

Questions / Réponses sur Supra et Kalidhia *Enamérial - version Avril 2005*

Une question, une remarque ou commentaire ? Ne pas hésiter : supra@sden.org
Ou sur le Yahoo group Kalidhia : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

Sur le système de jeu Supra

A propos de la création des personnages :

Question : Je vais faire un jouer un nouveau groupe et ils sont du style je prends une haute race. or on a vu que les hautes races n'était pas très nombreux. tout ça pour dire que je pourrais facilement me retrouver avec un troupe de haute personne partant à l'aventure. est ce que je dois laissé faire, dire non à certain, ce qui risque de pas leur plaire ou alors leur faire tirer des dés pour savoir si ils peuvent. (Remarque d'Enamérial : l'orthographe n'est pas de moi mais correspond à celle du message d'origine).

Réponse : Tu peux très bien laisser faire, c'est un truc qui arrive souvent en jdr : un background qui indique qu'un peuple est très rare, mais tu en à 3 à la table. Ou bien, tel et tel clan sont ennemis mais tu les a tous les deux en face de toi. Par contre est ce que tous les joueurs ont intérêts de prendre haute-race, je ne sais pas... Cela va les mettre tout de suite dans la catégorie groupe à part et comment feront ils pour se mêler au peuple?... Mais d'un côté cela peu très sympa et donner un cachet tout spécial à ton groupe et à ta Saga. Si tes joueurs ont envie de cela, laisse faire car ce sont eux les joueurs et leur Saga et ta Saga. Mais pour que cela devienne vraiment intéressant, ce sera à toi d'en tirer le maximum (comme avantages ou inconvénient): par exemple normalement un scénar à la cour est quelque chose de difficile pour des Pjs issus du ruisseau beaucoup plus à l'aise avec les parties en extérieur ou parmi le peuple, par contre pour les tiens ce sera le contraire... Donc à toi de voir, si tu es près à faire l'effort pour que cela apporte quelque chose de plus à la Saga et là, le fait de n'avoir que des hautes-races sera à mon avis quelque chose de très sympa.

Question : Les hauts peuples peuvent commencer avec le genre Noble ? a. Est ce un genre mineur ou majeur? (contradiction dans le texte). b. Les caractéristiques de ce genre ne se trouvent pas dans les tables (ou alors... faut il prendre autre chose?)

Réponse : Contradiction dans le texte oui, dans la forme aussi, c'est principalement du à des changements dans les règles pour ce genre, cela sera corrigé dans quelques temps. Si un perso veut commencer avec les caracs du genre noble, on peut par exemple utiliser le genre de gentilhomme.

Question : Peut-il y avoir des hauts elfes des bois ?

Réponse : Non, et ce pour des raisons historiques car ce sont 3 sous-espèces différentes : elfes-blancs, elfes gris et elfes bruns. Voir l'histoire des elfes et les secrets de la Saga (MJ seulement)

Question : Pourquoi n'y a t il pas d'elfe noirs ?

Réponse : Car les elfes noirs tel qu'on le visualise généralement sont tout simplement la récupération des Drows, inventés pour les Royaumes oubliés (ADD2). Ils n'ont pas leur place en temps que tel dans le background de Kalidhia, donc autant les garder pour jouer à D&D... idem pour les Kender du monde de Lancedragon. Par contre, vous verrez dans la saga qu'il a existé quelques elfes qui furent effectivement nommé des elfes noirs, mais il s'agit surtout de créatures légendaires, entièrement tournée vers la magie maléfique et perverses par les démons (donc qu'on ne peut pas jouer).

Question : Un haut-elfe ou un ½ elfe qui effectuerait une carrière de mage possède-t-il encore ses sorts innés?

Réponse : Non, car les mages que peuvent incarner les Pjs appartiennent à l'ordre des mages gris dont la magie est très structurée (et "bridée"). Un mage-gris ne peut lancer de sorts sans son focus : il a 50% de chances de rater un sort s'il n'est pas physiquement en contact avec celui-ci. Cette limitation est voulue par l'ordre et elle est inculquée aux jeunes mages dès le début de leur apprentissage. Il ne viendrait pas à l'idée d'un mage gris possédant du sang elfe de lancer un sort sans son focus et encore moins de lancer un sort inné. On peut aussi imaginer que ce soit une simple effet de génétique, le gène « magie innée » et le gène « don de la magie » ne pourrait être tous les deux exprimés par une même personne.

Question : Quand un Elfe (ou un perso possédant la magie de façon innée) devient adepte, perd-il ces pouvoirs innés (comme pour un Haut-Elfe mage)?

Réponse : Oui, normalement un elfe qui devient adepte perd ses pouvoirs innés. Mais ce n'est pas obligatoirement le cas, surtout si le dieu adoré par le personnage est un dieu elfe. Car après tout les dons de magie innée des elfes sont une partie intégrante de la nature même de ce peuple, les renier serait donc renier une partie de leur identité.

Question : Il y a certains de mes joueurs qui veulent devenir, prêtre et druide, mais bon pour le moment je le moment je leur ai dit que c'était impossible. Donc c'était pour savoir comment je devais faire?

