

Umbreto Cammarata demande...

Page 72 et 155 il y a deux définitions différentes de la perforation, laquelle est la correcte ?

Réponse de Cody...

La page 155 possède l'information correcte. La perforation ignore la résistance aux dégâts alors que la perforation améliorée considère également l'armure comme ayant la moitié de sa valeur actuelle.

PM Kevin C Livingston demande...

Quelle est l'échelle des cartes quadrillées de l'exemple d'aventure ?

Réponse de Cody...

La taille standard du quadrillage pour The Witcher PNP RPG est: 1 carré est égal à 2 m.

Fabrizio Cannizzaro demande...

Frappe rapide me permet d'attaquer deux fois en un tour sans pénalité. Le combat à deux armes me permet de faire une attaque combinée. Le doute est: le combat à deux armes fonctionne-t-il en conjonction avec un frappe rapide ? Ou sont-ils mutuellement exclusifs? En d'autres termes, puis-je attaquer 4 fois avec deux armes + frappe rapide (en prenant évidemment la pénalité +3 pour les 4 attaques)?

Réponse de Cody...

Frappe rapide et attaque combinée sont mutuellement exclusives. Vous pouvez choisir d'utiliser votre seule action pour effectuer une attaque combinée, puis utiliser une attaque supplémentaire avec une pénalité de -3 pour effectuer une frappe rapide.

De nombreuses personnes demandent...

J'ai perdu la tête en essayant de donner un sens à la façon dont les dégâts non létaux et l'étourdissement fonctionnent dans ce jeu. Aux pages 47 et 48, il détaille votre statistique d'étourdissement. Avec un corps de 6 vous aurait un étourdissement de 60. Lorsque ce score est réduit à 0, le joueur tombe inconscient. Mais à la page 153, sous Dégâts, il

est indiqué que si vous avez subi des dégâts non létaux égaux à vos points de vie, vous êtes assommé et devez récupérer 20 PS et effectuer un jet de sauvegarde pour vous stabiliser.

Réponse de Cody...

Les dégâts non létaux sont appliqués à votre statistique d'étourdissement, qui est distincte de votre santé. À la page 153, il devrait indiquer que lorsque vous êtes assommé à 0 ETOU, vous tombez inconscient et vous reprenez conscience lorsque vous récupérez 20 ETOU. Parce que votre statistique d'étourdissement et votre statistique de point de santé sont les mêmes lorsqu'elles ne sont pas modifiées, j'ai confondu les deux. Encore une fois, pour clarifier, des dégâts non létaux (également appelés dégâts d'étourdissement) sont appliqués à votre total d'étourdissement, qui est essentiellement une piste de santé distincte juste pour les dégâts non létaux / étourdissants.

LordPete79 demande...

La description de l'action de récupération à la page 151 suggère qu'une action de récupération peut être utilisée en dehors du combat pour retrouver de la santé. Cela semble contredire la description de la statistique dérivée de la récupération, qui indique qu'il faut un jour de repos pour récupérer des PS. Il semble qu'un seul de ceux-ci puisse avoir raison. À moins que les actions de récupération hors combat ne soient censées prendre une journée entière, mais alors, pourquoi le mentionner dans le chapitre combat?

Réponse de Cody...

La dernière phrase concernant une action de récupération à la page 151 doit être supprimée. Une action de récupération ne peut être utilisée que pour regagner de l'endurance et ne peut pas être utilisée lorsque vous choisissez de soigner des points de vie.

Hursketaro demande...

Prestation (compétence de profession du Barde) mentionne la possibilité de faire un

échec. Les compétences générales sont-elles également soumises aux critiques ?

Réponse de Cody...

Certaines compétences comme *Prestation* ont des pénalités en cas d'échec car elles sont plus traitées comme des capacités que comme des Compétences. En dehors de ces capacités, les compétences non martiales n'infligent aucun effet particulier en cas de critique. En résumé, à moins que cela soit spécifiquement indiqué, il n'est pas possible de faire de critique (échec ou réussite) sur un jet de compétence.

The ScandalousKoala demande...

Je crois comprendre que vous pouvez soit faire une frappe rapide, soit une frappe puissante avec des armes à distance ainsi que des armes de mêlée, mais en effectuant une frappe rapide, vous ne pouvez tirer qu'une seule flèche en raison du temps qu'il faut pour la tirer, alors quel est le bénéfice d'une frappe rapide avec une arme à distance? Pourquoi ne pas toujours faire des frappes puissantes avec des armes à distance ?

Réponse de Cody...

Une frappe puissante vous donne toujours un malus de -3 à votre attaque (à moins que vous n'ayez un moyen de l'annuler comme la capacité de l'école du loup). La raison pour laquelle vous choisissez une frappe rapide est donc de garantir la précision.

Soleil01001 demande...

Disons qu'un sorceleur lance Axii sur quelqu'un et réussit le sort. Au tour de la cible, il effectue un jet d'étourdissement à -1. Il doit prendre sa statistique ETOU, la diviser par 10 et puis ?

Réponse de Cody...

Ce que vous faites est: Prenez votre statistique d'étourdissement et divisez-la par dix. Ceci est votre jet de sauvegarde d'étourdissement. Puis soustrayez-en un de votre jet de sauvegarde. Vous devez rouler sous ce nombre pour résister à Axii. Donc, si votre statistique ETOU est de 70, vous divisez par dix 10 et obtenez 7. Soustrayez 1 et vous obtenez un jet de sauvegarde d'étourdissement modifié de 6. Vous devez rouler sous ce 6 ou être étourdi.

JasontheRand demande...

Combien de temps dure l'application des améliorations d'armure ?

Réponse de Cody...

Ce n'est pas mentionné directement mais cela devrait prendre 1 tour. Ils sont conçus pour être des compléments faciles à appliquer rapidement. Nous ne voulons pas que les gens s'enlisent trop en appliquant ces bonus.

