



27/02/2026

Livre de Règles

Les modifications depuis l'édition 2.0.2 (19/10/2025) sont notées en bleu.

Les modifications depuis l'édition 2.0.2 (31/01/2026) sont notées en vert.

Il est à noter que les numéros de page de la version numérique et la version papier sont décalés de 2. Si vous avez la version papier, soustrayez 2 à tous les numéros de page.

Précisions

- **Sort Cercle de gel (page 40, 79)** : la description n'était pas claire sur le moment où l'effet se déclenche. Remplacer la première phrase par « Lorsqu'un adversaire commence son round dans un rayon de 6m autour du Mage ou y pénètre, il perd immédiatement une Action de Combat (✕) pour ce round. »
- **Sort Vent de Murmure (page 42 et 78)** : ajouter à la fin de la première phrase « [une personne qu'il connaît] ou qu'il a en vue directement ».
- **Prière l'Ultime Espoir (page 73)** : 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 ».
- **Sort Clone de fumée (page 76)** : changer « Chaque clone peut se défendre de façon indépendante, comme l'aurait le fait le Mage. » pour « Chaque clone peut se défendre de façon indépendante, avec sa ou ses propres Réactions (■). Il possède des statistiques identiques au Mage. »
- **Sort Arme flamboyante (page 82)** : écrit tel quel le sort semblait empêcher le Mage d'enflammer une arme qu'il aurait en main, étant donné qu'il a besoin d'avoir ses deux mains de libre pour incanter. Ajouter en avant dernier paragraphe : « Le Mage peut lancer ce sort sur une arme qu'il a déjà en main (dans ce cas il n'a pas besoin d'avoir ses deux mains libres pour réaliser la gestuelle). ».
- **Mains nues (page 110)** : changer la seconde phrase du premier paragraphe par « Ses Dégâts sont alors de (FOR)*, il est considéré comme combattant avec une arme Légère, et peut réaliser la manœuvre Assommer sans augmenter la difficulté de son jet de Corps à corps ». Il paraît normal que combattre sans arme ne rende pas le fait d'assommer plus difficile.

- **Gantelet (page 109)** : ajouter dans la colonne Spécial : « [Déjà compris dans le prix d'une armure lourde] ; le personnage compte comme étant à mains nues ».
- **Sirop de pavot blanc (page 113)** : remplacer le Jet de CON « Difficile » par « Très difficile ».
- **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. »
- **Fuir (page 125)** : il restait un reliquat de l'ancienne édition des règles à propos des longueurs d'avance qui n'ont plus de sens. De plus, il est plus clair de préciser que l'adversaire Saisit l'opportunité. Modifier le dernier paragraphe par : « À la discrétion du Conteur, ses adversaires peuvent utiliser leur Réaction (■) soit pour Saisir l'opportunité et faire une ultime attaque, soit pour rompre également le combat pour tenter de le rattraper. Dans ce dernier cas, une course-poursuite s'engage (page 129) ».
- **Attendre l'ennemi (page 124)** : la description est un peu vague, et n'explique pas bien comment cette règle interagit avec les autres, en particulier la capacité Défensif de certaines armes. Remplacer le second paragraphe par : « Une seule fois jusqu'au début de son prochain round, lorsque le premier adversaire entre dans la portée de frappe du personnage, ce dernier peut Saisir l'opportunité (page 125) pour l'attaquer même s'il ne s'est pas Exposé, et sans que cela ne lui utilise de Réaction (■). Alternativement, s'il est équipé d'une arme à distance, lorsque le premier adversaire entre dans la portée nominale de tir du personnage, ce dernier peut faire de même une arme à distance, de manière dérogatoire. Cet effet peut être utilisé au même round que de la capacité spéciale Défensif de certaines armes, mais pas sur le même adversaire. »
- **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 ».

