

FABLED LANDS

LE JEU DE RÔLE

2ème Édition - Février 2018

Univers de Fabled Lands

Dave Morris et Jamie Thomson, illustré par Russ Nicholson

Deuxième édition du jeu de rôle de Fabled Lands

Mikaël Louys

Éditeur

Megara Entertainment

Illustrations pour Megara Entertainment par

Juliette Jegoux, Gillian Pearce, Daihaa Wyrd, Faiz Nabheebucus,
Marine Tumelaire, Arthur Segura, Aude Pfister, Maria Nikolopoulou,
Fabiola Irina Vargas André, Sophie et Laura de Fayard,
Emilie Jarrige, Lan Nhi, Sorina Chan



ISBN 979-10-93943-37-4

AVANT PROPOS DE DAVE MORRIS

« Et à ton avis Dave, les terres inconnues par-delà les mers pourraient s'appeler comment ? », me demanda Jamie Thomson. Nous prîmes un autre verre de whisky. « Talisker ? Laphroiaig ? ou bien alors, pourquoi pas : Inconnu ? »

« Ankon-Konu », écrivit Jamie soigneusement sur la carte.

« Et qui y habite, les Hommes Dorés ? »

« Je pensais que nous déciderions que c'étaient les Hommes Bleus ? », contesta Jamie.

« Ces deux peuplades y habiteront, les Bleus et les Dorés. Même s'ils ne se supportent pas entre eux ».

A la fin de la nuit, nous avons notre Whisky favori. Certainement le Dalwhinnie. Dans la matinée, les yeux rougis par les heures de veille, je cherchais une place pour poser mon verre de jus d'orange et mon assiette revigorante de bacon et je retournais sur notre ébauche de la carte de l'univers de Fabled Lands.

Nous ne le savions pas alors, mais nous venions de commencer un travail qui nous prendrait des années de nos vies créatrices. La conception de l'univers de « Fabled Lands ».

A l'origine, le royaume de Harkuna fut créé pour une série de radio de la BBC que Jamie avait écrite avec son frère au début des années 1990. Longtemps avant cela, l'idée d'un vaste monde de livres-jeux interconnectés où vous pourriez choisir parmi des centaines de quêtes et ainsi définir votre propre aventure comme vous le souhaitez, était quelque chose que Jamie et moi voulions faire depuis le milieu des années 1980.

J'ai rencontré Mary Tapissier lorsque Min (Mark Smith) et moi venions de lancer la série de livres-jeux « Destins ».

Mary était chez l'éditeur Pan Macmillan et elle aimait cette série, mais enfin de compte nous avons eu une meilleure offre de Mammoth Books, un éditeur aujourd'hui disparu. Après « Destins », Jamie et moi avons décidé d'utiliser son monde apparaissant dans sa série de radio sur la BBC et de l'élargir en un énorme concept de livres-jeux à structure ouverte de type « bac à sable ».

Mary décida de nous publier et nous fournit tout ce dont nous avons besoin. La couverture, les cartes régionales en couleur.

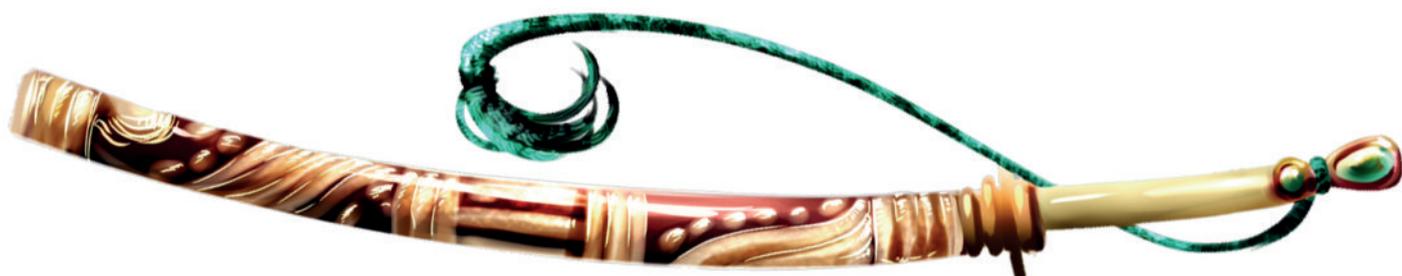
Dans les livres-jeux, je déteste voir mon personnage mourir lorsque je n'ai pas voulu suivre le chemin que l'auteur voulait que je prenne. Dans Fabled Lands, vous pouvez mourir ; vous mourez souvent en fait. Mais ce n'est jamais parce qu'on aurait voulu vous forcer à prendre tel ou tel chemin dans un arc narratif limité.

Le reste, vous pouvez le lire sur le Wiki de la série. Le successeur de Mary Tapissier, Marion Lloyd, arriva avec un plan de remise en forme des livres-jeux dans un format plus abordable mais cela n'a pas fonctionné. Pendant quinze ans, Fabled Lands disparut dans les brumes du mythe.

Pourtant, pendant tout ce temps, un groupe de vaillants lecteurs avait trouvé dans Fabled Lands une seconde maison. Leur croyance restait vivante.

Quand l'équipe de Megara Entertainment entra en contact avec nous pour publier le jeu de rôle de Fabled Lands, la boucle fut bouclée. Car Fabled Lands était toujours supposé avoir été davantage un monde de campagnes de jeu de rôle plutôt qu'un livre-jeu.

Et maintenant, je tiens à remercier Mikaël Louys pour l'édition de cette version française et les illustrateurs de Megara Entertainment qui ont su donner vie à cet univers. Que ce monde puisse vous apporter des centaines d'heures d'aventures rafraîchissantes.



Katana +4 en Ivoire d'Akatsurai

INTRODUCTION

Fabled Lands est un jeu de rôle qui se situe dans le monde de Harkuna. Le jeu prit forme initialement en 1995 sous la forme de livres-jeux écrits par Dave Morris et Jamie Thomson. Les livres-jeux de Fabled Lands inventaient un nouveau concept dans le genre car ils offraient la liberté de déambuler à sa guise entre des provinces, le tout au sein d'un monde ouvert de type « bac à sable ».

Le jeu de rôle

Un jeu de rôle, appelé également JDR, est un jeu qui utilise l'imagination de tous ses participants autour d'un système de règles déterminé à l'avance. Le maître de jeu peut utiliser des aides visuelles pendant la partie mais généralement chacun se représente cette même partie différemment, en fonction de sa propre imagination.

Voici comment cela fonctionne : le maître de jeu va créer un scénario que vont devoir suivre les joueurs. Ici, le maître de jeu va se comporter comme le réalisateur d'un film et va informer les joueurs de ce qu'ils sont capables de voir ou d'entendre autour de leur personnage. Les joueurs sont les acteurs, ils incarnent leurs personnages et prennent des décisions lors d'une quête.

Matériel

L'idéal, c'est que les joueurs et le Maître de Jeu disposent chacun d'un livre de règles de Fabled Lands. Vous aurez aussi besoin de quelques dés à six faces, de crayons et des feuilles de personnage, de la carte du monde et enfin, le plus important, d'un Maître de Jeu et d'un joueur, au minimum.

