

Art de la Pêche

La pêche requiert un lieu approprié où s'installer. Un jet d'Instinct MC 15 est nécessaire pour trouver l'endroit idéal (MC 10 pour les Personnages avec Jamais Perdu). Un bon emplacement de pêche permet de faire deux jets sur la Table des Petites Prises et un jet sur la Table des Grosses Prises. Sur un jet raté, les pêcheurs ont seulement un jet sur la Table des Petites Prises. Un pêcheur doit aussi choisir son outil de prédilection : soit un filet, une canne à pêche ou un harpon.

Méthodes de Pêche

Filets : les filets ont l'avantage de couvrir beaucoup de territoires. Les cages, la pêche sur glace et les pièges sont aussi considérés comme des filets pour leurs effets mécaniques.

Bien qu'ils font le gros du travail automatiquement, les filets attrapent plus de poissons, ce qui veut dire qu'ils sont aussi exigeants à manipuler que les autres outils de pêche.

Toutefois, à chaque fois qu'il roule sur une des Tables de Prises, le pêcheur peut rouler un second Dé (avec les mêmes modificateurs) pour du poisson additionnel.

Ils vont donc souvent demander deux jets de Statistique pour sortir les prises de l'eau. Si le premier jet est raté, le second jet a +5 à son MC.

Table des Petites Prises (Rouler un Dé)

Les Petites Prises sont des poissons plus communs, malheureusement, ils ne fournissent pas beaucoup de viandes ou de prestige. Chaque résultat demande un jet de Statistique afin de sortir la prise de l'eau. Un pêcheur peut rouler sur cette Table avant et/ou après son jet sur la Table des Grosses Prises.

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1-Déchets (Tonus MC 5) | 4-Retrouver son calme (Automatique) |
| 2-Appâts (Automatique) | 5-Poisson odorant (Caractère MC 10) |
| 3-Poisson minable (Rapidité MC 10) | 6-Bonne prise (Rapidité MC 15) |

Déchets : Cette prise demande un jet de Tonus MC 5 pour sortir de l'eau.

- 1-Une Bonne Botte solitaire. Les cordonniers doivent rouler ce résultat.
- 2-Une bouteille avec le reste d'une Potion (10 Points de Santé au lieu de 20).
- 3-Une bouteille avec un message intéressant (ou une publicité) à l'intérieur.
- 4-Une pièce d'Équipement Maudit obligeant le porteur à parler comme un vieux pêcheur.
- 5-Une vieille paire de lunettes. Elles ne servent à rien.
- 6-Un vieux livre délavé. Vous arrivez à lire «Les Me...arand...» sur le couvert.

Appâts : peuvent être utilisés pour augmenter le jet sur la Table des Grosses Prises

- 1-Petit appât. Permet de faire un jet supplémentaire sur la Table des Petites Prises.
- 2-Appât alléchant. +2 au jet de Statistique pour attraper un poisson.
- 3-Vrai appât. Permet de rouler un résultat qui n'est pas un poisson.
- 4-De nombreux appâts. Permet de faire deux jets sur la Table des Grosses Prises
- 5-Un bon appât. +1 sur le jet de la Table des Grosses Prises
- 6-Un excellent appât. +2 sur le jet de la Table des Grosses Prises

Poisson minable : Cette prise demande un jet de Rapidité MC 10 pour sortir de l'eau. Le poisson minable ne contient pas beaucoup de viande et est une demi-portion.

Retrouver son calme : Le pêcheur récupère un Point d'Identité.

Poisson odorant : Cette prise demande un jet de Caractère MC 10 pour sortir de l'eau. Le poisson odorant n'est pas agréable à préparer, mais est une portion de viande convenable.

Bonne prise : Cette prise demande un jet de Rapidité MC 15 pour sortir de l'eau.

