

Note, approfondissement et informations complémentaires

Dans ce supplément gratuit vous trouverez des articles divers et variés qui répondent à certaines questions posées sur le forum, ou lors de conventions. Il y a également des approfondissements de certaines règles qui portent apparemment à confusion et, pour finir, vous trouverez des idées de sorts pour la magie.

Compétence: La vitesse de l'escalade

Page 39 nous ne parlons pas de vitesse de déplacement en escalade mais il est précisé qu'il faut atteindre une MC et qu'un jet par action est possible. Il n'y a pas de gestion de vitesse de déplacement comme pour le vol ou la marche.

Pour de l'escalade: le grimpeur doit faire un test par Action.

● Donc, pour une MC de 40 et en réussissant une marge moyenne à 3 (par exemple) avec 2 Actions par Tour: il lui faut 13 Actions donc 7 Tours (plus d'une minute).

Ce n'est pas forcément adapté pour de l'alpinisme ou de la grimpe sur une falaise c'est plutôt fait pour de l'escalade urbain:

La notion de distance peut être simplement modulée en disant au joueur qu'il ne fait pas un test toutes les Actions, mais toutes les minutes, toutes les 10 minutes, voir toutes les heures.

De cette manière, le MJ peut moduler le temps de déplacement dans le parcours. Mais c'est à l'appréciation du MJ.

Compétence: Réseau et indice

Cette compétence peut permettre de recevoir des indices de scénarios par l'intermédiaire des pnjs. Pour que les PJs aient des informations via leurs contacts, ils doivent obtenir une Marge positive, plus cette dernière est importante plus l'information sera précise et complète. Si le Personnage a des Avantages lui permettant d'avoir des informations (Réseau d'Espion), augmentez sa Marge de Réussite de 2 à 4 points en fonction de la situation.

Avantage: Combat à deux armes

Précision: C'est une Action supplémentaire par Tour.

● Exemple: Un humain ayant une Action et cet Avantage aura 2 Actions par Tour en combat. Une avec sa main directrice et l'autre avec sa main non directrice.

● Exemple: Un Ork ayant 2 Actions par Tour, aura en combat 2 Actions avec sa main directrice, une Action supplémentaire grâce à son Avantage de race et pour finir une Action avec sa main non directrice.

● Exemple: Un Elfe Noir ayant 2 Actions par Tour, aura en combat 2 Actions avec sa main directrice, une Action avec sa main non directrice.

Critique et Dégâts

En cas de Coup Critique, si l'attaque touche mais ne fait aucun Dégât (par exemple les Dégâts ne dépassent pas la Protection) les Dégâts du Critique sont toujours appliqués.

Dans l'ordre, sur une Attaque Critique:

1/ Les Dégâts standards sont à déduire en premier: normalement on compte la Protection de la Cible (sauf Avantage ou situation particulière).

2/ Ensuite les Dégâts Critiques sont à déduire ensuite, même si les Dégâts standards n'ont rien fait. Et là, si le texte parle de Dégâts NET, il n'y a pas d'Armure ni de Constitution à prendre en compte.

Alchimie et zone de Nécrose

Les zones de Nécrose contaminent les aliments et les boissons, il est donc logique que les potions et autres ingrédients Alchimiques soient également contaminés. Dans le cas d'une contamination, la potion ou ingrédient ont les mêmes effets, mais donnent 1 point de Nécrose si on les consomme (absorption, indigestion, application cutanée).

Alchimie et soins NET

Les soins Alchimiques redonnent les points de vie de façon NET.

Donc le "Revitalisant" redonne 15 PV NET. Il est bon de considérer que le "Revitalisant de maître Noh" redonne 100 PV NET et non tous les PV de la cible, cela pour éviter les problèmes avec les créatures à grosse Vitalité.

Magie: Perversion des déclencheurs de sorts

Le mage peut avoir des sorts en mémoire, en une action il peut Déclencher un sort... Mais le déclenchement peut être aussi en rapport à une action indépendante au Mage (comme: un monstre qui rentre dans une zone, un mot précis, un ami qui entre en berserk..).

Mais du coup le mage un peu optimisateur, peut mettre TOUS ses sorts sur un déclencheur vocal du type: « Attaque » et tous ses sorts partent... De cette façon, il contourne le problème d'un Déclenchement par Action...

Il faut simplement considérer que tout déclenchement utilise une Action du personnage, même si ce déclenchement n'est pas directement de son fait.

Par exemple:

● Pendant qu'il dort, son sort d'alarme se déclenche, il lui utilise une Action et il se réveillera. Techniquement il perd une Action, mais comme il se réveille cette perte ne se verra pas.

● Si le déclenchement se produit pendant une phase de jeu où vous n'utilisez pas les Actions et les Tours, ne répercutez pas cette perte d'Action.