Le Maître de Jeu

Etre un maître de jeu est une tâche difficile mais gratifiante. Vos joueurs s'attendent à ce que vous ayez préparé une quête pour leurs personnages. Il s'attendent aussi à ce que vous ayez devant vous, ou plus précisément derrière votre écran de jeu, votre scénario, vos plans, et quelques figurines pour incarner les rencontres à venir, ceci également pour rendre la session de jeu un peu moins virtuelle. Cela peut sembler difficile aux premiers abords d'être le maître de jeu mais vous verrez qu'avec de l'exercice, il est très amusant d'observer vos joueurs qui essayeront de déjouer vos plans.



Joueurs

Les joueurs sont là pour s'amuser et pour partir à la recherche de l'inconnu au travers de la quête que leur a préparée le maître de jeu. Ils sont aussi motivés par des récompenses : voir leur personnage monter en rang, et augmenter leurs caractéristiques ou bien même devenir un baron ou un seigneur mais ils peuvent aussi mal finir entre les mains d'un assassin sans pitié, d'un monstre féroce ou bien d'un piège qui leur aurait échappé. L'essentiel est de s'amuser.

Dés utilisés

Le jeu de rôle de Fabled Lands n'utilise que des dés à six faces que nous appelons 1 dé ou bien 1d6. Lorsqu'il y a des malus ou des bonus, on pourra lire 1d6+1 ou 1d6-1 par exemple. Cela veut juste dire qu'il faut lancer un dé à six faces et ajouter ou soustraire 1 au résultat. De la même manière, si on vous dit de jeter 2 dés et d'ajouter 3 au résultat, on écrira cela : jetez 2d6+3.

Mécanisme principal du jeu : Jet de caractéristique + compétence

La formule la plus importante et la plus utilisée pour résoudre une action dans ce jeu est la suivante :

2d6

+ (score de caractéristique modifié par l'équipement permanent, des pouvoirs ou l'expérience mais ne pouvant jamais dépasser 13)

+ (points de compétence associée qui ne peuvent jamais dépasser 5 *)

doit être strictement supérieur à une Difficulté décidée par le Maître du Jeu (en se rapportant aux Difficultés proposées par le chapitre 9 et à leurs modificateurs) ou donnée dans la quête.

* Si la compétence qui accompagne l'action est une compétence connue par votre classe de personnage.

Exemple :

Ulric, Barbare de Rang 1, essaie d'escalader un mur. Le Maître de Jeu se réfère au chapitre 9 sur les Règles Avancées, escalade. Les prises sont nombreuses, Ulric dispose d'une corde, mais le mur est glissant à cause de la pluie. La Difficulté est donc de 12 -2 (corde) +2 (glissant) = 12. Il annonce cette Difficulté de 12 à Ulric et que la caractéristique utilisée lors de l'escalade est l'Adresse, et la compétence associée pour cette action l'Escalade. On écrira : faites un jet d'Adresse + Escalade (Difficulté 12)

Ulric vérifie si la compétence Escalade fait partie des compétences connues par sa classe de barbare. C'est le cas. Il dispose d'1 point dans cette compétence au Rang 1.

Ulric lance 2d6 et ajoute son score d'Adresse qui est de 3 ainsi que son point en Escalade. Ulric tire un 7 sur ses 2d6. $7+3+1=11$.

Le Maître du Jeu regarde ensuite si des modificateurs s'appliquent au jet.

Comme il devait vaincre une Difficulté de 12 et donc faire 13 au minimum, il lâche sa prise et tombe en bas du mur.

Echelle des Difficultés

	Difficulté comprise entre
Action normale	12 et 13
Action difficile	14 et 17
Action très difficile	18 et 24
Action quasi-impossible	25 et 29

Résumé de la création du personnage

1. Définir l'historique de votre personnage : Malandrin, Féérique, Lettré, Noble, Roturier, Soldat
2. Déterminer la description physique : Taille, Corpulence, Age et Personnalité
3. Déterminer les caractéristiques : Charisme, Combat, Intelligence, Magie, Musculature, Piété, Survie et Adresse.
4. Déterminer son score total de points de vie
5. Choisir sa classe de personnage : Barbare, Druide, Guerrier, Mage, Nomade, Prêtre, Troubadour ou Voleur

Glaive +5 de Nagil



CHAPITRE 1 : CREATION DU PERSONNAGE

Votre personnage est celui ou celle que vous allez décider d'incarner dans le monde d'Harkuna. Vous allez choisir à quoi il ou elle ressemble, quelle est sa personnalité et ses atouts, ainsi que son historique.

CHOIX DE L'HISTORIQUE

Vous allez devoir choisir l'historique qui va vous aider à mieux cerner d'où vient votre personnage avant qu'il commence sa carrière d'aventurier.

Etiez-vous un sauvage primitif, ou bien un membre d'une famille noble avec un penchant pour la vie facile ? Avez-vous vécu dans la guerre et la violence ou paisiblement parmi les commerçants ?

Malandrin

Les malandrins sont plus nombreux que l'on ne le pense mais ils ont tendance à vivre cachés.

La plupart des cités du monde n'ont jamais réussi à endiguer les guildes criminelles et leurs activités douteuses.

Le crime est très répandu bien que la plupart des gens soient inconscients des transactions et des meurtres sévissant dans les rues sombres.

Votre personnage a l'habitude de vivre dans l'ombre et a peut-être fait partie d'une organisation criminelle par le passé. Ses compétences lui sont d'une grande utilité en tant qu'aventurier.

Classe recommandée : Voleur

Modificateur d'historique - Malandrin :
+1 au score de caractéristique Adresse
-1 au score de caractéristique Piété



Un malandrin à l'affut de votre bourse dans les ruelles du Port-Jaune

Demi-Féérique

Les Féériques interagissent rarement avec les mortels dans le monde de Fabled Lands. Généralement, ils sont plutôt capricieux et peuvent causer du mal, sans même s'en rendre compte.

Dans certaines occasions, des Féériques de sang pur peuvent s'accoupler avec un ou une mortelle et donner une descendance qui posséderait du sang féérique.

Votre personnage est l'une de ces créatures de sang mêlé. Il semble normal en apparence mais les gens qui le regardent sentent qu'il y a quelque chose de différent en lui.

Classe recommandée : Mage, Druide

Modificateur d'historique - Féérique :
+1 au score de caractéristique Magie
-1 au score de caractéristique Piété

Lettré

L'historique «lettré» convient aux personnages qui ont toujours favorisé les études et la recherche plutôt que le combat. Ils ont peut-être grandi dans un monastère ou une abbaye, là où les moines leur ont enseigné le monde extérieur. Peut-être, ont-ils eu le privilège de recevoir une éducation dispensée par des précepteurs personnels ? Encore, ont-ils préféré traîner dans les bibliothèques plutôt que de sortir au grand jour. Quoi qu'il en soit, leurs valeurs sont davantage basées sur l'intelligence plutôt que sur le physique.