Réponse : En fait, ce n'est pas que c'est impossible, mais que les règles ce propos ne sont toujours pas totalement finalisées et que de toutes façon dans le système de jeu, il vaut mieux commencer par un personnage non affilié à une divinité et seulement ensuite trouver sa voie et devenir prêtre ou frère-animal. Je donnerais plus d'informations sur cela dans la prochaine version du fichier de création des personnages.

Question : on a remarqué que le Talent "Fortuné" à - 2 est vraiment pas cher, peut être qu'il vaudrait le voir à la hausse, surtout pour les effets que ce talent donne.

Réponse : c'est à voir, le talent vaut actuellement 2 points, ce qui peut paraître peu cher pour un talent qui rapporte en gros 5000 pièces d'or. Mais à côté de cela, ce talent ne vaut que pour le moment de la création du personnage, ce n'est pas un talent à long terme ou permanent. Et à mon avis, cet argent ne va pas faire long feu. Donc je trouve que -2 est un coût raisonnable, car le passer à -4 en ferait quelque chose de trop lourd (et personnellement, je préfère un don des langues à -2 qu'un fortuné à -2).

Question : au sujet du compagnon animal (un talent), quelles sont les conditions pour en obtenir un ? Par exemple, dans le scénario 1, on nous présente un oiseau messenger, prix 10 pièces d'or. Qu'est-ce qui empêche un PJ de s'en procurer un, pour pas très cher en plus ? Imaginons que cela arrive, le PJ d'à côté va peut-être faire la tronche s'il a dépensé 2 points de création pour avoir la même chose, non ?

Réponse Macruz : Celui qui a payé 2 points de création, il a un compagnon qui le connaît, qui est habitué et dressé (assez bien)... Alors que celui qui achète un oiseau à 10PO, je crois qu'il va passer quelques jours à le dresser pour avoir un résultat moyen...qui ne viendra comparable qu'au premier qu'après quelques (bcp) scénars...

Réponse énaménil : je suis tout à fait d'accord avec Macruz. La première différence est que le compagnon animal à 2 points est une bestiole comme les autres mais qui est le compagnon de route depuis quelques temps donc déjà dressé ou en partie. Mais je peux donner un exemple : les 3 choses importantes au niveau des caractéristiques d'un compagnon animal sont : sa fidélité, son score d'obéissance, les tours qu'il connaît. Un animal acheté au marché aura en gros 50% en fidélité et en obéissance et va connaître 1 à 3 tours. Un compagnon aura des scores en fidélité et en obéissance d'environ 75% et connaîtra plus de tours. et pour donner une idée un familier de mage, lié par les rituels qui vont bien à 100% en fidélité. On peut aussi voir une différence au niveau de la relation entre le personnage et l'animal. La relation étant plus intense s'il s'agit d'un compagnon. Ou même imaginer qu'après 5 ans de vie commune, l'animal devient un vrai compagnon.

Question : J'ai remarqué qu'il n'y avait pas les stats pour créer un Paladin

Réponse : La douloureuse question des paladins... certes il va bien falloir que je donne ces stats un jour, mais pour l'instant comme je développe surtout la Saga Kalidhienne, où les paladins n'ont pas le beau rôle, je les considère plutôt comme les « méchants d'en face » et donc je déconseille la création du Pj Paladin. Mais il est vrai que ces stats manquent dans le jeu (ce vide sera comblé dans quelques temps).

→ Suite à d'autres demandes à ce sujet, les règles pour créer un Paladin ou un prêtre de Paladhim ont été rédigées.

Question : le talent "Berserk" n'est pas décrit, il est dit que ce talent se trouve "dans le passage consacré aux barbares Erédiens", on a cherché et on l'a pas trouvé. De même, une petite description sur le Samourai ainsi que sur son équipement serait la bienvenue.

Réponse : Désormais, le talent Berserk est décrit dans le livret des règles (version 2003), avec les autres compétences spéciales. Par contre, le background sur les Erédiens figure dans les fichiers sur les peuples de Kalidhia (en développement) tandis que le Genre de Samourai n'est plus accessible au Pjs. Une aide de jeu sur les Hystaniens sera mise en ligne, un de ces jours, quand on commencera à parler un peu plus de ce peuple.

Question : Dans les tableaux de créations il n'y a qu'une colonne les concernant mais il existe deux types de barbares : Erédiens et "pas Erédiens" (tous les autres quoi) c'est normal ?

Réponse (énaménil) : Oui.

Question : Quel est alors la différence et les avantages pour un joueur de choisir un barbare Erédien (qui demande des minima plus importants) ?

Réponse (énaménil) : Les autres types de berserk ne sont pas décrits (pour le moment), ils sont simplement cités comme exemple. Actuellement on ne peut jouer qu'un barbare érédien ou alors créer un perso avec le talent berserker et le background qui l'explique. Et là l'achat du talent coûte cher.

Question : Est-ce qu'il est possible pour un PJ au cours de sa carrière d'obtenir le talent de berserker (en adorant Rondra?)?

Réponse (énaménil) : Normalement non, mais il est possible d'apprendre l'école d'escrime spéciale des fidèles de Rondra. Et les prêtres et adeptes du dieu sont suffisamment forts en combat pour que je ne leur donne pas ce don.

