

Karm

Livre des règles
Partie I : Les Bases

*« Depuis longtemps je suis mort mais mon sang coule encore
Les hommes me servirent et battirent mon empire
En sauveur je me suis présenté et du mal j'ai triomphé
Et mes fils régnèrent en l'attente d'une nouvelle ère...»*

-KARN

*« De la nuit sombre nous sommes venus
Par le destin nous fumes déchus
D'un vert émeraude nous répondons
Par la lumière nous succombons »*

-GÉNÉRAUX DÉMONS

Table des matières

| | |
|---|----|
| Introduction | 5 |
| Règles de base | 6 |
| I) Maîtriser le jeu:..... | 6 |
| II) Incarner un personnage de manière Roleplay:..... | 8 |
| Mécaniques de Jeu | 9 |
| I) Le Système du D20:..... | 9 |
| II) La chance:..... | 9 |
| III) Les critiques:..... | 9 |
| IV) Le Prestige:..... | 9 |
| V) Les Actions en combat:..... | 10 |
| VI) Calculer la vitesse de base:..... | 11 |
| VII) Le Déplacement :..... | 11 |
| VIII) La Fatigue :..... | 12 |
| IX) L'Usure du matériel:..... | 12 |
| X) Les Règles de combat:..... | 13 |
| XI) L'âme et le corps :..... | 15 |
| XII) Les Avantages de type d'arme:..... | 17 |
| XIII) La Règle de taille de Créature :..... | 18 |
| XIV) L'encombrement:..... | 18 |
| XV) Lire, écrire et parler:..... | 19 |
| XVI) Le Dressage et Les Familiars:..... | 20 |
| XVII) La Santé mentale:..... | 21 |
| XVIII) Les points Divins et Démoniaques :..... | 22 |
| Création de personnage | 23 |
| I) L'Histoire du personnage ou Background:..... | 23 |
| II) Les Caractéristiques:..... | 24 |
| III) Avantages et Ethnie:..... | 27 |
| IV) Les compétences:..... | 33 |

Introduction

Karn est un jeu de rôle Héroïque Fantaisie où les joueurs, guidés par le Maître de jeu (MJ), incarnent des ethnies humaines évoluant dans un monde brutal sans magie. L'alchimie y est une science qui capture l'essence de tout ce qui l'entoure. Elle est présente dans le monde entier et agit dans le quotidien des mortels. Les hommes sont faibles et doivent évoluer dans un milieu hostile pouvant apporter la mort en tout instant. Mais par chance, ils sont nombreux et organisés. Depuis le premier âge, l'humain a prouvé sa valeur par l'unité et le nombre. Les joueurs devront redoubler de prudence car souvent une vie ne tient qu'à un fil.

Le jeu porte le nom de Karn, le Dieu libérateur ayant délivré l'espèce humaine du joug des démons. L'homme a basé sa civilisation sur la même conduite de vie que Karn. L'Empire regroupe tous les peuples qui prient Karn. Il est dirigé par l'Empereur, un fils de Karn qui possède une longévité hors normes. Il a pour mission de garder la lumière de Karn sur tous et de ne laisser personne tirer à nouveau le voile des ténèbres sur l'humanité.

Un système d'inquisition, "La garde Blanche" est là pour servir l'Empereur et protéger le peuple. Malgré sa présence constante, les rencontres avec des créatures de la nuit ne sont pas rares. Car en ce monde les contes de Loup-Garous et de Vampires dévorants les enfants sont bien réels. Le nom du Seigneur Vampire Hector fait trembler de peur les citoyens du monde entier.

Les joueurs vont incarner des personnages évoluant dans un monde dangereux. Leurs quêtes personnelles vont les mener à faire des choix cornéliens pouvant aller contre leur volonté. Ils vont rencontrer des créatures que personne n'espère croiser.

Karn est un jeu de rôle d'ambiance forçant le Roleplay de ses participants. Des règles d'interactions sociales comme le prestige ou les relations ont été mises en place pour que les PNJ influencent la réflexion du personnage en terme de Passé, Présent et Future.

« Nous avons écrit le jeu de manière à laisser le libre choix aux joueurs de créer les personnages qu'ils désirent. Nous sommes partis sur un système de compétences accessible à tous. Le but pour le joueur n'est pas d'être confiné dans une classe ou une carrière mais d'explorer les envies du personnage en pouvant se spécialiser dans les pratiques qu'il désire afin de rendre chaque personnage différent. »

-Le staff de développement



Règles de base

I) Maîtriser le jeu:

Un objectif important pour nous lors du développement du jeu a été que le joueur tente des choses et les réussisse. Cela valorise ses choix en lui faisant tenter des actions originales pouvant amener à des situations ludiques en cours de partie. Tout est possible dans le jeu de rôle mais seuls les dés et l'imagination sont détenteurs du destin des personnages.

Un joueur peut par exemple enduire ses lames avec du **feu en bouteille**. Cela va engendrer des dégâts de feu supplémentaires sur la cible mais aussi sur l'environnement. Si le joueur décide de lancer sa hache et qu'elle finit sa course sur un bâtiment inflammable, cela va avoir des conséquences directes sur le déroulement du combat.

Durant la phase de développement un de nos joueurs a proposé d'accrocher des potions de feu en bouteille sur ses deux haches. Ainsi, en frappant les deux armes il lui était possible de les enflammer dans le but de produire des dégâts de feu supplémentaire en combat.

Il peut également avoir mis le feu autre-part durant son action. Les rideaux d'une chambre d'auberge par exemple. Et en quelques secondes les flammes lèchent déjà la charpente. Quelqu'un pourrait le voir et dénoncer cet acte de dégradation. Ou au contraire faire chanter le personnage en lui soutirant de l'argent contre son silence.

Tous les actes des personnages peuvent avoir des conséquences sur leur environnement

En tant que MJ vous êtes libre d'adapter les règles de jeu. Vous pouvez retirer celles qui ne vous plaisent pas, les remplacer, les améliorer, les alléger.

Cependant n'oubliez pas les règles universelles du jeu de rôle :

- 1) **Le MJ a toujours raison**
- 2) **Si il a tort ; se référer à la règle 1.**
- 3) **Le MJ est sensible aux offrandes.**
- 4) **Ta Gueule C'est Alchimique (TGCA)**

Le rôle du maître du jeu est de créer une histoire et de la faire vivre. Sa trame narrative doit être réfléchie à l'avance. Vous avez donc la responsabilité de décrire avec le plus de détails possibles l'environnement et l'ambiance des lieux que vous proposez. Il s'agit là d'une notion très importante pour la cohérence du récit et l'immersion des joueurs.

Cela évitera d'éventuelles coupures de la part des joueurs en pleine « cinématique ». Il faut éviter au possible la phrase typique qui a embarrassé plus d'un MJ débutant :

« Oui mais ça tu l'avais pas précisé, monsieur le MJ ! »

Vos joueurs sont les héros de votre histoire. En tant que MJ on peut dire qu'une certaine neutralité vous incombe. Vous n'êtes ni gentil ni méchant, vous êtes le narrateur. Le but n'est pas de tuer vos héros ou de les équiper pour les rendre invincibles. La neutralité et la courbe de difficulté doivent être au centre de vos nombreuses préoccupations. Toutefois si les dés s'acharnent sur l'un des personnages ou si un joueur plein de confiance se met à foncer tête baissée en direction du danger, dites vous qu'il servira d'exemple pour les autres.



Nous avons essayé de donner une dimension de danger pour le joueur. Même dans le cas où il serait le plus fort du monde, il lui est possible de perdre la vie en une fraction de seconde. Les personnages joueurs sont des humains et leur vie ne tient toujours qu'à un fil.

Comme bien des MJ, il arrivera un moment où vous allez passer quelque temps pour écrire votre scénario. Et comme bien des MJ vous allez devoir le mettre à la poubelle car les joueurs décideront de ne pas suivre votre histoire. Ce n'est pas grave, vos idées pourront être utilisées pour une prochaine partie. Suivez les actions de vos joueurs et improvisez sur celles-ci.

«Tiens tu bois dans l'auberge? Ton personnage est ivre et bouscule un homme qui renverse sa bière sur son pantalon. Il se retourne et semble en colère. Que fais-tu? »

Selon nous il n'y a rien de plus désagréable qu'un MJ qui prend la décision à la place des joueurs.

« Ton personnage est très fatigué. il va se coucher et tu n'as pas le choix »

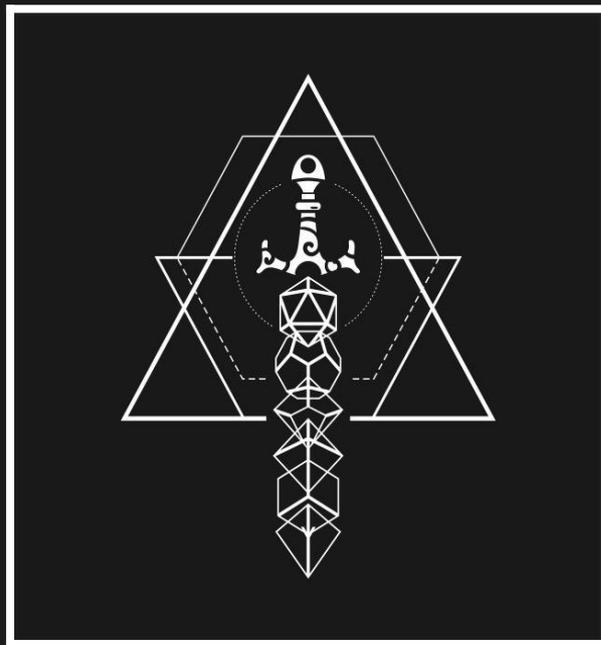
Le joueur ne possède que son personnage mais vous, vous avez autant de PNJ que possible ainsi que l'environnement pour vous amuser. Si vous voulez jouer à la place des joueurs autant écrire votre propre roman, cela vous sierra mieux.

On préférera donc :

« Il est tard et ton personnage est fatigué. Tu prends un point de fatigue et tu me fais un jet de santé par heure pour ne pas en prendre d'autres. Que fais-tu maintenant? »

Le joueur est au courant des éventuelles conséquences. À lui de faire ce qu'il veut. Et si il doit se retrouver à dormir soudainement dans la rue ce n'est pas grave, bien au contraire, cela ajoutera du lore au personnage.

Aussi, si un personnage tente des choses impossibles, nous avons instauré un système de difficulté allant de Très Facile à Épique. Ne dites pas à vos joueurs qu'il est impossible de nager dans les rapides de cette rivière avec une armure de plaques lourdes et son surpoids. Ajoutez seulement un malus à votre jugement (Dans ce cas un malus entre -7 et -10 sur 1D20 par exemple). Dans le jeu de rôle tout est possible. Seuls les dés sont décisionnaire de la réussite ou de l'échec.



II) Incarner un personnage de manière Roleplay:

Le Roleplay est la façon que vous aurez d'incarner votre personnage. Comme au théâtre, vous devrez jouer un rôle. Nous avons créé ce jeu de rôle pour que l'immersion soit la plus optimale. Afin de maintenir l'intrigue, il est important pour vous d'incarner votre personnage. Pour cela vous devez détacher les pensées du joueur de celles du personnage. Vous devez prendre l'habitude de parler à la première personne. Quand vous faites agir votre personnage vous devenez arrêter de dire "mon personnage va monter à cheval". Prenez plutôt l'habitude de dire " je monte sur mon cheval".

En cours de partie, il arrive souvent que vous ne vous retrouvez pas dans les mêmes lieux que d'autres joueurs. Partez du principe que ce que votre personnage n'entend pas, il ne peut pas le savoir. En cas de doute, vous êtes autorisé à demander au MJ.