Classe recommandée : Prêtre

Modificateur d'historique - Lettré :
+1 au score de caractéristique Intelligence OU Piété
-1 au score de caractéristique Musculature

Noble

Les familles de nobles sont très variées dans Fabled Lands et certains peuvent réclamer un lien de sang, si ténu soit-il. Vous avez des liens avec l'une d'entre elles. Ces personnes sont peut-être cousines d'un duc mineur du Golnir, troisième fils d'un seigneur de guerre d'Akatsurai ou revendiquent la lignée d'un roi du Vieil Harkuna.

Ces personnes utilisent leurs noms et leurs statuts (même mineurs) pour obtenir des avantages. Elles bénéficient souvent d'une éducation privilégiée, disposant des moyens nécessaires à cette éducation, de formations et de biens supérieurs au bas peuple.

Votre personnage est une personne qui revendique un certain statut, même mineur, de noblesse.

Classe recommandée : Troubadour

Modificateur d'historique - Noble :
+1 au score de caractéristique Charisme
-1 au score de caractéristique Musculature

Roturier

Les roturiers forment le gros de la population. Ils cultivent la terre, font du pain, forgent, pêchent et commercent parfois en voyageant.

Vos parents étaient fermiers, aubergistes, forgerons, marchands, mineurs...

Issu de cette population, votre personnage a choisi de partir à l'aventure. Il a échangé ses outils pour prendre les armes.

Classe recommandée : Nomade

Modificateur d'historique - Roturier :
+1 au score de caractéristique Survie
-1 au score de caractéristique Charisme



Noble du Golnir

Soldat

La guerre et la violence ainsi que le sang versé font partie de la vie courante dans certains endroits du monde de Fabled Lands. Certaines provinces sont infestées de monstre, certains royaumes sont en guerre perpétuelle avec leurs voisins ou, pire encore, en guerre civile contre eux-mêmes. Les rues des cités sont également des lieux dangereux, jonchées de corps en décomposition parmi les immondices.

Votre personnage a grandi entouré de violence et de conflits. Il s'est endurci et a appris comment se battre pour survivre.

Classe recommandée : Guerrier, Barbare

Modificateur d'historique - Soldat :
+1 au score de caractéristique Musculature
-1 au score de caractéristique Intelligence OU Piété

DESCRIPTION GENERALE

Lancez 1 d6 et reportez-vous aux tableaux ci-dessous pour déterminer la description de votre personnage. Dans certains cas, cette description intégrera des pénalités ou des bonus que vous devrez noter.



Carrure

Lancez un dé pour déterminer la carrure de votre personnage.

Carrure frêle

Jet de dé	Description	Règles
1-2	Frêle	-1 au total de points de vie de départ, +1 en Adresse, -1 en Musculature
3-4	Ordinaire	
5-6	Forte	+1 au total de points de vie de départ, -1 en Adresse, +1 en Musculature



Age

Lancez un dé pour déterminer l'âge de votre personnage.



Jet de dé	Description	Age	Règles
1	Adolescent	12-17	-1 au total de points de vie de départ
2	Jeune adulte	18-23	
3	Adulte	24-29	
4	Mature	30-35	+1 point de compétence à attribuer au Rang 1 parmi celles connues
5	Age moyen	36-47	+2 points de compétence à attribuer au Rang 1 parmi celles connues -1 en Musculature
6	Age avancé	48-59	+3 points de compétence à attribuer au Rang 1 parmi celles connues -2 en Musculature





Lieu de naissance

Lancez un dé. De 1 à 3, lancez un autre dé et consultez le tableau A pour savoir où votre personnage est né. De 4 à 6, lancez un autre dé et consultez le tableau B.

Jet de dé	Table A (1-3)	Table B (4-6)
1	Sokara	Ankon-Konu
2	Golnir	Chrysoprais
3	L'Océan Violet	Atticala
4	Le Vieil Harkuna	Dangor
5	Uttaku	Les Grandes Steppes
6	Akatsurai	La Cité Flottante



Amulette-Scarabée

Nom

Si vous avez des problèmes pour trouver un nom à votre personnage, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous en entrecroisant les lancers de deux dés ou les utiliser à titre d'inspiration pour créer le nom de votre personnage.

Jet de dé	1	2	3	4	5	6
1	Liana	Andriel	Chalor	Marana	Ignatius	Astariel
2	Jaluda	Damontir	Arcadia	Silas	Greymalkin	Varkung
3	Kituna	Ilak	Arabel	Vilss	Charyss	Dilmun
4	Kintu	Abraxas	Panjang	Nemora	Shikibu	Ithacus
5	Shana	Jayme	Dayv	Mykel	Konnar	Leyam
6	Leane	Ganeen	Jarn	Grum	Shagar	Pike

LES CARACTERISTIQUES

- Les caractéristiques sont représentées par des scores allant de 0 à 13.
- Une caractéristique peut augmenter dû à un équipement donnant un bonus par exemple, ou diminuer à cause d'une maladie toujours par exemple. Cependant en tous les cas le score total modifié de caractéristique de peut jamais être inférieur à 0 ou dépasser 13.

Huit caractéristiques existent au total :

Charisme

Cette caractéristique permet de nouer des relations avec les gens. Plus sa valeur est élevée, plus votre personnage est sociable.

Combat

Cette caractéristique régit la capacité au Combat. Les personnages dotés d'un score élevé en Combat peuvent affronter les plus féroces ennemis tandis que ceux qui ont un score faible feraient mieux de s'enfuir aussi vite qu'ils le peuvent.

Intelligence

Cette caractéristique couvre la connaissance en général. Plus la valeur d'Intelligence est élevée, plus votre personnage est astucieux.

Magie

La caractéristique de Magie concerne l'art de lancer des sorts. Les personnages disposant d'une faible valeur en Magie n'ont souvent aucun talent magique.

Musculature

La caractéristique de Musculature mesure les capacités de force de votre personnage. Les personnages maigrichons, dégingandés ont une faible valeur en Musculature, tandis que ceux à forte carrure ont une valeur élevée en Musculature.

Piété

La Piété est un don divin de sagesse.

Les personnages spirituels possèdent souvent une valeur élevée dans cette caractéristique.

Survie

Cette caractéristique régit les actes de survie dans la nature. Les citadins ont généralement une valeur faible en Survie alors que les personnages ayant grandi dans des régions sauvages ont une valeur plus élevée.

Adresse

Enfin, cette caractéristique se partage entre l'art du vol, l'agilité et le crime. Bien que beaucoup de brigands, assassins et autres mauvais garçons disposent d'un scores élevé en Adresse, cette caractéristique peut aussi se révéler très utile pour les autres personnages.



Dame Féérique du Golnir

Tirer et répartir les scores de départ des caractéristiques

Pour déterminer la valeur des caractéristiques de votre personnage, commencez par lancer **8d6**.

Assignez à chaque caractéristique la valeur obtenue par un de ces dés.