Par contre on peut imaginer que le don du berserk peut être donné de façon exceptionnelle et temporaire par le dieu à un de ses fidèles (pour un combat).

Question : Sinon, en ce qui concerne les sorts des prêtres d'Elémentaires, dans les règles sont disponibles ceux de l'entité de l'air Scytale. Est-ce que des sorts pour les autres entités ont déjà été créés? Si oui, pourrait-on en avoir un aperçu ? Sinon peut-on en proposer ?

Réponse : Seuls quelques cultes sont bien décrits, c'est une partie des règles qui ne me passionne pas vraiment et donc elle prend du retard par rapport au reste. Je m'y met de temps en temps, histoire de faire avancer les choses, mais comme je l'écrivais plus haut : pour l'instant seuls 2-3 cultes sont décrits en détail.

→ Certains membres du yahoo group travaillent sur ce sujet, nous allons donc avoir de plus en plus de cultes décrits.

Question : J'ai remarqué qu'il n'y avait pas de caracs pour les prêtres, pourquoi ?

Réponse : ces caractéristiques existaient dans les versions précédentes de Supra, il y a avait même des modificateurs de compétences différents pour chaque totem et chaque dieu. En effet, à la différence de DD, je considère que les prêtres ne sont pas une classe (qui tape tout en ayant des pouvoirs), mais que clergé donne un enseignement différent (et donc des bonus différents) ce qui représente pas mal de données et de trucs à rédiger. Alors, lors de la rédaction des nouvelles règles, je n'ai pas pris le temps de refaire ces caractéristiques. Celles-ci, tout comme les pouvoirs de chaque dieu et les préceptes des différents clergés sont à revoir entièrement et pour l'instant, je fais au coup par coup. Quand le reste du jeu et du background sera bien avancé, je me mettrai à travailler cela, mais pour l'instant ce n'est pas une priorité.

A propos du système de jeu :

Question : à propos des spécialisations... à un certain seuil, on doit se spécialiser. Et cette spécialisation augmente de manière indépendante, jusque là c'est OK, mais cette sous-compétence commence avec quel pourcentage et quel niveau (B, N, M ?)

Réponse : Dans certaines compétences, on doit se spécialiser à partir d'un seuil de X%, le nombre de spécialisation possible variant selon l'aptitude considérée : par exemple Combat à mains nues se scinde en seulement 2 sous-compétences (Lutte et Pugilat), alors qu'il existe 20 sous-compétences de combat armé. Chaque spécialisation commence au seuil X et avec les mêmes capacités d'apprentissage (si on veut faire simple) ou des capacités d'apprentissages différentes si on veut en faire plus : par exemple, je suis elfe et j'ai 45% en Tir, je passe à 50% et cela vaut pour toutes les compétences, par contre au-delà je sois augmenter chaque sous-compétence, et ce à partir de 50%.

Question : si un personnage qui était guerrier devient mercenaire polyvalent et ensuite mercenaire combattant, comme les compétences en combat armé du mercenaire combattant sont plus grandes que celles du mercenaire polyvalent, mais inférieures à celles du guerrier, alors est-ce que l'on compte la différence des compétences et on le divise par deux quand le perso voudra comme dans les règles officielles ou on ne le compte pas ?

Réponse : La règle c'est pas de perte de points quand on change de métier sauf s'il y a une valeur négative dans le nouveau genre, auquel cas, le nouveau modificateur de genre de vient automatiquement (ancien modificateur - modificateur négatif). Donc un guerrier qui passe mercenaire polyvalent ne perd rien car il s'agit d'un modificateur inférieur à celui d'avant certes, mais pas d'un modificateur négatif.

Question : Quand on désigne arme X+40 avec un genre, et que dans un autre genre on met X+50, est-ce que ca désigne le même X ou c'est un autre choix qu'il faut faire?

Réponse : C'est normalement une évolution du bonus dans la même arme. Si un personnage veut développer ses compétences dans une autre arme, il doit reprendre à partir du score de différenciation des spécialisations. Dans le cas du combat armé, on considère par exemple, qu'en dessous de 30% il n'y a pas de spécialisation mais qu'à partir de 30% on doit monter chaque catégorie d'armes de combat à part. Donc un personnage qui désire augmenter une nouvelle arme commence son apprentissage dans celle-ci à 30%.

On peut aussi être un peu tolérant avec les joueurs qui se reconvertisent avec des armes de catégories très proches, par exemple Hache à 1 main et Haches à deux mains, et accorder un bonus égal au quart ou la moitié du score de spécialisation du personnage dans la première arme. Par exemple, Horin possède un score de 90% en Hache à une main, s'il développe ses compétences en Hache à deux mains dans des bonnes conditions (par exemple avec un maître), on pourra considérer qu'il n'aura pas 30% de score de base, mais $30\% + 1/2 \text{ de } (90\% - 30\%)$ soit 60%.

Question : augmentation des compétences : pour calculer le nombre de pts à dépenser pour gagner 5%, doit-on inclure les bonus CP pour connaître le futur niveau de compétence (dont découle le coût)?

Réponse : Oui. Pour savoir combien coûte l'augmentation d'une compétence, on regarde à combien se trouvera le total une fois les points achetés (donc le modificateur lié à la carac est pris en compte).