Le plus simple pour s'imprégner de votre personnage est de lui créer une histoire. Elle peut être simple ou compliquée. Votre personnage doit avoir un Background, des choix qu'il a dû faire dans sa vie, une ambition, un lourd secret... Plus votre personnage aura un passif cohérent et détaillé, plus les choix qu'il doit faire en partie seront évidents pour vous. Des aides de jeu sont disponibles pour vous. (CF: création de personnage)

Notre système de création de personnage est basé sur les compétences. Elles sont nombreuses et ont chacune des niveaux d'expertise. Cela ouvre une infinité de possibilités de personnages. Vous n'êtes pas cantonné aux stéréotypes vus et revus du jeu de rôle. Le barbare peut être intelligent et le voleur à le droit d'être une brute. Vous êtes libre de vos choix et de vos orientations.



Mécaniques de Jeu

I) Le Système du D20:

Le jeu est basé sur un système D20 où le joueur jette 1D20 pour réussir ses actions. Le résultat du dé doit être inférieur au niveau de compétences ou caractéristique pour réussir le jet. De ce principe le 1 est un coup critique et le 20 un échec critique.

Le joueur aura besoin d'autres dés pour jouer correctement comme pour le calcul des dégâts (D4/D8/D10) ou les jets de chance (D100).

En cas de jets opposés entre deux personnages le calcul de la plus grande réussite révélera qui a l'avantage. Pour ceci, il faut soustraire le résultat du dé au niveau de compétence ou caractéristique. Vous obtiendrez alors le taux de réussite de l'action. Il ne vous reste plus qu'à comparer les deux taux et de donner l'avantage au plus grand. De même pour les jets opposés ratés. Les deux joueurs devront comparer leurs taux d'échecs et celui qui aura le plus bas taux d'échec "réussira" face à l'autre malgré son échec de base.

Il est recommandé au joueur de se munir de dés à 4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces, 20 faces et un dé 100.

II) La chance:

Comme dans la vie, il existe un facteur chance à toute chose. Un système de chance a donc été intégré.

Le jet de chance est un jet de dé demandé par le Maître de Jeu. Il est utilisé quand une situation est laissée au hasard. Il peut servir à récompenser un joueur (**Une chance sur 100 de trouver cet artefact très rare**) ou à le punir (**Une chance sur 100 de se faire happer par un glissement de terrain**).

Le joueur lance alors 1d100. Si le résultat est inférieur au pourcentage établi à l'avance, le joueur a de la chance. Ce pourcentage est à moduler en fonction du Maître de Jeu mais également de la difficulté.

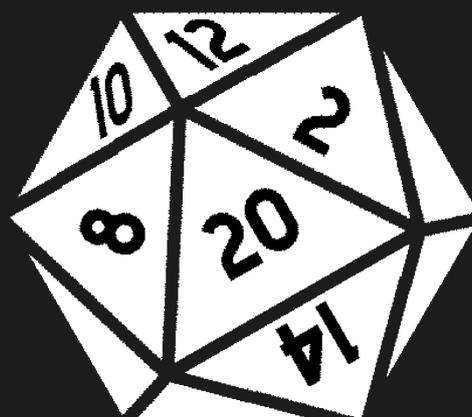
"On ne trouve pas une potion de Maître dans un tonneau de bière sauf dans des cas particuliers..."

-Eswald Patar, le Garde Blanc.

III) Les critiques:

Au cours de ses parties le joueur va jeter les dés. Il a alors une chance de faire une réussite critique ou un échec critique. En cas de réussite critique le joueur réussit son action de façon héroïque et en plus d'avoir réussi il obtient un bonus au bon vouloir du Mj. En cas d'échec critique le joueur rate son action et s'attire la mal chance. C'est encore au MJ de juger et de broder autour de ses résultats.

Dans un combat, toute échec ou réussite lié à un coup visant un ennemi se voit reporter à la table des critiques. Cette table à été créée pour ajouter du dynamisme aux combats. Cependant, libre au MJ de choisir ce qu'il se passe. -Table des critiques à faire-



IV) Le Prestige:

Le prestige est une caractéristique indépendante de tout le reste. Elle va déterminer la réputation des personnages mais également celle d'un objet, d'un lieu, d'un monument ou même d'une organisation. Elle se calcule en pourcentage et se joue sur une base de D100.

De part sa profession ou son milieu social, le personnage obtient tout au long de sa vie une attribution de prestige en fonction de ses actes. La renommée est donc positive ou négative en fonction du Background du personnage.

Un Pnj rencontrant pour la première fois le personnage peut lancer un D100 pour reconnaître le personnage. Si le jet est réussi le Maître de Jeu agit en conséquence.

Le MJ peut attribuer de nouveaux points (par 5% ou 10%) tout au long des scénarios. Ainsi le personnage peut évoluer dans sa discipline et même se faire oublier. Un personnage avec un prestige à 0 est inconnu. Un autre avec un prestige de 100 est une célébrité.

L'emplacement géographique est évidemment à prendre en compte. C'est au MJ de décider de la portée du prestige et de son échelle (régionale ou mondiale). Il peut aussi le définir en fonction des factions. Si par exemple le joueur a aidé La Garde Blanche (Cf. La Garde Blanche), il se peut que son prestige ait une influence sur l'ensemble des rencontres à travers le Monde auprès des Gardes Blancs. Cependant si le joueur s'est joué d'un noble influent, il entretiendra sans doute des griefs avec sa famille.

Le prestige peut donc être à double tranchant. Certains joueurs ne voudront pas se faire connaître tandis que d'autres auront pour objectif la reconnaissance absolue. Chaque acte peut donc avoir une conséquence sur le prestige.

Il peut également se retourner contre le personnage si par exemple une tierce personne usurpe son identité pour ternir sa réputation.

V) Les Actions en combat:

Dans certaines situations les joueurs seront amenés à entrer en phase de combat. Ces phases de combat sont découpées par round. Dans un round chaque joueur à un nombre d'action défini. Un round se déroule en six secondes..

Lors de son tour de jeu, le joueur peut entreprendre plusieurs actions différentes. Le nombre d'action que vous pouvez entreprendre avec votre personnage dépend de votre vitesse de base. Si votre vitesse de base est en dessous de 9, votre personnage possède 1 actions à votre round et ½ actions défensive durant le round adverse. Si votre vitesse de base est de 9 ou plus vous avez 2 actions a votre round et 1 action défensive durant le round adverse. Référez-vous à la table des actions pour lire les mouvements possibles pendant les rounds. Sachez toutefois qu'une action échouée dépense quand même le point ou demi-point d'action utilisé. Un joueur peut décider de retarder son action pendant un tour de jeu et de jouer après les autres. Les actions qui ne sont pas dépensées pendant son tour son perdues. Le personnage ne peut plus utiliser d'action à son tour quand il tombe à 0 action. Son total d'action revient à la normale lors du round suivant.



Table des actions :

| Actions neutres : | Actions offensives: (Pendant votre round) | Actions défensives : (Pendant round adversaire) | Athlétisme : (Pendant votre round) (sous jet de compétence) |
|--|--|---|---|
| Dégaine d'arme : 1 Action | Frappe arme à deux main : 1 Action | Bloqué : gratuite | Course: ½ action |
| Changement d'arme : 1 Action | Frappe arme une main : ½ Action | Contre attaque : Gratuite si parade réussie | Saut : ½ action |
| Prendre objets dans un sac : 1 Action | Tire / Lancé : ½ Action | Parade : ½ Action | |
| Ramasser Objet : 1 Action | Manœuvre : ½ Action | Esquive : Gratuite | |
| Chargement : Variable selon arme de tir | | | |
| Coup précis : gratuit | | | |
| Mouvement : ½ actions | | | |

Les prises d'initiatives peuvent être récompensées pour un joueur entreprenant. Encore faut-il que cela soit justifié en RP. Nous pensons que le RP prime sur le reste, donc récompenser le joueur par une action d'initiative peut apporter satisfaction et actions épiques Par exemple, offrir une demie action à un instant clé au joueur qui aura planifié une stratégie pointue durant tout l'affrontement.

VI) Calculer la vitesse de base:

La vitesse de base est la rapidité de réaction du personnage, elle détermine aussi sa portée de déplacement.

Elle se calcule comme ceci :

Santé + Dextérité /4 +2

Plus la vitesse de base du personnage est haute, plus il aura de chance de jouer dans les premier rounds. L'initiative du personnage est posée à l'avance. En cours de combat il suffit de comparer les vitesses de base de chaque individu (PNJ compris) pour savoir a qui est le tour de jeu.

(Un joueur ayant une vitesse de base de 8 jouera avant un autre ayant 6. Mais il jouera après un ennemi possédant 9 de vitesse de base.)

La vitesse de base détermine aussi le nombre d'action d'attaque et de défense du personnage.

Un personnage en dessous de 9 en vitesse de base possède 1 action d'attaque et ½ action de défense. Quand il arrive au palier 9 il possède 2 actions d'attaque et 1 action de défense. Attention le port d'armure et l'encombrement réduisent la vitesse de base pour l'initiative mais pas pour le nombre d'actions.

Pendant son tour de jeu, le joueur peut utiliser le nombre d'actions d'attaque qu'il possède. Les actions de défense ne peuvent être utilisées qu'en dehors de son tour.

VII) Le Déplacement :

Le déplacement est le nombre de mètres que vous pouvez parcourir en course normale. C'est en fait votre vitesse de base arrondie à l'inférieure. Une vitesse de 9,75 permet donc de parcourir 9m. Dans le cadre d'un combat, un déplacement coûtera une demi-action.

VIII) La Fatigue :

Durant une partie un personnage peut se retrouver à être éveillé toute la nuit ou effectuer des efforts conséquents. Le MJ peut décider de donner des points de fatigue à ses joueurs dans de telles conditions.

Les points de fatigue sont cumulables. Quand le personnage prend un point de fatigue, il se retrouve avec un malus -1 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il se repose.

Pourquoi un point de fatigue ?

- Combat éprouvant
- Alimentation négligée
- Travail acharné
- Manque de sommeil
- Coût
- Gueule de bois
- Maladie
- Alchimie
- Situation stressante

Récupération des points de fatigue:

Un temps de repos que le joueur décide de prendre ou que le MJ impose permet de reprendre 1 point de fatigue.

Un repos complet est un temps entre 6 à 10h de sommeil qui permet l'annulation d'un point de fatigue. Ce temps peut être réduit ou allongé selon l'environnement qui entoure un personnage. (Lit à plumes d'oies, racines d'arbres, pluie battante, douce brise au clair de l'une, soute de navire...)

IX) L'Usure du matériel:

Durant les aventures, les armes, armures et autres objets risquent de subir les effets du temps et de l'utilisation.

Le personnage doit donc faire appel à un artisan pour réparer son matériel. Chaque objet possède un artisan différent. L'épée chez le forgeron, l'armure de cuir chez le tanneur, l'arc chez l'ébéniste.

Toutefois les objets de maître ne peuvent être forgés et réparés que par des maîtres artisans.

Chaque arme et armure possède un nombre de points d'usure limité. Si l'entretien de l'objet n'est pas fait régulièrement il prendra alors un point d'usure. Tant que la limite n'est pas atteinte l'objet garde son efficacité. A l'inverse, quand le nombre de points d'usure est atteint, l'objet se brise et ne peut plus être ni réparé ni réutilisable.