Corrections

- **Boire une potion (page 60, 121, 132 et 195)** : remplacer « boire une potion » par « utiliser une potion ». En effet, la plupart des potions, antidotes, etc. se prennent par injection. Le terme « boire » est donc impropre.
- **Boucliers (page 106)** : il faut bien compter la FOR dans les dégâts du bouclier, modifier la dernière phrase du second paragraphe par « Dans ce cas, un bouclier est considéré comme une arme dont les Dégâts sont (FOR+2)*. ».
- **Targe / Bocle (page 107)** : remplacer « 3* (au lieu de 2*) » par « (FOR+3)*. ».
- **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 Chevalier (page 33)** : remplacer « Équitation 1 (5D/4+) » par « Équitation 3 (7D/4+) ».
- **Archétype Archer (page 34)** : remplacer « Discrétion 1 (5D/3+) » par « Discrétion 2 (6D/3+) » et « Voir 1 (5D/3+) » par « Voir 2 (6D/3+) ».
- **Archétype Roublard (page 35)** : remplacer « Fouille 1 (5D/3+) » par « Fouille 2 (6D/4+) ».
- **Archétype Négociant (page 37)** : remplacer « Renseignements 1 (5D/3+) » par « Renseignements 2 (6D/3+) », et ajouter « Connaissances Étranger 1 (5D/4+) » ainsi que « Entendre 2 (6D/5+) ».
- **Archétype Mage du Feu (page 39)** : 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+) ».
- **Talent Méditation de combat (page 62)** : ajouter le symbole ✨ manquant après le nombre de points récupérés.
- **Pouvoir Tourbillon (page 71)** : remplacer la dernière phrase par « N'ajoutez pas les réussites du jet de Corps à corps aux Dégâts pour cette attaque. ».
- **Liste des sorts de la Terre (page 75)** : ajouter la ligne manquante :

Sang végétal	Résiste au poison et soigne les blessures récentes	3
--------------	--	---

- **Sort Rideau de flammes (page 83)** : modifier la seconde phrase pour être « Le rideau doit se trouver entièrement à 20m ou moins du Mage ». Le Rideau de flammes n'a bien entendu pas besoin d'être exactement à 20m du Mage.
- **Donne un ordre à un animal (page 98)** : 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. De plus, il faudra redonner l'ordre à chaque pour que l'animal monté continue. »
- **Objet Venin de Murbac (page 113)** : changer le type « Blessure » pour « Contact ».
- **Cape des ombres (page 151)** : changer la dernière phrase « Cet effet dure pendant 1D rounds et cesse au début du round suivant du personnage. » par « Cet effet dure jusqu'au début du prochain round du personnage. »
- **Objet Relique de Saint (page 155)** : modifier la fin de la dernière phrase « [...] de plusieurs Prières d'un même pèlerin en même temps ».
- **Profil du Warx (page 165)** : les statistiques correctes sont « Corps à corps 2 (6D/4+) » et « + poison 1 (CON difficile) ».

- **Profil de l'Ours brun Alpha (page 170)** : dans les Actions, remplacer « Défense. 6D/5+ » par « Défense. 8D/5+ » pour être cohérent avec ce qui est indiqué dans les Compétences.

