



# LES EFFETS

Les compétences, sorts et autres pouvoirs décrits dans le système de jeu utilisent tous un certain nombre d'effets communs. Ce chapitre vise à en faire la liste et à donner pour chacun d'eux le détail des règles associées.

## Catégories d'effets

Par simplicité d'usage, les effets sont regroupés en « catégories ». Cela permet de les gérer en groupe dans la définition de certains pouvoirs. Par exemple, cela permet à certaines immunités ou résistances de protéger le personnage contre des catégories entières d'effets. Ainsi, un personnage immunisé aux effets de « Mouvements » est immunisé aux effets « Immobilisation », « Paralysie » et « Projection ».

## TABLEAU RÉSUMÉ DES EFFETS

LISTE DES EFFETS PAR CATÉGORIE		
Catégorie	Effet	Résumé des règles
<b>Vulnérabilité</b>	Feu	Empêche la régénération.
	Béni	Effets sur les morts-vivants et les êtres démoniaques.
	Magiques	Effets sur les créatures particulièrement bien protégées contre les attaques physiques.
	Argent	Effets sur les créatures « impures » ou possédant un lien fort avec le monde spirituel.
<b>Guérison</b>	Régénération	Guérit 1 PV / minute.
	Soin	Guérit des PV instantanément.
	Vampirique	Guérit un nombre de PV égal au nombre de dégâts faits.
<b>Inconscience</b>	Sommeil	Peut être réveillé par 5 secondes d'efforts, la douleur ou un combat à moins de 10 mètres.
	Assommé	Ne peut être réveillé que par des dégâts.
<b>Contrôle</b>	Commandement	La victime obéit à un ordre sans réfléchir.
	Peur	Cause la fuite du combat ou de la scène.
	Terreur	Ne peut ni attaquer la source ni se tenir à moins de 10 mètres d'elle.
<b>Mouvements</b>	Immobilisation	Cible fixée au sol ou à un objet sans perte de tonus.
	Paralysie	Paralyse un membre ou le corps.
	Projection	La cible recule d'un pas et tombe sur le dos.



<b>Sentiments</b>	Pitié	La victime ne désire plus tuer une ou plusieurs cibles.
	Amitié	Confiance envers une cible sans perdre sa considération pour son propre bien-être.
	Envoûtement	La victime tombe en adoration devant une cible et fera tout pour lui plaire.
	Rage	Attaque le premier adversaire devant soi sans considération pour les stratégies de groupe.
<b>Forces et faiblesses</b>	Force de l'ogre	Dégâts : 1 de plus que le maximum de l'arme.
	Force	+1 dégâts jusqu'au maximum de l'arme.
	Faiblesse	-1 dégâts jusqu'à un minimum de 1.
	Faiblesse extrême	La victime devient molle et ne peut manier une arme.
<b>Corporels</b>	Bénédiction	<b><u>Ne peut être dissipé.</u></b> Non relevable en mort-vivant.
	Poison	Mort instantanée au bout de 2 minutes. Peut être "infligé" ou "bu".
	Poison mortel	Mort instantanée au bout de 15 secondes.
	Zombification	Deviens un zombie mineur à sa mort ou 1 heure après l'effet.
<b>Sens</b>	Aveuglement	Doit fermer les yeux. Peut se défendre et marcher, mais pas attaquer ni s'enfuir.
	État de choc	<b><u>Ne peut être dissipé.</u></b> Pas d'utilisation de pouvoir. Peut parler, marcher ou boire une potion avec difficulté.
	Silence	Ne peut ni parler ni faire de son avec sa bouche.
<b>Vérité forcée</b>	Torture	Répond aux questions qu'on lui pose, mais sans plus.
	Vérité magique	Dit tout ce qu'elle peut sans égard pour les conséquences.



## VULNÉRABILITÉS

Sont regroupés ici les effets qui sont en fait des qualificatifs d'attaques visant une vulnérabilité particulière de la victime.

Il est important de comprendre que ces attaques ont des effets clairs et connus uniquement sur les joueurs et les créatures communes (les zombies par exemple). Les effets de ces attaques sur les créatures rares – incluant les êtres mythiques et créatures d'animation – varient d'une créature à l'autre et doivent être redécouverts à chaque fois. Il existe pour cela deux méthodes : trouver l'information en jeu ou faire le nécessaire pour obtenir des **documents rares** (voir chapitre 15).

