

Version du 26/09/09

Les questions qui suivent ont été postées sur le forum officiel Anglais
Les réponses sont celles d'AnimaStudio (alias Carlos, l'auteur du jeu)

Lien vers ce forum :

<http://www.edgeent.com/animaforum/index.php?board=21.0>

Index :

Questions générales

[Chapitre 1](#)
[Chapitre 2](#)
[Chapitre 3](#)
[Chapitre 4](#)
[Chapitre 5](#)
[Chapitre 6](#)
[Chapitre 7](#)
[Chapitre 8](#)
[Chapitre 9](#)
[Chapitre 10](#)
[Chapitre 11](#)
[Chapitre 12](#)
[Chapitre 13](#)
[Chapitre 14](#)
[Chapitre 15](#)
[Chapitre 16](#)
[Chapitre 17](#)

[Chapitre 18](#)
[Chapitre 19](#)
[Chapitre 20](#)
[Chapitre 21](#)
[Chapitre 22](#)
[Chapitre 23](#)
[Chapitre 24](#)
[Chapitre 25](#)
[Chapitre 26](#)
[Chapitre 27](#)
[Feuille de Personnage](#)

[Écran du Meneur](#)

[Gaïa, Volume 1](#)

[Les Domaines du Ki](#)

Questions Générales :

Les arrondis

les arrondis se font à la valeur inférieure

$$8+2+(3/2)=11$$

Les inégalités

"supérieur" veut dire "supérieur ou égal"

"inférieur" veut dire "strictement inférieur"

Additions et Multiplications

Si une valeur de base bénéficie à la fois de bonus type "addition" et de bonus type "multiplication", appliquer d'abord les multiplications, puis les additions.

Par exemple, si une technique Ki avec les effets "Bonus aux dégâts +40" et "Multiplicateur de dégâts x2" est employée sur une attaque dont les dégâts de base sont 50, les dégâts totaux seront $(50 \times 2) + 40 = 140$

Quand une arme avec un mode secondaire basé sur l'énergie (CHA, FRO, ou ELE) inflige des dégâts, on applique les dégâts sur le mode secondaire. Mais si on prend l'exemple d'un personnage immunisé complètement à la chaleur mais qui n'a aucune armure, s'il reçoit un coup de cette arme, il recevra donc peu de dégâts alors qu'une lame reste une lame, non? Y'a t-il une règle dans ce cas ou est-ce qu'on fait "comme on le sent" ?

Une arme ayant un mode d'attaque secondaire basé sur l'énergie, et qui serait utilisée avec ce mode secondaire, ne fera pas de dégâts à une créature immunisée à cette énergie. (règle maison d'Anima Studio: elle fera quand même la moitié des dégâts avec la lame)

Quelle est la signification de la Qualité de Vol ?

Est-ce automatique ou pas ? Est-ce que la qualité de Vol influe sur la vitesse, la hauteur,... ?

La Qualité de Vol ne doit pas être considérée comme telle mais plutôt comme une Vitesse de Vol

Augmentation/Diminution d'une caractéristique

-Si une caractéristique change, les valeurs qui en découlent changent aussi.

-Cependant, dans le cas des réserves, quand elles augmentent, c'est le maximum qui change, pas la valeur courante.

Exemple : passer de 11 en Force à 13 en Force passe la réserve de Ki maximale de 12 à 16, mais ne la remplit pas au passage.

-Dans le cas d'une baisse, si la valeur courante devient inférieure à la nouvelle valeur maximale, la valeur courante s'aligne sur le nouveau maximum.

Exemple : passer de 13 en Force à 11 en Force passe la réserve maximale de 16 à 12. S'il y a à ce moment 15 points dans la réserve, la valeur courante descend à 12 pour s'adapter. Quand la Force reprendra sa valeur initiale, les points perdus ne seront pas automatiquement rendus

-Les exemples, ici, concernent le Ki, mais ça fonctionne pareil pour les points de vie ou autres réserves.

Effets sacrifiant des Points de Vie

(Bonus aux Dégâts, option Sacrifice p109 ; Consumer la Vie par Magie p147 ; Nova p207 ; etc...)

-Les points sacrifiés sont soignés naturellement à un rythme de 10 PV par jour. Rien, pas même le sort Recréer (Création 76), ne peut accélérer le processus.

