoit l'impact de la lance brisée. Les dégâts reçus sont de 1D+6 (protection effective de l'armure).
N.B. : il est nécessaire de lancer un D20 → sur un 1, on tire de nouveau un D20 et on considère les résultats comme à la suite d'un coup de maître à l'as en corps à corps → sur un 20 il faut procéder au lancer un D6 (1 à 5 coma de 1 à 5 assauts et sur un 6 = mort)

Chute de cheval : elle occasionne 1D6 de blessures (non protégée par l'armure). Le cavalier qui choie doit aussi réussir une épreuve de Constitution comme pour une « chute de 6m »… Les fractures et autres entorses ne sont pas rares.



2°) Les Foires

Ce sont de grandes manifestations, généralement urbaines, qui réunissent, à l'échelle d'une province ou d'un Etat, un grand nombre de citoyens.
Une foire est souvent organisée sur un thème précis et a lieu tous les ans, ou tous les deux ans, ou encore tous les 4, 5 ou 10 ans.

Les Foires les plus célèbres sont :

- ***« La Grande Foire Annuelle des armes à Andurias »***

Comme son nom l'indique, elle se tient tous les ans dans la cité d'Andurias depuis 644 du S.C. Elle dure une semaine entière du jeudi 11 au mercredi 17 septembre. Elle attire de nombreux commerçants, mais aussi des aventuriers, des amateurs… On procède au cours de la foire à un grand concours qui récompense le meilleur maître de forge.

- ***« La Foire aux Esclaves de Percolan »***

Tous les ans, en été (souvent dans la deuxième quinzaine d'août), se tient un grand marché aux esclaves réunissant des commerçants et des acheteurs venus de tout le continent ilvanirien.
On y vend des esclaves de toutes les origines (indigènes Hagwonis du nord de l'Eriasie, Schninkels, Barbares, Amazones, Humains…) et à tous les prix.

- ***« La Foire aux quatre milles sabots »***

C'est la grande foire bi-annuelle qui se tient à **Dimar** au mois de mai (les années paires). Les grands éleveurs de chevaux de Marance y exposent et y vendent des montures d'une très grande qualité.
On rencontre un grand nombre de cavaliers célèbre à cette grande manifestation. Le clou de cette manifestation est la mise aux enchères d'un étalon « demi-méaras ».

- ***« L'Herborienne »***

C'est la grande foire bi-annuelle des herbes et des potions. Elle se tient toutes les années paires du calendrier, au mois d'octobre.
Elle a la particularité d'être nomade et de se tenir chaque fois dans une cité différente du sud de l'Ilvanir.
On y trouve toutes les variétés imaginables d'herbe, et quelquefois des recettes originales de potions…

- ***« La Foire aux épices de Moukdad »***

Chaque année au mois de novembre, depuis 782 du S.C., le Califat de Moukdad est le siège d'une grande foire aux épices où se pressent des commerçants venus de tout le nord d'Ilvanir et d'au-delà.
L'ambiance y est particulièrement agréable, à condition d'aimer marchander âprement !

- ***« La Foire du carrefour de Libtiss »***

Annuelle (juin), cette foire a débuté en 790 du S.C. Elle vise à réunir le plus grand nombre possible de négociants, commerçants, marchands, autour des produits agricoles (céréales et bovins surtout).
Libtiss souhaite mettre en avant sa position géographique favorable, et développer les échanges commerciaux par terre (en empruntant le couloir des domaines de Salisie le long de l'Eithel'Cof) entre les Royaumes du Nord et les Etats du Sud.

Les Foires sont bien accueillies par les populations commerçantes d'une cité, même si le thème de la foire ne correspond pas à l'activité précise du commerçant, car elles sont synonyme d'effervescence populaire et donc d'augmentation des ventes !
De fait, chaque grande Cité tente de se distinguer par la tenue d'une foire dont le renom lui apportera à la fois prospérité et notoriété.



Notes.
Les foires sont un haut lieu des rencontres humaines et donc d'intrigues « aventureuses » !
Tous les types d'individus se pressent dans de telles manifestations : riches commerçants en recherche d'une bonne affaire, nobles fortunés, aventuriers en quête, voleurs en repérage ou au travail, collectionneurs, amateurs… Mais aussi toutes les origines : on vient souvent de loin pour assister à une grande foire annuelle.
Les Foires sont donc des occasions, hautes en couleurs, d'aventures policières *(le riche Darulfo, commerçant respecté, ne serait en fait que l'infâme Nostorioti, l'escroq le plus recherché du Silk'Or… Comment le confondre en évitant un scandale ?)*, politiques *(mais qui donc souhaite un scandale durant la cérémonie de clôture de l'Herborienne ? Gand'Al qui souhaite accueillir la foire dans deux ans ? ou Sitrios qui l'accueillait la dernière fois ?)*, classiques *(en pleine foire aux esclaves, le magicien Dack Zergueï a plongé toute la rue de la Main Franche dans un brouillard opaque dont personne n'est encore ressorti… Qui seront les aventuriers qui iront affronter les dangers qui peuplent certainement cette zone désormais ?), …*

Ces foires peuvent aussi être un bon moyen de planter le décor sur un sujet mal connu des aventuriers eux-mêmes…

Gladiva… Un exemple de foire



Ici sont présentés les différents objets que l'on pourra trouver à la foire, classés par étales des marchands. Seuls sont détaillés les objets particuliers, les objets courants pouvant bien sûr y être trouvés assez facilement.