JasontheRand demande...

Combien de temps dure l'adhésif ?

Réponse de Cody...

L'adhésif alchimique dure jusqu'à ce qu'il soit décollé avec un test Physique SD:16. Tout comme la colle ordinaire, elle restera là de manière permanente. Si vos joueurs ont vraiment des problèmes avec Physique, ils peuvent utiliser la chance.

JasontheRand demande...

L'action de *déséquilibrer* fait-elle des dégâts ? Si vous visez la jambe de quelqu'un avec une attaque, est-ce un déséquilibre ? Viser les armes est-il un désarmement?

Réponse de Cody...

Viser un membre n'est pas automatiquement un déséquilibre ou un désarmement. Un coup dans le bras pourrait atterrir n'importe où entre l'épaule et la main et un coup dans la jambe pourrait atterrir n'importe où entre la hanche et le pied. Et l'action *déséquilibrer* n'inflige pas de dégâts.

Xil_5 demande...

Quels sont les niveaux de statistiques maximum et minimum lors de la création d'un personnage? Un tableau suggère qu'il est de 1 à 13, mais une méthode aléatoire de détermination des statistiques suggère qu'il est de 3 à 10. Quelle est la version officielle?

Réponse de Cody...

La statistique minimum-maximum pour les non-sorceleurs est de 3-10 et peut être 1-12 pour les sorceleurs. Si vous achetez des statistiques, votre minimum est de 1 et votre maximum de 10. Vous pouvez les augmenter au-dessus de 10 avec les avantages.

Xil_5 demande...

Peut-on avoir la statistique Chance à 0 ?

Réponse de Cody...

Non, vous ne pouvez pas avoir une statistique de chance permanente de 0. Vous générez de la chance comme toutes vos autres statistiques, elle sera donc comprise entre 1 et 10. Cela étant dit, si vous utilisez toute votre chance, vous auriez temporairement une chance de 0.

Xil_5 demande...

Pour combien de personnes pouvez-vous trouver de la nourriture en utilisant les SD de recherche de nourriture présentés dans le tableau?

Réponse de Cody...

On suppose que la recherche de nourriture permet de trouver suffisamment de nourriture pour votre groupe. Si vous avez un grand groupe (7 joueurs et PNJ ou plus), le MJ peut augmenter le SD comme il le juge approprié.

Mgshammer demande...

Le chapitre sur la Magie élude le fait que les jeteurs de sorts peuvent souffrir d'effets élémentaires lorsqu'ils puisent trop de magie. Est-ce qu'ils subissent les effets élémentaires uniquement en cas d'échec critique au lancer de sorts ou également lorsqu'ils puisent trop de magie ?

Réponse de Cody...

Ils sont affectés par les effets élémentaires dans les deux cas; aussi bien en cas d'échec critique au lancement d'un sort que lorsqu'ils puisent trop de magie.

Mgshammer demande...

Un sort peut-il infliger une blessure critique ?

Réponse de Cody...

Certains le peuvent. Les sorts possédant des manifestations physiques (qui projette quelque chose ou frappe physiquement un adversaire) peuvent infliger des blessures critiques. Les critiques sont gérés de la même façon que s'il s'agissait d'une arme. Les sorts ne disposant pas de manifestations physique ne peuvent pas infliger de blessure critique.

Alisdair James Smith demande...

Le sort Dissipation et le signe Héliotrope peuvent être utilisés contre quels sorts?

Réponse de Cody...

Ils peuvent être utilisés comme défense contre tous les sorts.

Aapo Toivonen demande...

Quel est l'ordre correct du décompte des dégâts?

Réponse de Cody...

- 1) Faire le jet de dégâts et ajouter les dégâts bonus.
- 2) Faire le jet de localisation.
- 3) En cas d'attaque puissante multiplier les dégâts par 2.
- 4) Soustraire l'armure au total des dégâts.
- 5) Multiplier les dégâts restants par les modificateurs appropriés (localisation, résistances, vulnérabilités).
- 6) En cas de critique, appliquer les dégâts critiques purs.

Mgshammer demande...

En cas d'échec critique lors d'un jet d'Envoûtement, que se passe-t-il?

Réponse de Cody...

Il y a 50% de chances que l'Envoûtement affecte le lanceur à la place de la cible. 4 cas:
-le jet d'Envoûtement est supérieur à la défense de la cible ET le jet de 50% de chances est en votre faveur ; l'envoûtement fonctionne comme prévu.
-le jet d'Envoûtement est supérieur à la défense de la cible MAIS le jet de 50% de chances n'est pas en votre faveur ; l'envoûtement affecte le lanceur.
-le jet d'Envoûtement ne dépasse pas la défense de l'adversaire ET le jet de 50% de chances est en votre faveur ; l'envoûtement échoue tout simplement.
-le jet d'Envoûtement ne dépasse pas la défense de l'adversaire MAIS le jet de 50% de chances n'est pas en votre faveur ; le lanceur est affecté par l'envoûtement.
En aucun cas le tableau de maladresses en magie n'est utilisé pour les envoûtements.

Douglas Engles demande...

Lors de la création de personnage par distribution de points, les Sorceleurs doivent-ils placer 5 points minimum en EMP pour pallier les effets de sensibilité émoussée ou bien peuvent-ils y affecter 1 seul point et allouer les 4 autres ailleurs? A la création de personnage, avoir 2 en EMP leur coûte 2 ou 6 points? Une fois en jeu, un Sorceleur qui veut passer son EMP de 1 à 2 doit dépenser 10 ou 50 points d'XP?

Réponse de Cody...

A la création de personnage, quel que soit les pénalités appliquées, les Statistiques ne peuvent être réduites à 0 une fois que des points y ont été attribués. Ainsi, si un Sorceleur veut seulement 1 en EMP, il n'a besoin de dépenser qu'un point pour acheter ce rang. Oui, le -4 s'applique toujours techniquement, mais comme la Statistique ne peut être baissée en-dessous de 1, il n'a pas besoin de dépenser d'autres points.