- On ne peut sacrifier que ses "vrais" Points de Vie. Des PV temporaires (comme ceux conférés par le sort Vitalité (Création 62)) ne peuvent pas être sacrifiés.

Chapitre 1 :

Dépasser les limites humaines (p11)

Surhumanité et Zen ne brident que les tests de compétences secondaires; pas les tests d'Attaque/Défense/Projection/Convocation.

Pour les tests de compétences secondaires en opposition (comme Camouflage vs Observation), c'est chaque test qui sera (éventuellement) limité, pas la Marge..

Par exemple, si une personne se camoufle sans avoir Surhumanité, son résultat de Camouflage sera limité à 319.

Bonus Naturel (p15)

Tout changement de modificateur entraîne une modification rétroactive des bonus naturels.

Déséquilibre Attaque/Défense (p15)

L'écart maximum de 50 points entre l'Attaque et la Défense est sur les valeurs finales (base + caractéristique + classe); pas sur les bases seules.

Ambidextrie (p19)

En cas de combat avec des armes de jet, cet avantage ne permet pas d'en lancer une de plus (on considère que le personnage utilise déjà ses deux mains pour accroître sa cadence de lancer.

Accès à un pouvoir psychique naturel (p20)

Pour 2 PC, le pouvoir choisi a une difficulté minimale qui ne doit pas dépasser Très Difficile.

Pour 3 PC, le pouvoir choisi a une difficulté minimale qui ne doit pas dépasser Absurde.

Le pouvoir ne peut pas être attaché.

Dispense de gestes (p21)

lire que la "possibilité de réaliser tout type d'action physique sans que se réduise la capacité à contrôler ses pouvoirs" fait bien partie de l'Effet de l'Avantage, et pas seulement du texte descriptif

"Prédilection élémentaire" et "Prédilection séphirothique" (p21), fonctionnement du bonus/malus à l'AMR

Supposons un sorcier avec 40 en AMR et une prédilection Feu (et donc Eau en opposition). Il peut :

- accumuler pour un sort de Feu précis à 40+20 ; son AMR pour les sorts innés de Feu est 40+20
- accumuler pour un sort d'Eau précis à 40-20 ; son AMR pour les sorts innés d'Eau est 40-20
- accumuler pour un sort de 'n'importe quoi d'autre' précis à 40 ; son AMR pour les sorts innés de 'n'importe quoi d'autre' est 40
- **accumuler du Zéon PUR: son AMR est 40, quoi qu'il lance derrière**

Attache Psychique renforcée (p22)

- Quand un Mentaliste ayant cet Avantage maintient un pouvoir, on applique déjà le bonus pour Attache Renforcée, puis la règle qui permet de maintenir le pouvoir à son niveau minimum si on n'a pas assez en Talent.

Exemple :

Un Talent à 90 permet de maintenir des pouvoirs Moyens.

Avec l'Attache renforcée, on peut maintenir à Difficile.

Si le pouvoir est Très Difficile, on le maintiendra à Très Difficile, Attache renforcée ou pas.

- L'avantage "Attache renforcée" et les PPP Libres utilisés pour augmenter le Talent s'appliquent chacun au Talent "de base", et donc ne se cumulent pas.

Mais les PPP investis pour se spécialiser dans un pouvoir, eux, se cumulent avec l'Attache renforcée (puisque'ils augmentent la base de Talent pour ce pouvoir)

Mauvaise santé, Vulnérabilité aux poisons, Vulnérabilité à la magie (p22)

Le Total de la résistance correspondante est divisé par 2; pas seulement la Base.

Membre atrophié (p22)

Peut causer une réduction d'AMR chez un magicien si le handicap l'empêche de faire les gestes nécessaires

Arme Exclusive (p23)

- S'applique à 1 (UNE) arme bien précise (pas une catégorie)
- Ne peut pas se prendre avec "Mains Nues"
- Peut se prendre avec 1 (UN) art martial (mais le malus s'appliquera à tous les autres arts martiaux)

Chapitre 6 :

La Fatigue (p57)

Le bonus d'AMR gagné en dépensant de la Fatigue est divisé par 2 si le sorcier fait des actions actives ce round.

