



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Fantasy Craft

# FantasyCraft

## GUIDE DU JOUEUR



Image par Ben Mc Sweeney © Crafty Games

# FANTASY CRAFT GUIDE DU JOUEUR

## UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

D'après le jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera. Merci à Rowen Ellendyl pour la relection et les corrections.

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin de : Fantasy Craft Core Rulebook

[www.crafty-games.com](http://www.crafty-games.com)

<http://inkthinker.deviantart.com>

© Le Scriptorium, tous droits réservés

# INTRODUCTION

Cette aide de jeu a pour vocation de vous aider dans la création de votre premier personnage pour *Fantasy Craft*. Elle présente le processus pour un personnage de niveau 1, en analysant rapidement les différentes possibilités qui s'offrent à vous pour chacun des (nombreux) choix auxquels vous serez confrontés. Deux exemples suivis illustrent cette aide du début à sa conclusion.

## ÉTAPE 0 : CONCEPT

Votre réflexion commence par un concept aussi abstrait que possible. Ignorez un instant les règles et concentrez-vous tout d'abord sur ce à quoi vous voulez que votre personnage ressemble, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. De quoi a-t-il l'air ? Quelles sont ses motivations dans la vie ? A quels moyens est-il prêt à recourir pour y parvenir ? A-t-il des faiblesses, des cicatrices, un passé tumultueux ? Quelles sont ses origines ? Y a-t-il des choses qu'il déteste par-dessus tout, ou au contraire des affinités que peu de gens peuvent comprendre ? Que faisait-il avant de se retrouver sur le chemin de l'aventure et qu'est-ce qui l'a poussé dans cette direction ? Quels sont les principales différences/similitudes entre vous et votre personnage ?

Réfléchissez à toutes ces questions et d'autres encore, y compris celles suggérées dans le manuel, en gardant aussi à l'esprit les options de campagne choisies par votre MJ. Ces options définissent en partie le monde dans lequel vous évoluez et peuvent influencer sur la création de votre personnage. Par exemple, à moins que votre MJ n'ait choisi les options *sorcellerie* [*Sorcery*] et *miracles*, les magies divines et profanes seront absentes de son monde de campagne et votre personnage ne pourra donc pas les manier. Plus subtilement, si le MJ a choisi *héros résistants* [*Beefy Heroes*] et *héros dominants* [*Dominant Heroes*], les personnages favorisant le combat physique seront avantagés : cela reflète sans doute l'ambiance de son monde et vous devriez réfléchir à ce qu'impliquera le fait de se conformer à cette « norme » ou au contraire de s'en écarter.

Et surtout, discutez de votre concept avec votre MJ. Avant même de vous lancer dans les règles, vérifiez que votre vision coïncide avec ce qu'il autorise pour sa campagne. *Fantasy Craft* est réellement une immense boîte à outils, avec des milliers d'options, dont certaines complètement folles. Il ne faut donc

pas vous vexer si votre MJ vous en refuse certaines : l'exhaustivité des règles ne se reflète *jamais* dans un univers de jeu personnel. Peut-être les tréants n'existent-ils pas, peut-être vous est-il impossible de jouer un noble ou un membre du clergé, peut-être l'époque de jeu (préhistoire, antiquité, moyen-âge, renaissance ou ère industrielle) fait-elle que certains objets pourtant présentés dans le manuel sont indisponibles... Vous devez accepter toutes les objections du MJ, quitte à en discuter avec lui si vous estimez que votre concept n'entre pas en contradiction avec son monde. Mais quoi qu'il en soit, lui seul a le dernier mot.

## EXEMPLES

Célia va démarrer une partie dans l'univers de Rokugan avec ses amis. Presque automatiquement, elle décide de créer un samouraï. Elle n'a pas encore d'idée très précise de son clan ou de son statut, mais elle veut pouvoir incarner un bushi rêvant de devenir un jour Magistrat d'Émeraude, ces gardiens de la Loi à travers tout l'Empire. Finalement, elle décide de rejoindre le clan du Dragon et la maison Kitsuki. Son personnage s'appellera Kitsuki Myio et aura les hors-la-loi en horreur, qu'ils agissent par égoïsme ou pour le bien. Elle sera froide et n'aura que son honneur pour seul compagnon. Toutefois, pour ne pas être un boulet pour son groupe, elle sera aussi une femme efficace et sachant travailler en équipe. La confiance, en revanche... Le MJ considère ce personnage totalement dans l'esprit de son jeu et le valide immédiatement.

Damien commence une partie dans un univers fantastique du cru de son MJ. Il y jouera un gnome mêlant technologie et magie pour créer des inventions complètement loufoques. Outils, armes, golems, machines dimensionnelles... Il veut jouer un personnage fainéant issu de la petite noblesse dont l'intelligence ne sera égalée que par son ego. Bien que doté d'un bon fond, il a tendance à imaginer tout le monde à son service. S'il rêve de créer des créatures artificielles, c'est bien parce que nul ne supporte sa compagnie bien longtemps ! Géosio Bellemain, c'est son nom, n'a pas encore de véritable but dans la vie. Il se sait l'héritier d'une maison noble mineure mais stable, ce qui lui assure un avenir verdoyant. Le MJ trouve que ce genre de personnage ne colle pas avec l'ambiance sombre qu'il souhaite pour son aventure, aussi il propose à Damien que la famille de Géosio se retrouve totalement éradiquée

par un terrible évènement, dont il sera l'un des seuls survivants. Sans ressource, sans allié, il sera nettement plus facile à intégrer dans un groupe de personnages d'extraction nettement plus modeste.

## ÉTAPE 1 : CARACTÉRISTIQUES

Une fois votre concept défini, il faut maintenant décrire les capacités de votre personnage, qu'elles soient physiques ou intellectuelles. Est-il puissant mais lent ? Plein de bagou mais pas très éduqué ? Vous pouvez refléter ceci à travers six caractéristiques [attributs], trois revêtant un aspect physique, et trois un aspect mental ou social. A la création, vous disposez de 36 points à répartir selon la **Table 1.1 : Attribute Scores**.

- **Force** : La Force [Strength] représente les muscles de votre personnage. Son modificateur s'ajoute à ses jets d'attaque au corps-à-corps et à mains nues, ainsi qu'aux dégâts au corps-à-corps, à mains nues et avec les projectiles.
- **Dextérité** : La Dextérité [Dexterity] représente la grâce et l'agilité de votre personnage. Son modificateur s'ajoute à ses jets d'attaque à distance (y compris avec les projectiles), ainsi qu'à sa Défense, son Initiative et ses jets de Réflexes.
- **Constitution** : La Constitution représente la santé et la robustesse de votre personnage. Elle est égale à ses points de blessures, et son modificateur s'ajoute à la vitalité gagnée à chaque niveau et à ses jets de Vigueur [Fortitude].
- **Intelligence** : L'Intelligence représente l'aptitude de votre personnage à apprendre et à raisonner. Son modificateur s'ajoute aux jets de Savoir [Knowledge] et aux nombres de points de compétence acquis à chaque niveau.
- **Sagesse** : La Sagesse [Wisdom] représente le bon sens, l'intuition et la perception de votre personnage. Elle s'ajoute au nombre de sorts qu'il connaît (le cas échéant) et son modificateur s'ajoute à ses jets de Volonté [Will].
- **Charisme** : Le Charisme représente la personnalité, le bagou et la force de personnalité et d'attraction du personnage. Son modificateur s'ajoute à son Style de vie [Lifestyle] ainsi qu'au Degré de Difficulté des Jets de Sauvegarde [saving throws] associés aux sorts qu'il lance (le cas échéant).

### EXEMPLES

Kitsuki Myio a beau être une combattante, elle sait faire preuve d'une intuition redoutable. En revanche, elle n'est pas aussi puissante que la plupart de ses collègues masculins ni aussi à l'aise en situation sociale qu'un bon samouraï le devrait. Célia lui assigne donc un 12 en Force, ce qui est à peine plus de la moyenne, un bon 14 en Dextérité et 12 en Constitution. Rusée et perceptive, Myio bénéficie d'un 14 en Intelligence et 15 en Sagesse. En revanche, son Charisme est véritablement son point faible. Elle lui inflige un 9.