### ***Attaques de feu***

Ces attaques ont un effet sur les créatures qui se régénèrent. Que ce soit de manière naturelle ou magique, l'effet Régénération ne peut pas guérir les points de vie perdus par le feu.

### ***Attaques bénites***

Les attaques bénies affectent plus efficacement les morts-vivants et les êtres démoniaques. L'effet exact dépend bien sûr de la puissance de la créature, mais il peut être connu de tout personnage que ce genre de dégât détruit un zombie en quelques coups.

### ***Attaques magiques***

Ces attaques affectent normalement les créatures possédant de fortes protections physiques, comme les golems ou les personnages protégés par le sort *Peau de pierre*. Il ne s'agit pas d'une attaque affectant « tous les mondes ». Les êtres immatériels ne sont pas plus particulièrement blessés par les attaques magiques.

Tous les sorts sont considérés comme faisant des dégâts « magiques ».

### ***Attaques d'argent***

Ces attaques affectent plus particulièrement certaines créatures mythiques comme les loups-garous ou les vampires. L'argent étant connu comme un métal « pure » qui affecte et protège contre le monde spirituel (ex. : malédiction), les vulnérabilités qu'il exploite vont dans le même sens.



## GUÉRISONS

### Soin

Le personnage regagne instantanément le nombre de points de vie indiqué, ou encore un certain nombre de points de vie chaque minute. Tous les effets qui « guérissent », « soignent » ou « redonnent » des points de vie de cette manière sont des effets de Soin et sont affectés par les pouvoirs qui les ciblent (ex. : *Affliction*).

### Vampirique

Un pouvoir ou un sort faisant des dégâts des dégâts « vampiriques » guérit l'utilisateur d'autant de **points de vie** qu'elle fait de points de dégât. Les points d'armure ne sont pas regagnés.

Pour des questions de simplicité, balancement et/ou de cohérence du jeu :

- Les compétences et pouvoirs de la cible qui viennent réduire les dégâts qu'elle reçoit (ex. : *Endurance*) ne sont pas pris en compte dans le nombre de points de vie restitués, car ces compétences sont rarement annoncées.
- Une attaque vampirique complètement annulée ou résistée ne restitue aucun point.
- Une attaque sur soi-même ne peut jamais être « vampirique ». Si vous vous poignardez avec une dague vampirique, vous prenez l'entièreté des dégâts sans regain de vie.
- L'effet vampirique ne fonctionne pas sur les morts-vivants, **incluant les demi-morts**. Ceux-ci reçoivent les dégâts, mais ne redonnent pas de vie.

## INCONSCIENCE

### Sommeil

Le personnage tombe inconscient, pris d'un profond sommeil. Il peut être réveillé si quelqu'un s'y applique pendant 5 secondes, en secouant la victime « avec force » (restez doux).

Autrement, un personnage sous cet effet est réveillé par :

- Le bruit d'un combat à moins de 10 mètres.
- Le fait d'être transporté par un autre joueur.
- Toute attaque faisant au moins 1 point de dégât
- L'inconfort de tous les poisons.

### Assommé

Le personnage tombe inconscient et ne peut être réveillé que s'il reçoit au moins 1 point de dégât. Secouer, transporter la victime ou encore se battre à proximité n'annule pas cet effet.



## CONTRÔLE

### Commandement

Le personnage doit obéir à l'ordre qui lui est donné au mieux de ses capacités et **selon le sens prévu par celui qui lui inflige l'effet**.

En outre, la victime **ne peut pas** utiliser comme excuse pour ne pas suivre l'ordre :

- Toute raison attribuée aux capacités physiques ou intellectuelles du personnage (surdit , langage, stupidit , etc.) qui ne viennent pas d'un autre effet (ex. : paralysie).
- Le fait que son personnage poss de des obligations morales, d'honneur ou toute autre raison imagin e pour laquelle le personnage ne suivrait jamais l'ordre.

### Peur

Le personnage s'enfuit dans la direction oppos e de la source de sa peur. S'il ne peut pas fuir, il est paralys  par la peur. L'effet prend fin si le personnage re oit des d g ts d'un **adversaire**.

Un personnage est consid r  comme ne pouvant pas fuir si :

- Il est physiquement retenu par les autres joueurs.
- Un effet de la cat gorie Mouvements l'emp che de fuir.
- Il se trouve dans une pi ce ferm e dont les issues sont bloqu es.
- Il devrait obligatoirement bousculer un adversaire pour s'enfuir.