La Fatigue ne peut pas tomber en dessous de 0 (sauf via des échecs Psychiques)

La Fatigue dépensée pour augmenter l'AMR affecte aussi le niveau de magie innée

Chapitre 7 :

Les modules d'armes (p58)

si je prends un module typique à la création, j'ai les armes de ce module + l'arme de mon choix ? ou celles du module à la place d'une de mon choix ?

Arme de base + module choisi

Armes de duelliste (p59)

Remplacer "estoc" par "rapière"

Module "Tenir en Joue" avec une arme "Précise" (p59)

Combinés, ils permettent des attaques à -25, et pas à -0.

Modules Mystiques et Module Psychique (p60)

- les pouvoirs de type *Attaque* et *Animique* utilisent la Projection Offensive
- les pouvoirs de type *Défense* et *Passif*, et tous les *boucliers* utilisent la Projection Défensive
- les autres (de type *Effet*, *Détection*...) utilisent la Projection désirée par le lanceur

Il est impossible d'utiliser la règle de Déséquilibre Offensif/Défensif quand on utilise son Attaque/Défense à la place de la Projection Magique

Arts Martiaux – Mains Nues (p60)

Le Module "Mains Nues" est inclus dans le 1er art martial acheté.

Mains Nues – Tao (p60)

Le Tao n'est pas tenu de prendre "mains nues" comme arme de base
p60-Les Art Martiaux:

Le "Si le personnage est un Tao, le coût du premier art martial est seulement de 10 PF" est inclus dans le "Cependant, si le personnage décide de se battre à mains nues...." qui précède. Le 1er art martial d'un Tao lui coûte 10PF s'il choisit de se battre à mains nues; 20PF sinon (ce qui fait quand même une petite remise)

Les limites des arts martiaux (p61)

Le nombre maximal d'arts martiaux connus utilise les valeurs finales (base + caractéristique + classe) d'Attaque, Parade et Esquive; pas sur les bases seules. Les bonus conférés par les arts martiaux comptent avec les bonus de classe.

Tae Kwon Do (p61)

Un bout du texte a disparu à la traduction : l'attaque supplémentaire à -20 peut s'effectuer même après avoir réalisé une attaque avec une arme.

Kung Fu (p61) et Asakusen (p62)

Kung Fu est le seul art martial dont les bonus ne comptent pas dans la limite de +50 de bonus automatiques pour les compétences martiales.

Les bonus de l'Asakusen, bien qu'ayant Kung Fu en pré-requis, comptent dans la limite

----- Chapitre 8 :

Le prix des casques (p68) ...

... est effectivement manquant: le voici

Casque	Prix	Poids	Dispo
Bandeau	50 PA	0,5	-
Masque Frontal	80 PA	0,8	-
Capuchon de Cuir	40 PA	0,5	-
Casque Salade	1 PO	1	-
Camail	5 PO	0,5	-
Barbute	20 PO	1,5	R
Armet	40 PO	2	R

Le prix des armures (p68) ...

L'entrée "Pièces" correspond à "Plaques partielle"

Les caractéristiques des bardes (p68) ...

	TR	CON	PER	CHA	ELE	FR	ENE
Barde légère	2	2	2	2	1	2	0
Barde lourde	4	4	4	4	1	4	0

Équipement médiocre (p69)

Dans l'exemple, les Dégâts sont de 45

Équipement spécial (p69)

Quelle que soit la Qualité, la Vitesse d'une arme ne peut dépasser +20

Hallebarde (p71)

La Force Requisite est de 6

Harpon (p71)

La Force Requisite (5) est la même à une main qu'à deux

Armes énormes et géantes (p70)

énormes : la Solidité augmente de 6 et le Fracasement de 3

géantes: la Solidité augmente de 16 et le Fracasement de 8

Hache de bûcheron (p72)

Force requise 5/7

Tableau 33: Armures (p78)

La Localisation du Plastron n'est pas "rigide", mais "plastron"

Chapitre 9 :

Combat: Étape 2 (p82)

Le Résultat de Défense minimum possible est 0 (sauf en cas de Maladresse)

Combat: Perte d'actions (p82)

Il suffit de toucher sa cible (Marge d'Attaque de 1 ou plus) pour lui faire perdre ses actions; pas besoin de la blesser. Perdre le combat d'un seul point suffit à pousser la victime sur la défensive.

Combat: Marge d'Attaque=0 (p82)

Compte comme une Défense réussie. Ne cause ni perte d'actions, ni contre attaque.

