

PROMITERRA

Chapitre 2

Les personnages

*« Nous sommes tous égaux face au Créateur »
Fedoranne 24, 5*

Table des matières

Table des matières.....	2
Création de personnage.....	3
Vieillessement	4
Expérience.....	4
Essence.....	4
Changement de carrière	5
Expérience d'un nouveau joueur	5
Mort ou abandon d'un personnage	5
Création d'objet magique lors de la mort	5
Personnages moins expérimentés	6
Statistiques de carrière	7
Actions	8
Talents.....	8
Actions et talents journaliers.....	9
Cases	9
Influence	10
Augmenter l'influence	11
Compétences	13
Jets de compétences opposés	16
Encombrement	17
État de santé	18
Régénération et sommeil.....	19
Stabilisation.....	20
Sortilèges.....	21
Identification d'objet.....	22
Concentration.....	22
Rituel du trépas	23
Marchandage.....	24
Fabrication et amélioration d'objets	25
Survie en nature	27
Trouver des herbes médicinales.....	28

Création de personnage

Prenez uniquement un crayon ainsi qu'une feuille de personnage, aucun dé n'est nécessaire pour créer un personnage. Tous d'abord, vous devez décider de l'histoire et du passé de votre personnage, vous devez déterminer les bases de celui-ci :

- Nom de votre personnage
- Lieu d'origine et histoire générale
- La maison d'appartenance, la maison mère et le rang social de votre maison
- L'âge de votre personnage ainsi qu'un titre approprié
- L'influence, assignée par le maître de jeu par rapport à l'histoire

Une fois vos choix faits, vous devez déterminer l'expérience de votre personnage. À la base, un personnage débute avec zéro point d'expérience mais le maître de jeu peut décider de vous donner des points d'expérience de départ. Vos points de départ peuvent être distribués dans les carrières que vous désirez comme si vous gagniez de l'expérience normalement. Par exemple, si vous commencez avec 5 points, vous pouvez décider que votre personnage en a gagné 3 dans une carrière donnée et 2 dans une autre. Par la suite, vous devez choisir vos actions, talents et compétences reliés à l'expérience gagnée :

- Placez vos points d'expérience dans les carrières désirées
- Choisissez des actions et des talents reliés aux carrières choisies
- Additionnez les points de compétence de carrière pour chaque catégorie
- Ajoutez un nombre égal à votre âge, en compétence au choix (maximum 50)
- Distribuez le total de chaque catégorie entre les compétences

Une fois votre expérience dépensée, vous devez choisir votre carrière de départ. Celle-ci peut être une carrière où vous avez acquis de l'expérience ou non. Vos statistiques sont uniquement déterminées par cette carrière.

- Choisissez votre carrière de départ
- Assignez les statistiques de base de votre carrière
- Ajoutez le talent inné de cette carrière à votre liste

Une fois terminé, il ne vous reste qu'à équiper votre personnage et faire les derniers calculs. Voici les dernières choses à faire :

- Ajoutez-vous un nombre de pièces d'or déterminé par le tableau d'or de départ
- Achetez-vous de l'équipement avec vos pièces d'or
- Inscrivez vos armes et vos armures ainsi que leurs statistiques
- Calculez les dégâts normaux et critiques de vos armes
- Calculez les statistiques de votre personnage
 - points de vie
 - points de magie
 - force magique
 - champ d'action
 - vitesse de tour
 - mouvement

Vieillesse

Bien qu'il prenne de l'âge, les caractéristiques de votre personnage ne changent pas tant qu'il n'a pas atteint 70 ans. À partir de cet âge, il soustrait 1 à son physique et 1 à sa réaction de façon permanente. La même chose se produit pour chaque tranche de 10 ans supplémentaire. Donc un personnage de 93 ans soustrait 3 à son physique et 3 à sa réaction en permanence. Pour une question de réalisme, toute personne doit prendre sa retraite un jour, ceci se produit habituellement autour de la soixantaine.

À chaque fois que votre personnage vieillit d'un an, ajoutez-lui 1 point de compétence au choix gratuitement. Ce bonus ne s'applique pas au delà de 50 ans. Votre personnage peut donc obtenir jusqu'à 50 points bonus à cause de son âge.

Expérience

L'expérience est toujours gagnée de la même manière, en participant au jeu. Si vous avez joué la partie, vous gagnez automatiquement 1 point d'expérience à la fin de celle-ci. Une partie typique est considérée comme ayant une durée de 3 à 5 heures. Pour les parties plus longues, le maître de jeu peut décider de séparer la partie en deux et de donner un point d'expérience pour chaque segment.

Dépenser l'expérience obtenue doit se faire immédiatement. Apprendre une action, un talent ou des compétences ne requiert pas de temps. Dès l'expérience gagnée :

- Choisissez un nouveau talent ou une nouvelle action dans votre carrière.
- Placez vos nouveaux points de compétences reliées à votre carrière.
- Recalculez vos statistiques (points de vie, force magique, dégâts, etc.)
- Changez de carrière si vous le désirez. (voir prochaine section)

Essence

L'essence est étroitement reliée à l'expérience, elle représente la force d'âme, la substance ou l'essence vitale de tout être vivant. Elle n'a qu'une très faible influence en jeu et n'est pas connue de votre personnage. L'essence influence les actions et les talents dont le temps est lié à l'expérience et influence directement la création des objets magiques lors de la mort d'un personnage.

Lorsqu'un personnage est créé, son essence commence toujours à zéro. À chaque partie jouée, son essence est augmentée de 1. Donc un personnage ayant débuté l'aventure avec 10 points d'expérience et ayant joué 4 parties aura 4 points d'essence. Tout nouveau personnage débute à zéro point d'essence.

Changement de carrière

À chaque fois que vous gagnez de l'expérience, vous pouvez changer de carrière. Pour changer de carrière, vous devez tout d'abord avoir les prérequis pour accéder à la nouvelle carrière désirée, certaines n'ont pas de prérequis. Les prérequis sont d'autres carrières que vous devez maîtriser pour débiter la nouvelle.

Afin de maîtriser une carrière, vous devez avoir acquis 6 points d'expérience ou plus dans celle-ci. Lorsque vous accumulez 12 points dans une carrière, vous obtenez une maîtrise totale de celle-ci. La maîtrise totale d'une carrière double le talent inné de celle-ci, pour plus d'informations veuillez consulter la section sur les talents.

Dès que vous maîtrisez (6 points d'expérience) une nouvelle carrière, signalez-le au maître de jeu. Il vous donnera peut-être d'autres choix de carrières plus avancées, suivant celle que vous venez de maîtriser. Certaines carrières ont plusieurs prérequis.

Expérience d'un nouveau joueur

Lorsqu'un nouveau joueur se joint au groupe, son personnage débute avec un peu moins d'expérience que ceux déjà présents. Son expérience de départ sera égale à l'expérience du personnage le moins expérimenté moins 5% ou 1 si le 5% ne fait pas 1.

Mort ou abandon d'un personnage

Lorsqu'un personnage meurt ou que le joueur désire abandonner celui-ci, son prochain personnage sera moins expérimenté que le précédent. La pénalité est laissée à la discrétion du maître de jeu, il est recommandé d'enlever 5% de l'expérience actuelle, pour un minimum de 1. Donc un personnage de 33 points perdrait 2 points.

Création d'objet magique lors de la mort

Lors de la mort d'un personnage, le maître de jeu doit lancer un jet d'essence secret pour celui-ci. Le jet se fait en lançant un D100, si le résultat est égal ou inférieur à l'essence du personnage, un objet magique est créé lors de sa mort. Puisque l'essence n'est pas connue par les personnages, le jet est lancé en secret.

L'objet est choisi par le maître de jeu. Il peut être un bijou, une arme ou toute autre chose possédée par le personnage pendant un certain temps. L'objet doit être dans le champ d'action du personnage lors de sa mort. Ses propriétés magiques sont choisies par le maître de jeu et sont reliées à la personnalité, les croyances ou les valeurs du personnage. La magie contenue dans l'objet s'effacera seulement après plusieurs siècles.