Équilibre

- **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 ».
- **Archétype Héritier (page 36)** : il est frustrant pour pas mal de joueurs débutant avec cet Archétype de n'avoir que 54% de chance de toucher un adversaire de base, alors qu'il possède une superbe épée et est présenté sur l'image comme un bretteur. Passer Connaissances Empire et Familles de 2 à 1 et Corps à corps de 1 à 2, montant les chances de toucher à 65%.
- **Pouvoirs Brillante tactique (page 36, 68 et 163), Tactique d'encerclement (page 70) et Repli stratégique (page 70)** : ces pouvoirs sont efficaces, mais empêchent complètement le personnage de se repositionner, ce qui est à posteriori un handicap important et restreint trop les possibilités d'action du personnage les utilisant par rapport à l'effet déclenché. C'est en particulier flagrant sur l'Archétype de l'Héritier. En conséquence, remplacer le coût d'une Action Complexe « 📜 » par une Action de Combat « ✖ ».
- **Sort de l'Air Éblouissement (page 42 et 76)** : ce sort était très aléatoire, avec un effet très puissant si l'adversaire n'y résiste pas, et aucun effet dans le cas contraire. La durée a été réduite de 2 rounds, et en contrepartie un effet a été ajouté même en cas d'échec. Remplacer la résistance par « VIV normal partiel » et remplacer la description par « La cible à le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Mage. De plus, elle doit réussir un jet de VIV normal ou être AVEUGLÉE (page 131) pendant (R-1) rounds ».
- **Apprendre en pratiquant, restrictions (page 51)** : supprimer le premier paragraphe ; on considère qu'un jet modifié peut bel et bien générer un Eureka.
- **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) ».
- **Talent Réflexes éclair (page 57, 63)** : ce Talent permet de garantir de toujours pouvoir utiliser une réaction, ce qui permet à des combattants de délaissier 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 ASSOMÉ, ÉTOURDI ou endormi), le personnage ne peut pas être PRIS EN TRAITRE » afin que le Talent Sommeil léger continue d'avoir de l'intérêt.
- **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 Preste pas (page 63)** : depuis les modifications des règles de course-poursuite, ce Talent ne donnait plus de bonus ; ajouter donc « De plus, il a l'Avantage aux jets de Course durant une course-poursuite ».
- **Pouvoir Botte fulgurante de Jonas (page 66, 68)** : changer les coûts de 4 -> 3☹ et de 6 -> 5♣.
- **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+2♣). 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. »
- **Pouvoir Double attaque (page 69)** : le combat à deux armes et déjà bien assez puissant, et devenait dégénéré avec ce Pouvoir et le Talent Déluge de lames (et la formulation était ambiguë). Remplacer le paragraphe par : « Faites deux attaques au corps à corps avec une arme ». Ce pouvoir exclus donc toute forme de combat à deux armes.
- **Pouvoir fabrication accélérée (page 69)** : 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. Ne peut pas être utilisé en inter-aventure ». Modifiez la durée en gras par « 1h ».
- **Pouvoir Parade du faucon noir (page 70)** : 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 ».
- **Prière Vers la victoire ! (page 73)** : ajouter à la fin du premier paragraphe « et ne perd pas de Réaction du fait d'avoir chargé. »
- **Sort Champ statique (page 76)** : changer les dégâts de « 1♣/∞☐ » à « 2♣/∞☐ ».
- **Sort Brume de la Guivre (page 79)** : la durée très aléatoire du sort (qui pouvait ne durer qu'un seul round), combinée au fait que sa puissance ne dépendait d'aucune façon de son nombre de réussites, n'était pas satisfaisant. Remplacer la fin de la dernière phrase par « [...] au bout de R rounds. »
- **Sort Glaciation (page 80)** : changer « 1D♣ » par « R♣ ».
- **Sort Marche sur l'onde (page 81)** : le fait que ce sort soit limité à une seule créature en faisait une alternative très limitée à un simple sort de lévitation. Afin de redonner une utilité légitime à ce dernier, remplacer d'une part « ♣ - 6♣ » par « ♣ - 6(+2)♣ », et d'autre part insérer le texte suivant après le premier paragraphe : « Pour chaque 2♣ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une cible supplémentaire (le nombre total de cibles ne peut pas dépasser le nombre de réussites). Les cibles doivent rester dans un rayon de 30m autour du Mage (ou de la Rune le cas échéant). »
- **Sort Souffle glacial (page 81)** : changer « 1D♣ » par « R♣ ».
- **Sort Couronne de Flammes (page 82)** : ce sort était initialement destiné à s'attaquer à TOUTES les créatures qui s'approchaient du Mage, mais dans les faits cela le rendait quasi-injouable. Ajoutez la phrase suivante à la fin : « Au lancement de ce sort, le Mage peut désigner jusqu'à R créatures de son choix à exclure de cet effet ».
- **Sort de la Terre Colonnes de Pierre (page 84)** : ce sort a pour vocation de créer des plateformes pour échapper à un adversaire, se hisser en hauteur, emprisonner une grosse créature, jouer avec le terrain, etc. mais il a rapidement été détourné pour en faire l'équivalent d'un Rempart de Pierre modulable, ce qui n'était pas le but. Ajouter : « [dans un rayon de 10m autour de lui] et distantes d'au moins 1m les unes des autres. »
- **Sort Lianes de Malaka (page 85)** : le but de ce sort est de fournir aux Mages un version Magique très efficace de menottes. Il doit donc être peu cher pour être lancé à la fin d'un combat, mais surtout très fiable et longue durée. Changer toute la description pour : « Le Mage touche un objet ou un adversaire, qui doit être consentant ou incapable de combattre (ÉTOURDI, ASSOMMÉ, ENDORMI PROFONDEMENT, etc.). Des lianes vertes s'entourent et s'enroulent autour de la cible pour l'entraver, au choix du Mage (immobilisée au sol, menottée, bâillonnée, etc.). L'effet perdure pendant 24h, mais les lianes peuvent être brisées avec un jet de FOR très difficile (une seule tentative), ou détruites (elles ont (5xR) ♥). »
- **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)♣/5☐ contondants. 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. »
- **Faire attaquer sa monture (page 99)** : 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+. »