Entraîne un test de Fracassement en cas de Parade.

Entraîne une dégradation des boucliers magiques et psychiques

Attaques supplémentaires (p86)

Les Attaques supplémentaires sont gagnées à 100/200/300/..., pas à 101/201/301/...

Attaques supplémentaires / Attaques avec arme supplémentaire et Techniques Ki (p86)

- Seules les attaques de la main directrice pourront bénéficier de techniques Ki.

- Chaque attaque avec la main directrice peut bénéficier d'une technique.

On n'est pas obligé d'utiliser la même technique sur chaque attaque; il faut juste payer le coût de chaque technique (si la même est utilisée plusieurs fois, il faut payer à chaque fois.)

Une même technique maintenue ne peut profiter qu'à une seule de ces attaques par round.

- Les attaques portées avec une arme supplémentaire n'ont pas la possibilité d'être utilisées pour des techniques (même si on est Ambidextre), ni même pour de techniques maintenues.

Résister aux coups (p88)

C'est la valeur finale (base + caractéristique + classe) qui est divisée par 2; pas la base seule.

Acrobaties en combat (p89)

Pour la manœuvre de désengagement, "compétence offensive" signifie "Attaque ou Projection"

Les boucliers magiques et psychiques (p94)

- Lorsqu'un bouclier magique/psy est utilisé pour Couvrir une personne (p94), il "reste" sur cette personne pour la durée du round.

- Le bouclier reviendra vers le mage/psy tout seul à la fin du round. On ne peut pas le forcer à revenir, il faut attendre la fin du round

- On peut avoir plusieurs boucliers actifs en même temps et s'en servir pour Couvrir plusieurs personnes.

- Il n'y a pas besoin de faire un test de Projection pour mesurer la distance à laquelle on peut Couvrir avec le bouclier. Ceci est inclus dans le test de Défense. (c'est comme le fonctionnement des attaques à distance.)

- Le bouclier Ki (technique "Bouclier d'Energie" p106) est strictement personnel.

- En VO, les boucliers mystique n'ont pas un certain nombre de Points de Vie, mais sont capables d'absorber une certaine quantité de dommages. Ceci fait qu'on ne peut pas soigner un bouclier.

Attaques sur le Mode ENERgie (p95)

Toute attaque sur le Mode ENERgie peut affecter les créatures immatérielles (dans la limite, éventuelle, de la Présence affectable)

Inversement, une créature immatérielle attaquant sur le Mode ENERgie peut affecter les créatures matérielles

Si une créature immatérielle utilise le Velez, elle peut affecter une cible matérielle, mais le Velez ne gagne pas pour autant la capacité à ignorer les défenses (ne réduit pas la Parade à 0). L'attaquant est certes immatériel, mais l'attaque ne le devient pas pour autant

Attaques sur les Modes CHA, FRO, ELE, et attaques élémentaires (p95)

Par défaut, ces attaques N'affectent PAS l'énergie; il ne faut pas assimiler toute attaque d'énergie/élémentaire à une attaque sur le Mode ENERgie.

Une boule de feu, même si elle est sur le Mode CHA, n'affecte pas l'énergie.

Une frappe d'eau, sur le Mode CON, affecte l'énergie parce que c'est indiqué dans sa description

----- Chapitre 10 :

Accumuler du Ki (p97)

Si le personnage accumule une quantité de pouvoir égale à son maximum, il ne peut pas, lors des rounds suivants, continuer à accumuler afin de ne pas perdre ce pouvoir. Ceci évite qu'un personnage se promène en permanence avec tout son Ki/Zéon accumulé.

Extension de l'aura à l'arme (p98)

-Les bonus s'appliquent aussi quand on combat à "mains-nues"

-Les bonus fonctionnent pour les projectiles et armes de jet (l'aura perdure quelques instants).

-Les bonus s'appliquent aussi pour les techniques de Ki qui créent des armes/attaques de corps-à-corps/à distance ("Armes physiques de Ki" et "Attaque à distance").