Personnages moins expérimentés

Les personnages moins expérimentés profitent de l'expérience des autres afin de croître plus rapidement. Ces personnages peuvent gagner plus de 1 point d'expérience par partie. Les points d'expérience excédant 1 peuvent être dépensés dans n'importe quelle carrière accessible au personnage, pas seulement sa carrière actuelle. Un joueur ne peut jamais dépasser l'expérience du ou des meneurs du groupe avec cette règle.

Une fois l'expérience distribuée à la fin d'une partie, vous devez prendre l'expérience du joueur présent le plus expérimenté et y soustraire votre propre expérience. Conservez le résultat, qui est la différence en expérience et consultez ce tableau :

Résultat / Différence	1 ^{er} jet	2 ^{ième} jet	3 ^{ième} jet
1	10	-	-
2 à 3	9	-	-
4 à 6	8	-	-
7 à 9	7	-	-
10 à 12	6	-	-
13 à 16	5	-	-
17 à 20	4	-	-
21 à 24	3	-	-
25 à 29	6	6	-
30 à 34	5	5	-
35 à 39	4	4	-
40 à 45	3	3	-
46 à 52	5	5	5
53 à 60	4	4	4
61 et plus	3	3	3

Selon la différence entre votre expérience et celle du joueur le plus expérimenté présent, vous aurez 1, 2 ou 3 jets de dé à effectuer. Les jets se font avec un D10. Pour chaque jet, si vous obtenez un résultat égal ou supérieur au nombre inscrit, vous gagnez un point d'expérience supplémentaire.

Exemple

C'est la fin d'une partie et les personnages ont gagné leurs points d'expérience. Un personnage a maintenant 78 points d'expérience et le meneur du groupe en a 107. En faisant la soustraction ($107 - 78 = 29$), on obtient une différence de 29 points d'expérience entre les deux personnages.

Le joueur consulte le tableau, dans la ligne 25 à 29, il découvre 6 comme premier jet et 6 comme deuxième jet. Il doit donc lancer deux D10, pour chaque 6 et plus qu'il obtient, son personnage va gagner un point d'expérience supplémentaire.

Statistiques de carrière

Voici les trois statistiques qui varient selon la carrière de votre personnage. Certains malus ou bonus (rage, maladie, blessure, etc.) peuvent modifier temporairement ces statistiques mais le minimum est toujours de 0 et le maximum est toujours de 9. Les statistiques sont toujours affichées dans le même ordre : physique, mental et réaction.

Physique

Le physique de votre personnage représente son aptitude au combat et sa résistance physique. Il est utilisé dans le calcul des points de vie et des dégâts effectués. Un physique de 0 signifie que la personne s'écroule sur le sol et ne peut plus bouger. Une personne ayant 0 de physique qui subit des dégâts est automatiquement tuée.

Mental

Le mental de votre personnage représente son aptitude face à la magie ainsi que sa volonté à résister aux sortilèges. Il est utilisé pour calculer le nombre de points de magie ainsi que la puissance de ses sortilèges. Un mental de 0 signifie que la personne est dans le coma et ne peut rien faire d'autre que respirer.

Réaction

La réaction représente les réflexes et la rapidité d'action de votre personnage. La réaction affecte la vitesse de vos initiatives ainsi que le mouvement de votre personnage. Une réaction de 0 signifie que votre personnage s'écroule et ne peut plus agir.

Test de statistique

Certaines actions, sortilèges et circonstances exigent que vous effectuiez un test de statistique. Ces tests seront toujours demandés de la même façon : test physique, test mental, test réaction, résistance physique, résistance mentale, résistance réaction.

Pour effectuer un test de statistique, lancez un D10. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la statistique demandée, vous réussissez le test. Pour une action qui demande un test, ceci signifie que l'action est réussie. Pour une action qui demande une résistance, ceci signifie que votre résistance est réussie et que l'action n'a pas d'effet sur vous.

Par exemple, si un sortilège vous demande un test mental, vous devez lancer un D10 et obtenir égal ou inférieur à votre mental. Si le test réussit, le sortilège fonctionne. Si échoué, le sortilège ne fait rien et les points de magie sont perdus.

Pour une résistance, si un adversaire effectue une action qui vous donne droit à une résistance de réaction, vous devez lancer un D10 et obtenir égal ou inférieur à votre réaction pour en éviter les effets. En tout temps, vous pouvez choisir de ne pas résister à l'action et subir automatiquement les effets de celle-ci.

Actions

Les actions sont des gestes que vous pouvez poser en combat ou dans la vie quotidienne. Elles proviennent de vos carrières et sont gagnées avec l'expérience. Chaque point d'expérience gagné vous permet d'acheter une action ou un talent. Chaque carrière possède huit actions différentes, elles sont décrites dans le document sur les carrières.

Certaines actions ont des prérequis afin de pouvoir fonctionner, si tous les prérequis ne sont pas remplis, l'action ne fait rien. Les prérequis sont toujours placés entre parenthèses, ils sont parfois de la magie (2 PM), une arme particulière (épée, hache, bâton, etc.), un test de compétence (test réaction), une résistance de la cible (résistance mentale) ou autre chose. Dans tout les cas, les prérequis doivent tous être remplis pour que l'action fonctionne.

Il est possible d'avoir plusieurs prérequis à la fois pour une même action, ceux-ci sont séparés par des « / » et sont effectués dans l'ordre écrit. Certaines actions ont également des prérequis optionnels séparés par des virgules, dans ce cas, seulement un des prérequis est nécessaire. Voici un exemple complexe expliqué en détail :

« **Nom** » (2 PM / bâton, masse / test physique / résistance réaction) « description »

Pour effectuer cette action :

1. La personne doit d'abord dépenser 2 points de magie
2. La personne doit avoir en main un bâton ou une masse
3. La personne doit réussir un test physique
4. La cible visée doit rater un test de réaction

Si tous ces prérequis sont remplis, l'action est réussie et l'effet inscrit dans la description est appliqué sur vous-même ou la cible visée.

Talents

Les talents sont des aptitudes que votre personnage a acquises, ils sont à vous en permanence. Les talents peuvent améliorer vos jets, vos statistiques, vos compétences ou vous permettre d'équiper certains objets qui ne vous seraient pas alloués normalement.

Dans chacune des carrières, il existe un talent spécial, marqué comme étant inné. Dans votre carrière actuelle, ce talent est particulier car vous le possédez automatiquement, sans l'avoir acquis. Il peut bien sûr être acquis pour être utilisé dans une autre carrière.

De plus, le bonus de ce talent inné est doublé si vous obtenez une maîtrise totale de cette carrière. Donc, si vous obtenez 12 points d'expérience ou plus dans une carrière, le talent inné de celle-ci double son bonus. Le talent de barbare « Endurance » qui ajoute 2 à votre maximum de point de vie ajoutera donc 4. Le talent d'apothicaire « Herboriste apothicaire » qui ajoute 25% aux guérisons par les herbes, ajoutera donc 50%.

Actions et talents journaliers

Certains talents et actions peuvent être utilisés une seule fois par jour tel qu'indiqué dans leur description. Si tel est le cas, vous devez effectuer une période complète de sommeil pour les utiliser de nouveau.

Ces actions et talents journaliers se récupèrent uniquement avec le repos, il est donc inutile de compter les heures pour savoir quand vous pourrez les utiliser de nouveau.

Lorsque vous utilisez l'un de ces talents ou actions, notez qu'il est maintenant effectué pour la journée en cours sur votre feuille de personnage ou sur la copie de carrière que vous possédez. Vous pouvez simplement faire un crochet devant son nom. Une fois la période de sommeil terminée, enlevez la note. De cette façon vous saurez toujours quels sont les actions et talents journaliers disponibles pour vous.

Le même système s'applique pour les actions et talents qui fonctionnent pour le reste de la journée. Ces actions et talents sont en fonction jusqu'à la fin de votre prochaine période de sommeil.

