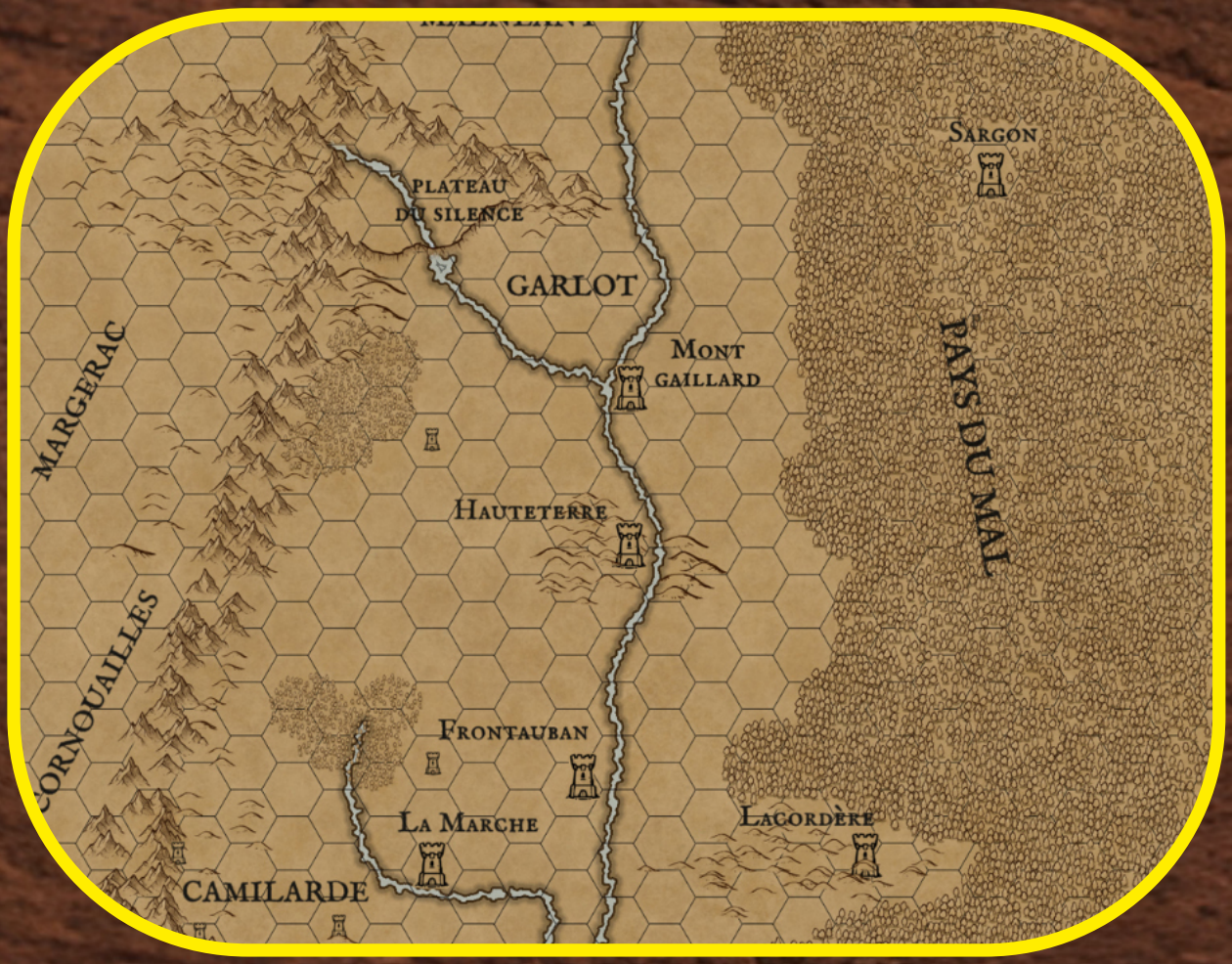
CADRE DE JEU

Chevalerie et Sorcellerie

Aperçu des Terres Extérieures



Par Dominique Laporte, Philippe Bienvenu, James Manez et Pierre Gehenne

Aperçu des Terres Extérieures

Une aide de jeu pour le scénario La Quête du Crâne

Conception et rédaction : Dominique Laporte

Édition et texte complémentaires : James Manez

Cartographie : Philippe Bienvenu

Illustrations : Blasons par Dominique Laporte, illustrations intérieures libres de droits

Le texte de ce document est diffusé sous la licence Creative Commons

Attribution - Utilisation non commerciale - Pas d'Œuvre dérivée 4.0 International

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Ce supplément a été produit par Le Scriptorium avec l'autorisation de Brittannia Game Designs Ltd.