-Ils NE s'appliquent PAS aux attaques d'origines magiques ou psychiques.

p100, dans la section "Utilisation des Techniques"

la phrase "Cependant, **quand il exécute une technique** ou arrête d'accumuler, tous les points en trop reviennent à sa réserve et il doit accumuler à nouveau pour en utiliser une autre" est erronée

Il faut lire :

"Cependant, **à la fin d'un tour où il a exécuté une ou plusieurs technique(s)**, ou s'il arrête d'accumuler, tous les points en trop reviennent à sa réserve et il doit accumuler à nouveau pour en utiliser une autre"

Ce qui permet bien d'activer plusieurs techniques par round (dans la limite du Ki accumulé, bien sûr)

Modes de dégâts des techniques

- Si la technique n'a pas de Mode propre, on peut utiliser:

- le Mode principal de l'arme (ce qui inclut les arts martiaux)

- le Mode secondaire de l'arme, en appliquant le -10 habituel

Exemples:

"El Fuego" à mains nues = CON

"El Fuego" avec une épée = TRA

"El Fuego" avec une épée et en appliquant un -10 à l'Attaque = CON

- Si la technique a un Mode propre, on peut utiliser

- le Mode principal de la technique

- le Mode principal de l'arme, considéré alors comme Mode secondaire et en appliquant à l'Attaque le malus de -10 habituel

Exemples:

"Feuer" à mains nues = CHA

"Feuer" à mains nues et en appliquant un -10 à l'Attaque = CON

"Feuer" avec une épée = CHA

"Feuer" avec une épée et en appliquant un -10 à l'Attaque = TRA

Bonus à la Parade/Esquive (p102)

Le bonus ne s'applique que pour la Défense en cours, pas pour toutes les Défenses du round.

Si ces effets sont combinés avec celui de "Défenses supplémentaires", le bonus s'applique aussi pour chacune des Défenses ainsi gagnées

Défenses supplémentaires (p103)

Il y a une erreur dans le texte. C'est soit :

- 3 parades supplémentaires, on pare les 4 premiers coups sans malus, et on a un malus à partir du 5ème
- 2 parades supplémentaires, on pare les 3 premiers coups sans malus, et on a un malus à partir du 4ème

Détruire Armure (p105)

La réduction de l'armure dure tant que le pouvoir est maintenu

Désavantages (p108)

Contrairement à ce que peut laisser penser l'exemple, les Désavantages ne peuvent pas réduire le coût d'une technique à moins que le DI minimum pour son niveau.

(dans l'exemple, la technique étant niveau 1, son coût ne pourra pas être moins que 20)

Technique Eld, du style Ignis (p109)

Il faut rajouter un "+10 aux Dégâts" dans les effets

Chapitre 11 :

Lancer un sort (p111)

La réduction d'AMR est causée par tout type d'action interférant de manière significative avec les gestes et paroles nécessaires (actions Actives et Passives sont concernées). L'utilisation d'autres sorts n'entraîne pas cette pénalité.

Accumuler du Zéon pur (p111)

Si le personnage accumule une quantité de pouvoir égale à son maximum, il ne peut pas, lors des rounds suivants, continuer à accumuler afin de ne pas perdre ce pouvoir. Ceci évite qu'un personnage se promène en permanence avec tout son Ki/Zéon accumulé.

Magie innée (p111)

On peut lancer des sorts "normaux" pendant le maintien d'un sort "inné"

On peut lancer des sorts "innés" pendant le maintien d'un sort "normal"

On ne peut pas lancer un sort "normal" lors d'un tour où on lance un sort "inné"

Un sort d'accès libre... (p114)

...compte comme un sort de l'école dans laquelle il est pris (exemple : un sort d'accès libre pris dans la voie Feu EST un sort de Feu)

Choix des Sorts (p115)

Les sorts achetés via le tableau 57 comptent comme des sorts d'Accès Libre, ce qui fait que leur coût n'est pas doublé si ils sont d'une voie opposée à une voie principale du magicien

Types de sorts , p116. Il manque un mot dans la description des sorts de Défense

"Les boucliers ne subissent aucun malus s'ils reçoivent des **attaques** supplémentaires [...]"

Zone de Détection (Lumière, p121)

Le Maintien du sort est "1 pour 20 (7) Quotidien"

S'Introduire dans les Cauchemars (Obscurité, p126)

Le Maintien du sort est "1 pour 50 (3) Quotidien"

Roi des Cauchemars (p127)

Il faut lire que la Gnose devient 30 si le rêve devient paisible/agréable (c-à-d s'alimente d'énergie positive)

Régénération (Création, p128)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (6) Quotidien"

Invulnérabilité (Création, p129)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (6) Quotidien"

Créer Homoncule (Création, p129)

Un Homoncule n'a pas de besoin physique.