● Pendant un combat 2 sorts se déclenchent indépendamment, le mage perdra donc 2 Actions pour son prochain Tour de jeu.

● Déclenchement à outrance, si 10 sorts se déclenchent indépendamment, le mage perdra 10 Actions. S'il n'a que 2 Actions par Tour, il faut étaler cette perte d'Action sur le nombre de Tours suffisant. Dans notre exemple le Mage ne pourra rien faire pendant 5 Tours.



Magie: simple et efficace

« La magie c'est dur, on ne peut pas faire de sort, les MC c'est trop dures! » Voilà le discours d'un mage Afei avant qu'il n'ait pris des cours de magie à l'université d'Umbourg. Faire des sorts de zones (glyphes) qui font des Dégâts NET et qui sont en mémoire 1 mois: OUI c'est dur à faire! Mais on peut faire de la magie très efficace sans pour autant avoir des MC de fou.

Le premier exemple est le suivant (uniquement avec les informations du livre de base):

- Faire une Décharge (MC10) d'énergie (Dégâts 2D6+15), ensuite on fait 2 cibles en plus (la MC est multipliée par 2), pour finir on met le sort en Temps passif de 24h pour l'avoir en Mémoire (MC+20), plus de Déclencheur (MC+5). Voilà, on a un sort qui touche 3 personnes ou 3 cibles, qui fait 2D6+15 pour chaque décharge, qui se déclenche en une Action, pour une MC totale de 45... Le mage peut faire ça le matin avant de partir à l'aventure...

Déclinaisons possibles

Là nous avons pris un exemple avec de l'Énergie, mais ça devient beaucoup plus puissant avec:

- La Terre: si le sort est envoyé sur la même cible, elle va devoir faire 3 tests de Rés magie et ensuite faire un test de Rés Choc pour ne pas être Assommé. Avec de la chance, un Assommé passera et l'ennemi sera éliminé.
- L'Eau: Chaque ciblage qui touche réduit l'Initiative de la cible.
- L'Air: Chaque ciblage qui touche réduit le nombre d'Action de la cible, donc 3 ciblages sur une personne peuvent l'empêcher de jouer pour un Tour ou plus...
- La Nécrose: un vrai méchant remplace les 15 de Dégâts par 1D6 points de Nécrose, si le sort touche 3 fois la même cible, cette dernière prendra en moyenne 10 points de Nécrose...
- La Vitaë: Cela fait des sorts de soins impressionnants, en une action on soigne 1D6+15 PV pour chaque ciblage (il faudra à chaque fois compter la Protection).

Liste de sorts avec un Niveau 9 en compétences magiques

- Décharge de Terre: MC10 sur 4 cibles (MCx3), + Déclencheur et 24h de passif (MC+25) Donc MC 55
Dégâts: Assommé et 1D6+15 points de Dégâts.
Le but est clairement d'assommer ses adversaires avec plusieurs ciblages.

Liste de sorts avec un Niveau 12 en compétences magiques

- Décharge d'Air: MC10 sur 6 cibles (MCx5), + Déclencheur et 24h de passif (MC+25) Donc MC 75
Dégâts: -1 Action et 1D6+15 points de Dégâts.
Le but est clairement de réduire les Actions de ses adversaires à 0. Soit il cible 2 personnes et leur fait perdre à chacun 3 actions, soit il répartit sur 6 cibles différentes.

- Décharge de Nécrose (mutation): MC10 sur 6 cibles (MCx5), + Déclencheur et 24h de passif (MC+25) Donc MC 75
Dégâts: 1D6 points de Dégâts et 1D6 points de Nécrose.
Le but est de donner un maximum de points de Nécrose à une cible pour la faire passer Mort-vivante.

- Décharge de Vitaë (soin): MC10 sur 6 cibles (MCx5), + Déclencheur et 24h de passif (MC+25) Donc MC 75
Soigne 1D6+15 points de Vitalité sur 6 cibles en 1 action.

- Zone de Vitaë (soin): MC10, en zone (MCx3), suivre une cible (MC+5), + Déclencheur et 24h de passif (MC+25), Temps Actif 1 heure (MC+10). Donc MC à 70
Soigne 1D6+15 points de Vitalité pendant une heure, sur 3 m de rayon, seul le mage et ses amis peuvent être affectés.
Note: Livre de Base p92, les soins s'appliquent tous les débuts de Tour.