Question : N'est-il pas possible de s'entraîner tout seul (notamment pour les compétences sportives). Exemple : pour augmenter dans la compétence "course" entre deux scénarios le héros va courir tous les matins... Alors, peut-on considérer que c'est possible et si oui quel sont les limites, de combien et jusqu'à combien de points le héros pourra-t-il augmenter sa note ?

Réponse : c'est possible mais à un rythme assez lent, surtout si en plus le personnage est en train de vivre un scénario.

→ Des règles permettant de prendre en compte ont été intégrées à la version 2003 du système de jeu de Supra.

Question : Le talent Manipulation peut-il aussi servir pour l'artisanat, la médecine ("soigner blessures" seulement) ou encore la pharmacologie?

Réponse : Je dirais : peut être pour certains artisanats (par exemple en orfèvrerie mais pas en forge), pourquoi pas en soigner blessures (on parle bien de l'adresse manuelle des chirurgiens), non pour la pharmacologie.

Question : Quand on veut passer un titre, faut-il être d'un niveau spécial et passer les épreuves ou bien faut-il être dans un genre précis ?

Réponse : Il n'existe pas vraiment de règle générale, tous les titres sont différents, certains obligent à avoir appartenu à un genre précis (comme Intriguant, un titre spécial de courtisan) ou maître-marchand, pour certains, il faut même appartenir à un genre spécial au moment où on passe le titre. Néanmoins, on ne peut bénéficier d'un titre sans passer par l'épreuve liée, et généralement il

faut un certain niveau ou certaines compétences pour réussir cette épreuve. Enfin, il faut quand même signaler que certains titres ne sont en aucun cas liés à un genre (comme archer, dresseur) et que seules les compétences du personnage sont jugées.

Question : Un personnage peut posséder plusieurs titres certes, mais il y a-t-il un nombre limite ? Par extension, il y a-t-il des limitations? (Genre on ne peut pas posséder plusieurs titres de tireur (archer OU frondeur OU Arbalétrier).

Réponse : Je n'ai jamais été confronté à des PJs dont je devais limiter le nombre de titres. Les personnages les plus puissants de mes joueurs en possèdent entre 2-3 et 5-6 chacun, et cela n'a pas vraiment déséquilibré le jeu. Mais pour les autres systèmes de jeu comme le D20, je pense qu'il faudra limiter le nombre de titres suivant un système proche de celui des feats (dons). Par exemple, un guerrier gagne 1 don (au choix) tous les 2 niveaux, un mage en gagne 1 tous les 5 niveaux, etc. Ainsi, si on veut limiter le nombre de titres que peut posséder un personnage j'aurais tendance à utiliser un système similaire. Par exemple : un guerrier peut entrer en possession au maximum d'un titre tous les 2 niveaux, un mage un tous les 5 niveaux, etc.

A propos du système de combat :

Question : un perso peut-il obtenir une botte (simple ou complexe) grâce à sa compétence de combat ou bien grâce à une spécialisation (épée longue par exemple).

Réponse : les bottes d'escrime s'obtiennent par le biais d'une forte compétence dans l'aptitude ce combat armé (75% pour avoir une botte simple, 90% pour une botte complexe). Comme il faut se spécialiser à partir de 30%, il est évident qu'il faut tenir compte de la spécialisation (ou des spécialisations).

→ Quelques petits changements sur ces règles sont à noter dans la version 2003.

Question : pour les différents indices de combat, si le perso se spécialise en épée longue, qu'il ne se bat qu'avec une épée longue, doit-on utiliser sa compétence de Combat Armé ou bien sa spécialisation en Epée longue (en sachant que sa Compétence simple l'avantage) ?

Réponse : visiblement, il y a un malentendu au niveau de la spécialisation, donc, je précise. Tant que l'aptitude n'a pas atteint le seuil de spécialisation, on ne monte que celle-ci. Ensuite, à partir de ce seuil, on ne monte plus la compétence de base, mais uniquement les spécialisations (en commençant au seuil). Ainsi, pour répondre à la question, quand on se bat à l'épée longue, on regarde si on a une spécialisation en épée longue et si oui on regarde quel bonus cela donne ; sinon, tant pis on n'a aucun bonus (le premier étant à 35% de compétence dans l'arme considérée).

Question : Soit un ork avec une attaque de taille 10/2, qui si j'ai bien compris, il a 10 en attaque et 2 en bonne attaque. Il combat un adversaire à cheval, donc il a -2 à son attaque. Son attaque de taille devient donc 8. Sa bonne attaque passe elle à 0 ou doit on recalculer sa bonne attaque depuis une base de 8 ?

Réponse : Les deux options sont envisageables : si tu veux faire vite et que tu ne veux pas ralentir le combat , tu appliques la règle suivante : Tout malus appliqué à une CC se répercute sur le seuil de bonne réussite qui lui est lié. Ainsi, si je ne fait que du 10/2 et que suite à un problème ou à une blessure, je prends un malus de -2, alors mes scores passent à 8/0. Mais si tu veux être précis (et à mon avis c'est pas utile de l'être à se point), tu te reporte au tableau et tu regarde comment a virer le seuil de bonne réussite pour une attaque diminuée de X points. Pour moi, c'est un peu inutile et je préfère la façon de faire citée au début du paragraphe car elle est plus fluide et plus rapide à gérer lors d'un combat.