Version du 08/02/2026

Nos coordonnées
Site : https://www.le-scriptorium.fr
Courriel : contact@le-scriptorium.fr
Serveur Discord : https://discord.gg/5gjAD9bHrq



Introduction

Le monde des Terres Extérieures a une longue histoire éditoriale : il a notamment été le décor de nombreux scénarios publiés par les éditions AMJ ou dans le fanzine Méluzine pendant les années 80, qui avaient la particularité d'être compatibles avec la première édition de ***Chivalry & Sorcery***, jamais traduite en français.

À l'occasion de la parution de ***Chevalerie et Sorcellerie***, la version française de la cinquième édition de ***Chivalry & Sorcery***, nous avons mis à jour un de ces scénarios : La Quête du Crâne, paru originellement en 1987. Le présent document vous aidera à utiliser le scénario dans le monde des Terres Extérieures.

Les éditions AMJ proposent un guide plus exhaustif sur leur page itch.io : https://amj-editions.itch.io/

Inspirations

Les Terres Extérieures s'inspirent des légendes arthuriennes et de l'univers de Tolkien, avec ses elfes, nains, trolls et autres gobelins. La lecture de quelques ouvrages sur les chevaliers de la Table ronde (notamment Les Brumes d'Avalon et Les Dames du lac de Marion Zimmer Bradley) ou le visionnage du film Excalibur suffira à vous donner une idée de l'ambiance. Les relations entre les différentes races suivent un modèle féodal, ce qui permet de facilement définir la place sociale d'un clerc, d'un guerrier, d'un voleur ou de tout autre personnage. Et si vous avez besoin de plus de précisions, vous pouvez vous inspirer, entre autres, des cycles d'Ogier d'Argouges et de Tristan de Castelreng de Pierre Naudin.

Un monde chevaleresque

Les codes de la chevalerie et de l'honneur jouent un rôle important : un personnage est censé dire la vérité, être fidèle à la parole donnée, être courageux, être loyal envers son seigneur, être généreux, etc. Violer ces codes peut peser sur la conscience des personnages, mais aussi avoir des conséquences légales : par exemple, un chevalier peut demander réparation auprès de son seigneur pour un affront ou une atteinte à son honneur.

Un monde dangereux

Les monstres existent, mais leur nombre est relativement limité dans la plupart des endroits. En effet, chaque monstre est censé occuper une niche écologique spécifique, qu'il partage avec ses voisins. Si les monstres deviennent trop nombreux, ils risquent de disparaitre en raison des lois de l'équilibre naturel.

