

# FAQ Livre de Règles – 05/07/2025

Cette version de la FAQ s'applique au Livre de Règles édition 2.0.x.

## Questions/Réponses

- **Q : Si je n'ai aucun point dans une Compétence, puis-je quand même faire un jet ? Si oui, combien de dés jeter ?**  
R : Oui, en jetant les 4 dés de base.
- **Q : Lors de la création de personnage pas à pas (page 47 et 48), est-ce que les Points de Création à dépenser pour obtenir une valeur de Caractéristique ou de Compétence sont cumulatif ?**  
R : Non. Par exemple, pour avoir 3 en Acrobaties il faut dépenser 4 Points de Création, et non pas 1+2+4. Notez la différence lors de l'évolution d'un personnage à l'aide de Points de Destinée, qui eux demandent à être cumulatifs.
- **Q : Si un jet est échoué et qu'il est impossible de le réussir (à part avec une réussite critique) car la difficulté est plus élevée que le nombre de dés lancés, que se passe-t-il si je choisis d'utiliser un Point de Destinée ? Est-ce que cela génère une réussite critique ?**  
R : Il n'est jamais possible de générer une réussite critique avec un Point de Destinée. Dans ce cas de figure, il n'est pas possible de Changer sa destinée.
- **Q : Que se passe-t-il si on relance un jet qui bénéficiait de l'Avantage ou du Désavantage ? Le dé placé est-il relancé ?**  
R : Non, comme le dé n'a littéralement pas été lancé, il ne peut en aucun cas être relancé et ce sont les autres dés qui le sont.
- **Q : Y a-t-il un nombre limite de tours qu'un animal apprivoisé peut apprendre avec du Dressage (page 100) ?**  
R : Non, la liste proposée est à titre indicatif. Il est possible d'apprendre un nombre illimité de tours spécifiques, comme par exemple « Fait le mort ! », « Lâche cet objet à cet endroit ! », etc.
- **Q : Y a-t-il un nombre maximum d'animaux apprivoisés qu'un PJ peut amener en aventure ?**  
R : Dans l'absolu non, mais le Conteur peut restreindre ce nombre si cela compromet l'équilibre du jeu et rallonge inutilement les combats.
- **Q : Si un personnage est monté sur son animal apprivoisé, peut-il lui ordonner d'exécuter un tour en plus d'attaquer lui-même et de faire attaquer sa monture (avec un jet d'Équitation) ?**  
R : A partir du moment où un animal apprivoisé est monté, il ne peut exécuter de tour que si son cavalier y consacre une Action Complexe, auquel cas l'animal peut se déplacer et attaquer avec toutes ses attaques (le cas échéant). On considère que le cavalier laisse entièrement faire sa monture, ce qui est particulièrement utile si la monture est bien plus puissante au combat que le personnage, comme par exemple un griffon. Un animal apprivoisé NE peut en AUCUN CAS attaquer durant un même round dans le cadre du Dressage ET de l'Équitation, il faut choisir !
- **Q : Si un Trait, un Talent ou un Pouvoir permet de relancer un ou plusieurs dés d'un jet, peut-on relancer le dé d'Avantage ou de Désavantage ?**  
R : Non, pour les mêmes raisons.
- **Q : Est-ce que le Talent Frappe de brute (page 63) s'applique aux armes à distance à deux mains telles que les arcs et les arbalètes ?**  
R : Oui.
- **Q : Est-ce qu'il est possible d'utiliser des flèches spéciales avec le Pouvoir Double flèche (page 71) ? Si oui, est-il possible de choisir une flèche différente par cible ?**  
R : Oui et oui.
- **Q : Est-ce que le sort Perception des vibrations (page 87) fonctionne sur un personnage sourd ? Ou malentendant ?**  
R : Oui et oui.
- **Q : Si je suis sous l'effet du sort Envol, je peux porter jusqu'à 10kg en plus de mon équipement. Est-ce que je peux porter un objet ou une personne sous l'effet du sort Lévitiation ? Plus généralement, quel est le poids de la cible du sort Lévitiation ?**  
R : Non, il n'est pas possible de porter un objet ou une personne sous l'effet du sort Lévitiation (à moins que sa masse soit de 10kg ou moins, évidemment). Le sort de lévitation ne modifie pas la masse de sa cible, et ne fait que contrer les effets de la gravité. Pour rentrer un peu plus dans le détail, le sort d'Envol génère une force permettant de déplacer la cible (y compris son équipement), ainsi que 10kg de matière dans un champ de pesanteur terrestre et des conditions normales de température et de pression. Si la cible tente de déplacer un objet avec une masse plus élevée, il va donc éventuellement le déplacer légèrement, mais être repoussé à l'opposé par le principe d'action-réaction.
- **Q : Si un personnage se laisse tomber ou saute depuis une certaine hauteur sur un adversaire, combien subissent-ils de dégâts chacun ?**  
R : Le personnage qui tombe ou saute subit les dégâts de chute habituels (2\* avec une pénétration totale par tranche de 1 mètre, avec possibilité de réduire ce montant avec un jet de Saut ou Acrobaties). L'adversaire qui se fait tomber/sauter dessus subit ces mêmes dégâts de chute, sans réduction possible avec un jet de Saut ou Acrobaties. À la place, il a le droit à un jet de VIV normal pour faire un pas de côté et ignorer totalement ces dégâts (bien entendu, il ne peut pas faire ce jet s'il est PRIS EN TRAITE).
- **Q : Est-ce qu'un Mage de l'Air qui tombe ou saute sur un adversaire avec son Manteau Jaune peut lui infliger des dégâts de chute ?**  
R : Non, d'aucune façon.
- **Q : Y a-t-il un moment maximal aux dégâts de chute, par exemple si un corps ou un objet atteint sa vitesse terminale ? Si oui, comment calculer ce montant ?**  
R : Les règles des dégâts de chute présentées dans le Livre de Règles ont été prévues pour des hauteurs de quelques mètres à dizaines de mètres. Cependant, cela a donné des idées à des joueurs particulièrement imaginatifs dont les personnages possèdent des capacités Magiques ou des Artefacts... Dans ce genre de cas de figure, ce qui se passe exactement est laissé à la discrétion du Conteur (un humain, quel qu'il soit, qui saute depuis la stratosphère meurt un point c'est tout, pas besoin de calculer des dégâts). Cela dit, il semble raisonnable de plafonner les dégâts de chute à 50\* pour ce qui est d'un rocher qui tombe sur quelqu'un, ce qui est assez pour tuer la plupart des humains et blesser sévèrement les créatures plus résistantes.