Etale de Wilnef l'herboriste
- Herbe à potions (une dose vaut entre 150 et 400 écus)
- Potions de soins (utilisable durant au moins un mois) (15 pts de vie) (65 couronnes)
- Potions astrale (valable trois mois) (20 pts astraux) (160 couronnes)
- Potions magiques diverses (Force, Adresse, Beauté, Monstruosité, Courage) (puissance variable) (entre 100 et 350 couronnes)

Etale de Mindfisïa la magicienne
- Parchemins de sortilèges (prix variable en fonction du sortilège (entre 200 et 1.000 couronnes)
- Anneaux magiques (divers pouvoirs, 1 par anneau) (1 ou 2 charges) (entre 450 et 2.000 couronnes)
- Dague en argent (350 couronnes)
- Glaive magique (+1) (1.900 couronnes)
- Epée magique (+1) (3.000 couronnes)

Etale de Vinofil l'exorciste
- Talisman de protection (10% à tester en plus du talisman du sujet) (350 écus)
- Bâtonnets d'anéantissement d'un zombie ou d'un squelette (1 charge) (80% d'efficacité) (90 couronnes)
- Bâtonnets de dissipation des spectres et fantômes (1 charge) (70% d'efficacité) (240 couronnes)

Etale de Modamkif le dresseur
- Léopard (expérimenté) (3 ans) (680 couronnes)
- Panthère noire (expérimentée) (2 ans et demi) (860 couronnes)
- Loup (inexpérimenté) (peut se révéler dangereux) (4 ans) (340 couronnes)
- Eléphant d'Eriasie (expérimenté) (2.200 couronnes)
- Jeunes faucons (non dressés) (200 couronnes)
- Chevaux (entre 10 et 20% plus chers que la moyenne) vendus avec un entrain admirable

Etale de Mad'Elouk le vendeur d'exclaves
- Gourok (orque brun capturé par Otto Faucus lui-même il y a quelques années) (il a servi de cobaye à plusieurs expériences hasardeuses qui lui ont conféré des pouvoirs magiques aussi étonnants qu'incontrôlés) (390 couronnes)
- Ladala (guerrière amazone niveau 4 pleine de fougue – prisonnière d'un cheik du Gob'Us depuis 8 ans) (très fière elle souhaite être affranchie pour sa bravoure) (450 couronnes)
- Benjamin Rodgarde (guerrier niveau 6 d'Algalith capturé après une batille particulièrement belliqueux) (48 ans) (700 couronnes)
- Synissa (jeune femme particulièrement charmante capturée dans un village du sud de l'Ang'Mar par des pillards barbares) (elle prétend savoir cuisiner mais c'est une catastrophe, tenir un logis mais elle est très paresseuse, soigner les chevaux mais elle en a peur) (950 couronnes)

Etale de Bradific le « bazar du meilleurs prix »
Il vend tout un tas d'objets hétéroclites qui vont de l'arme brisée au bouclier fendu, en passant par la corde élimée et la carafe ébréchée... Pourtant parfois au milieu de ses fouillis on peut trouver un objet particulièrement intéressant dont il ne connaît ni la valeur ni l'emploi… Bonnes affaires en perspectives !

3°) Les Marchés



Lieu essentiel de l'activité économique humaine, le marché est très fréquenté par les hommes et les femmes de tout le continent ilvanirien. C'est le centre de la ville, l'endroit où on fait des affaires, mais aussi et surtout, l'endroit où l'on se montre, où l'on se rencontre…

Dans les grandes villes et dans les Cités, il peut y avoir plusieurs places de marché, et plusieurs jours dédiés à cette activité. Parfois le marché est permanent et les étales sont alors souvent installés « en dur ». Certaines agglomérations bâtissent même des halles pour abriter leurs marchés.

a) la Taxe.

La place du marché, et les rues adjacentes, sont souvent soumises à réglementation seigneuriale : on ne s'installe pas n'importe où et surtout pas à n'importe quel prix.
Le maître de la ville, que ce soit le seigneur lui-même ou son sénéchal, tire un revenu non négligeable des taxes qui pèsent sur les échanges faits au marché.

b) les Produits

On y fait le commerce des biens les plus divers, depuis le pain jusqu'à l'arme de poing, en passant par les viandes, les légumes, les tissus, les chaussures, les poteries, les épices, …
Plus la ville est importante plus le nombre d'étales est important… Et plus les prix sont élevés.

c) Spectacles et Divertissements

Le marché est aussi un lieu de culture. Il accueille souvent des ménestrels venus « ramasser quelques pièces » contre quelques airs de musique, quelques chansons populaires. Il accueille aussi des « montreurs » d'animaux sauvages (ours, félins exotiques, chimpanzés, …), des contorsionnistes, des jongleurs, des équilibristes, …, bref une cohorte de personnages hauts en couleur qui égayent les rues de la cité.



(Sur la place de la bastide de Monflanquin – Lot – France)


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

XI. Navires, details et regles

L'unité de vitesse marine est le *Nœud*.
Un *nœud* est égal à 1,8 km parcourus en une heure.

L'unité de stockage est le *Tonneau*.
Le *tonneau* est égal à 2,83 m^3.

Les informations ci-dessous portent sur des navires issus pour l'essentiel de la renaissance européenne. Ils portent des informations telles que le « nombre de canon ». Ces informations ne concernent en rien de manière obligatoires les navires tels qu'ils sont adoptés par le maître de jeu.
Parfois, les canons seront remplacés par des balistes, des trébuchets, des catapultes…

1°) Les Navires – autour de 750/800 du Second Calendrier

Chalan	
Longueur : 24 m	
Toutes régions	
Km/h : 7	
Km/jour : 112 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 34 pts	
Charpente : 60 pts	
Tonnage : 10	
Equipage : 4 mini et 15 maxi	
Prix : 12.000 p d'or	
Navire à un seul pont avec un faible tirant d'eau. *Utilisé pour le transport de commerce, il est utilisable en mer comme en rivière.*	

