

Expérience & Progression

Une Aide de Jeu pour Castle Falkenstein

Auteur : Antoine Bauza

antoine.bauza@free.fr

Objectifs

Ce sont quelques suggestions pour aider l'hôte dans la gestion des personnages joueurs. Cette Aide de Jeu ne remet pas en cause la progression des Talents comme elle est expliquée dans le Livre *Château Falkenstein*. Elle apporte seulement quelques idées supplémentaires et propose un tableau pour garder une trace de la progression de personnages.

Augmentation d'un Talent

A chaque utilisation d'un Talent ou à chaque action rentrant en concordance avec un Talent, l'Hôte ajoute une marque dans la colonne progression, à la ligne du Talent.

Quand le nombre de marques est de 10, le Talent augmente d'un rang.

exemple :

Corwin paye un chauffeur de taxi pour lui apprendre à conduire une automobile, l'hôte coche trois marques dans le Talent Conduite.

Diminution d'un Talent

Certains talents peuvent faiblir (à la discrétion de l'hôte). L'hôte peut enlever des marques de progression. Si le nombre de marques devient négatif, le Talent perd un rang.

exemple :

Corwin, dans une course poursuite en automobile, fait une violente sortie de route, il est éjecté du véhicule et se blesse sérieusement. L'hôte estime qu'il gardera des séquelles de cet accident, il enlève donc 3 marques à la progression du Talent Physique de l'infortuné.

Marques de progression

Le nombre de marques que peut attribuer l'hôte varie : pour une utilisation simple d'un Talent, il ajoutera une marque, alors que pour une action d'éclat, il pourra aller jusqu'à 5 marques.

Remarque

Chaque augmentation ou diminution d'un Talent, entraîne la ré-initialisation à 0 de son nombre de marques.

Optionnel : bonus d'interprétation et bonus d'idée

L'hôte attribue des marques aux joueurs qui interprètent leur personnage avec talent et à ceux qui sont inventifs lors des aventures. Quand un joueur totalise 10 marques d'interprétation et 10 marques d'idée, il est libre d'augmenter un Talent de son choix, avec l'accord de l'hôte.

Cette règle à pour but de faciliter la progression de Talents auquel un personnage a rarement recours.

Feuille de Progression

La feuille de progression figure à la page suivante. Elle vous aidera à garder l'oeil sur l'évolution de vos personnages.

La colonne **progression** sert à comptabiliser les marques.

La colonne notée **augm**, sert à noter le nombre d'augmentations qu'à subit le Talent.

Les deux dernière lignes servent à comptabiliser les bonus, si vous décidez de les utiliser. Dans leurs champs **augm**, vous pouvez noter le nom des Talents que vous augmentez à l'aide de ces bonus.

Personnage :

Joueur :

Tableau de Progression

Talent	Type	Progression	Augm
Agilité	♣		
Conduite	♣		
Discrétion	♣		
Équitation	♣		
Escrime	♣		
Mêlée	♣		
Physique	♣		
Tir	♣		
Barreur	♦		
Connaissance Fae	♦		
Instruction	♦		
Médecine	♦		
Perception	♦		
Jeu	♦		
Invention	♦		
Sorcellerie	♦		
Sciences Naturelles	♦		
Bricolage	♦		
Aisance Sociale	♣		
Commandement	♣		
Charisme	♣		
Finances	♣		
Relations	♣		
Réputation	♣		
Attraction	♥		
Artisanat	♥		
Courage	♥		
Empathie	♥		
Performance	♥		
Interprétation	♥		
Mesmérisme	♥		
<i>Bonus d'interprétation</i>	NA		
<i>Bonus d'idée</i>	NA		