## Précisions

- **Prière l'Ultime Espoir (page 75)** : après « choisir de relancer 1 jet », compléter par « de Compétence, de Caractéristique ou de Chance, ou un unique dé qui ne fait partie d'aucun jet (comme un dé poison) », et remplacer « relancer 1 jet à chaque round » par « relancer 1 jet/dé à chaque round ».
- **Charger ! (page 125)** : remplacer la dernière phrase du premier paragraphe par « Les Dégâts de l'arme sont augmentés de +2\* pour cette attaque si le personnage s'est déplacé en ligne droite d'au moins 2m ». Remplacer le second paragraphe par « En contrepartie, le personnage perd toutes ses Réactions restantes pour ce round. S'il les avait déjà toutes utilisées, il ne peut pas Charger. »
- **État À TERRE (page 131)** : ajouter la ligne suivante à la fin du premier paragraphe « De plus, il ne peut jamais Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ ».
- **État AVEUGLÉ (page 131)** : ajouter la ligne suivante à la fin du premier paragraphe « De plus, il ne peut jamais Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ ».
- **État IMMOBILISÉ (page 132)** : changer le dernier paragraphe par « De plus, il ne peut jamais Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ et a le Désavantage à tous ses jets de Défense ».
- **Sort Vent de Murmure (page 78)** : ajouter à la fin de la première phrase « [une personne qu'il connaît] ou qu'il a en vue directement ».

## Corrections

- **Boire une potion (page 60, 121, 132 et 195)** : remplacer « boire une potion » par « prendre une potion ». En effet, la plupart des potions, antidotes, etc. se prennent par injection. Le terme « boire est donc impropre.
- **Faire boire une potion (page 121 et 195)** : supprimer la ligne « Faire boire une potion » des Actions Complexes. Après réflexion, injecter une potion à soi-même ou à quelqu'un d'autre n'est pas plus long. Faire prendre une potion à quelqu'un d'autre est donc également une Action de Combat.
- **Archétype Roublard (page 35)** : remplacer « Fouille 1 (5D/3+) » par « Fouille 1 (5D/4+) »
- **Archétype Mage du Feu (page 41)** : remplacer « PER 1 (1+) » par « PER 1 (6+) ».
- **Archétype Mage de la Terre (page 43)** : remplacer « INT 2 (4+) » par « INT 2 (5+) ».
- **Archétype Mage de l'Air (page 44)** : remplacer « INT 2 (4+) » par « INT 2 (5+) ».
- **Objet Relique de Saint (page 155)** : modifier la fin de la dernière phrase « [...] de plusieurs Prières d'un même pèlerin en même temps ».
- **Objet Venin de Murbac (page 113)** : changer le type « Blessure » pour « Contact »
- **Profil du Warx (page 163)** : les statistiques correctes sont « Corps à corps 2 (6D/4+) » et « + poison 1 (CON difficile) ».
- **Profil de l'Ours brun (page 172)** : dans les Actions, remplacer « Défense. 6D/5+ » par « Défense. 8D/5+ » pour être cohérent avec ce qui est indiqué dans les Compétences.