Géosio n'a aucun goût pour les activités physiques, mais alors vraiment aucun ! Son physique ingrat le dessert bien souvent. Heureusement, il a la tête dure ! Et à côté de ça, il dispose d'une éducation et d'une aisance en société bien au-dessus de la moyenne. Damien n'hésite pas une seconde et lui assigne un 8 en Force et un 9 en Dextérité ! A côté de ça, il le gâte avec un 14 en Constitution, Sagesse et Charisme, et un 15 en Intelligence, des valeurs très raisonnables.

## ÉTAPE 2 : ORIGINES

Les Origines décrivent l'inné et l'acquis de votre personnage. L'inné est le plus souvent représenté par sa Race [Specie]. La plupart des nains héritent de traits communs, de même que les sauriens ou les orques. A l'inverse, l'acquis est représenté par sa Spécialité, laquelle indique ce que faisait le personnage avant de partir à l'aventure, ainsi que ses compétences d'Origine. Votre personnage peut avoir été un simple moine dans une abbaye reculée ou un seigneur déshérité battant la campagne en quête de gloire. Bref, qui êtes vous et que faisiez-vous avant que les forces du destin ne se mettent en marche ? Voyez la **Table 1.3 : Origins** pour une liste succincte des Origines disponibles.

## Races et Talents

Les Races disponibles (12) vous permettent de retrouver la plupart des canons de la littérature fantastique, des elfes aux gobelins en passant par les tréants. Les races demi-humaines sont absentes, mais on trouvera en revanche la possibilité d'incarner de nombreuses sous-races [sub-species], y compris planaires et élémentaires, grâce à des Dons raciaux [Species Feats]. Les humains enfin, on droit





à un traitement spécial. En raison de leur insatiable curiosité et de leur diversité inégalée, ils ne disposent d'aucun attribut racial, mais peuvent choisir un Talent (25). Le Talent représente bel et bien son inné, mais contrairement aux autres Races, les humains peuvent être foncièrement différents les uns des autres. Races et Talents confèrent des bonus et malus aux caractéristiques (ceux des Races étant généralement plus marqués), ce qui permet d'affiner le concept au-delà de la répartition de points. Ils définissent également sa Taille [Size], sa Vitesse de base [base Speed], et confèrent de nombreuses aptitudes [abilities] à votre personnage... ainsi que, parfois, des défauts.

## Spécialités

Les Spécialités (36) vous permettent de choisir une occupation pour votre personnage. Certaines, comme le Mousquetaire, sont restreintes à une époque donnée, tandis que d'autres, comme l'Aristocrate, trouveront toujours leur place. Parmi celles-ci, vous retrouverez aussi vos classes OGL habituelles : druide, guerrier, magicien, etc., elles sont toutes disponibles et vous permettent de profiter d'emblée de leurs aptitudes emblématiques, accompagnées d'un don supplémentaire (le plus souvent imposé).

## Compétences d'Origine

Votre personnage peut choisir deux compétences d'Origine [Origin Skills]. Celles-ci sont toujours considérées comme des compétences de classe pour lui, reflétant par là son engouement particulier pour ces compétences, qu'il pratique quelles que soient les circonstances.

Notez les compétences d'Origine, la Taille et la Vitesse de votre personnage sur sa fiche, ajustez ses caractéristiques et inscrivez les aptitudes conférées par sa Race (ou votre Talent) et sa Spécialité. Au besoin, n'hésitez pas à détailler leurs effets. Aussi, les blessures [wounds] de votre personnage sont égales à sa valeur de Constitution. Petit rappel : votre MJ est libre d'interdire toute Race ou Spécialité qu'il estime inadaptée à son monde de campagne.

### EXEMPLES

Kitsuki Myio est, bien entendu, humaine. Célia l'imagine froide et déterminée, dotée d'un esprit

cartésien et ne cédant jamais à ses émotions. Le Talent Méthodique [Methodical] lui semble convenir parfaitement. La Sagesse de Myio augmente de 1 et sa Vitesse est de 9 mètres. Elle peut investir jusqu'à son niveau + 5 (soit 6) rangs dans les compétences Investigation et Négociation, et peut réclamer un indice au MJ une fois par session de jeu. Enfin, elle dispose d'une compétence d'Origine supplémentaire et d'une aptitude profitant à tout son groupe : *lentement mais sûrement* [slow and steady]. Bien que Myio soit issue de la noblesse (après tout, elle est samouraï), Célia estime qu'elle est avant tout une guerrière dont l'entraînement martial prime sur le reste. Elle la voit comme une sorte de yojimbo et lui applique ainsi la Spécialité Garde du corps [Guardian]. Myio acquiert le don Expertise du combat [Elusive], 1 point de vitalité supplémentaire par niveau, et deux aptitudes qui lui seront fort utiles : *Détection maîtrisée* [practiced Notice] et *bouclier humain* [step in]. Myio est donc une Garde du corps Méthodique et, pour finir, Célia lui choisit Détermination, Investigation et Psychologie comme compétences d'Origine. Après modification, ses caractéristiques sont For 12, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 16, Cha 9. Elle a donc 12 points de blessures.

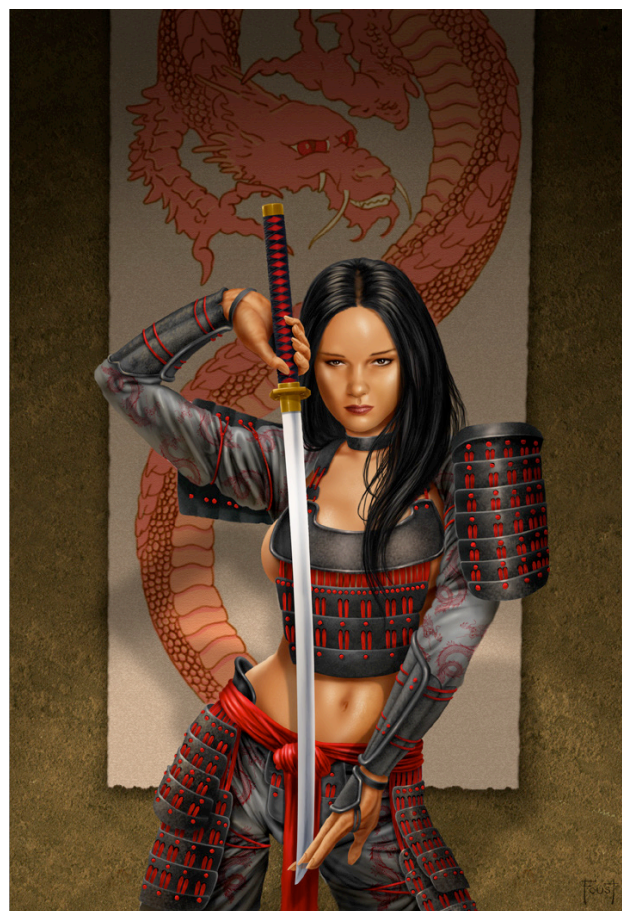


Image par MitchFoust © DeviantArt

Géosio est un gnome, ce qui se traduit par la Race Halfelin [Pech] et le don de sous-race Peuple habile [Quick-Finger Folk]. Sa Race seule lui confère +3 en Dextérité, une Vitesse de 9 mètres et le maniement des projectiles. Il peut investir jusqu'à son niveau + 5 rangs dans la compétence Détermination et tire parti du bonus (le cas échéant) de ses deux premiers repas et deux premières boissons quotidiens (au lieu du premier de chaque seulement). Par contre, il est limité dans le choix de ses Spécialités s'il veut conserver le don supplémentaire qui en découle. Mais Géosio est un Aristocrate et celle-ci ne figure pas parmi ses Spécialités de prédilection. Heureusement, le don Peuple habile lui permet de sélectionner n'importe quelle Spécialité, ce qu'il s'empresse de faire. En tant qu'Aristocrate, Géosio dispose du don Maîtrise des compétences I (Acteur) [Basic Skill Mastery (Actor)] et d'une compétence d'Origine supplémentaire. Il peut aussi acquérir du [Renom](#) Noble à prix réduit, son Panache augmente de 2 et il peut améliorer la Disposition d'un PNJ une fois par session. Géosio est donc un Aristocrate Gnome et Damien lui choisit Artisanat, Bluff et Négociation comme compétences d'Origine. Même s'il devrait s'occuper de ses dons plus tard, Damien applique immédiatement Peuple habile, car il sait qu'il n'en changera pas : Géosio obtient +2 en Intelligence mais -2 en Force, lui qui n'était déjà pas bien costaud ! Après modification, ses caractéristiques sont For 6, Dex 12, Con 14, Int 17, Sag 14, Cha 14. Il a donc 14 points de blessures.