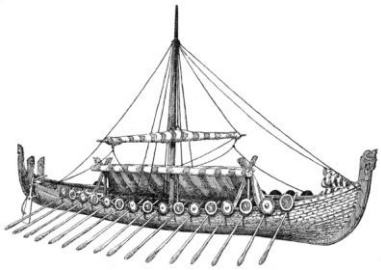
Chébec	
Longueur : 30 m	
Silk'Or	
Km/h : 7	
Km/jour : 112 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 24 pts	
Charpente : 70 pts	
Tonnage : 10	
Equipage : 4 mini et 15 maxi	
Prix : 15.000 p d'or	
Petit bâtiment méditerranéen, fin et rapide, utilisé par les pirates d'Afrique du Nord. Trois-mâts gréé en voiles latines sur antennes. Bâtiment très fin de forme, il peut naviguer à la voile ou à l'aviron. En mer ou en rivière. *Il porte trois mâts à pible (d'une seule pièce) avec des voiles latines et un foc. Il est muni d'un fort éperon* *Il est armé pour la guerre.*	

Cogge
Longueur : 25 m
Elarstan, Royaume des Glaces
Km/h : 6
Km/jour : 96 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 15
Charpente : 80
Tonnage : 160
Equipage : 6 mini et 40 maxi
Prix : 20.000 p d'or



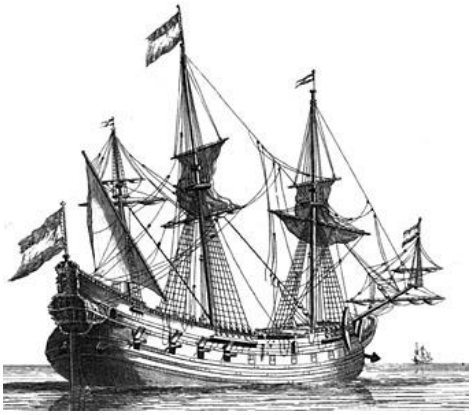
Navire de transport et de guerre, court et large, haut de bord, profond et à fond plat. Tirant d'eau jusqu'à 3 m. Une seule voile carré, très grande, pour la propulsion.

Drakkar
Longueur : 20 m
Wükings
Km/h : 7 avec pointes à 9
Km/jour : 98 (14 h de navig vent moyen)
Voilure : 18 pts
Charpente : 60 pts
Tonnage : 12
Equipage : 10 mini et 30 maxi
Prix : 10.000 p d'or

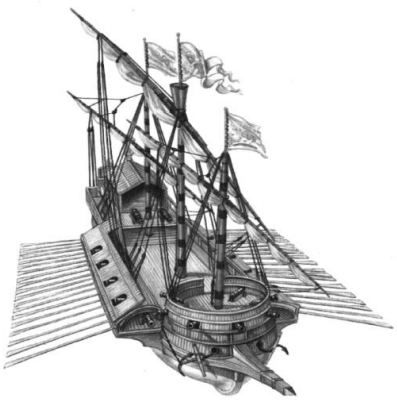


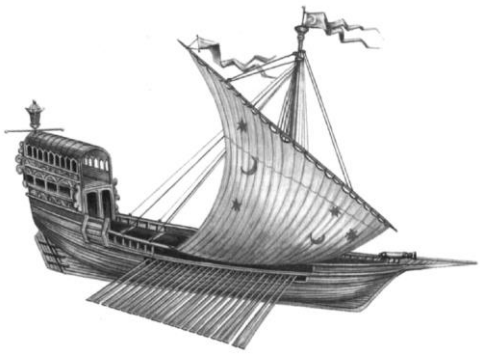
Navire de guerre Wüking, à fond plat, il est doté d'une voile carrée et de bancs de rames pour les manœuvres d'assaut.

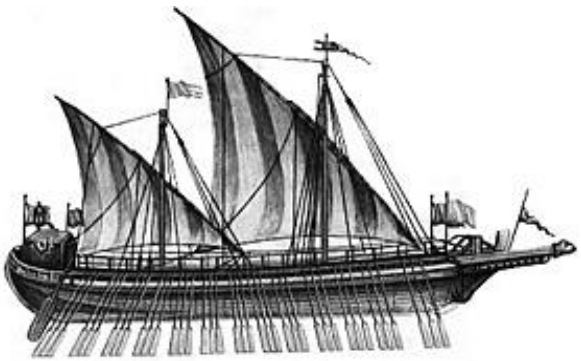
Flûte
Longueur : 50 m
Toutes régions
Km/h : 6
Km/jour : 96 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 40 pts
Charpente : 140 pts
Tonnage : 250
Equipage : 6 mini et 30 maxi
Prix : 35.000 p d'or



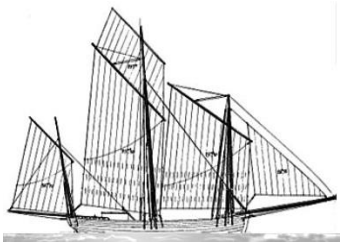
Trois-mâts gréé en barque avec faible tirant d'eau, présentant un rapport longueur/largeur de 4 à 1 et un gréement très élevé. Ce bâtiment de guerre est aménagé pour le transport des vivres et des armes.

Galease	
Longueur : 55 m	
Algalith, Silk'Or	
Km/h : 7	
Km/jour : 98 (14 h de navig vent moyen)	
Voilure : 40 pts	
Charpente : 150	
Tonnage : 10	
Equipage : 120 mini et 250 maxi	
Prix : 60.000 p d'or	
Galère à deux ponts. Elle porte aussi trois mats, courts, qui permettent d'aller à la voile avec une bonne prise. Bâtiment de guerre, la Galease possède un château avant puissamment défendu et un éperon. *La Galease est capable d'atteindre une vitesse de pointe de 10 km/heure sur un temps très court (quelques dizaines de minutes).*	

Galère	
Longueur : 40 m	
Algalith, Silk'Or	
Km/h : 7	
Km/jour : 98 (14 h de navig vent moyen)	
Voilure : 10	
Charpente : 80	
Tonnage : 8	
Equipage : 60 mini et 100 maxi	
Prix : 22.000 p d'or	
La galère est un navire fin et élancé, possédant au moins 26 avirons par bord. Elle porte aussi un mat, court, qui permet d'aller à la voile avec une bonne prise. *La Galère est capable, à l'aviron, d'atteindre une vitesse de pointe de 11 km/heure sur un temps très court (quelques dizaines de minutes).*	

