



Jean-Marc Gilet

CHRONIQUES D'

# Arkhamval

ÉDITION F.A.Q. & ERRATA



## Sommaire

<b>Chroniques d'Arkhanval</b> .....	3
<b>Combattre</b> .....	3
<b>La magie</b> .....	4
<b>Le vampirisme</b> .....	5

**Directeur éditorial:** Sébastien Célerin

**Assistants éditoriaux:** Maël Carré, Cyril Mongodin et Cylia Priem

**Responsable d'édition:** Lise Guillotin

**Directeur artistique:** Jean-Marc Gilet et Jean-Charles Pasquer

**Illustrateur – Paravent du meneur de jeu:** Chris Cold

**Illustrateurs – Images intérieures des ouvrages:** Lola Bureau, Chris Cold, Oscar Fayemendie, Benjamin Giletti, Mika Koskensalmi, Yiwen Li, Mohammad Qureshi, William Riffault, Gaëlle Seguillon, Hugo Talon, Richard Tranier, Dominique van Velsen, Léo Violet et Karin Wittig

**Cartographes:** Louison Bienvenu (cartes régionales), Patrick Janniaud (plan de l'arkaneum) et Jean-Charles Pasquer (carte du monde)

**Icônes et enrichissements divers:** Sylvana Biaïs (arks et archétypes) et Richard Tranier (enrichissements et textures)

**Maquette:** Jean-Charles Pasquer

**Playtests:** Julien Allain, Thomas Auzerais, Axel, Hector Bersot, François Bonnet, Jean-Christophe Brabant, Lola et Vincent Bureau, Sébastien Caillé, Henri Camus, Angélique «Gegems» Carrias, Clément Charlot, Juliette Charrier, Yoann Conan, Laurent Darde, Geoffroy et Zélie Debrée, Ezel, Chloé Fernandez, Romain Gibier, Sophie et Camille «Colossedeau» Gilbert, Tom Gillet, Lucile Goube, Sylvain et Tiphaine Gourier, Victoria Grudzien, Denis Guidot, Nicolas Hialt, Tekka Huet, Shany Jourdain, Raphaël Jumontier, Grégoire Latry, Thomas Lheureux, Frédéric Moreau, Da Jo Payet, Marine Plathey, Bastien «Zyx» Pohu, Karine Pouget, Arnaud Poulizac, Jean-François Quentin, Anthony «Reiz-Vahloktiid, Rémy Régent, Christian Roche, Roberto Rossini, Etienne Royer, Lucas «Bana» Saillant, Pierre-Marie Sécher, Cédric Simon, Olivier Thoret, Nadine Vanhouche et Nicolas Roussy-Ducher du magasin Guyajoux à Loches, les clubs Ad Vitam Rolistam de Chargé et Le Cercle d'Ambacques d'Amboise.

**Conception du dé Arkhanval:** <https://aleades.com>

Le jeu de rôle *Arkhanval* est édité par Storyline Consulting SARL, 1 Briangault, 44590 Sions-les-Mines, France.  
For The Story et Bravelion Games sont des marques déposées par Storyline Consulting.

[WWW.FORTHESTORY.FR](http://WWW.FORTHESTORY.FR)

[WWW.BRAVELIONGAMES.COM](http://WWW.BRAVELIONGAMES.COM)



# Chroniques d'Arkhanval

Régulièrement, par la publication de PDF sur le site de Bravelion Games et le Discord d'Arkhanval, l'univers et les règles d'Arkhanval s'étofferont. Répondre à vos questions, vous proposer de nouvelles spécialités, de nouvelles règles, enrichir les bibliothèques du monde entier, découvrir de nouvelles plantes, des recettes alchimiques, apprendre de nouveaux sortilèges... Un large éventail de nouveautés et de commentaires vous sera ainsi proposé. Cette première série d'articles reprend essentiellement des précisions concernant les règles de combat et de magie, notamment en réponse aux questions posées sur le Discord dédié à Arkhanval. Une règle spéciale est également mise à l'honneur: le vampirisme.

## ♦ Combattre

(voir *Livre des règles*, p. 97)

### LA DURÉE D'UN COMBAT

Le mode utilisé et l'impact des tables des blessures influent fortement sur la durée d'un combat.

En **mode agressif**, il est assez rapide d'obtenir des blessures graves ou critiques. Leurs conséquences (malus, étourdissements, saignements...) peuvent mettre le blessé hors combat sans le tuer. En outre, il ne faut pas oublier que les « 10 » sur les dégâts sont relancés et que les résultats s'additionnent. Un assaut peut donc provoquer des dégâts de  $2d10 + \text{l'arme} + \text{d'éventuelles spécialités}$  (Redoutable efficacité, Dégâts augmentés) + la différence des QR. Avec d'éventuelles relances, le résultat peut être rapidement supérieur à 20 et donc provoquer une blessure grave. L'avantage éventuel acquis en Art du combat permet aussi des relances.