Cases

Partout dans les actions et talents, des mentions de cases sont faites. La case est un espace qu'occupe votre personnage, représenté par une figurine, sur la grille de combat. Votre personnage peut se déplacer d'une case à l'autre pendant votre déplacement mais ne peut jamais terminer son mouvement sur la même case qu'un autre personnage, sauf si l'autre personnage est couché sur cette même case.

La taille d'une case est d'un mètre de largeur par deux mètres de hauteur, soit la taille minimale pour qu'une cible humanoïde puisse combattre. Donc si vous parcourez 5 cases, vous pouvez considérer que vous avez bougé de 5 mètres. Si une cible est située à 4 mètres au dessus de vous, elle est considérée comme à 2 cases de distance de vous.

Les cases s'additionnent pour calculer la portée en diagonale. Donc si une cible est située à 3 cases de distance sur la grille de combat et qu'elle est également située à 4 cases de distance en hauteur, les deux s'additionnent pour connaître la portée à atteindre. Dans cet exemple, il faudrait une arme de tir ou un sortilège ayant une portée de 7 cases (3 + 4) pour atteindre la cible.

Influence

L'influence est uniquement reliée à l'historique de votre personnage ainsi qu'aux actions qu'il pose en jeu. Elle mesure les contacts, les relations et la réputation que vous avez dans un domaine ou un royaume particulier. L'influence est mesurée de 0 à 10, zéro signifiant aucune influence et dix le maximum d'influence possible. Gagner ou perdre de l'influence peut arriver à tout moment et est réservé à la discrétion du maître de jeu. Plus votre niveau actuel est élevé, plus augmenter celui-ci devient difficile. Pour savoir si vous gagnez de l'influence une fois un travail terminé, vous pouvez utiliser le tableau dans la prochaine section.

Obtenir un niveau d'influence faible (1 à 3) est facile, il suffit de faire partie d'une famille modeste, avoir quelques galons dans l'armée, avoir quelques bons contacts ou avoir vécu dans un même royaume pendant plusieurs années.

Obtenir un niveau d'influence moyen (4 à 6) est plus ardu, il faut faire partie d'une famille aisée, avoir plusieurs années de service militaire ou clérical, avoir des contacts très influents ou avoir effectué un exploit notable.

Obtenir un niveau d'influence élevé (7 à 9) est très difficile, il faut faire partie du patriciat, être un héros de guerre ou un cardinal, être dirigeant d'une guilde influente, avoir gagné l'épreuve des champions ou avoir effectué un exploit phénoménal.

Pour chaque domaine d'influence, il n'existe qu'une seule personne qui possède un score de 10, elle est considérée comme le maître d'influence et est connue de tous dans ce domaine. Bien souvent, cette personne est le régent de la maison mère ou le dirigeant de l'organisation.

Parfois, il vous sera demandé de faire un jet d'influence. Pour ce faire, lancez un D10, si le résultat est inférieur ou égal à votre score, vous avez réussi votre jet.

Influence globale

Votre influence globale indique votre prestige mondial et la marque que vous laissez sur Promiterra. Elle sera rarement utilisée en jeu mais demeure intéressante à connaître.

Pour calculer votre influence globale, multipliez chacun de vos scores d'influence par le facteur indiqué à côté (x5, x7 etc.) et additionnez tous les résultats. Le total obtenu vous donne un nombre compris entre 0 et 500, c'est votre influence globale. Il est pratiquement impossible d'atteindre 500.

Augmenter l'influence

Plusieurs événements peuvent augmenter ou diminuer votre influence, ceci est laissé à la discrétion du maître de jeu. Lorsqu'un travail, une mission ou une guerre est terminé, vous pouvez utiliser le calcul suivant pour déterminer si le personnage augmente son influence ou non. Additionnez tous les chiffres qui correspondent le mieux si possible.

Type de travail (Un seul choix au maximum)

- +1 Travail régulier (Travail de moins d'un mois ou avec très peu de voyages)
- +3 Mission (Travail de plus d'un mois nécessitant un petit voyage)
- +6 Quête (Travail de plus de six mois nécessitant un long voyage)
- +3 Conflit militaire (Petit nombre de batailles contre une organisation ou une maison)
- +6 Campagne (Longue guerre contre une organisation puissante ou une grande maison)

Difficulté (Si le travail est réussi, un seul choix au maximum)

- +1 Travail requérant des hommes d'armes débutants (20 d'expérience ou plus)
- +2 Travail requérant des guerriers expérimentés (50 d'expérience ou plus)
- +3 Travail requérant des guerriers aguerris (80 d'expérience ou plus)
- +4 Travail requérant des vétérans (150 d'expérience ou plus)
- +5 Travail requérant des héros (220 d'expérience ou plus)
- +6 Travail requérant des surhommes (300 d'expérience ou plus)
- +7 Travail requérant des légendes (400 d'expérience ou plus)

Modificateur pour l'employeur (Un seul choix au maximum)

- 1 Travail effectué pour des marginaux
- +1 Travail effectué pour une maison de rang 2 ou 3
- +2 Travail effectué pour une maison de rang 1

Sauvetage (Un seul choix au maximum)

- +1 Sauvé de mort un ou plusieurs marginaux
- +2 Sauvé de mort une ou plusieurs personnes de rang 4 ou plus
- +3 Sauvé de mort une ou plusieurs personnes de rang 2 ou 3
- +4 Sauvé de mort une ou plusieurs personnes de rang 1

Autres modificateurs positifs (Choisissez tous ceux qui s'appliquent)

- +1 Sauvé le régent d'une maison ou le dirigeant d'une organisation
- +1 Aperçu ayant effectué un exploit inhabituel ou surprenant digne de mention
- +2 Mort pendant le travail (influence posthume)
- +2 Était dirigeant de l'équipe qui a réussi ou de l'armée gagnante

Autres modificateurs négatifs (Choisissez tous ceux qui s'appliquent)

- 3 Fuit pendant le travail
- 2 Échoué la mission ou perdu la guerre
- 2 Était dirigeant de l'équipe qui a échoué ou de l'armée perdante
- 2 Aperçu ayant commis un crime grave pendant le travail
- 1 Aperçu ayant commis un crime mineur ou un acte disgracieux pendant le travail

Déterminer l'influence gagnée

Additionnez tous les bonus et soustrayez tous les malus pour obtenir le facteur de gain. Si le total est de zéro ou moins, aucune influence n'est gagnée. Trouvez le facteur de gain dans les lignes du tableau et votre influence actuelle dans les colonnes, ceci devrait vous donner un résultat A x B. A signifie le jet à obtenir sur un D10 et B signifie le nombre de jets que vous devez lancer. Chaque jet réussis augmente votre influence de 1.

Facteur de gain	Inf. 0	Inf. 1	Inf. 2	Inf. 3	Inf. 4	Inf. 5	Inf. 6	Inf. 7	Inf. 8
1	7 x 1	10 x 1							
2	5 x 1	8 x 1							
3	3 x 1	6 x 1	10 x 1						
4	7 x 2	4 x 1	8 x 1						
5	5 x 2	8 x 2	6 x 1	10 x 1					
6	3 x 2	6 x 2	4 x 1	8 x 1					
7	7 x 3	4 x 2	8 x 2	6 x 1	10 x 1				
8	5 x 3	8 x 3	6 x 2	4 x 1	8 x 1				
9	3 x 3	6 x 3	4 x 2	7 x 2	6 x 1	10 x 1			
10	7 x 4	4 x 3	8 x 3	5 x 2	4 x 1	8 x 1			
11	5 x 4	8 x 4	6 x 3	3 x 2	7 x 2	6 x 1	10 x 1		
12	3 x 4	6 x 4	4 x 3	7 x 3	5 x 2	4 x 1	9 x 1		
13	5 x 5	4 x 4	8 x 4	5 x 3	3 x 2	7 x 2	7 x 1	10 x 1	
14	3 x 5	8 x 5	6 x 4	3 x 3	7 x 3	5 x 2	5 x 1	9 x 1	
15	5 x 6	6 x 5	4 x 4	7 x 4	5 x 3	3 x 2	3 x 1	8 x 1	10 x 1
16	3 x 6	4 x 5	8 x 5	5 x 4	3 x 3	7 x 3	7 x 2	7 x 1	9 x 1
17	5 x 7	5 x 6	6 x 5	3 x 4	7 x 4	5 x 3	5 x 2	5 x 1	8 x 1
18	3 x 7	3 x 6	4 x 5	5 x 5	5 x 4	3 x 3	3 x 2	3 x 1	7 x 1
19	5 x 8	5 x 7	5 x 6	3 x 5	7 x 5	7 x 4	7 x 3	7 x 2	6 x 1
20 ou +	3 x 8	3 x 7	3 x 6	5 x 6	5 x 5	5 x 4	5 x 3	5 x 2	5 x 1