Le créateur peut donner ses ordres à la créatures de manière télépathique quels que soient les obstacles et la distance (tant qu'il n'y a pas d'obstacles surnaturels)

Immunité (Création, p129)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (8) Quotidien"

Contrôle Physique (Création, p129)

Le Maintien du sort est "1 pour 5 (24) Quotidien"

Création Complète (Création, p131)

Zéon maximal : Intelligence x 20

Métamorphose (Création, p131)

Le Maintien du sort est "1 pour 20 (8) Quotidien"

Destruction de Zone (Destruction 86, p136)

Le nom est plutôt "Destruction de Zéon"

Contrôle de l'Air (Air, p139)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (8)"

Créer Sylphe (Air, p140)

Le Maintien du sort est "1 pour 5 (50) Quotidien"

Accès Libre niveau 28 (Eau, p141)

C'est bien sûr "1-30" et non pas "130"

Sentir la Chaleur (Feu, p145)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (6)"

Magie pour les Capacités (p147)

Le bonus de +1 est seulement pour 1 caractéristique

Créer Efrit (p147)

L'Efrit est crée avec les limitations et pouvoirs d'un élémentaire de feu

Barrière d'Âmes (p152)

lire "Pluie de Destruction" au lieu de "Pluie Chaotique"

Acquérir des Capacités Naturelles (Essence, p153)

Contradiction dans la description : "Un individu ne peut être affecté que par un tel sort à la fois. Pour obtenir des pouvoirs différents, il faut MAINTENIR le premier sort et en lancer un nouveau".

Il faut lire en fait : "Un individu ne peut être affecté que par un tel sort à la fois. Pour obtenir des pouvoirs différents, il faut ANNULER le premier sort et en lancer un nouveau".

Accès Libre niveau 54 (Essence, p154)

C'est bien sûr "1-60" et non pas "1-50"

Accès Libre niveau 58 (Essence, p154)

C'est bien sûr "1-60" et non pas "1-50"

Stigmates Vampiriques (Nécromancie, p162)

L'effet supplémentaire est "Drain additionnel de 5%"

Le Maintien du sort est "1 pour 20 (7)"

Enchanter (Accès Libre 10-20, p167)

- Le Maintien du sort est "1 pour 10 (5) Quotidien"

- Ce sort peut servir à enchanter d'autres sorts (boule de feu) ou pouvoirs psychiques (bouclier télékinétique)

Verrou Magique (Accès Libre 20-30, p167)

Ce sort n'a pas de coût de Maintien

Lire les Pensées (Accès Libre 40-50, p170)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (10)"

Voies Fermées: Obscurité

De Corps à Magie (Accès Libre 60-70, p172)

"La Présence maximale affectable est 80"

Domination (Accès Libre 70-80, p174)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (16) Quotidien"

Sort Naturel (Accès Libre 80-90, p175)

Les sorts préparés peuvent être utilisés comme des sorts innés (p113)

Immunité Physique (Accès Libre 80-90, p175)

Le coût en Zéon est de 200

Bouclier contre les Pouvoirs (Accès Libre 90-100, p176)

Le Maintien du sort est "1 pour 10 (30) Quotidien"

----- Chapitre 12 :

Convocation et Don Mystique (p178)

Le Don Mystique n'est pas nécessaire pour pratiquer la convocation

Les Compétences de Convocation (p178)

Ces compétences sont des compétences principales (comptent dans la limite des PF du champ mystique).

Elles sont **développées** comme des compétences secondaires (et même compétences de connaissance, dans le cas présent) en ce sens qu'il faut investir un minimum de PF (assez pour avoir une Base de 5) pour pouvoir les utiliser.

Convocation et créatures d'origine magique (p178)

Les créatures d'origine magique (comme les Homoncules) peuvent être affectées par les compétences de convocation : on peut les Révoquer, les Lier, les Dominer.

Le Lien (p179)

Quand elle est dans son réceptacle, une créature liée regagne des points de vie en utilisant sa guérison naturelle.

Pendant ce temps, elle n'a plus aucun besoin à satisfaire.