Grande Galère	
Longueur : 45 m	
Algalith, Ang'Mar, Elarstan, Salisie, Silk'Or	
Km/h : 8	
Km/jour : 112 (14 h de navig vent moyen)	
Voilure : 25	
Charpente : 110	
Tonnage : 20	
Equipage : 160 mini et 220 maxi	
Prix : 40.000 p d'or	
La Grande Galère est un navire de combat de grande taille, possédant au moins 39 avirons par bord. Elle porte aussi deux mats, courts, qui permettent d'aller à la voile avec une bonne prise. *La Galère est capable, à l'aviron, d'atteindre une vitesse de pointe de 13 km/heure sur un temps très court (quelques dizaines de minutes).*	

Lougre
Longueur : 17 m
Toutes régions
Km/h : 7,5
Km/jour : 120 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 40
Charpente : 70
Tonnage : 25
Equipage : 7 mini et 20 maxi
Prix : 20.000 p d'or



Bâteau de pêche, gréé à deux mâts à corne.

Navas
Longueur : 30 m
Elarstan, Royaume des Glaces
Km/h : 6,5
Km/jour : 104 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 30
Charpente : 100
Tonnage : 400
Equipage : 7 mini et 60 maxi
Prix : 25.000 p d'or





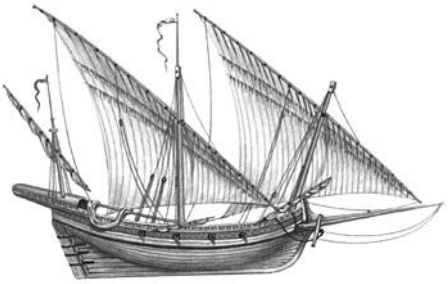
Navire de commerce, large et ventru, à fort tirant d'eau (6 m), le Navas peut avoir jusqu'à 3 ponts. C'est un navire lourd et « maladroit », encombrant. Il est totalement surclassé par les Pinasses et les Flûtes.
Il arrive que lors d'un brassage des voiles, lors d'un changement d'allure, les passagers doivent se masser d'un côté du navire pour l'empêcher de chavirer…

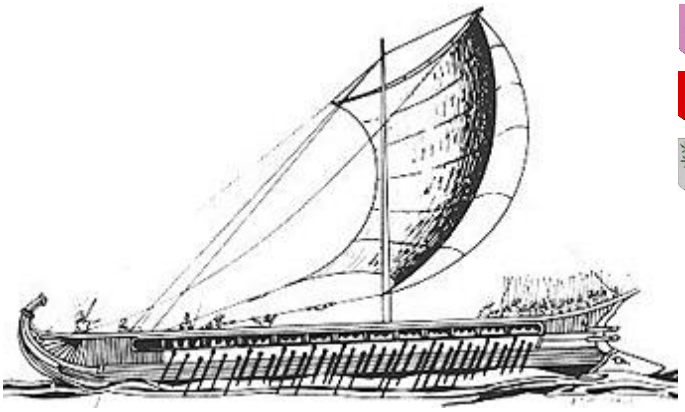
Pinasse
Longueur : 40 m
Algalith, Ang'Mar, Arn'Armor, Elarstan, Salisie, Silk'Or
Km/h : 7,5
Km/jour : 120 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 120
Charpente : 180
Tonnage : 300
Equipage : 12 mini et 60 maxi
Prix : 45.000 p d'or





Embarcation de commerce, à la voilure importante, la Pinasse est un navire très adapté à la haute mer et aux voyages au long cours.

Tartane	
Longueur : 28 m	
Algalith, Silk'Or	
Km/h : 6,5	
Km/jour : 104 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 20	
Charpente : 50	
Tonnage : 15	
Equipage : 4 mini et 15 maxi	
Prix : 15.000 p d'or	
Galère large à un seul pont, pourvue de trois mats courts. Navire de commerce, très adaptée aux mers calmes et aux rivières, son tirant d'eau est faible.	

Trirème	
Longueur : 80 m	
Algalith, Ang'Mar, Silk'Or	
Km/h : 8	
Km/jour : 112 (14 h de navig vent moyen)	
Voilure : 15	
Charpente : 170	
Tonnage : 40	
Equipage : 72 mini et 300 maxi	
Prix : 90.000 p d'or	
Bâtiment de guerre classique des Grecs. Navire à trois hauteurs de rames, doté d'un éperon cerclé de fer. La Trirème porte 36 rames par bord, manœuvrée chacune par un, deux ou trois rameurs.Par vent arrière, la trirème peut relever un mât portant une petite voile. *La Trirème est capable, à l'aviron, d'atteindre une vitesse de pointe de 14 km/heure sur un temps court (de 30 minutes à une heure).*	

Configuration des bancs de rameurs sur une trirème :



2°) Le Résumé technique et les flottes nationales

Type de navire	Longueur	Km/h	Km/j (16 h)	Voilure	Charpente	Tonnage	Equipage		Prix
							Mini	Maxi	
Chalan	24	7	112	34	60	10	4	15	12.000
Chébec	30	7	112	24	70	10	4	15	15.000
Cogge	25	6	96	15	80	160	6	40	20.000
Drakkar	20	7	98	18	60	12	10	30	10.000
Flûte	50	6	96	40	140	250	6	30	35.000
Galease	55	7	98*	40	150	10	120	250	60.000
Galère	45	7	98*	10	80	8	60	100	22.000
Grande Galère	45	8	112*	25	110	20	160	220	40.000
Lougre	17	7,5	120	40	70	25	7	20	20.000
Navas	30	6,5	104	30	100	400	7	60	25.000
Pinasse	40	7,5	120	120	180	300	12	60	45.000
Tartane	28	6,5	104	20	50	15	4	15	15.000
Trirème	80	8	112	15	170	40	72	300	90.000

* pour ces valeurs le temps de rame sur 24 heures n'est « que » de 14 heures.