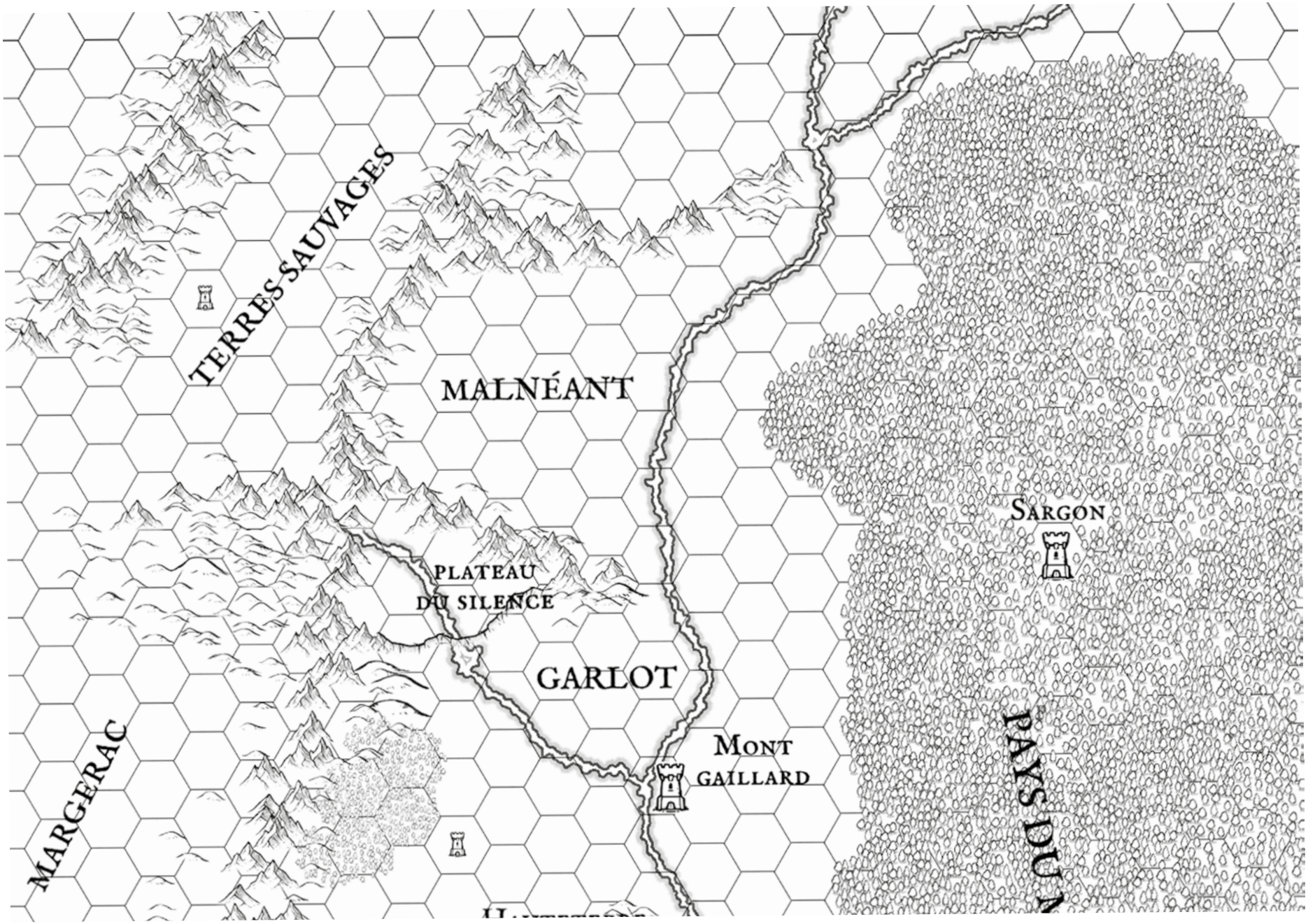
La puissance brute des trolls et des ogres en fait des adversaires redoutables, mais il ne faut pas négliger les gobelins et les orcs, qui sont capables de s'organiser en groupes conséquents et de faire preuve d'un minimum d'esprit tactique. Toutefois, la menace la plus sérieuse viendra surement des humains, qu'ils soient avides de lucre, dévorés par l'ambition ou le fanatisme ou encore corrompus par le mal. Comme les personnages l'apprendront tôt ou tard, les véritables monstres ne sont pas toujours ceux que l'on croit…

Un monde magique

Dans les Terres Extérieures, la magie est une réalité aussi palpable que le ciel au-dessus de nos têtes. Elle a un aspect mystérieux et obscur, et ceux qui la pratiquent sont des êtres à part, presque en dehors de la société. C'est un art difficile à maitriser, qui demande beaucoup de recherches et de savoir. Le magicien est comparable à un chercheur-philosophe, tentant de percer les secrets du monde qui l'entoure. C'est pourquoi il ne part à l'aventure que s'il a une bonne raison pour ce faire, par exemple acquérir de nouvelles connaissances, et uniquement s'il ne parvient pas à recruter des mercenaires pour lui rapporter ce qu'il désire.

Les aventuriers ne pourront pas engager un magicien à leur convenance pour qu'il nettoie le terrain d'une boule de feu. Un magicien intervient seulement lorsque cela sert ses intérêts, et les joueurs devront rendre des comptes à sa guilde et lui assurer une protection efficace s'ils parviennent à le convaincre.

Quant aux objets magiques, ils sont rares. Leur fabrication et leur enchantement demandent beaucoup de temps et d'argent. Il y a deux moyens de s'en procurer : demander à un puissant magicien de les créer (à condition qu'il accepte) ou affronter des périls mortels pour les dérober.


TERRES-SAUVAGES
MALNÉANT
SARGON
PLATEAU
DU SILENCE
GARLOT
MONT
GAILLARD
MARGERAC
PAYS D'OUA

Un peu d'histoire...

Très peu d'archives ont survécu aux âges oubliés, lorsque les hommes et les nains livraient leurs batailles désespérées contre le Seigneur Noir. Les rares récits qui nous sont parvenus ont été transmis de génération en génération par des voix tremblantes de peur et de respect. Quelques sages ou magiciens, gardiens de reliques anciennes, détiennent peut-être la vérité sur ce qui s'est réellement passé en ces temps de ténèbres.