Exemples

1. Une mission à l'extérieur (+3) est terminée avec succès. Celle-ci demandait une équipe expérimentée (+2) et était commissionnée par une maison de rang 2 (+1). Pendant la mission, un des membres du groupe a été aperçu comme ayant réussi un exploit inhabituel (+1). Le facteur de gain est donc de 7 (3+2+1+1) et son influence actuelle est de 2. En regardant dans le tableau, on peut trouver « 8 x 2 », ce qui signifie que la personne doit obtenir 8 sur le D10 et peut lancer 2 fois. Chaque jet réussi augmente son influence de 1 face à la maison mère ou l'organisation pour qui le travail a été fait.

2. Une longue campagne militaire (+6) s'est soldée par un échec (-2). Celle-ci demandait des soldats aguerris (+3) et était commissionnée par une maison de rang 1 (+2). Pendant la campagne perdante, le soldat a fui pour ne pas être tué ou capturé (-3). Le facteur de gain est donc de 6 (6-2+3+2-3) et son influence actuelle est de 4. En regardant dans le tableau, on trouve un blanc qui signifie que le soldat ne gagnera pas d'influence.

Compétences

Les compétences ont une faible influence en combat, elles permettent à votre personnage de maîtriser d'autres expertises. Il existe cinq catégories de compétence : Manuelle, Habileté, Sens, Sociale et Connaissance. Elles sont regroupées ainsi car les différentes carrières ne peuvent apprendre aussi aisément chaque catégorie. Voici les règles qui régissent un jet de compétence :

- Un jet de compétence se fait avec un D20, le résultat est additionné à vos points investis dans cette compétence. Une difficulté relative à l'action à accomplir est assignée d'avance par le maître de jeu, vous devez atteindre celle-ci pour réussir le jet. Le résultat du succès ou de l'échec est déterminé par le maître de jeu.
 - Une action facile peut demander un jet de 10 ou plus.
 - Une action difficile peut demander un jet de 30 ou plus.
 - Une action extrême peut demande un jet de 60 ou plus.
- Si le résultat du dé est de 10 ou 20, vous pouvez relancer un nouveau jet et l'additionner au précédent. Chaque autre 10 ou 20 vous permet de lancer un jet supplémentaire et d'additionner le résultat au grand total.
- Sur le premier jet uniquement, si le résultat du dé est de 1, vous devez relancer votre jet de compétence à l'envers. Le jet obtenu sera donc soustrait de vos points de compétence. La règle du 10 ou 20 s'applique à l'envers dans ce cas et peut soustraire plusieurs fois vos points de compétence.
- Un jet de 100 ou plus signifie toujours une réussite. Un jet de zéro ou moins signifie un échec critique. Le résultat de l'échec critique est déterminé par le maître de jeu.

Compétences Manuelles

Alcool	Permet de fabriquer des produits alcoolisés et d'endurer l'effet de ceux-ci.
Artisanat	Permet de créer des œuvres d'arts, de fabriquer des objets ou des armes simples.
Charpenterie	Permet d'assembler de grandes structures tels une maison, un navire ou un pont.
Chasse/pêche *	Utilisée lors des tests pour débusquer et attraper de la nourriture sauvage.
Conduite	Utilisée pour conduire des attelages, des calèches, des luges, etc. Ou pour ramer.
Cordes	Utilisée pour attacher quelqu'un, se détacher soi-même ou faire un nœud solide.
Course *	Augmente la vitesse ainsi que l'endurance physique lors d'une course ou poursuite.
Équilibre *	Permet de demeurer longtemps en équilibre ou de traverser une structure mince.
Équitation	Ajoute de la vitesse lors d'un galop, également utilisé pour faire des tours à cheval.
Escalade *	Utilisée pour tous les jets qui impliquent l'escalade d'une surface.
Lutte *	Utilisée pour résoudre les combats à mains nues et pour retenir un adversaire.
Métallurgie	Utilisée pour créer des objets en métal ou réparer des objets brisés ou inutilisables.
Natation *	Permet de nager, de tenir plus longtemps en surface ou de plonger sous l'eau.
Navigation	Donne les rudiments de marin et permet d'entretenir et de piloter un navire.
Torture	Capacité d'exercer la torture avec efficacité ou résister sans broncher à celle-ci.

Compétences d'Habilités

Acrobatie *	Utilisée pour les jets reliés aux sauts, glissades, cascades et chutes.
Camouflage U *	Utilisé pour se cacher dans l'ombre ou derrière un obstacle en milieu urbain.
Camouflage N *	Utilisé pour se cacher dans l'ombre ou derrière un obstacle en milieu naturel.
Crochetage	Permet d'ouvrir ou de verrouiller une serrure quelconque sans la clef.
Déguisement	Alloue le changement d'apparence, permet d'avoir l'air d'une autre personne.
Démolition	Permet d'utiliser des explosifs telle la poudre à canon dans des buts de destructions.
Discrétion U *	Utilisée pour vous déplacer silencieusement et traquer en milieu urbain.
Discrétion N *	Utilisée pour vous déplacer silencieusement et traquer en milieu naturel.
Dissimulation	Utilisée pour cacher des objets sur soi ou dans un lieu particulier.
Médecine	Permet de stabiliser un blessé grave ou reconnaître et traiter les maladies communes.
Pièges	Permet de poser et préparer des pièges ainsi que désamorcer ceux-ci.
Précision	Utilisée pour les compétitions d'adresses et les travaux très minutieux.
Technologie	Permet de fabriquer ou réparer des explosifs, des fusils ou des arbalètes.
Thanatologie	Permet de conserver les morts, extraire un organe en trophée ou tanner un animal.
Vol à la tire *	Utilisé pour tous les jets qui impliquent de subtiliser un objet d'une autre personne.

Compétences de Sens

Analyse	Permet de reconnaître la tristesse, l'anxiété, la rage, la peur, etc. Base de la psychiatrie.
Concentration *	Aptitude à se concentrer, utilisée pour lancer des sortilèges dans une situation difficile.
Cuisine	Mesure votre sens du goût, permet de préparer des plats succulents.
Détection	Utilisée pour détecter les pièges et les objets dissimulés sur une personne.
Dressage	Permet d'apprendre des tours ou de domestiquer un animal de compagnie.
Écoute	Utilisée dans tous les tests qui impliquent l'audition.
Évaluation	Permet de connaître la valeur d'une chose quelconque.
Lecture labiale	Utilisée pour comprendre une conversation lointaine ou à voix basse.
Météorologie	Permet de connaître à l'avance la température extérieure ainsi que la météo.
Observation	Utilisée pour tous les jets d'observation à longue distance ou dans l'obscurité.
Odorat	Mesure votre capacité à identifier et reconnaître les odeurs.
Orientation	Permet de garder conscience des différents points cardinaux.
Perception	Permet de remarquer un détail étrange, percevoir une personne ou chose cachée.
Pistage	Utilisé pour suivre une personne, une embarcation ou un animal à la trace.
Recherche	Permet de trouver des indices, des passages secrets, un double fond, etc.

