

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

LIVRE DE BASE

LISTE DES PRINCIPALES MODIFICATIONS EFFECTUÉES DANS LA 3^E ÉDITION (2019)



PAGE	SUJET	TEXTE D'ORIGINE	MODIFICATION
INTRODUCTION			
p. 14	Magie	Si le total des deux dés est égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique MAGIE, alors le sort est lancé avec succès.	Si le total des deux dés est égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique MAGIE plus la compétence de magie appropriée (Magie Supérieure pour le magicien Vithrain) alors le sort est lancé avec succès.
CHAPITRE 1 - LES RÈGLES PRINCIPALES			
p. 41	Talents	Les deux armes doivent être maniables d'une seule main, et au moins l'une d'elles doit être une dague ou une épée courte. Si le Héros attaque un ennemi unique, un assaut victorieux permettra de lancer le dé de dégâts deux fois (chaque lancer ayant son propre test d'Armures). Si le Héros combat deux ennemis ou plus, il peut désigner deux adversaires qui seront blessés si sa Force d'attaque l'emporte.	Les deux armes doivent être maniables d'une seule main, et au moins l'une d'elles doit être une dague ou une épée courte. Chacune donne lieu à un jet séparé d'attaque et de dégâts. Si le Héros attaque un ennemi unique, celui-ci ne fait qu'un seul jet d'attaque mais deux jets d'armure, au cas où les deux armes l'aient touché. Les coups et échecs critiques sont indépendants, il est donc possible qu'une attaque soit particulièrement réussie ou ratée sans que cela n'affecte l'autre, voire qu'une des attaques soit un coup critique et l'autre un échec critique !
p. 42	Talents	La protection accordée par ce talent dépend des points attribués à la compétence Esquive ; des explications plus complètes sont données p. 59 et p. 81.	Ce talent doit être combiné à la compétence Esquive et offre un bonus de +1 aux jets d'Esquive ; des explications plus complètes sont données p. 81.
	Talents	Le test original échoué et la nouvelle tentative comptent ensemble et ne coûtent que 1 point de CHANCE.	Le 2 ^e test ne fait pas perdre 1 point de CHANCE.
p.59	Mouvement	Les objets les plus lourds comptent pour deux objets	Les objets les plus volumineux comptent pour deux objets



p. 81 Esquive

Si l'attaquant l'emporte, **calculez les dégâts**. Si l'esquive triomphe, **considérez que le personnage** effectue un mouvement qui l'avantage pour le prochain assaut : il a pu se mettre à couvert, monter un dénivelé, sauter en contrebas, etc. **Consultez les tableaux de modificateurs aux action de combat p. 73 et 76 pour exemples**. Un Héros possédant le talent Bretteur et la compétence Esquive peut **réduire les dégâts qu'il subit en essayant d'esquiver les coups au lieu de les encaisser**. **L'esquive suit le même principe de jeu que les armures, à ceci près que son efficacité dépend du nombre de points dans la compétence Esquive (voir tableau p. 82 et p. 42 pour le talent Bretteur)**. **Autrement, le Héros ne peut pas esquiver s'il porte une armure ou s'il tente de parer un coup à l'aide d'un bouclier**.

Si l'adversaire l'emporte, **il faut effectuer un jet dans le tableau p. 82**. **Le niveau d'Esquive détermine le jet d'Esquive (équivalent à un jet d'armure) à effectuer**. **Ainsi, il sera possible non d'encaisser mais d'éviter tout ou partie des dommages**. Si l'esquive triomphe, **le personnage** effectue un mouvement qui l'avantage pour le prochain assaut : il a pu se mettre à couvert, monter un dénivelé, sauter en contrebas, etc. Un Héros possédant le talent Bretteur et la compétence Esquive peut ajouter **un bonus de 1 à son jet d'Esquive** (voir p. 42 pour le talent Bretteur). **Un personnage possédant la compétence Esquive peut alterner les jets d'esquive avec des jets d'armure, mais pas les cumuler**. **Naturellement, il sera préférable d'utiliser la forme de défense procurant le plus de chances d'éviter les dégâts**.

p. 84 Mort

On pourra considérer un monstre tombé à 0 point d'Endurance comme mort, alors qu'un Héros ne **risque pas de mourir tant que son total d'ENDURANCE est supérieur à -4**. **Alors inconscient, il perdra 1 point de CHANCE** chaque minute