## ÉTAPE 3 : NIVEAU DE CARRIÈRE

A moins que votre MJ n'en décide autrement, votre personnage commence la partie au Niveau de Carrière [Career Level] 1 avec 0 Point d'Expérience. Si ce n'est pas le cas, ajustez les chiffres qui suivent en vous référant à la **Table 1.4 : Career Level**.

## Dés d'action

Vous disposez de 3d4 dés d'action [action dice] au début de chaque session de jeu, mais votre MJ vous en distribuera davantage à mesure que vous progresserez dans l'aventure. Les dés d'action servent à faire pencher la chance de votre côté de différentes façons.

- Ils peuvent vous permettre d'améliorer [boost] un jet d'attaque, de dégâts (létaux, non-létaux ou de stress uniquement), de Savoir, de compétence ou de sauvegarde. Jetez un ou plusieurs d4 et ajoutez le résultat à votre total.
- Ils peuvent augmenter votre Défense de 2 pour un nombre de rounds égal au résultat d'un d4.
- Mais souvent, vous utiliserez vos dés d'action pour confirmer un succès/coup critique [critical success/hit] de votre part, ou les erreurs/échecs critiques [critical failure/miss] de vos ennemis ! On peut obtenir un « critique » sur les compétences comme sur les jets d'attaque, mais aussi, inversement, un « échec critique ». Par défaut, on obtient un échec potentiellement critique sur un 1 et un coup potentiellement critique [threat] sur un 20, mais ces marges [ranges] peuvent varier de bien des façons. Pour confirmer un critique, il faut dépenser au moins un dé d'action. Vous pouvez en dépenser davantage pour des effets plus spectaculaires !
- Enfin, vous pouvez également vous soigner de 2 blessures et 1d4 vitalité en dépensant un dé d'action hors combat (vous pouvez aussi le faire en combat, mais c'est risqué).

## ÉTAPE 4 : CLASSE

C'est le moment de choisir une classe de base [base class] pour votre personnage. N'oubliez pas qu'une classe est un ensemble de règles spécifiques, le plus souvent aussi générique que possible, vous permettant d'accomplir des actions en jeu et que vous ne devez pas vous fier à son seul nom : votre personnage sera ce que vous en ferez. Par exemple, l'Assassin ne doit pas être pris au sens strict. Il peut parfaitement être un roublard social, un espion ou une sorte de Robin des Bois plutôt qu'un sinistre meurtrier. De même, il n'existe qu'une seule classe de Mage pour les dizaines de lanceurs de sorts, profanes, divins ou psioniques imaginables. Notez que vous pouvez vous multiclasser à l'envi, mais attention aux Races qui imposent des Classes de prédilection [Iconic Classes] !

Chaque classe confère à votre personnage une liste de compétences de classe [Class Skills] dans lesquels il peut investir des points de compétence [Skill Points], dont le nombre par niveau vous est donné juste en-dessous. Sa vitalité par niveau vous est également donnée, ainsi que son nombre de



maniements d'armes [proficiences] de départ. Un maniement lui permet de savoir manier un type d'armes (parmi arcs [bows], contondantes [blunt], mains nues [unarmed], poudre [powder], projectiles [hurled], siège, tranchantes [edged]). Au prix d'un maniement, il peut aussi acquérir une spécialisation [forte] pour un type d'armes qu'il sait déjà manier, ce qui lui confère un bonus de +1 aux jets d'attaque avec les armes de ce type. Enfin, au prix d'un maniement, il peut aussi acquérir une [action ou manœuvre avancée](#) [advanced action or trick], parmi celles décrites page 221.

Ensuite, sa classe confère à votre personnage différents avantages, qui se somment les uns avec les autres en cas de multiclassage, à l'exception des Aptitudes spéciales [Core Abilities] : seule l'Aptitude spéciale de sa première classe de base et celle de sa première classe d'expert [expert class] (accessible dès le niveau 5) se cumulent. Il ne bénéficiera pas des autres en cas de multiclassage. Par exemple, un Officier [Captain] 2 / Soldat 10 bénéficie de *cadre*, mais pas de *précis* [accurate]. En plus des aptitudes [Class Ability] que confère chaque classe de votre personnage, elles améliorent également :

- Son Bonus de Base à l'Attaque [Base Attack Bonus], auquel on ajoute son modificateur de Force ou de Dextérité selon que l'attaque est au corps-à-corps ou à distance, respectivement.
- Ses jets de sauvegarde de Réflexes, Vigueur [Fortitude] et Volonté [Will], auxquels on ajoute respectivement ses modificateurs de Dextérité, Constitution et Sagesse.
- Son bonus à la Défense, qui remplace la Classe d'Armure de l'OGL (les armures, elles, confèrent de la RD), et auquel on ajoute son modificateur de Dextérité et de Taille.
- Son bonus à l'Initiative, auquel on ajoute son modificateur de Dextérité.
- Son [Style de vie](#) [Lifestyle], auquel on ajoute son modificateur de Charisme.
- Enfin sa Légende, laquelle s'ajoute au total de Réputation gagnée à la fin de chaque aventure.

## EXEMPLES

Kitsuki Myio est un condensé de talent martial et d'instinct inégalé. De nombreuses classes sont donc susceptibles de l'intéresser, du Courtisan [Courtier] au Lancier en passant par le Sage. Mais, incapable de se décider, Célia décide de partir sur un simple Soldat. Elle compte bien se multiclasser Courtisan

dès que possible ! En tant que Soldat et au vu de ses caractéristiques, elle a droit à 6 points de compétence par niveau (x 4 au niveau 1, soit 24), 13 points de vitalité et 6 maniements d'armes. Elle choisit le maniement des armes tranchantes et la spécialisation associée (après tout, le sabre, c'est sa spécialité). Guerrière accomplie, elle apprend aussi le maniement des arcs et le combat à mains nues, mais garde 2 maniements pour acquérir des manœuvres avancées. Elle acquiert l'Aptitude spéciale *précis* [accurate] et l'Aptitude de classe *au combat* [fight on], qui lui confère deux maniements ou un don de combat supplémentaire. Son BBA est de +1, ce qui lui confère +2 à l'attaque au corps-à-corps (ou +3 avec une arme tranchante) et à mains nues, et +3 à distance. Elle a +2 en Réflexes, +2 en Vigueur et +5 en Volonté. Sa Défense est de 13, son Initiative de +3, son Style de vie de -1 et sa Légende de +1.

Géosio est intéressé par la classe d'Erudit [Keeper], qui correspond au profil de son gnome, mais il veut à tout prix pouvoir lancer aussi des sorts, ce qui l'oriente tout naturellement vers la classe de Mage. Avec cette classe et ses caractéristiques, Géosio reçoit 11 points de compétence par niveau (x 4 au niveau 1, soit 44), 8 points de vitalité et 2 maniements d'armes. Il choisit le maniement des armes à poudre et des arcs, en plus des projectiles qu'il connaît déjà grâce à sa Race. Il acquiert l'Aptitude spéciale *adepte profane* [arcane adept] et l'Aptitude de classe *subtil et prompt à la colère* [subtle and quick to anger], qui lui permet notamment de lancer des sorts de niveau 0 et d'investir des rangs dans la compétence réservée Incantation [Spellcasting]. Son BBA est de +0, ce qui lui confère -2 à l'attaque au corps-à-corps et à mains nues, et +1 à distance. Il a +1 en Réflexes, +2 en Vigueur et +4 en Volonté. Sa Défense est de 12 (grâce à sa Taille P), son Initiative de +2, son Style de vie de +3 et sa Légende de +1.