Nous sommes maintenant en l'an 1622. La guerre du Graal, qui s'est achevée il y a plus de soixante ans, a laissé les trois peuples meurtris. Les nains, dépossédés de leurs royaumes ancestraux, se sont réfugiés dans les terres glacées du nord. Leurs relations avec les elfes se sont envenimées, les poussant à commercer uniquement avec les hommes. Les elfes, quant à eux, se sont isolés, fermant les frontières de leurs nouveaux territoires. Les hommes, divisés en clans rivaux, reconquièrent péniblement leurs anciennes terres et s'approprient de nouveaux domaines, arrachés aux orcs après de sanglantes batailles.

Trente années passent, mais les hommes sont toujours aussi divisés. Si des provinces et des duchés émergent, les luttes fratricides qui les opposent les rendent vulnérables face aux forces du mal qui rôdent aux frontières. C'est alors qu'apparait le grand magicien Merlin, qui cherche à créer un royaume capable d'unir les hommes. Il parvient à faire couronner Uter Pendragon, à qui il confie Excalibur, l'épée des rois. Uter, pour assurer sa légitimité et éviter le sang versé, se convertit à la religion chrétienne. Mais son règne sera bref : dix ans plus tard, il est assassiné par des fanatiques d'un culte obscur, furieux de sa conversion. Ainsi commencent les Années Sombres.

Les nobles s'entredéchirent pour conquérir le trône, tandis qu'Excalibur et Merlin disparaissent dans les ténèbres. Deux ans plus tard, les hordes du Chaos déferlent sur les terres des hommes et des elfes. Les seigneurs tombent les uns après les autres, des mesnies disparaissent, et des duchés entiers s'effondrent, trop affaiblis par leurs querelles internes pour opposer une quelconque résistance. Rien ne semble pouvoir arrêter l'avancée de l'armée noire.

Après plus de trois années d'un conflit impitoyable, appelé la Guerre Noire, le mal arrive aux portes du duché de Garlot. Oubliant leurs différends, plusieurs seigneurs s'allient pour repousser un ennemi qui semble invincible. Les orcs, qui pensaient se heurter à un adversaire désorganisé, font face à une résistance farouche. Après trois jours et trois nuits de combats acharnés, l'armée du Chaos est repoussée lors de la bataille des Larmes. Mais la victoire a un gout amer : le duc Elendil de Garlot et deux de ses fils sont tués. Glaivendil, le dernier fils d'Elendil, reprend alors les rênes du duché.

Malgré leur défaite, les trolls, orcs, gobelins et autres abominations parviennent à se retrancher au-delà du fleuve des Anciens, dans des terres désormais connues sous le nom de Pays du Mal. Pendant dix ans, une paix précaire règne en Garlot, troublée seulement en 81cc, lorsque les tribus orcs des monts de l'Oubli lancent un raid sur le pays, rapidement réprimé. Les rares survivants regagnent les montagnes, marquant le début d'une nouvelle période de tranquillité jusqu'en cette année 1622…

Des 5 duchés

Les 5 duchés désignent ce qu'il reste du territoire des hommes, à l'est et à l'ouest de la partie méridionale des monts de l'Oubli.



Garlot

Ce duché est le plus isolé géographiquement, avec des frontières difficiles à sécuriser, particulièrement à l'est et au nord. Les incursions fréquentes des créatures du Mal sur ces terres forcent le duc à maintenir une présence militaire constante. Garlot est le verrou de la région qui assume la plus grosse part du maintien de la paix face à un ennemi assoupi, et le duché cherche des alliances stratégiques avec ses voisins pour renforcer sa position. La capitale est une ville fortifiée, et la vie dans le duché est marquée par un fort sentiment d'autosuffisance et de résilience face aux menaces extérieures. C'est dans ce duché que se déroule le scénario La Quête du Crâne.



Camilarde

Ce duché est relativement prospère malgré la présence d'orcs dans les montagnes du sud. Il bénéficie d'une économie stable grâce à ses ressources naturelles et à ses terres agricoles fertiles. Camilarde joue un rôle clé en tant que point de transit entre Garlot et Margerac.

Garlot

Ville	Pop.*	Château	Seigneur**	Titre	Chevaliers	Écuyers	Sergents	Hommes d'armes
Frontauban	7500	Ducal	C - Glaivendil	Duc	9	10	36	65
Hauteterre	4000	Frontalier	P - Méliant	Baron	5	06	20	50
Montgaillard	3000	Frontalier	C - De Lasalle	Baron	4	05	15	42
La Marche	2500	Frontalier	C - Arnaud	Baron	3	01	12	31

* Population approximative

** Religion du seigneur local. C : Chrétienne, P : Païenne



Margerac

Autrefois un bastion florissant grâce au commerce prospère avec les nains, Margerac est aujourd'hui en proie à des troubles internes. Les conflits entre les deux fils de l'ancien duc, qui se disputent le titre de suzerain, créent une instabilité permanente.