N.B. : la notion de « charpente » est indicative du nombre de points de structure du bâtiment considéré.
N.B.B. : la notion de « voilure » est indicative du nombre de points de structure des voiles du bâtiment considéré. Cette valeur est surtout utile pour estimer les dommages subits par un navire qui est exposé à des vents violents.

Les flottes des royaumes

Chalans, chébecs, lougres, tartanes sont des navires de très faible importance militaire. Ils ne sont pas répertoriés ici.

 **Algalith** : 8 trirèmes – 18 grandes galères – 16 galeases – 30 galères – 7 pinasses - 15 flûtes

 **Ang'Mar** : 12 trirèmes – 14 grandes galères – 10 galeases – 25 galères– 6 pinasses– 9 flûtes

 **Arn'Armor** : 9 pinasses - 12 flûtes

 **Elarstan** : 8 grandes galères – 10 pinasses - 9 flûtes – 9 cogges - 8 navas

 **Marance** : 4 grandes galères – 8 pinasses – 12 galères

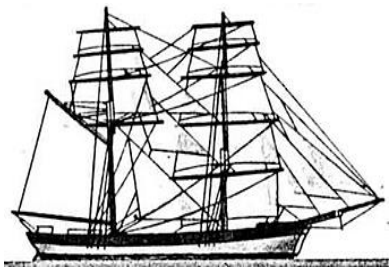
 **Royaume des Glaces** : 5 flûtes - 6 cogges - 17 navas

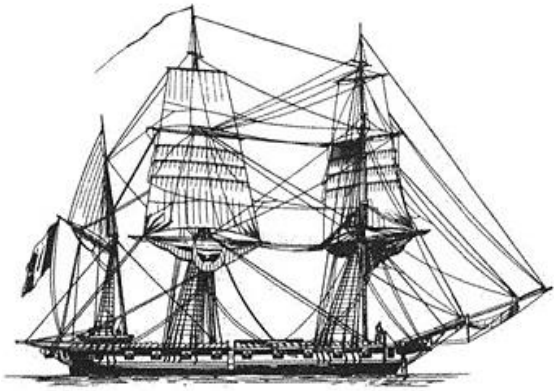
 **Salisie** : grandes galères – 16 galeases – 7 pinasses – 7 flûtes

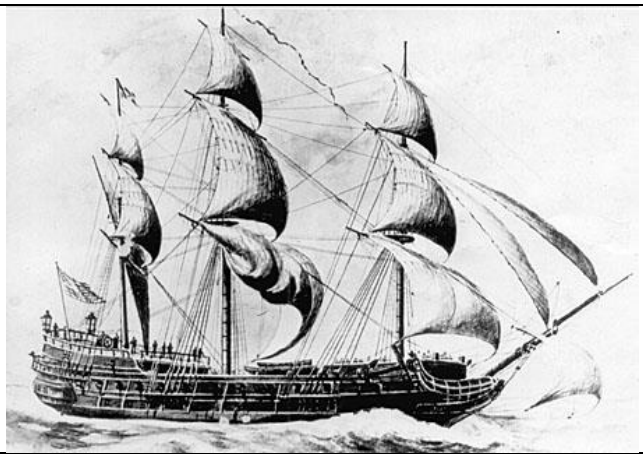
 **Silk'Or** : 9 trirèmes – 25 grandes galères – 7 galeases – 4 pinasses – 3 flûtes

 **Wükings** : sans doute plus de 500 Drakkars

3°) Les navires du « futur » en Ilvanir

Brigantin – 820 du SC	
Longueur : 25 m	
Toutes régions	
Km/h : 14	
Km/jour : 224 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 60 pts	
Charpente : 160 pts	
Tonnage : 80	
Equipage : 8 mini et 150 maxi	
Prix : 85.000 p d'or	
Galère à un seul pont et très rapide servant surtout aux corsaires turcs. *Son gréement se compose de deux mâts : le premier carré partout avec un perroquet volant, celui de l'arrière, sans grande voile, carré. La grande voile est la brigantine, dont la corne peut se rabattre pour l'étouffer et en annuler l'effet. Le perroquet du grand mât est lui aussi volant.*	

Corvette – 880 du SC	
Longueur : 50 m	
Algalith, Arn'Armor, Elarstan, Salisie	
Km/h : 8	
Km/jour : 128 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 70	
Charpente : 300 pts	
Tonnage : 100	
Equipage : 15 mini et 400maxi	
Prix : 110.000 p d'or	
Bâtiment de guerre rapide et très maniable, intermédiaire entre Brick et Frégate gréé en barque ou en trois-mâts, et ne portant qu'une rangée de canons. Il est utilisé pour donner la chasse à l'ennemi	

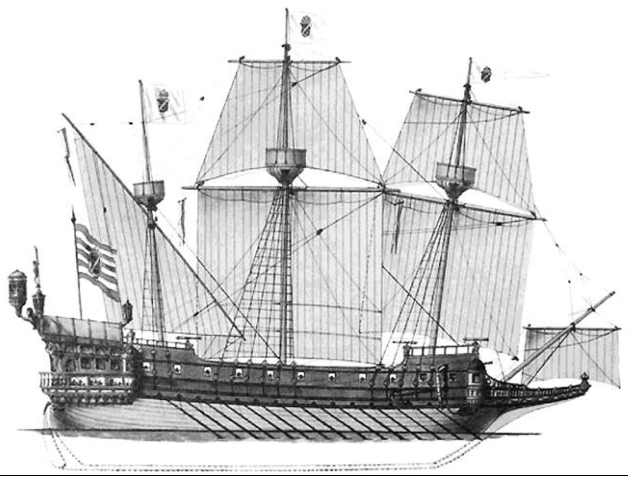
2 Ponts -3 mâts – 880 du SC	
Longueur : 60 m	
Algalith, Arn'Armor, Elarstan, Salisie	
Km/h : 15	
Km/jour : 240 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 90 pts	
Charpente : 320 pts	
Tonnage : 120	
Equipage : 20 mini et 250 maxi	
Prix : 160.000 p d'or	
Grand navire de guerre, le Deux Ponts–3 mât est un navire rapide et endurant.	