Le niveau de confection des armes et armures a également son importance. En effet, une armure ou arme de maître ne peut être réparée que par des artisans de ce même niveau. Donc certes, ces équipements sont de meilleures qualités, mais il sera plus dur pour le joueur de les faire réparer surtout s'ils sont amenés à parcourir des contrées reculées.

Les points d'usure peuvent être pris au combat face à un ou plusieurs adversaires. Mais, ils peuvent être aussi donnés par le MJ pour maltraitance de l'équipement. Par exemple, nager dans la rivière avec son armure de plaque (sans couler) ou tenter de briser un rocher avec une épée...

Une citation de Thorfin sera plus parlante qu'un long discours sur l'attitude à adopter en présence d'un rocher vous barrant la route :

« Tape aussi fort que t'es con! »

-Thorfin Griffes, Crâne de Sang

Quand une partie d'armure prend des points d'usure elle ne perd pas de sa RD (Résistance aux Dégâts). Cependant si la limite des points d'usure est atteinte, la partie correspondante se brisera. Elle ne sera donc plus utilisable, ni réparable.

A chaque fois qu'un morceau d'armure est touché au combat, il prend un point d'usure.

Il existe aussi des matériaux dits « inusables ». L'acier Valmirien ainsi que le Trivirium en font partie. Ce sont des matières extrêmement résistantes et qui donc ne s'usent pas dans le temps ou au fil des combats.

Il est possible de faire intervenir l'usure d'un objet durant la narration. Si par exemple durant un combat, le joueur réalise un échec critique à son esquive, il est possible de considérer que son épauvette (déjà un peu usée) se brise sous les coups de son adversaire.

Le coût de réparation moyen d'un objet est d'environ 20 Kc (Karnas de Cuivre).

X) Les Règles de combat:

Durant un combat, la vitesse de base détermine qui peut attaquer en premier. Cependant il est tout à fait permis de passer son tour afin de réfléchir à une stratégie. Toutefois les actions ne sont pas cumulables. Il n'est pas possible d'économiser ses actions du premier tour pour tout utiliser au second tour.

1) Les Points de vie :

Le personnage possède un nombre de points de vie égal à sa caractéristique de santé. Ces points de vie ou PV peuvent être modifiés par des avantages comme "Santé Optimisée" ou par des artefacts. Il existe une multitude de situations susceptibles de soustraire de PV aux personnages (Combat, poison, maladie, chute...). Ils peuvent être regagné par des soins médicaux ou alchimiques.

Si un personnage entreprend un repos, et suivant les conditions du repos, le MJ peut autoriser la reprise de PV naturellement. Cela peut être joué sous forme de jet de dés ou juste par un nombre de PV attribués par heure de repos.

2) Les Dégâts :

Les dégâts sont le nombre de PV soustraits au personnage. Ils peuvent être de différentes natures (Brut, Non létaux, spéciaux, chute...).

Quand le personnage perd des PV et arrive à zéro, le personnage est considéré comme K.O. Il est peut-être en train de mourir. En fonction de sa caractéristique **SANTÉ** il pourra effectuer des « jets de sauvegarde » pour ne pas périr de ses blessures.

3) La Résistance aux Dégâts :

La résistance aux dégâts (ou RD) est caractérisé par plusieurs facteurs comme l'armure ou la RD naturelle.

Une armure possédant une RD de 9 soustraira donc 9 points de dégâts à une attaque.

De ce fait, si le personnage subit 18 points de dégâts totaux mais possède une armure ayant une RD de 9, il ne subira que 9 points de dégâts qu'il soustraira à ses PV.

Les RD d'armures et les RD naturelles sont cumulables. Ainsi, un personnage équipé d'une armure à 7de RD et disposant d'une RD naturelle de 4 se retrouvera avec une RD totale de 11. Il faudra donc faire 12 de dégâts totaux ou plus pour le blesser.



Types de dégâts :

Dégâts de force:

Les dégâts de force sont les dégâts de base que la force du personnage donne. Plus la force du personnage est élevée, plus ces dégâts augmentent. Les dégâts de force sont égale à un type de dé. Ils peuvent aller du D4 au D20. (CF: **Annexe Tableau dégâts de force**).

Dégâts de modificateur de dégâts d'arme :

Chaque arme possède un modificateur de dégâts d'arme qui s'ajoute aux dégâts de force lorsqu'on touche un adversaire. Exemple: épée courte +4. (dégâts de force = $1d6+1 +4 = 1d6+5$). (CF : **Arsenal Tableau armement**)

Dégâts arme de tir :

Quand une arme de tir touche son adversaire, elle ignore les dégâts de force. A la place est appliqué le **Dé+Modificateur** précisé dans la fiche de l'arme. (CF: **tableau arme de tir**).

Dégâts non létaux:

Les dégâts non létaux sont infligés quand il y a une précision. "Je tape avec le plat de l'épée" / "Je suis à main nue et je cherche à le mettre KO". Ils ont aussi plus de chance d'être infligée avec des armes contondantes.

Les dégâts non létaux se jouent toujours sur précision du joueur. Cela peut être mis en place lors de la capture d'un individu/animal/monstre, mais également lors d'un affrontement / altercation au sein de l'équipe.

Dégâts de chute:

Il s'agit des dégâts infligés par une chute de plus de 3m. Ils ne peuvent être réduits par la RD. (CF : **Annexe table de chute**)

Dégâts de modificateur de type d'arme :

Lorsque le personnage obtient le niveau maître dans sa compétence d'arme. Il obtient la maîtrise du type d'arme. Certains types d'armes comme **Tranchant** permettent de donner des dégâts supplémentaires au dégâts infligés à l'adversaire. Il faut bien lire les règles du type d'arme car il peut y avoir des contrainte (CF: **Règles de base type d'arme**)

Dégâts de compétence d'arme :

Les dégâts de compétence se donnent au niveau 3 de la compétence d'arme. Il s'ajoute automatiquement au dégât de force. (CF : **Les compétences**)

Dégâts spéciaux:

- **Feu:** Les dégâts de feu ignorent les armures et se propagent sur toutes matières inflammables comme les tissus, l'huile, l'alcool ou la poudre noir... Ils ignorent l'armure et ne s'arrête que lorsque le feu est éteint. (**Le nombre de tours de brûlures se joue au D6**)
- **Électrique:** Ces dégâts percent l'armure du personnage touché et ignorent la RD. L'électricité traverse le corps et passe à travers le métal. Les matériaux conducteurs comme l'eau ou le métal, peuvent les transférer d'un corps à l'autre et donc leur permettre de toucher plusieurs cibles en même temps.
- **Poison:** Il s'agit des dégâts infligés par un poison dans le sang du personnage. Le personnage doit réussir un jet de santé pour ne pas être affecté. Si le jet est raté, les dégâts s'infligent tous les rounds jusqu'à la mort du personnage ou sa guérison.

Dégâts totaux:

Ils sont le résultat du calcul du total des dégâts infligés par un personnage sur son adversaire. (**Dégâts de force/dégâts arme de tir + modificateur d'arme + modificateur de compétence + modificateur de type d'arme + dégâts spéciaux...**)

XI) L'âme et le corps :

Mort du personnage :

Quand le total de PV du personnage est tombé à zéro ou dans le négatif, le personnage tombe au sol et devient inconscient. Le joueur doit alors faire un jet de santé par round. Suivant son niveau de santé, il a le droit à un certain nombre de rounds pour tenter de se stabiliser. **(CF :Annexe, table Jet de santé de la mort du personnage).**

En cas d'échec de tous les jets, le personnage meurt. Un échec critique signe immédiatement la mort du personnage. Un coup critique permet au personnage de reprendre conscience.

Si le joueur réussit l'un de ses jets, le personnage est considéré comme stabilisé il ne pourra mourir de ses blessures. Il reste cependant inconscient tant que personne ne vient lui administrer les soins. Si personne ne vient le sauver, la mort du personnage sera prononcée. Rien ne peut sortir le personnage de cette inconscience a part les soins alchimiques ou les compétences médicales.

Chaque PV dans le négatif donne un malus au personnage pour réussir son jet de santé.

Exemple : Donarith est tombé a -5 PV suite a un coup d'épée à l'abdomen. Il possède une santé à 11. Il a donc un malus de -5 ce qui lui demande un score de 6 ou moins au D20 pour réussir son jet de santé. Malheureusement pour lui il a fait 8...

Sur la table de santé les personnages qui ont une valeur de santé comprise entre 11 et 15 possèdent deux jets de santé pour être sauvés. Donarith pourra alors retenter sa chance à son prochain round.

L'âme :

Une âme est éthérée et suit le corps à travers le plan éthéré comme une ombre. Quand un corps meurt, l'âme se retrouve détachée de son corps. Naturellement, comme une énergie pure, elle se retrouve attirer à travers les flux d'énergie qui lient les différents plans.

Des attractions opposées attirent l'énergie de l'âme :

Le Vustian accumulant l'énergie du plan divin attire à lui les âmes à travers le monde et leur offre une ascension divine.

Le Granitium sur le plan démoniaque attire à lui la souffrance et les peines d'une âme pervertie par son pouvoir. Elle est alors consommée afin d'alimenter le pouvoir des ténèbres.

Quand une âme quitte son corps, elle voyage à travers l'énergie afin de suivre le courant qui l'attire. L'âme humaine prend en général quelques jours avant de partir totalement de son corps (entre 3 et 5 jours après la mort du personnage). Tant que l'âme est présente dans le corps il est encore possible de réanimer le défunt mais a qu'elle prix ?

La Malédiction de Mittra souffle l'énergie du Granitium dans les morts de Kheïdolone (Le plan humain). Elle permet aux corps sans âme de se relever dans le but de détruire ce qui n'est pas démoniaque.

Des règles peuvent s'appliquer en plus au fil de la partie. Certaines compétences, objets, artefacts ou bien potions peuvent amener à percevoir, interagir avec ces éléments hors du commun.

Table jet de santé à la mort du personnage

| Santé | 5 - 10 | 11-15 | 16-20 |
|-----------------------------|--------|-------|-------|
| Nombre de Jet (1jet=1round) | 1 | 2 | 3 |

Les auras:

Chaque âme possède une aura. Les auras ont une couleur qui leur est propre suivant les différents courants d'énergies qui les attirent. De ce principe, les **Extra-sensoriels** peuvent percevoir la nature d'une âme, d'une entité. Il n'y a pas que les âmes qui peuvent posséder une aura. Certains objets Divins ou même démoniaques sont tellement marqués par l'énergie de leur plan qu'ils possèdent une aura. Certains artefacts possèdent une aura visible à l'œil nu.

La compétence sixième sens au niveau maître débloque la possibilité de voir les auras de tout le monde. Bien sûr, certaines auras pourraient être modifiés, altérés, ou bien encore masqués. Le MJ reste l'ultime décisionnaire de ce que voit le personnage.

Aura Blanche: C'est l'aura commune à la plupart des humains ou animaux. Elle représente la pureté. Elle se définit comme neutre, l'être pourvu de cette aura ne se montre ni bon ni mauvais, elle peut changer en fonction des vos actions et permettre d'anticiper/interpréter certains événements quand son changement est visible

Aura Rouge: C'est la couleur de l'aura quand l'être pourvu de celle-ci s'abandonne à la colère. Il est possible de croiser le chemin d'auras Rouges sans pour autant être à l'origine de leur colère. Un guerrier Berserker ou un homme possédé par la rage peut obtenir cette aura en devenant frénétique.

Aura Bleu: C'est la couleur de l'aura des dieux ou d'un être connecté au divin. Les fils de Karn possèdent cette aura. De nombreux prêtres de Karn ainsi que leur temples possèdent ces auras. Elle représente la pureté et la sérénité.