Cependant, si un Sorceleur veut être plus qu'un grognon émotionnellement renfrogné ayant les pores difficultés à convaincre qui que ce soit de quoi que ce soit, le joueur aura besoin de dépenser des points pour compenser ce handicap. Pour avoir 2 en EMP, le joueur devra utiliser 6 points de sa réserve (pour compenser le -4). Pour avoir 3 en EMP, il doit dépenser 7 points et ainsi de suite jusqu'au maximum pour un Sorceleur de 6 en EMP, qui lui coûtera 10 points.

Une fois le jeu commencé, le joueur d'un Sorceleur peut dépenser ses XP pour augmenter son EMP pour le même coût que les autres Statistiques, en gardant à l'esprit qu'elle ne peut dépasser 6 à cause de sensibilité émoussée.

Douglas Engles demande...

Peut-on se débarrasser d'une addiction durant le parcours ?

Réponse de Cody...

Techniquement non. Il n'y a pas de moyen de vous débarrasser d'une addiction durant votre parcours. Le parcours est censé établir les avantages et désavantages avec lesquels votre

personnage commence la campagne. Dans le même sens, vous ne pouvez pas utiliser une faveur avant de commencer à jouer. Cela dit, si votre MJ le permet, vous pouvez tenter de vous débarrasser de votre addiction plus tôt en faisant les jets appropriés. A ce moment, le personnage ne ressent plus le besoin de l'objet de son addiction mais il peut encore en avoir l'envie, faisant d'une rechute une éventualité et donnant du grain à moudre au MJ côté RP.

Zacaria Chouiter demande...

Un joueur peut-il utiliser son action supplémentaire (qui coûte 3 END) pour recharger une arbalète?

Réponse de Cody...

Oui.

TheDrnjevich demande...

Quelle est l'utilité de la compétence Tactique en jeu?

Réponse de Cody...

Tactique peut être une compétence très puissante suivant le type de campagne. Tactique permet à vos joueurs d'extrapoler la meilleure tactique à utiliser pour un combat ou de deviner celle que l'ennemi utilisera. S'ils font un bon jet, ils peuvent tout à fait demander au MJ « Comment est-ce que l'ennemi va nous attaquer ? » ou « quel serait le meilleur moyen d'assiéger ce château ? » ou encore « Quelles unités l'ennemi va-t-il envoyer au combat ? ». En pratique, cette compétence sert à réunir des informations sur l'ennemi pendant (ou plus important, avant) un combat.

Toivonen demande...

Durant la création de personnage, on peut obtenir des points de compétence bonus par le Parcours et les Particularités. Sont-ils compris dans la limite de 6 rangs maximum dans les compétences à la création?

Réponse de Cody...

Les Particularités permettent de passer outre cette limite, car ils indiquent que votre race est particulièrement douée à quelque chose. Les

bonus dû au Parcours en revanche ne permettent pas de dépasser 6 rangs.

demande...

Existe-t-il des règles pour voyager ? A quelle vitesse voyage-t-on?

Réponse de Cody...

Il n'y a pas de règles établies. Il n'y a pas de carte ni d'échelle communément admise pour le Continent. On sait combien de temps il faut aux personnages pour se rendre entre certains lieux mais cela reste vague. Il est difficile d'estimer la taille du Continent, notamment parce qu'il est couvert en majeure partie de zones montagneuses ou marécageuses. Comme référence approximative, vous pouvez prendre le fait qu'il faut à Geralt une semaine de cheval, en voyageant aussi vite que possible, pour se rendre de Vizima à Kaer Morhen.

demande...

Pouvez-vous arrêter le saignement dans la précipitation du combat, ou devez-vous le faire pendant le reste?

Réponse de Cody...

Vous (ou un allié) pouvez arrêter le saignement au milieu du combat en effectuant une action pour effectuer le jet de premiers soins requis.

demande...

Que se passe-t-il si l'on ne se nourrit pas pendant quelques jours?

Réponse de Cody...

Techniquement, il n'y a pas de système de famine. Vous pourriez par exemple faire ceci: pour chaque journée que les joueurs passent sans se nourrir faites leur faire un jet de Résilience en augmentant graduellement le SD (10, 12, 14, 16, 18, etc...). En cas de succès ils soustraient 2 à leur END et leur ETOU. En cas d'échec, ils soustraient 2 à leur END, ETOU et Santé ; et ils subissent un -1 cumulatif sur leurs Statistiques (elles ne peuvent pas descendre en-dessous de 1). Ces dégâts ne peuvent être traités par aucune sorte de soins. S'ils consomment un repas, ils n'ont pas besoin de faire de jet de Résilience pour cette journée. Ce n'est qu'une idée, un système de famine et

pour d'autres effets environnementaux paraient voir le jour dans des suppléments ultérieurs.

demande...

Le signe d'Yrden affecte-t-il le lanceur et ses alliés?

Réponse de Cody...

Le signe d'Yrden n'affecte pas son lanceur. A part ce dernier, quiconque pénètre dans la zone d'effet subit les effets.

demande...

Le signe Piège magique affecte-t-il le lanceur et ses alliés?

Réponse de Cody...

Le signe Piège magique n'affecte que les ennemis.

Thomas G demande...

Qu'est-ce que la Prime utilisée dans le bestiaire? De l'argent? Des XP?

Réponse de Cody...

La prime est la somme d'argent que vous pourriez recevoir pour avoir tué un monstre. A condition, bien sûr, que les autorités locales soient prêtes à payer pour ça. C'est censé montrer la prime placée sur la tête d'un monstre.

HeckotheGecko demande...