Le Ki et les PPP ne se regagnent que quand la créature est "sortie"

Familiers (p182)

- Une créature qui n'a pas d'âme ne peut pas devenir un Familier.

- Un Familier est toujours immunisé aux compétences de convocation (comme s'il était en permanence dans un réceptacle.)

I le Bateleur Inversé (p189)

Les dégâts sont sur le Mode ENergie

IX l'Ermite Inversé (p190)

Cet Arcane n'a pas besoin de faire un test d'Attaque (il touche automatiquement); la victime fait directement son jet de RMys

Chapitre 13 :

Utilisation des pouvoirs psychiques (p194)

Avant de lancer les dés, un mentaliste peut décider d'une difficulté qu'il ne souhaite pas dépasser sur son jet de Talent (par exemple, il peut choisir de ne pas faire mieux que 240 : s'il obtient plus, il réduit son total à 240 ; s'il obtient moins, il garde le score obtenu)

L'échec psychique et la Fatigue (p195)

- Un résultat de 20 ou moins sur un test de Talent compte au final comme un 20

- Si on a une Préférence Psychique, elle s'appliquera avant un arrondi éventuel à 20

PPP Libres (p196)

- Accès temporaire à un pouvoir :

- pour utiliser un pouvoir de niveau N, il n'est pas nécessaire de déjà connaître 1 pouvoir de niveau N-1

- si le pouvoir acquis temporairement peut se maintenir, il faut dépenser 1 PPP chaque round pour garder l'effet

- Bonus à la Projection Psychique : on peut dépenser chaque tour jusqu'à 5 PPP **par pouvoir** utilisé

- Bonus au Talent Psychique : on peut dépenser chaque tour jusqu'à 5 PPP **par pouvoir** utilisé

- On peut combiner Bonus à la Projection Psychique et Bonus au Talent Psychique sur un même pouvoir, et mettre jusqu'à 5 PPP dans **chaque** bonus

- Quand un même pouvoir est utilisé plusieurs fois lors d'un round, chaque utilisation compte comme 1 pouvoir différent pour ce qui est des Bonus à la Projection et au Talent; et chacun entraînera éventuellement un malus de Défense supplémentaire. Par contre, ils ne comptent pas comme des pouvoirs différents pour l'Avantage "Ambivalence Psychique" (le +5 est par pouvoir différent)

Spécialisation dans un pouvoir (p196)

Si un même pouvoir est utilisé plusieurs fois, le bonus de spécialisation est divisé entre les différentes utilisations

Décharge d'énergie (p209)

L'attaque est sur le Mode ELectricité

Discipline Sensation (p210)

Si les pouvoirs de Perceptions/Détection des Sentiments sont couplés avec un effet de Zone, le Mentaliste va ressentir les sentiments dans toute la zone, mais sera incapable de localiser les sources. Il est possible de scanner les sentiments d'une personne se trouvant dans la zone, sans pour autant savoir où elle est exactement (et sans l'apprendre au passage)

Chapitre 14 :

Le seuil d'invulnérabilité (p220)

Les dégâts DE BASE sont comparés au seuil d'Invulnérabilité :

- si ces dégâts ne dépassent pas le seuil, l'attaque ne pourra pas endommager l'objet (pas la peine de faire un jet d'Attaque)

- sinon, effectuer le jet d'Attaque et retirer intégralement le total de dégâts de la valeur de structure

Chapitre 23 :

Les Peurs Fondamentales (p271)

Le test de RPhy/RMys de Mayer est 140

Chapitre 24 :

Gnose (p278-279)

Les "Bonus de création" des niveaux de Gnose de 30 et plus ne sont pas cumulatifs

Chapitre 25 :

Sauvage (p280)

Changer une des deux "Discrétion" en "Camouflage"

Les compétences de l'Eléphant sont manquantes (p283)

Eléphant :

Compétences : Athlétisme 60, Observation 30, Prouesses de Force 40, Natation 20, Pistage 10.

Chapitre 26 :

Les Non Morts (p285)

"Non Morts" est une sous-catégorie de "Entre Mondes" et "Animiques", pas une catégorie à part entière (ce qui la met au même niveau que "Élémentaire")

Animiques (p285)

Les créatures Animiques n'ont généralement pas de CONstitution, elles utilisent leur caractéristique POUvoir pour tout ce qui utilise habituellement la CONstitution (points de vie, régénération, ...). Seules les créatures Animiques capables de Posséder des créatures matérielles ont une valeur de CONstitution, qu'elles utilisent pendant qu'elles possèdent leurs victimes

Effet Mystique Rajouté (p291)

L'effet "Pétrification" n'existe pas

Interaction avec le monde (p295)

Lorsqu'elle interagit avec le monde, la créature demeure immatérielle, et donc insensible aux attaques classiques.