- **Donne un ordre à un animal (page 100)** : le cas de figure où un animal apprivoisé peut aussi être une monture n'avait pas été bien anticipé, et permettait de faire des choses non voulues, par exemple de faire l'attaque du cavalier, l'attaque de la monture, puis de donner l'ordre d'attaquer à la monture. Remplacer « Il n'est pas possible de donner l'ordre d'attaquer à une monture tant qu'elle est chevauchée ; à la place, il faut réussir un jet d'Équitation (page 101). » par « Donner un ordre à un animal Apprivoisé monté allié est une Action Complexe (⌚), qui ne peut pas être réalisée durant le même round que faire attaquer sa monture avec un jet d'Équitation. »

## Équilibrage

- **S'entraîner (page 52)** : remplacer par « (le personnage gagne le droit de tenter 2 jets « dans le vide » avec l'Avantage pour la Compétence de son choix ; s'il obtient des Eurékas (🏆), il les garde) »
- **Manœuvre Harceler (page 128)** : cette manœuvre était initialement là pour permettre aux personnages ayant peu de capacités martiales d'aider leurs compagnons, par exemple avec une arme à allonge, mais devoir toucher un adversaire reste compliqué pour eux ; remplacer « Le personnage doit réussir un jet de Corps à corps (ou Tir le cas échéant) contre un adversaire » par « Le personnage doit réussir un jet de Corps à corps (ou Tir le cas échéant) facile (1R) contre un adversaire ».
- **Talent Preste pas (page 63)** : depuis les modifications des règles de course-poursuite, ce Talent ne donnait plus de bonus ; ajouter donc « Donne l'Avantage aux jets de Course durant une course-poursuite »
- **Talent Combattant exalté (page 59)** : le bonus circonstanciel n'était pas assez intéressant ; remplacer le texte par « Tant que le personnage est affecté par une Prière alliée, il peut relancer 1 dé à ses jets de Corps à corps, Tir et Défense. »
- **Talent Engagement conjoint (page 60)** : remplacer « adjacents au même adversaire » par « à portée de frappe d'un même adversaire ». Cela permet entre autres aux dresseurs d'utiliser une arme avec de l'allonge et de quand même bénéficier de ce Talent.
- **Talent Œil de faucon (page 34, 56 et 62)** : Ce talent est très puissant et fait perdre une bonne partie du gameplay de placement de l'archer (qui reste un Archétype très fort) ; en effet du moment qu'il a une vague ligne de vue sur sa cible, il peut ignorer tous les obstacles. Ce talent a été changé pour lui permettre de tirer dans un combat avec la certitude de ne pas blesser ses alliés, même en cas d'échec critique, au prix de devoir se soucier des autres obstacles. Page 34 et 62, remplacer le texte par « Lorsque le personnage attaque à distance, il ne compte jamais ses alliés comme des obstacles, qu'ils soient dans sa ligne de mire ou au corps à corps avec un adversaire. En cas d'échec critique, un allié ne peut jamais être touché. ». Page 56, remplacer la description par « Les tirs ne peuvent jamais toucher un allié ».
- **Talent Réflexes éclair (page 63)** : Ce Talent permet de garantir de toujours pouvoir utiliser une réaction, ce qui permet à des combattants de délaissé complètement tout ce qui a trait à la perception. C'est voulu, mais pas à ce prix dérisoire ! Changer le coût 5 -> 8⌚ et remplacer par « Tant qu'il est conscient (pas ASSOMMÉ, ÉTOURDI ou endormi), le personnage ne peut pas être PRIS EN TRAITRE » afin que le Talent Sommeil léger continue d'avoir de l'intérêt.
- **Pouvoir Botte fulgurante de Jonas (page 70)** : changer les coûts de 4 -> 3⌚ et de 6 -> 5⌚.

■ **Pouvoir Parade du faucon noir (page 72)** : remplacer « doit manier une épée et l'adversaire une arme de corps à corps » par « doit manier une épée », et « Défendez-vous contre un adversaire vous attaquant au corps à corps et maniant une arme » par « Défendez-vous contre un adversaire vous attaquant au corps à corps ».