Aura Verte: Celle-ci est dédiée aux créatures de la nuit. Chaque créature de la nuit possède une aura plus ou moins verte. Elle définit la perversion de l'âme mais pas la puissance de la créature de la nuit. Cela peut être aussi une auras provenant d'un artefact ou d'un objet

maudit... Toute chose associée à cette couleur est considérée comme mauvaise aux yeux de Karn et donc de l'humanité vivant sur Kheïdolone, le plan humain et sur Valhaguard, le plan Divin.

Aura Jaune : Folie

Aura Noir : A rédiger

XII) Les Avantages de type d'arme:

Après avoir atteint le niveau de Maître dans une compétence d'arme, le personnage peut utiliser le bonus du type d'arme. On considérera alors que son type d'arme n'a plus de secret pour lui.

Tranchante:

Les dégâts d'une arme tranchante infligent plus de blessures aux créatures de la nuit (sous réserve qu'elle soit faite d'un alliage adéquat), aux bêtes, humains et autres créatures. Chaque niveau définit le nombre total de dégâts supplémentaires. Il existe trois niveaux d'armes tranchantes :

NV1 → +1 DGT / NV2 → +2 DGT / NV3 → +3 DGT / NV4 → +4 DGT

Les dégâts de tranchant ne s'appliquent que lorsque les dégâts totaux passent la RD. Il faudra donc penser à les additionner le cas échéant.

Contondante:

Les dégâts d'une arme contondante inflige plus de points d'usure aux armures. Chaque niveau définit le nombre total de dégâts supplémentaires plus un. Il existe trois niveaux d'armes contondantes :

NV1 → +2 USE / NV2 → +4 USE / NV3 → +6 USE

Perforante:

Les dégâts d'une arme perforante pénètrent plus facilement l'armure. Chaque niveau définit le seuil de perforation. Il existe trois niveaux d'armes perforantes :

NV1 → +1 PERF / NV2 → +2 PERF / NV3 → +3 PERF

(Il est toutefois théoriquement possible de dépasser les +3 de PERF)

La perforation permet de se soustraire à une partie de la RD. En aucun cas elle n'octroie un bonus de dégâts.

Exemple :

Si le joueur attaque avec une PERF de 3 et que son adversaire possède 6 de RD, on considérera que la RD de l'adversaire n'est que de 3 sur cette attaque.

Dans le cas d'une arme de tir, la PERF des flèche s'ajoutent à la PERF de l'arme de tir. Exemple : arc cours = PERF 1 + flèche cranter PERF 2 = PERF 3

Lien:

Les armes de ce type peuvent être utilisées pour s'attacher à un adversaire ou un objet. Le chiffre du lien désigne le nombre de mètres pouvant atteindre la cible :

LIEN 3 = 3m de portée / LIEN 5 = 5m de portée / LIEN 7 = 7m de portée

La maîtrise de type d'arme permet d'entreprendre une action d'étreinte gratuite pendant son tour.

Explosif:

Les armes de ce type explosent et répandent leurs effets sur un rayon égal à leur niveau :

EXP 1 = 1m de portée / EXP 2 = 2m de portée / EXP 3 = 3m de portée

Jeté :

Ce type d'arme est couramment utilisé pour être jeté. La compétence **Lancé** peut être utilisée pour attaquer l'adversaire avec les armes de ce type. Une fois la compétence d'arme maîtrisée, vous pouvez ajouter 1D10 de dégâts à vos attaques.

Vampirique :

Ce type d'arme se façonne grâce à l'acier vampirique. Les dégâts infligés par cette arme fonctionne comme transfert de point de vie sur son porteur. En principe, ce type de dégâts est infligé par des créatures vampiriques ou démoniaque. Toutefois certaines mutations permettent de le infliger.

Le porteur régénère ses PV via les dégâts causés par l'arme.

Étreinte :

Une fois le jet de compétence effectué, le joueur peut au choix infliger des dégâts ou immobiliser son adversaire. Toutefois, son choix doit avoir été précisé avant le lancé de dé.

En cas de réussite, l'adversaire est immobilisé jusqu'à ce qu'il se libère ou que le personnage relâche les liens.

Pour se libérer, l'adversaire est obligé de sacrifier une action et de réussir un jet d'évasion. Les contraintes du jet d'évasion s'établissent en fonction de la taille de l'adversaire ciblé et du MJ.

XIII) La Règle de taille de Créature :

Les créatures dans le monde ont plusieurs tailles variables en fonction de l'espèce mais aussi de leur attribut (Ex : Attribut : Géant). Chaque taille est décrite dans la fiche de créature. Les tailles donnent des malus ou bonus à la localisation. Il est plus facile de viser une grosse créature qu'une petite. De plus, les créatures de taille inférieure peuvent monter les créatures de taille supérieure. Un humain de taille 0 peut donc monter un cheval de taille 1.

| Taille créature: | Taille réel: | Bonus/Malus Loca: |
|------------------|----------------------|-------------------|
| Taille :-3 | entre 0 cm et 50 cm | -3 de Malus |
| Taille :-2 | entre 50cm et 1m | -2 de Malus |
| Taille :-1 | entre 1 m et 1.30m | -1 de Malus |
| Taille : 0 | entre 1.30m et 2.10m | 0 Neutre |
| Taille : 1 | entre 2.10m et 3m | +1 de Bonus |
| Taille : 2 | entre 3m et 4.50m | +2 de Bonus |
| Taille : 3 | entre 4,50m et 5,50m | +3 de bonus |

XIV) L'encombrement:

La limite d'encombrement d'un personnage est définie par sa **Force** multipliée par 2.

Chaque objet possède un poids qui se compte en point.

Dans certaines conditions, le cumul des objets pourra atteindre un seuil supérieur à l'encombrement maximum du joueur.

Dans ces condition, le joueur devra effectuer un jet de santé avec un malus égal au nombre de points dépassant son seuil d'encombrement.

Exemple :

Le cumul des objets de Unchi atteint un seuil de 23. Toutefois, Unchi n'a que 20 points d'encombrement. Il doit donc effectuer un jet de santé à -3.

Dans le cas où le joueur, échoue à son jet de santé, il se verra infliger un point de fatigue. Ces points de fatigues (se traduisant par un malus de -1 à tous les jets) peuvent être cumulés si le joueur ne fait rien pour arranger sa situation.

Il est donc important pour le joueur de bien réfléchir lors de la création de son personnage à la Force qu'il attribuera à celui-ci. Une bonne gestion de sa force lui permettra de ne pas subir de malus en portant son équipement.



XV) Lire, écrire et parler:

Votre personnage sait lire et écrire à partir du moment où son intelligence est à 8 ou plus. A partir d'une intelligence de 15 l'écriture du personnage est considérée comme irréprochable et il est digne d'écrire de recopier des manuscrits pour les temples de Karn. Si le joueur a moins de 8 en intelligence, le Maître de Jeu devra en tenir compte car il ne saura pas lire ni écrire. Des tests peuvent être appliqués avec des niveaux de difficultés en fonction du texte à lire. A partir de 8 en INTEL votre personnage est dans la capacité de lire et d'écrire les deux Langues de base qu'il obtient à la création de personnage.

Les langues:

Dans Karn il existe plusieurs langues définies. Chaque ethnie possède sa propre langue. Certaines castes ou guildes possèdent aussi leur propre langage secret.

A la création du personnage vous devez choisir une nation (CF : Avantage ethnique). Chaque nation parle sa propre langue dans son territoire. En plus de leur langue natale, chaque humain apprend la langue commune à tous "le Commun". Les Nation ont une habitude différente à prononcer les mots et donc un accent. Ce qui se répercute souvent sur le commun. La nation ne doit pas être confondue avec l'ethnie. Vous pouvez être Mad et naître en Nassilia. De ce fait, vous parlez le Nasse et pas le Mad. Si vous êtes issu d'un milieu paysan votre langue de nation peut être un jargon de cette langue plus ou moins incompréhensible pour ceux qui ne le parle pas.

Liste des langues :

Le Commun : Langue universelle, parlée par tous.

Le Mad : Langue des Mads du Madland avec un accent similaire au Commun.

Le Nasse : Langue des Nasses de Nassilia. Les nasses articulent et ont une voix qui porte. Il n'est pas normal de ne pas entendre un Nasse.

L'Eldor : Langue des Eldors d'Eldora. Les Eldors insistent sur les "S" et sur les "R".

Le Nippe: Langue des Nippons des Landes Nippones Les Nippons parlent avec le nez. Ils ont un langage qui insiste beaucoup sur les sons aigus.

•**L'Ori** : Langue des Oris de l'Orili. C'est un langage qui semble essoufflé quand on le parle. Le "H" consiste à insister.

•**Le Shive** : Langue des Shives de Shivia. Langage similaire au Nippon.

•**L'Ogro** : Langage des Ogros de l'Orgali. Les Ogros roulent leurs "R". Des mots simples de leur langage courant comme le "Merci" ou le "bonjour" sont remplacés par des onomatopées. Les régurgitations et les flatulences sont courantes ce qui rend leur ethnie particulière au yeux des autres..

•**Le Jargon** : Il s'agit de la déformation d'une langue existante. On pourrait comparer ça aux Patois ou encore à l'accent du New-Jersey, souvent compliqués à comprendre même pour des personnes parlant la langue.

Il existe d'autres langages parlés dans le monde. Un joueur peut les acheter à la création de personnage tant que cela rentre en cohérence avec son background. Il peut aussi les acquérir en cours de partie si cela se justifie par son Roleplay (CF: compétences).

Liste des autres langages :

•**Langage des signes** (N'est que gestuel)

•**Langage secret** des voleurs (Langage mélangé de geste et de chuchotement)

•**Langage secret des assassins** (Langage chuchoté qui insiste sur les "S")

•**Langage secret des rôdeurs** (Ce langage est constitué de sifflement et d'autre bruits buccaux)

•**Langage de Karn** (Langue ancienne légué par Karn lui-même, également ses fils/fille)

•**Langage Sombre des démons** (Langage interdit)

XVI) Le Dressage et Les Familiers:

Dans leurs quêtes, les personnages auront l'occasion de trouver de petits compagnons de route. Il est possible de les acheter déjà dressés ou même de les dresser soi-même. Dans le deuxième cas, il s'agira d'un apprentissage fastidieux qui prendra du temps en fonction de l'espèce et de son âge.

En effet il sera plus facile de dresser une bête lorsqu'elle est jeune. Le Maître de Jeu peut définir cela à l'aide de la compétence **Dressage**. Une fois dressé, le joueur est libre de faire ce qu'il veut de la bête, mais en situation de combat il pourra être demandé au joueur d'effectuer des jets de dressage.

Si la bête "dressée" n'est pas habituée au combat ou si l'ordre peut mettre en danger la bête par exemple, un échec au dressage se traduira par un refus ou la fuite de la créature. Le joueur peut néanmoins l'équiper et aussi lui apprendre de nouvelles compétences. Les compétences que la bête peut apprendre sont achetables avec l'expérience (XP) que le joueur gagnera durant sa partie.

La décision finale quant à l'apprentissage d'une compétence par le familier revient au MJ.



XVII) La Santé mentale:

Au cours de leur vie, le personnage sera obligé de faire face à des scènes très difficiles à vivre allant parfois du gore à la psychose.

Face à des coups durs, le joueur devra faire des jets de volonté. Si le personnage rate son jet de volonté il prend un point de traumatisme. Le point de traumatisme peut être aussi distribué à un joueur transgressant les règles de Roleplay (**CF : Roleplay**).

Le point de Traumatisme ne peut normalement pas être retiré. Mais selon une rumeur, il existerait des consommables ou des situations spécifiques qui permettraient de retrouver un esprit sain.