Aura (p297)

L'effet "Pétrification" n'existe pas

Incarnation (p295)

Donne à la créature une présence tangible/visible sur le plan matériel (elle garde ses immunités spéciales)

Invisibilité et non-détection (p297)

Pour repérer une créature bénéficiant du pouvoir d'**invisibilité**, il faut réussir un test Impossible en Observation ou Surhumain en Vigilance.

Chapitre 27 :

Lagor (p300)

Même si sa VOLonté est de 13, le Lagor n'a bien que +80 en Talent (il n'a pas accès à tout son potentiel).

Hécatonchire (p307)

Le Vol Mystique est de 12

Feuille de Personnage :

Pièges

Dépend de DEXtérité, pas de PERception

Capacités Ki

Arbre mal dessiné : "Contrôle du Ki" n'est un prérequis qu'à "Détection du Ki"

Capacités Ki

"Élimination du poids" devrait être "Annulation du poids"

Écran du Meneur :

Sens du Combat (p4)

Le bonus est obtenu pour une compétence précise. Il ne peut pas être attribué à une autre compétence en changeant de niveau.

Caractéristiques complètes de l'Arankar (p31)

Dégâts 60

Vitesse -15

Force Requise 7

Type Epée/Deux Mains

Mode 1 TRA

Mode 2 -

Solidité 14

Fracassement 4

Présence 20

Spécial : Complexe ; Deux mains ; Ne double pas le bonus de Force ; Permet d'effectuer une attaque supplémentaire (comme en utilisant une arme supplémentaire) avec un malus de -10

Gaïa, Volume 1 :

PNJ non-humains présentés dans Gaïa

Leurs niveaux n'incluent pas l'ajustement de niveau.

Le Tableau 3 (p58) est une copie du Tableau 2 (p53)

Le bon tableau est le suivant

Tableau 3 : Hélénia

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions de peu de valeur ou un outil de labour. 2 PC.
16-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec du matériel varié, plusieurs outils de labour ou un chien de berger. 50 PA.
61-80	Nomade	Les vêtements que vous portez, une cape imperméable, une monture, un peu de nourriture, plusieurs instruments de labour, un couteau paysan. 25 MP.
81-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, un coffre plein d'équipement varié, un petit troupeau ou une charrette tirée par un cheval. 60 PO.

Les Domaines du Ki :

à travers tout le livre...

→ il est fait référence à des effets « **fantomatiques** ». Pour rester cohérent avec le livre de base, il faut lire « **fantasmatique** »

→ le pouvoir Ki « **Erudition** » correspond à « **Appréciation du Ki** »

Kempo niveau Suprême (p34)

Les parenthèses dans la deuxième phrase de l'avantage sont mal placées. La phrase devrait se lire comme suit :

« Ainsi, un combattant avec une compétence de 200 pourrait effectuer jusqu'à 4 attaques avec 170 (une fois les 100 points d'Attaque et une autre grâce à cet avantage) »

Arts Martiaux Avancés (pp37 à 42)

Tous les prérequis des niveaux « Arcanes » des arts avancés devraient être les niveaux « **Suprêmes** » des arts basiques (et non « expert »).

Par exemple :

- prérequis pour l'Emp au niveau Arcane = Kempo (**Suprême**), Kuan (**Suprême**), ou Malla-yuddha (**Suprême**), Attaque sans armes 280, Défense sans armes 260

Défenses Supplémentaires (p54)

L'exemple est faux. Si une personne a 3 défenses supplémentaires, elle se défend sans malus contre les 4 premiers coups qu'elle reçoit.

Attaque à Distance (p56)

La description devrait être « Toute technique réalisée à distance compte comme un projectile **tiré** [...] » , et non « comme un projectile **lancé** »

Tableau 28 : Nouvelles armes (p133)

L'arme nommée « **Montante** » dans le tableau correspond à « **épée à une main et demie** » dans les descriptions