- 1-Poisson normal. Mais il goûte le poulet.
- 2-Gros poisson avec de minuscules nageoires.
- 3-Anguille électrique. 2D6+2 de Dommages Élément : Air quand elle est sortie de l'eau.
- 4-Poisson-ballon. Il se dégonfle une fois sorti de l'eau.
- 5-Poisson souriant. Poisson avec des dents.
- 6-Rouler sur la Table des Grosses Prises à la place (remplacer le jet pour l'attraper)

Grosses Prises

Les Grosses Prises font les meilleures histoires et permettent d'attraper les poissons les plus intéressants. Chaque résultat demande un jet de Statistique afin de sortir la prise de l'eau. Un pêcheur peut rouler sur cette Table avant et/ou après son jet sur la Table des Petites Prises.

- | | |
|---|--|
| 1-Histoire abracadabrante (Automatique) | 5-Créature étrange (Tonus v. le Monstre) |
| 2-Petit poisson féroce (Tonus MC 20) | 6-Poisson de qualité (Rapidité MC 15) |
| 3-Poisson normal (Tonus MC 15) | 7-Pêche miraculeuse (Perspicacité MC 15) |
| 4-Fruit de mer (Automatique) | 8-Prise légendaire (Moral MC 20) |

Méthodes de Pêche

Cannes à pêche : un classique de la pêche, les cannes offrent un contrôle qui combiné à l'attrait qu'elle exerce sur le poisson est idéal.

Quand un pêcheur avec sa canne roule sur une des Tables des Prises, il peut modifier son résultat d'un (+/-1).

Par exemple, un pêcheur ayant roulé un 1 sur la Table des Petites Prises peut obtenir un 2 à la place (mais pas un 0 parce que ce résultat n'existe pas). De la même manière, s'il roule un 6, il peut obtenir un 5 à la place ou un 7 s'il préfère.

Art de la Pêche

Méthodes de Pêche

Harpons : les harpons sont des armes efficaces, particulièrement contre les poissons difficiles à attraper.

À la place du jet demandé, le pêcheur peut faire un jet de Rapidité MC 10 (ou avec sa Compétence de Lance) pour embrocher sa prise.

Généralement, les harpons sont violents et vont tuer (ou abimer) leur prise au contact. Si des dommages ont besoin d'être infligés, le pêcheur peut rouler son Tonus en Dé +0 (Ignore la Réduction).

Ce sont là les traits d'un harpon de pêche classique, utilisé à la place d'un harpon ou d'un Javelot de combat. S'il souhaite s'en servir pour se battre, un harpon de pêche risque fort de briser contre de vraies armes.

Histoire abracadabrante : vous avez utilisé votre temps pour imaginer la meilleure histoire de pêche possible. Le Maestro décide si l'histoire est vraie basée sur le talent et la conviction du pêcheur qui la raconte.

- 1-Votre prise était entre vos mains quand un requin sort de nulle part et l'avale.
- 2-Vous avez attrapé la même prise que votre âme soeur. Vous lui avez laissé votre poisson et votre coeur.
- 3-Votre prise a été volée durant le transport. L'infâme voleur de poisson frappe encore.
- 4-Vous avez attrapé le légendaire poisson invisible qui ne goûte rien.
- 5-Votre prise vous a sauvé d'un tourbillon en vous tirant en dehors des flots.
- 6-Vous avez pêché une éponge carrée parlante. Vous l'avez laissée derrière, avec le sentiment que le monde n'était pas prêt à affronter une telle créature.

Petit poisson féroce : Cette minuscule créature demande un jet de Tonus MC 20 pour sortir de l'eau. Sur un résultat de moins de 10, le poisson s'échappe et tire le pêcheur dans l'eau. Malheureusement, elle est une demi-portion.

Poisson normal : Demande un jet de Tonus MC 15 pour sortir de l'eau. Ce poisson donne deux portions.

Fruit de mer : Facile à attraper cette créature des mers est un délice. Malheureusement, 1 chance sur 6 que quelqu'un se découvre une allergie violente aux fruits de mer.

Créature étrange : Cette prise demande un jet de Tonus contre le Monstre pour le sortir de l'eau. Le Monstre ne sera pas prédisposé positivement envers le pêcheur.