Exemple : Nous créons un nouveau personnage. Nous avons besoin de déterminer ses scores de caractéristiques.

En lançant 8 dés, nous obtenons 1,2, 2, 4, 4, 4, 5 et 6.

Afin qu'il soit bon combattant, nous lui donnons 6 pour le Combat et 5 pour la Musculature. Les 4 sont attribués à la Piété, la Survie et l'Adresse. Magie et l'Intelligence obtiennent les 2, tandis que le Charisme est de 1. Notre combattant est donc fort, féroce, mais visiblement bourru et inamical.

Il peut arriver que les lancers de dés soient médiocres et que les scores de caractéristiques soient inférieurs à la moyenne. C'est la raison pour laquelle, si le total des dés est de **20 ou moins**, vous pouvez à nouveau les relancer.

Une fois que vos caractéristiques sont attribuées, n'oubliez pas d'effectuer les **ajustements** de vos scores de caractéristiques relatifs à votre historique et votre description.



Plume de Paon des Cieux

Les points de vie

Ils mesurent l'état de santé des personnages.

Pour déterminer les points de vie de départ de votre personnage, lancez **2d6+20** de façon à obtenir un total entre 22 et 32.

Ajustez ensuite ce total de départ en fonction de votre modificateur d'historique ou de description.

A chaque fois que votre personnage gagne un Rang, il accroît ses points de vie maximum.

A part de rares exceptions, les points de vie d'un personnage ne peuvent jamais dépasser leur valeur de départ.

Si la valeur des points de vie d'un personnage vient à tomber à 0 ou au-dessous, il est **mourant** :

A chaque round, le personnage doit lancer 1d6 si sa valeur de points de vie est de 0 ou moins.

Sur un 1, le personnage meurt. Cela donne à ses compagnons une chance de le guérir avant qu'il ne meure définitivement.

Quand un personnage a des points de vie de 0 ou moins, il faut considérer qu'il est inconscient ou hors d'état d'agir.

Un personnage hors d'état d'agir ne peut plus utiliser aucun Point d'Action par round de combat (voir le chapitre sur le Combat, pour plus de détails).

Tout soin pratiqué sur un personnage mourant à 0 points de vie ou moins (potion, premiers secours, sort) le ramène instantanément en premier lieu à 0 points de vie et ensuite lui fait gagner au même moment les points de vie notifiés par le premier secours, sort ou potion. Exemple : Jen réalise un premier secours (qui rend 2 points de vie) sur Dav le guerrier qui est mourant à -11 points de vie. Dav reprend connaissance immédiatement, et repasse à 2 points de vie, tout cela en un seul instant. (le soin a d'abord annulé ses points de vie négatifs le ramenant à 0, et ensuite lui à rendu 2 points de vie).

Si le personnage soigné était à terre en combat, il passera son round à se relever (sans provoquer d'attaque d'opportunité) et ne pourra agir qu'au round suivant en retirant une nouvelle initiative.

Processus de sélection de la classe de personnage :

1) Choisir une classe de personnage en allouant obligatoirement au moins un score de 5 à la caractéristique primaire de la classe et des scores de 2 aux deux caractéristiques secondaires de la classe

On peut choisir entre huit classes de personnage avec chacune ses propres forces et faiblesses.

Pour choisir une certaine classe de personnage, un personnage doit avoir un score de 5 ou plus dans la caractéristique primaire de cette classe de personnage.

Un personnage doit avoir un score de 2 ou plus dans les caractéristiques secondaires de sa classe de personnage.

2) Noter les types d'armes et armures autorisées par la classe de personnage

Chaque classe de personnage a accès à certains types d'armes et d'armures seulement.

3) Ecrire les compétences octroyées par votre classe de personnage

Chaque classe de personnage a accès à certaines compétences seulement, qui sont les seules dans lesquelles le joueur peut investir des points en montant de Rang dans le futur. Un joueur débutant démarre avec 1 point de compétence dans chaque compétence de sa classe.

4) Choisir une capacité spéciale de départ parmi celles proposées dans sa classe

Elles sont propres à chaque classe de personnage.

Chaque personnage débutant en choisit une parmi la liste mentionnée dans sa classe.

A chaque nouveau Rang atteint, le joueur peut soit en prendre une nouvelle soit reprendre la même que précédemment (ce qui confère des bonus cumulatifs pour certaines capacités), soit tenter d'augmenter une de ses caractéristiques primaires ou secondaires.

Gong doré d'alarme de Chateau-Ravayne (conçu par Estragon l'Archimage)



BARBARE

Le nom de barbare est donné à beaucoup de peuples primitifs. Vivant dans des lieux reculés du monde, loin de la civilisation, ces peuples ont développé leur propre culture et sont considérés comme des sauvages par le reste du monde. Ils peuvent aussi être des personnes qui ont décidé de voyager dans les pays plus civilisés, pour une raison ou pour une autre. Peut-être ont-ils été bannis de leur tribu ou de leur clan ou sont-ils justes curieux de savoir ce qui se trouve dans le reste du monde. Ils sont souvent évités et méprisés par ceux qu'ils rencontrent, mais cela ne les atteint pas, continuant à pratiquer leurs propres affaires et trafics de la manière qu'ils connaissent le mieux : la violence.

Caractéristique primaire : Musculature.

Caractéristiques secondaires :
Combat et Survie.

Armes et armures :

Les barbares sont entraînés à utiliser toutes les armes de mêlée ou à distance. Ils sont également entraînés au port de l'armure de cuir, de l'armure d'anneaux et de la cotte de mailles mais ne peuvent porter de bouclier ou de pavois.

Compétences : Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 : Athlétisme, Connaissance de la nature, Dressage, Escalade, Intimidation, Natation, Saut.

Capacités spéciales

Un barbare débutant doit choisir l'une de ces capacités.

Coup Puissant : Avec brutalité, vous balancez votre arme contre vos ennemis, y mettant toute votre force dans l'espoir de les couper en deux. Vous pouvez ajouter votre score de Musculature à votre score de Combat pour un round, un nombre de fois par quête égal au total du nombre de fois que vous avez choisi cette capacité depuis le Rang 1 jusqu'aux Rangs suivants.

Rage Primitive : Vous êtes connu comme étant un ou une féroce barbare qui détruit ses ennemis avec une furieuse soif de sang.

Lorsque vous décidez d'utiliser la Rage Primitive lors de tout round de combat de votre choix, vous devez ajouter X à votre score de Combat et dans le même temps soustraire X à votre score de Défense, où X est le nombre de fois où vous avez choisi la rage primitive comme une de vos capacités. N'oubliez pas que votre Combat ne peut dépasser 13 en comptant votre score de Combat modifié de votre bonus d'arme et ce pouvoir.

Afflux de Force : En allant chercher au plus profond de vous, vous appelez un afflux de puissance brute, tiré de votre âme, pour réussir immédiatement tout jet impliquant la Musculature sans jeter les dés. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie dans votre carrière.

