Récapitulatif Jdr Dofus

# Création du personnage

## Imaginer son personnage

Un personnage a un **nom** et une **personnalité**. Il a un **objectif**, des **défauts** mais aussi des **qualités**.

Créer une **histoire** et choisir son **Historique** parmi la liste proposée ainsi qu’un **alignement**. Il est aussi possible de donner un **âge**, un **poids** et une **taille** à son personnage.

## Choisir sa classe

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Classe | Gestion vie | Traits | Passif | Spécificité | Arme de prédilect° |
| Féca | 10 + 1d10 |  | En plus de ne pas subir les effets néfastes de ces propres glyphes, les Féca gagnent 1 de résistance dans chaque élément lorsqu'iels sont sur leurs propres glyphes (ce bonus n'est pas cumulable). | Perspicacité +3  Religion +2  Arcanes +3 | Bâton |
| Osamodas | 10 + 1d10 |  | Un·e Osamodas peut décaler une invocation d'une case (soit 1,5m) quel que soit la distance séparant l'invocation de Osamodas, 1 fois entre 2 repos long ou 1 fois par combat après le niveau 10. Lors d'un combat, cela doit être fait pendant le tour de jeu de l'Osamodas. | Dressage +4  Perspicacité +2  Nature +2 | Marteau |
| Enutrof | 10 + 1d10 |  | Le trésor de l'enutrof : Quand Un ou une Enutrof inflige des dégâts sur son propre sac ou coffre, iel regnagne la moitié des dégâts en points de vie qu'iel a ingligé à l'entité invoquée. | Persuasion +3  Perception +2  Investigation +3 | Pelle |
| Sram | 10 + 1d8 | Nyctalope | L'ombre du sram : réussite critique automatique sur le prochain sort en sortie d'invisibilité. Pour tout le tour, à partir du niveau 10. | Discrétion +3  Perception +2  Escamotage +3 | Dagues |
| Xélor | 8 + 1d8 |  | Entrave du Xélor : Permet à un·e Xélor de relancer un jet de touche d'un sort retirant des PA une fois entre deux repos longs et une fois par combat après le niveau 10. | Investigation +3  Arcanes +3  Histoire +2 | Marteau |
| Ecaflip | 12 + 1d10 | Nyctalope | Une fois entre 2 repos longs avant le niveau 10, et deux fois entre 2 repos longs à partir le niveau 10, un·e Feca peut lancer son dé avant de décider l'action qu'iel fait. | Acrobaties +4  Discrétion +2  Représentation +2 | Epée |
| Eniripsa | 8 + 1d8 |  | Quand l’Eni est au cac avec son Lapino, il renvoie ¼ des dégâts subis (½ à partir du niveau 10) | Arcane +2  Médecine +4  Perspicacité +2 | Baguette |
| Iop | 12 + 1d10 |  | Peut ajouter 1d6 à ces dégâts une fois par combat avant le niveau 10 et 1d12 à partir du niveau 10. | Athlétisme +2  Intimidation +2  Représentation + 2  Religion + 2 | Epée |
| Crâ | 10 + 1d8 |  | Les crâ peuvent relancer leurs dés de dégâts sur un 1 une fois par combat. | Histoire + 3  Perspicacité +3  Persuasion + 2 | Arc |
| Sadida | 10 + 1d10 |  | Les Sadida peuvent lancer un sort depuis l'une de leurs poupées invoquées (en utilisant leurs portées et leur emplacement sur la carte) une fois entre deux repos longs et une fois par combat après le niveau 10. | Perception +2  Nature +4  Survie +2 | Bâton |
| Sacrieur | 12 + 1d12 |  | Volonté inébranlable : Une fois entre deux repos longs, si un ou une Sacrieur doit tomber en dessous de 1 point de vie, il ou elle revient à 1 point de vie. Cela est automatique, la compétence s'active dès que le ou la sacrieur descent en dessous de 1 point de vie, et cela une seule fois entre deux repos long. | Athlétisme +2  Intimidation +2  Survie +4 | Main nue |
| Pandawa |  |  | Un·e pandawa peut subir les dégâts à la place de la personne qu'iel porte une fois par combat. | Supercherie +2  Survie +2  Athlétisme +4 | Hache |

## Répartir ces caractéristiques

Un personnage niveau 1 commence avec **ces caractéristiques à -1.**Il peut répartir **6 points** dans chacune de ces caractéristiques.