Tous les 5 points de trauma, le personnage obtiendra un Traumatisme ou une Mutation en rapport avec la situation ayant généré le dernier point de trauma.

Mutations et traumatismes :

Quand un personnage atteint un palier de traumatisme (5/10/15/20), il jette un 1 dé 4. Si le résultat est 1 ou 2, le personnage obtient une mutation. Si il obtient 3 ou 4, le personnage obtient un traumatisme. Il jette alors un dé dans la table correspondante.

Toutefois ce sont là des options que le Maître du Jeu peut choisir, il n'est en aucun cas obligé de respecter cette règle. Il peut inventer à sa guise les traumatismes ainsi que les mutations suivant son envie et aussi les circonstances d'obtention. Cependant le Maître du Jeu doit garder à l'esprit que le passage d'un palier de santé mental doit être un malus pour le personnage.

Il faut également garder en tête que les mutations sont plus dangereuses pour la vie du personnage car visible et considérées comme des marques démoniaques par le commun des mortels.

Le personnage sera craint, dénoncé, traqué et enfin tué. Il devra vivre caché et dans la peur d'être découvert.

En revanche, les traumatismes ne sont pas visibles à l'œil nu. Le personnage peut continuer à vivre en toute tranquillité mais sa personnalité change petit à petit. Ce qui engendre un changement de RP (Roleplay) pour le joueur.

Dans certains cas cela peut se traduire par une mise en danger constante du personnage et/ou de ses compagnons de route.

Le Maître de Jeu est libre du choix du traumatisme et/ou de la mutation du joueur, mais il peut aussi jeter un dé si il le désire. Attention, la plupart des traumatismes sont des traits que le joueur va devoir jouer en Roleplay. Si votre joueur est novice ou n'est pas à l'aise avec cela, mieux vaut lui donner une mutation. une liste des différents traumatismes possible est disponible en annexe, cependant le Maître de Jeu peut en créer.

- Table des mutations et table des traumatisme (CF : Annexe) -

XVIII) Les points Divins et Démoniaques :

Point Divin (PDI) : Il s'agit d'un point offert par les Dieux aux personnages pour réussir une action exceptionnelle. Dans la plupart des cas, il sera utilisé pour sauver un personnage de la mort. Mais pour les plus intrépides, il sera utilisé pour une action héroïque. Dans tous les cas, ce genre de point est dépensé par le personnage qui réussit son action de façon divine.

Point Démoniaque (PDE): Il s'agit de l'opposé du point Divin. Le personnage qui utilise un Point Démoniaque réussira son action quelle qu'elle soit. C'est comme un coup critique ultime. Mais le porteur obtient immédiatement **1D4** point de traumatisme. C'est le lourd prix à payer.

Les Points de Destin, qu'ils soient divins ou démoniaques, ont souvent la forme d'artefact dans le jeu et sont très rares. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez mettre en place un système de Points de Destins (surtout utiliser pour les joueurs novices).

Donner un ou deux Points de destin au groupe en début de partie peut être pertinent.

Le groupe peut utiliser les Points de Destin comme il le souhaite.

Cependant il sera plus facile d'obtenir des Points Démoniaques que des Points Divins. Ils restent à double tranchant, un Point Démoniaque utilisé engendre des conséquences par la suite que ce soit, pour le personnage, ou le groupe.



Création de personnage

Dans Karn, il n'y a pas de système de classe à proprement parler. Toutefois il y a bien des archétypes qui existent et qui pourront influencer le joueur sur la création de son personnage. Ainsi c'est en fonction du choix des compétences, des avantages et du background que se dessinera la « classe » du personnage.

Néanmoins rien n'empêche un guerrier d'avoir des compétences en alchimie. Il faut donc se méfier des apparences. Il n'est pas rare que dans le monde hostile de Karn, une personne d'apparence massive, bourrue et menaçante soit en réalité un érudit jovial et raffiné.

I) L'Histoire du personnage ou Background:

Le background est un élément central de la création de personnage. Il est fortement conseillé de l'établir avec le MJ par soucis de cohérence avec l'univers.

Le passé du personnage ne doit pas être nécessairement neutre. Il peut faire intervenir plusieurs éléments du lore comme des factions, des guildes, des personnages historiques...

Pour certains avantages tels que Lourd Passé ou Objet Sentimental, la création d'un background solide est très importante pour la cohérence du récit. D'autant plus que cela peut-être une source d'inspiration conséquente pour le MJ.

En effet, un groupe d'aventurier possédant plusieurs backgrounds bien fournis (et même communs) sera la porte ouverte aux quêtes annexes et sous-intrigues. Ces éléments rajouteront de la consistance au récit narré par le maître de jeu et offrira souvent une expérience de jeu très appréciable.

Notez cependant que les différentes histoires des personnages peuvent également provoquer des conflits au sein du groupe. Le MJ doit faire attention à ces détails car cela peut créer de la discorde dans le groupe.

Rappelons que nous vivons dans un monde d'inquisition ou les démons et dieux se sont affrontés par le passé continuent encore aujourd'hui.

Si un joueur construit son personnage autour de la Vermine (une organisation malfaisante ayant pour objectif de ramener dans les démons dans notre monde) et qu'un autre crée un Garde Blanc (vertueux membres de l'inquisition) des conflits naturels pourront se générer lors de leurs interactions car il s'agit là d'ennemis naturels. Une telle équipe serait donc incohérente sur la forme.

Voici une liste d'éléments susceptibles d'orienter le joueur sur la création de son personnage : Nom, prénom, poids, taille, couleur cheveux/yeux, ethnie, signes distinctifs, profession, passé, habitudes, aspirations, valeurs morales, goûts...

Aussi, pour les joueurs avancés, gardez en tête que vos choix de compétences doivent être cohérent avec votre background.

Un personnage profondément pacifiste pouvant pratiquer la Torture doit être justifié. (Est-ce un bourreau repentis ? Un ancien prisonnier ayant appris cet art en en ayant fait l'expérience ? Ou bien un savoir acquis dans une bibliothèque sombre au cours de ses études... ?)

II) Les Caractéristiques:

Les caractéristiques de bases, servant de socle à vos jets de compétences, sont ici au nombre de 8 :

Force | Intelligence | Volonté | Dextérité | Combat | Santé | Charisme | Perception

Ce sont ces caractéristiques qui permettront aux joueurs de savoir si leurs tentatives sont des échecs ou des réussites.

Il faut savoir que chaque compétence est relié à une statistique. Par exemple, la compétence Alchimie se joue sur la caractéristique Intelligence.

Ainsi, pour réussir son jet, le joueur doit avoir un score au dé inférieur au niveau de caractéristique.

Toutefois, passer un niveau de compétence octroie souvent un Bonus au lancé. Prenons donc un exemple :

Henrick dispose d'un Charisme de 12. Il tente un jet d'Intimidation pour faire fuir ses ennemis.

Ça tombe bien, Henrick a atteint le NV 2 en intimidation, ce qui lui donne un bonus de +1 à son jet.

Comme Henrick est un joueur très organisé, il a bien pensé à écrire son score maximum au dé pour la compétence Intimidation (à savoir 13 si vous avez suivi), sur sa feuille de personnage.

Il lance donc un D20 et doit obtenir 13 ou moins pour réussir son action.

Dans l'exemple ci-dessus, Henrick obtient un bonus grâce à son niveau de compétence. Mais ce bonus ne fait pas monter son niveau de caractéristique à 13 pour autant. Même durant cette action, Henrick a conservé un Charisme de 12.

Henrick a malencontreusement échoué à son épreuve d'intimidation. Il ne se débine pas et va alors tenter une autre compétence se jouant sur le Charisme pour se sortir de cette situation, à savoir : La diplomatie.

Malheureusement pour lui, il ne dispose pas de cette compétence. Il devra alors subir un malus de -5 pour parler avec l'ennemi.

Ayant un charisme de 12 auquel on soustrait le malus de -5, Henrick devra faire 7 ou moins pour s'en sortir.

Retenez-donc :

La caractéristique est le score de base aux dés. Une compétence se joue donc forcément sur une caractéristique. Toutefois, le fait de monter de niveaux en compétence permet l'obtention de bonus au lancé.

Cependant, dans le cas où le joueur ne possède pas une compétence, il peut toujours l'utiliser à condition de subir un malus de -5 à la caractéristique liée.

N'hésitez pas à relire ces règles plusieurs fois, voir même à les jouer seul pour mieux les prendre en main. Il s'agit d'une base indispensable pour maîtriser le jeu.

Lorsque le MJ voudra commencer une partie, il devra définir le niveau de base de ses joueurs et personnages. Ainsi, nous avons fourni une aide pour calculer ce niveau.

Il existe donc 5 Niveaux de création de personnage qui détermineront :

- 1) Les points de Carac à répartir dans les 8 caractéristique.
- 2) Les points d'XP qui serviront à acheter les compétences de base en début de partie.
- 3) Les Avantages Ethniques qui étofferont les ressources des personnages.
- 4) Les Avantages Courants qui eux aussi serviront à élargir leurs possibilités.
- 5) Les Possessions qui détermineront le niveau de richesse des personnages.

Niveau de création des personnages

Pécore : 70 points de **caractéristique**. 1000 points pour les **compétences**. Un **avantage ethnique**. 20 Karna de bien personnel (cela peut être une ferme, des champs, une auberge ou tout autre logement) et il dispose de 1 Karna sur lui.

Aventurier : 80 points de **caractéristique**. 1500 points pour les **compétences**. Un **avantage ethnique** et 2 **avantages courants**. 10 Karna de base +1d20 de Ko

Héros : 85 points de **caractéristique**. 1700 points pour les **compétences**. Un **avantage ethnique** et 2 **avantages courants**. 70 KARNA de base +1d20 de Ko

Légendaire : 90 points de **caractéristique**. 2000 points pour les **compétences**. Un **avantage ethnique** et 3 **avantages courants**. 150 KARNA de base +1d20 de Ko

Dieux/Démons : 100 points de **caractéristique**. 2500 points pour les **compétences**. Un **avantage ethnique** et 5 **avantages courants**. Équipement illimité.

Il est également possible d'augmenter les points de caractéristiques au fil des parties.

En effet, de 5 à 10 en niveau de caractéristique il faudra dépenser 250 points d'expériences pour gagner un point de caractéristique.

A partir de 10 jusqu'à 15 points de caractéristique, il en coûtera au joueur 500 points d'expériences. Et enfin de 15 à 19 de caractéristique il en coûtera 1000 points d'expérience.

Lors de la création du personnage, il est obligatoire que les caractéristiques se situent entre 5 et 15 points. De plus, les avantages qui confèrent des points de caractéristiques supplémentaires sont compris dans cette règle.