Question : Existe-t-il des armes de jet ou de tir de qualité (BQ, QS, etc...)? Si oui, quelles sont alors leurs caractéristiques ?

Réponse : Oui, de telles armes existent, mais elles sont encore plus rares que les armes de combat rapproché, on va donc considérer qu'elles sont plus chères (x2 à x5). On peut trouver des armes de qualité de la plupart des armes de tir, tout comme on peut trouver des projectiles qui infligent plus de dommage que la moyenne. Par exemple, un arc long de guerre fait 1D+3 de points d'impact et les flèches perceuses d'armure font +2 aux dommages (soit 1D+5), avec un arc de qualité supérieure et des flèches en métal alchimique renforcé par magie on pourrait arriver à 1D+4+4 soit 1D+8, mais l'arc vaudrait $25 \times 75 \times 2 = 3750$ et chaque flèche magique vaut environ 50 pièces d'or, l'unité ! Et, inutile de dire qu'en plus ce matériel est très rare et très convoité.

Question : On a cherché, mais on arrive pas à trouver le seuil de bonne défense (c'est le score de défense - 5, et on a pas trouvé le score de défense, est-ce basé sur un score de CC ??)

Réponse : le terme défense regroupe les termes parade et esquive. En fait quand on te demande de faire une bonne défense, c'est le personnage qui choisit la défense qu'il utilise (parade avec arme, parade avec bouclier ou esquive) et ensuite il faut réussir un jet sous la défense choisie -5.

Question : Et est-ce possible de rendre une hache plus légère de telle sorte de la manier à une main ?

Réponse : C'est possible mais il faut être très bon forgeron (75% mini et/ou utiliser les pouvoirs de guerimm et avoir accès à une forge pour réaliser l'arme), sinon il faut l'acheter ou l'avoir en échange d'autres armes magiques (récupérées dans un scénario). Mais je signale qu'il existe justement la hache dite légère qui est censée être utilisable à une main par les nains. Et si on prend une hache légère de qualité supérieure ou magique (et cela on peut l'avoir assez facilement), on a tout de suite une hache à une main qui fait les mêmes dommages que la hache de combat...

Un de ces 4 je développerai les haches Kraën qui sont très rares et qui sont en fait des haches pour les nains et les gnomes) légères bénies (ou forgées) par Guérimm. Elles sont de qualité supérieure et plus (QS/QE et QL) et les nains peuvent les manier à une main. Mais elles sont si rares qu'il est inutile d'y penser sans être maître-nain et/ou membre du culte de Guérimm.

Hache Kazad et Khörin. Pour ces haches, on a leurs caracs dans les règles mais quel est leur prix, leur disponibilité? Est-il facile d'en posséder ou doit-on faire partie d'un groupe (comme pour monter un ours) ?

Réponse : Ces haches ne sont pas extrêmement difficiles à trouver car il s'agit juste de la variation des haches à deux mains à la taille des nains et des gnomes (celle qui sont décrites sont faites pour les humains). On nomme hache à 2 mains les haches à 2 mains qui font plus d'1m60 de long et qui sont pour les grands. Les deux autres sont adaptées à la taille des nains et des gnomes. Par contre, il existe d'autres haches naines "spéciales", très rares à trouver, comme les haches Kraën qui elles sont réservées à certains héros.

Question : Les dards utilisés avec les sarbacanes font-ils des dommages s'ils ne sont pas empoisonnés? Si oui combien?

Réponse : Je dirais que théoriquement non, pas plus qu'une piqûre de petite bestiole donc PI (Points de dommages) = 0. Par contre, dans un œil cela peut faire mal ou cela peut aussi perturber et déconcentrer.

Question : je ne comprend pas le tableau de CS, que veux dire 10*3, 8*3 ou 6*1... Et comment est ce que l'on remplit le tableau de la fiche de perso ?

Réponse : Si tu regardes le tableau de la feuille de personnages tu verra qu'il y a pour chaque armure une série de 10 cases, puis une série de 8 cases puis une série de 6 cases. Donc 10x3, 8x3, 6x1 veut dire que les 10 premières cases de solidité (CS) valent 3 points de protection, les 8 suivantes aussi et qu'ensuite l'armure s'abîme rapidement pour ne plus offrir que 6 fois une protection de 1.

Question : Comment est ce que l'on détermine l'initiative lors d'un combat ? (je me doute que la rapidité entre en jeu mais je n'ai pas encore trouvé comment.)

Réponse : C'est assez simple, dans ce système de combat l'initiative n'est pas très importante, donc il n'y a pas de valeur spéciale, on prend simplement l'initiative en %, modifiée par l'armure et modifiée par l'arme utilisée. Celui qui a la plus grande rapidité modifiée à l'initiative, c'est tout.

Sur le jeu en général

Question : Avec quel public cette saga semble fonctionner le mieux ?