Avec un **Coup spécial**, un combat peut aussi aller très vite. Notamment si un assaillant choisit de désarmer son adversaire ou de le faire tomber.

Le **mode tactique** est très utile pour le round qui suit l'utilisation de ce mode. Au round suivant, il est plus facile de tenter une technique particulièrement complexe, c'est notamment le bon moment pour tenter un coup spécial, les 4 points de différence sur les QR sont plus faciles à obtenir puisque l'adversaire va lancer 2 fois les dés et conserver le moins bon résultat.

La technique de combat «**localiser**» implique d'adapter les résultats des blessures graves et critiques en fonction de l'arme utilisée, de la zone ciblée, de la description des actions des personnages ou de la morphologie de la créature blessée. Libre au MJ de faire vivre le combat en fonction des conséquences d'une telle blessure.

- **Par exemple.** Le fait de localiser à la tête (FD + 2), va automatiquement engendrer un jet de résistance en arkœur pour ne pas être étourdi, en cas de blessure grave, et un jet de résistance pour ne pas être assommé s'il y a une blessure critique.
- **Autre exemple.** Si une attaque localisée à la main (FD +2) provoque une blessure critique, la victime ne pourra plus tenir son arme.



- **Troisième exemple.** Localiser à la jambe (FD +1) et infliger une blessure grave déclenchera un jet de résistance en arkœur pour ne pas tomber.

## Nouvelles spécialités

### STRATÈGE

**Fine lame.** En cas de succès en mode tactique, au round suivant, la règle normale s'applique (l'adversaire lance 2 fois les dés et conserve le moins bon résultat), mais vient s'ajouter un nouvel avantage : le stratège lance également 2 fois les dés, et il conserve le meilleur résultat.

### COMBATTANT

L'utilisation de Coups spéciaux est complexe face à un adversaire bien supérieur à soi. Il est toutefois possible de rendre cette technique plus accessible en se spécialisant.

Dans l'intitulé des Coups spéciaux (voir *Livre des règles*, p. 98), il est écrit Coups spéciaux et bottes secrètes. C'est pour ce second point qu'il est possible de se spécialiser.

Un combattant peut acquérir une spécialité qu'il nommera à sa guise et deviendra une botte secrète. Il sera le seul à la connaître, à moins que quelqu'un la lui ait enseignée.

Il est nécessaire de préciser avec quel type d'arme la botte secrète sera utilisée (armes contondantes, armes tranchantes à une main, lances, mains nues...). Il s'agit d'une manœuvre bien précise et toujours la même : faire tomber son adversaire, le marquer au visage, le désarmer, etc. L'originalité ou le caractère inattendu de cette manœuvre engendre un FD + 1 pour son adversaire. Toutefois, un observateur attentif qui l'étudie longuement pendant qu'il l'utilise ou le fait de mettre en pratique plusieurs fois ce coup spécial contre un même adversaire finira par supprimer ce FD + 1 (si un art du combat à FD 8 est réussi).

Cette spécialité fonctionne comme un coup spécial (FD +1), mais avec seulement 3 points à cumuler au lieu de 4, et avec toujours le même effet escompté.

Cette spécialité pourra être acquise plusieurs fois afin d'obtenir plusieurs bottes secrètes.

Exemples de noms de bottes secrètes : La Danse du Voile, Le Jugement d'Airain, Cœur Sanglant, l'Épine du Ciel, La Morsure, le Tombeau des Voix, le Temps Suspendu, La Griffes, le Souffle de l'Aube, l'Étreinte du Draken, la Lame Silencieuse...

## ♦ La magie

### MAGICIEN CHARGÉ PAR UN ASSAILLANT

Un magicien qui lance un sortilège est vulnérable si un adversaire lui fonce dessus pour se battre.

Il est d'abord nécessaire de confronter un jet de dés du magicien avec la compétence de magie qu'il est en train d'utiliser et l'Art du combat de son assaillant :

- **Si le magicien obtient une meilleure QR** et que les points de magie nécessaires sont atteints, le sortilège est lancé. Ses effets s'appliquent avant que le combattant ne puisse porter un coup au magicien.
- **Si le magicien perd la confrontation ou se retrouve à égalité** et que les points de magie nécessaires sont atteints, le sortilège ne prendra effet qu'après que les dégâts ont été encaissés.

Tant qu'il se concentre sur sa magie, le magicien est sans défense (aucun jet de dés pour tenter de contrer son assaillant). Tant que les points nécessaires ne sont pas atteints, en cas de blessure, le magicien peut tenter un jet de concentration pour ne pas perdre les points de magie accumulés (voir *Livre des règles*, p. 117 : Blessure grave FD 8, Blessure critique FD 9). Si la concentration n'est pas brisée, le magicien peut continuer à lancer son sortilège, mais l'assaillant est à FD -2.

