

Addition de règle :

### **Altération d'état :**

Il existe différents types d'altération d'état. Chacune apportant leurs lots de malus et d'épreuve.

Maladie (différents types) (infection, rhume, fièvre, peste, humbre, detresa, ...)

### **Faiblesse :**

La cible de faiblesse perd -5 de Protection Magique et Physique. Suivant le niveau de Faiblesse, la cible perd  $-5 \times \text{niveau}$  de Faiblesse. Exemple : si un personnage lance faiblesse niveau 3, alors la cible perçoit comme malus :  $-5 \times 3 = -15$  de Protection magique et Physique.

Faiblesse magique ou Faiblesse Physique : Il existe ces variantes de l'état Faiblesse. Faiblesse magique va apporter un malus de -10 de Protection Magique. Et chaque niveau de Faiblesse Magique s'applique ainsi :  $-10 \times \text{niveau}$  de Faiblesse Magique. Faiblesse Physique donne ce malus : -10 de protection Physique. Et Les niveaux de faiblesse Physique s'applique ainsi :  $-10 \times \text{niveau}$  de Faiblesse Physique.

### **Maladresse**

L'Etat de Maladresse applique un malus de - 5 en force et en agilité à la cible. Les niveaux de maladresse s'appliquent ainsi :  $-5 \times \text{niveau}$  de Maladresse. Si un personnage lance un sort de maladresse de niveau 2, alors la cible perd :  $-5 \times 2 = -10$  en agilité et en force.

### **Folie**

La cible est au proie de la folie et perd tout raisonnement. Pour chaque action que fait la cible atteint de Folie, il doit jeter les dés pour savoir ce qui se passe. Il doit jeter un dé 10 :

0 : se mutile, perd 5 point de vie.

1 : inaction, le personnage ne fait rien.

2 : le personnage fait demi-tour et s'enfuit.

3 : Le personnage attaque un allié.

4 : Le personnage est atteint d'asservissement

5 : Le personnage attaque un ennemi.

6 : Le personnage perd conscience

7 : Le personnage est torturé psychologiquement, il perd 5 point de vie.

8 : Le personnage transmet la folie à un allié.

9 : Le personnage sort de folie.

### **Aveuglement**

Le personnage perd la vue et se rend inutile pour un combat. Il perd en agilité et en perception. Il ne peut pas s'orienter seul et a besoin d'aide.

## **Détresse**

Le personnage est pris d'angoisse et s'affole. Il ne parvint pas à raisonner et peut agir sous l'inconscience.

## **Asservissement**

Le personnage agit sous les ordres du jeteur du sort qui a donné l'asservissement. Le jeteur de sort peut donner des ordres à la cible, le personnage sous l'asservissement exécute les ordres sans contraintes.

## **Epuisement**

Le personnage ne peut faire plus aucune action physique.

## **Immobilisation**

Un personnage ou une cible immobilisé reste immobile jusqu'à la fin de l'effet. Si une cible est immobile, on se passe du jet d'attaque et on peut l'attaquer directement, les dégâts et effets sont attribuer tout de suite.

Compte d'anima :

L'Animangueur possède un certain nombre d'Anima qu'il peut invoquer. Les collectionneur ne peuvent en invoquer qu'un seul, mais les perfectionniste, eux, peuvent en invoquer plusieurs au fil de leur niveau, à chaque niveau qui donne accès à une compétence de classe " invocation d'un anima supplémentaire" l'Animangueur pourra invoquer un Anima en plus dans ces combats ou autre. Mais en aucun cas l'Animangueur ne peut invoquer plus d'Anima qu'il ne peut.

## **Sort de reserve energetique:**

Lors de la tentative de régénération de point de Réserve energetiques, le joueur lance un dé 20 et calcul le nombre obtenu en aditionnant son niveau de reserve energetique et son modificateur d'intelligence, puis il le compare à ces valeurs :

Si il obtient une valuer indiqué ci-dessous il obtient un certain nombre de point d'énergie à redistribuer comme il le souhaite.

1 à 5 : lancer un dé 6

6 à 10 : lancer un dé 10

11 à 15 : lancer un dé 20

16 à 20 : lancer 2 dés 20

21 à 25 : lancer 3 dés 20

et ainsi de suite.

Seulement, la classe d'élémentariste ne répond pas exactement à ces valeurs, il gagne la valeur au-dessus. Autrement dit si l'Elementariste fait 8, il ne lance pas un dé 10, mais un dé 20 et si il fait 18, il lance 3 dés 20 ...

Tableau xp :

1000xp :lvl 2

2300xp : lvl 3

6000xp : 4

10000 xp : 5

15,000 : 6

20,000 : 7

pour un nouveau niveau :

tout les niveaux pair : 1d4 à jeter et mettre ces points en caractéristique.

Tout les niveaux : 1d6 +modificateur d'intelligence pour des points en compétence basique, ou en acquérir de nouvelle.

Tout les niveaux : 1d6 + niveau actuel pour des points en compétence de classe.