Réponse : J'ai déjà maîtrisé ces scénarios avec des enfants de 10-12 ans et des « vieux » de 30-35 ans (dont je fais partie désormais). J'ai initié pas mal de monde au Jdr avec le scénario « Pour Raisons personnelles » mais j'ai aussi réussi à accrocher de vieux routards. Actuellement j'ai testé Supra et la Saga avec une bonne vingtaine de joueurs, tous ou presque sont devenus accrocs. Donc, je n'ai pas vraiment de réponse à la question et sans doute que cela dépend aussi pas mal du MJ.

Question : Et avec quels types de PJs ?

Réponse : J'aurais quelques recommandations à faire.

1/ à la création, pas de paladin ni de prêtre affilié à un culte précis sauf cas particulier et si le MJ a bien lu et compris les secrets de la Saga ainsi que son déroulement ;) Rappel : sur Kalidhia les paladins sont les prêtres et les adeptes d'un dieu Paladhim et non une classe de personnages qui peut appartenir à plusieurs clergés. Par contre, un personnage pourra devenir paladin ou prêtre en cours de Saga, quand le personnage aura commencé à découvrir le monde et découvert un culte qui l'intéresse vraiment.

2/ Eviter les perso trop extrêmes ou trop expérimentaux, plutôt conseiller aux joueurs de se faire plaisir en prenant soit un perso qui leur va bien ou un style qui les intéresse vraiment. Réserver les perso expérimentaux avec un background "qui le fait" à des one-shot et non à cette saga au long court. Utiliser plutôt des backgrounds simples car cela permettra de bien faire évoluer les perso par la suite, un trop gros background de base et cela va plomber le perso voir tout le groupe.

3/ Si vous avez 5-6 joueurs je vous conseille d'essayer d'avoir 1 nain, 1 elfe et 1 mage. Mais à côté de cela le métier et la spécialité du nain et de l'elfe ne sont pas vraiment importante. Avoir un mage est bien utile quelle que soit sa spécialité.

Question : Au fait que dois-je lire avant de maîtriser la saga ?

Réponse : Cette FAQ et les fichiers généraux de description du monde. A mon avis : l'histoire du monde (l'officielle celle-là), la description des provinces (qui va se compléter au fur et à mesure). Désormais, il existe des fichiers de background seul (en version courte et en version longue) et des fichiers de règles + aide de jeu. -> voir Yahoo group.

Question : Dans le scénario n°1, un fort accent est mis sur les boucles d'oreilles mais cette notion n'est plus du tout utilisée après (j'ai lu du 1 au 5). Pourquoi donc ?

Réponse : C'est relativement simple, ce scénario à été repris une bonne dizaine de fois en 10 ans. Et en 10ans, il y a des trucs qui sont apparus et d'autres qui ont disparus. Par exemple, les boucles d'oreilles pour les titres sont quelque chose d'assez récent. Or, les autres scénarios n'ont pas été revus autant de fois (et parfois cela s'en ressent gravement), mais pour faire cela il me faudrait des journées de 50 heures. Dans ces scénarios, les boucles d'oreilles des titres ne sont donc pas souvent citées, à vous d'improviser.

Question : Les exemples donnés dans l'interlude 5-6 sont des mini aventures à faire vivre au PJs ? (ex: le gnome rétablissant la mine d'or et d'argent).

Réponse : Non, pas obligatoirement, il s'agit d'exemples. Au MJ de voir s'il le utile, s'il s'en inspire ou s'il en invente d'autres.

Question : Très sympa la carte que tu a mis sur le SDEN, je pourrais savoir quel logiciel tu a utilisé ?

Réponse : Cette carte n'est pas grand-chose par rapport à certains petits chef-d'œuvre réalisés pour d'autres jeux (pro ou amateurs). Et je ne suis ni graphiste si spécialement doué pour le dessin. Donc, je me contente d'utiliser un logiciel de dessin vectoriel et dans le cas présent, le logiciel en question c'est : Canvas 6.0 de Deneba system.

Question : au niveau des tableaux des équipements, on peut voir deux prix pour chaque article. Qu'est-ce que cela signifie ? Est-ce une fourchette de prix ou autre chose ?

Réponse : Oui c'est exactement cela, je propose toujours à mes joueurs de payer les prix max (voir plus) et s'ils pensent à marchander, le prix descend au niveau du prix max et cela sans lancer de Dés. Ce n'est que s'ils insistent, ou me signalent qu'ils savent que cela ne coûte pas aussi cher (voir score en évaluation), voir s'ils réussissent un jet sous Discussion que je descends encore un peu. Jamais je ne vent en dessous du prix minimum (ou alors c'est de la marchandise tombée d'un chariot ou vendue par de la « famille »)

Sur le background de Kalidhia (hors tout système de jeu)

Question : au sujet des prêtres nains de Guérimm : en gros comment pouvoir le jouer ? Quel genre de bénédiction pouvait-il faire aux armes ? Les règles qui s'y rapporte ?