## ÉTAPE 5 : COMPÉTENCES

En plus de ses compétences de classe, rappelez-vous que votre personnage commence la partie avec 2 compétences d'Origine, voire plus selon les options que vous avez choisies. Vous ne pouvez pas investir le moindre rang dans toute compétence qui n'est ni de classe, ni d'Origine. Il n'y a donc pas à se soucier de demi-rangs ou de demi-maximum. Votre rang maximal [maximum skill rank] est égal à votre Niveau de Carrière + 3 sauf option spécifique



(soit 4 au niveau 1). Les compétences ont une caractéristique *généralement* associée. Ça veut dire que vous utiliserez souvent ce modificateur pour faire le jet, mais pas toujours ! Parfois, votre MJ peut vous demander un jet de compétence avec une autre caractéristique associée qui lui paraît plus appropriée à votre approche. Par exemple, si vous tentez d'intimider quelqu'un en roulant des muscles, il vous demandera un jet d'Intimidation (For).

## Domaines de compétence

Les compétences touchant à plusieurs domaines, comme Artisanat et Équitation, ont un fonctionnement particulier : lorsque vous prenez votre premier rang dans cette compétence, puis tous les 4 rangs complets, vous obtenez un domaine [focus] de cette compétence. Un domaine d'Artisanat se réfère à un métier manuel, comme la forge, la pharmacologie, la cuisine ou la taille de pierres ; tandis qu'un domaine d'Équitation se réfère à un type de monture, comme les montures terrestres, les montures volantes, les véhicules terrestres, etc. Vous pouvez également, au prix d'un domaine, acquérir une spécialisation [forte] dans un domaine que vous possédez déjà, ce qui vous confère un bonus de +1 à tous les jets s'y rapportant. Lorsque vous faites un jet de compétence dans un domaine que vous ne connaissez pas, vous êtes considéré comme non-formé [untrained].

Lorsque vous faites un jet de compétence non-formé (c.à.d. lorsque vous n'y avez investi aucun rang ou que vous ne connaissez pas le domaine), votre marge d'erreur [error range] augmente de 2 (c.à.d. la plupart du temps passe à 1-3) et votre résultat ne peut dépasser 15. Enfin, notez que les compétences de Connaissances sont remplacées par un jet de Savoir [Knowledge]. Votre bonus de Savoir est égal à votre nombre d'Études [Studies] (voir **Intérêts**, plus loin) + votre modificateur d'Intelligence. Dès que vous vous référez à quelque chose que votre personnage pourrait savoir, faites un test de Savoir. Les compétences du jeu sont au nombre de 20, mais chacune permet d'effectuer différentes actions : des jets de compétence [Skill Checks]. La liste suivante vous présente les unes et les autres, dans le même ordre que sur la **Table 2.1 : Purchasing Skills**. Quand un jet indique *temps mort* [downtime] cela signifie qu'il doit être utilisé pendant des périodes de repos, hors aventure.

- **Acrobaties** [Acrobatics] (Dex) : Équilibre [Balance], Chute [Break Fall], Saut [Jump], Cascades [Tumble]
- **Athlétisme** [Athletism] (For) : Escalade [Climb], Sprint [Speed Push], Natation [Swim] (permet aussi de lutter en combat)
- **Discrétion** [Blend] (Cha) : Furtivité [Stealth] (permet d'être instinctivement discret)
- **Bluff** [Bluff] (Cha) : Mensonge [Lie]
- **Artisanat** [Crafting] (Int) : Fabrication/Modification [Build/Modify] (temps mort), Contrefaçon [Counterfeit] (temps mort), Démontage [Dismantle], Improvisation [Improvise], Réparation [Repair]
- **Déguisement** [Disguise] (Cha) : Masque [Mask]
- **Négociation** [Haggle] (Int) : Marchandage [Bargain]
- **Diplomatie** [Impress] (Cha) : Influence, Persuasion
- **Intimidation** (Sag) : Domination [Browbeat], Coercition [Coerce]
- **Investigation** (Sag) : Renseignements [Canvass], Décryptage [Decipher], Identification [Identify], Bibliothèque [Research]
- **Médecine** (Int) : Calme, Premiers soins [Mend], Stabilisation [Stabilize], Traitement
- **Détection** [Notice] (Sag) : Vigilance [Awareness] (permet de remarquer instinctivement quelque chose)
- **Prestidigitation** (Dex) : Action cachée [Conceal Action], Crochetage/Désamorçage [Disable], Dissimulation d'objet [Stash]
- **Détermination** [Resolve] (Con) : Concentration [Concentrate], Relaxation [Relax] (temps mort)
- **Équitation** [Ride] (Dex) : Manœuvre [Maneuver]
- **Fouille** [Search] (Int) : Perception (permet de repérer activement quelque chose)
- **Psychologie** (Sag) : Détection du mensonge [Detect Lie]
- **Camouflage** [Sneak] (Dex) : Dissimulation [Hide] (permet de se cacher activement)
- **Survie** [Survival] (Sag) : Elevage [Breed Animal] (temps mort), Sustentation [Forage], Pistage [Track], Dressage [Train Animal] (temps mort)
- **Tactiques** (Int) : Embuscade [Ambush], Perturbation [Outmaneuver]
- **Incantation** (*compétence réservée*) (Int) : Incantation [Spellcasting] (permet de lancer des sorts)



## EXEMPLES

Kitsuki Myio a 24 points de compétence à investir parmi Artisanat, Athlétisme, Détection, Détermination, Fouille, Intimidation, Investigation, Psychologie, Survie et Tactiques. Pour Célia, Investigation est cruciale et elle y investit 6 rangs grâce au Talent de Myio. Elle estime aussi que Psychologie mérite 4 rangs. Avec le reste, elle décide de mettre 2 rangs en Athlétisme, car Myio est formée à l'effort et à la lutte, 2 rangs en Détection car elle a les sens aiguisés, 2 en Détermination pour sa persévérance, 2 en Fouille pour son métier, 2 en Intimidation car elle sait s'y prendre avec ceux qui se mettent en travers de sa route, et 2 en Tactiques car l'art de la guerre ne lui est pas étranger. En revanche, elle n'entend rien à l'art ni à la vie en pleine nature. Il lui reste 2 rangs qu'elle ajoute à Fouille. Au final, Myio possède un bonus de +3 en Athlétisme, de +5 en Détection, de +3 en Détermination, de +6 en Fouille, de +5 en Intimidation, de +9 en Investigation, de +7 en Psychologie et de +4 en Tactiques. Aucun doute, les enquêtes sont le point fort de Kitsuki Myio !

Géosio a 44 points de compétence à investir parmi Artisanat, Bluff, Détection, Détermination, Diplomatie, Equitation, Fouille, Incantation, Intimidation, Investigation, Médecine, Négociation, Prestidigitation et Psychologie. Le personnage de Damien n'ayant rien à faire de ses journées, il décide d'en faire un touche-à-tout qui se débrouille dans toutes ces compétences, à l'exception peut-être de l'Equitation qui n'est vraiment pas sa tasse de thé et de l'Intimidation. Il investit 6 rangs en Détermination (grâce à son Talent), 4 en Artisanat, Bluff, Diplomatie, Incantation, Investigation, Négociation, Prestidigitation et Psychologie, et seulement 2 en Détection, Fouille et Médecine. En ajoutant son don Maîtrise de compétence (Acteur), Géosio possède un bonus de +7 en Artisanat, de +8 en Bluff, de +4 en Détection, de +8 en Détermination, de +8 en Diplomatie, de +5 en Fouille, de +7 en Incantation, de +6 en Investigation, de +5 en Médecine, de +6 en Négociation, de +5 en Prestidigitation et de +6 en Psychologie. De plus, la marge de critique de Géosio passe à 19-20 pour tous ses jets de Bluff et de Diplomatie, et il choisit pour sa compétence Artisanat les domaines Chimie et Forge.