- 1-Lusca (Tonus 2) Une pieuvre intelligente tenant une arme dans chacun de ses tentacules
- 2-Kappa (Tonus 4) Si le bol d'eau sur la tête du Kappa est vidé, son Tonus est réduit à 0.
- 3-Écrevisse Géante (Tonus 4) S'il gagne l'Initiative, il pince le nez du pêcheur
- 4-Auroch (Tonus 4) Le boeuf poilu s'est fait pêcher par erreur
- 5-Kraken (Tonus 4) Il demande d'être relâché immédiatement
- 6-Serpent de mer (Tonus 4) Un énorme dragon enroulé autour d'un petit bateau

Poisson de qualité : Cette prise demande un jet de Rapidité MC 15 pour sortir de l'eau.

- 1-Poisson-lanterne. La lumière de son antenne va durer de 1 à 6 jours.
- 2-Poisson-volant. Après l'avoir attrapé, un jet de Rapidité MC 15 est requis pour éviter qu'il ne s'échappe.
- 3-Poisson-clown. Requiert une blague à la place d'un jet pour le pêcher.
- 4-Un crabe avec un couteau dans ses pinces. Il vient d'un quartier violent.
- 5-Poisson-gourmet. Il critique l'appât que vous avez utilisé pour le pêcher.
- 6-Un poisson surgelé. Il se conserve mieux, mais doit être cuit plus longtemps.

Pêche miraculeuse : Cette prise demande un jet de Perspicacité MC 15 pour sortir de l'eau.

- 1-Tonus MC 10. Chaque fois qu'il réussit ce jet, le pêcheur peut refaire un jet pour obtenir un poisson similaire. Le MC augmente de 1 à chaque poisson pêché ainsi.
- 2-Poisson-ventriloque. Le rare poisson qui parle comme un perroquet.
- 3-Huitre contenant une perle d'une valeur de 1 à 6 Rands.
- 4-Saumon sauteur. Donne +1 de Saut pour 3 heures s'il est préparé en sauté.
- 5-Caviar. +3 à un jet Social lors d'un dîner incluant des bourgeois et des nobles.
- 6-Hypnoamphibien. Jet de Moral MC 15 pour éviter de s'excuser et le remettre à l'eau en répétant : «Gloire à l'hypnoamphibien!»

Prise légendaire : Cette prise demande un jet de Moral MC 20 pour sortir de l'eau.

- 1-Le plus gros poisson de la région. Le pêcheur sera maintenant synonyme de succès.
- 2-Poisson miraculeux. Il accomplit un miracle inutile, comme grandir de quelques centimètres, perdre du poids, fait repousser les cheveux ou élimine les ongles incarnés.
- 3-Poisson musclé. Réussi ou pas, le combat contre le poisson donne 1 Point d'Expérience pour augmenter son Tonus.
- 4-Un poisson avec des écailles d'argent, d'une valeur de 2 à 12 Rands.
- 5-Un poisson contenant une clef en or ouvrant la porte d'un trésor perdu.
- 6-Une bouteille dans laquelle un puissant Génie est enfermé.

Prestige de Pêche

La pêche est un sport de compétition et comme tel, présente différents défis à relever. En pêche de survie, la quantité est plus importante que la qualité. Attraper de nombreux poissons est donc plus important que des poissons exotiques.

En pêche sportive, attraper des poissons rares, exotiques ou de grande taille est plus important que le nombre. La taille d'un poisson peut être obtenue en additionnant 2 dés au résultat de la Table (exemple : sur un résultat de 3, Poisson normal, le pêcheur ajouterait 2 dés pour déterminer la taille, donc 2D+3). Les créatures étranges l'emportent automatiquement sur les poissons.

Finalement, les pêcheurs qui arrivent à obtenir un Poisson de qualité, une Pêche miraculeuse ou une Prise légendaire seront généralement populaires et reconnus dans la région pour leur exploit.