Combien de créatures (et de quelle taille) peuvent rentrer dans une case de 2 mètres? Si quelqu'un a une VIT de 9; est-ce qu'il ne peut se déplacer que de 4 cases? Y-a-t-il un intérêt à avoir une valeur impaire en VIT?

Réponse de Cody...

S'ils se pressent les uns contre les autres il serait possible de faire rentrer de 3 à 6 créatures dans une case de 2 mètres (cela dépend de la taille de la créature). Mais il ne s'agit pas d'une portée de combat. Durant un combat, le seul moment où 2 créatures occupent la même case c'est s'il y a saisie ou s'ils se blottissent l'un contre l'autre. La Statistique VIT a été pensée pour fonctionner sans quadrillage. Sur un plan quadrillé il est conseillé d'arrondir le mouvement au

supérieur. Ainsi, un personnage avec une VIT de 9 se déplace de 5 cases.

Gera Krisztian demande...

Quelle est la différence entre Psychologie et Résistance à la contrainte?

Réponse de Cody...

Résistance à la contrainte est utilisée pour contrer Persuasion, Séduction et Commandement. Psychologie est utilisée pour contrer Duperie. Vous pouvez avoir conscience que quelqu'un tente de vous persuader et cependant être persuadé. L'utilisation première de Psychologie est d'apprendre des gens au sujet d'une personne, telles que : quels sont ses sentiments à votre égard, est-elle effrayée, est-ce qu'elle déteste quelqu'un.

Gera Krisztian demande...

Existe-t-il un moyen d'empêcher votre ennemi lors d'un combat verbal de se désengager? Parce que dans la plupart des cas, cela semble être la méthode la plus efficace pour mettre fin au combat.

Réponse de Cody...

Le désengagement est une défense et doit être lancé par vous ou un adversaire. Vous ne pouvez terminer un combat verbal que si vous êtes capable de lancer un jet de résistance à la contrainte plus élevé que le jet «d'attaque» de votre adversaire. Si vous ne parvenez pas à rouler plus haut que votre adversaire, vous ne pouvez pas terminer le combat. Essentiellement, vous et votre ennemi êtes pleinement investis dans le combat verbal. Si la défense de désengagement n'est pas réussie, le combattant en question est soit trop fier pour abandonner, soit trop accro à ses convictions.

Tom Kant demande...

Comment la Particularité « Tanné comme du cuir » (nain) interagit avec l'armure?

Réponse de Cody...

Une fois que vous avez calculé l'armure, ajoutez +2 à chaque localisation. Ce +2 n'est pas pris en compte pour le cumul d'armures, il n'est pas compté dans la Valeur

d'Encombrement, et ne peut être diminué par les dégâts d'armes ou d'ablation. Même nu comme un vers, un nain possède 2 P.A. sur chaque localisation. Les dégâts qui ignorent le Pouvoir d'Arrêt (P.A.) des armures (les dégâts bonus des critiques par exemple) ignorent également les 2 P.A. de tanné comme du cuir.

Tom Kant demande...

P48 - Comment l'endurance est-elle censée fonctionner ? Si je comprends bien les règles, il est principalement utilisé par les lanceurs de sorts (mages, prêtres et sorciers), les autres classes n'ont jamais à s'en soucier. En outre, un personnage peut-il utiliser l'action Récupération pour retrouver toute son endurance en environ 5 tours, soit environ 15 secondes (ce qui permet aux lanceurs de sorts de lancer un nombre presque illimité de sorts)?

Réponse de Cody...

Elle peut toujours être utilisée pour acheter des attaques supplémentaires, lancer des défenses supplémentaires et donner accès aux dés d'adrénaline (si votre jeu utilise cette règle). En ce qui concerne le regain d'endurance ... cinq tours suffisent probablement pour en regagner la plupart, sinon la totalité de votre endurance. Cela fait cinq tours, cependant, où votre ennemi est susceptible de vous couper la tête. En dehors du combat, le principal inconvénient de l'illimité, autant que le lanceur souhaite lancer un sort, est la possibilité d'un échec. Plus un utilisateur de magie lance de sorts, plus il est susceptible de ressentir les effets secondaires désagréables d'un sort qui a mal tourné.

Tom Kant demande...

Pg. 59 - Est-il prévu qu'un personnage (en moyenne) puisse gagner entre 1 et 2 niveaux dans une compétence après chaque session (dépenser les 6 P.P. pour augmenter une compétence de 2 à 4)? De plus, un personnage peut-il gagner le premier niveau d'une compétence en l'étudiant pendant une seule journée (dans Cyberpunk 2020, cela prend environ 10 jours)?

Réponse de Cody...

Dans The Witcher, vous améliorez vos compétences plus rapidement que dans Cyberpunk. En moyenne, les joueurs recevront 3 ou 4 P.P. par session. Parce qu'il existe un bon nombre de compétences et de capacités d'arbre de compétences, nous voulions accélérer un peu la progression pour permettre plus d'exploration. Vous pouvez apprendre les bases d'une compétence en 1 jour, mais votre valeur de 1 compte toujours comme "inapte" dans la compétence.

Tom Kant demande...

Comment les effets d'arme tels que saignement fonctionnent-ils ? Est-ce qu'il suffit de toucher la cible (sans passer l'armure) pour qu'ils s'appliquent ?

Réponse de Cody...

Il faut faire des dégâts à la cible et réussir le jet de pourcentage (indiqué entre parenthèses avec l'arme) pour appliquer l'effet.

Tom Kant demande...

P 90 - Les marques "C" "T" et "P" sur les améliorations d'armure indiquent-elles que l'armure gagne de la Résistance à ce type de dégâts (comme c'est ainsi que je l'ai compris) ou cela signifie-t-il que l'amélioration ajoute seulement son PA supplémentaire contre ce genre de dommage ?

Réponse de Cody...