## ÉTAPE 6 : DONS

Au niveau 1, vous ne bénéficiez normalement que de deux dons. L'un est imposé par votre Spécialité, l'autre est au choix. Les dons sont classés par arbres [feat trees], des sortes de catégories à thème. Notez que de nombreux dons de combat vous confèrent des postures [stances], des avantages de lutte [grapple benefit] et des manœuvres [tricks]. On entre dans une posture par une demi-action [half action] et on la quitte par une action libre [free action]. Un avantage de lutte peut être utilisé à la place d'un des autres avantages de base, voir la Lutte [Grapple] page 219, sur un jet opposé réussi. Enfin, une manœuvre s'utilise conjointement à une autre action, qui est généralement précisée dans le titre. On ne peut appliquer qu'une seule manœuvre à la fois à chaque action. Par exemple, Coup destructeur [Sundering Chop] est une manœuvre d'attaque à la hache [Axe Attack Trick]. Il s'utilise donc conjointement avec une Attaque simple à l'aide d'une hache de n'importe quel type.

- **Dons de combat de base [Basic Combat Feats]** : Ce sont des dons généralistes et utiles au combat, quel que soit le style martial employé.
- **Dons de combat au corps-à-corps [Melee Combat Feats]** : Ce sont des dons consacrés au combat au corps-à-corps. La plupart se limitent à une catégorie d'armes (épées, haches, marteaux, etc.).
- **Dons de combat à distance [Ranged Combat Feats]** : Ces quelques dons sont consacrés au combat à distance.
- **Dons de combat à mains nues [Unarmed Combat Feats]** : Ces dons sont consacrés au combat à mains nues, ce qui inclut la lutte et la capacité d'entrer en rage de berserker.
- **Dons de chance [Chance Feats]** : Ces dons jouent sur les critiques et les dés d'action, principal mécanisme de chance dans le jeu.
- **Dons secrets [Covert Feats]** : Ces dons jouent sur la furtivité et la soursnoiserie du personnage, lui permettant de mieux exploiter ses compétences et actions en ce sens.
- **Dons d'équipement [Gear Feats]** : Ces dons permettent au personnage de créer des objets de meilleure qualité, voire magiques, et de tirer le meilleur de son équipement.



- **Dons de compétences [Skill Feats]** : Comme leur nom l'indique, ces dons optimisent l'utilisation d'une ou plusieurs compétences.
- **Dons raciaux [Species Feats]** : Ces dons confèrent des avantages en rapport avec la race du personnage ou lui laissent adopter une sous-race. Ils permettent également de créer des demi-planaires, des demi-célestes, ou de personnaliser sa Création (une Race assimilable au Forgeron d'Eberron) avec un corps unique.
- **Dons de magie [Spellcasting Feats]** : Ces dons ont tous un rapport plus ou moins direct avec la magie. Ils peuvent intéresser les lanceurs de sorts, mais pas seulement ! Les dons de conversion magique permettent de moduler certains effets des sorts.
- **Dons de style [Style Feats]** : Ces dons rendent votre personnage plus efficace en situation sociale ou jouent sur sa relation avec ses contacts (voir [Contacts](#), plus loin).
- **Dons de terrain [Terrain Feats]** : Ces dons améliorent la connaissance du terrain de votre personnage et sa capacité à en tirer avantage en combat, ainsi que son sens du travail d'équipe.

## Actions et manœuvres avancées

C'est aussi le moment d'aller choisir vos actions et manœuvres avancées page 221, s'il vous reste des manœuvres. Elles sont intégralement décrites à cet endroit, mais vous voudrez peut-être aborder les [Règles utiles](#) sur le combat avant de choisir.

### EXEMPLES

En tant que Garde du corps, Kitsuki Myio obtient automatiquement le don Expertise du combat [Elusive]. Pour l'aider dans ses interrogatoires, le Don de style Marque [Mark] lui semble utile, tandis que pour le maniement du sabre, Maîtrise de l'épée I [Sword Basics] (qu'elle acquiert grâce à *au combat*) est presque un impératif. Grâce à Expertise du combat, elle peut diminuer ses capacités d'attaque pour augmenter sa Défense. Avec Marque, elle peut déceler les forces et faiblesses de ses adversaires. Enfin, avec Maîtrise de l'épée I, elle peut Anticiper [Anticipate] plus rapidement les coups ennemis et adopter la posture de l'Esprit du guerrier [Martial Spirit Stance], dans laquelle elle est plus redoutable au corps-à-corps. Elle apprend également la manœuvre avancée Blessure profonde [Ragged Wound],

qui lui permet de faire saigner ses adversaires, et l'action avancée Parade [Parry] qui lui permet de parer les attaques au corps-à-corps avec son sabre.

Damien a déjà inclus dans les statistiques de Géo-sio les bénéfices des dons Maîtrise des compétences I (Acteur) [Basic Skill Mastery (Actor)] et Peuple habile [Quick-Finger Folk]. Il est à court de choix pour l'instant. Idem pour les actions et manœuvres avancées, pour lesquelles il ne dispose de plus aucun maniement.

## ÉTAPE 7 : INTÉRÊTS

Sauf option spéciale, au niveau 1, votre personnage dispose de 4 Intérêts [Interests], dont l'un est obligatoirement sa Langue natale et l'autre une Étude (voir plus bas) relative à sa culture. Les deux restants sont au choix. Chaque Intérêt peut servir à acquérir un Alignement, une Langue ou une Étude, au choix.

- Posséder un Alignement est optionnel (sauf pour les Prêtres [Priests] et Paladins) et représente une implication profonde dans une divinité patronne, un code de conduite, de l'honneur, d'étiquette sociale, etc. Votre personnage ne peut avoir qu'un seul Alignement à la fois
- Lorsque votre personnage apprend une Langue [Language], il sait la lire, l'écrire et la parler (à moins qu'il souhaite s'imposer lui-même une limitation).
- Les Études [Studies] représentent enfin des domaines d'intérêt aussi variés que vous le souhaitez. Le concept ne doit pas être trop général, mais comprend notamment la culture d'une région ou d'une sous-race, un culte, un domaine scientifique, un type de matériel, une organisation, un métier, une passion, une addiction, etc. Une Étude confère un bonus de +1 à tout jet de compétence ayant un rapport avec elle (maximum +2 pour un même jet), un indice [hint] supplémentaire à tout jet de Savoir [Knowledge] ayant un rapport avec elle (maximum 2 indices supplémentaires par jet de Savoir), et enfin un bonus de +1 à la Disposition de tout PNJ ayant cette Étude en commun avec lui. Pour rappel, le nombre total d'Études de votre personnage s'ajoute à son modificateur d'Intelligence pour déterminer son bonus de Savoir.



## EXEMPLES

Kitsuki Myio parle le rokugani. Elle choisit la Loi impériale comme Étude imposée d'office. En raison de son honneur, elle s'impose un Alignement : le code du bushido. En fait, son MJ a choisi l'option de campagne *miracles*, avec les options supplémentaires *cosmos généreux* [*Generous Universe*] et *cosmos vengeur* [*Wrathful Universe*]. En adoptant un Alignement, Myio aura la chance (ou plutôt les fortunes) de son côté tant qu'elle suivra le code du bushido, mais si elle le transgresse, elle en subira les lourdes conséquences ! Enfin, avec son dernier Intérêt, Myio choisit d'en apprendre davantage sur les techniques d'investigation kitsuki. Elle bénéficie au final d'un bonus de +4 en Savoir.