- **Dressage et limitations (page 100)** : aucune limite n'était fixée sur le nombre ni la puissance des animaux APPRIVOISÉS qu'un dresseur pouvait amener en aventure, ce qui a pu amener à des abus où dresseur expérimenté devenait une armée à lui tout seul. Il n'est aussi pas souhaitable que tous les PJ aient chacun 2 ou 3 familiers. Le problème réside dans le fait que cela vole complètement la vedette aux autres PJ en combat et/ou les rend inutilement longs et compliqués, ce qui n'est amusant pour personne. À la base le dressage est supposé créer du jeu, pas transformer le JDR en wargame ! Ajouter le paragraphe suivant à la toute fin :

Limite du nombre d'animaux APPRIVOISÉS

Il n'y a pas de limite au nombre d'Animaux Apprivoisés qu'un PJ peut posséder, mais afin d'éviter que les aventures deviennent ingérables, chaque PJ peut emmener au maximum en aventure **un nombre d'animaux APPRIVOISÉS dont la somme des Challenges (8) est égale au maximum à la valeur de Dressage**. Un animal 8 0 compte quand même pour 1.

Un de ces animaux peut être une monture du personnage, toutefois une monture qui ne connaît aucun tour supplémentaire compte pour zéro.

Exemple

Un PJ avec Dressage 0 peut avoir uniquement une monture qui ne connaît pas de tour.

Un PJ avec Dressage 1 peut avoir 1 animal 8 1, et une monture qui ne connaît pas de tour.

Un PJ avec Dressage 2 peut avoir 2 animaux 8 1 ou 1 animal 8 2, et une monture qui ne connaît pas de tour.

- **Flasques (page 37 et 112)** : changer la portée nominale de toutes les flasques de 3m à « 6m ». En effet les flasques sont destinées à tous, même avec de piètres capacités en tir ; de plus certaines ont un effet de zone qui les rendait peu utilisables à portée nominale
- **Manœuvre Harceler (page 126)** : 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) ».
- **Exposé (page 132)** : supprimer la ligne « Utiliser une potion ».
- **Artefact Œil de Neldor (page 153)** : 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 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 4.

- **Profil du Daedron (page 175)** : changer « 4 Sifflement hypnotique » par « 2 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 (2), les PJ 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 4 limitée).

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

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 : Le Talent Partenaire commercial (page 65) évoque le fait qu'il est possible de retrouver une connaissance dans une grande ville « une fois par aventure ». Est-ce qu'il faut comprendre une fois par campagne, par scénario ou par séance de jeu ?**

R : Ceci est à la discrétion du Conteur. Dans l'idée, cela ne peut se produire qu'une seule fois par endroit visité pour un scénario ou une campagne donnée, pour toute la durée du scénario ou de la campagne. Par exemple, si le personnage retrouve une connaissance à la capitale, il pourra faire appel à elle tant qu'il restera en ville ; s'il voyage dans une autre grande ville, il pourra retrouver potentiellement une autre connaissance.

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 TRAIRE).

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.

Q : Un personnage peut apprendre un tour à un animal en 3 semaines (ou 2 semaines avec le Talent Dressage à la dure du LdA), soit 4 tours (respectivement 6) par inter-aventure. Mais y

a-t-il une limite au nombre de tours que peut essayer d'apprendre un animal durant une inter-aventure, par exemples si plusieurs personnages tentent de le faire durant la même inter-aventure ?

R : Il faut 3 semaines (ou 2 semaines avec Dressage à la dure) à un personnage ET à l'animal pour essayer d'apprendre un tour. Il n'est donc jamais possible d'essayer d'apprendre plus de 6 tours durant une inter-aventure à un même animal, peu importe le nombre de personnages qui s'y mettent.

Q : Si j'ai plusieurs personnages que je joue alternativement (par exemple dans le cas d'une table ouverte ou une campagne en « marche de l'ouest »), puis-je faire une activité d'inter-aventure avec chacun d'eux entre chaque aventure ?

R : Non, il n'est possible de faire une activité d'inter-aventure avec un seul personnage entre chaque aventure (en général avec le personnage qui va être joué à la prochaine aventure).

Q : Est-ce que je peux partir d'un Archétype à la création de mon personnage, et le modifier ?