Robustesse : La vie sauvage parmi votre peuple vous a endurci au-delà de la normale. A chaque fois que vous choisissez Robustesse comme un de vos pouvoirs, vous gagnez 3 à votre total maximum de points de vie.

Barbare des Grandes Steppes



DRUIDE

Les druides sont plus à l'aise dans les régions sauvages que dans les grandes villes.

Ils communiquent avec la nature à travers la méditation et des rites sacrés.

Ils peuvent maîtriser à terme les domaines de magie axés autour des éléments, de la nature et de la guérison.

Caractéristique primaire : Magie.

Caractéristiques secondaires :

Intelligence et Survie.

Armes et armures : Les druides sont entraînés à ne manier que les armes simples et ne peuvent porter que des armures de cuir. Ils n'ont pas accès aux boucliers et aux pavois.

Compétences : Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 : Camouflage, Connaissance des mystères, Connaissance de la nature, Connaissance des religions, Dressage, Linguistique, Natation, Premiers secours.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales suivantes sont accessibles aux personnages jouant un druide. Un personnage débutant doit choisir l'une de ces capacités spéciales.

Charme des animaux : Votre amour et votre respect de la nature vous ont conduit à gagner l'amitié du monde animal. Vous pouvez X fois par quête (X= le nombre de fois où vous avez choisi cette capacité spéciale dans votre carrière) charmer un animal rencontré durant une quête afin qu'il devienne votre fidèle serviteur et obéisse à tous vos ordres, mais seulement pour la durée de la quête. Vous ne pouvez disposer que d'un compagnon actif à la fois pour chaque quête.

Erudition : En faisant appel au savoir des Anciens, vous êtes capable de répondre à toutes les questions que l'on pourrait vous poser. Vous réussissez d'office un jet utilisant votre score d'Intelligence quelque soit la difficulté, comme si vous aviez battu la Difficulté de 1 point seulement. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Maîtrise d'un domaine de magie parmi ceux accessibles aux Druides OU spécialisation dans un domaine de magie déjà connu

A chaque fois que vous choisissez cette capacité, vous pouvez apprendre un nouveau domaine magique parmi ceux que peuvent connaître les druides, à savoir :

AEROMANCIE - ASTROMANCIE- CONTROLE ANIMALIER - GEOMANCIE - GUERISON - BOTANOMANCIE - HYDROMANCIE - ELECTROMANCIE

Apprendre un domaine de magie vous confère la possibilité de lancer tous les sorts de ce domaine sous réserve d'avoir un score de Magie suffisant (voir chapitre 3 pour les domaines et les sorts).

Alternativement, vous pouvez préférer vous spécialiser dans un domaine de magie que vous maîtrisez déjà. Si vous choisissez cette variante de capacité spéciale, vous gagnez alors +X aux jet de Magie nécessaire pour lancer les sorts de ce domaine de spécialité, où X correspond au nombre de fois où vous avez pris cette capacité spéciale pour vous spécialiser dans ce domaine.



GUERRIER

Les conflits et les guerres sont ordinaires dans le monde d'Harkuna.

Depuis les rixes de tavernes aux escarmouches frontalières et à la guerre totale, les affrontements sont partout présents. Les guerriers ou guerrières sont des personnages particulièrement entraîné(e)s au combat, possédant des compétences de bretteur inégalées. Beaucoup de guerriers sont ou ont été des soldats.

D'autres sont des mercenaires qui explorent le monde, offrant leurs services à qui veut bien payer le prix demandé.

Caractéristique primaire: Combat.

Caractéristiques secondaires :

Musculation et Survie.

Armes et armures : Les guerriers sont entraînés à manier toutes les armes, boucliers, pavois et armures.

Compétences : Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 : Athlétisme, Dressage, Intimidation.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales suivantes sont accessibles aux personnages jouant un guerrier. Un personnage débutant doit choisir l'une de ces capacités.

Coup Critique Dévastateur :

Une fois par quête et par nombre de fois où vous avez choisi cette capacité, vous pouvez faire automatiquement (c'est à dire sans lancer les 2d6) au round de combat de votre choix un 12 sur les 2d6 lancés lors d'un jet de Combat.

Invulnérabilité Partielle :

Avec cette capacité, le guerrier est apte à résister aux ennemis les plus forts et les plus compétents pour un court instant. Dès que vous attaquez un ennemi, cette capacité prend fin. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez doubler temporairement le bonus de Défense procuré par votre armure et votre bouclier. Cela dure pour un combat ou jusqu'à ce qu'intervienne une action offensive de votre part.

Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Attaque Eclair : Avec des réflexes rapides comme l'éclair, vous êtes capable de faire jaillir votre arme et d'attaquer vos ennemis avant qu'ils n'aient pu se rendre compte de ce qui se passait. Vous pouvez ajouter X à votre jet d'initiative, où X est le nombre de fois où vous avez choisi Attaque Eclair comme l'une de vos capacités.

Spécialisation Martiale (arme) :

Quelques guerriers préfèrent se spécialiser dans le maniement d'une arme, leur consacrant une grande partie de leur entraînement et apprenant comment utiliser au mieux leurs effets dévastateurs. Choisissez une arme dans laquelle vous vous spécialiserez. Lorsque vous utiliserez cette arme pour laquelle vous vous êtes spécialisé, vous ajouterez X à votre score de Combat (sans jamais dépasser 13 en score de Combat final) avec cet arme exclusivement, où X est le nombre de fois où vous avez choisi Spécialisation Martiale (arme) comme l'une de vos capacités.



Guerrière de l'île d'Akatsurai

MAGE

Les mages sont des personnages qui étudient les arts mystérieux à la recherche du pouvoir et de la connaissance. Ils étudient souvent dans de vastes cités, penchés sur des tomes poussiéreux dans des bibliothèques.

Ils font parfois partie d'un collège de magie.

Caractéristique primaire: Magie.

Caractéristiques secondaires :

Intelligence et Adresse.

Armes et armures :

Les mages sont entraînés à ne manier que les armes simples. Ils ne peuvent porter des armures ou des boucliers ni des pavois.

Compétences :

Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 :

Connaissance des mystères, Linguistique, Connaissance histoire.

Capacités spéciales

Un personnage débutant doit choisir l'une de ces capacités.

Contre-Sort :

Vous pouvez utiliser cette capacité pour annuler immédiatement les effets d'un sort qui vous est jeté. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Vision Magique :

Vous pouvez utiliser cette capacité pour localiser et identifier tous les objets magiques ou créatures magiques avec cette vision. Non seulement vous savez qu'ils sont magiques mais également de quels pouvoirs magiques ils disposent. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Focalisation Magique :

Les arts mystérieux vous sont familiers et vous êtes capable d'employer cette capacité de manière très efficace.

Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie afin de réussir automatiquement un jet utilisant votre score de Magie comme si vous aviez battu la Difficulté de 1 point seulement (attention, si vous utilisez cette capacité pour le jet de lancer d'un sort, vous devez quand même avoir un score de Magie suffisant pour pouvoir lancer le sort en question).