Pour des questions de simplicit , balancement et/ou de coh rence du jeu :

- Un personnage apeur  peut se r fugier dans un b timent qui se trouve sur son chemin si celui-ci lui permet de s'isoler de ses ennemis. Il doit alors y rester jusqu'  la fin de l'effet.
- La m me chose est vraie d'un personnage se trouvant   l'int rieur de murs ferm s qui re oit un effet de Peur provenant de l'ext rieur.
- Un personnage ne peut subir cet effet s'il ne peut pas voir la source de sa peur.
- Un alli  ne peut mettre fin   l'effet en causant des d g ts au personnage apeur .

### Terreur

Le personnage est terroris  par le personnage ou l'objet qui lui cause l'effet :

- Il doit rester   10 m tres de la source de Terreur pendant toute la dur e de l'effet.
- Il ne peut pas attaquer directement celle-ci directement, m me si elle-m me l'attaque et m me si la source ne regarde pas le personnage.



## MOUVEMENTS

### *Immobilisation*

La ou les parties du corps du personnage qui sont immobilisées doivent rester à l'exacte position où elles sont au moment où l'effet est reçu. Elles ne perdent pas leur tonus et peuvent continuer de soutenir le personnage ou de tenir des objets. Le reste de leur corps est également libre de bouger tant qu'il respecte cette contrainte.

Peu importe l'endroit immobilisé, l'effet se dissipe si le personnage reçoit au moins un point de dégât d'un adversaire.

### *Paralyisie*

L'effet de la paralysie dépend de la zone affectée : un bras, une jambe ou le reste du corps :

- **Bras paralysé** : Le bras doit pendre le long du corps et le personnage ne peut plus s'en servir pour se battre ou prendre de nouveaux objets. Il peut cependant conserver en main ce qu'il tient déjà.
- **Jambe paralysée** : La jambe est molle et le personnage doit d'abord mettre le genou au sol. Il ne peut plus courir, mais peut cependant traîner sa jambe molle derrière lui en avançant à vitesse de marche.
- **Corps paralysé** : Le personnage fige entièrement, de la tête aux pieds, et garde le plus possible sa posture.

Peu importe l'endroit paralysé, l'effet se dissipe si le personnage reçoit au moins un point de dégât d'un adversaire.

### *Projection*

Cet effet est instantané et sans durée. Le personnage doit reculer d'un grand pas (si possible) et tomber sur le dos. Il peut ensuite se relever sans délais.

À noter que « sur le dos » signifie que le dos entier du personnage touche le sol à un moment ou un autre. Dans le cas où la température et l'état du terrain vous dissuadent de vous rouler dans la boue, il est permis de limiter votre contact au sol en échange d'y rester 3 longues secondes comptées à voix haute.



## SENTIMENTS

### ***Pitié***

Le personnage n'aura plus envie de se battre contre une cible dictée par l'effet. Il refusera de porter le premier coup lors d'un combat et n'agira que pour se défendre tant qu'il n'a pas reçu de dégâts d'un adversaire. Il aura également pitié de la cible, préférant la faire prisonnière plutôt que de la tuer. Cet effet se dissipe dès que la victime reçoit des dégâts de la cible.

### ***Amitié***

Le personnage gagne l'impression que la source de cet effet est un ami de longue date. Cette confiance n'est cependant pas aveugle :

- Le personnage acceptera de marchander, mais ne donnera pas tous ses biens/chads.
- Même si la source est un adversaire ou un ennemi, le personnage n'acceptera pas que d'autres l'attaquent et il plaidera avec ses alliés pour sa libération.

L'effet se dissipe si le personnage reçoit des dégâts de la source.

### ***Envoûtement***

Le personnage tombera en adoration et fera tout pour la source. La source de l'Envoûtement deviendra son idole et le personnage voudra lui plaire à tout prix, allant jusqu'à lui donner tout ce qu'il possède ou même tuer pour elle.

Les sentiments qui affligent le personnage n'ont rien de romantique, à moins que les joueurs aient pris arrangement au préalable. L'effet se dissipe si la victime reçoit des dégâts de la source.

Un objet peut également être la source de cet effet. Dans ce cas, la cible fera tout pour le protéger et l'observer, sans avoir besoin d'y toucher. Cet effet se dissipe dès que la victime reçoit des dégâts.