R : Oui. Les Archétypes sont fabriqués en suivant les règles de création de personnage pas-à-pas, l'intérêt est simplement de gagner du temps. Il est donc possible de modifier un Archétype du moment que le personnage créé soit valide au regard de la création pas-à-pas, par exemple en lui ajoutant un Trait positif et un Trait négatif se compensant.

Q : Quel est le prix pour quelques hectares de terres arables avec un cabanon dessus ?

R : Il faut compter dans les 1000 à 2000 Kaars. Voici une table de l'échelle des richesses pour donner une appréciation des ordres de grandeur :

Objet, service ou bien	Kaars
Repas	1
Nuit et repas à l'auberge	5
Salaire journalier brut ¹ (non qualifié)	10
Salaire journalier brut ¹ (qualifié)	20
Vêtements de noble	75
Épée	100
Cheval	150
Salaire mensuel brut ² (non qualifié). Compter 26 Kaars net	260
Salaire mensuel brut ² (qualifié). Compter 100 Kaars net	520
Cotte de mailles	500
Harnois	1.000
Un hectare de parcelle cultivable	1.000
Charrette et ses 2 chevaux	1.250
Wyverne de selle	5.000
Bateau (sloop)	8.000
« Richesse »	10.000
Petite maison à la campagne ou appartement en ville	20.000
Petit château ou hôtel particulier	300.000
Forteresse	1.000.000

Q : Est-il possible d'utiliser plusieurs Pouvoirs par round de combat ?

R : Dans l'absolu, rien ne l'en empêche. Toutefois, chaque Pouvoir requiert une action (de Mouvement, de Combat, Rapide ou une Réaction. Il faut donc avoir suffisamment d'actions pour pouvoir le faire. Le cas classique est d'utiliser un Pouvoir

1 il faut retrancher 5 Kaars de repas et logement

2 les jours de congés ne sont pas payés !

nécessitant une Action de Mouvement et un Pouvoir sur une Action de Combat lors d'un même round.

- **Q : Une hachette est-elle une arme Légère ?**
R : Non.
- **Q : Est-ce que manier une arme Offensive dans chaque main impose le malus de chaque arme aux jets de Défense ?**
R : Oui. Par exemple manier deux masses impose -2D en Défense. Notez qu'en revanche les bonus des boucliers ne se cumulent pas, comme explicitement écrit page 106.
- **Q : Certains sorts proposent ou exigent de payer un coût additionnel en Points de Pouvoir (✓). La réduction due au type d'élément (par exemple du fait d'être un Mage de l'Eau pour lancer Arme de glace) s'applique-t-elle à la fois sur le coût de base et le coût additionnel ?**
R : Non, une seule fois sur le coût total du sort (donc juste -1 ✓ dans l'exemple cité).
- **Q : Dans le cadre d'un sort « maintenu », faut-il forcément tracer la Rune après le lancement, ou bien est-il possible d'avoir des Runes tracées à l'avance ?**
R : Oui, la Rune doit être *achevée* après le lancement du sort. Cette étape prend une Action de Combat (sauf avec le Talent Traceur de Rune vélocité), mais en réalité c'est l'étape de transfert de pouvoir à la Rune pour lui déléguer le maintien du sort qui prend la majorité du temps de l'action.
- **Q : Si je lance le sort Sanctuaire Silencieux, que je maintiens avec une Rune dessinée sur un objet amovible, est-ce que la zone de silence se déplace avec la Rune ?**
R : Non, et d'ailleurs si la Rune et son support dépassent les limites du sort (30m), le sort prend fin immédiatement.
- **Q : Les poings du Mage sous l'effet de Poings Telluriques sont-ils considérés comme des armes Légères ?**
R : Non.
- **Q : Les boucliers sont-ils considérés comme des armes en ce qui concerne le combat à deux armes ?**
R : Oui (mais aucun n'est une arme Légère).
- **Q : Est-ce que je peux utiliser le Pouvoir Tir et frappe avec un arc et des flèches ?**
R : Oui (avec au moins 2 flèches du coup). Une flèche est dans ce cas considérée comme une arme improvisée (et impose donc le Désavantage, qui est compensé par l'Avantage donné par Tir et Frappe).
- **Q : Est-ce que l'attaque faite à l'aide du Talent Vol d'arme se fait avec des dés de malus, comme pour le combat à deux armes ?**
R : Non.
- **Q : Que se passe-t-il si je souhaite acheter avec des Points des Destinée un rang pour une Compétence pour laquelle j'ai déjà un ou plusieurs Eureka ?**
R : Réduisez le coût d'achat en Points de Destinée d'autant que le nombre d'Eureka, puis effacez tous les Eureka pour cette Compétence.
- **Q : Est-ce qu'un Mage peut choisir délibérément de ne pas tenter de contrôler le sort Feu Sauvage (page 83) durant un round pour le laisser croître ? Peut-il tenter d'en reprendre le contrôle à un round ultérieur ?**
R : Oui et oui.
- **Q : Est-ce que le Talent Douces mains s'applique si j'utilise une potion médicinale sur quelqu'un (hors cadre d'un jet de Médecine) ?**
R : Non. Douces mains ne s'applique que pour les jets de