Il peut également **se spécialiser**, c'est à dire accepter de passer une caractéristique de son choix à **-2** mais de gagner en contrepartie **1 point**de plus à répartir. Il est possible de se spécialiser qu'**une seule fois**.

Le maximum dans une caractéristique correspond à **la moitié du niveau du personnage arrondi à l'inférieur**. Cependant, il y a deux exceptions : au **niveau 1**, la limite dans chaque caractéristique est **fixée à 1**, et au **niveau 2 et 3** la limite est **fixé à 2**.

*Tableau des différentes caractéristiques avec leurs valeurs de bases, leurs valeurs limites*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Caractéristiques | Valeur de base | Valeur limite | Modifiable avec des équipement | |
| **Modifiable** | **Valeur max** |
| Niveau | 1 | 20 | - | - |
| PA (6) | 6 | 12 | ✓ | +6 |
| PM (3) | 3 | 6 | ✓ | +3 |
| Ini | 1d20 + agi | ∞ | ✓ | - |
| Portée (PO) | 0 | 6 | ✓ | +6 |
| Nombre d'invocation | 1 | 6 | ✓ | +5 |
| Vitalité | **-1**  *Ou -2 si spécialisation sur une autre caractéristique* | [Niveau / 2]  *Niveau 1 : 1*  *Niveau 2 et 3 : 2* | ✓ | +5 |
| Sagesse | **-1**  *Ou -2 si spécialisation sur une autre caractéristique* | [Niveau / 2]  *Niveau 1 : 1*  *Niveau 2 et 3 : 2* | ✓ | +5 |
| Force | **-1**  *Ou -2 si spécialisation sur une autre caractéristique* | [Niveau / 2]  *Niveau 1 : 1*  *Niveau 2 et 3 : 2* | ✓ | +5 |
| Intelligence | **-1**  *Ou -2 si spécialisation sur une autre caractéristique* | [Niveau / 2]  *Niveau 1 : 1*  *Niveau 2 et 3 : 2* | ✓ | +5 |
| Chance | **-1**  *Ou -2 si spécialisation sur une autre caractéristique* | [Niveau / 2]  *Niveau 1 = 1*  *Niveau 2 et 3 = 2* | ✓ | +5 |
| Agilité | **-1**  *Ou -2 si spécialisation sur une autre caractéristique* | [Niveau / 2]  *Niveau 1 : 1*  *Niveau 2 et 3 : 2* | ✓ | +5 |
| Toucher avec le sort | 1d20 + chance | agi | intel | force | sag | vitalité | - | ✓ | +7 |
| Classe d'armure | 10 + vitalité | 25 | ✓ | +5 |
| Esquive PA  Esquive PM | 10 + sagesse | 25 | ✓ | +5 |
| Tacle | 1d20 + chance | 15 | ✓ | +5 |
| Fuite | 1d20 + agilité | 15 | ✓ | +5 |
| Résistance fixe neutre | 0 | 5 | ✓ | +5 |
| Résistance fixe terre | 0 | 5 | ✓ | +5 |
| Résistance fixe feu | 0 | 5 | ✓ | +5 |
| Résistance fixe air | 0 | 5 | ✓ | +5 |
| Résistance fixe eau | 0 | 5 | ✓ | +5 |
| Points de vie | Fonction de la classe | ∞ | ✓ | ∞ |
| Recharge de magie | [niveau / 2] | 20 | ✓ | +10 |
| Compétences | | | | |
| Acrobaties  Discrétion  Escamotage | 1d20 + agi | 18 | ✓ | +8 |
| Athlétisme  Intimidation | 1d20 + force | 18 | ✓ | +8 |
| Arcanes  Histoire  Investigation  Nature  Religion | 1d20 + intel | 18 | ✓ | +8 |
| Dressage  Médecine  Perception  Perspicacité  Survie | 1d20 + sag | 18 | ✓ | +8 |
| Persuasion  Représentation  Supercherie | 1d20 + chance | 18 | ✓ | +8 |

Il n’est pas possible de dépasser la valeur limite pour une caractéristique sauf avec l’utilisation d’un sort, d’une potion ou d’un parchemin sur une durée limitée.