Liste des caractéristiques :

| Caractéristiques | Descriptions |
|---------------------|---|
| Force | Elle va définir la Force du personnage. Cela va influencer sur la capacité du personnage à transporter du matériel mais également à pousser soulever lancer des charges. Elle définit les dégâts de base infligés par le personnage et définit le niveau de réussite de base de compétence dont la caractéristique fait appel à la Force. |
| Dextérité | La dextérité va définir l'agilité du personnage. Elle influe également sur la vitesse de base du personnage (CF système de règle: Vitesse de base). Elle définit le niveau de réussite de base des compétences dont la caractéristique fait appel à la Dextérité. |
| Combat | Elle va définir le niveau de réussite de base des compétences associées aux combats. |
| Perception | Elle définit la capacité du personnage à ressentir les choses. L'ouïe, le goût, l'odorat, la vue, le toucher. Elle permet aussi de définir le niveau de base des compétences associé à la Perception. Par exemple, le sixième sens qui est un talent racial que les Shives peuvent obtenir se joue sur la perception. |
| Intelligence | Elle définit l'Intelligence du personnage. A partir du niveau 8, le personnage sait lire et écrire. Au delà de 15, il écrit parfaitement et peut recopier les textes des temples de Karn. Elle définit également le niveau de réussite de base des compétences associé à l'intelligence. L'intelligence attribue un bonus à l'expérience à la fin de chaque scénario. |
| Volonté | Elle définit le niveau de résistance du personnage à la manipulation mentale, coup dur, tentations et événements traumatisants. Elle fixe également comme les autres caractéristiques, le niveau de réussite de base d'une compétence associée à la volonté. Faculté que le personnage à de résister au coup dur et aux tentations. Face à des coups durs, le personnage prendra des points de traumatismes. |
| Charisme | Elle définit le niveau de Charisme du personnage. Plus le charisme sera élevé et plus le personnage sera bien ou mal perçu en fonction des milieux fréquentés. Elle définit également le niveau de réussite de base d'une compétence associée au Charisme. |
| santé | Elle détermine les points de vie du personnage. Elle définit également comme la Dextérité, la vitesse de base (CF système de règle: Vitesse de Base). Elle permet aussi de résister aux maladies et aux poisons. Cette dernière fixe le niveau de réussite de base des compétences associé à la Santé. |

Le maître de Jeu peut demander un jet de caractéristique brut en fonction des événements. Par exemple, un événement peut avoir lieu dans une rue adjacente et demander à chaque joueur de faire un jet de Perception basé sur l'ouïe pour voir si les joueurs entendent quelque chose.

Des modificateurs des caractéristiques peuvent s'appliquer. Des talents peuvent éventuellement ajouter des bonus aux caractéristiques ainsi que les potions.

III) Avantages et Ethnie:

Lors de la création de chaque personnage, le joueur peut choisir des avantages courants et des avantages ethniques. Le nombre de chacun de ces avantages est défini par le niveau de personnage lors de la création.

Chaque personnage, à la création, a droit à un ou plusieurs avantages courants plus un ou plusieurs avantages ethniques.

Avantages de base : Ce sont les avantages généraux à toutes les ethnies.

Avantages ethniques : Ces avantages sont propres à l'ethnie choisie par le joueur. Quand un joueur choisit une ethnie, il peut prétendre aux avantages correspondants.

Il y a toujours deux avantages par ethnies. Le joueur doit faire un choix entre les deux quand il la choisit.

Certaines ethnies peuvent être mal vues par d'autres. En effet, les Orphans ne forment pas l'ethnie la plus populaire. Et les Krates peuvent être perçus comme des être bas de front. Comme quoi même dans Karn les préjugés ont la vie dure.

1) Tableau des avantages par ethnie:

| Ethnies | Avantages |
|----------|---|
| Nordique | Résistance aux éléments, Talent combat |
| Ori | Talent oratoire, Sens de l'étiquette |
| Nippon | Tireur expérimenté, Combat à l'aveugle |
| Shive | Sixième sens, Précision chirurgical |
| Orphan | Vision nocturne, Voyance |
| Sylvain | Discrétion Sylvaine, Empathie animal |
| Nasse | Talent alchimie, Résistance aux maladies/poison/alcool |
| Eldor | Sens de l'orientation, Chance |
| Krate | Talent combat, Constitution solide |
| Mad | Santé optimisé, Talent combat, Chance, Talent alchimie, Empathie animal, Voyance, Précision Chirurgical, Tireur expérimenté |
| Ogro | Santé optimisé, Force accrue |

2) Description avantages ethnique:

| Avantages Ethniques | Descriptions |
|---------------------------------------|--|
| Résistance à la maladie/poison/alcool | <i>Vous avez un bonus de 5 en santé pour résister à la maladie et au poison ou alcool. Le personnage obtient la compétence festoyer niveau 1 gratuitement.</i> |
| Résistance aux éléments | <i>La peau du personnage à une résistance naturelle aux éléments Glace, feu, électricité, acide.... Les dégâts d'élément n'ont aucun effet sur le personnage tant qu'ils ne dépassent pas les 10 de DGT. Soustraire 10 aux dégâts infligés par un élément avant d'enlever les PV. Le personnage ne peut pas attraper froid et n'a jamais trop chaud. Il ressent aussi les différents changements de climat comme les tempêtes, pluies, vagues de chaleur à l'avance.</i> |
| Sixième sens | <i>Permet d'ouvrir la compétence sixième sens.</i> |
| Vision nocturne | <i>Permet de voir dans le noir à partir d'une faible source de lumière. Ne peut voir dans le noir complet. Ne subit pas de malus dans le noir.</i> |
| Sens de l'étiquette | <i>Partout ou il se trouve il est capable de reconnaître la hiérarchie et de comprendre les codes sociaux. Le personnage obtient aussi un bonus de 25% sur ses jets de renommé.</i> |
| Force accrue | <i>Le personnage à un modificateur de +3 sur ses dégâts de combat au corps à corps ou arme de corps à corps. Ces dégâts de base sont d'un palier supérieur sur le tableau des dégâts de force.</i> |
| Discrétion Sylvaine | <i>Les sylvains ne laissent jamais de traces derrière eux, il est presque impossible de les pister. Ils arrivent à se cacher très facilement et ne font aucun bruit quand ils se déplacent. Le personnage obtient Discrétion niveau 1 gratuitement. Les jets de pistage en pleine forêt sur ses traces ont un malus de 10. Ses Adversaires ont un malus de -2 pour le repérer dans la nature.</i> |
| Sens de l'orientation | <i>Ne peut pas se perdre. N'importe-où dans le monde, il arrive à retrouver le Nord. Le personnage obtient aussi 3 compétences de connaissance de son choix au NV 1</i> |
| Combat à l'aveugle | <i>Le personnage est naturellement doués pour ressentir son environnement. Il peut ressentir les mouvements de ses adversaire sans utiliser ses yeux. Il obtient un bonus de 10 pour repérer une personne invisible dans un rayon de 5m autour de lui. Peut se battre et se mouvoir dans le noir complet sans malus.</i> |
| Précision chirurgicale | <i>Le personnage est naturellement doué pour toucher l'adversaire où il le désire. Il peut choisir de déplacer la localisation de 1 à 8 au jet de localisation des dégâts.</i> |

3) Description des Avantages Courants :

| Avantages | Descriptions |
|---------------------------|---|
| Sang Froid | La caractéristique Volonté du personnage est augmentée de 1. De plus, il ne peut pas subir plus de 1 points de Trauma à la fois. Enfin, les paliers de traumatisme du personnage sont légèrement repoussés (6,12,18,20 au lieux de 5,10,15,20). |
| Riche | Le joueur lance 1d20 +10 x 10 Pour obtenir son nombre de Karnas d'Or disponible en début de partie . |
| Sang Noble | Le personnage est issu d'une famille de Nobles. Il bénéficie d'avantages financier (définis par le MJ) et d'un sens de l'étiquette à définir en fonction de son background. Son patrimoine de base varie en fonction de son statut au sein de sa lignée. Il se définit ainsi : <ul style="list-style-type: none"> •Premier Enfant: Héritier principal des titres de noblesse et du patrimoine. •Second Enfant: Cadre Religieux ou Militaire. Souvent haut placé dans sa fonction. •Troisième Enfant: Prendra la place laissée par le second (religion ou armée). •Quatrième Enfant: Commerçant ou comptable au profit de la famille. •Cinquième Enfant et plus: Atouts diplomatiques dans le cadre de mariages arrangés. Le joueur lance 1D20 pour connaître son bonus de Karnas supplémentaire. Il bénéficie aussi d'un bonus de renommée allant jusqu'à 25 % suivant son Background. Cet avantage est interdit aux ethnies suivantes pour un soucis de cohérence culturelle : Sylvains, Krates, Shives. |
| Acuité Sensorielle | Octroie au personnage un bonus de +3 à ses jets de perception. |
| Chance | Permet d'obtenir une seconde chance au lancé de dès. Toutes les demies heures (Temps réel) le joueur peut relancer un dé qui annulera le résultat du jet précédent. |
| Ambidextrie | Chaque main est considérée comme directrice, aucun malus ne s'applique à l'utilisation d'une main « faible ». Dans le cas où il serait équipé de deux armes à une main, le personnage obtiendrait une demie action de combat supplémentaire. |
| Chute Féline | Le personnage ne subit pas de dégâts de chute car il retombe sur ses pieds avec adresse. Toutefois, si la hauteur de sa chute est supérieure au seuil maximum de la table de chute (voir annexe) alors les dégâts s'appliquent. Le personnage obtient la compétence athlétisme niveau 1 gratuitement. |
| Empathie | Le personnage comprend plus facilement les gens et ces derniers sont plus enclin à lui faire confiance. Ainsi il peut ouvrir des relations avec les PNJ plus facilement et donc élargir son réseau. Le personnage obtient aussi la compétence Psychologie niveau 1 gratuitement. Attention : Afin de débiter une bonne relation, un Roleplay cordial de la part du joueur est de mise. |
| Empathie Animale | Le personnage analyse mieux que personne le comportement animal. Il bénéficie d'un bonus de +3 sur ses jets de dressage. Il obtient également l'ouverture de la compétence Dressage niveau 1 gratuitement. |
| Sur ses Garde | Le personnage ne peut être pris par surprise plus d'une seconde. Dans le cadre d'un combat, sa première dégaine est gratuite et ne lui coûte donc aucune demie action. Aussi, il obtient une demie action d'attaque ou de défense (au choix) gratuite jouable avant son premier tour. |

| | |
|--------------------------------|--|
| Résistance à la Douleur | <i>Annule les éventuels malus de dégâts quand le personnage est touché.</i> |
| Talent | <p><i>Le personnage obtient un bonus de +1 à ses jets sur les compétences en rapport avec le talent choisit.</i></p> <p>Érudit : +1 dans vos compétences « connaissances » Alchimiste: +1 Alchimie (normale, occulte, expérimentale, solide) Cueillette Rôdeur: +1 Connaissance nature, pistage, Survie Larcin: +1 Discrétion, crochetage, vol à la tir, con de la rue, tour de passe passe, piège combat: +1 Parade, Bouclier, Armes, manœuvre Oratoire: +1 Baratin, Diplomatie, commerce, sensualité, commandement, intimidation</p> |
| Garde Blanc | <p><i>Le personnage a rejoint la grande élite des Gardes Blancs à un moment dans sa vie. Peut-être qu'il en fait encore partie. Il peut avoir une certaine renommée quant à cette fonction</i></p> <p><i>Il possède encore son arme Valmirienne (gratuite à la création du personnage).</i></p> <p><i>La compétence Connaissance Créatures de la Nuit NV 1 est offerte.</i></p> |
| Objet Sentimental | <p><i>Le personnage a en sa possession un objet de grande valeur. Toutefois il doit justifier son acquisition à travers son Background.</i></p> <p><i>Dans les faits, cet avantage permet au joueur d'acquérir un objet trop cher ou trop rare pour un personnage récemment conçu.</i></p> <p>Exemples d'objets tolérés : Objet démoniaque, arme à feu, pierre alchimique, pièce d'armure rare, familier exceptionnel... même si il ne s'agit pas d'un objet. (Mais que font les services de protection animale?!)</p> <p><i>pensez à vérifier la cohérence de la possession d'un objet en fonction du Niveau de Technologie (NT).</i></p> <p><i>Un personnage évoluant au premier âge (NT1) ne peut pas disposer d'une arme à feu (Inventée NT3)</i></p> |
| Maîtrise des Armures | <i>Le personnage peut porter n'importe quelle armure sans subir les malus de déplacement et de dextérité.</i> |
| Maîtrise de la Défense | <i>Le personnage maîtrise l'art de la défense. Il obtient une demie-action de défense supplémentaire en combat ainsi qu'un bonus de +2 à ses jets d'esquive.</i> |
| Tireur Expérimenté | <p><i>Le personnage est naturellement doué avec une arme de tir. Il peut donc les recharger plus rapidement.</i></p> <p><i>Temps de recharge divisé par deux sur toutes les armes de tir.</i></p> |
| Précision Chirurgicale | <p><i>Le personnage est extrêmement précis en combat.</i></p> <p><i>Permet de modifier son jet de localisation de 8 afin de toucher l'endroit exact visé.</i></p> <p>Exemple : <i>Le personnage souhaite toucher la tête de son adversaire.</i> <i>Il doit toutefois faire entre 1 et 5 à son jet de loca.</i> <i>Malheureusement il obtient 13 au dé.</i> <i>Il peut néanmoins modifier son score jusqu'à 8 pour obtenir un score de 5 et toucher la tête</i></p> |
| Voyance | <p><i>Le personnage peut déclencher des visions via la compétence Voyance.</i></p> <p><i>Cela lui permettra d'obtenir des indices sur des événements passés, actuels ou à venir.</i></p> <p><i>Un jet de voyance lui sera alors demandé afin de permettre au MJ de jauger la précision de la vision en fonction du score. (Notez que le MJ peut déclencher des visions à son bon vouloir)</i></p> <p><i>Les visions futures seront forcément vagues car l'avenir peut être réécrit à tout moment.</i></p> <p>La compétence Voyance NV1 est offerte.</p> |