Compétences Sociales

Baratin	Permet de mentir et de s'en tirer à bon compte, utilisé également pour soudoyer.
Corruption	Utilisée pour toute tentative de corruption ou de pot de vin.
Éloquence	Test lors d'un discours public, un entretien en haute société ou lors d'une narration.
Empathie	Utilisée pour calmer une personne, la consoler, la rassurer ou la mettre à l'aise.
Faux papiers	Permet de créer et de détecter des faux titres, certificats et documents.
Hypnotisme	Permet d'hypnotiser une personne consentante et bénéficier des effets possibles.
Intimidation	Utilisée pour effrayer ou pour intimider une personne.
Jargon secret	Permet de glisser des messages cachés dans un discours et de les comprendre.
Jeu	Capacité de bluffer, tricher et de détecter les tricheurs lors d'un jeu de hasard.
Leadership	Utilisé pour tous les jets de recrutement, de ralliement ou de discours militaire.
Marchandage	Permet d'obtenir des rabais ou d'augmenter les prix lors de marchandage.
Performance	Utilisée pour tous les jets qui impliquent une performance artistique ou d'imitation.
Rumeurs	Permet de rassembler rapidement des rumeurs locales ou d'en propager une.
Séduction	L'art de séduire ou d'obtenir des faveurs d'une personne par son charme.
Ventriloquie	Utilisée pour les tests de projection de voix ou pour parler sans remuer les lèvres.

Compétences de Connaissances

Ancien culte	Connaissance de l'ancien culte et ses mystères. Permet de lire et parler la langue.
Astronomie	Connaissance des astres et leur signification culturelle. Peut se guider avec les étoiles.
Bibliothèques	Utilisée pour tous les tests de recherche en bibliothèque ou recherche de document.
Créatures	Connaissance des monstres, des créatures mythique et de leurs pouvoirs.
Géographie	Connaissance sur la cartographie, les lieux, les routes et les tracés maritimes.
Histoire	Savoir général sur l'histoire du monde ainsi que ses acteurs principaux.
Identification	Utilisée pour découvrir les propriétés d'un objet inconnu ou magique.
Maisons	Connaissance des maisons importantes, leurs valeurs, membres et armoiries.
Nature	Connaissance des plantes, de la forêt, des montagnes et des dangers de la nature.
Occultisme	Savoir général sur les phénomènes méconnus, des groupes exclus de la civilisation.
Politique	Connaissance générale sur les politiques, les lois et l'administration des royaumes.
Rituel du trépas	Utilisé pour pratiquer ou reconnaître la pratique du rituel du trépas.
Sortilèges	Permet d'identifier les différents sortilèges, connaissance globale sur la magie.
Tactiques	Connaissances générales sur la guerre, les stratégies et les tactiques militaires.
Théologie	Connaissance des rituels religieux, des prières et l'histoire de la religion moderne.

* Ces compétences sont sujettes à l'encombrement, voyez la section suivante sur l'encombrement pour plus de détails.

Jets de compétences opposés

Pour la majorité des compétences, si deux personnes s'opposent, ils doivent lancer chacun un jet de la même compétence et le plus haut résultat l'emporte. Par exemple, si deux personnes luttent l'une contre l'autre, les deux vont faire un jet de compétence de lutte et le résultat le plus élevé l'emporte.

Certaines compétences ont des jets opposés différents. Par exemple, une personne qui tente de se cacher dans un bâtiment doit lancer un jet de camouflage urbain. Afin de voir cette personne cachée, le maître va demander un jet de perception supérieur au jet obtenu par celui qui se cache.

Dans le cas de jets de compétences opposés, il n'y a pas de succès automatique sur un 100 ou plus ou d'échec critique sur un 0 ou moins. Comparez simplement les deux jets : 120 l'emporte sur 110 et -10 l'emporte sur -20.

Voici la liste des compétences opposées :

Catégorie	Compétences	Compétences opposées
Habilitété	Camouflage nature	Perception
Habilitété	Camouflage urbain	Perception
Habilitété	Crochetage	Technologie
Habilitété	Démolition	Charpenterie
Habilitété	Discrétion nature	Écoute
Habilitété	Discrétion urbaine	Écoute
Habilitété	Dissimulation	Détection
Habilitété	Pièges	Détection
Habilitété	Vol à la tire	Perception
Sens	Pistage	Camouflage nature / urbain
Sens	Recherche	Dissimulation
Sociale	Baratin	Analyse

Exemples détaillés

Une personne qui tente de se camoufler doit lancer un jet de camouflage nature ou urbain selon l'environnement. Ceux qui cherchent à le voir devront lancer des jets de perception. La difficulté du jet de perception sera égale au jet de camouflage plus les bonus ou les malus donnés par le maître de jeu selon la situation (bonus s'il fait sombre, malus si le lieu n'est pas propice au camouflage, etc.).

Une personne qui tente de pister doit lancer un jet de pistage. La difficulté à atteindre sera égale au jet de camouflage nature ou urbain plus les bonus ou les malus donnés par le maître de jeu selon la situation (bonus si la piste n'est pas fraîche, malus si la personne était à cheval, etc.).

Encombrement

Porter une armure diminue vos réflexes et votre dextérité manuelle, ceci affecte votre vitesse de mouvement à pied ainsi que certaines compétences. L'encombrement est exprimé ainsi : 1/10, 2/20, 3/30 ou 4/40. Le premier chiffre est la pénalité au mouvement à pied et le deuxième chiffre est la pénalité aux jets de compétence.

Mouvement

Votre mouvement est calculé ainsi : $\text{Mouvement} = (6 - \text{Encombrement})$ cases. Une personne une armure ayant un facteur d'encombrement de 2/20 calcule son mouvement à pied ainsi :

$$\begin{aligned}\text{Mouvement} &= (6 - \text{Encombrement}) \text{ cases} \\ \text{Mouvement} &= (6 - 2) \text{ cases} \\ \text{Mouvement} &= 4 \text{ cases}\end{aligned}$$

Compétences

Certaines compétences sont également pénalisées par l'encombrement, elles sont identifiées par un astérisque sur votre feuille de personnage. Lorsque vous faites un tel jet de compétence, vous devez soustraire le résultat obtenu par le facteur d'encombrement : $\text{Résultat} = (\text{Jet du D20} + \text{Compétence} - \text{Facteur d'encombrement})$

Par exemple, un personnage ayant 15 dans une compétence, un facteur d'encombrement de 2/20 et ayant obtenu 11 sur son jet de compétence avec un D20 :

$$\begin{aligned}\text{Résultat du jet} &= (\text{Jet du D20} + \text{Compétence} - \text{Facteur d'encombrement}) \\ \text{Résultat du jet} &= (11 + 15 - 20) \\ \text{Résultat du jet} &= 6\end{aligned}$$

Si votre résultat est inférieur à zéro à cause de l'encombrement et que vous n'avez pas roulé 1 sur le D20, le jet de compétence n'est pas un échec critique, c'est simplement un jet très mauvais.

Aucune armure

Lorsqu'un personnage ne porte pas d'armure, il n'est pas encombré. Il est donc inutile de considérer le facteur pour déterminer son mouvement ou ses jets de compétence.

État de santé

L'état de santé d'une personne est déterminé par son pourcentage de points de vie actuel sur son total de points de vie maximal. Par exemple, une personne à 7 point de vie sur 11 est considérée comme étant à 64% (7 divisé en 11) de santé. Voici les états de santé possibles et les conséquences sur une personne.

Bonne santé (plus de 50%)

La santé est bonne, la personne se comporte normalement.

Santé faible (1 point de vie à 50%)

La santé est faible, ceci n'affecte en rien les aptitudes au combat mais change les agissements de la personne, celle-ci a mal et se sent faible. Lorsque votre personnage est dans cet état, montrez aux autres que vous avez mal et avez besoin de soins ou de repos.