On pourra considérer un monstre tombé à 0 point d'Endurance comme mort, alors qu'un Héros ne **meurt que si son total d'ENDURANCE atteint -4**. **Un Héros inconscient (ayant donc un total d'ENDURANCE compris entre 0 et -3) perdra 1 point de CHANCE** chaque minute

CHAPITRE 2 - POUVOIRS EXTRAORDINAIRES

p. 91 Magie

Et en cas de double 6, on considère exceptionnellement que ça n'aura pas plus d'effet négatif qu'un simple échec (on passe à 0 et on ne peut plus lancer de charmes pour le reste de la journée).

Si on ne dispose que d'1 PM et qu'un lancer donne un double 6, on perd son unique PM et, en conséquence, jusqu'à ce qu'on en récupère, on ne pourra plus lancer de charmes.

p. 131 Religion

Pour **prodiguer** de nouveaux soins, le **prêtre** doit dépenser 1 point de CHANCE :

Pour **recevoir** de nouveaux soins, le **Héros** doit dépenser 1 point de CHANCE :

Pour **recevoir** de nouveaux soins, le **Héros** doit dépenser 1 point de CHANCE :

Pour **que le Héros puisse recevoir** de nouveaux soins **effectifs**, il doit dépenser 1 point de CHANCE :

CHAPITRE 3 - LE MONDE

p. 156 Équipement

Lance (2 fois)

Première occurrence : **Épieu** (décrite page. 78)

Équipement

Brassard de force

Bague de Puissance (décrit p. 180)

p. 180 Équipement

(absent)

BAUME CURATIF L'application de ce baume sur un personnage double l'efficacité de tous les soins qu'il reçoit durant les 30 prochaines minutes.

CHAPITRE 4 - L'AVENTURE

p. 248	Campagne	Un test de Vigilance simple réussira permettra de détecter la pierre rapidement.	Un test de Vigilance simple réussira permettra de détecter la pierre rapidement. En cas d'échec, un combat avec des gardes est inévitable mais, ensuite, les Héros trouveront la pierre sans nécessité de tests supplémentaires.
p. 254	Campagne	Carte	carte mise à jour avec les éléments nouveaux issus de <i>l'Anneau des Serpents de Feu</i>

ANNEXES

p. 308 - 309	Règles optionnelles	Cependant, les Livres dont vous êtes le Héros de la série Défis Fantastiques utilisaient une méthode aléatoire pour créer les Héros et certaines personnes restent attachées à ce système. Ce dernier occasionnerait des personnages munis de capacités quelque peu différentes, ce qui amènerait probablement à déséquilibrer l'équipe si les héros sont créés tantôt selon le système principal, tantôt selon le système principal, tantôt selon le suivant. La plus grande prudence est donc conseillée quant à ce dernier et il est fort recommandé de ne pas l'utiliser en même temps que le système de création original.	Cependant, les Livres dont vous êtes le Héros de la série Défis Fantastiques utilisaient une méthode aléatoire pour créer les Héros et certaines personnes y restent attachées. Un système de création aléatoire de ce type est donc proposé pour DF-Jdr. Il génère des personnages munis de capacités quelque peu différentes, ce qui amènera probablement à déséquilibrer leur groupe. La plus grande prudence est donc conseillée et il est fort recommandé de ne pas utiliser le système de création aléatoire en même temps que le système de création original.
p. 314	Règles optionnelles	Considérons que le total de base à atteindre soit de 15 , un Héros avec une HABILITE de 7 et une compétence à 1 devra obtenir au moins 7 pour réussir.	Considérons que le total de base à atteindre soit de 14 , un Héros avec une HABILITE de 7 et une compétence à 1 devra obtenir 6 ou plus pour réussir
p. 316	Règles optionnelles	la compétence Arcane (2 fois) L'Arcane	La compétence Magie Arcanique La magie Arcanique



Maquettage de Fabrice Laffont, © Scriptarium 2020, <http://scriptarium.fr>

Illustrations de Jidus.

Relecteurs : Paragraphe 14, Vik, Yaztromo, Graham, Morgon, Sykes, Thomas Roesh.

La série Défis Fantastiques est publiée par les éditions Gallimard Jeunesse. Tous droits réservés