| | |
|-----------------------------|---|
| Constitution Solide | Le personnage a un corps naturellement robuste. Il possède une résistance au dégâts (RD) de 4 |
| Santé Optimisée | Le personnage dispose d'une santé exemplaire ce qui lui octroie +5PV max à additionner à son total de PV de base. Toutefois, cela n'augmente pas sa caractéristique Santé. |
| Lourd Passé | <p>Le personnage a vécu de sombre évènements par le passé qu'il devra préciser dans son background.</p> <p>Cependant, ces situations traumatiques ont put l'endurcir. Si bien qu'en fonction de son degré de traumatisme, des points de caractéristique peuvent lui être accordés :</p> <p>Degré léger → 2pts de trauma = 1pt de carac supplémentaire Degré moyen → 4pts de trauma = 2pts de carac supplémentaires Degré lourd → 6pts de trauma = 3pts de carac supplémentaires</p> <p>Un degré lourd impose d'office un traumatisme ou une mutation. (Voir table des traumatismes et mutations)</p> <p>(Notez que les traumatismes peuvent être légers en début de campagne et gagner en intensité par la suite. La décision appartient au MJ)</p> |
| Rat de Bibliothèques | <p>Le personnage a un passé conséquent dans l'administration, la recherche historique ou autre. Il est naturellement alaise avec les livres et a en sa possession un badge universel lui donnant accès à toutes les bibliothèques et archives secrètes cachées du grand public.</p> <p>Il obtient la compétence administration/ recherche niveau 1 gratuitement.</p> |
| Expert en Armement | Votre personnage a une grande maîtrise des types d'armes. Quand une arme d'un type comme le type tranchant +2 cela ajoute 3 et devient tranchant +5. |
| Expert Linguistique | Le personnage peut parler 3 langues supplémentaires à ajouter à la langue commune et à sa langue maternelle. Idéal lorsqu'on voyage dans le monde entier. |
| Rage du Berserker | <p>Le personnage rentre dans une rage sanguinaire à la moindre blessure. Celle-ci ne s'arrête qu'en cas de KO ou à la fin du combat.</p> <p>Sous l'effet de sa rage sanguinaire, le personnage obtient un bonus aux dégâts de +5.</p> <p>Dans sa frénésie, le personnage ne ressent plus la douleur, ses PV peuvent donc tomber dans les négatifs sans que cela ne l'affecte. Toutefois, dépasser le stade des -10 PV signifie la mort pure et simple du personnage.</p> <p>Si après le combat, les PV du Berserker sont dans les négatifs, il tombe inconscient. (Voir La mort du personnage dans les règles de base)</p> |
| Prêtre | <p>Le personnage est un fervent serviteur de Karn. Sa foi et ses convictions sont entièrement calquées sur les préceptes du dieu libérateur.</p> <p>Le clergé l'a autorisé à transmettre les idéaux de Karn dans la temple de son choix ou en tant que prêtre itinérant.</p> <p>Il possède une copie de l'Arcanum, la bible de Karn, ainsi qu'un Talisman de Lumière Bénite.</p> <p>Si son âme est jugée Bleutée par le MJ, il peut se voir octroyé un Point Divin rechargeable si le personnage ne s'éloigne pas de la doctrine Karnienne durant son périple.</p> <p>(La recharge sera arbitrairement distribuée par le MJ, il est seul décisionnaire.)</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| Dos d'Âne | <p>Le personnage voit son seuil d'encombrement maximum multiplié par deux. Si son niveau de force est à 8 et que son encombrement est à 16, alors l'encombrement passera à 32 suite à l'obtention de cet avantage.</p> |
| Infatigable | <p>Le personnage considère le sommeil comme une activité peu plaisante. Une simple sieste de une à quatre heures lui suffit pour être en forme.</p> <p>En cas de point de fatigue, le personnage se voit octroyé un bonus de +3 à son jet de santé.</p> <p>Les poisons ayant une incidence sur la fatigue n'ont aucun effet sur lui.</p> |
| Effacé | <p>Le personnage est naturellement discret. Les autres entités (joueurs, PNJ, monstres) ont plus de mal à le remarquer.</p> <p>En milieu urbain, tout personnage (joueur ou non) se voit infligé un malus de -2 à son jet de perception pour le repérer.</p> <p>La compétence Discretion NV1 est offerte.</p> |
| Main de l'Artisan | <p>Le personnage ressent constamment le besoins de créer et de s'améliorer dans sa profession (Ébéniste, forgeron, cuisinier, orfèvre, tanneur, tisserand, ingénieur...).</p> <p>Il obtient gratuitement la compétence d'Artisanat NV1 de son choix.</p> <p>De plus, il dépense deux fois moins de ressources matérielles que nécessaire pour ses créations.</p> |
| Botte Secrète | <p>Le personnage a par le passé mis au point une technique secrète. Il peut s'agir d'une technique de combat ou d'une astuce ingénieuse dans toute autre discipline.</p> <p>La compétence Botte Secrète est offerte au joueur.</p> <p>Ce dernier devra (en accord avec le MJ) préciser sur quelle caractéristique sera jouée la compétence.</p> <p>Il devra également détailler avec précision les effets de sa Botte Secrète de manière à ce qu'elle s'intègre de manière cohérente dans l'univers du jeu.</p> <p>Dans le cas d'une bonne secrète de combat, le MJ décidera d'un nombre de demies-actions nécessaires à sa mise en œuvre.</p> <p>(Cf Annexe : Exemple de Botte Secrète)</p> |

IV) Les compétences:

Les compétences sont le moteur principal du personnage. Elles peuvent être obtenues par de l'XP ou bien à travers des avantages. Elles définissent ses capacités mais en disent aussi long sur sa fonction au sein d'un groupe.

Chaque action importante en cours de partie sera jouée sur un score de compétence. Que ce soit pour courir un sprint (Compétence Athlétisme), rechercher un document (Compétence Administration / Recherche), ou encore combattre à l'épée (Compétence Arme à une Main), le joueur devra lancer un D20 et obtenir un score inférieur à son niveau de compétence.

Le niveau d'une compétence se calcul uniquement si cette dernière a été obtenue (Que ce soit à travers un achat via l'XP, un avantage ou une décision du MJ).

Au NV1, le niveau d'une compétence est égal à celui de sa caractéristique. Mais une fois passé le NV2 les compétence se verront attribuer des bonus.

Exemple :

Le joueur dispose de 10pts en Charisme. Il ouvre alors sa compétence Sensualité NV1. Il a donc un niveau de 10 en sensualité.

Mais si à l'avenir il ouvre le NV2 de cette compétence, il obtiendra un bonus de +2. Son niveau de compétence Sensualité sera alors à 12.

Dans certains cas le personnage pourra être amené à utiliser une compétence qu'il n'a pas débloqué. Pas de panique. Dans Karn, il est tout à fait possible de tenter d'utiliser un compétence inconnue. Toutefois le joueur se verra infligé un malus de -5.

Exemple :

Le joueur doit pister les traces d'une goule. Il ne dispose pas de la compétence Pistage.

Le MJ lui dit sur quelle caractéristique se joue la compétence Pistage. En l'occurrence il s'agit de Perception.

Le joueur disposant de 8pts en Perception, il devra obtenir un score de 3 ou moins pour réussir son jet de Pistage.

Karn est un jeu qui laisse la part belle au Roleplay et à la narration. Aussi, pour un soucis de cohérence, il est conseillé au joueur de choisir des compétences en accord avec leur Background et leurs caractéristiques.

En effet, il est peu crédible pour un personnage d'avoir 5pts en **Intelligence** et un NV2 en **Administration-Recherche** (ces compétences étant portées sur la lecture alors que 8pts d'intelligence sont le minimum requis pour savoir lire correctement).

Lors de la création d'un personnage, il est interdit d'acheter plus de deux niveaux dans la même compétence. Et en cas de cumul avec un avantage, ne pas dépasser le NV3.

Tableau Compétences : Dextérité

| | Descriptif | NV 1 | NV 2 | NV 3 | NV Maître |
|-----------------------|--|--|---|--|---|
| Athlétisme | Regroupe toutes les actions Athlétiques telles que l'escalade, la course ou l'acrobatie | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP 200 | N/A |
| Crochetage | Permet de crocheter une serrure. (En fonction de son niveau) | +0 à la carac Coût XP : 50 Verrous de NV 1 | +1 à la carac Coût XP : 100 Verrous de NV 2 | +2 à la carac Coût XP : 200 Verrous de NV 3 | Verrous de NV Légendaire Coût XP : 350 |
| Dégaine rapide | Le changement d'arme coûte ½ action. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP 200 | Dégaine gratuite Coût XP : 350 |
| Discrétion | Compétence permettant de se déplacer silencieusement, de passer inaperçu et de se déguiser ou bien cacher des objets sur soi. (Contrable par un jet de perception) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | La personne qui tente de vous trouver à un malus de 5 Coût XP : 350XP |
| Équitation | Permet de monter un animal et de l'utiliser pour vous déplacer. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | +5% Prestige Vous ne pouvez être désarçonné |
| Esquive | La valeur d'esquive correspond à la DEX divisée par deux. A laquelle s'ajoute les bonus de Niveau. | +2 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | Une fois par combat peut esquiver n'importe quel coup. Coût XP : 350 |
| Jonglerie | Le personnage sait jongler de façons artistique. Vous permet d'utiliser certains objets lors des combats. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | +20% Prestige Coût XP : 350 |
| Torture | Compétence permettent d'obtenir des informations contre la douleur. (Contrable par un jet de volonté) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 Contre jet -2 | +2 à la carac Coût XP : 200 Contre jet -3 | Vous permet d'octroyer des points de folie à des joueurs ou PNJ. Coût XP:350 |
| Lancer | Permet de lancer des objets avec précision. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 +5 de DGT sur les armes de jet | 1D10 de DGT sur les armes de jet Coût XP: 350 |