Frégate – 890 du SC
Longueur : 48 m
Algalith, Arn'Armor, Elarstan, Salisie
Km/h : 15
Km/jour : 240 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 90 pts
Charpente : 280 pts
Tonnage : 100
Equipage : 20 mini et 200 maxi
Prix : 120.000 p d'or



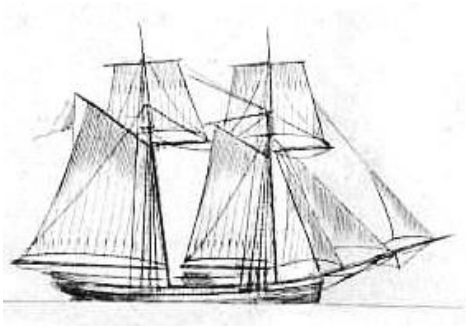
Bâtiment de guerre très rapide, fin, à trois mâts entièrement gréés à traits carrés, comportant un gaillard à l'avant et à l'arrière.

Galion – 850 du SC
Longueur : 60 m
Algalith, Arn'Armor, Elarstan, Salisie
Km/h : 7,5
Km/jour : 120 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 110 pts
Charpente : 450 pts
Tonnage : 100
Equipage : 30 mini et 600 maxi
Prix : 180.000 p d'or

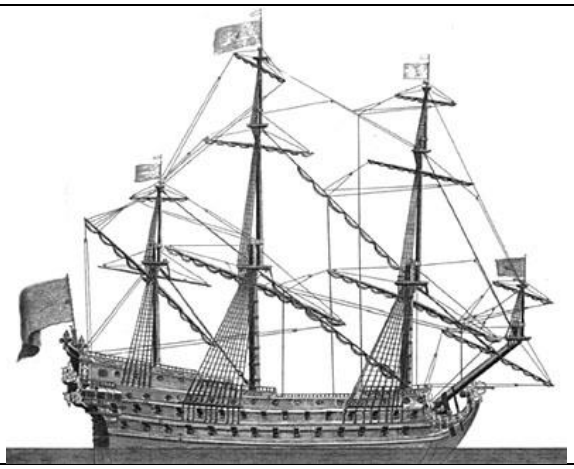


Grand bâtiment de charge ou de transport de troupe, le Galion possède une vaste voilure qui le rend capable de « prendre le vent » le plus modeste. 60 mètres de longueur pour plus de 20 de large, il possède un château de poupe de quatre à cinq étages. Il est fréquemment équipé de bancs d'avirons (une quinzaine d'avirons par bord).

Goélette – 825 du SC
Longueur : 30 m
Toutes régions
Km/h : 12
Km/jour : 192 (16 h de navig vent moyen)
Voilure : 45 pts
Charpente : 120 pts
Tonnage : 90
Equipage : 12 mini et 100 maxi
Prix : 45.000



Navire léger à voiles, gréé à voiles auriques (en forme de trapèze) sur cornes, où le mât principal est le mât arrière.

Trois Ponts – 930 du SC	
Longueur : 65 m	
Algalith, Arn'Armor, Elarstan, Salisie	
Km/h : 16	
Km/jour : 256 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 140	
Charpente : 500	
Tonnage : 140	
Equipage : 50 mini et 300 maxi	
Prix : 250.000 p d'or	

Grand navire de guerre à trois ponts et 3 mâts (dont un grand mât d'une hauteur au moins égale à la longueur du navire lui-même et d'un mât de Misaine à peine moins haut). Ce navire est le roi des mers, le plus puissant des bâtiments produit pour parcourir les grandes distances, et livrer des combats maritimes… Il est puissamment armé de balistes en grand nombre…