Réponse : Guérimm est le dieu de la forge et de l'artisanat, le prêtre possédera donc des pouvoirs qui lui permettent de forger des armes, des armures ou des objets bénis mais pas de bénir des armes déjà forgées (à la façon de Rondra). Toute arme bénie par Guérimm au moment de la forge aura quelques bonus (suivant les matériaux, la bénédiction, le temps passé et la compétence du forgeron) mais elle ne pourra plus être bénie par un autre dieu ni modifiée par magie (pour avoir une arme magique et bénie, il faut qu'au moment de la forge il y ait un mage alchimiste et un prêtre de Guérimm, ce qui est assez rare...). Les règles, les carac, les préceptes de Guérimm, viendrons en leur temps et heure...

→ Le background et les pouvoirs des prêtres de Guérimm sont désormais disponibles.

Question : Que recouvre exactement le concept de maître nain ?

Réponse : ce concept est assez spécial car il regroupe tout un tas de chose, en fait dès qu'un nain est maître dans son art ou sa spécialité et que celle-ci est intimement liée à la culture de ce peuple, alors il pourrait prétendre au titre de maître nain. Par contre, pour obtenir ce titre il faut être accepté au sein de cette assemblée très spéciale (dont la maison mère se trouve à Daïn), passer par une étape d'élève qui dure de 3 à 5 ans, savoir un minimum se battre (car à l'origine les maîtres-nains sont les officiers de l'armée naine) et ensuite être accepté comme maître. Pour plus de détails voir la section genre et titres (fichier spécial).

Question : un de mes pjs jouant une haute elfe voudrait savoir comment sont perçus les femmes elfes, notamment l'éducation d'une jeune fille noble, est ce qu'elle sont éduqué pour "sois belle et tais toi". Tout ceci pour savoir comment jouer une jeune haute elfe troubadour ?

Réponse : Les elfes sont le peuple où les femmes sont le plus considérées comme les égales des hommes (mis à part certains minorités humaines où c'est aussi le cas). Il n'y a pas de restrictions au niveau de la société elfes et ce peuple compte de grandes mages, des érudites, des escrimeuses, etc. Sans doute un coup d'Elys, le dieu de la liberté.

Sur le même sujet, je peux ajouter que l'ont dit souvent que les naines sont le plus sacré des trésors des nains, qui les gardent précieusement au chaud, à la maison. Il faut dire que le taux de fécondité nain n'est pas très élevé et que les femmes y sont plus rares que les hommes. Il est donc rare de voire une naine partir à l'aventure (perso j'en ai eut 2 seulement alors que j'ai eut des dizaines d'elfes). Pour les Gnomes s'est encore pire.

Pour les humains, cela dépend du peuple (cela va des amazones aux Anoriens, où la femme reste à la maison pour faire à bouffer et n'a pas beaucoup de droit). Donc, le concept du soit belle et tais toi serait plus humain qu'elfe.

Question : Je voulais savoir (cause de joueurs tatillons) s'il existait un très bref descriptif (voire comparatif) du monde de Kalidhia! C'est-à-dire une phrase résumant le type de civilisation correspondant (à peu près) aux différents royaumes (besoin pour des descriptions de cités ou de tenues vestimentaires, enfin ce genre de choses...) !

Réponse : Oui, tu trouvera la description des différentes provinces traversées par les Pjs dans le fichier Histoire et géographie de Kalidhia. Par contre, je n'ai jamais pris le temps de spécifié les tenues vestimentaires des différents peuples, mais est-ce vraiment nécessaire...

Question : Existe-t-il Une divinité ou un totem qui prône l'égalité des peuples?

Réponse : Officiellement cela peut être le créneau d'Antéanor la déesse du panthéon humain :- Antéanor : déesse de la vie, de la fertilité, de l'amour et de la guérison. On la surnomme la mère, ses symboles sont le cygne, la rose et elle est généralement représentée par une femme drapée de blanc aux longs cheveux.

Mais il y a surtout un dieu pour qui l'égalité des peuples est véritablement ancrée dans ses préceptes c'est Yeshu :- Yéshu : dieu de l'au-delà, des morts et des enterrements « car tous sont égaux dans la mort ». Ses symboles sont la tortue et un bateau dont la proue est une tête de mort. Yéshu n'est jamais représenté physiquement car la mort n'a pas qu'un seul visage. De plus Yéshu est le seul dieu à véritablement appartenir aux trois peuples (nains, elfes, humains) et cela depuis aussi loin que remonte leur mémoire.

Et on peut aussi penser à d'autres entités, qui à leur façon peuvent privilégier la tolérance envers les autres : Janisse (nains, déesse disparue), Cunégonde (déesse de hobbits), ou Elys (Dieu de la liberte elfe).

Quant aux Totems, je penserais à Ours.

Question : Les Targuis ont-ils des soldats d'élites?

Réponse : Oui mais ce ne sont pas une troupe d'élite officielle et en plus il faut bien voir que les Targui ne sont pas un peuple unis mais une multitude de clans, de familles qui sont souvent en guerre les uns avec les autres.

Néanmoins, dans le scénario du tournoi des héros (loin dans la saga), je présenterais un groupe de guerriers d'élite Targui. Donc cela existe. Ce sont des guerriers habiles au lancé de couteau, au tulwar et de très bons cavalier (chevaux et chameaux), par contre il ne porte pas d'armure lourde (mailles maximum) et n'ont pas un sens de l'honneur façon chevalerie mais plutôt un sens de l'honneur vis à vis de leur chef et de leurs traditions du désert.