Médecine, les sorts de soins et les Pouvoirs d'Artefacts qui soignent.

- **Q : Est-il possible pour un personnage de se déplacer de 3m, attaquer, et se redéplacer de 2m, pour un total de sa valeur de mouvement de 5m ?**
R : Non. Se déplacer est une Action de Mouvement, qui ne peut pas être fragmentée. En revanche, si une capacité confère à un personnage une seconde Action de Mouvement, il peut se déplacer de 5m (ou moins), attaquer, et se redéplacer de 5m (ou moins).
- **Q : Il est dit que « Avoir des dés de malus et devoir lancer moins de dés pour un jet, ne permet pas non plus d'obtenir un Eureka plus facilement : si un tel jet n'affiche que des réussites, le joueur doit alors lancer les dés de malus à part ». Qu'en est-il des dés de bonus ?**
R : Les règles sont volontairement laissées floues sur ce point pour des raisons de simplicité. Si un joueur le souhaite, il peut lancer son ou ses dés de bonus d'une autre couleur afin qu'ils ne le pénalisent pas pour obtenir des Eureka : il l'obtient si au moins tous les dés sauf les dés de couleur affichent une réussite. Notez que cela ne doit pas pénaliser la fluidité du jeu, et qu'il est de la responsabilité du joueur d'y penser.
- **Q : Si je « donne » un Point de Destinée à un autre personnage avec le Talent Unis face au Destin, est-ce que je peux essayer de le récupérer avec le Talent Destin doré ? Est-ce que le personnage à qui je le donne peut essayer lui-même de le récupérer s'il a le Talent Destin doré ?**
R : Non et non. En revanche, le Conteur peut l'autoriser dans le cas d'un dresseur utilisant un Point de Destinée pour ses propres animaux apprivoisés.

Livre des Adversaires

Les modifications depuis l'édition 1.0.4 (19/10/2025) sont notées en bleu.
Les modifications depuis l'édition 1.0.4 (31/01/2026) sont notées en vert.

Précisions

- **Pouvoir coup de pommeau (page 34) :** la formulation pourrait laisser supposer que les dégâts puissent bénéficier de bonus, ce qui n'est pas voulu. Remplacer la première phrase par « Faites une unique attaque au corps à corps. Si elle touche et n'est pas défendue, l'adversaire subit (2×FOR+R)★. »
- **Achillée reine orange (page 185) :** ajouter l'encadré suivant pour référencer les effets exacts de l'elixir médicinal qui n'étaient pas décrits clairement ailleurs dans le livre :

Élixir médicinal

OBJET ALCHEMIQUE

Coût : 100 Kaars

Une seringue en métal contenant une mixture antihémorragique orangée très puissante. Soigne 5♥. Alternativement, peut être consommé pour servir de nécessaire de premiers secours à usage unique

Corrections

- **Animal Ancien (page 17) :** dans la partie Attaque supplémentaire, remplacer « L'Animal chef de meute » par « L'Animal Ancien ».