Liste de sorts avec un Niveau 16 en compétences magiques + Enchanteur

Sur la pierre Loane (160 de MC)

- Zone d'énergie polaire: MC10, en zone (MCx3), augmentation de Zone + 4 m (MC +20), suivre une cible (MC+5), Rés Magie -2 (MC +20), Dégâts passe armure (MCx2), temps Actifs 24 heure (MC+10 car Enchantement).
Déclencheur, Passif Gratuit. Cela donne un MC de 160 en excluant le mage et ses amis.
Donc nous avons ici une zone d'énergie de 7 m de rayon (qui congèle) pendant une heure, qui suit le mage (ou quelqu'un d'autre), qui donne un Malus de -2 en Rés Magie (pour ce sort) et qui fait tous les Tours 2D6 +15 points de Dégâts Passe Armure.
Vous aurez compris que c'est un sort de défense comme d'attaque. Le mage évite ainsi d'être pris au corps à corps, mais il peut aussi utiliser ce sort en le lançant sur lui et en volant au milieu de ses ennemis pour leur faire mal... Mais aussi en ciblant quelqu'un dans les lignes ennemies histoire de toucher beaucoup de monde.
Note: Livre de Base p92, les Dégâts s'appliquent tous les débuts de Tour.

Diminution de la Rés

Avec un gros niveau de compétence (à partir de 12 par exemple), il est intéressant de faire des sorts de puissance raisonnable, mais avec une réduction de la Rés adverse, ce qui permettra de toucher plus souvent.

Magie: Blessure légère et soins

Le sort de soin décrit page 65 du LdB soigne les blessures légères (le stock de points de vie).

C'est une décharge, il faut retrancher la protection, comme pour les autres sorts de ce type. C'est pour cela qu'il y a l'option "Passe Armure" et "NET". Si rien n'est dit, considérez que le soin est normal et qu'il faut retirer la Protection.

● Exemple de soins:

1D6+15 points de Vie (MC10), 3 cibles (MC x 2), Déclencheur + 24h Passif (MC+25) Donc MC 45

● Exemple de soins Passe Armure:

1D6+15 points de Vie (MC10), 3 cibles (MC x 2), Passe Armure (MC x 2), Déclencheur + 24h Passif (MC+25) Donc MC 65

● Exemple de soins NET:

1D6+15 points de Vie (MC10), 3 cibles (MC x 2), NET (MC x 4), Déclencheur + 24h Passif (MC+25) Donc MC 105

Magie:

La Vitaë sur les Morts-vivants

Les sorts de Vitaë (ou les pouvoirs de soins) lancés sur une créature de la Nécrose (morts-vivants et autres) les soignent, comme s'il s'agissait d'un PJ.

Magie:

La Nécrose sur les Morts-vivants

Est-ce qu'un sort de Nécrose guérit un mort-vivant?

Les effets de jeu qui ajoutent de la Nécrose ne soignent pas les Créatures de la Nécrose (morts-vivants et autres). Cela lui donne de la Nécrose et lui fait éventuellement des Dégâts. Il ne faut cependant pas oublier que pour un enfant de la Nécrose (ou assimilé), cela lui permet paradoxalement de vivre. Car pour 10 points de Nécrose, la Créature a l'équivalent d'un point de Destiné (voir Avantage du Bestiaire).
Note: Un squelette ayant 40 points de Nécrose peut donc ressusciter 4 fois, si un Mage PJ à la bonne idée de lui donner 20 points de Nécrose, il pourra ressusciter 2 fois de plus.

Magie: Création de matière

Pour les sorts de création de métal (ou autre), la description du sort indique 1 kg (MC40). Si le PJ veut créer plus de matière il faut considérer 1Kg comme un Cible. Donc si l'on veut 4 cibles de plus ce sera x4, ce qui donne pour 5kg métal une MC de 160.
Sinon, rien ne l'empêche de faire plusieurs sorts de création de 1 kg.

Destinée & Résurrection & Nécrose

● Destinée, cas standard

Comme dit pages 43 et 146, la Destinée peut servir pour la résurrection d'un personnage en dépensant son point. Dans ce cas toutes les blessures (Critiques, Hémostatique, Tranchés, Définitives, légères ...) sont immédiatement soignées. Le personnage ayant son bras coupé en deux, 4 hémostatiques et Assommé, se retrouve frais comme un gardon. Cela ne prend pas d'Action, c'est le joueur qui maîtrise cette résurrection.

Dans le cadre d'un PNJ c'est le MJ qui fait intervenir la Destinée quand il le veut et pourquoi pas en plein milieu des Actions adverses.

● Destinée noire

Les Créatures de la Nécrose qui utilise «Destinée noire» ont la même capacité qu'un personnage utilisant de la Destinée.

● Ce que ne soigne pas la Destinée

- Folie, et autres Faiblesses que le personnage a depuis la création (ou achetées ensuite) ou qu'il a récupérées à cause d'un effet de jeu (Stress et autres).

- Les malédictions, chants, Pouvoirs ou les sorts qui cibleraient la personne utilisant la Destinée.

- La Nécrose et ses effets (voir exception plus bas).

● La Destinée et la Nécrose

Comme dit page 146, pour un point de Destinée le personnage se supprime 10 points de Nécrose.