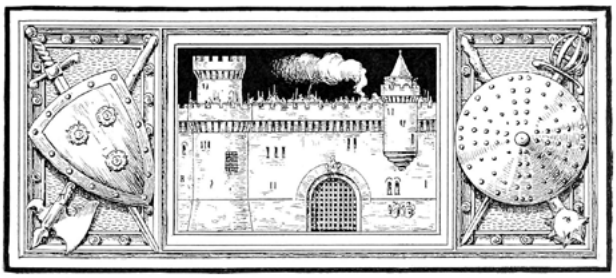
Montroy

Montroy est un duché marqué par une vigilance militaire accrue en raison de ses voisins aux ambitions expansionnistes. Le duché se trouve dans un état de semi-guerre, avec des patrouilles fréquentes et une surveillance étroite des voyageurs.



Cornouailles

Situé à l'extrême sud des monts de l'Oubli, Cornouailles est un duché aux paysages sauvages, où les falaises abruptes et les forêts épaisses dominent le paysage.



Des autres territoires

Nous décrivons ici quelques endroits notables.

Terres Sauvages

Cette région est occupée par des bandes d'orcs qui rôdent dans tous les valons et effectuent parfois des raids du côté de Margerac. Les dragons ont élu domicile dans les anciennes cavernes des nains et il se dit qu'ils survolent parfois la région pour se mettre quelque chose sous la mâchoire.

Malnéant

C'était l'ancien royaume des elfes. Selon la légende, il a été envahi par les chevaliers du Chaos pendant la guerre du Graal. La région est devenue un lieu de mort et de désolation et a été renommée Malnéant en langage commun.

Monts de l'Oubli, monts du Nord et du Sud

On trouve sur les crêtes de ces montagnes d'anciennes constructions en ruines qui servaient d'avant-postes et de tours de guet. Elles servent maintenant de refuge ou de repaire pour les orcs et les trolls, et tout voyageur serait avisé de s'en écarter.

Plateau du Silence

Il fait théoriquement partie du duché de Garlot, mais la loi du duc ne va pas aussi loin. C'est une grande étendue calcaire, déserte, balayée par le vent, où rien ne pousse. On y trouve les tertres des Seigneurs des Hommes du nord, des alliés du Ténébreux qui semèrent la destruction dans la région il y a longtemps.

Sargon

On raconte que cette antique forteresse fut le dernier refuge du Décharné, le capitaine du Seigneur Noir, avant qu'il ne soit finalement vaincu par l'alliance des duchés. Des décennies après son abandon, Sargon reste un lieu de sinistre réputation. Ceux qui osent en parler le font à voix basse, de peur de réveiller les puissances obscures qui sommeillent encore dans ses murs.

Jarnak

Jadis l'un des plus puissants duchés des Terres Extérieures, Jarnak n'est plus que l'ombre de sa gloire passée. Ses citadelles et ses villages ont été ravagés lors de la Guerre Noire et le paysage est redevenu sauvage. Ses nombreux fiefs sont aujourd'hui occupés par des gobelins, des orcs et des ogres.

Lacordère

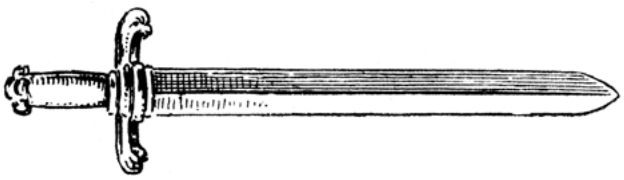
Cette forteresse, appartenant à l'ancien duché du même nom, fut l'une des dernières à tomber sous les assauts des hordes du Chaos.

Estramadure

Comme Lacordère, cette région est tombée sous la coupe du Chaos.

Tor Amendain

Le nouveau royaume elfique, à l'ouest du Pays du Mal, est entouré de mystères et de légendes, car seuls les elfes eux-mêmes peuvent y entrer.



Des races

Cette section présente les races qui peuplent la région.