Tableau Compétences : Combat

| | Descriptif | NV 1 | NV 2 | NV 3 | NV Maître |
|---------------------------|--|---|---|---|---|
| Arme à une main | Permet de manier une arme à 1 main. Le joueur doit néanmoins préciser la catégorie de l'arme. (Contrable par esquive/bouclier/Parade) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | Maîtrise Catégorie d'arme Coût XP : 350 |
| Arme à deux mains | Permet de manier une arme à 2 main. Le joueur doit néanmoins préciser la catégorie de l'arme. (Contrable par esquive/bouclier/Parade) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | Maîtrise Catégorie d'arme Coût XP : 350 |
| Arme de tir | Permet de manier une arme à projectiles. Le joueur doit néanmoins préciser la catégorie de l'arme. (Contrable par esquive/bouclier) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | Maîtrise Catégorie d'arme Coût XP : 350 |
| Bouclier | Permet d'utiliser votre bouclier comme un vrai guerrier. Vous pouvez utiliser votre bouclier pour bloquer et aussi attaquer votre adversaire. Quand une attaque est bloquée au bouclier les dégâts sont dirigés sur lui. RD total quand blocage réussie : RD D'armure + RD de bouclier + RD de compétence Blocage. (utilisé en offensive Contrable par esquive / parade/ bouclier) | +0 à la carac Coût XP : 50 +1 RD bouclier | +2 à la carac Coût XP : 100 +2 RD bouclier | +3 à la carac Coût XP : 200 +3 RD bouclier | +4 RD Bouclier Permet une contre attaque après un blocage réussi. Coût XP : 350 |
| Manœuvre | Permet d'enlever une demie action d'attaque ou de défense à l'adversaire. Ne se limite qu'à une fois par round. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | Manœuvre Gratuite Coût XP : 350 |
| Parade | Permet de bloquer une attaque afin de pouvoir contre-attaquer après. | +0 à la carac Coût XP : 50 contre attaque avec un malus de 10 | +1 à la carac Coût XP : 100 Contre attaque avec un malus de 8 | +2 à la carac Coût XP : 200 Contre attaque avec un malus de 5 | Une parade supplémentaire gratuite par combat. Et malus de 3 Coût XP : 350 |
| Technique à la con | Compétence four-tout permettant au joueur de tenter des action peu crédibles. Le MJ sera seul juge de la pertinence de son utilisation. Et les dés décideront du reste... | +0 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | +3 à la carac Coût XP : 300 | N/A |

Tableau Compétences : Intelligence (3 Pages)

| | Descriptif | NV 1 | NV 2 | NV 3 | NV Maître |
|------------------------------------|--|---|--|---|--|
| Alchimie | Permet la création de potions. Le niveau de compétence détermine le niveau des potions réalisables (Alchimie NV1 = Potions de NV 1) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 100 | Permet la concoction de potions de Maîtres Coût XP : 350 |
| Alchimie Expérimentale | Permet d'élaborer son propre style d'alchimie (recettes, méthodes) la difficulté des créations de potions en fonction des niveaux dépendra du MJ (Nécessite une bonne connaissance du lore ainsi qu'un niveau 3 en alchimie) | +0 à la carac Coût XP : 100 | +1 à la carac Coût XP : 200 | +2 à la carac Coût XP : 400 | Permet la création de potions de Maîtres Coût XP : 700 |
| Alchimie Occulte | Permet de concocter des potions nécromanciennes et des rites démoniaques. Le niveau de compétence détermine le niveau des potions/rituels réalisables. (Nécessite un niveau 3 en Alchimie) | +0 à la carac Coût XP : 100 | +1 à la carac Coût XP : 200 | +2 à la carac Coût XP : 400 | Obtention d'une copie du Necronomicon Coût XP:700 |
| Alchimie Solide | Cette compétence est une compétence d'alchimie très dangereuse. Pour être utilisé, le personnage doit avoir en sa possession un four solaire. (Nécessite un niveau 3 en Alchimie) | -5 à la carac Coût XP : 100 | -5 à la carac Coût XP : 200 | -5 à la carac Coût XP : 400 | Plus de malus à la carac Coût XP:700 |
| | | Permet la création de pierres alchimiques (Possédant les propriétés de potions) Le nombre de charges disponibles se joue sur 1D6 . L'objet est rechargeable | Permet de donner des propriétés alchimiques au Trivirium | Les pierres alchimiques ont un nombre de charges illimité | |
| Administration et Recherche | Permet une meilleure gestion administrative (Comptes, Titres de noblesse etc...) ainsi qu'a ne pas recevoir de malus à la fouille (Nécessite une Intelligence de 8) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | Obtention de l'avantage Rat de Bibliothèques Coût XP : 350 |
| Conduite de Véhicules | Permet de conduire un attelage. | +1 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| | | Attelage de 2 chevaux (ou autre) | Attelage de 4 chevaux (ou autre) | Attelage de 6 chevaux (ou autre) | |
| Cueillette | Permet de récolter les ingrédients nécessaires à l'alchimie. Une heure de cueillette = 1 ingrédient | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | +2 à la carac Coût XP : 700 |
| | | Ingrédients NV 1 | Ingrédients NV 2 | Ingrédients NV3 | Ingrédients NV Maître |

| | | | | | |
|--------------------------------------|--|--|---|--|---|
| Dessin | Permet de produire un dessin créatif ou pratique (tableau ou portrait robot) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | +20 % de Prestige Coût XP : 350 Votre art est reconnu dans le monde entiers |
| Estimation | Permet d'estimer la valeur d'un objet, le nombre d'adversaire mais aussi leur niveau, les intempéries... Cela permet d'estimer aussi les chances de survie. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Falsification Contrefaçon | Permet de falsifier des documents en tout genre. L'utilisateur peut aussi reconnaître les objets contrefaits. (nécessite un minimum de 8 en INTEL) (Contrable par un jet de Falsification-Contrefaçon) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | Seul un autre Maître remarquera vos contrefaçons. Coût XP : 350 |
| Jeux | Permet de comprendre et de jouer à des jeux d'argent. (Contrable par un jet de jeux) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | +20 % de Prestige Coût XP : 350 |
| Langage des Signes | Permet de communiquer avec des signes de la main. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | Peut lire sur les lèvres +3 à la carac Coût XP : 200 | +5 % de Prestige Coût XP : 350 |
| Langages et Langages Secrets | Permet d'utiliser le dialecte d'une autre ethnie que la sienne ou celui de groupes spécifiques (Guildes, Confréries, Ordres etc...) | Compréhension Orale +0 à la carac Coût XP : 50 | Peut parler et commencer à lire +1 à la carac Coût XP : 100 | Langage acquis +2 à la carac Coût XP : 200 | +5 % de Prestige Coût XP : 350 |
| Médecine | Permet de soigner un personnage à raison d'un soin par jour et par personne. | Soin :1D6 PV +0 à la carac Coût XP:100 | Soin:1D8 PV +2 à la carac Coût XP:200 | Soin:1D10 PV +3 à la carac Coût XP:400 | +5 % de Prestige Vous êtes fréquemment sollicité pour vos soins (Un Soins peut se monnayer 1Ka) Coût XP:700 |
| Navigation | Permet de s'orienter en mer sans malus. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | +5 % de Prestige Vous n'êtes jamais désorienté |
| Pièges | Permet de poser ou de désamorcer un piège. (Contrable par un jet de petit détail/ Piège) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Psychologie | Permet de lire à travers quelqu'un. Cette compétence permet de déceler les mensonges ou de comprendre les intentions informelles d'une quelconque entité. | +0 à la carac Coût XP:100 | +2 à la carac Coût XP:200 | +3 à la carac Coût XP:400 | N/A |

| | | | | | |
|----------------------|---|--|--|--|-----|
| Survie | Permet d'avoir des bases en survie sur tout type de terrain. | +0 à la caract Coût XP : 50 | +2 à la caract Coût XP : 100 | +3 à la caract Coût XP : 200 | N/A |
| Connaissances | Permet d'avoir un savoir fondamental dans un cadre social et/ou géographique (Nature/Rue/Créatures/Archéologie/Garde Blanche) | +0 à la caract Coût XP : 50 | +2 à la caract Coût XP : 100 | +3 à la caract Coût XP : 200 | N/A |
| Équipier | Permet de créer une action combinée avec un autre personnage en octroyant un bonus à son jet. | Bonus +1 +0 à la caract Coût XP : 50 | Bonus+2 +1 à la caract Coût XP : 100 | Bonus+3 +2 à la caract Coût XP : 200 | N/A |

Tableau Compétences : Perception

| | Descriptif | NV 1 | NV 2 | NV 3 | NV Maître |
|-----------------------|--|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--|
| Petits détails | Permet de remarquer des détails subtils au bon vouloir du MJ. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Pistage | Permet de suivre la trace de tout type d'entité. (Contrable par un jet de discrétion) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Sixième sens | Permet au personnage d'être avertis d'un danger qu'il soit lointain ou proche en fonction du degré de réussite. (Nécessite l'avantage sixième Sens) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | Ouverture d'un Pouvoir Astral (Voir Annexe Pouvoirs Astraux) Coût XP : 350 |
| Voyance | Permet de voir le passé, le présent ou l'avenir au contact d'un objet ou en se concentrant. (Les visions seront narrées par le MJ) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | Ouverture d'un Pouvoir Astral (Voir Annexe Pouvoirs Astraux) Coût XP : 350 |

Tableau Compétences : Charisme

| | Descriptif | NV 1 | NV 2 | NV 3 | NV Maître |
|---------------------|--|---|---|---|--|
| Baratin | Permet de mentir ouvertement à une personne (Contrable par un jet de Psychologie) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Barde | Permet de chanter ou jouer d'un instrument pour motiver son équipe ou gagner un peu d'argent. | +0 à la carac Coût XP : 50 +5 % de Prestige 1D10 Kc/Heure | +1 à la carac Coût XP : 100 +10 % de Prestige 1D10 Ka/Heure | +2 à la carac Coût XP : 200 +15 % de Prestige 1D20 Ka/Heure | Coût XP : 200 +15 % de Prestige 1D4 Ko/Heure |
| Commandement | Permet de commander de façons précises à autrui. Les personnes obéissantes reçoivent un bonus à l'action demandée. (Contrable par un jet de Volonté) | +0 à la carac Coût XP : 50 Bonus de +1 | +2 à la carac Coût XP : 100 Bonus de +2 | +3 à la carac Coût XP : 200 Bonus de +3 | N/A |
| Commerce | Permet de négocier le prix des marchandises. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Diplomatie | Permet de négocier des accords entre communautés dans un cadre politique, marchand ou même logistique. (Contrable par un jet de diplomatie) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Dressage | Permet de dresser un animal et de lui donner des ordres. (Contrable par un jet de volonté) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Festoyer | Permet de boire sans ressentir les effets de l'alcool. | +0 à la carac Coût XP : 50 | +1 à la carac Coût XP : 100 | +2 à la carac Coût XP : 200 | N/A |
| Intimidation | Permet d'intimider une personne et/ou d'instaurer un sentiment de peur en elle. (Contrable par un jet de volonté) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | Les PNJ doivent effectuer un jet de volonté en votre présence pour ne pas être intimidé. Ceci influera sur vos relations avec eux. Coût XP: 350 |
| Sensualité | Permet d'user de charmes pour séduire et/ou pratiquer l'acte sexuel. (Contrable par un jet de Volonté) | +0 à la carac Coût XP : 50 | +2 à la carac Coût XP : 100 | +3 à la carac Coût XP : 200 | N/A |