Géosio parle le gnome, mais en grand curieux, il connaît également la Langue des hommes. Comme tous les gnomes, il s'intéresse à la technologie, mais aussi à la magie profane, qui constituent ses deux Études. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +5 en Savoir.

## ÉTAPE 8 : STYLE DE VIE

Le Style de vie [Lifestyle] du personnage lui permet d'améliorer son Panache, comme indiqué **Table 4.1 : Panache Benefits**, ou sa Prudence, comme indiqué **Table 4.2 : Prudence Benefits**. Un Panache élevé représente la bonne mise du personnage, ce qui peut lui donner un avantage en situation sociale, et lui confère également un revenu régulier. Lorsqu'il effectue un jet de compétence basé sur le Charisme et que son bonus d'Apparence est supérieur à celui de son interlocuteur (et que le MJ estime la situation appropriée), le personnage bénéficie d'un bonus égal à la différence entre leurs deux bonus. Une Prudence élevée représente le sens de l'économie et de la retenue du personnage, ce qui lui évite de dilapider inutilement sa Monnaie [Coin in Hand] entre les aventures.

Votre personnage commence le jeu avec 100 pièces d'argent [silver pieces] par Niveau de Carrière, qu'il peut répartir comme il le souhaite entre sa Monnaie, ses Économies [Stake] et son équipement. Les Économies ne sont accessibles que dans une grande ville ou autre endroit où le personnage peut raisonnablement accéder à ses fonds. En revanche, si les Économies se maintiennent d'une aventure à l'autre, un personnage a la fâcheuse tendance de dépenser sa Monnaie un peu n'importe comment.

Train de vie fastueux, cadeaux, filles de joie, soirées bien arrosées, amendes, factures, il y a mille et une raison pour lesquelles un personnage ayant une faible Prudence dilapide une (grosse) partie de son argent entre deux aventures. Quant au reste de son pécule, le personnage peut soit l'investir dans ses Économies, soit le garder en poche pour sa prochaine aventure.

## EXEMPLES

Malgré sa puissante famille, Kitsuki Myio n'est pas gâtée côté Style de vie. Avec un ridicule -1, son Panache et sa Prudence restent à 0, ce qui lui confère un bonus d'Apparence de +0, aucun revenu régulier et la possibilité de garder (et ne pas dilapider) seulement 15% de sa Monnaie à la fin de chaque aventure !

De son côté, Géosio possède un Style de vie de 3. Son Panache est initialement de 2, grâce à sa Spécialité, ce qui lui confère un bonus d'Apparence de +1. Il profite aussi d'un revenu de 20 pa entre chaque aventure et tous les temps morts durant au moins 1 mois. Géosio, près de ses sous, passe aussi sa Prudence à 3, ce qui lui permet de garder 30% de sa Monnaie à la fin de chaque aventure.



## ÉTAPE 9 : ÉQUIPEMENT

Avec 100 pa [sp], votre personnage ne peut s'acheter que peu de choses. Pour commencer, limitez-vous aux kits de la **Table 4.7 : Kits** requis par vos compétences, le cas échéant, à une arme et peut-être une armure. Avec le reste, achetez des biens courants tels que décrits sur la **Table 4.6 : Goods**. Plus tard, lorsque votre personnage sera mieux doté, il pourra songer à acquérir des Élixirs, décrits sur la **Table 4.10 : Élixirs**, des améliorations pour ses armes et armures, et bien d'autres choses encore. Il est possible d'acquérir de l'équipement très complexe et très onéreux, même à haut niveau, rien qu'en restant dans les objets non-magiques. Mais pour débiter, faites simple et gardez un peu de Monnaie. Ça pourra vous être utile, notamment pour payer des Services, présentés **Table 4.14 : Services**.

### Quelques remarques en vrac

Vous pouvez fabriquer la plupart des objets de la première partie de ce chapitre pendant un temps mort grâce à la compétence Artisanat [Crafting].

Si vous ne possédez pas le kit associé à un jet de compétence, vous risquez de subir un malus voire même d'être incapable de réussir : référez-vous à la description de la compétence pour plus de détails.

Vous ne profitez que de la première huile [oil] ou potion que vous buvez de la journée, même si toute fiole [vial] offensive vous affecte normalement.

Certains mets [food] et boissons [drinks] confèrent des bonus spécifiques : vous ne profitez que du bonus du premier plat et du premier breuvage que vous avalez de la journée.

Le DD du jet de Vigueur d'un poison est de 12.

Les armures peuvent conférer de la Réduction des Dégâts [Damage Reduction], des Résistances, un Malus à la Défense [Defense Penalty] (qui s'applique également aux jets de Réflexes), un Malus d'Armure aux Compétences [Armor Check Penalty] (qui s'applique à toutes les compétences requérant de la mobilité), et un malus à la Vitesse [Speed penalty] ainsi qu'en Déguisement. Il n'est pas nécessaire d'être formé au port des armures.

Les boucliers [shields] sont des armes possédant la propriété *garde* [guard] qui augmente la Défense.

Les armes sont classées par Type, ce qui définit le maniement que doit posséder le personnage pour les utiliser sans malus, ainsi que par Catégorie, pour ce qui est des dons de combat qui les affectent.

Les personnages de Taille autre que M doivent ajuster l'Echelle [Scale] de leur arme d'un cran, ce qui augmente ou diminue leur Taille d'autant et leurs dégâts d'un cran eux aussi : 1d4 (min), 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 2d6, 2d8, etc.

### EXEMPLES

Kitsuki Myio se doit de posséder un katana. Mais l'arme coûte 80 pa ! Celle-ci acquise, il ne lui reste que 20 pa, qu'elle investit dans un simple kimono (armure partielle matelassée, 5 pa), une vulgaire corde (6 pa) et une bourse (2 pa). Il ne lui reste que 7 pa en petite monnaie.

Géosio le touche-à-tout a besoin de nombreux kits : kit de chimiste (20 pa), kit de forgeron (15 pa), sacoche à composantes (20 pa), mallette de docteur (20 pa) et outils de voleur (20 pa) absorbent presque tout son pécule. Il lui reste à peine de quoi acheter une fronde un peu spéciale (2 pa), une bourse (2 pa) et il se retrouve avec tout juste 1 pa en poche.

## ÉTAPE 10 : RÉPUTATION

Vous commencez avec 10 points de Réputation par Niveau de Carrière. La Réputation est une mesure de la notoriété de votre personnage, de ses relations, de son statut et de son influence. Elle lui donne accès à tout ce qui n'est pas matériel ou hors de prix, mais c'est votre façon de la dépenser qui va déterminer comment votre personnage va profiter de sa gloire et des bénéfices qui l'accompagnent.

### Renom

Votre personnage peut acquérir du Renom [Renown] au prix de 50 points de Réputation par rang. C'est la mesure de son influence dans divers cercles de la société. Chaque rang peut être investi dans un type de Renom différent, parmi le Renom Héroïque, Militaire ou Noble. Chacun de ces types vous accorde un surnom, un grade ou un titre.

### Récompenses

A la fin de chaque aventure, votre personnage peut conserver un nombre de Récompenses [Prizes] égal à son rang de Renom + 1. Celles-ci peuvent être des Faveurs [Favors], des Contacts, des Propriétés [Holdings] ou des Objets magiques [Magic Items].





## FAVEURS

L'utilisation la plus simple de la Réputation de votre personnage consiste à demander des Faveurs. Faire appel à une Faveur requiert parfois un Renom minimum d'un type spécifique et toujours un coût en terme de Réputation. Votre célébrité est peut-être méritée et vous attire bien des égards, mais tirez trop sur la corde et elle fondra comme neige au soleil. Une liste d'exemples de Faveurs avec leur condition et leur coût est donnée **Table 4.27 : Favors**.