Blessé (0 point de vie)

À ce stade, la personne s'écroule sur le sol et ne peut plus faire d'actions. Elle peut toujours parler mais difficilement, elle ne peut pas lancer de sortilèges. Elle pourra agir seulement si elle est guérie à 1 point de vie ou plus. Une attaque sur une cible blessée est un coup critique automatique. Un cavalier blessé tombe sur la case de tête de sa monture.

Blessé grave (-100% a -1 point de vie)

Comme pour le blessé mais la personne perd son sang petit à petit. À chaque 10 secondes, la personne enlève (5 % de son maximum) à ses points de vie actuels. Un blessé peut être stabilisé pour ne plus perdre son sang, consultez la section sur la stabilisation. Toute personne ayant été blessée gravement au moins une fois lors d'un affrontement doit lancer dans la table des blessures, voir la section sur les blessures.

Mort (moins de -100%)

La mort d'une personne se produit lorsque les points de vie de celle-ci dépassent son maximum dans le négatif. Une fois rendue à ce stade, la personne ne peut plus être guérie et sa mort est inévitable. Lorsqu'une personne tombe à cet état de santé, il lui reste (expérience + essence) secondes à vivre, elle a froid et peut parler seulement à voix faible. Elle perd peu à peu conscience des choses qui l'entourent et s'éteint définitivement.

Blessé ou blessé grave hors combat

S'il est stable et que la bataille est terminée, le blessé ou le blessé grave (0 à -100% point de vie) ne peut toujours pas utiliser ses compétences ou faire des actions. Il peut malgré tout effectuer ces quelques actions tant qu'il est hors du champ de bataille :

- Il peut ramper ou marcher si quelqu'un le supporte.
- Il peut être passager sur une monture mais ne peut pas conduire.
- Il peut dormir, boire et manger tranquillement.
- Il peut parler et même crier difficilement.

Régénération et sommeil

Les points de vie et de magie se régénèrent avec le sommeil. Voici les règles qui gèrent la régénération et le sommeil :

- Suivant une période de sommeil d'au moins 6 heures, une personne regagne automatiquement 10 % du maximum de ses points de vie (minimum 1) et points de magie (minimum 1). Le sommeil peut être effectué en plusieurs parties pour faire des tours de garde mais doit totaliser au moins 6 heures.
- En plus de régénérer des points de vie, une personne ayant perdu une statistique (physique, mental ou réaction), regagne 1 point perdu dans chaque statistique suivant chaque période de sommeil.
- Toutes les actions et talents qui peuvent être effectués une fois par jour sont de nouveau utilisables uniquement après la période de sommeil. Il est donc inutile de compter l'heure d'utilisation car seul le repos permet de les utiliser de nouveau.
- La régénération s'effectue uniquement à la fin des 6 heures de sommeil. Rien n'est régénéré tant que les 6 heures ne sont pas terminées.
- Si le groupe se repose de façon sporadique pour effectuer des tours de garde, considérez la fin du dernier tour de garde comme étant le moment de régénération de tous les membres du groupe.
- Une personne ne peut pas régénérer plus d'une fois par le sommeil dans la même journée. Du sommeil supplémentaire n'ajoute rien à la guérison.
- Si une personne passe la journée complète à se reposer dans un endroit confortable et paisible, elle regagne un 10 % de points de vie et points de magie supplémentaires qui s'ajoutent au bonus du sommeil.
- Une personne peut dormir tout en portant une armure mais ne régénère pas de point de vie ou de magie. Ceci inclut tout les types d'armure (robe, tunique, etc.).
- Une personne n'ayant pas dormi pendant plus d'une journée réduit de 1 toutes ses statistiques (physique, mental et réaction) pour chaque journée suivant la première où il n'a pas dormi. Donc la personne perd 1 à toutes ses statistiques après 24 heures sans dormir, 2 après 48 heures, etc. Ces statistiques sont récupérées par les journées de sommeil suivantes.

Stabilisation

Tout personnage peut tenter de stabiliser une cible blessée gravement. La stabilisation s'effectue en une seule action et peut arrêter le saignement d'une cible. Pour réussir à stabiliser une personne, calculez le pourcentage de points de vie dans le négatif de la personne. Pour ce faire, utiliser cette formule :

$$\text{Pourcentage} = \text{Points de vie actuel} / \text{Maximum de points de vie}$$

Une fois le pourcentage calculé, lancez un jet de compétence de médecine et consultez le tableau ci-dessous :

Jet	0% à -20%	-21% à -40%	-41% à -60%	-61% à -80%	-81% à -100%
9 ou moins	-	-	-	-	-
10-19	1	½	½	-	-
20-29	1	1	½	½	-
30-39	1	1	1	½	½
40-49	2	1	1	1	½
50-59	2	2	1	1	1
60-69	2	2	2	1	1
70-79	Auto	2	2	2	1
80-89	Auto	Auto	2	2	2
90-99	Auto	Auto	Auto	2	2
100 ou plus	Auto	Auto	Auto	Auto	2

Légende

- La stabilisation est automatiquement un échec.
- ½ Le blessé est stabilisé s'il réussit un test physique divisé en deux.
- 1 Le blessé est stabilisé s'il réussit un test physique.
- 2 Le blessé est stabilisé s'il réussit un test physique sur deux tentatives.
- Auto Le blessé est stabilisé automatiquement.

Si un échec critique est obtenu lors du jet de médecine, il est possible que vous ayez infligé une blessure à la cible que vous vouliez guérir. La cible doit lancer immédiatement dans la table de détermination de la blessure, de la section des blessures.

Sortilèges

Lancer des sortilèges est un art, il requiert une gestuelle spécifique ainsi qu'une grande concentration. Les sortilèges sont considérés comme des actions et sont identifiés par un astérisque placé devant le nom. À la différence des actions ordinaires, lancer un sortilège requiert une grande concentration et peut déclencher une attaque d'opportunité par des ennemis situés dans une case adjacente.

Les sortilèges sont des incantations, il est donc préférable que vous mimiez les gestes et les paroles que votre personnage pose lorsqu'il lance celui-ci. Il n'y a pas de ligne de conduite pour les gestes et les paroles, soyez créatif et demeurez réaliste à la fois. La seule chose exigée est que votre sortilège soit bien visible et que les personnes présentes autour de vous sachent clairement que vous lancez celui-ci.

Diminuer la force magique

Plusieurs sortilèges utilisent la force magique de votre personnage. Vous pouvez diminuer votre force magique à votre guise si vous désirez rendre votre sortilège moins puissant mais vous devez le spécifier au maître de jeu avant de lancer le sortilège.

Résister à un sortilège

Pour certains sortilèges comme pour certaines actions, il est parfois spécifié que l'adversaire doit lancer une résistance physique, mentale ou de réaction. Si l'adversaire réussit son test de résistance, il n'est pas affecté par le sortilège. La cible peut toujours décider de ne pas résister et de rater automatiquement son test de résistance.

Identifier un sortilège

Certains sortilèges sont faciles à identifier car l'effet est visible et immédiat. Par contre plusieurs sortilèges n'ont pas d'effet apparent ou instantané. Lorsque vous voyez et entendez une personne qui lance un sortilège, vous pouvez tenter un jet de compétence de sortilège pour identifier le sort qui vient d'être lancé.

La difficulté du jet est reliée au nombre de points de magie utilisé par le sortilège lancé, vous pouvez obtenir le nom ainsi qu'une brève description du sortilège, donnés par le maître de jeu. Voici la formule pour connaître la difficulté d'identification d'un sortilège :

$$\text{Réussite} = 10 + (\text{Nombre de points de magie utilisé} * 10)$$

Donc pour identifier un sortilège qui coûte 1 point de magie à lancer, la difficulté du jet de sortilège serait de 20 (10 + (1 * 10)). Pour un sortilège qui coûte 4 points de magie, la difficulté serait de 50 (10 + (4 * 10)). Un jet de sortilège de 100 et plus peut identifier n'importe quel sortilège.