Les elfes

Après la chute de leur ancien royaume, les elfes se réfugièrent dans une contrée reculée à l'est du Fleuve des Anciens, où ils fondèrent le royaume de Tor Amendain. Lors de la Guerre Noire, ils fermèrent leurs frontières à tout étranger, homme ou nain, et défendirent avec acharnement chaque pouce de leur terre. Protégé par les Monts Perdus au nord et le Fleuve Brumeux à l'ouest, Tor Amendain demeure l'unique territoire épargné par les armées du chaos. Mais cette isolation a un prix : les elfes inspirent désormais la méfiance et la crainte, leur réclusion les rendant aussi mystérieux qu'intouchables. Bien que la guerre soit terminée depuis longtemps, les portes de Tor Amendain restent fermées aux non-elfes.

Les nains

Secrets et ombrageux, les nains se terrent au cœur des montagnes et sont très fiers des merveilles qu'ils extraient de la terre ou forgent de leurs mains expertes. Ils n'ont toutefois jamais renoncé au commerce avec les autres races, et leur ardeur sans limites les a conduits à construire les trois grands ponts au-dessus de la rivière Jumelle et à tracer des routes à travers les contrées sauvages. Hélas, ils furent chassés de leurs royaumes des monts Dorés, qui sont aujourd'hui infestés de dragons ; forcés de migrer vers le nord, ils trouvèrent refuge dans la chaine des Crocs, à plus de cent miles de Malnéant. Leur gloire passée n'est plus qu'un souvenir, et on ne croise plus guère de nains en Garlot, tant la route pour y parvenir est semée de dangers mortels.

Les halfelins

Les halfelins vécurent en paix dans les bois et les collines pendant plusieurs décennies, jusqu'à l'avènement des années sombres. Pendant la Guerre Noire, les hordes du Chaos déferlèrent sur leurs terres, les contraignant à fuir vers l'ouest ou le sud. Certains parvinrent à retrouver une vie rurale et pastorale en marge de la société des hommes, tandis que d'autres abandonnèrent leurs traditions ancestrales pour vivre dans les villes ou villages des cinq duchés. Parmi les peuples libres, les halfelins sont ceux qui ont le plus souffert des affres de la Guerre Noire, au point qu'il ne reste désormais que de rares colonies de leur race.

Les orcs

De toutes les races, les orcs sont les plus nombreux, mais leur propension aux querelles internes les a empêchés de réaliser des exploits d'envergure, sauf lorsqu'un chef puissant parvient à les unir, comme lors de la Guerre Noire. De nombreuses tribus infestent le Pays du Mal, avec quelques poches résiduelles dans les monts de l'Oubli et au nord de Margerac, bien qu'ils s'aventurent rarement sur les terres des duchés.

Les ogres

Beaucoup moins nombreux que les orcs, les ogres errent en bandes dans le Pays du Mal, où ils sèment la terreur. Leurs cibles favorites sont les orcs et les gobelins, bien qu'ils ne dédaignent pas s'en prendre à un troll isolé. La bande la plus redoutée est sans doute celle d'Akar-Ukang, « l'Ordre Noir », composée d'une cinquantaine d'ogres tous plus sanguinaires les uns que les autres. Leur emblème, une tête de mort coiffée d'un casque à pointe sur fond noir, est craint dans toute la région. Cette bande n'hésite pas à attaquer d'autres tribus ogres pour assoir sa domination.

Les trolls

Des trolls gardent chaque pont du Pays du Mal, à l'exception de l'Ancien Pont et des Portes d'Amendain, farouchement gardées par les elfes. Leur nombre varie d'un à cinq, selon l'importance du passage, et le droit de passage qu'ils exigent est toujours élevé (environ quatre sous par personne). Ils prétendent que cet argent sert à l'entretien des ponts, mais qui a déjà vu un troll travailler ou comprendre quoi que ce soit à la construction ? On trouve aussi des trolls au cœur de la forêt Primitive (les trolls des bois), ou encore à la tête de bandes d'orcs, bien que ces derniers cas soient rares, car les trolls sont plutôt solitaires. Enfin, certains d'entre eux hantent les ruines des anciens avant-postes qui parsèment la crête des monts du Sud ou des monts de l'Oubli ; ils descendent parfois jusqu'aux limites de Garlot pour attaquer des fermes isolées.

Et les autres...

Les autres créatures, telles que les licornes et les griffons, se sont retranchées dans la forêt Primitive, qui est devenue leur nouveau domaine. Les dragons, quant à eux, ne se montrent que rarement, volant à travers les terres sauvages à la recherche de proies, mais leur apparition est une vision redoutée, signe que même les cieux ne sont pas surs.