Maîtrise d'un domaine de magie parmi ceux accessibles aux Mages OU Spécialisation dans un domaine de magie déjà connu

A chaque fois que vous choisissez cette capacité, vous pouvez apprendre un nouveau domaine magique parmi ceux que peuvent connaître les mages, à savoir :

BATAILLE - DIVINATION - ENCHANTEMENT - ILLUSION - NECROMANCIE - TELEPATHIE - TELETRANSPORT - TRANSMUTATION - PYROMANCIE

Apprendre un domaine de magie vous confère la possibilité de lancer tous les sorts de ce domaine sous réserve d'avoir un score de Magie suffisant (voir chapitre 3 pour les domaines et les sorts).

Alternativement, vous pouvez préférer vous spécialiser dans un domaine de magie que vous maîtrisez déjà. Si vous choisissez cette variante de capacité spéciale, vous gagnez alors +X au jet de Magie de lancer des sorts de ce domaine de spécialité, où X correspond au nombre de fois où vous avez pris cette capacité spéciale pour vous spécialiser dans ce domaine.



Mage de la Cité Flottante

NOMADE

Les nomades préfèrent vivre dans les montagnes et les forêts plutôt que dans les villes et les châteaux. Quelques-uns s'établissent à un endroit la plus grande partie de leur vie, vivant dehors et profitant de chaque moment. D'autres aiment voyager dans le monde, explorant des terres lointaines et expérimentant tout ce que le monde a à leur offrir.

Certains nomades se retrouvent même employés par un roi ou un seigneur en tant que chasseurs ou éclaireurs dans une armée. Ces personnages sont plus rares cependant, la plupart n'appréciant pas d'être assujettis à un emploi particulier.

Caractéristique primaire : Survie.

Caractéristiques secondaires :
Combat et Musculature.

Armes et armures :

Les nomades sont entraînés à manier toutes les armes simples. Ils peuvent également porter une armure de cuir, une armure d'anneaux ou une cotte de maille, ainsi que le bouclier.

Compétences :

Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 :

Camouflage, Connaissance histoire, Connaissance de la nature, Désamorçage de pièges, Détection, Discrétion, Dressage, Escalade, Linguistique, Natation, Navigation, Perception auditive, Pose de pièges.

Capacités spéciales

Un ou une nomade débutant(e) doit choisir l'une de ces capacités.

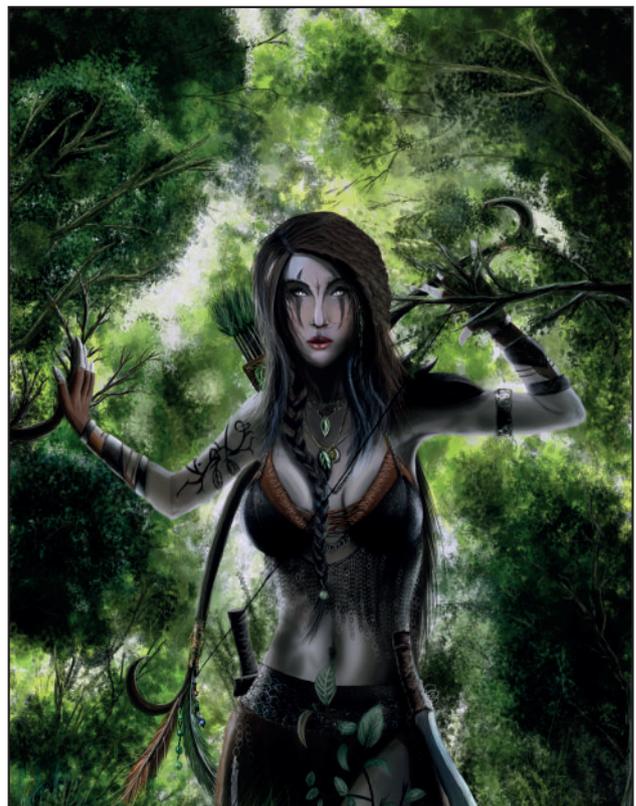
Sustentation : Avec cette capacité, trouver de la nourriture n'est jamais un problème pour un nomade. Vous pouvez ainsi trouver assez de nourriture et de boissons pour contenter vos compagnons et vous-même, même si vous êtes dans une région aride et désolé. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Maître Traqueur : Vivre et chasser dans la nature sauvage la majeure partie de votre parcours vous a appris deux ou trois choses sur la vie des animaux, leurs habitudes et leurs faiblesses. Lorsque vous devez combattre un animal, vous augmenterez votre score de Combat de X, où X est le nombre de fois où vous avez choisi Maître Traqueur comme l'une de vos capacités.

Mort Feinte : Vous ne pouvez déclencher cette capacité que lors d'un combat et après avoir perdu au moins 1 point de vie dû à une blessure lors du combat en question. Lorsque vous recevez cette blessure, vous pouvez décider d'activer ce pouvoir pour tomber au sol et feindre la mort. Ceci fonctionne avec n'importe quel type d'ennemi qui laissera votre corps tranquillement étalé par terre, croyant qu'il vous a tué avec le coup qu'il vous a porté. Vous pourrez ensuite vous relever instantanément au round de votre souhait pour 0 Points d'Action sans causer une attaque d'opportunité et en bénéficiant d'un modificateur de +2 à votre jet de Combat lors du round ou vous reprenez le combat (dû à la surprise de votre adversaire qui vous croyait mort). Vous pouvez aussi plutôt choisir de vous relever une fois l'ennemi parti. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Précision : ne peut être utilisé que sur une blessure qui ne mène pas instantanément le personnage à l'état mourant (0 points de vie ou moins)

Instinct du prédateur : Vous êtes un maître de la vie sauvage, sachant comment survivre dans un environnement hostile. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie afin de réussir automatiquement un jet utilisant votre score de Survie, comme si vous aviez battu la Difficulté de 1 point seulement.



Nomade Féerique du Golnir

PRETRE

Il existe différents groupes religieux à travers Harkuna et autant de divinités. Dévoués adorateurs de leurs dieux et déesses, ils propagent leurs dogmes et exécutent auprès des autres mortels leurs volontés.

Beaucoup d'entre eux voyagent, apportant leurs croyances à travers le monde. En raison de la nature diverse des divinités d'Harkuna, les prêtres sont tous différents les uns des autres.

Caractéristique primaire: Piété (utile pour les capacités spéciales, malédiction et bénédiction et la résurrection).

Caractéristiques secondaires :
Magie (utile pour lancer des sorts) et Intelligence.

Armes et armures :

Les prêtres sont entraînés à manier toutes les armes simples. Ils peuvent également porter une armure de cuir, une armure d'anneaux ou une cotte de maille, ainsi qu'un bouclier.

Divinité et Pouvoir Extraordinaire :

Choisissez immédiatement votre Dieu dans le chapitre 6 et notez le Pouvoir Extraordinaire qu'il vous confère sur votre fiche. Lisez bien le tout début du chapitre 6 qui vous expliquera comment fonctionne vos abilités divines.