### DAVANTAGE D'OBJETS MAGIQUES.

Une alternative vous est proposée si vous souhaitez un monde avec davantage d'objets magiques (voir *Livre des règles*, p. 114).

Si un personnage utilise une pierre de rêve pour enchanter un objet, vous pouvez n'autoriser le sacrifice que d'un seul point d'ark pour l'enchanter (cela reste un point d'ark et non un cercle). La pureté de la pierre de rêve détermine alors combien de sortilèges au maximum peuvent être lancés dans l'objet (par le jet d'1d4) et la QR du jet de dés en Signentropie détermine combien le magicien peut véritablement en lancer.

Avec une pierre de rêve, les sortilèges sont définitifs. Il n'est donc pas possible d'en changer un pour un autre.

Au cours du 1<sup>er</sup> Âge, beaucoup plus d'objets magiques ont été fabriqués. Le caractère chaotique du monde permettait de pratiquer la magie de manière très débridée.

Il est donc possible de trouver des objets magiques d'une grande puissance issus de ces temps reculés.

### APPRENDRE UN SORTILÈGE

(voir *Livre des règles*, p. 115)

Lors d'un sortilège à multiple FD, son coût est égal au FD le plus élevé.

Par exemple, *Bienfaits de l'arkœur* est noté avec un FD variable en fonction de la gravité de la blessure : FD 3 pour une blessure légère, FD 5 pour une blessure grave et FD 7 pour une blessure critique. Pour obtenir ce sortilège, il faudra se baser sur un coût de 7 à la création et de 35 par la suite (à moins qu'une spécialité, la lecture d'un grimoire ou l'aide d'un professeur ne vienne modifier ce chiffre).

### ♦ Le vampirisme

Le vampirisme agit comme certains poisons (voir Léathan, in *Livre des règles*, p. 166). Il s'attaque aux arks. Il existe plusieurs espèces de vampires. Chacun d'eux s'attaque à des arks différents ou absorbe une quantité différente de points ou de cercles d'arks à chaque round. Leur capacité à maintenir une cible sous leur emprise tandis qu'ils la vampirisent est également variable. Certains inoculent un paralysant qui ne permet pas à la victime de se débattre (à moins d'un jet de résistance réussi), d'autres doivent la contraindre physiquement.

Dans le cas des wircamens de Vendebrome (voir *Livre du monde*, p. 146-148), la cible perd 5 cercles par round. Il faut donc convertir la caractéristique en cercles quand il n'y en a pas assez.

#### Exemple : arkœur 3.

- Round 1 : la victime se retrouve avec 2 en arkœur et 5 cercles.
- Round 2 : elle n'a plus que 2 en arkœur avec 0 cercle.
- Round 3 : elle n'a plus que 1 en arkœur et 5 cercles.
- Round 4 : elle n'a plus qu'1 en arkœur et 0 cercle.
- Round 5 : si le vampire ne relâche pas son étreinte, le dernier point d'arkœur de sa victime sera converti en 10 cercles, ce qui la plonge dans le coma...
- A 0 cercle et 0 en arkœur, la victime succombe définitivement.

Un point d'arkœur absorbé ne signifie pas qu'il est gagné par le wircamen. En revanche, il permet au wircamen de gagner du répit, il est protégé et ne souffrira d'aucune mutation pendant une durée qui dépendra de la « puissance » de la créature qui l'a nourri, de la force de son lien avec Arkhanval (c'est pourquoi les Enfants d'Arkhanval sont bien plus « nourrissants » que les humains).

Il cessera également de vieillir pour cette même durée. Les wircamens vampires peuvent donc devenir immortels (à condition donc de se nourrir régulièrement).

Si leurs victimes ont des points en arkontropie, ils peuvent leur apporter des points supplémentaires qui se traduisent par des points d'arks. La même règle que précédemment s'applique pour se nourrir, mais à chaque point d'arkontropie consommé, un point d'ark est gagné. Quand ils gagnent 1 point d'ark, les wircamens ne peuvent pas anticiper là où il sera affecté. C'est en fonction de la créature qui les a nourris. Cela dépend de son lien avec Arkhanval. C'est pourquoi les wircamens cherchent une grande variété dans leur alimentation. D'autant plus que certaines créatures n'ont que peu d'effet. Les wircamens vampires peuvent donc devenir également redoutables par le développement de leurs arks.

## Errata Livre des règles

**Page 195 :** le prix du couteau de lancer est prohibitif. Il est écrit 20 électrum au lieu de 2.

**Page 90 :** exemple de création de personnage. Il ne prend pas en compte « Polyvalence » la particularité des humains. Un oubli inhérent au travail de correction qui a suivi la campagne de financement, car cette particularité n'existait pas avant les remontées de certains souscripteurs qui jugeaient les humains moins intéressants que les autres peuples. Une remarque très pertinente qui a donc entraîné une correction avec l'ajout de « Polyvalence », sauf sur l'exemple de création de personnage. Il faut donc ajouter 5 points aux points à répartir à la création de personnage .