Il est à noter que les bonus que confère **les montures** sont associés à ces dernières et donc **ne rentre pas en compte** dans le **calcul de la valeur maximale d'une caractéristique.**

## S’équiper et calculer les caractéristiques secondaires

En fonction de son équipement, il va être position de calculer la classe d’armure comme ceci : **10 + Vitalité + bonus de bouclier**avec une limite à **25** ainsi que toutes les autres caractéristiques secondaires grâces à la fiche de personnage.

C’est aussi à ce moment là qu’il faut **lancer ces dés** de vie. Sur un 1, il est possible de **relancer le dé**.

# PA et Réserve de Wakfu

Une créature possède un nombre de Points d’Action (ou PA) maximum mais elle peut cumuler un certain stock de réserve de Wakfu. A chaque utilisation d'une réserve de Wakfu, le nombre de PA revient à son maximum. Le nombre de réserve est égale au niveau de la créature divisé par deux avec un minimum de 1. Le nombre de "réserve" revient à son maximum après un repos long.

Néanmoins, lors des combats, la créature se retrouve dans l'**intensité du combat** est n'a pas besoin d'aller piocher dans cette réserve de Wakfu. Elle commence directement avec son nombre de PA maximum et elle les récupère tous entre chaque tour sauf si un sort l'en empêche.

C'est bien l'**intensité du combat** qui permet à une créature de ne pas avoir à puiser dans son stock de réserve de Wakfu, ce sont les Dieux de chaque créature qui vont fournir le Wakfu nécessaire au combat. Si les dieux (ou autrement appelé le ou la MJ) jugent qu'un combat manque d'intensité, la créature devra puiser dans sa réserve de magie.

# PM

Les points d'action ou PM sont la capacité d'une créature à se déplacer lors d'un combat. Un PM correspond à 1,5m. Lors des combats, elle récupère son nombre maximum de PM entre chaque tour sauf si un sort l'en empêche.

# PO

La portée ou PO est la capacité qu'à une créature à viser à l'aide d'une arme ou d'un sort à distance plus loin que l'arme ou le sort le permet à la base. Chaque PO correspond à 1,5 m. Il faut différencier la portée d'un sort de la portée d'une créature. La portée d'un sort correspond à la distance à laquelle le sort peut-être lancer alors que la portée d'une créature est la distance que cette créature ajoute à ces sorts pour augmenter leur portée.

# Les jets

## Test de caractéristique

Un test de caractéristique permet de tester le talent inné et l'entraînement d'un personnage ou d'un monstre face à un défi. Le MJ demande un test de caractéristique quand un personnage ou un monstre tente de réaliser une action (autre qu'une attaque) qui présente le risque d'échouer. Quand l'issue est incertaine, les dés déterminent le résultat d'une action. Pour chaque test de caractéristique, le MJ décide laquelle des six caractéristiques est la plus pertinente en fonction de la situation, et la difficulté de la tâche à accomplir, qui est représentée par un degré de difficulté (DD). Plus une tâche est difficile, plus son DD est élevé.

## Test d’opposition

Il peut arriver que les efforts d'un personnage ou d'une créature se retrouvent directement opposés à ceux d'un autre. Cela peut se produire si tous les deux cherchent à réaliser une même action et qu'un seul peut réussir. Dans ce type de situation, le résultat est déterminé par un type spécial de test de caractéristique appelé test opposé ou test en opposition. Les deux créatures qui s'opposent font un test de caractéristique correspondant à l'action qu'ils tentent de réaliser. Ils appliquent tous les bonus et malus appropriés ils comparent leurs résultats entre eux. Le personnage ou le monstre qui a le résultat le plus élevé l'emporte et réussit son action, ou empêche son adversaire de réussir sa propre action. Si les résultats des tests sont identiques, la situation n'évolue pas et reste la même qu'auparavant. Une des deux créatures peut donc gagner par défaut.

## Test passif

Un test passif est un test de caractéristique particulier qui n'implique pas de jet de dé. Voilà comment déterminer le résultat d'un personnage à un test passif : 10 + tous les modificateurs qui s'appliquent normalement au test. Si un personnage obtient un avantage pour ce test, ajoutez 5 au résultat. Si le personnage subit un désavantage, soustrayez 5 au résultat.

## Travailler ensemble

Parfois, deux personnages ou plus se rassemblent pour tenter de réaliser une action. Le personnage qui mène cet effort commun – ou celui qui possède la caractéristique le plus élevé – peut faire un test de caractéristique avec un avantage, qui traduit l'aide qu'il reçoit des autres personnages. En combat, il faut utiliser l'action aider pour obtenir un effet similaire. Un personnage peut seulement apporter son aide s'il serait en mesure d'accomplir l'action seul. De plus, un personnage ne peut en aider un autre que si l'association de deux individus ou plus permet de réaliser cette tâche plus facilement.

## Tests de groupe

Quand plusieurs individus tentent d'accomplir quelque chose en tant que groupe, le ou la MJ peut leur demander de faire un seul test de caractéristique pour le groupe. Dans une telle situation, les personnages qui sont compétents dans un domaine donné peuvent compenser les carences des autres. Pour faire un test de caractéristique de groupe, tous les membres du groupe concerné doivent faire un test de caractéristique. Si au moins la moitié d'entre eux réussit, on considère que le test est un succès et tout le groupe réussit. Dans le cas contraire, c'est un échec.

## Avantages et désavantages

Il se peut qu'une capacité spéciale ou un sort vous donne un avantage ou un désavantage lors d'un test de caractéristique, ou un jet d'attaque. Quand cela arrive, vous devez lancer un second d20. Si vous obtenez l'avantage, vous devez utiliser le résultat le plus élevé entre les deux dés. Si vous subissez un désavantage, vous devez utiliser le résultat le moins élevé.

Si un jet de dés est soumis à plusieurs effets qui donnent chacun un avantage ou un désavantage, vous ne pouvez pas lancer plus d'un dé supplémentaire. Si un jet de dé est soumis à des effets qui donnent à la fois un avantage et un désavantage, vous devez considérer n'avoir aucun des deux. Cette règle s'applique aussi si vous subissez plusieurs désavantages ou avantages, quels que soient leurs nombres respectifs. Dans une telle situation, vous n'obtenez pas d'avantage, ni ne subissez de désavantage.

## Inspiration

Si vous êtes inspiré, vous faites une action héroïque, vous êtes très rôle play ou vous gratifiez de gentil mots votre MJ, vous pouvez obtenir un avantage utilisable sur 1d20. Au contraire si vous pourrissez votre MJ, vous êtes exécrable ou que votre MJ ne vous aime pas, il peut décider de vous donner un désavantage. Dans ce cas, c'est au MJ de décider sur quel jet de dé s'appliquera le désavantage.

# Les sorts

## **Niveau**

Une créature doit avoir au minimum le niveau du sort pour pouvoir l’utilise.

## **Elément**

Les sorts sont composés de 6 éléments : la Terre, le Feu, la Chance, l'Air, la Vitalité et la Sagesse.

Cependant certains sorts ne requièrent aucun de ces éléments, ils sont alors dits neutre.

## **Points d'actions (PA)**

Les sorts coûtent un certain coût en PA pour être lancer.

## **Portée (PO)**

Ils ont aussi une portée en PO. Si elle est de 0 c'est que le sort peut-être lancer que sur soi-même.

Certains sorts peuvent avoir une portée modifiable par des bonus. On a alors 3 types de sort :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Corps-à-corps** | Si la portée n'est pas modifiable et la portée de base est égale à 1 |
|  | **Portée non modifiable** | Si la portée n'est pas modifiable |
|  | **Portée modifiable** | Si la portée est modifiable |

## **Nombre de lancer par tour**

Certains sorts peuvent être lancer plusieurs fois dans un même tour. La limite de lancer d'un sort ne compte que les sorts qui ont été correctement lancé et non ceux qui ont échoué. Hors combat, il faut 10 secondes entre 2 lancers.

## **Tours d'attente avant relance d'un sort**

Ils peuvent aussi avoir un temps de rechargement avant d'être relancer. Il faut attendre un nombre de tour avant de pouvoir le relancer.

Hors combat, on considère qu'il faut une minute par tour avant relance. Certains sort ont, dans leur description, plus de détail concernant les délais de lancer hors combat. Dans ce cas, c'est cette description qui fait office de règle pour le sort.

## **Ligne de vue**

La plupart des sorts requièrent d'avoir en vue la cible.

## **Magique ou physique**

Les sorts peuvent faire appel au Wakfu (autrement appelé la magie) ou juste être une capacité physique.

## **Type**

Il existe différents types de sorts. Un sort peut avoir plusieurs types à la fois.

* Les **sorts de dommages** infligeant des dégâts à une cible
* Les **sort de protections** donnant des points de vie, de bouclier ou de vie temporaire à une cible ou au lanceur/lanceuse. Ils peuvent aussi réduire les dommages subis ou même les esquiver.
* Les **sorts d'invocations** qui permettent d'ajouter une créature contrôlée ou non pas la lanceur/ceuse du sort
* Les **sorts de boosts** qui ajoutent des bonus à une cible ou au lanceur/ceuse du sort.
* Les **sorts de retraits** qui vont, au contraire des sorts de boost, donner des mallus à une cible
* Les **sorts de placements** permettant de se déplacer ou de déplacer une créature
* Les **sorts de transformations** change l'apparence d'une cible. Ils sont très souvent associés au type Boost.
* Les **sorts de manipulations** qui vont obliger une cible à faire une action définie

## **Catégories**

Il existe plusieurs catégories de sort :

* Les **sorts de classe** : ce sont les sorts réservés à une classe. Ils sont innés chez cette classe et s'apprennent automatiquement lorsque le personnage atteint le niveau du sort.
* Les **sorts apprenables :** ils peuvent être apprit par n'importe quelle classe (excepté si la description dit le contraire). Ils viennent alors s'ajouter aux sorts de classe. Pour les apprendre, le joueur/joueuse doit obtenir le parchemin de sort. Iel devra passer du temps à travailler la technique. Ce temps dépend du niveau du sort, pour maitriser les subtilités du sort il faudra un nombre de jours égale à 2 fois le niveau du sort. A l'aide d'un maître connaissant déjà le sort où étant compétent en enseignement, ce temps sera divisé par 4. Une fois le sort apprit, le parchemin a perdu son wakfu et n'est donc plus utilisable.
* Les **sorts consommables** : ce sont les sorts utilisables une seule fois. Ce sont souvent des sorts très puissant. Ils requièrent d'être d'un certain niveau pour les utiliser. Il suffit de lire le parchemin et de libérer le Wakfu emprisonner dedans pour activer le sort. Le parchemin est détruit seulement si le sort est réussi.
* Les **sorts de créature** : ils sont utilisés par les créatures et ne peuvent pas être apprit pas les joueurs/joueuses.

## Les pièges

Le piège est caché et non magique. Pour qu’une créature le remarque elle doit faire un jet de Perception d’un degré de difficulté Modéré (si le lanceur est niveau 10 ou moins) et Difficile (si le lanceur est niveau 11 ou plus) ou utilisé un sort de repérage. Le piège ne peut pas être directement invoqué sous une créature. En fonction du niveau, le nombre de piège maximum posé en même temps est limité :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau 1 à 3 | Niveau 4 à 7 | Niveau 8 à 10 | Niveau 11 à 13 | Niveau 14 à 17 | Niveau 17 à 20 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

Si un piège est mis alors que le nombre maximum est atteint, le plus ancien à avoir été posé disparait.

## Les glyphes

Un glyphe est visible et magique. Il a donc une aura de wakfu, plus ou moins fort en fonction de son niveau. Ils sont déclenchés lors d'un évènement particulier. Lors d'un combat, la plupart des glyphes sont déclenchés au début du tour de la créature lorsqu'elle est dessus. En dehors des combats, le plus part des glyphes sont déclenchés lorsqu'une créature s'arrête sur le glyphe. Les glyphes peuvent se superposer, leurs effets se cumulent donc.

Le nombre de glyphe maximum qu'une créature peut mettre dépend de son niveau.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau 1 à 3 | Niveau 4 à 7 | Niveau 8 à 10 | Niveau 11 à 13 | Niveau 14 à 17 | Niveau 17 à 20 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

Si un glyphe est mis alors que le nombre maximum est atteint, le plus ancien à avoir été posé disparait.

## Les invocations

Le nombre d'invocation disponible pour une créature est **fixé à 1** et **modifiable** seulement grâce à certain item.  Ces invocations requièrent une grande concentration, hors combat, il est difficile de faire tenir son invocation longtemps (plus d'une heure) ou dans des situations demandant une forte attention.

## Désenvoutement

Certains sorts peuvent arrêter les effets des envoutements et des états. Que les effets soient bénéfiques ou néfastes pour la créature, elle perdra

Cela comprend :

* Tous les états désenvoutables cités au-dessus
* Les états propres à certains sorts comme l'état momifié du sort momification des Xélor
* Les envoutements
* La perte des points de bouclier
* La perte des points de vie temporaire
* Bonus PA, PM, dommages, résistances et tous autres boosts qu'une créature ait pu recevoir d'un sort
* Malus PA, PM, dommages, vulnérabilités et tous autres boosts qu'une créature ait pu recevoir d'un sort

Si une créature se retrouve sur un glyphe ou dans la zone d'un sort lui procurant un bonus ou un malus, elle ne peut pas être désenvouter à proprement parler. Il faut considérer qu'au moment où elle est désenvoutée, l'effet du sort étant toujours actif sur elle, le malus ou le bonus revient immédiatement.

# Ecoulement du temps

Le ou la MJ décide, en fonction de l’action, l’échelle du temps. L’écoulement du temps peut se compter en secondes, en minutes, en heures ou même en jours. En combat, on considère qu’un tour de jeu dure 10 secondes.

# Vitesse de déplacement

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rythme | Distance parcourue par... | | | Effet |
|  | **Minute** | **Heure** | **Jour** |  |
| Rapide | 120 mètres | 6 kilomètres | 45 kilomètres | Malus de -5 à la valeur passive de Sagesse (Perception) |
| Normal | 90 mètres | 4,5 kilomètres | 36 kilomètres | - |
| Lent | 60 mètres | 3 kilomètres | 27 kilomètres | Possibilité d'utiliser la Discrétion |

Sur un terrain difficile ou lorsqu’il faut nager, escalader ou ramper la vitesse est divisé par 2.

Les Zaaps sont utilisés pour se déplacer d’une grande ville à une autre instantanément.

# Système monétaire

|  |  |
| --- | --- |
| Train de vie | Coût quotidien |
| mendiant | - |
| misérable | 1 kamas |
| pauvre | 2 kamas |
| modeste | 5 kamas |
| confortable | 10 kamas |
| riche | 30 kamas |
| aristocratique | 70 kamas |

# Les traits et états

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Traits et Etats | Désenvoutable par sort | Description |
| Malade | *Non Désenvoutable* | Une créature peut être malade toutes sa vie ou sur une courte période. Cela peut être dû à l'environnement (froid, ...) ou un empoissonnement. La créature aura des désavantages sur tout ces tests de Force et d'Agilité.  Par exemple, si un aventurier tente de manger du gibier non cuit, il aura une chance d'obtenir le trait malade sur plusieurs jours. |
| Lourd | *Non Désenvoutable* | Toutes les créatures étant d'une taille ou d'une corpulence importante se voient attribué le trait lourd. Elles ne pourront pas se déplacer sur des sols instables ou fragiles et seront plus difficile à déplacer. |
| Petite taille | *Non Désenvoutable* | Les créatures de petite taille font moins de 1 mètre 20. Elles ont un avantage au jet de discrétion, mais se déplaceront moins vite. |
| Grande taille | *Non Désenvoutable* | Les créatures de grande taille font plus de 2 mètres 20. Elles ont un avantage au jet d'intimidation mais un désavantage au jet de discrétion |
| Gigantesque | *Non Désenvoutable* | Les créatures dites gigantesques font plus de 5 mètres. En plus d'avoir le même effet que les créatures de grande taille, les créatures immenses ont un avantage en perception et sur tout les jets de Force mais en désavantage en acrobatie et sur tout les jets d'Agilité. |
| Insensible aux poisons | *Non Désenvoutable* | Les créatures insensibles aux poisons ne peuvent pas être empoissonnés (sans blague !) quelque soit la forme d'administration du poison (par une flèche, par ingestion, par inhalation, ...). |
| Métaboliseur rapide | *Non Désenvoutable* | Les créatures métaboliseurs rapide ne peuvent pas être empoissonnés par ingestion de poison. |
| Vif / Vive | *Non Désenvoutable* | La créature vive commence le combat en premier et n'a pas besoin de faire de jet d'initiative. Si deux créatures sont vives, elles font un jet entre elles pour savoir qui comment en première. |
| Agile | *Non Désenvoutable* | Une créature agile peut se faufiler partout sans trop de problème et réussi ces jets de fuite automatiquement. Elle ne peut pas être taclée. |
| Intaclable | *Non Désenvoutable* | Comme son nom l'indique, une créature intaclable ne peut pas être tacler. |
| Assourdi·e | *Désenvoutable* | Une créature *assourdie* n'entend plus rien et rate automatiquement tous les tests de caractéristique faisant intervenir des capacités auditives. |
| Aveuglé·e | *Désenvoutable* | * Une créature *aveuglée* ne voit plus rien et rate automatiquement tout test de caractéristique qui requiert la vue. * Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un *avantage*. Les attaques de la créature subissent un *désavantage*. * La portée de ces sorts est divisé par 2. |
| Charmé·e | *Désenvoutable* | * Une créature *charmée* se trouve dans l'incapacité d'attaquer l'individu qui l'a *charmée* ou de le cibler avec une capacité ou un effet magique néfaste. * L'individu qui a *charmé* la créature bénéficie d'un *avantage* pour toutes les interactions sociales avec celle-ci. |
| Empoigné·e | *Non Désenvoutable* | * Le nombre de PM d'une créature *empoignée* tomber à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse. * Cet état se termine si l'empoigneur est *neutralisé* (voir cet état). * L'état se termine également si un effet emporte la créature *empoignée* au-delà de l'allonge de l'empoigneur ou de l'effet d'empoignade, comme cela arrive si une créature est projetée au loin. |
| Empoisonné·e | *Désenvoutable* | * Une créature *empoisonnée* souffre d'un *désavantage* lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique. |
| Entravé·e | *Non Désenvoutable* | * Le nombre de PM de la créature *entravée* tombe à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse. * Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*, tandis que les attaques de la créature subissent un *désavantage*. * La créature souffre d'un *désavantage* lors de ses jets d'Agilité. |
| Étourdi·e | *Désenvoutable* | * Une créature *étourdie* est *neutralisée* (voir l'état), incapable de se déplacer et parle en balbutiant. * La créature rate automatiquement tous ses jets d'Intelligence et d'Agilité. * Les jets d'attaque qui visent la créature se font avec un *avantage*. |
| Inconscient·e | *Désenvoutable* | * Une créature *inconsciente* est *neutralisée* (voir l'état), incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure. * La créature lâche tout ce qu'elle tenait et tombe au sol. * La créature rate automatiquement tous ses jets * Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*. * Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. |
| Invisible | *Désenvoutable* | * Il est impossible de voir une créature *invisible* à moins de recourir à la magie ou à un sens spécial. Quand il s'agit de se cacher, la créature est considérée comme en situation de visibilité nulle. Il est possible de détecter l'endroit où se trouve la créature si elle émet des sons ou laisse des traces. * Les attaques visant une créature invisible souffrent d'un *désavantage* tandis que les attaques de la créature bénéficient d'un *avantage*. |
| Neutralisé·e | *Désenvoutable* | * Une créature *neutralisée* est incapable de réaliser une action, ou d'utiliser un sort. |
| Paralysé·e | *Désenvoutable* | * Une créature *paralysée* est *neutralisée* (voir l'état) et ne peut ni parler ni se déplacer. * La créature rate automatiquement tous ses jets de Force et d'Agilité. * Les attaques visant la créature bénéficient d'un *avantage*. * Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. |
| Pétrifié·e | *Désenvoutable* | * Une créature *pétrifiée* est transformée en substance solide inanimée (généralement en pierre), de même que tous les objets non-magiques qu'elle transporte. Elle ne vieillit plus. * La créature est *neutralisée* (voir l'état), ne peut plus ni parler ni se déplacer et n'a pas conscience de ce qui se passe autour d'elle. * Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*. * La créature obtient +3 de résistance (dans la limite de 5) dans tout les éléments. * La créature est immunisée contre le poison et les maladies, mais les poisons et maladies qui l'affectent déjà ne sont pas neutralisés, leurs effets sont juste suspendus. |
| Terrorisé·e | *Non Désenvoutable* | * Une créature *terrorisée* subit un *désavantage* lors de ses tests de caractéristique et de ses jets d'attaque tant que la source de sa frayeur se trouve dans son champ de vision. * La créature est incapable de se rapprocher de la source de sa frayeur de son plein gré. |
| Ralenti·e | *Désenvoutable* | Une créature *ralentie* doit dépenser le double de PA pour une action donnée. Par exemple, un sort lui coûtant 3 PA lui coûtera 6 PA si elle est dans l'état *ralentie*. |
| Affaibli·e | *Désenvoutable* | La créature en état *affaibli* ne peut pas utiliser de sort physique |
| Insoignable | *Désenvoutable* | La créature dans l'état *insoignable* nepeut pas regagné des points de vie ni de points de vie temporaire, par soin ou par vol de vie. Cependant elle peut gagner des points de bouclier. |
| Invulnérable | *Désenvoutable* | La créature dans l'état *invulnérable* ne peut pas subir de dégâts par des sorts |
| Pacifiste | *Désenvoutable* | La créature dans l'état *pacifiste* ne peut pas infliger de dégâts par des sorts |
| Ebriété·e | *Désenvoutable* | * La créature dans l'état ébriété·e perd 2 PM et subit des désavantages à tout ces jets de vitalités, agilité et intelligence. * Certaines créatures comme les Pandawa qui ont une résistance naturelle à l'alcool, ne subissent pas ces désagréments. |
| Enraciné·e | *Désenvoutable* | La créature enracinée ne peut plus être déplacer par un sort. |

# Les combats

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| POTION | Débutant | Normal | Supérieur |
| Mini Soin | 1d4—150k | 1d8—300k | 1d12—500k |
| Fiole Soin |  | 2d8—1000k | 3d10—2000k |
| Protection | 1d6—300k | 1d8—300k | 1d8—300k |
| Bouclier | 1d8—800k | 2d8—1600k | 3d8—2400k |
| Pts de vie temp | 1d10—1200k | 1d10—2400k | 1d10—3600k |