Compétences :

Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 :

Connaissance des mystères, Connaissance des religions, Diplomatie, Premiers secours.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales suivantes sont accessibles aux personnages jouant un prêtre. Un personnage débutant doit choisir l'une de ces capacités spéciales.

Bénédiction : Il vous a été accordé la possibilité de conférer la bénédiction de votre divinité aux autres et à vous même.

Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Malédiction : Il vous a été accordé la possibilité de conférer la malédiction de votre divinité à une cible de votre choix.

Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Jugement : Votre nature pieuse vous alloue la possibilité d'appeler à l'aide les dieux le temps qui vous est nécessaire. Vous pouvez réussir un jet utilisant votre score de Piété automatiquement quelque soit sa difficulté, comme si vous aviez battu la Difficulté de 1 point seulement. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Exorcisme :

Les prêtres peuvent repousser les morts-vivants qui hantent les ombres du monde.

Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité dans autant de combats que de fois où vous l'avez choisie.

Lors d'un combat impliquant un ou plusieurs mort-vivants, vous pouvez déclencher cette capacité et durant tout ce combat uniquement, ajoutez votre score de Piété à votre score de Combat lorsque vous attaquez ces créatures mort-vivantes.



Prêtresse de Sig de rang élevé

TROUBADOUR

Bardes, ménestrels et conteurs sont d'autres noms pour désigner les troubadours. Ce sont des amuseurs errants, voyageant de places en places, déclamant des histoires, jouant de la musique et entonnant des chansons à qui veut les entendre et les payer.

Les troubadours sont souvent les bienvenus dans beaucoup d'endroits, particulièrement s'ils sont prêts à amuser la galerie.

Les tavernes et les auberges leur offrent souvent le repas et une chambre en échange de la distraction des tenanciers.

Cependant, ils ne restent jamais en place bien longtemps car ils sont toujours à la recherche de nouvelles histoires, de nouvelles chansons et de nouvelles façons d'amuser.

Caractéristique primaire : Charisme.

Caractéristiques secondaires :

Intelligence et Adresse.

Armes et armures :

Les troubadours sont entraînés à manier toutes les armes simples. Ils peuvent également porter une armure de cuir, une armure d'anneaux ou une cotte de maille, ainsi qu'un bouclier.

Compétences :

Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 :

Bluff, Connaissance histoire, Déguisement, Diplomatie, Equilibre, Linguistique.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales suivantes sont accessibles aux personnages jouant un troubadour. Un personnage débutant doit choisir l'une de ces capacités spéciales.

Spectacle Enchanteur : Quelques troubadours peuvent créer un spectacle si magnifique, si captivant qu'ils laissent leur auditoire envoûté. Ils peuvent utiliser cette capacité pour enchanter leurs ennemis. En faisant un jet de Charisme + Bluff (Difficulté 14), ils peuvent imposer à leurs ennemis de rester à les regarder et d'ignorer tout ce qui peut se passer autour d'eux. Les ennemis affectés passeront leur prochain round à ne rien faire. Le nombre d'ennemis affectés est égal au résultat total de votre jet de (Charisme + Bluff) - 14. Par quête vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Charisme de l'Ange :

Vous racontez vos histoires de manière enflammée et vos mouvements de danse sont gracieux et inspirés. Vous pouvez sans lancer de dés réussir un jet utilisant votre score de Charisme, comme si vous aviez battu la Difficulté de 1 point seulement. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Explosion Sonique :

La voix du troubadour est son atout le plus efficace mais peut aussi être sa meilleure arme. Un troubadour doté de la capacité Explosion Sonique peut l'utiliser pour causer une lourde explosion de bruit dans le but de nuire à ses ennemis. Pour cela, vous devez effectuer un jet de Charisme avec une difficulté de 10. Pour chaque point dépassant la difficulté, cela causera à tous les ennemis présents autour du Troubadour dans un rayon de 5 cases (7,5m) une perte de 1 point de vie (donc, s'il fait 13 au jet de Charisme, tous les ennemis perdront 3 points de vie).

Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.



Troubadour de Sokara

VOLEUR

Les voleurs sont, dans la majorité des cas, des personnages sournois et auxquels on ne peut se fier. Ce sont des criminels, des roubards, des assassins qui oeuvrent dans les endroits sombres de la société. Les voleurs sont généralement trouvés dans les abords des villes et autres zones fortement peuplées. C'est là qu'ils trouvent les cibles de leurs actes néfastes. Ils sont souvent des membres d'une guilde organisée pour laquelle ils travaillent et qui leur apporte son soutien en retour.

En marge de la loi, les voleurs ont parfois choisi de quitter leurs demeures de peur d'être attrapés. D'autres ont été évincés énergiquement de leur guilde, soit pour l'avoir trahie, soit pour ne pas avoir payé ses gages. D'autres encore décident d'abandonner leur vie de criminels et cherchent un nouveau départ.

Caractéristique primaire: Adresse.

Caractéristiques secondaires :
Charisme et Combat.

Armes et armures :

Les voleurs sont entraînés à manier toutes les armes simples. Ils peuvent également porter une armure de cuir, une armure d'anneaux ou une cotte de maille mais pas de bouclier ni de pavois.

Compétences :

Ecrivez au Rang 1 sur votre fiche de personnage les compétences suivantes en leur attribuant un score de départ de 1 :

Bluff, Camouflage, Crochetage, Déguisement, Désamorçage de pièges, Discrétion, Equilibre, Escalade, Perception auditive, Pose de pièges.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales suivantes sont accessibles aux personnages jouant un voleur. Un personnage débutant doit choisir l'une de ces capacités.

Attaque Sournoise : Votre nature sournoise vous permet de vous placer près de vos ennemis sans qu'ils y accordent de l'importance et de les frapper soudainement et avec précision. Vous pouvez ajouter votre score d'Adresse à votre score de Combat pour un round de combat de votre choix. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Chance Insolente : Vous avez le chic pour éviter les dangers lorsque cela devient nécessaire. Cela vous permet d'annuler toute perte de points de vie dont vous pourriez souffrir. Vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois par quête que vous l'avez choisie.

Habilitéte Suprême :

Grâce à votre entraînement acharné, vous pouvez réussir un jet utilisant votre score d'Adresse automatiquement quelque soit sa Difficulté, comme si vous aviez battu la Difficulté de 1 point seulement. Par quête, vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous l'avez choisie.

Chasseur de Trésors : La vie en tant que voleur vous a donné un goût troublant pour l'or et les trésors. Quelle que soit la somme de Shards que vous découvrirez durant une quête, vous pourrez accroître ce montant de 10 %. A chaque fois que vous choisirez le pouvoir de Chasseur de trésors, vous augmenterez ce montant de 10 % supplémentaires.



Voleuse du Port-Jaune

RANGS

A mesure que vos personnages avanceront et parachèveront leurs quêtes, leurs compétences et capacités vont s'améliorer progressivement. L'expérience qu'ils vont gagner et l'entraînement qu'ils vont acquérir durant les quêtes vont les aider à devenir meilleurs dans les domaines qu'ils ont choisis.