● Équilibre de la Force

Anoë a un système de combat relativement mortel. Le MJ peut tout à fait donner un point de Destinée à ses PJs. Cela pour permettre de les récompenser suite à des aventures rondement menées ou s'ils ont brillé par leur courage ou leur intelligence. C'est bien sûr à l'appréciation du MJ et cela devrait rester rare pour le pas se retrouver avec des personnages immortels...

Prêtrise: Résurrection

(Pouvoir de niveau 5 de la Brume et de la Vitaë - page 120 livre de base)

Le pouvoir permet de ressusciter un personnage jusqu'à 24 heures après son décès. Techniquement, le prêtre est capable d'aller récupérer l'âme du défunt (avec l'accord de la Mort) et de la ramener sur le plan Faon. Ce voyage est spirituel bien sûr, les Prêtres n'en ont pas forcément conscience.

Si un effet de jeu permet de retarder le départ de l'âme, la résurrection bénéficie d'un délai supplémentaire. Par exemple: Marc est mort, si un rituel bloque son âme pendant 5 jours. Ses camarades ont donc 6 jours maximum pour trouver un prêtre de la Brume pour accomplir une résurrection.

Le rituel: tracer un pentacle de 2 m de rayon,

avec des bougies aux angles. Au centre du pentacle, un récipient reçoit des morceaux de la cible (ongles, cheveux, dents, peau...).

Note: La Mort peut refuser qu'une âme soit récupérée afin d'accomplir une résurrection. Cela peut arriver si une âme a passé un pacte avec un Démon: elle est alors sensée servir ce démon donc la résurrection est impossible. La Mort peut aussi choisir arbitrairement d'empêcher les résurrections: quel est l'intérêt de la mort si tout le monde peut lui échapper? Plus de précisions sur la Mort dans un prochain supplément.

Prêtrise: Portail bidimensionnel

(Pouvoir commun page 109 livre de base)

Si le Prêtre n'est jamais allé sur un plan précis, il ne peut pas connecter son portail à ce dernier.

Le Prêtre peut sans problème se connecter au plan de son Dieu.

Si le Prêtre est de plus Mage, ou qu'il a eu une expérience l'ayant conduit à voir le plan Faon, il peut se connecter au plan Faon.

Prêtrise: les dieux et les prêtres

Une précision sur les Dieux en pages 102 et 105

Le Dieu ne donne pas directement ses pouvoirs aux prêtres, ce sont les prêtres qui en puisent l'énergie dans les croyances qu'ils ont en leur Dieu. Les prêtres canalisent leurs émotions pour créer un pont immatériel avec leur Dieu, il y a une sorte d'échange: les prêtres donnent du Stress et le Dieu lui accorde une parcelle de pouvoir.

Donc les prêtres reçoivent les pouvoirs de leur dieu de façon indirecte.

Page 102 LdB:

"Le pire des fléaux pour un dieu serait qu'on l'oublie; il disparaîtrait alors de notre monde."

Cette phrase n'est pas complètement exacte, dans le sens où le Dieu existera toujours, mais plus au yeux des créatures peuplant le monde. Le croyant apporte au Dieu un léger surplus d'énergie, une infime alimentation non primordial, mais qui pour certains est devenue addictive. Comme une tasse de café pour un graphiste.

Bestiaire: Carapace des monstres

Les monstres ont une armure naturelle qui est comptée dans leur Constitution (comme par exemple les Grihogs qui ont une carapace dure comme le métal). De plus, le MJ peut faire évoluer ses créatures et leur mettre l'Avantage "Peau de Dragon" ou de l'équipement pour augmenter sa Protection.

Bestiaire: Gardien Divins

Il est possible d'avoir des Gardien Divins de RS qui ne sont pas présentés dans le Livre de Base. Vous pouvez inventer les RS intermédiaires en respectant le degrés de puissance en consultant le tableau page 203 où les caractéristiques des Gardiens Divins sont notées.

Bestiaire: Morts-vivants

Il semble que beaucoup de monde oublie que les morts-vivants peuvent ressusciter plusieurs fois grâce à leurs points de Nécrose (comme les Réoifs avec leur Destinée). Les Zombies et les Squelettes ne sont pas très puissants, mais le fait qu'ils reviennent sans cesse grâce à leur Destinée noire en font de redoutables adversaires. Avec 40 points de Nécrose, la créature peut revenir 4 fois à la vie (soit immédiatement, soit quelques instants après).

Bestiaire: Zombies et Squelettes

Il ne peuvent pas être Mage. S'ils l'étaient de leur vivant, ils perdent la capacité de pratiquer la Magie. De même pour la prêtrise, ses créatures ne peuvent plus être prêtre, exception faite pour les Dieux du type Willgarde (lié à la Nécrose).