- **Tableau des Talents (page 28)** : ajouter le coût manquant du Talent Morsure du fouet, qui est de 5☹.
- **Maître forgeron (page 32)** : remplacer « LdR page 98 » par « LdR page 96 ».
- **Talent Mentor exemplaire (page 32)** : certaines compétences, comme la Défense, ne pouvaient mécaniquement presque jamais bénéficier de ce Talent, tout comme celles demandant du dynamisme (Course, Escalade, etc.), ce qui n'était pas voulu. Remplacer les deux premières phrases par « En y consacrant une Action Rapide (►), le personnage peut désigner un autre personnage adjacent pour être son ÉLÈVE pour une Compétence à laquelle ce dernier a une valeur strictement inférieure. Jusqu'au début du prochain round du personnage, s'il fait un jet sur cette Compétence (ou choisit d'y consacrer une Action de Combat (⚔)), alors l'ÉLÈVE obtient l'Avantage pour ses jets sur cette Compétence. »
- **Notes de bas de page (page 33)** : remplacer « Voir encadré par 25. » par « Voir encadré page 28. ».
- **Sort subtilisation de force (page 37)** : enlever la mention « (maintien requis) », ce sort n'a pas besoin d'être maintenu.
- **Madeleine Brass (page 56)** : remplacer « potions médicinales de qualité supérieure (+4♥) » par « élixirs médicinaux (soigne 5♥) ».
- **Maître Fauconnier (page 59)** : remplacer « 6D/4+ avec dague » par « 6D/4+ avec épée courte ».
- **Assassin professionnel (page 65)** : ajouter Artisanat Alchimie 3 (7D/6+) à sa liste de Compétences, étant donné que c'est un prérequis au Talent Empoisonneur.
- **Pirate (page 71)** : changer « 0♣ » pour « 10♣ » et « Acrobaties 2 (6D/5+) » pour « Acrobaties 2 (6D/4+) ».
- **Tableau des animaux apprivoisables (page 80)** : les pages de renvois sont incorrectes pour le Kaléidos (page 90) et l'Ychat (page 100). Notez que toutes les montures sont aussi des animaux apprivoisables, mais sont déjà référencés dans le tableau du dessous.
- **Âne (page 82)** : dans l'encart de monture, remplacer par :

Monture

Coût : 75 Kaars

Vitesse de voyage : 40dL/jour

Marche forcée : 60dL/jour

- **Warx (page 102)** : dans la partie Butin, remplacer « Poison 2, CON normal » par « Poison 1, CON difficile » pour être raccord avec ce qui est noté plus haut.
- **Xiaphem (page 105)** : remplacer « LdR page 115 » par « LdR page 113 ».
- **Mouche vorace Alpha (page 115)** : dans la partie « Actions », remplacer « 4D/3+ · touché : (4+R)★ » par « 6D/3+ · touché : (4+R)★ », ainsi que « Défense. 4D/3+ » par « Défense. 6D/3+ » pour correspondre aux valeurs de Compétence améliorées.
- **La Vipère noire (page 152)** : lire dans le quatrième paragraphe « la vipère noire » et non « la vipère noire ».
- **Tableau des ingrédients et collecte par biome (page 184)** : remplacer sur les lignes Savane respectivement « Brassée d'herbes à plumes » et « Herbe de Lançargent » par « Fruit de Feuxinelle » et « Noix de Braiséclat ».

- **Tableau des ingrédients et collecte par biome (page 184)** : sur la ligne Achillée reine orange, remplacer « Composant principal de la potion médicinale supérieure. » par « Composant principal de l'élixir médicinal (soigne 5♥). De même, page 185 remplacer « potion médicinale supérieure » par « élixir médicinal (soigne 5♥) ».

Équilibrage

- **Sort Soins de Windik (page 37)** : ce sort manquait un peu d'impact pour son coût et sa difficulté. Remplacer la complète par :
« La cible récupère (3D+R)♥ et au choix :
■ Elle perd un dé d'un état préjudiciable (tel qu'un dé poison, paralysie, etc.)
■ Elle est guérie d'un état préjudiciable parmi les suivants : Assommé, Aveuglé, Endormi profondément, Étourdi, Fatigué.
■ Elle est guérie d'un autre état spécifique (à la discrétion du Conteur)
Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des autres états. »
- **Profil du Daedron (page 109)** : 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).
- **Flasque de bave de Limax (page 124)** : changer la portée nominale de 3m à « 6m » pour s'aligner avec les changements du LdR.
- **Profil de l'Évorace (page 147)** : à la base, la mécanique de cet adversaire est de forcer les PJs à varier les types de dégâts pour le vaincre. Cependant, à l'usage, il apparaît que la plupart des groupes de PJs ont déjà des types de dégâts différents (un guerrier à la masse, un chevalier à l'épée, un archer à l'arc), et parfois ne voient même pas cette mécanique se mettre en place. Afin de forcer les PJs à réfléchir à une stratégie, remplacer Armure évolutive par : « À chaque fois que l'Évorace est blessé par un ou plusieurs types de dégâts, il gagne +25♣ contre ce ou ces type(s) de dégâts. Cet effet est cumulatif. L'Évorace perd ce bonus au début du prochain round de ses adversaires, sauf pour le ou les tout dernier(s) type(s) de dégâts qu'il a reçu. »