### ***Rage***

Le personnage doit absolument attaquer les premières cibles atteignables qui se trouvent devant lui. S'il n'y a pas de cible visible devant lui, il en cherchera autour.

Pour des questions de sécurité et de balancement du jeu :

- Le personnage ne doit pas plaquer ses adversaires et n'est pas forcé de s'avancer au-delà de ce qui est requis pour atteindre une cible avec son arme.
- Être enragé implique que le personnage manque de rationalité et ne suivra plus les stratégies de groupe.
- Être enragé n'implique pas que le personnage perd toute préoccupation pour sa survie. Éviter les coups de ses adversaires pendant qu'il les attaque est tout à fait permis.
- Les premiers ennemis à abattre sont ceux devant le personnage enragé, même si le personnage doit avancer et briser les rangs pour les atteindre.
- La distance est moins importante que la direction : un personnage enragé attaque d'abord ce qu'il voit même s'il y a des personnages plus proches dans son dos.



## FORCES ET FAIBLESSES

### *Force de l'ogre*

Le personnage fait les dégâts maximums permis +1 avec toutes les armes de mêlée, à tous les coups qu'il donne pendant la durée de l'effet. Il fera donc 6 points de dégâts avec une arme lourde, 5 avec une arme longue, 5 avec une lance et 4 avec une arme de base. Les armes à distance ne sont pas affectées.

Cet effet :

- Remplace les effet Force et Faiblesse.
- Annule et est annulé par l'effet Faiblesse extrême.
- Peut être annulée par deux effets de Faiblesse consécutifs.

### *Force*

Le personnage fait un point de dégât supplémentaire avec ses armes de mêlée, jusqu'au maximum permis pour l'arme utilisée.

Cet effet :

- Ne peut être combiné à un autre effet de Force.
- Annule et est annulé par l'effet Faiblesse.
- Est **remplacé** par les effets Force de l'ogre ou Faiblesse extrême.
- Peut annuler l'effet Faiblesse extrême s'il est fait deux fois.

### *Faiblesse*

Le personnage fait un point de dégât de moins avec ses armes de mêlée, jusqu'à un minimum de 1.

Cet effet :

- Ne peut être combiné à un autre effet de Faiblesse.
- Annule et est annulé par l'effet Force.
- Est **remplacé** par les effets Force de l'ogre ou Faiblesse extrême.
- Peut annuler l'effet Force de l'ogre s'il est fait deux fois.

### *Faiblesse extrême*

Le personnage devient mou et faible au point de ne plus pouvoir marcher ni lever une arme. Il peut ramper tout au plus ou encore traîner son arme au sol, mais ne pas se défendre.

Cet effet :

- Remplace les effet Force et Faiblesse.
- Annule et est annulé par l'effet Force de l'ogre.
- Peut être annulée par deux effets de Force consécutifs.

**Important** : « Faiblesse » et « Faiblesse extrême » sont deux effets distincts. Être immunisé au premier ne rend pas immunisé au second.





## CORPORELS

### ***Bénédition***

Le personnage ne peut être relevé en mort-vivant et ne peut plus recevoir l'effet *Zombification*.

Pour des questions de simplicité, balancement et/ou de cohérence du jeu :

- Bien qu'il ne puisse devenir un zombie, le personnage qui reçoit cet effet après avoir été infecté par *Zombification* meurt tout de même de l'effet *Zombification*.
- Cet effet ne peut être dissipé (ex. : *Dissipation de la magie*)
- Le personnage ne fait pas pour autant des attaques bénites en touchant un adversaire. Ses coups de poing et ses placages (simulés bien sûr) font des « dégâts » physiques ordinaires.

### ***Poison***

Le personnage devient malade et meurt, sans phase d'agonie, au bout de 2 minutes.

L'effet peut être « infligé » ou « bu ». Il est important de vérifier si un antipoison fonctionne contre les deux méthodes d'administration.

### ***Poison mortel***

Le personnage devient intensément malade et meurt, sans phase d'agonie, au bout de 15 secondes.

Cet effet **outrepasse toutes les résistances acquises d'une compétence ou d'un sort**. Seules les créatures qui ne peuvent être empoisonnées de par leur nature (comme les zombies) y sont immunisées.