Identification d'objet

Identifier les propriétés d'un objet magique est fastidieux. Pour ce faire, la personne doit avoir l'objet sur elle et consacrer sa journée entière à l'identification. Une fois la journée terminée, la personne peut lancer un jet de compétence d'identification.

La difficulté du jet est relative à l'objet. Pour une baguette magique, la difficulté est directement liée au sortilège de la baguette, voir la section sur les sortilèges. Pour les autres objets, la difficulté est laissée à la discrétion du maître de jeu et demeure secrète.

Si l'identification est réussie, le maître de jeu révèle à la personne la véritable nature de l'objet. Si l'identification échoue, elle pourra recommencer le lendemain et aura un bonus de 1 par journée d'essai raté. Donc un bonus de 4 si échoué pendant 4 jours.

Concentration

Certaines situations rendent difficile voire presque impossible l'incantation de sortilèges. Pour lancer un sortilège, il est obligatoire de pouvoir utiliser ses mains et sa voix, par contre, certaines conditions peuvent rendre l'incantation plus ardue.

Lorsqu'une situation de concentration s'applique, la personne doit effectuer un jet de compétence de concentration. Si la personne réussit, le sortilège est lancé normalement, si la personne échoue, elle perd les points de magie mais le sortilège ne fait rien.

Situations équestres *	Difficulté	Situations navales	Difficulté
Monture en mouvement	8	Navire en mouvement	8
Monture au galop	15	Navire en haute mer	15
Monture en vol	30	Navire dans une tempête	30

* Situé sur une monture, vous ne pouvez pas lancer de sortilèges si votre carrière ne vous permet pas de combattre sur une monture.

Situations autres	Difficulté	Situations autres	Difficulté
En équilibre	15	En natation	35
En escalade	20	Sous l'eau	45
En course	25	En chute libre	55
En train de glisser	30	En train de dévaler	65

Modificateurs au jet

Sous l'effet de la fatigue, de la maladie ou du poison	+5
Sous l'effet de l'alcool, d'une drogue ou d'un charme	+10
Sous l'effet de la confusion ou de la peur	+20

Rituel du trépas

Le rituel du trépas est un art que bien peu maîtrisent à la perfection. Afin de savoir si le rituel est réussi ou non, utilisez la formule suivante :

$$\text{Réussite} = \text{Jet} + \text{Expérience} + \text{Environnement} + \text{Nombre de jours depuis la mort}$$

Jet

Le facteur de jet est relié au jet de compétence de la personne qui effectue le rituel. Un jet de compétence de 100 ou plus signifie que le rituel a été accompli parfaitement.

Jet	Facteur	Jet	Facteur	Jet	Facteur
10-14	9	35-39	4	60-69	-1
15-19	8	40-44	3	70-79	-2
20-24	7	45-49	2	80-89	-3
25-29	6	50-54	1	90-99	-4
30-34	5	55-59	0	100 et +	-5

Expérience

Le facteur d'expérience est calculé selon l'expérience et l'essence de la personne pour qui le rituel est fait. Plus la cible est expérimentée, plus la réussite du rituel est difficile.

Exp. + Ess.	Facteur	Exp. + Ess.	Facteur	Exp. + Ess.	Facteur
0-6	0	50-79	4	270-399	8
7-15	1	80-119	5	400-599	9
16-29	2	120-179	6	600-899	10
30-49	3	180-269	7	900 et +	11

Environnement

Le facteur d'environnement est calculé selon la sainteté du lieu où le rituel est pratiqué et si la personne est déconcentrée lors du rituel.

Lieu béni : cimetière, chapelle, temple extérieur, etc.	-1
Lieu saint : église, cathédrale, etc.	-2
Déconcentré pendant le rituel	+2
Affrontement pendant le rituel	+2

Réussite

Le maître de jeu additionne tous les facteurs et lance secrètement un D10. Si le résultat est supérieur ou égal au facteur de réussite, le rituel est un succès.

$$\text{Réussite} = \text{Jet} + \text{Expérience} + \text{Environnement} + \text{Nombre de jours depuis la mort}$$

Marchandage

Le marchandage consiste à faire le tour complet de la place du marché dans le but d'obtenir le meilleur prix pour un objet particulier. Marchander exige d'avoir au moins une heure de temps libre pour analyser les magasins et argumenter avec les commerçants.

Pour connaître le prix d'achat ou de vente d'un objet suite à un marchandage, lancez un jet de compétence de marchandage et consultez le tableau ci-dessous :

Jet de marchandage	Achat	Vente
Échec critique ou aucune tentative de marchander	Prix régulier	Le tiers du prix régulier
1 à 9	100%	35%
10 à 14	98%	38%
15 à 19	96%	41%
20 à 24	94%	44%
25 à 29	92%	47%
30 à 34	90%	49%
35 à 39	88%	51%
40 à 49	86%	53%
50 à 59	85%	55%
60 à 69	84%	56%
70 à 79	83%	57%
80 à 89	82%	58%
90 à 99	81%	59%
100 et plus	80%	60%

Achat

Une personne voulant acheter un objet de 50 pièces d'or et qui roule un jet de compétence de 24 pourra donc obtenir l'objet au prix de 47 pièces d'or ($50 * 94\% = 47$).

La personne peut décider de ne pas acheter l'objet. Par contre elle ne pourra pas obtenir cet objet précis à un prix moindre, dans la même ville, pour le prochain mois.

Voici deux facteurs qui peuvent augmenter le prix d'achat

Objet provenant uniquement d'un pays étranger en paix : +50% à l'achat

Objet provenant uniquement d'un pays étranger en guerre : +100% à l'achat

Vente

Une personne voulant vendre un objet de 45 pièces d'or et qui roule un jet de compétence de 41 pourra obtenir 24 pièces d'or ($45 * 53\% = 23.85$ arrondi à l'entier le plus près).

La personne peut décider de ne pas vendre l'objet. Par contre cet objet particulier ne pourra pas être vendu plus cher, dans la même ville, pour le prochain mois.

Fabrication et amélioration d'objets

En maîtrisant les bonnes compétences, il est possible de fabriquer et améliorer vos objets, ceci exige du temps et implique des coûts matériels. Améliorer consiste à enlever une propriété négative ou créer une propriété positive. Pour ajouter une propriété positive, vous devez d'abord enlever toutes propriétés négatives. Voici les quatre étapes à suivre.

1. Déterminez le coût du travail

Avant de débiter la fabrication ou l'amélioration de l'objet, vous devez immédiatement déboursier le coût du travail en pièces d'or. Pour calculer le coût, utilisez cette formule :

$$\text{Coût} = ((\text{Valeur marchande du nouvel objet}) - (\text{Valeur marchande initiale})) / 2$$

Ce coût est plus qu'une simple marchandise et n'est jamais négociable pour cette raison. Pour une fabrication, la valeur marchande initiale est considérée comme égalant zéro.

2. Lancez le jet de compétence selon le type d'objet

Une fois le coût de travail déboursé, vous devez lancer un jet de compétence, relié au type d'objet à fabriquer. Utilisez la liste si dessous pour connaître la compétence.

- Arme de mêlée non métallique : Artisanat
- Arme de mêlée métallique : Métallurgie
- Épée sainte : Métallurgie et Théologie, utilisez la compétence la plus faible
- Arme de tir sans poudre : Charpenterie
- Arme de tir avec poudre : Technologie
- Bombe : Technologie
- Bouclier de bois : Charpenterie
- Bouclier de métal : Métallurgie
- Armure légère, tunique, robe * : Artisanat
- Armure moyenne, lourde : Métallurgie
- Canon : Technologie (Jusqu'à trois personnes peuvent travailler sur le projet en même temps, le chef du projet effectue le jet)
- Navire : Charpenterie (Un nombre de personnes égal à l'équipage du navire peuvent travailler en même temps, le chef du projet effectue le jet)
- Objet non métallique : Artisanat
- Objet métallique : Métallurgie

* Pour les robes ayant un facteur de magie supérieur à 1.5, vous devez utiliser la compétence la plus faible entre Artisanat et Sortilège. Ces robes sont donc considérées comme étant magique.