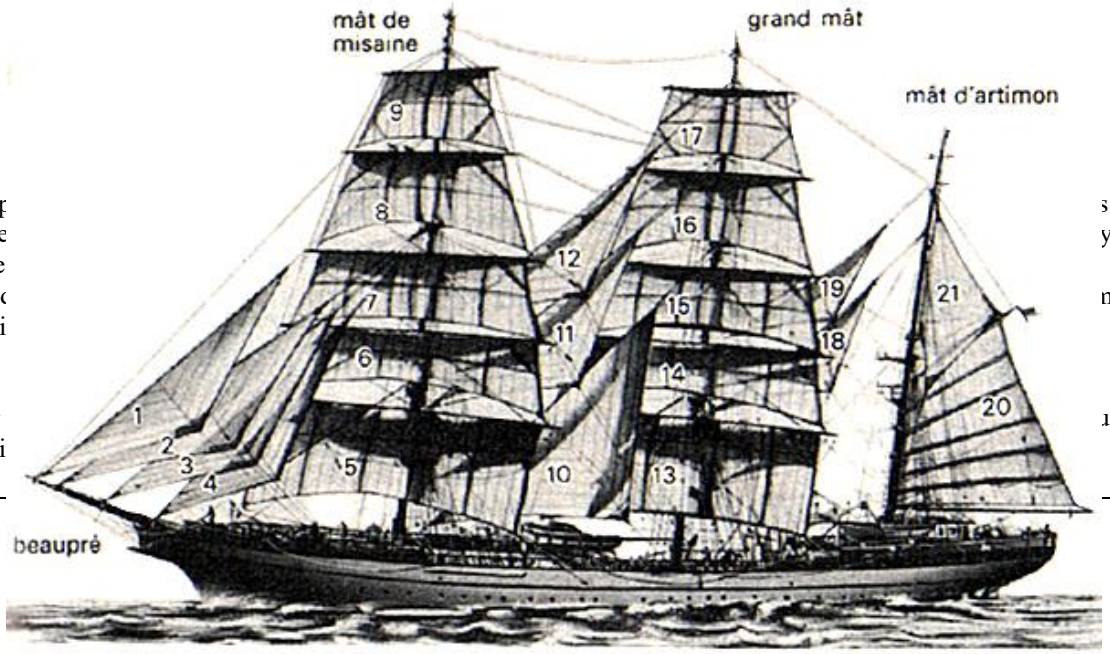
*

Type de navire	Longueur	Km/h	Km/j (16 h)	Voilure	Charpente	Tonnage	Equipage		Prix
							Mini	Maxi	
Brigantin	25	14	224	60	160	80	8	150	85.000
Corvette	50	8	128	70	300	100	15	400	110.000
Deux ponts 3 mats	60	15	240	90	320	120	20	250	160.000
Flûte	50	6	96	40	140	250	6	30	35.000
Frégate	48	15	240	90	280	100	20	200	120.000
Galion	60	7,5	120	110	450	100	30	600	180.000
Goélette	30	12	192	45	120	90	12	100	45.000
Trois Ponts	65	16	256	140	500	140	50	300	250.000

4°) Les

Moyen le p s aussi d'une
grande vite yclonique
importante
Pour remé nbre des
voiles, mai

Pour aider ure d'un
grand voili



VOILIER (TROIS-MÂTS BARQUE)

1. Clinfoc; 2. Grand foc; 3. Faux foc; 4. Petit foc; 5. Misaine; 6. Petit hunier fixe; 7. Petit hunier volant; 8. Petit perroquet fixe; 9. Petit perroquet volant; 10. Grand-voile d'étai avant; 11. Voile d'étai de hune avant; 12. Voile d'étai de grand perroquet avant; 13. Grand-voile avant; 14. Grand hunier fixe avant; 15. Grand hunier volant avant; 16. Grand perroquet fixe avant; 17. Grand perroquet volant avant; 18. Diablotin (étai de largue); 19. Voile d'étai de flèche; 20. Brigantine; 21. Flèche.

5°) Les Vitesses

Pour les navires, voici un rappel des vitesses potentielles (pour plus de détail voir le tableau des types de navire), et des effets du vents sur ces vitesses de déplacement.

Bateau à rames 20 km/jour
Galère 60 km/jour
Bateau à voile (petit) 100 km/jour et +
Bateau à voile (grand) 140 km/jour et +
Drakkar 180 km/jour

Modificateurs pour le vent
Force 0 à 2 -20% (si favorable sinon pénalité plus lourde)
Force 3 à 5 0 (si favorable)
Force 6 à 8 +20% (si favorable)
Force 9 0 (et voir Avaries en Tempête)

et de D20 → bâtiment avec charpente < 100 : le navire chavire sur 18, 19 et 20
bâtiment avec charpente < 200 : le navire chavire sur 19 et 20
bâtiment avec charpente < 300 : le navire chavire sur 20
bâtiment avec charpente > 300 : le navire chavire sur 20 dans 30% des cas)

*

5°) Les Tempêtes en mer

La Force du vent est définie par le Maître de Jeu, soit en fonction des besoins de son scenario, soit aléatoirement. Dans ce dernier cas, il procède comme suit :

Tirage de la météo (D100)

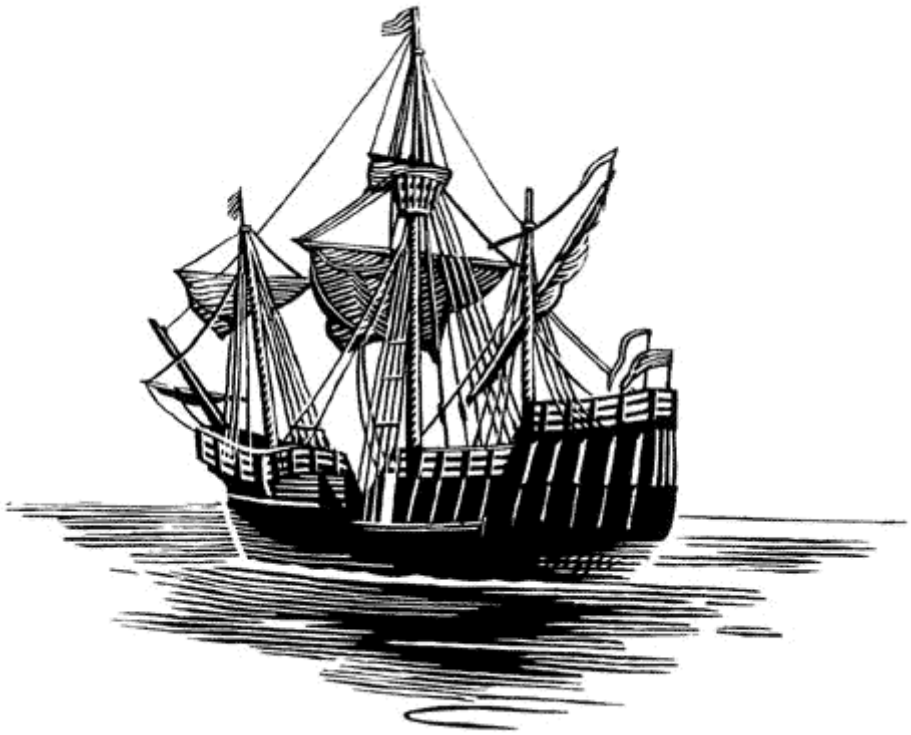
01-02	« Calme plat »	Aucun vent	Ciel bleu ou ciel blanc de nuages bas
03-08	Temps « tranquille »	Vent de Force 0 à 1	Peu ou pas de nuages, brise légère
09-25	Temps « paisible »	Vent de Force 2 à 4	Peu de nuages
26-49	Temps « agréable »	Vent de Force 3 à 5	Nuages, impression de « beau temps »
50-69	Temps « menaçant »	Vent de Force 4 à 6	Nuages, pluies éventuelles
70-90	Temps « agité »	Vent de Force 6 à 8	Nuages, pluies éventuelles, orage possibles
91-98	Temps « fort »	Vent de Force 8	Nuages, pluies éventuelles, orages
99-00	« Tempête »	Vent violent par bourrasques ou en continue. Force 9	Pluies, neiges, grêles… (selon la saison et la région)

NB : au tirage suivant (4 heures plus tard en moyenne), le Maître de Jeu ajoutera la Force du Vent du moment écoulé x 2 au tirage du D100. C'est-à-dire que si la Force du vent était de 4 dans la période écoulée, il lancera son D100 auquel il ajoutera 8 points de pourcentage (4 x 2).