Si vous gagnez en résistance contre un type de dégâts, vous subissez la moitié des dégâts de cette attaque. Donc, si vous mettez une amélioration d'armure sur votre armure qui accorde 3 PA et une résistance contondante, vous gagnez le bonus de 3 PA contre toute attaque, mais vous divisez par deux les dégâts des armes contondantes. Par exemple, si Brian le fabricant d'armes travaille sur l'armure de torse de gambison à double tissage de Nightingale et ajoute l'amélioration naine (remplaçant divers morceaux de cuir par du métal et utilisant certaines techniques spéciales de tissage nain pour épaissir le tissu), son PA passe de 8 à 13 l'amélioration des nains a un bonus de +5 PA). Il pèse également 3,5 de plus (ce qui est important, car Nightingale est

un barde, pas une mule), et gagne à la fois une résistance au tranchant et au perçage. Nightingale est beaucoup moins susceptible d'être embroché par un mari en colère maintenant!

Tom Kant demande...

P 92 - Est-il prévu que l'amulette de gemme soit trois fois plus efficace et simplement deux fois plus chère que l'amulette simple (qui est déjà moins chère que le bâton le moins cher) ?

Réponse de Cody...

Oui. Tout comme dans le monde réel, le coût d'un élément dans The Witcher n'augmente pas toujours directement en fonction de son efficacité. Le coût de base d'une amulette simple et d'une amulette de gemme est le même. Le travail supplémentaire qui doit aller dans l'amulette de gemme ne fait que doubler le coût par rapport à une simple, au lieu de le tripler. En ce qui concerne les bâtons, une partie des raisons pour lesquelles les bâtons sont plus chères que les amulettes est leur polyvalence. Après tout, un bon bâton a des fonctions autres que la concentration magique. Un bâton peut être utilisé comme une arme ainsi que comme un certain nombre d'autres utilisations si vous faites preuve de créativité.

Tom Kant demande...

Les règles p.140 indiquent comment complètement réparer un objet, mais pas comment le réparer partiellement. Quel serait le prix pour cela ?

Réponse de Cody...

Lorsque vous réparez un objet, vous lui redonnez toute sa solidité ou son pouvoir d'arrêt. La capacité de réparer partiellement un objet est couverte par la compétence d'Artisan Patch Job. Le prix pour ce travail sera le coût standard d'un artisan prévu dans la table p.93 (35 couronnes).

Tom Kant demande...

P.293 - Comment la capacité de Charge du Griffon est-elle censée fonctionner? En tant qu'action, mouvement, au lieu de son tour normal ou réaction à quelqu'un qui s'éloigne de

plus de 10 mètres? En outre, a-t-il une portée maximale? Autre chose, comment les dégâts de la capacité Vol sont-ils calculés?

Réponse de Cody...

La charge du Griffon fonctionne pendant tout le tour et il effectue cette action à son tour lorsqu'une cible s'éloigne de plus d'un mètre. Sa portée maximale est la statistique de COU du griffon. Vous calculez les dégâts de chute selon les dégâts de chute à la page 171. Divisez le nombre de mètres de chute par 2 et lancez autant de d6. L'armure absorbe ces dégâts.

Kajtar Levente demande...

-L'effet Perforation peut-il être amélioré en Perforation améliorée grâce aux runes ?

Réponse de Cody...

Non, la perforation ne se cumule pas. Si vous ajoutez une rune Svarog à une arme, elle obtient l'effet perforation mais, l'ajout d'une deuxième rune Svarog ne l'améliore pas en perforation améliorée.

Aapo Toivonen demande...

Lors de la création de personnage, comment doit-on dépenser les points ?

Réponse de Cody...

A la création le personnage n'est pas soumis aux règles des points de progression mais il est toujours soumis au modificateur des compétences difficiles (2) (Ex. : acheter le rang 1 coûte 2 points, le rang 2 coûte 4 points, etc...).

Aapo Toivonen demande...

Lorsque vous achetez des composants pour l'artisanat comme l'orge. Quel est le montant que vous payez? Le prix indiqué pour une unité ou quel que soit le montant indiqué dans la tranche de quantité, c.-à-d. 1d10 unités?

Réponse de Cody...

Lorsque vous dépensez le montant indiqué sous Coût sur les différents tableaux de matériaux dans la section Composants d'artisanat à partir de la page 128, vous achetez une seule unité du composant. Si vous recherchez et que vous réussissez votre jet, vous trouvez le montant indiqué sous la colonne Quantité.

Par exemple, si Brian, le fabricant d'armes va en ville et veut acheter 6 unités de bois, il va payer 3 couronnes par unité, pour un total de 18 couronnes. C'est plus rapide et il n'a pas à s'inquiéter de rencontrer des monstres, des bandits ou pire dans la forêt.

D'un autre côté, s'il sort dans la nature et réussit un jet de Survie SD:8, il peut chercher 2d6 unités sans frais, sauf le temps, la main-d'œuvre et le risque d'être mangé par un monstre. Il y a aussi le risque qu'il roule bas et trouve moins que les 6 unités de bois dont il a besoin.

Amdor demande...

Après la séance d'aujourd'hui, nous avons remarqué quelques problèmes d'équilibre. Disons que nous avons Tom l'homme d'armes. Tom est capable d'obtenir une armure fiable de 15 PA sur tout son corps en empilant des armures légères et moyennes. Tom décide de combattre des Nekkers et utilise ses dégâts de Kord. Les Nekkers font de leur mieux mais ne peuvent pas creuser son armure avec leurs 2d6 dégâts. Même s'ils obtiennent des dégâts maximum, le soldat les écrase simplement avec son épée de départ à une main qui semble être dans la plupart des cas meilleure que l'épée de sorcelleur à deux mains. En général, la séance d'aujourd'hui nous a fait remettre en question l'équilibre du jeu. Nous avons joué à l'aventure de départ fournie dans le livre et cela ressemblait à une promenade quand il s'agissait de combats. L'armure peut être facilement rendue imprenable (même la Brigandine a 12 points d'absorption).