■ **Pouvoir fabrication accélérée (page 66)** : remplacer par : « Faites un jet d'Artisanat pour fabriquer un objet (vous devez avoir les composants). Ignorez les règles de durée de fabrication habituelles, à la place cela ne vous prend que 1 heure. En contrepartie, ce dernier se brisera et deviendra inutilisable à la fin de la séance de jeu actuelle. ». Modifiez la durée en gras par « 1h ».

■ **Pouvoir Coup de bouclier assommant (page 68 et repris page 33 pour le Chevalier)** : ce pouvoir est très puissant car il permet d'assommer un adversaire, ce qui revient plus ou moins à la mettre hors de combat. Cependant, il nécessite de réussir un jet de Corps à corps, que l'adversaire rate son jet de Défense ainsi qu'un jet de CON normal, sous peine de ne rien faire du tout, ce qui est assez frustrant pour le joueur. Remplacer la description par : « Faites une manœuvre Assommer avec votre bouclier sans augmenter la difficulté (pour rappel, un écu inflige des dégâts d'arme de FOR+3\*). Si votre adversaire n'a pas été ASSOMMÉ, il doit faire un jet de CON normal. S'il est raté, il est ÉTOURDI pendant autant de rounds que votre valeur de FOR. »

■ **Prière Vers la victoire ! (page 75)** : ajouter à la fin du premier paragraphe « et ne perd pas de Réaction du fait d'avoir chargé. »

■ **Sort de la Terre Poings telluriques (page 85)** : les dégâts n'étaient pas assez élevés pour un Mage, en général avec peu de FOR ou d'AGI et les réussites ne font pas directement partie des dégâts de l'arme (ils sont ajoutés après) ; remplacer la première phrase par « Les poings du Mage sont considérés comme des armes infligeant (3×FOR)\* contondants et ignorant 5. De plus, lorsqu'il attaque avec, le Mage peut utiliser son PSY à la place de son AGI pour faire ses jets de Corps à corps. »

■ **Artefact Œil de Neldor (page 155)** : supprimer la dernière ligne du paragraphe Cristallin de la justice : « Un jet de VIV normal permet de détourner les yeux, ce qui annule l'effet ».

■ **Profil du Cœur des Ronces (page 177)** : changer 100 -> 120♥.

■ **Profil du Daedron (page 174)** : changer « ✘ Sifflement hypnotique » par « ▶ Sifflement hypnotique » et ajouter : « Le Daedron ne peut utiliser ce Pouvoir que sur une seule cible en même temps ». En effet, cela évite que hors combat le Daedron puisse hypnotiser tout un groupe. À l'inverse, le fait qu'en combat cela ne prenne qu'une Action Rapide (▶), les PJs vont devoir gérer le fait que l'un d'entre eux peut être hypnotisé et va devoir se prendre une gifle (par exemple) pour retrouver ses esprits. C'est donc plus ludique à jouer (dans tous les cas le Daedron possède une réserve de ♠ limitée).

■ **Profil des Brigands (page 160)** : il n'est pas logique que de simples brigands possèdent des armures qui valent aussi cher. Enlever la veste de cuir de l'équipement du Brigand, et rétrogradez la brigandine de qualité supérieure à une simple brigandine du Chef Brigand. Cela revient à baisser pour chacun d'eux de 1 leurs ♠.

■ **Faire attaquer sa monture (page 101)** : devoir faire un jet d'Équitation puis un jet de Corps à corps avec sa monture (potentiellement en plus du ou des jets de l'Action de Combat du personnage en lui-même) est très lourd en partie. Afin de simplifier cela, tout en continuant à favoriser les personnages ayant monté leur compétence d'Équitation, remplacer l'intégralité du paragraphe par :

« Par une Action de Déplacement (▶), le personnage peut forcer sa monture à effectuer une unique attaque de corps à corps contre un adversaire (si la monture possède plusieurs attaques différentes, il choisit celle de son choix). Cette attaque peut être une manœuvre. Notez que la monture ne peut pas se déplacer durant cette action.

Pour effectuer cette attaque, le personnage doit faire un jet d'Équitation à la place d'un jet de Corps à corps, mais en utilisant la caractéristique d'AGI de sa monture.

Pour déterminer si un Euréka est obtenu en Équitation (et uniquement pour cela), utilisez à la place l'AGI du personnage lui-même.

Une monture standard, telle qu'un cheval, a AGI 2 (5+) et FOR 4, si bien que ses dégâts sont de (4+R)\*.

Exemple : si un cavalier a Équitation 1 et veut faire attaquer son cheval il fait un jet d'attaque en lançant 5D sur 5+. »