Du système monétaire

Seuls les seigneurs féodaux ont le droit de frapper monnaie sur leurs terres, un privilège connu sous le nom de droit de monnayage. Cela permet à chaque seigneur de contrôler une partie de l'économie locale, en émettant des pièces avec leur propre marque ou sceau. Les deux plus grands ordres religieux, les St Cruciens de l'ordre de la Sainte Croix et les Auteliers de l'ordre de l'Autel, ont également reçu le droit de frapper monnaie.

Les monnaies locales peuvent varier en qualité et en poids, ce qui entraine parfois des difficultés dans les échanges entre duchés. Ces pièces sont souvent échangées par les marchands, ce qui permet, dans une certaine mesure, de retracer leur provenance. Voici les différentes valeurs utilisées dans les différents royaumes, elfes et Nains compris :

- La livre (£) ou l'écu : monnaie d'or utilisée pour les grandes transactions, équivalente à un dragon d'argent (environ 450 g)
- Le sou (s) : monnaie d'argent. Un sou vaut 1/20e de £, soit 12 deniers.
- Le denier (d) : monnaie en cuivre. Le denier est la plus petite unité monétaire. 1 £ = 20 s = 240 d.

Dans les royaumes humains, l'or est principalement utilisé pour la fabrication de pièces de monnaie et pour les objets de luxe, comme les bijoux et les artéfacts religieux. En raison de sa rareté, il possède une grande valeur et est utilisé pour les transactions importantes. Les pièces d'or sont souvent lourdes et peu pratiques pour les échanges quotidiens, ce qui limite leur utilisation.

Note : la plupart des transactions quotidiennes, surtout dans les zones rurales, ne se font pas en monnaie mais en troc, ou par des obligations féodales (corvées, taxes en nature, etc.).



Des cultes et des religions

De nombreux cultes prospéraient autrefois à Garlot et dans les autres duchés, bien avant l'arrivée des serviteurs du Dieu Invisible, aujourd'hui plus communément appelés Chrétiens. Ces cultes étaient profondément enracinés dans la nature (comme le culte druidique ou celui des dieux du vent, de l'eau, de la chasse, etc.), dans les sentiments (dieux de l'amour, de la haine…), dans les états de l'existence (dieux du chaos, de la beauté, de la guerre…), ainsi qu'une multitude de cultes professionnels (patrons des voleurs, des commerçants, des prostituées, des guerriers…).

Lorsque Uter se convertit à la foi chrétienne pour unifier les royaumes et devenir roi des Terres Extérieures, il scella par la même occasion la fin de ces anciens cultes. Le catholicisme fut proclamé religion officielle et unique, supplantant toutes les autres croyances.

Nombre de seigneurs, bien que réticents à embrasser la croix, tolérèrent cette nouvelle foi, la considérant comme un moyen de pacifier et de contrôler le peuple. Cependant, le zèle des clercs transforma rapidement cette tolérance en une véritable institution. Les écuyers, dès leur plus jeune âge, étaient éduqués dans la religion chrétienne ; bientôt, de nombreux prêtres occupèrent des places influentes dans les cours des duchés. Les temples des anciens cultes furent fermés par décret, tandis que des églises furent érigées à leur place. Ce changement ne se fit pas sans résistance, et des scènes de violence éclatèrent çà et là.

Malgré tout, le nombre de convertis augmenta de manière significative, et il devint « à la mode » de croire en ce Dieu unique. Les magiciens, dont les pouvoirs n'étaient pas d'origine divine, furent également marginalisés, empiétant sur le territoire des clercs. Les guildes de magie et les cultes païens furent alors souvent réduits à la clandestinité. Pourtant, leur pratique ne diminua pas drastiquement, car les traditions restaient profondément ancrées. Il n'était pas rare de voir quelqu'un sortir de la messe pour se rendre aussitôt chez un astrologue afin de connaitre son avenir. De même, certains ducs continuaient de garder des magiciens à leurs côtés, estimant que deux lumières en valaient mieux qu'une.

Aujourd'hui, cette situation perdure et le clergé la tolère de mauvaise grâce. Toutefois, une personne surprise dans un ancien temple, quelle qu'en soit la raison, risque d'être fouettée, emprisonnée ou condamnée à mort.

Du Mal

Le Seigneur des Ténèbres, le Ténébreux, le Seigneur Noir

Le Seigneur des Ténèbres est une entité ancienne, au moins aussi vieille que le monde lui-même. Avant la venue des peuples libres, il régnait déjà sur les ombres et les ténèbres. Ses origines sont un mystère, mais certains érudits pensent qu'il est l'incarnation du chaos primordial, une force de destruction pure qui existe uniquement pour semer le mal et la désolation.