Lorsque la force du vent indique 9 (Force maximale), les embarcations qui ne sont pas au port peuvent subir des avaries plus ou moins graves, et peuvent même sombrer…
Les effets sont entendus ici « par deux heures de tempête ».

Type de navire	Risque d'avarie	Effets Charpente	Effets Voilure	Notes
Barque	30%	-(4D8)%	-(5D10)%	
Chebec, Lougre, Cotre, Snooj, Chalan	25%	-(3D8)%	-(4D10)%	
Drakkar, Goélette, Flûte, Galère, Tartane	18%	-(3D6)%	-(3D10)%	
Brigantin, Pinasse, Galiote	12%	-(2D8)%	-(4D6)%	
Caravelle, Frégate, Corvette	8%	-(1D8)%	-(3D6)%	
Galion, Deux ponts trois mâts	3%	-(1D6)%	-(2D6)%	
Trois ponts	3%	-(1D4)%	-(2D4)%	

N.B. : par tranche de 6 heures de navigation par vent violent (Force 8), un navire perd 1D6 pts de structure de voilure.



XII. Calendrier

Le calendrier Ilvanirien organise 357 jours d'une année, en 51semaines de 7 jours, et en 9 mois de 30 jours et 3 mois de 29 jours.
Le calendrier présente l'originalité, et l'avantage, d'être perpétuel, en ce sens que toutes les années commencent par un lundi premier de janvier, et que toutes se terminent donc par un dimanche 29 de décembre.

1°) Les mois de l'année

Janvier	(*Firun*)	30 jours
Février	(*Tsa*)	30 jours
Mars	(*Pérex*)	30 jours
Avril	(*Péraine*)	29 jours
Mai	(*Guérimm*)	30 jours
Juin	(*Raïa*)	30 jours
Juillet	(*Praïos*)	30 jours
Août	(*Rondra*)	29 jours
Septembre	(*Thylos*)	30 jours
Octobre	(*Travia*)	30 jours
Novembre	(*Boron*)	30 jours
Décembre	(*Hésinde*)	29 jours

2°) Fêtes et jours fériés

Les dimanches, souvent consacrés aux dévotions de tous cultes, sont indiqués dans l'éphéméride (voir plus bas) avec un encadré spécialement grisé. Il ne s'agit pourtant pas d'un jour de semaine forcément chômé dans tout le continent ilvanirien et, si dans certains pays il est totalement dédié aux Dieux, il n'en va pas de même partout. Certains royaumes ne chôment que la matinée du dimanche et d'autres pas du tout.
D'autres jours sont souvent fériés dans un grand nombre d'Etats : les jours de solstices. Ils sont généralement associés à une renaissance, un renouveau et fêtés comme tels.

Une fête fait l'unanimité des pays constitués : le 12 juin de chaque année, journée symbolique de la découverte d'Ilvanir par les humains.
Dans la quasi totalité des pays, ce jour est l'occasion de formidables réjouissances et partout il est chômé.

Notons enfin que, en dehors de quelques jours communs à toutes les nations pour des raisons souvent religieuses, les jours fériés varient grandement d'une région à une autre, le plus souvent au gré des désirs du seigneur en place. Ainsi, on chôme généralement l'anniversaire du souverain (ou du seigneur), la commémoration d'une grande bataille gagnée sur un ennemi héréditaire…
Enfin, le jour du printemps est généralement férié, de même qu'un jour après les moissons (mais là les dates varient d'une région à l'autre en fonction du climat).

3°) Les phases de la Lune



La lune elle aussi présente une belle régularité, qui coïncide parfaitement avec la constance du calendrier ilvanirien.
Notons que de nombreuses communautés, lorsqu'elles sont influencées par le druidisme, respectent des jours fériés en rapport avec les phases de la lune (le plus souvent les pleines lunes, qui donnent lieu à des réjouissances nocturnes).

Les phases de la lune, toujours régulières, sont les suivantes :

1 au 5	½ vers ¼	(lune descendante)
6 au 10	¼ vers 0	(lune finissante et absence)
11 au 15	0 vers ¼	(absence et lune naissante)
16 au 20	¼ vers ½	(lune montante)
21 au 25	½ vers 1	(pleine lune)
26 au 30	1 vers ½	(lune décroissante)

(voir ci-après l'illustration pour chaque nuit du rythme lunaire)

« Nuit du… au … » :

1 au 2	2 au 3	3 au 4	4 au 5	5 au 6	6 au 7	7 au 8	8 au 9	9 au 10	10 au 11
☾	☾	☾	☾	☾	☾	☾	☾	●	●
11 au 12	**12 au 13**	**13 au 14**	**14 au 15**	**15 au 16**	**16 au 17**	**17 au 18**	**18 au 19**	**19 au 20**	**20 au 21**
●	●	☽	☽	☽	☽	☽	☽	☽	☽
21 au 22	**22 au 23**	**23 au 24**	**24 au 25**	**25 au 26**	**26 au 27**	**27 au 28**	**28 au 29**	**29 au 30**	**30 au 1**
☽	☽	☽	○	○	○	○	☾	☾	☾

(☾ lune décroissante - ● sans lune - ☽ lune croissante - ○ pleine lune)



Janvier

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi

Février

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi

Mars

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi

Avril

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dimanche	lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	

Mai

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi

Juin

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi

Juillet

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi

Aout

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dimanche	lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	

Septembre

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi

Octobre

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi

Novembre

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi

Décembre

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dimanche	lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir