

Patch Notes v.0.4.3

Objectif & Vision

L'objectif de ce rework est de rework le système de combat, d'attributs et de compétences pour les intégrer de façon plus dynamiques, plus brutaux, moins aléatoires et moins frustrant. Les points principaux qui doivent être adressés sont :

- La lenteur des combats
- La désynchronisation naturelle qui résulte du système de tour par tour
- Le facteur aléatoire des attaques lié au lancé de dés
- Le manque d'interaction et d'incitation au travail en équipe
- La sur-importance des règles au détriment du RP

Pour ce faire, l'ensemble du système d'attributs, de combat, de magie, de résistances, de maîtrises, de compétences, d'équipement et de lecture du jeu ont été revus. Ces changements font parti d'un W.I.P (Work In Progress) collaboratif avec l'ensemble des joueurs. Cela signifie qu'aucun d'entre eux n'est définitif et aucun ne sera intégré avant d'être validé par l'ensemble. Un serveur test pour expérimenter les changements et avoir un aperçu de la nouvelle fiche de personnage a été créé à cette adresse <https://app.roll20.net/join/14835515/VsraYA> et des sessions de test seront organisées afin d'avoir des retours et exposer les changements.

TLDR Patch 0.4.3

Cette section détaille uniquement les changements ajoutés au patch 0.4.3, pour une liste plus exhaustive de tous les changements du rework, voir la liste des changements plus bas.

Changement globaux

- **Grille de combat Hexagonale(H) :** Pour faciliter les mouvements en diagonale et pour introduire plus simplement les actions et les réactions combo la grille est passée d'une séparation carrée à hexagonale.
- **Mesure uniformisée :** Une case sur la grille est maintenant équivalente à un mètre universel. Cela réponds à quelques confusions de distance et introduit également par la suite les notions de portées, vision et déplacement.

- **Fiche de personnage complète basée sur Chaosium** : Une fiche de personnage complète et personnalisée a été introduite. Cela introduit un bon nombre de changements et de nouvelles mécaniques qui seront rework et réadaptées afin de correspondre à la vision de jeu établie.
- **Caractéristiques et progression** : Il existe maintenant 5 caractéristiques dans le jeu représentant les forces et les faiblesses du personnage :
 - *La force* : Représente la force physique du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, pousser, tirer ou à quelle puissance peut il frapper.
 - *La dextérité* : Mesure la vivacité, l'agilité et la précision du personnage.
 - *L'endurance* : Rend compte de la vitalité du personnage.
 - *L'intelligence* : Décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage.
 - *Le charisme* : Donne un ordre d'idée de l'apparence générale de votre personnage et de l'impression qu'il fait sur les gens au premier contact.

Ces caractéristiques peuvent avoir un **minimum de 4** et un **maximum de 18** points investis. Le joueur commence son aventure au niveau 1 avec un total de 30 points de caractéristiques à distribuer et chaque niveau gagné, il obtiendra 2 points à investir dans la caractéristique de son choix.

- **Tours de combat** : Au début de *chaque tour de jeu*, tous les participants au combat vont devoir allouer leurs points d'action dans l'une des catégories disponibles :
 - *Action* : Permet d'effectuer une action durant son tour comme une attaque, une prise, un repoussement etc.
 - *Réaction* : Permet d'effectuer une action en réaction au tour de quelqu'un d'autre tel qu'une esquive, blocage, attaque d'opportunité, **combo** etc.
 - *Action Bonus* : Permet d'effectuer une action RP qui n'appartient à aucune des deux autres catégories tel que monter sur une table, se dissimuler, boire une potion etc.

Une fois les points alloués ils ne pourront pas être modifiés et resteront définitif jusqu'à la fin du tour de jeu ou la fin du combat pour le joueur concerné. De plus, tous les joueurs bénéficient de 9 cases de déplacement par tour, utilisable en une fois ou en plusieurs fois.

- **Système de combo** : Durant une **action** alliée et si les conditions sont respectées, une **réaction** peut être utilisée pour effectuer un combo. Les conditions de portée, de vision et de disponibilité de points de réactions doivent être d'abord vérifiées. Durant une attaque de combo, chaque joueur peut lancer son jet de critique avec avantage et en fonction du combo, pourra faire plusieurs **types de dégâts** et consommer plusieurs réactions adverses.
- **L'attaque** : Durant le tour du joueur, celui-ci pourra utiliser ses points d'action afin d'attaquer. Contrairement au système précédent, **une attaque ne peut pas manquer**. Cela signifie que les seules façons d'éviter de subir une attaque réussie sont soit l'utilisation d'une réaction pour une **défense**, soit d'avoir un allié qui est prêt à utiliser une réaction pour vous défendre. Durant l'attaque, le joueur effectuera un lancer de dés afin de déterminer le montant de dégâts infligé. Une fois le résultat dévoilé, le joueur pourra prendre la décision d'utiliser un deuxième point d'action (si disponible) afin d'effectuer un jet de critique correspondant soit à *Combat rapproché*, soit à *Combat à distance* en fonction de la nature de l'attaque. Si ce jet réussit alors les dégâts de l'attaque sont doublés. Que le jet de critique réussisse ou échoue, le second point d'action est consommé.
- **La défense** : Si un joueur se fait attaquer, celui-ci pourra utiliser ses points de réaction afin d'esquiver ou de bloquer. Pour chaque attaque un point de réaction devra être consommé (sauf capacité spéciale) et si le joueur ne possède plus de point de réaction, il ne pourra donc pas esquiver ou bloquer l'attaque. Lors d'une **esquive**, le joueur effectue un jet *Esquiver*. Le blocage nécessite au joueur d'avoir un bouclier. Ce bouclier possède un certain nombre de point de **CA (classe d'armure)** qui absorbera le choc à la place de la CA du joueur. Aucun jet n'est requis pour un blocage.
- **La CA (Classe d'Armure)** : La CA totale du joueur représente un taux d'absorption de dégâts. Par exemple, si le joueur possède une CA de 9 et subit une attaque infligeant 12 points de dégâts, il perdra 3 points de vie totaux sur l'attaque. Il existe cinq catégories d'armure possédant différentes fourchettes de CA.
 - *Les armures légères* : Composée de fibres légères, et regroupant entre autre les tissu et fourrures, elles n'offrent qu'une protection minime entre 1 et 2 points de CA.
 - *Les armures intermédiaire* : Regroupant principalement les cuirs et côtes de maille, elles sont un bon compromis entre protection et mobilité allant de 3 à 5 points de CA.

- *Les armures lourdes* : Composée de plaques d'acier, d'écailles et de matériaux conçu pour supporter les chocs les plus importants elles offrent une protection sans pareille allant de 6 à 12 points de CA.
- *Les armures élémentaires* : Composée de magie élémentaire. Inflige des dégâts aux adversaires la frappant au corps à corps et offre entre 1 et 3 points de CA.
- *Les armures magiques* : Composée de magie pure. Pouvant renvoyer les projectiles physiques et offrant entre 1 et 3 points de CA.

Par défaut quand le joueur subit une attaque de plus d'un point de dégât, il perd 1 point de CA. La CA peut être récupérée en réparant son équipement à l'aide de kits de réparation spécifiques et leur maîtrise ou d'un artisan.

- **L'entrave** : Certaines actions, attaques ou sorts peuvent entraver l'adversaire. En fonction du type d'entrave, celle-ci peut retirer ou altérer un ou plusieurs points d'action.
 - *La prise* : La prise demande une concentration. A chaque point d'action utilisé pour maintenir une prise, le joueur peut retirer un point d'action et la moitié de sa mobilité à l'adversaire. Se libérer d'une prise nécessite une action bonus et la réussite d'un **jet d'opposition** *Combat rapproché*. Si l'assaillant subit des dégâts, cela annule immédiatement une prise, relâchant l'adversaire.
 - *L'étourdissement* : Nécessite d'infliger des dégâts contondants supérieur à la CA adverse. L'étourdissement supprime l'ensemble des PA et de la mobilité à l'adversaire pendant 1 tour. Se libérer d'un étourdissement demande une action bonus et la réussite d'un jet *Psychologie*. Subir des dégâts pendant l'étourdissement donne l'avantage sur le jet. A la fin de la durée de l'étourdissement si l'adversaire n'est pas libéré de l'entrave il subira sommeil.
 - *L'enracinement* : Supprime la possibilité d'esquive et la mobilité de l'adversaire durant toute la durée de l'entrave. Se libérer d'un enracinement demande une action bonus et la réussite d'un jet *Courir, sauter* ou d'infliger un certain type de dégâts en fonction de la nature de l'enracinement.(Par exemple tranchant pour des cordes ou des lianes, contondant pour un piège à ours)
 - *Le sommeil* : Supprime l'ensemble des PA et de la mobilité de l'adversaire pendant 10 tours. Se libérer du sommeil nécessite une action bonus et la réussite d'un jet *Psychologie*. La première attaque subit durant sommeil est un coup critique garanti. Subir des dégâts met immédiatement fin au sommeil.
 - *Le renversement* : Nécessite la réussite d'un **jet d'opposition** *Combat rapproché*. Supprime 1 PA et la moitié de la mobilité à l'adversaire.

- **Les compétences et les jets** : Afin d'accomplir certaines action RP ou certaines action de combat, les joueurs seront amenés à effectuer des jets de dés relatif à leurs compétences. Ces compétences ont une valeur en pourcentage déterminée par deux caractéristique (calculée $((CAR\ 1 + CAR\ 2) / 2) \times 5$) et la réussite d'un jet de cette compétence demande d'obtenir un résultat strictement inférieur à la valeur de la compétence. Certains jets cependant peuvent être effectués avec avantage/désavantage et/ou difficulté voire extrême difficulté. Un jet effectué avec difficulté doit obtenir un résultat égal ou inférieur à la moitié de la valeur de la compétence (**Par exemple** si la compétence à une valeur de 60, il faut obtenir un 30 ou inférieur). Un jet effectué avec extrême difficulté demande d'obtenir un résultat égal ou inférieur au tiers de la valeur de la compétence (**Par exemple** si le joueur effectue un jet *Artisanat, construire* avec extrême difficulté et que cette compétence possède une valeur de 30%, il devra obtenir un jet égal ou inférieur à 10 pour réussir). Dans le cas des jets avec avantage, le joueur effectue 2 jets de dés et choisi celui qui possède la valeur la plus avantageuse. Dans le cas de jets avec désavantage, le joueur effectue 2 jets de dés et choisi celui possédant la valeur la plus désavantageuse.
- *Acrobatie* : cette compétence permet en réalité d'accomplir une action physique avec précision comme marcher sur une corde raide ou sauter par dessus un obstacle.
- *Artisanat, construire* : permet de fabriquer des objets manuellement, pour peu que l'on dispose du matériel et des outils nécessaires.
- *Athlétisme* : les capacités athlétiques du personnage comme la course, la nage, l'escalade ou encore un bras de fer, enfoncer une porte etc.
- *Combat à distance* : représente le jet de critique des armes à distance de la magie. La même compétence est utilisée pour toutes mais le MJ peut imposer un malus de -10 à 20% s'il estime l'arme employée trop exotique pour le personnage.
- *Combat rapproché* : représente le jet de critique des armes de corps à corps. Une seule et même compétence est utilisée pour toutes les armes de corps à corps mais le MJ peut imposer un malus de -10 à 20% s'il estime l'arme employée trop exotique pour le personnage.
- *Connaissance de la nature* : mélange de chimie et de biologie, cette compétence permet de reconnaître les éléments en extérieur, tels que les plantes et poisons, ou d'en savoir plus sur les animaux.
- *Connaissance des secrets* : donne au personnage des indices sur des éléments incompréhensibles, du ressort de la culture générale (histoire, géographie, héraldique, etc.). Peut aussi être utilisé pour en savoir plus sur la magie et sur certaines légendes.

- *Discrétion* : utilisée lorsque vous devez vous déguiser ou vous faire oublier dans l'endroit où vous vous trouvez/rendez. En disposant du matériel adéquat pour vous déguiser, vous pouvez même prendre l'apparence de quelqu'un en particulier si vous réussissez votre jet avec un malus de -20 %. Dans le cadre d'une filature ou d'une poursuite, votre Discrétion s'opposera à la Perception de votre adversaire.
- *Dressage* : vous donne une connaissance des techniques d'apprivoisement et de domptage des animaux domestiques et sauvages.
- *Esquiver* : cette compétence permet d'éviter les différents coups qui vous sont portés.
- *Intimider* : parfois, la parole ne suffit pas et il vous faudra manier la menace, les sous-entendus et la grosse voix pour forcer votre auditoire à être d'accord avec vous. Intimider entre en jeu à ce moment-là.
- *Larcin* : compétence préférée des roubards et autre tire-laine, Voler permet au personnage de soulager un propriétaire de ses menues possessions, de crocheter ou verrouiller tout type de serrure non magique et de désamorcer tout type de piège mécanique. Le MJ peut imposer un malus si l'objet à dérober est particulièrement imposant. La victime du larcin a droit à un jet sous Perception pour prendre le voleur sur le fait.
- *Lire, écrire* : sans cette compétence, un héros ne peut absolument rien lire, pas même un panneau indicateur. Lire un livre nécessite un repos long par partie distincte.
- *Manoeuvrer* : qu'il s'agisse de monter un cheval, ou de mener un navire, cette compétence vous permet de diriger et/ou manoeuvrer tout moyen de locomotion. La présence de plusieurs personnes sur les grands navires est toujours nécessaire.
- *Médecine* : vous permet de soigner les blessés, pour peu que vous ayez le minimum d'outils nécessaires. Cette compétence est également utilisée pour diagnostiquer et soigner les maladies, parfois couplée avec Connaissance de la nature pour créer soi-même le remède.
- *Mentir, convaincre* : plus subtil qu'Intimider, cette compétence vous permet de rallier votre auditoire à votre avis. Elle est utilisée dans toutes les négociations : commerciales, politiques, entourloupes, etc. Votre interlocuteur ou interlocutrice a droit un jet sous Psychologie pour ne pas se laisser faire.
- *Perception* : représente la capacité du personnage à capter et analyser rapidement les différentes informations de son environnement.
- *Psychologie* : cette compétence vous permet d'avoir un aperçu des attentes des autres individus et de rester droit dans vos bottes quand on tente de vous

manipuler mais également de se rétablir plus rapidement d'une attaque affectant vos sens. Elle est utilisée pour résister à Mentir, convaincre et Intimider.

- *Réflexes* : parfois, vous devrez être vif pour échapper à un éboulement, empêcher une noble d'avaler un poison ou protéger un enfant d'un carreau d'arbalète. Réflexes intervient précisément à ce moment-là. Les combats utilisent aussi cette compétence pour déterminer qui agit en premier.
- *Survie* : Mélange de sens de l'orientation, de repérage aux étoiles et de débrouillardise, cette compétence vous permet de vous accommoder des lieux que vous ne connaissez pas. Elle est notamment employée pour déterminer si vous trouvez de quoi subvenir à vos besoins en milieu sauvage.

Quant un jet est effectué en opposition à un adversaire (par exemple un jet de perception contre la furtivité ou un jet de combat rapproché pour lutter contre une prise), les partis concernés effectuent un jet auquel ils additionnent la valeur de leur compétence et le résultat le plus élevé l'emporte.

- **Les points de vie** : Les points de vie sont maintenant déterminés sur un montant égal à Endurance x 3. Par exemple si un joueur a 8 points d'endurance, il possède 24 points de vie. Le maximum de points de vie sans aucun autre buff pour un joueur s'élevant donc à 54.
- **Le soin, dés de soin & effets curatifs** : Chaque soin, sous forme de sort ou durant un repos court consomme un dé de soin à la personne soignée. Tous les 3 points d'endurance le joueur gagne 1 dé de soin d'une valeur de 1D8 pour un total maximum de 6 dés de vie avec 18 d'endurance.
 - *Les sorts/compétences* : Si un soin ou un effet curatif est appliqué via un sort ou une compétence, le montant de soin et l'effet sont ceux de ce sort/compétence. Cependant un dé de soin est tout de même consommé.
 - *Les repos courts* : Durant un repos court, les joueurs peuvent consommer autant de dés de soin restant qu'il le souhaite afin de régénérer leur vie d'un montant égal au résultat des dés consommés. Chaque dé de soin consommé durant un repos court supprime également un effet de statut mineur.
 - *Les jets de médecine* : Si les joueurs possèdent un kit de médecine, ils peuvent tenter de soigner leur blessures hors combat. Un jet réussi guérit 1D8+4 points de vie mais un jet raté en fait perdre 1d3 de plus à la cible. Si le jet échoue, ils pourront réessayer un second jet avec difficulté. En cas de nouvel échec, ils pourront réessayer un jet avec difficulté extrême. S'ils échouent de nouveau, le kit de médecine sera inutilisable jusqu'au prochain repos long. Le niveau de

difficulté affecte le kit de médecine et non pas les joueurs concernés donc tenter de soigner un autre joueur après avoir fait 2 échecs résultera tout de même en un jet avec difficulté extrême. Un jet de médecine, qu'il réussisse ou échoue ne consomme pas de dés de soin.

- *Les repos longs* : Durant un repos long, un joueur récupère l'ensemble de ses points de vie et l'ensemble de ses dés de soin (sauf cas particuliers). Il est aussi soigné de tout effet de statut négatif mineur l'affectant.
- *Les DOTs* : Alternativement, brûlure, incinération, saignement et hémorragie peuvent être arrêtés en combat. Il est impossible cependant d'utiliser un kit de médecine en combat et donc les points de vie ne seront pas restaurés et un dé de vie sera consommé.

- **L'étreinte de la mort & les blessures** : En combat si les points de vie d'un personnage tombent à 0, il entrera en étreinte de la mort et prendra 1 blessure. Durant étreinte de la mort, il perdra 1 dé de soin par tour. Une fois que le personnage ne possède plus de dés de soin, il subira 1 blessure par tour. S'il atteint 3 blessures, son personnage décède. Si le personnage possède la maîtrise **détermination**, il peut tenter un jet de détermination par tour avec difficulté extrême pour se relever. Un allié peut l'aider à se relever en lui redonnant au minimum 1 point de vie (via une potion, un sort etc.). Si le personnage est toujours sous étreinte de la mort une fois le combat terminé, ses alliés peuvent utiliser un kit de médecine pour lui rendre des points de vie mais si le jet échoue, il subira 1 blessure. Ils peuvent également le stabiliser sans kit de médecine mais le joueur subira alors **marque de la mort**.

- **Les effets de statuts** : Les effets de statuts sont des malus pouvant être appliqué à la suite de sorts, de poisons, ou d'objets en tout genre qui ont la particularité d'être persistant sur la durée, infligeant ou non des dégâts. Il existe deux catégories d'effets de statut ; les effets de statut mineurs et les effets de statut majeurs. Les effets mineurs peuvent être supprimés grâce à un repos, un sort, un jet de médecine ou un spécialiste. Les effets majeurs en revanche nécessitent des sorts plus puissants, un spécialiste ou un jet de médecine avec difficulté et infligent également des dégâts plus importants. Un même effet de statut ne peut être cumulé, uniquement réappliqué. Si un même effet de statut avec une durée plus longue est appliqué, il prendra la priorité et remplacera le précédent. L'équivalent majeur d'un effet de statut prendra toujours la priorité et remplacera le mineur qu'importe sa durée.

- *Effets de statut mineurs* :

- Brûlure : Inflige 1D3 de dégâts par tour. Brûlure est réduit par la CA. Arrêter brûlure sans kit de médecine inflige Faiblesse.
- Saignement : Inflige 1D3 de dégâts par tour. Arrêter saignement sans kit de médecine inflige Maladie.
- Faiblesse : Les attaques coûtent le double de PA.
- Maladie : Perd 20% des points de vie maximum.
- *Effets de statut majeurs :*
 - Incinération : Inflige (1D3 + 3) de dégâts par tour. Incinération endommage l'armure mais est réduit par la CA. Arrêter incinération sans kit de médecine inflige Atrophie.
 - Hémorragie : Inflige (1D3 + 3) de dégâts par tour. Arrêter hémorragie sans kit de médecine inflige Décrépitude.
 - Atrophie : Toute action coûte le double de PA.
 - Décrépitude : Perd 50% des points de vie maximum.
 - Marque de la mort : Perd 1 PA et 50% des points de vie maximum. Ne peut pas récupérer de dés de soin durant un repos long.
- **La vision :** De jour ou en pleine lumière, seule l'obstruction ou la furtivité peuvent empêcher la vision d'un objet ou d'une entité. De nuit, sans éclairage, la portée garantie maximale est de 2m, au delà de ça, le joueur lance 1D10 et doit obtenir un résultat supérieur à la distance entre lui et sa cible pour toucher (exemple : pour un ennemi à 6m de portée le joueur doit réussir un 6 ou supérieur sur son jet). au delà de 10m, l'entité n'est pas perceptible.

Maitrises & Magie :

Les maîtrises :

Présentation des maîtrises

Au niveau 1 les joueurs débutent avec 1 maîtrise puis peuvent en choisir une seconde au niveau 3 et tous les 3 niveaux à compter de là. Elles représentent des spécialités de combat, des possibilités créatives ou des opportunités nouvelles au sein de leur kit. Dans le cas des utilisateurs de la magie les maîtrises sont représentées par les 8 écoles de magie (détaillées plus bas). Dans les cas des non-mages, ils seront libres de piocher celles correspondant à leur style de jeu favori. Elles possèdent toutes individuellement un scaling en deux caractéristiques qui influenceront le **niveau de maîtrise**.

Points de maîtrise et scaling

Afin d'augmenter le niveau de ces différentes maîtrises, les joueurs gagnent 10 points de maîtrise tous les 2 niveaux à partir du niveau 4 pour un total de 90 points de maîtrise au niveau 20 à attribuer dans la maîtrise de leur choix. A cela viendra s'ajouter un montant égal à $((\text{CARACTERISTIQUE 1} + \text{CARACTERISTIQUE 2})/2)$ représentant les caractéristiques influençant la maîtrise pour un maximum de 18 points supplémentaire avec les 2 caractéristiques au maximum. L'addition des points de maîtrise et du bonus de caractéristique ensemble forme le bonus de maîtrise en pourcentage.

Détail des maîtrises

Au fil des âges et des batailles de nombreuses techniques de combat se sont développées. Entre l'entraînement, le terrain, les conditions, l'adversaire et les alliés, chacun à sa méthode, sa signature. Cependant à travers le continent on retrouve tout de même plusieurs façon de penser et de combattre qui se rassemblent en un style de combat similaires. A ce jour on en compte 11 distincts :

- *Armes légères* : Catégorie d'armes regroupant les dagues, les épées courtes, les rapières, les fouets et les armes de poing, ce sont des armes faciles à dissimuler et qui reposent sur des attaques précises plus que puissantes dû à leur nature fragiles et légères.
- *Armes intermédiaires* : Catégorie d'armes regroupant les épées longues, les épées courbes, les haches de poing, les fléaux et les massues, ces armes sont des armes polyvalentes adaptées à la majorité des situations.
- *Armes lourdes* : Catégorie regroupant les espadons, les masses, les haches de guerre et les armes d'hast, ce sont des armes difficiles à manier et demandant une grande force physique pour être utilisées correctement.
- *Armes colossales* : Les armes colossales ne sont pas conçues pour être utilisées par quelqu'un de taille humaine. Ces armes sont pour la plupart des vestiges de géants ou des armes draconiques et donc, extrêmement rares et prisées. On y retrouve des haches, des masses, des lances et des épées colossales.
- *Armes improvisées* : Tout est une arme potentielle entre des mains expertes. Les armes improvisées sont tout ce que vous pouvez ramasser sur un champ de bataille pour attaquer un adversaire ou vous protéger... y compris un autre adversaire s'il le faut.
- *Sans armes* : En dehors des tavernes ou des combats de rue, le combat à main nues est généralement assez peu utilisé par la majorité des gens. Mais un expert pourra prouver qu'avec le bon équilibre de prises, de précision et de puissance, il peut être aussi efficace qu'une lame.
- *Armes de jet* : Une bonne maîtrise des armes de jets demande une bonne anticipation des mouvements de l'adversaire et une bonne dextérité et précision dans le jet. Elles regroupent les couteaux et les haches de lancer et certains types de fléchettes.

- *Armes à projectiles* : Des armes de précision et d'anticipation, elle demande d'avoir l'oeil vif et d'être capable de prendre le temps nécessaire pour garantir le tir parfait. Cette catégorie regroupe les arcs, les arbalètes, les frondes, les sarbacanes et les armes à poudre.
- *Armes à distance colossales* : Pour la plupart vestiges oubliés utilisées par les géants et les golems elles ne sont pas conçues pour quelqu'un de taille humaine dû à leur taille et masse. Il est très difficile de mettre la main sur l'une d'entre elle mais certains trolls ou ogres sont parfois retrouvé en possession d'armes colossales. Elles regroupent des arcs colossaux et les balistes.
- *Détermination* : Votre capacité à prendre le dessus qu'importe la situation. La détermination regroupe des avantages que vous pouvez vous donner afin d'améliorer vos capacités. Détermination n'inflige pas de dégâts.
- *Inspiration* : Votre capacité à encourager et motiver vos alliés afin de prendre le dessus. L'inspiration regroupe des avantages que vous pouvez donner à vos alliés afin d'améliorer leurs capacités. Les bonus n'affectent pas l'utilisateur d'inspiration. Inspiration n'inflige pas de dégâts.

Les niveaux d'ampleur

L'affinité d'une compétence spéciale détermine son intensité, son utilité et son échelle. Il existe 4 niveaux d'affinité pour l'exécution d'une maîtrise :

- *Affinité mineure* : L'affinité mineure est la forme de maîtrise la plus basique. C'est simplement la capacité d'exécution de cette maîtrise, sans bonus, sans fioritures. L'affinité mineure ne bénéficie d'aucun modificateur mais ne peut pas rater peut importe le résultat du jet.
- *Affinité majeure* : L'affinité majeure représente une forme de maîtrise plus avancée. L'utilisateur est familiarisé avec la compétence et peut l'effectuer avec grâce et panache, ou avec brutalité et sauvagerie. L'affinité majeure bénéficie d'un modificateur mais sa réussite nécessite un jet de maîtrise avec difficulté.
- *Affinité magistrale* : L'affinité magistrale est le niveau de maîtrise le plus avancé. A ce niveau cette maîtrise est comme une deuxième nature et vous l'exécutez par mémoire musculaire, elle peut faire votre renommée et votre réputation. A ce niveau, l'affinité possède deux modificateurs mais sa réussite nécessite un jet de maîtrise avec une difficulté extrême.
- *Signature* : La signature est votre marque de fabrique. C'est une extension de votre façon de pensée, une technique crainte par vos ennemis et jalousée par vos alliés. Réussir une maîtrise signature permet au joueur d'infliger le maximum de dégâts possible sur l'exécution de sa compétence, allant jusqu'à achever ou neutraliser un ennemi en un seul coup. La réussite d'une signature mets fin au combat

immédiatement dû à la nature et la brutalité de l'action. Si d'autres ennemis sont présent à la fin de l'exécution ils s'enfuient de terreur. Cependant, afin d'y parvenir, il faut obtenir un 1 sur son jet de maîtrise.

Il faut un minimum de 10 points dans la première caractéristique requise pour pouvoir commencer à utiliser les maîtrises associées, seuil auquel les compétences sont débloquées. Débloquer l'affinité requiert le niveau 12 dans la caractéristique en question et l'expertise requiert 14. La signature quant à elle ne peut être débloquée qu'avec 18 points **dans les deux caractéristiques**. Pour connaître les caractéristiques associées à chaque maîtrise, voir **Tableau de scaling** plus loin.

Les modificateurs d'affinité

Certaines maîtrises peuvent bénéficier de modificateurs. Les modificateurs impact l'aspect utilitaire de cette maîtrise, lui rajoutant des entraves ou des effets de statut. les modificateurs sont répartis en deux catégorie :

- *Les modificateurs (coût 1 point) :* Ils peuvent être appliqués pour un point de modificateur.
 - Prise (**Sans armes uniquement**) (nécessite au moins une main libre)
 - Renversement
 - Saignement (durée = (jet de dégâts / 2) tours) (**dégâts tranchants ou perforants uniquement**)
 - Faiblesse (durée = (jet de dégâts/2) tours)
 - Jet de dégâts appliqué en bonus de jet critique
 - Le jet critique ne double pas les dégâts mais permet de relancer une attaque avec avantage (**armes légères & armes intermédiaires uniquement**)
 - Jet de critique gratuit (**armes colossales uniquement**)
 - Soulever (poids = jet d'athlétisme + bonus d'athlétisme) kg. (**Sans armes & armes improvisées uniquement**) (2 mains libres)
 - Double tir (jet de dégâts/2 par tir) (**arme de jet ou arme à projectiles**)
- *Les modificateurs (coût 2 points) :* Ils peuvent être appliqués pour deux points de modificateur.
 - Etourdissement (**dégâts contondants uniquement**)
 - Hémorragie (durée = (jet de dégâts/2) tours) (**dégâts tranchants ou perforants uniquement**)
 - Atrophie (durée = (jet de dégâts/2) tours)

- Jet de critique gratuit. Sur un critique, dégâts doublés (**armes colossales uniquement**)
- Perforation (ignore jet de dégâts/2 CA) (**dégâts perforants ou arme à projectiles**)
- Projeter (poids = jet d'athlétisme + bonus d'athlétisme) kg. (distance = (jet d'athlétisme + bonus d'athlétisme /10) m) (**Sans armes & armes improvisées uniquement**) (2 mains libres)
- Tir de précision (portée = (jet de dégâts) m) (**arme de jet ou arme à projectiles**)
- *Détermination (coût 1 point) :*
 - Bonus de déplacement = 3m
 - Points de vie temporaires = jet de dégâts
 - Avantage sur un jet de furtivité
 - Avantage sur un jet d'esquive
- *Détermination (coût 2 points) :*
 - Action bonus deviens un point d'action/réaction
 - Si les points de vie tombent à 0, récupère (jet de dégâts/2) points de vie.
- *Inspiration (coût 1 point) :*
 - Bonus de déplacement = 3m
 - Points de vie temporaires = jet de dégâts/2
 - Bonus de jet de furtivité = jet de dégâts x 2
 - Bonus de jet d'esquive = jet de dégâts
- *Inspiration (coût 2 points) :*
 - Action bonus deviens un point d'action/réaction
 - Relève les alliés sous étreinte de la mort à 1 point de vie.

Tableau de scaling

Maîtrises	Première caractéristique	Deuxième caractéristique	Dégâts	Posture	Conditions d'ambidext
Armes légères	DEXTERITE	FORCE	1D4	Une main	DEX 12

Maîtrises	Première caractéristique	Deuxième caractéristique	Dégâts	Posture	Conditions d'ambidext
Armes intermédiaire	DEXTERITE/FORCE	DEXTERITE/FORCE	1D6	Une main/Deux mains	DEX/FOR
Armes lourdes	FORCE	DEXTERITE	1D8	Deux mains	FOR 16
Armes colossales	FORCE	ENDURANCE	2D10	Deux mains	FOR 18 + END 18
Armes improvisées	FORCE	INTELLIGENCE	1D4/6/8	Une main/Deux mains	FOR 10/14/18
Sans armes	ENDURANCE	DEXTERITE	1D4	Une main/Deux mains	/
Armes de jet	DEXTERITE	INTELLIGENCE	1D4	Une main	DEX 14
Armes à projectiles	DEXTERITE	INTELLIGENCE	1D6	Deux mains	/
Armes à distance colossales	FORCE	ENDURANCE	2D8	Deux mains	/
Détermination	ENDURANCE	FORCE	/	/	/
Inspiration	CHARISME	ENDURANCE	/	/	/

La magie :

Présentation de la magie

Les Flux de la Magie, ou plus simplement "*magie*" dans l'usage quotidien, est le nom donné par les praticiens de la magie aux courants invisibles d'énergie arcanique qui traversent le plan matériel depuis le plan éthéré. Cette force inter-planaire ancienne est une forme d'énergie influençable et remodelable, qui peut être utilisée par un praticien expérimenté comme un mage ou un sorcier pour manipuler et altérer la trame même du monde naturel.

Utiliser ces flux puise en partie dans la volonté innée du lanceur de sorts ou la volonté d'un autre être. Les étudiants en magie apprendront rapidement que leur esprit et leur corps ne peuvent puiser que dans une certaine réserve de magie avant de dépasser

totallement ses limites et risquer la mort. C'est alors que les composantes entrent en jeu ; permettant à l'utilisateur de canaliser la magie à travers une exécution de mouvements, un objet, une entité supérieure ou une formule précise ayant pour but de partager sa puissance afin de ne pas en succomber.

Les écoles de magie

Il existe une infinité de façon de modeler les flux de magie et le moindre changement dans l'exécution d'un sort peu amener à un résultat radicalement différent. Cependant fil des âges, les praticiens se sont recentrés autour de certaines fonctions afin d'en maîtriser et d'en enseigner le pouvoir. Ces fonctions sont regroupées en écoles et à ce jour il en existe 8 distinctes. Chaque école de magie est considérée comme une maîtrise :

- *L'Abjuration* : Regroupe les sorts de nature protectrice, des barrières et des sorts qui dissipent ou contrent les autres. Il est courant pour ceux qui cherchent à se protéger d'utiliser une telle magie.
 - *Les Contramaledictum* : Avec de nombreuses générations d'utilisateurs de la magie ayant marquées le continent, les cultistes effectuant des rituels sombres sans se soucier de la douleur qu'ils causeraient, sans parler des peuples du monde qui empiètent sur les territoires depuis longtemps revendiqués par des entités magiques ou touchés par des êtres divins, la présence de malédictions peut être trouvée partout dans le monde. Qu'il s'agisse d'une ancienne épée qui se greffe à son porteur ou d'une belle jeune fille maudite par une sorcière d'une défiguration, les malédictions sont un fléau pour ceux qui en sont affligés. Certains praticiens de l'arcane se spécialisent dans la levée de ces malédictions, soit par la simple force de la magie d'abjuration, soit en remplissant les exigences de la malédiction, telles que le retour d'une bague perdue ou en s'occupant d'une pierre tombale depuis longtemps oubliée.
- *La Conjuraton* : Magie qui rassemble des flux de magie et leur impose une forme, faisant apparaître des objets, des créatures ou les faisant disparaître vers le plan éthéré.
 - *La démonologie* : La démonologie est un terme inexact pour désigner l'étude des entités magiques qui habitent ou voyage à travers le plan éthéré. Cela regroupe les Feys, les esprits, les élémentaires et bien d'autre créatures qui sont considérées par l'Ordre Divin comme dangereuses ou démoniaques. C'est une pratique condamnée par l'Ordre et c'est celui là même qui lui a donné le nom de démonologie. Il est vrai cependant que les démonologues prétendent souvent chercher à étudier ces créatures quand, en réalité, bien peu s'en tiennent à des idéaux aussi nobles et beaucoup voient plutôt ces êtres comme des outils pour des desseins bien plus sombres.

- *La Divination* : La capacité de lire les flux, permettant la révélation et l'octroi de connaissances et d'informations au lanceur de sorts. Utile pour lire d'anciens manuscrits, identifier ou localiser des objets ou encore voir des ennemis invisibles.
 - *L'arithmancie* : La combinaison de la numérologie et de la magie afin de voir des schémas dans le futur, en utilisant ces présages pour se préparer aux événements à venir ou même s'assurer qu'ils se produisent.
 - *L'astrologie* : L'observation des mouvements des plans et des étoiles. En fixant un objet et en étudiant les mouvements des cieux autour de lui, il est possible de tenter de deviner son avenir.
 - *L'oneiromancie* : L'étude des rêves dans le but de prédire l'avenir. En fonction des pratiques, certains attendent un sommeil naturel afin d'aiser le psyché, d'autres entre dans un état de rêve forcé via des breuvages ou des sortilèges.
 - *La chronomancie* : L'étude du temps et du destin, spécifiquement aux fins de sa manipulation, se croisant souvent dans l'école de magie de transmutation. Ils modélisent les flux magiques sous forme de potentialité en une force arcanique anticipatrice qui aide à façonner les plans d'existence. Les chronomanciens sont capables de déformer le destin et de projeter des avenir potentiels dans une réalité. C'est une forme de magie extrêmement rare et aucune école ne l'enseigne à ce jour.
- *L'Enchantement* : Affectant l'esprit et captivant les sens, l'enchantement consiste à manipuler l'état mental d'une personne, à la charmer ou à la contraindre à une ligne de conduite ou à l'inaction.
- *L'Evocation* : Puisant dans des éléments bruts de la magie, l'évocation crée des effets spontanés souvent sans forme tangible comme de la lumière, des flammes, de la glace ou de l'énergie pure.
- *L'Illusion* : Se concentrant sur la duperie et la déformation des perceptions sensorielles, les magies d'illusion permettent à l'utilisateur de présenter sa version de la réalité au spectateur.
- *La Nécromancie* : La vie et la mort, les forces qui découlent de la magie innée des âmes ainsi que la réparation et la manipulation de la chair, la nécromancie est considérée comme une magie noire et sale par la plupart des gens ordinaires.
 - *L'Ostéomancie* : Cette sous-école se concentre sur la manipulation du squelette et des restes calcifiés des vivants comme des morts. Les lanceurs de sorts spécialisés dans l'ostéomancie améliorent leur propre corps, fabriquant des armures de plaques osseuses et formant des lames à partir de saillies calcifiées.
 - *La Sangromancie* : La sangromancie est une sous-école de la nécromancie. Bien souvent considérée comme immonde, les praticiens de la Magie du Sang sont rares. Peu de gens ont la combinaison tordue de courage et de dépravation pour saper ce qui coule dans leurs veines.

- *La Transmutation* : L'altération spontanée des propriétés physiques des objets et des personnes. Transformer des objets en créatures ou encore du plomb en or relève de la transmutation. C'est l'école la plus utilisée en alchimie.

Tableau de scaling

Maîtrises	Première caractéristique	Seconde caractéristique
Abjuration	CHARISME	INTELLIGENCE
Conjuration	INTELLIGENCE	CHARISME
Divination	CHARISME	INTELLIGENCE
Enchantement	CHARISME	INTELLIGENCE
Evocation	INTELLIGENCE	CHARISME
Illusion	CHARISME	INTELLIGENCE
Nécromancie	INTELLIGENCE	CHARISME
Transmutation	INTELLIGENCE	CHARISME

Il faut un minimum de 10 points dans la première caractéristique d'une école pour pouvoir commencer à utiliser la magie, seuil auquel les incantations mineures sont débloquentées. Débloquenter les incantations majeures requiert 12 points et les magistrales en requiert 14. Les incantations éthérées quant à elles ne peuvent être débloquentées qu'avec 18 points en **dans les deux caractéristiques**. Pour plus de détails sur les incantations, voir *Les niveaux d'ampleurs* plus loin.

Les composantes

L'utilisation de la magie requiert à minima 3 composantes. Tout sort est composé d'une incantation, d'une exécution et d'au moins un catalyst.

- **Les composantes verbales** : Représentant les incantations, formules et mantras nécessaire à l'exécution d'un sort, elles aident à donner forme à la magie. Souvent prononcées en langues anciennes qu'elles soient runique, draconique, elfique ou même sacrée, elles sont généralement bien trop puissantes pour être contenues sur du papier ordinaire, finissant par disparaître ou s'altérer mais également trop puissantes pour être prononcées par des non-initiés. Une composante verbale doit être formulée jusqu'au bout et si le locuteur venait à être réduit au silence ou interrompu le sort ne fonctionnerait pas ou serait altéré.
- **Les composantes somatiques** : Représentant les mouvements et les gestes nécessaire à l'exécution d'un sort elles doivent, tout comme les formules, être exécutées sans

contraintes ou interruption au risque de provoquer des conséquences inattendues. En fonction du sort cela peut être un simple mouvement de poignet à une gestuelle rythmique proche d'une danse.

- **Les composantes matérielles :** Représentant les catalysts nécessaire à l'exécution d'un sort, elles sont souvent des focus tels que des orbes, des bâtons ou des Tomes mais peuvent également être des objets qui seront détruits après leur utilisation ou encore des entités divines ou spirituelle par lesquelles les flux de magie s'exercent. A noter que le corps du lanceur de sort peut être la composante matérielle, mais dû à sa fragilité, les flux seront bien plus faibles et instables.

Utiliser la magie

Chacune des huit écoles de magie représente une maîtrise et le joueur pourra choisir au fur et à mesure de son aventure comment souhaite-t-il progresser dans l'étude et l'utilisation des arcanes en y distribuant des points de maîtrise. **Contrairement à précédemment, il n'existe plus de sort prédéfinis à utiliser tel que trait de feu ou armure de mana. Le joueur choisi de façon complètement RP le sort qu'il souhaite modeler.** L'exécution se déroule donc ainsi :

- Tout d'abord, le joueur choisi une école de magie qu'il souhaite utiliser. Il ne peut choisir une école que parmi celle dont il possède la maîtrise bien entendu. Une fois l'école choisie, il effectue son jet. Le jet créera un résultat auquel il comparera sa maîtrise dans l'école concernée. Le résultat déterminera l'ampleur du sort qu'il pourra créer.
- Ensuite, en fonction du résultat, il pourra choisir une ampleur entre une incantation mineure, majeure ou magistrale. Une fois l'ampleur choisie, le joueur lance son jet et décrit l'effet désiré afin de créer le sort.
- Enfin, comme pour toute attaque, il peut choisir d'utiliser un jet de critique *Combat à distance* ou *Combat rapproché* en fonction du sort afin de doubler l'efficacité de son sort pour le coût d'un second point d'action.

Ce nouveau système permet une créativité quasiment sans limite de la part des joueurs sur la forme qu'ils souhaitent que leur magie prenne.

Les niveaux d'ampleur

L'ampleur d'un sort détermine son intensité, son utilité et son échelle. Il existe quatre niveaux d'ampleur pour l'incantation d'un sort :

- *Incantations mineures :* Les incantations mineures sont des sorts à l'échelle d'une personne ou d'un objet. A l'échelle du plateau ce sont des incantations faisant effet sur une case. Dans le cas d'un sort de feu cela peut être allumer une bougie,

enchanter une épée ou provoquer une combustion spontanée sur un ennemi par exemple. Les incantations mineures ne peuvent recevoir aucun modificateur mais peuvent réussir peu importe le résultat du jet de maîtrise.

- *Incantations majeures* : Les incantations majeures sont des sorts à l'échelle d'un petit groupe ou d'une cabane. A l'échelle du plateau elle peuvent faire effet dans une zone de 7 cases de diamètre maximum. Une incantation majeure peut recevoir un modificateur mais pour utiliser une incantation majeure il faut réussir un jet de maîtrise avec difficulté.
- *Incantations magistrales* : Les incantations magistrales sont parmi les plus difficiles mais les plus puissantes pour un mage mortel. Elles affectent une zone à l'échelle du champ de bataille. A l'échelle du plateau, elles peuvent faire effet dans une zone de 21 cases de diamètre maximum. Quelques exemples seraient ranimer un cimetière de squelettes, faire s'abattre une comète, rallier le quartier à votre cause etc. Une incantation magistrale peut recevoir deux modificateurs mais afin de l'utiliser il faut réussir un jet de maîtrise de difficulté extrême.
- *Incantations éthérées* : Une incantation éthérée est un phénomène aussi rare qu'une lune de sang ou qu'une éclipse solaire totale. Mélange de maîtrise et de chance, elles puisent sans contraintes dans les flux de magie et ont la capacité de produire n'importe quel effet désiré par le lanceur, sans aucune limite, tant que cela est formulé dans l'incantation. Cependant, dû à la nature et la puissance de celles-ci, elles ont bien plus souvent été synonymes de désastre que de résolution. Afin de réussir une incantation éthérée une fois débloquée, il faut obtenir un 1 sur le jet de maîtrise.

Les modificateurs magiques

Certaines maîtrises peuvent bénéficier de modificateurs. Les modificateurs impact l'aspect utilitaire de cette maîtrise, lui rajoutant des entraves ou des effets de statut. Les modificateurs sont répartis en deux catégories :

- *Les modificateurs (1 point)* : Ils peuvent être appliqués pour un point de modificateur et regroupent :
 - Enracinement (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Renversement
 - Saignement (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Brûlure (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Faiblesse (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Maladie (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Les cures mineures et les soins (montant de soin/nombre de tours d'effet négatif retiré = résultat du jet de dégâts)

- Les armures magiques/élémentaires (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
- Charme* (**Enchantement uniquement**). (durée = résultat du jet de dégâts/2) tours.
- Transmutation commune* (1 objet = résultat du jet de dégâts kg). (plusieurs petits objets = (résultat du jet de dégâts) objets). (**Transmutation uniquement**)
- Distraction* (durée = jet de dégâts/2 tours). (**Illusion uniquement**)
- Invocation commune* (durée = (jet de dégâts) points de vie). (**Conjuration & Nécromancie uniquement**)
- Prédiction* (points d'action altérables = résultat du jet de dégât/2). (**Divination uniquement**)
- *Les modificateurs (2 points) : Ils peuvent être appliqués pour deux points de modificateur et regroupent :*
 - Etourdissement
 - Sommeil
 - Incinération (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Hémorragie (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Atrophie (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours)
 - Décrépitude (durée = résultat du jet de dégâts/2 tours) (**Nécromancie uniquement**)
 - Les cures majeures et les soins (montant de soin/nombre de tours d'effet négatif retiré = résultat du jet de dégâts)
 - Transmutation rare* (1 objet = résultat du jet de dégâts kg). (plusieurs petits objets = (résultat du jet de dégâts) objets). (**Transmutation uniquement**)
 - Prémonition* (points d'action altérables = résultat du jet de dégât/2). (**Divination uniquement**)

Les effets spécifiques :

- Charme : *Manipuler l'état mental d'une personne, charmer ou contraindre. Hors combat, le jet de dés correspond à un nombre de minutes ou l'effet reste actif.*
- Transmutation commune : *Change une créature/un matériau en un autre de commun.*
- Distraction : *Déformation des perceptions sensorielles (zone d'ombre, changement de décor, bruit assourdissant etc.) Hors combat, le jet de dés correspond à un nombre de minutes ou l'effet reste actif.*
- Invocation commune : *Conjure ou réanime une créature commune. Hors combat, le jet de dés correspond à un nombre d'heures ou la créature reste active.*
- Prédiction : *Permet aux alliés de changer la répartition de leurs points d'action avant ou après les avoir utilisés, jouant leur action mais gardant les mêmes résultats de jet.*
- Transmutation rare : *Change une créature/un matériau en un autre de rare.*
- Prémonition : * Permet aux alliés de changer la répartition de leurs points d'action avant ou après les avoir utilisés, jouant leur action avec avantage.