La progression des personnages se mesure à l'aide du concept de Rangs. Tous les personnages commencent au Rang 1 et ils peuvent avancer bien au-delà. Au Rang 1, les personnages sont relativement novices, inexpérimentés et ignorants mais, au fur et à mesure qu'ils achèvent leurs quêtes, leurs rangs augmenteront.

Rang	Expérience*	Exemple de titre
1	0	Sans caste
2	10	Aventurier
3	30	Officier d'une guilde
4	50	Maître/Maîtresse
5	80	Gentilhomme/Dame
6	110	Baron/Baronne
7	140	Comte/Comtesse
8	170	Vicomte/Vicomtesse
9	200	Marquis/Marquise
10	240	Duc/Duchesse
11	280	Prince/Princesse
12	320	Roi/Reine
13	360	Empereur/Impératrice
14	400	Légende
15	450	Demi-dieu

* Total de points d'expérience cumulés requis pour passer de Rang

Lorsque votre personnage a accumulé assez de points d'expérience, il passe immédiatement au Rang supérieur. Suivez le processus suivant :

1) Le Rang de votre personnage augmente immédiatement de 1 (donc n'oubliez pas d'augmenter en conséquence de 1 point votre score de Défense - voir chapitre sur le combat).

2) Votre maximum de points de vie augmente de 1d6.

3) Vous gagnez 1 point de compétence à distribuer parmi vos compétences de classe connues.

Vous ne pourrez jamais dépasser 5 points de compétence dans une compétence.

4) Choisissez une nouvelle capacité de classe OU BIEN reprenez une capacité de classe déjà acquise pour en tirer un bonus supplémentaire OU BIEN tentez d'augmenter une de vos caractéristiques.

Si vous choisissez d'augmenter une caractéristique, lancez alors 2d6.

Si le score obtenu est strictement supérieur à votre score de caractéristique actuel, vous pouvez l'augmenter de 1 point (jusqu'à la limite d'un score de 13 dans une caractéristique) Si le résultat est égal ou inférieur, il ne se passe rien.



CHAPITRE 3 :

COMPETENCES

Tout d'abord, veuillez noter que les personnages ne disposent que de certaines compétences liées à leur classe de personnage. Par exemple, même si toutes les actions peuvent être entreprises par toutes les classes (un Mage pourra tenter de crocheter par exemple mais n'utilisera que son score d'Adresse sans bonus de compétence Crochetage), le Voleur est le seul à disposer de la compétence Crochetage et donc le seul à pouvoir allouer des points dans cette compétence et en bénéficier lors d'un jet d'Adresse + Crochetage.

Il est impossible d'apprendre ou de dépenser des points dans des compétences qui ne figurent pas dans la liste de compétences de votre classe de personnage.

Une compétence fournit toujours un bonus à un des scores de caractéristique d'un personnage dans le cas d'un jet de résolution d'action.

Par exemple, les points en compétence Connaissance de la nature se rajouteront au score de Survie d'un personnage lorsqu'il tentera de rechercher de la nourriture dans un environnement sauvage. C'est le Maître du Jeu qui va vous indiquer lors de la quête quel compétence devra être associée à tel ou tel lancer de dé. Il devra se référer à ce chapitre mais aussi impérativement au chapitre 9 : Mécanismes Avancés, qui contient toutes les Difficultés concernant telle ou telle action, et toutes les précisions concernant les associations entre les caractéristiques et leurs compétences.

Les points de compétence qui sont ajoutés à votre score de caractéristique lors d'un jet sont déterminés par le nombre de points que vous avez réparti dans cette compétence au cours de votre carrière. Par exemple, supposons que vous jouiez un Voleur de Rang 2. Au Rang 1, vous aviez déjà 1 point de base en Crochetage comme dans toutes vos autres compétences de classe. Lors de votre passage au Rang 2, vous avez reçu 1 point de compétence à répartir parmi vos compétences de classe. Vous avez décidé de le mettre en compétence Crochetage pour passer de 1 à 2 points. Vous ajoutez ainsi à 2d6 votre score d'Adresse + vos 2 points de compétence afin de tenter de crocheter une porte et de vaincre une Difficulté de X. En effet, dans le chapitre 9 on vous indique que pour ouvrir une porte verrouillée, on utilise la caractéristique d'Adresse conjointement à la compétence Crochetage.

Enfin, le nombre maximum de points de compétences que vous pouvez allouer dans chaque compétence est de 5 points.



Un moment où la compétence Natation est susceptible d'être utile

Description des compétences

Athlétisme

Uniquement disponible pour les classes	:	Barbare et Guerrier
Cette compétence est utilisée lors d'un jet de	:	Musculature
Dans la circonstance suivante	:	Faire bouger un objet lourd ou défoncer une porte

Certains personnages s'entraînent à améliorer leur force. Vous gagnez un bonus à votre score de Musculature égal à vos points de compétence en Athlétisme lorsque vous faites un jet pour tenter de soulever les objets les plus lourds ou de défoncer une porte.

Bluff

Uniquement disponible pour les classes	:	Voleur et Troubadour
Cette compétence est utilisée lors d'un jet de	:	Charisme
Dans la circonstance suivante	:	Persuader quelqu'un en altérant la vérité

Votre façon d'utiliser les mots et votre langue de miel vous permettent d'obtenir ce que vous voulez, quand vous le voulez. Vous gagnez un bonus à votre score de Charisme égal à vos points de compétence en Bluff lorsque vous faites un jet pour tenter de persuader quelqu'un en détournant la vérité et en racontant des bobards s'il le faut.

Camouflage

Uniquement disponible pour les classes	:	Druide, Nomade, Voleur
Cette compétence est utilisée lors d'un jet de	:	Survie
Dans la circonstance suivante	:	Se cacher

Le Camouflage est l'art qui vous permet de vous rendre invisible. Cela vous permet de vous mêler à n'importe quel environnement en sachant instantanément où vous cacher. Vous gagnez un bonus à votre score de Survie égal à vos points de compétence en Camouflage lorsque vous faites un jet pour tenter de vous cacher.

Connaissance histoire

Uniquement disponible pour les classes	:	Nomade, Troubadour, Mage
Cette compétence est utilisée lors d'un jet de	:	Intelligence
Dans la circonstance suivante	:	Se souvenir d'un fait à propos d'un peuple/événement

Vous gagnez un bonus à votre score d'intelligence égal à vos points de compétence en Connaissance histoire lorsque vous faites un jet pour tenter de voir si vous connaissez quelque chose à propos d'un peuple ou d'une province particulière et de son histoire, de ses légendes.

Connaissance des mystères

Uniquement disponible pour les classes	:	Mage, Prêtre, Druide
Cette compétence est utilisée lors d'un jet de	:	Magie
Dans la circonstance suivante	:	Identifier un mystère

Vous gagnez un bonus à votre score d'intelligence égal à vos points de compétence en Connaissance des mystères lorsque vous faites un jet pour tenter de voir si vous connaissez quelque chose à propos d'un mystère, d'anciens rituels magiques, de runes, de secrets occultes...