## CONTACTS

Vos Contacts représentent des amis fidèles ou des personnes qui vous doivent beaucoup et qui sont en mesure de vous rendre service en cas de besoin. Une fois par aventure, lorsqu'il a les moyens de le contacter, votre personnage peut faire appel à un de ses Contacts. Celui-ci lui vient en aide de son mieux, avec une implication correspondant à ce que le personnage aurait pu exiger grâce à un jet de Persuasion réussi, dont le DD équivalent est indiqué sur la **Table 4.28 : Trust** et dépend de la Confiance [Trust] du Contact. Le personnage ne peut faire appel à un Contact différent qu'une fois par scène, et celui-ci intervient jusqu'à la fin de la scène *ou* pendant toute la scène suivante, mais pas les deux. Lorsque vous acquérez un Contact pour la première fois, vous payez sa valeur de PX en Réputation. Par la suite, à chaque fin d'aventure durant laquelle le Contact est intervenu, le personnage peut améliorer sa Confiance d'un cran au prix de 25 points de Réputation ou sa valeur en PX de jusqu'à 10 points pour un coût de Réputation égal.

## PROPRIÉTÉS

Vos Propriétés sont des endroits dont vous pouvez, d'une façon ou d'une autre, disposer comme vous l'entendez. L'Échelle [Scale] d'une Propriété détermine son importance, comme indiqué **Table 4.29 : Holding Scale**, et le nombre d'invités qui peuvent y loger, ce dernier étant égal au coût en Réputation de base de la propriété. À ce coût de base peut s'ajouter celui d'assistants, de fortifications, de gardes [guards], de pièces spéciales [rooms] ou d'investisseurs [tradesmen]. Le coût de ces améliorations est détaillé dans la description de chacune.

## OBJETS MAGIQUES

Les Objets magiques sont rares et précieux. Leur valeur ne se chiffre ni en argent ni en or, mais bien en Réputation, car un Objet magique est un trésor inestimable, un cadeau hors de prix et bien souvent la source de nombreuses convoitises. À moins de posséder les dons appropriés, vous ne pouvez fabriquer d'Objet magique, et encore moins en acheter ! La plupart du temps, donc, vous les trouverez au cours de vos aventures. Si toutefois votre personnage se trouve être un créateur d'Objets magiques, le temps qu'il passera à les fabriquer sera autant de temps durant lequel il négligera ses obligations et ses amis. Il devra donc payer le coût en termes de Réputation, en fonction de l'Essence et/ou de l'Enchantement [Charm] dont il aura doté l'objet, comme indiqué sur la **Table 4.32 : Essences and Charms**.

## EXEMPLES

Kitsuki Myio possède un informateur *eta* capable de lui fournir des renseignements sur le monde du crime qui sévit à Rokugan, mais aussi de l'assister dans des tâches qui seraient déshonorantes pour un samouraï, comme la torture ou une autopsie. Célia y investit une grosse partie de la Réputation de Myio, qui doit payer le prix fort pour maintenir cette relation dangereuse. Avec 8 PX, Yamashi Todo, l'informateur en question, ne possède que de bien maigres talents, mais cela suffit pour ce que Myio lui réclame. Le reste de sa Réputation pourra lui servir à faire appel à des faveurs mineures en jeu.

Géosio n'a que faire d'amis ou de propriétés : sa famille est là pour ça. Quant aux artefacts magiques, il n'a pas encore les talents pour se lancer dans leur fabrication. Aussi conserve-t-il toute sa Réputation de côté pour pouvoir faire appel à des Faveurs. Garder en tête les dettes de tous ceux qui lui ont un jour demandé son aide est un véritable devoir pour Géosio, qui n'aura aucun scrupule à faire appel à eux quand le besoin s'en fera sentir.

## ÉTAPE 11 : MAGIE

Il existe deux types de lanceurs de sorts : profanes [arcane] et divins.

## Lanceurs de sorts profanes

Vous connaissez un nombre de sorts égal à votre rang d'Incantation plus votre valeur de Sagesse. Connaître un sort ne signifie pas pour autant que le personnage peut le lancer ! C'est son niveau dans l'aptitude *cercle de pouvoir* [circle of power] qui le définit. Au début de chaque scène, le personnage obtient un nombre de points de sorts [Spell Points] indiqué par sa classe, le plus souvent. Lorsqu'il lance un sort, il dépense un nombre de ps égal au niveau du sort, et ce même s'il échoue. Ses ps sont renouvelés au début de chaque nouvelle scène, et ceux qui lui restaient sont perdus. Exception : si un sort est encore actif lorsqu'une nouvelle scène commence, le personnage ne récupère par les ps qui ont servi à le lancer, même si le sort expire au cours de cette nouvelle scène.

## Lanceurs de sorts divins

Les serviteurs de la foi ne connaissent pas forcément de sorts, mais prennent des niveaux dans des Voies [Paths], décrits page 310. Chacune de ces Voies doit être arpentée dans l'ordre, des niveaux 1 à 5, mais le personnage peut se disperser dans autant de Voies qu'il le souhaite. Lorsque le personnage peut lancer des sorts grâce à ses Voies, il peut le faire sans jet d'Incantation ni dépense de ps, mais généralement une seule fois par scène. Il peut appliquer toute manœuvre d'Incantation [Spellcasting Trick] et doit payer le coût de préparation [Preparation Cost] normalement, le cas échéant.

Lorsqu'une cible possède une Défense Magique [Spell Defense], le jet d'Incantation du lanceur de sorts doit aussi dépasser sa DM pour pouvoir l'affecter. Sinon, le sort est sans effet sur elle.

Un sort *contré* [countered] voit sa Durée [Duration] et ses effets prendre fin. S'il est contré durant son Incantation, il prend fin immédiatement mais on considère toujours qu'il a été lancé. Les effets d'un sort *réprimé* [suppressed] sont mis en pause mais sa Durée continue de s'écouler. L'effet reprend si la Durée n'est pas écoulée lorsque la répression prend fin.

### EXEMPLE

Kitsuki Myio n'est pas une lanceuse de sorts. Elle n'a donc rien à gérer ici.

Géosio est un mage de talent qui peut lancer des

sorts de niveau 0. Il connaît 18 sorts (4 pour ses rangs d'Incantation, 14 pour sa Sagesse) de plusieurs niveaux, mais ne peut pas encore lancer la plupart. Il obtient 2 PS au début de chaque scène, qui ne lui servent pas à grand-chose vu qu'il peut lancer ses sorts de niveau 0 à volonté. Enfin, le DD de ses sorts est de 12 (2 pour son modificateur de Charisme et il ne possède aucun Don de magie).

## RÈGLES UTILES

Les règles de combat sont globalement les mêmes que celles de l'OGL, aussi ne va-t-on pas toutes les reprendre ici. A chaque round de combat, un personnage peut tenter deux demi-actions ou une action complexe et autant d'actions libres que le MJ l'estime raisonnable.

## Attaques d'opportunité

Il est à noter toutefois que les attaques d'opportunité ont été supprimées. Elles ont été remplacées par deux effets. Tout d'abord, de nombreuses actions qui provoquaient une attaque d'opportunité rendent maintenant le personnage *pris au dépourvu* à la fin de son tour. Il baisse donc toujours sa garde, mais ce n'est pas pour autant que son adversaire peut tenter plus d'actions hors de son tour. Pareillement, lorsqu'un personnage arrive dans l'espace adjacent à un autre, il doit s'arrêter. Il ne peut s'en éloigner qu'avec un Déplacement simple (si la seconde case dans laquelle il avance n'est plus adjacente à l'autre personnage), un Pas de placement ou des Cascades. Le personnage ne peut donc toujours pas en dépasser un autre sans risque, mais là encore, si l'opportunité est offerte, l'autre personnage doit toujours dépenser une action pour en profiter. Attention, on parle d'espace adjacent et pas d'Allonge !

## Dégâts massifs et critiques

Un personnage subissant plus de 25 points de dégâts d'un coup risque de subir une blessure critique, s'il rate un jet de Vigueur. Pareillement, s'il subit plus de 50 points de dégâts, il risque de mourir.