Réponse de Cody...

Le Nekker n'est pas censé être une menace. La plus grande menace qu'ils peuvent fournir est aux joueurs les moins blindés ou en se liguant. Si un grand groupe de Nekkers se liguent contre une personne, cette personne peut prendre des pénalités de défense allant jusqu'à -4 ou -5 en plus de tout ce qu'elle prend comme pénalité pour son armure. Cela signifie que la probabilité que les Nekkers obtiennent des coups critiques augmente. Le troll que vous risquez de combattre à la fin de BONNE NUIT A

TOUS a 20 points d'armure (qu'un Kord 5d6 ne pénétrera pas en moyenne), 80 points de santé et un coup de poing qui inflige 6d6 dégâts (qui en moyenne pénétreront une Brigandine). Gardez à l'esprit que chaque attaque qui pénètre dans votre armure réduit la valeur de votre armure de 1 (ou plus selon l'attaque), ce qui signifie que votre armure peut être usée. De plus, gardez à l'esprit que les dommages aux membres sont réduits de moitié et que les armes non argentées sont deux fois moins efficaces contre les monstres. En effet, un Kord ne devrait lancer en moyenne que 7 points de dégâts et il y a 60% de chances que ces dégâts soient à nouveau réduits de moitié à cause d'un coup aux membres.

Pankrakles demande...

La compétence d'Artisan Amélioration peut-elle être utilisée plusieurs fois sur le même objet ?

Réponse de Cody...

Oui, on peut appliquer plusieurs augmentations différentes à un objet, mais pas plusieurs fois la même amélioration.

Soleil01001 demande...

Quelle est la distance minimum pour être engagé dans un combat en mêlée ?

Réponse de Cody...

La distance minimale pour s'engager dans un combat au corps à corps est de 2 m et cela ne s'applique que si vous avez une arme à longue portée. Sinon, vous devez être à moins de 1 m de votre adversaire. Si vous utilisez une carte quadrillée, vous devez être adjacent à la cible (ou ne pas avoir plus de 1 carré / hexagone entre vous et la cible si vous avez une arme à longue portée).

Soleil01001 demande...

Pouvons-nous interrompre les actions de mouvement et d'attaque? Un personnage peut-il se déplacer vers une cible sans parcourir un nombre de mètres égal à sa VIT, utiliser frappe rapide, le tuer lors de la première attaque, se déplacer un peu plus et utiliser la deuxième attaque sur une autre cible?

Réponse de Cody...

Vous ne pouvez pas diviser le mouvement de la manière que vous décrivez (mouvement, attaque rapide partie 1, mouvement, attaque rapide partie 2). Vous devez effectuer votre action d'attaque, puis vous déplacer ou vous déplacer, puis votre action d'attaque.

Aapo Toivonen demande...

La pénalité que vous obtenez lorsque vous effectuez des actions supplémentaires est-elle cumulative? C'EST À DIRE. La première attaque supplémentaire est de 3 endurance et un -3 pour toucher. Si j'en fais un autre, est-ce encore 3 endurance et -3 pour frapper ou 3 endurance et -6 pour frapper ou 6 endurance et -6 pour frapper?

Réponse de Cody...

En utilisant les règles d'action supplémentaire à la page 151, vous pouvez effectuer une action supplémentaire par tour. Vous ne pouvez pas effectuer plusieurs actions supplémentaires sur le même tour (à l'exception de la défense).

Aapo Toivonen demande...

La résistance aux dégâts des monstres agit-elle contre la magie? La Perforation annule-t-elle la résistance d'un monstre à tout ce qui n'est pas l'argent / la météorite?

Réponse de Cody...

La résistance d'un monstre aux armes non argentées ne s'applique pas à la magie. La qualité de perforation des armes ne peut pas contourner la résistance d'un monstre aux armes non argentées. Il contourne la résistance aux dégâts normaux que le monstre pourrait avoir.

Par exemple, un golem ne subit que la moitié des dégâts des armes perforantes et tranchantes. Il a Résistance T/P. Contre une épée non argentée, les dégâts seraient d'abord divisés par deux (pour le non argenté), puis à nouveau divisés par deux (pour la Résistance T/P). Si l'épée avait Perforation, les dégâts ne seraient réduits de moitié qu'une seule fois (pour les non-argent).

Aapo Toivonen demande...

Les attaques faites avec de la magie, des armes à distance ou des armes lancées bénéficient-elles des dégâts supplémentaires comme la mêlée obtient un bonus de dégâts basé sur la stat de corps?

Réponse de Cody...

Les attaques à distance et magiques ne bénéficient d'aucun bonus de dégâts comme le font les attaques de mêlée. La plupart des attaques magiques sont contrebalancées par les effets supplémentaires qu'elles ont et la plupart des attaques à distance sont contrebalancées par la portée incroyablement élevée à partir de laquelle vous pouvez les utiliser.

demande...

S'il n'y a pas de Sorceleur dans le groupe, comment faire pour obtenir des mutagènes ?

Réponse de Cody...

Le mutagène pourrait être trouvé durant une aventure, ou les joueurs pourraient rencontrer un Sorceleur et le convaincre de leur enseigner comment isoler les mutagènes. La solution est entièrement laissée à la discrétion du MJ.

Pavlakis S demande...

Si, pour une raison quelconque, un joueur ne peut pas (Ex. : il ne voit pas le coup arriver) ou ne veut pas entreprendre d'action défensive, quel est le SD pour le toucher ?

Réponse de Cody...

SD 10, comme lorsqu'il est étourdi. A noter qu'en cas d'embuscade l'attaquant gagne un bonus de +5 mais le défenseur peut toujours entreprendre une action de défense.

Asiltos demande...

Combien pouvez-vous vendre des articles?

Réponse de Cody...