### ***Zombification***

Le personnage se transforme en zombie mineur une heure après avoir reçu cet effet ou encore lorsqu'il meurt. L'effet peut être guéri par le sort *Exorcisme* ou tout ce qui guérit l'effet *Poison*. Cet effet ne peut pas être retiré par le sort *Bénédition* après avoir été reçu. *Bénédition* ne peut qu'empêcher la cible de se relever en zombie, mais celle-ci meurt tout de même.

À la base, un zombie mineur :

- Possède 12 points de vie et aucun point d'armure
- Frappe à « 1 *Zombification* » avec son arme ou en touchant, avec 3 secondes entre chaque coup.
- Peut marcher rapidement, mais pas courir.
- Ne sont pas affectés par les effets des catégories Guérison, Sentiments, Contrôle (sauf *Commander les morts-vivants*) et Corporels.
- Est naturellement immunisé aux chants (sauf *Requiem*), aux potions, à l'herboristerie et aux charmes, peu importe leur nature (incluant *Charme de barde*).
- Est détruit instantanément par le sort *Exorcisme*.
- N'est **pas** détruit par un sort de *Dissipation de la magie*.
- Peut recevoir des sorts bénéfiques.
- Dure un maximum d'une heure.



## SENS

### ***Aveuglement***

Le personnage doit fermer les yeux pour toute la durée de l'effet. Elle ne peut ni attaquer ni utiliser de pouvoirs qui requièrent de voir sa cible. Elle peut tenter de se défendre en levant son arme ou son bouclier, mais il n'est pas permis de le faire en tentant de frapper l'arme de son adversaire pour des raisons de sécurité.

Un personnage aveugle peut marcher et tenter d'esquiver les coups, mais ne peut pas courir plus de 3 pas sans aide. Tous ont le réflexe d'ouvrir les yeux à ce moment et il serait dangereux de ne pas le faire. Courir ne sert donc qu'à se dégager rapidement de sa position, mais le personnage ne peut s'enfuir que si un allié le guide.

### ***État de choc***

L'état de choc n'est pas un effet de faiblesse. Il s'agit plutôt d'un mélange de rigidité et de confusion persistante que le personnage ressent lorsqu'il frôle la mort de trop près. Il s'agit d'un effet spécifique à l'agonie et à tous les retours à la vie, peu importe de quelle manière le personnage est passé de l'état « mort » à l'état « vivant », ou encore de l'état « agonisant » à « vivant ».

Un personnage en état de choc :

- Peut marcher et parler avec difficulté.
- Ne peut transporter aucune charge plus lourde que son arme ou son armure.
- **Ne sert à rien et est un poids pour ses alliés** : il ne peut utiliser aucune compétence et est trop confus pour lire quoi que ce soit, particulièrement un parchemin arcanique.
- Il peut cependant s'administrer une potion ou un onguent.
- S'il porte un objet magique lui procurant des effets passifs, ceux-ci demeurent cependant.

Par défaut, l'état de choc dure 30 minutes fixes. Les effets de Force ne peuvent réduire la durée de cet effet, peu importe leur puissance.

### ***Silence***

Le personnage ne peut plus parler ni faire de sons avec sa bouche, mais peut faire du bruit de toute autre manière. Cet effet ne le rend pas plus discret et ne réduit ni le son de ses pas ni les autres sons qu'il pourrait faire, à l'aide d'un instrument par exemple.

Pour des questions de simplicité et de balancement, cet effet :

- Empêche le personnage d'incanter un sort.
- Empêche l'usage de la compétence *Chant* de manière chantée. Le personnage peut toujours bouger, danser ou jouer d'un instrument.
- Empêche le personnage d'utiliser tout pouvoir requérant une discussion (ex. : *Inquisition*). Discuter à l'aide de gestes ou en écrivant ne donne tout simplement pas le même effet.



## VÉRITÉ FORCÉE

### ***Torture***

Le personnage est forcé de répondre véridiquement aux questions qu'on lui pose, mais sans plus. Il n'est pas forcé de donner des détails ni d'expliquer les liens entre les réponses données.

Il n'est pas permis à la cible de se taire et la réponse de celle-ci doit venir au maximum 5 secondes après la question, cela afin de permettre un certain *roleplay* sans créer de délais injustes pour le tortionnaire.

### ***Vérité magique***

Le personnage doit répondre à la question comme s'il s'agissait de son plus grand souhait, en donnant des détails et des liens avec le reste de ses actes. Elle ne peut donner de demi-vérité et doit révéler toutes les informations demandées sans aucune considération des conséquences qui pourraient s'en suivre.