Avec un coup critique, le personnage peut infliger directement ses dégâts aux blessures de sa cible s'il s'agit d'un personnage spécial [Special Character], ou lui faire rater un jet de Résistance [Damage Save] s'il s'agit d'un personnage commun [Standard Character].



## Dégâts non-létaux et stress

Les dégâts non-létaux et de stress ne s'appliquent ni à la vitalité ni aux blessures, ils s'accumulent et provoquent des jets de sauvegarde. Les dégâts de stress ignorent la RD. Dès qu'un personnage subit des dégâts non-létaux ou de stress, il doit réussir un jet de Vigueur ou de Volonté, respectivement, contre un DD égal à  $10 + \frac{1}{2}$  dégâts accumulés. En cas d'échec, il est respectivement *fatigué* ou *secoué*. S'il l'était déjà, sa condition s'aggrave d'un niveau. Sur un coup critique le personnage est aussi *étourdi* pour 1 round (sur un jet de sauvegarde réussi) ou 1d6 rounds sinon. Hors combat, en situation reposante et non stressante, ces dégâts diminuent de 1 toutes les 10 minutes.

## Quelques remarques en vrac

Un personnage qui récupère regagne 1 point de vitalité par Niveau de Carrière par heure de repos et 1 blessure par jour de repos complet.

Un personnage monté est régi par des règles dédiées qui sont décrites page 215.

Un personnage peut combattre à deux armes, mais sans le don approprié, cela ne lui confère pas d'attaque supplémentaire. À chaque fois qu'il attaque, il peut choisir avec quelle arme.

Un personnage tenant une arme à une main de ses deux mains considère sa Force plus élevée de 4 points pour ce qui est des dégâts qu'il inflige.

## Actions

Un personnage peut virtuellement tenter n'importe quelle action. Lorsque la situation n'est ni stressante ni risquée, celle-ci réussit généralement automatiquement. Sinon, on fait souvent appel à un jet de compétence, dont les règles sont décrites là où il est présenté. Lorsque le personnage lance un sort, le temps d'Incantation est précisé dans la description de celui-ci. En combat, un personnage a également accès à de nombreuses actions offensives, défensives, mobiles, etc. Il y en a trop pour toutes les détailler ici, mais commencez le jeu en vous concentrant sur les classiques Attaque simple [Standard Attack], Déplacement simple [Standard Move], Utilisation d'objet [Handle Item], Changement de position [Reposition], Course [Run] et Défense totale [Total Defense]. N'oubliez pas qu'un personnage qui ne s'est pas déplacé de tout le round

peut faire un Pas de placement par une action libre, lequel l'empêche pareillement de se déplacer pour le reste du round, le cas échéant. Une fois que vous aurez maîtrisé ces quelques actions classiques, vous pourrez vous mettre à la Bousculade [Bull Rush], au Désarmement [Disarm] ou à Tabasser [Pummel]. Si vous préférez vous fier à vos compétences, l'Anticipation [Anticipate], la Distraction [Distract], la Feinte [Feint], la Lutte [Grapple], la Provocation [Taunt], la Menace [Threaten] et l'Épuisement [Tire] vous proposeront des alternatives intéressantes à l'attaque « brutale. »

## KITSUKI MYIO

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Garde du corps Méthodique Soldat 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action** : 3d4

**Aptitudes d'origine** : bouclier humain, compétence d'origine, Détection maîtrisée, esprit tenace, indice gratuit, Investigation instinctive, lentement mais sûrement, Négociation instinctive

**Aptitudes de classe** : au combat, précis

**Caractéristiques** : For 12, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 16, Cha 9

### COMBAT

**Vitalité/Blessures** : 14/12

**Vitesse** : 9 m au sol (6 cases)

**Initiative** : +3 (+1 base, +2 Dex)

**Défense** : 13 (+1 base, +2 Dex)

**RD/Résistances** : —/froid 3

**BBA/corps-à-corps/distance** : +1/+2/+3

**Attaque** : katana (+3 corps-à-corps, 1d10+3/19-20, *cavalerie*, PA 4)

**Manœuvres** : Blessure profonde, Esprit du guerrier (posture), Parade

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +2, Vol +5

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences** : Athlétisme +3, Détection +5, Détermination° +3, Fouille +6, Intimidation +5, Investigation° +9, Psychologie° +7, Tactiques +4 ; Savoir +4

**Maniements** : arcs, mains nues, tranchantes\*

**Intérêts** : 4 ; *Alignement* : code du bushido ; *Langues* : rokugani ; *Etudes* : Loi impériale, techniques d'investigation kitsuki

**Dons** : Expertise du combat, Maîtrise de l'épée I, Marque



## PRESTIGE

**Monnaie/Economies** : 7 pa/0 pa

**Équipement** : katana (dég 1d10 lésaux ; crit 19-20 ; prop : *cavalerie, PA 4*) ; armure partielle matelassée (Résist froid 3) ; bourse

**Style de vie** : -1 ; *Panache* 0 : Apparence +0 ; *Pru-*  
*dence* 0 : Gain 15 %

**Réputation** : 2

**Renom** : 0

**Contacts** : serviteur eta

**Légende** : +1

## ALLIÉS

**Yamashi Todo, serviteur eta (Humanoïde Moyen Marchant – 8 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init I ; Att I ; Déf I ; JS I ; Santé I ; Comp I ; CS : *Intimidation II* ; Options : intérêts (milieux criminels, outremonde)

# GÉOSIO BELLEMAIN

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Aristocrate Gnome Mage 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action** : 3d4

**Aptitudes d'origine** : compétence d'origine, Détermination instinctive, élégant, sang noble, séduisant, ventre sur pattes

**Aptitudes de classe** : adepte profane, subtil et prompt à la colère

**Caractéristiques** : For 8, Dex 12, Con 14, Int 17, Sag 14, Cha 14

## COMBAT

**Vitalité/Blessures** : 8/14

**Vitesse** : 9 m au sol (6 cases)

**Initiative** : +2 (+1 base, +1 Dex)

**Défense** : 12 (+1 Taille, +1 Dex)

**BBA/corps-à-corps/distance** : +0/-2/+1

**Attaque** : fronde gnome de qualité (+1 distance, 1d4+2 non-lésaux, *finesse, PA 2, recharge 1*)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +2, Vol +4

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences** : Artisanat° (chimie, forge) +7, Bluff° +8/19-20, Détection +4, Détermination +8, Diplomatie +8/19-20, Fouille +5, Incantation +7, Investigation +6, Médecine +5, Négociation° +6, Prestidigitation +5, Psychologie +6 ; Savoir +5

**Maniements** : arcs, poudre, projectiles

**Intérêts** : 4 ; *Langues* : gnome, humain ; *Etudes* : magie profane, technologie

**Dons** : Maîtrise de compétence (Acteur), Peuple agile

## PRESTIGE

**Monnaie/Economies** : 1 pa/0 pa

**Équipement** : fronde gnome de qualité (dég 1d4+1 non-lésaux ; crit 20 ; prop : *recharge 1* ; amélioration : *perforante*) ; kit de chimiste ; kit de forgeron ; mallette de docteur ; sacoche à composantes ; bourse

**Style de vie** : +3 ; *Panache* 2 : Apparence +1 ; *Pru-*  
*dence* 3 : Gain 30 %

**Réputation** : 10

**Renom** : 0

**Légende** : +1

## MAGIE

**Points de sorts** : 2

**Sorts** : Niveau 1 de lanceur de sorts. *Sorts connus* (18 ; DD de sauvegarde 12). 0 – *Détection de l'alignement, Feuille morte, Lecture de la magie, Lumière I, Murmures, Orientation, Retrait expéditif* ; 1<sup>er</sup> – *Déguisement, Détection de la magie, Injonction I* ; 2<sup>e</sup> – *Déblocage, Détection des émotions, Réparation II* ; 3<sup>e</sup> – *Charme-personne II, Invisibilité, Protection magique II* ; 4<sup>e</sup> – *Porte dimensionnelle* ; 5<sup>e</sup> – *Encyclopédie vivante II*.