Vous pouvez vendre des articles pour la moitié du prix indiqué d'un article, mais vous pouvez essayer d'augmenter ce prix en marchandant avec la compétence Négocier ou en convaincant la personne avec Persuasion.

Clarification :

- **Etourdissement et jet de sauvegarde d'étourdissement :**

Votre statistique ETOU s'applique uniquement aux attaques / sorts / effets qui vous obligent à effectuer une sauvegarde d'étourdissement. Vous le calculez en utilisant la formule suivante: $(\text{Corps} + \text{Volonté}) / 2$ et il plafonne à 10.

Lorsqu'un personnage est obligé de lancer une sauvegarde d'étourdissement, il doit effectuer un jet sous sa statistique d'étourdissement selon l'entrée sur le tableau des effets à la page 161. Certaines armes et attaques appliquent une pénalité à votre étourdissement lors d'une sauvegarde d'étourdissement.

Par exemple, le Maillet kaedwenien a un effet étourdissement (-2). Cela signifie que si un personnage est touché à la tête avec un Maillet kaedwenien, il doit rouler sous son ETOU-2 au lieu de son ETOU pour éviter d'être étourdi.

Si un personnage échoue à sa sauvegarde d'étourdissement, il peut effectuer une action complète pour effectuer une nouvelle sauvegarde d'étourdissement contre son étourdissement non modifié (même s'il a été initialement étourdi par une attaque avec un effet d'étourdissement (-X)). S'il réussit, il n'est plus étourdi. Il peut également être sorti de son état étourdissement s'il subit des dégâts ou si un autre personnage utilise une action pour le réveiller.

- **Dégâts non létaux :**

Les dégâts non létaux sont appliqués à l'endurance d'un personnage et non à ses points de vie. Cela signifie que l'endurance peut être réduite par des dégâts non létaux, l'utilisation d'actions et de défenses supplémentaires ou l'incantation de magie.

Lorsqu'un personnage atteint 0 Endurance ou moins, il perd connaissance et est également considéré comme étourdi. Alors qu'ils reprennent conscience en montant au-dessus de 0 Endurance, ils restent étourdis jusqu'à ce qu'ils atteignent 20 Endurance (ou leur maximum, si leur endurance maximale est inférieure à 20) et réussissent un jet de

sauvegarde d'étourdissement pendant leur tour. Ainsi, il est possible pour les personnages de s'évanouir en raison de l'épuisement (par exemple, s'ils dépensent trop d'Endurance pour effectuer des attaques supplémentaires ou lancer des sorts) ou d'être assommés par des coups non létaux.

Aapo Toivonen demande...

Combien de P.P. un MJ devrait-il distribuer aux joueurs et comment les dépenser ?

Réponse de Cody...

Les P.P. sont gagnés en fonction de l'implication dans le jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez donner à vos joueurs un montant forfaitaire par session, mais il est configuré de sorte que si un joueur se présente et vient de jouer, il obtient 3 points. S'ils ont fait quelque chose de cool, ils obtiennent 5 points. S'ils ont fait quelque chose dont tout le monde dans le jeu parle pendant des heures, ils obtiennent 8 ou 9 points. Votre P.P. est un grand nombre de points qui restent jusqu'à ce qu'il soit dépensé et peut être utilisé sur tout ce en quoi il serait raisonnable que votre personnage se soit amélioré.

Nous voulions éviter qu'un joueur ne passe un tas d'aventures à tuer des monstres avec une épée, puis utilise tous ses P.P. pour apprendre à se lancer en affaires alors qu'il n'avait même jamais marchandé auparavant. S'il était logique que votre personnage monte de niveau dans une compétence ou une statistique (ou apprenne un sort), alors c'est un jeu équitable avec vos P.P.

Donc, si vous gardez des P.P. à partir d'une session et les utiliser la session suivante ou même cinq sessions plus tard, il est légitime pour vous de monter de niveau dans tout ce que votre personnage a fait suffisamment régulièrement pour qu'il soit logique pour lui de s'améliorer. Les P.P. acquis via la formation ou l'étude d'une compétence ne peut être utilisé que pour augmenter cette compétence spécifique.

Pavlakis S demande...

Page 154 pour la superposition: J'ai compris le système avec PA, mais qu'en est-il des améliorations d'armure et des valeurs d'encombrement ? S'additionnent-ils, ou vous prenez le plus élevé, ou autre chose?

Réponse de Cody...

Lorsque vous superposez une armure, combinez les VE de chaque armure. C'est le montant total soustrait de votre réflexe et de votre dextérité. La superposition d'armure n'est généralement pas facile à déplacer.

Le bonus PA de toutes les améliorations doit être appliqué aux armures individuelles avant qu'elles ne soient intégrées au calcul de superposition. Ils ne sont pas ajoutés au PA final de l'ensemble. Vous gagnez un effet spécial de chaque pièce d'armure dans l'ensemble de couches (par exemple, si l'un a la résistance au tranchant et l'autre a la résistance feu, vous obtenez les deux), mais si les deux pièces d'armure ont la même résistance à un type d'attaque, ils ne sont pas combinés pour accorder une résistance plus grande. Par exemple, si vous superposez une armure qui a une résistance au tranchant avec une autre armure qui a la même résistance, vous avez simplement un ensemble en couches avec une résistance à la coupe, rien de plus.

Umberto demande...

Les sorts et signes fonctionnant en tant que bouclier magique peuvent-ils être lancés en tant qu'action défensive ?

Réponse de Cody...

Le sort Dissipation et le signe Héliotrope peuvent en effet être utilisés en tant qu'action défensive contre les attaques magiques des adversaires. Il faut payer le coût approprié en END pour les actions supplémentaires (une seule action défensive gratuite par tour, les autres coûtent 1 point d'END) ainsi que le coût en END du sort. Cela signifie que vous pouvez dépasser votre seuil de vigueur et donc subir des dégâts en utilisant cette méthode contre un trop grand nombre de sorts par tour.