3. Déterminez le temps

Voici la formule utilisée pour calculer le temps de fabrication ou d'amélioration. L'objet sera utilisable uniquement après cette période de travail. Le travail est considéré comme étant à temps plein. Vous ne pouvez pas pratiquer de métiers pendant ce temps mais gagner suffisamment d'or pour subsister, donc vous n'avez rien à déboursier pour vivre.

Temps requis en jours = (Coût du travail) * (Facteur du tableau)

Jet	Facteur
Échec critique	100 %
1-4	80 %
5-9	65 %
10-14	54 %
15-19	48 %
20-24	43 %
25-29	38 %
30-34	34 %
35-39	30 %
40-44	26 %

Jet	Facteur
45-49	23 %
50-54	20 %
55-59	18 %
60-64	16 %
65-69	15 %
70-74	14 %
75-79	13 %
80-89	12 %
90-99	11 %
100 ou +	10 %

4. Déterminez la réussite

Une fois le travail terminé, vous devez lancer un dernier jet de compétence. Ce jet déterminera si la fabrication ou l'amélioration est réussie. En déterminant la valeur marchande finale de l'objet, vous pouvez déterminer la difficulté selon ce tableau :

Valeur	Jet
1-2	5
3-5	6
6-10	8
11-17	10
18-27	12
28-39	14
40-54	17
55-74	20
75-99	23
100-129	26
130-169	29

Valeur	Jet
170-219	32
220-284	35
285-369	38
370-479	41
480-629	44
630-819	47
820-1059	50
1060-1379	53
1380-1799	56
1800-2299	59
2300-2999	62

Valeur	Jet
3000-3999	65
4000-5499	68
5500-7499	71
7500-9999	74
10000-14999	77
15000-19999	80
20000-24999	84
25000-29999	88
30000-39999	92
40000-49999	96
50000 et plus	100

Donc pour fabriquer, réparer ou améliorer une armure lourde ayant une valeur finale de 120 pièces d'or, la personne devra lancer un jet de métallurgie à 26 ou plus.

Dans le cas d'un échec sur le jet, l'objet n'est pas construit ou n'est pas amélioré mais l'or et le temps sont perdus malgré tout.

Survie en nature

Voici les différents jets de compétence reliés à la survie en nature.

Allumer un feu

Faire du feu requiert des matériaux combustibles, trouver ceux-ci peut être très facile dans une forêt sèche et peut demander un jet de recherche dans d'autres environnements. Une fois les matériaux trouvés, un jet de nature est requis pour allumer le feu, la difficulté du jet varie selon la qualité du combustible. Voyez le tableau ci-dessous.

Trouver les matériaux	Recherche	Allumer le feu	Nature
Forêt sèche	Aucun jet	Huile	10
Forêt humide (b. humide si raté)	10	Papier	15
Plaine	15	Bois sec	20
Montagne	20	Bois humide	30
Désert	30	Briquet (difficulté réduite)	-10

Par exemple, un groupe cherche du bois sec dans une plaine pour démarrer un feu avec un briquet. Le jet de recherche pour trouver du bois est d'une difficulté de 15 et le jet de nature pour démarrer le feu est de 10 (20 - 10) à cause du briquet.

Trouver de l'eau potable

Trouver de l'eau potable peut être très facile dans certains environnements et extrêmement difficile dans d'autres. Un jet de recherche est requis dans ce cas.

Environnement	Recherche	Environnement	Recherche	Modificateurs
Forêt	5	Montagne	25	Pluie récente -5
Plaine	10	Sous terre	35	Neige +10
Marais	15	Désert	50	Sécheresse +10

Par exemple, si un groupe cherche de l'eau potable dans une montagne enneigée, le jet de recherche sera d'une difficulté de 35 (25 + 10).

Trouver de la nourriture

La nourriture peut être soit chassée ou pêchée par un jet de chasse et pêche. Elle peut également être cueillie par un jet de nature. Trouver de la nourriture demande une journée entière de travail dans un environnement propice loin des villes. Voici le nombre de jours de nourriture trouvé selon le jet lancé. Si vous effectuez seulement une demi-journée de travail ou si vous cherchez tout en voyageant, divisez le résultat obtenu par 2.

Jet	Chasse	Pêche	Cueillette	Jet	Chasse	Pêche	Cueillette
9 et -	Rien	Rien	Rien	40 à 49	D12-3	D6	4
10 à 14	D10-6	D3-1	1	50 à 59	D20-6	D8	5
15 à 19	D10-5	D4-1	D2	60 à 79	D20-5	D10	6
20 à 29	D10-4	D5-1	2	80 à 99	D20-4	2D6	7
30 à 39	D12-4	D5	3	100 et +	D20-3	2D8-1	8

Si le résultat final est de zéro ou moins, aucune nourriture n'est trouvée. Le maître de jeu peut appliquer un modificateur au jet de compétence selon l'environnement.

Trouver des herbes médicinales

En plus de l'eau et de la nourriture, il est également possible de trouver des herbes médicinales en nature. Les herbes médicinales existent sous plusieurs formes et peuvent être trouvées dans de nombreux milieux comme les forêts, les marais, les montagnes et les cavernes. Un personnage qui cherche des herbes doit d'abord avoir au moins une action pour utiliser ces mêmes herbes. Sans action, il lui est impossible d'en trouver.

Comme pour la chasse, la pêche ou la cueillette, le personnage peut tenter à chaque jour de rechercher des herbes en nature mais ceci occupe toute sa journée et il ne peut rien faire d'autre. S'il désire effectuer une demi-journée de travail, il peut le faire en divisant le résultat final du jet en 2. Pour savoir si le personnage parvient à trouver des herbes, on doit d'abord déterminer le type d'environnement :

Nature rapprochée - Signifie que le personnage se trouve à 2 jours ou moins d'une grande ville ou qu'il se trouve à moins de 4 heures d'un petit village.

Nature éloignée - Signifie que le personnage est loin de toute civilisation dans un milieu qui n'est pas très dangereux comme une montagne paisible.

Nature hostile - Signifie que le personnage est loin de toute civilisation dans un milieu surpeuplé de monstres qui peut être très dangereux comme la jungle profonde.

Pour déterminer le jet, le personnage doit utiliser sa compétence la plus faible entre la recherche et la nature et lancer un jet de compétence régulier.

Jet	Nature rapprochée	Nature éloignée	Nature hostile
9 et -	Rien	Rien	Rien
10 à 14	Faible : D12 - 10	Standard : D12 - 11	Standard : D12 - 10
15 à 19	Faible : D10 - 8	Standard : D10 - 9	Standard : D10 - 8
20 à 24	Faible : D8 - 6	Standard : D8 - 7	Standard : D8 - 6
25 à 29	Faible : D6 - 4	Standard : D6 - 5	Standard : D6 - 4
30 à 39	Faible : D10 - 7	Standard : D5 - 4	Standard : D10 - 7
40 à 49	Faible : D8 - 5	Standard : D12 - 10	Forte : D12 - 11
50 à 59	Faible : D12 - 8	Standard : D10 - 8	Forte : D8 - 7
60 à 79	Faible : D10 - 6	Standard : D8 - 6	Forte : D6 - 5
80 à 99	Faible : D12 - 7	Standard : D6 - 4	Forte: D12 - 10
100 et +	Faible : D10 - 5	Standard : D10 - 7	Forte: D8 - 6

Si le résultat est de zéro ou moins, aucune herbe n'est trouvée. Le maître de jeu peut appliquer des modificateurs au jet de compétence ou au résultat.

Si des herbes sont découvertes, le personnage peut lancer un dernier D20. S'il obtient 20, la catégorie d'herbe augmente d'un cran et il peut lancer un nouveau D20. S'il obtient un deuxième 20, la catégorie d'herbe augmente d'un autre cran et plus aucun jet n'est nécessaire. Il est donc possible de trouver des herbes standards ou fortes en nature rapprochée avec beaucoup de chance.