Il ne cherche pas simplement à conquérir des terres, mais à corrompre tout ce qui est pur et à anéantir l'espoir. On le prétend capable de manipuler le cœur et l'esprit des mortels, qu'ils soient de simples fermiers ou des héros renommés. Les légendes racontent même qu'il peut plier la réalité à sa volonté, déchainant des tempêtes de feu et des pluies de cendres.

Toutefois, son pouvoir n'est pas illimité : il siège dans les abysses au centre de la terre, sans pouvoir marcher parmi les hommes. Ainsi, il agit à travers ses lieutenants, orchestrant de vastes complots pour réduire le monde en ruines et asservir ou annihiler les peuples libres.

Le Décharné

Le Décharné est le bras droit du Seigneur des Ténèbres, son exécuteur implacable et le commandant de ses armées. Autrefois un puissant guerrier parmi les peuples libres, il fut corrompu par le pouvoir du Ténébreux et dépouillé de toute humanité. Ses yeux ne sont que deux orbites vides d'où émane une lueur sinistre, et sa chair flétrie est recouverte d'une armure noire comme la nuit, incrustée de runes maudites.

Le Décharné dirige avec une main de fer les légions monstrueuses du Ténébreux, des trolls colossaux aux wargs féroces, en passant par des abominations créées dans les profondeurs des ténèbres. Son cri de guerre est une promesse de mort, et sa présence sur le champ de bataille inspire une terreur sans nom. Les récits racontent qu'il peut invoquer des tempêtes de sang et des hurlements d'âmes perdues, plongeant ses ennemis dans la folie avant de les massacrer.

Dénué aussi bien de pitié que de remords, le Décharné voue une haine inextinguible envers les peuples libres et prend un plaisir sadique à les massacrer. Malgré son penchant pour la destruction, il s'avère un stratège redoutable, capable d'alterner entre brutalité et subtilité pour mieux décontenancer ses ennemis.

Des poids et mesures

Les unités de poids et mesures en vigueur dans les Terres Extérieures s'inspirent de celles du système impérial britannique, qui a gardé de profondes racines médiévales. Les valeurs sont approximatives ou arrondies pour faciliter les calculs.

Pour le poids, on utilise le dragon :

◊ 1 dragon (dr) = 450 g

Pour les dimensions, on utilise le pouce et le pied :

◊ 1 pouce = 1" = 2,5 cm

◊ 1 pied = 1' = 30 cm

Pour les distances, on utilise le yard, le furlong, le mile et la lieue :

◊ 1 yard = 1 m

◊ 1 furlong = 200 yards = 200 m

◊ 1 mile = 8 furlongs = 1,6 km

◊ • 1 lieue = 3 miles = 4,8 km



Pour les volumes, on utilise la pinte, le boisseau et le tonneau :

◊ 1 pinte = 1 litre

◊ 1 boisseau = 10 pintes = 10 litres

◊ 1 tonneau = 100 boisseaux = 1000 litres

Le temps n'est pas comptabilisé en heures, minutes et secondes. On parlera plutôt de moments de la journée ou de la nuit.

Des montures

Il en va des montures comme des trésors. Si les chevaux sont loin d'être aussi rares que les artéfacts magiques, ils sont néanmoins précieux, surtout depuis que les guerres féodales et la Guerre Noire ont fortement diminué les cheptels.

Faites bien comprendre à vos joueurs qu'il n'est pas envisageable de changer de cheval comme on change de kleenex. Un cheval bien dressé et de bonne race vaut une fortune, l'équivalent d'une voiture de luxe de nos jours. Et cela vaut aussi bien pour le cout de l'achat que celui de l'entretien !

Le tableau ci-dessous vous donnera une idée du cout et des capacités des différents types de chevaux.

Type de cheval	Distance[1]		Malus encomb			Galop		Achat %[2]	Cout (£)
	miles/jour	km/jour	Charge maxi (dr)	miles	km	mile/h	km/h		
Palefroi	75	120	800	– 4	– 6	30	48	01	130
Destrier	65	100	750	– 5	– 8	22	35	02-10	100
Guerre (moyen)	65	100	600	– 6	– 9	24	40	11-25	80
Guerre (léger)	65	100	375	– 6	– 9	27	43	26-45	50
Normal	40	65	325	– 7	– 11	25	40	46-86	20
Canasson	30	50	225	– 10	– 16	20	32	85-00	10

1 : Correspond à une allure tranquille, qui ne fatiguera pas un cheval non encombré.

2 : indique le % de chances de trouver la monture souhaitée auprès d'un palefrenier. Lancer 1d100.