RBDash55 demande...

Comment la résistance au saignement fonctionne-t-elle ?

Réponse de Cody...

La résistance au saignement signifie que vous prenez la moitié des dommages persistants de l'effet saignement. Par exemple, à la place de prendre 2 points par tour, vous prendrez 1.

Arcade Master demande...

Quelle compétence est utilisée par les monstres ne maniant pas d'armes pour attaquer ? Pourquoi ont-ils Bagarre ?

Réponse de Cody...

Les griffes, crocs, cornes et queues utilisent la compétence Mêlée pour attaquer. Les monstres possèdent la compétence Bagarre pour saisir leur adversaire (action de corps à corps saisie).

Yoda0VGs demande...

Puisque les dégâts d'un critique ignorent l'armure, est-ce qu'ils réduisent le P.A. de l'armure dans la localisation touchée ?

Réponse de Cody...

Si vous faites un coup critique mais que vous ne pénétrez pas l'armure avec les dégâts de base, l'armure n'est pas ablatée. On suppose que les dégâts supplémentaires et l'effet de blessure se sont produits parce que l'impact de votre arme a causé des blessures internes! Par exemple, votre épée n'a peut-être pas pénétré l'armure de votre cible, mais elle l'a frappée si fort que le traumatisme contondant a peut-être fait craquer une côte, qui a touché un organe proche lors de son déplacement.

Levente Kajtar demande...

La compétence Maître artisan peut-elle être utilisée plusieurs fois pour donner plusieurs avantages à une arme ou une armure ?

Réponse de Cody...

Cela dépend de l'arme. Si l'arme est contondante elle obtient le bonus Étourdissement. Si elle est tranchante ou perforante elle obtient le bonus Saignement. Si l'arme peut occasionner des dégâts contondants et tranchants/perforants, elle

peut bénéficier des deux bonus mais leur effet n'est pas cumulatif, il dépend du type de dégâts choisis.

demande...

Peut-on se dépasser pour les Signes comme pour les Sortilèges ? Si un sorcier à 5 de Vigueur mais veut mettre un maximum de 7 END dans un Signe, doit-il utiliser des PS à la place des deux derniers points END ?

Réponse de Cody...

Oui, vous pouvez vous dépasser pour les signes comme pour des sorts ou des invocations. Donc, dans le scénario que vous avez proposé, votre sorcier pourrait lancer son signe à 7 END mais il prendrait 10 points de dégâts.

Lukasz T demande...

Quel est le SD pour attaquer un objet inanimé ?

Réponse de Cody...

Normalement c'est le même que pour frapper une personne étourdi (SD :10). Il s'agit là simplement de voir si le joueur ne fait pas un échec. Si le joueur attaque un grand objet inanimé, il ne devrait cependant pas être nécessaire de lui faire faire un jet.

Lukasz T demande...

La compétence Tourbillon permet de faire un jet d'attaque par cible ou bien un seul jet opposé à la défense de chaque cible ?

Réponse de Cody...

Un jet par cible à portée.

Lukasz T demande...

Peut-on utiliser ses sens pour sentir/voir/gouter si un aliment ou une boisson est empoisonné avant de le manger/boire ?

Réponse de Cody...

Vous pouvez faire un jet de Vigilance à un SD fixé par le MJ en fonction de la situation.

Lukasz T demande...

Le sort Pic terrestre empêche-t-il le mouvement ? Quelles sanctions ?

Réponse de Cody...

Pic terrestre n'empêche pas le mouvement. On suppose que l'adversaire est poignardé mais pas empalé.

Lukasz T demande...

Peut-on effectuer un jet d'Esquive/Evasion par tour lorsqu'on est emprisonné par la Prison de Talfryn ? Est-ce considéré comme une action ?

Réponse de Cody...

Oui, cela est considéré comme votre action pour ce tour.

Lukasz T demande...

Comment déterminer la partie du corps touché par le sort Grêle dévastatrice de Merigold ?

Réponse de Cody...

Vous choisissez au hasard l'emplacement où la cible est frappée comme toute autre attaque non ciblée.

Lukasz T demande...

Est-ce que se débarrasser du poison est une action ? Et pouvez-vous faire le jet d'endurance à chaque tour comme une action jusqu'à ce que vous réussissiez ?

Réponse de Cody...

Se débarrasser d'un poison est une action régulière. Ainsi, vous pouvez effectuer un jet d'endurance à chaque tour, mais cela comptera comme votre action pour ce tour. Si vous le faites comme action supplémentaire, la pénalité de -3 s'appliquera.

Lukasz T demande...

Se libérer du gel est-il une action ou une action complète ?

Réponse de Cody...

Tout comme se débarrasser d'un poison, ce libérer du gel est une action régulière.

Lukasz T demande...

Si vous réussissez une défense par repositionnement contre la première attaque de frappe rapide, obtient-il sa deuxième attaque puisque vous vous êtes éloigné ? Ou n'obtient-il la deuxième attaque que s'il y a une autre cible adjacente ?

Réponse de Cody...

Si vous vous repositionnez loin d'une personne qui utilise une frappe rapide, elle n'obtient la deuxième frappe que s'il y a une autre cible adjacente ou si elle a une arme à portée.

Lukasz T demande...

Est-ce que les pénalités des arcs et arbalètes sous l'eau s'appliquent également aux armes de jets ?

Réponse de Cody...

Ces pénalités s'appliquent des armes à distances s'appliquent aux armes de jets autre que les lances.

Lukasz T demande...

Combien de temps dure la toxicité d'une potion ? Est-ce qu'elle disparaît une fois les effets de la potion terminés ?

Réponse de Cody...

La toxicité d'une potion ou d'une décoction dure aussi longtemps que vous êtes affecté par celle-ci. Ainsi, lorsque les effets se dissipent, vous perdez cette toxicité.