Question : Tous les clans Targuis sont-ils aussi stricts du point de vue de la considération des femmes?

Réponse : Les targuis protègent leurs femmes et veillent jalousement sur elles (ils sont polygames), par contre la femme du voisin s'il est d'un clan en guerre ou une étrangère ne bénéficie qu'aucune protection, c'est à son mari de le faire et s'il ne le fait pas c'est lui qui est en faute. Mais on peut imaginer des tribus plus tolérante vis à vis des femmes. Et même une ou deux tribu où les femmes targui sont plus émancipées que dans le clan lambda.

Question : Existe-t-il des êtres féeriques typiques du désert Targui ?

Réponse : Il existe dans le désert des êtres de sexe féminin, faits de matière minérale du type quartzin (on les nomme les roses des sables). Il y a aussi des sortes de petits fennecs quasi-intelligents qui sifflent le faerian (ce sont des êtres-fées nommés Akcha, ce qui veut dire « petit renard », en Targui). Et on peut en imaginer d'autres.

Question : As-tu d'autres indications ou informations qui peuvent être utile pour faire un perso Targui ?

Réponse : Les informations qu'il faut connaître sur les Targuis ne sont pas très nombreuses : c'est un peuple du désert soit façon touareg, soit façon arabe, organisé en clans, sans cesse en guerre les uns avec les autres. Ils manient le tulwar et le cimenterre et élèvent des chameaux et de très bons petits chevaux. Ils sont vif, parfois impétueux ou fier et facilement jaloux ou prompts à la colère. Ils adorent les mêmes dieux que les humains mais aussi les dieux élémentaires qui sont très importants pour eux. Ils ont parfois des mages spécialisés dans les éléments. Et ils ne pourront être une vraie nation que quand ils seront unis.

Question : Pour Paladhim, est-il vraiment seulement pro-humain ou ce sont ces chevaliers adeptes qui l'ont interprété de cette façon?

Réponse : Le culte de Paladhim protège les faibles et les opprimés contre les créatures et les mages maléfiques (c'est le mot d'ordre des frères protecteurs). La politique pro-humaine est récente (c'est celle des frères de l'épée). Mais les frères protecteurs ont de moins en moins de pouvoirs au sein du culte (dans tous les sens du terme).

Question : Quel était la différence entre les haut humain et les alysiens (qui ont maintenant disparu).

Réponse : C'était surtout une différence historique, mais pas seulement. Les alysiens sont arrivés lors de la 1ère glaciation (en même temps que les elfes, les nains et les peaux vertes) alors tous les humains sont arrivés lors de la seconde glaciation. A leur façon, c'étaient des hauts humains, mais avec des traits un peu différents, par exemple des oreilles légèrement plus effilées et s'il existait encore des Alysiens, on les prendraient plutôt pour des 1/2 elfes. Par contre les hauts-humains étaient les humains qui vivaient directement au contact des dieux, ils peuvent donc avoir des physiques variés selon leur appartenant ethnique (on peut imaginer un targien haut-humain, un érédien haut-humain etc). Ils vivent + longtemps que les humains normaux et sont souvent des nobles ou proches d'un clergé.

Question : Y a t il un ordre chevaleresque en dehors des paladins.

Réponse : On peut dire qu'il existe 4 ordres de "chevalerie" en plus des Paladins, ce sont tous des groupes de troupes d'élites provinciales. - les cavaliers Anoriens, - les gardes impériaux nain monteurs d'ours, - les gardes écarlates elfes, - les chevaliers de Nostrie (d'où furent originaires les premiers paladins).

Et si je ne met pas les autres groupes de troupes d'élites dans les "chevaliers" c'est parce qu'ils n'ont pas de véritables troupes de cavalerie, mais qu'il s'agisse des guerrier de cristal, des soldats des neiges, des compagnons bleus, etc. Leur groupes sont tous structurés à la façon d'un ordre de chevalerie (seuls les objectifs et les techniques de combat de ces groupes changent).

Sur l'adaptation D20

Question : Sachant que tout est écrit pour le système maison, est il simple de le convertir en D20 ? Y a-t-il des versions des scénars pour D20 ?

Réponse par énaménil : Tu verra que normalement l'adaptation au système D20 n'est pas très compliquée, car comme ce sont 2 jeux à niveau, avec un D20, des caractères/traites et des compétences/aptitudes ce n'est pas très compliqué. Dès que j'aurais un peu de temps, je mettrais réellement en chantier l'adaptation D20 et la version D20 de chacun des scénarios.

Réponse par naelin : Pour être tout à fait honnête, la translation Supra->D20 ne nécessite pas beaucoup de modifications. Pour le profil des monstres il suffit de se référer au Manuel des Monstres. Pour certains PNJs, les caractéristiques sont facilement adaptables (en comparaison avec l'archétype du personnage de la classe et du niveau correspondant), les compétences trouvent souvent leur équivalent (et passer d'un % à un score sur 20 ne demande pas beaucoup de calcul !) et pour le reste, libre au MD d'ajouter les créatures/lieux qui lui chantent, puisque, la règle d'Or est toujours : « Les règles proposent, le Meujeu dispose ».