Questions/Réponses

- **Q : Est-ce que le Talent Mimétisme guerrier me permet de reproduire les Pouvoirs que mes alliés utilisent en combat ?**
R : Oui, mais uniquement des PNJs, pas d'autres PJs.
- **Q : La réduction de Points de Pouvoirs (♣) du Talent Escrime Académique s'applique-t-elle que sur les Pouvoirs qui requièrent une épée, ou bien sur tous les Pouvoirs du moment que le personnage se bat avec une épée ?**
R : Tous les Pouvoirs du moment que le personnage se bat avec une épée dans le cadre de ce Pouvoir (par exemple Double attaque). Notez qu'il ne suffit pas d'avoir une épée en main (par exemple avoir une épée dans une main, une hache dans l'autre et utiliser un Pouvoir en frappant avec la hache ne donne pas accès à la réduction).

■ **Q : Est-ce que seuls les animaux mentionnés comme apprivoisables le sont ? La règle est-elle absolue ?**
R : Non, tout est négociable avec le Conteur du moment que le Joueur peut le justifier avec le rôle-play de son personnage. Bien évidemment, le Conteur doit autoriser des animaux compatibles avec l'expérience du personnage, afin de ne pas déséquilibrer le jeu.

■ **Q : Est-ce qu'un animal avec le Trait Fixation (tel que la Fouinette) peut être attaqué quand il est fixé ? Si oui, peut-il se défendre, avec ou sans malus ?**
R : Oui et oui, sans malus. Bien entendu, si l'animal meurt il lâche sa prise.

■ **Q : Si je Rune le sort Fouet incandescent, est-ce que je peux le faire apparaître et disparaître à volonté ?**
R : Non, pour deux raisons. Premièrement Runer un sort fait perdre son contrôle à son porteur (le maintien est délégué à la Rune), donc le Mage ne pourrait plus choisir d'agir dessus. Deuxièmement, le sort stipule que le Fouet disparaît s'il quitte la main du Mage ; il faut comprendre que le sort prend fin immédiatement dans ce cas.

■ **Q : Résister aux capacités du Xiaphem (LdA page 105) requiert un jet de VOL, mais la poudre de Xiaphem (LdR page 113) est un poison qui demande un jet de CON. Est-ce normal ?**
R : Oui.

■ **Q : Le Talent Esquive de projectiles (LdR page 61) et le Pouvoir Évasion (LdA page 34) peuvent-ils être combinés pour se défendre contre une attaque à distance, puis s'éloigner du tireur ?**
R : Non, Évasion ne peut être utilisé que contre une attaque de corps à corps.

■ **Q : Le Pouvoir Ne rien céder (LdA page 35) permet-il de continuer de bénéficier du Talent Esquive audacieuse (LdR page 61) ?**
R : Oui, car Ne rien céder n'est pas un sort (ni une armure bien entendu).

■ **Q : Est-il possible de récupérer le double des matières premières avec le Talent Glaneur (LdA page 31) même si on choisit de ne pas utiliser son Survivalisme ?**
R : Oui.

Campagne - Les Crocs de Sang

Cette version de la FAQ s'applique à la Campagne - Les Crocs de Sang édition 1.0.x.

Précisions

■ **Pierre de magma (page 39) :** changer « De la pierre de magma, qui permet de réduire le temps de fabrication en Alchimie de jours en heures (autant que de réussites) ; cela permettra aux PJs de faire de l'alchimie pendant le scénario 24 fois plus vite » pour : « Des Pierres de magma (autant que de réussites). Cette roche volcanique est toujours chaude au toucher. Lorsqu'elle est utilisée en alchimie, il permet de réduire le temps de fabrication, transformant les jours en heures. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1, la Pierre de magma devient froide et perd définitivement ses capacités. »

Corrections

■ **Dernier encadré (page 34) :** remplacer « L'Acte III rapporte aux PJs un total de 4☼ » par « L'Acte I rapporte aux PJs un total de 4☼ ».

■ **Pour le Conteur (page 52) :** remplacer « Col du Regard » par « Col du Visage ».

■ **Référence au Lucrovir (page 67) :** remplacer « [...] un premier Lucrovir (LdR page 182) » par « [...] un premier Lucrovir (LdR page 180) ».

