# Errata et précisions

Après une année de développement, à raison de plusieurs parties par semaine, en joueuse et maîtresse de jeu, Cœurs Vaillants est devenu mon go-to pour à peu près n’importe quoi. Il s’étoffe progressivement et surtout appelle plein de petits ajustements et de petites corrections.

Ce document sera mis à jour au fur et à mesure du développement du jeu.

Quand un aventurier effectue un truc de combat, il ajoute son bonus de combat au jet contre sa caractéristique.

Le pouvoir du clerc de faire fuir les morts-vivants fonctionne aussi sur les élémentaires, les créatures artificielles (comme les golems) et sur les créatures malveillantes originaires d’autres plans (comme les démons ou les fées noires).

Une coquille, relevée depuis longtemps, corrigée au crayon dans l’exemplaire de l’auteur, et complètement oubliée ensuite : au second niveau, les magiciens bénéficient de quatre matrices de cercle 1 et non pas trois matrices comme indiqué.

D’une manière générale, un bonus de +1 à l’attaque octroyé par une arme magique ou une capacité spéciale donne aussi un bonus de +1d4 aux dégâts. C’est le cas, par exemple, du bonus à l’attaque et aux dégâts contre les orques et gobelins du nain. Nous proposons que le bonus de spécialité d’arme du guerrier (+2 à l’attaque et +2 aux dégâts) devienne un bonus de +1 à l’attaque +1d4 aux dégâts avec cette arme (ce qui permet d’infliger 1 dégât supplémentaire sur une mineure). La modification est à apporter aussi à certains objets magiques comme les bracelets de l’archer ou l’amulette du tueur de monstre.

Un élément important et qui est apparu comme plus important que prévu : quand une créature possède plus de DV que le niveau de l’aventurier, elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre ses sorts et pouvoirs, ainsi que contre les trucs de combat. Si elle est de niveau égal ou inférieur, elle n’a pas de sauvegarde. Les figurants subissent les mêmes limitations face aux pouvoirs des monstres. Toutefois, les personnages peuvent toujours effectuer une sauvegarde, même contre une créature plus puissante – c’est un effet de leur statut d’aventurier, comme le bonus de 8 points de vie qu’ils reçoivent.

Corollaire : les créatures qui effectuent un truc de combat n’ont jamais besoin d’effectuer de jet de caractéristique. Elles réussissent toujours à placer un truc de combat (en échange d’une action), mais les aventuriers peuvent toujours effectuer un jet de sauvegarde pour s’en protéger.

Toutefois, si une créature doit effectuer un jet de caractéristique, on peut considérer qu’elle a un score moyen de 10 dans chacune – avec les ajustements éventuels selon sa nature, sa description et sa puissance : un gobelin aura peut-être 15 en Force quand un dragon aura 5.

Il n’est pas dit que ça serve souvent, mais voici comment gérer les jets en opposition : quand deux adversaires se disputent directement le résultat d’une action, chacun d’entre eux effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre selon les règles normales. L’emporte celui qui obtient la meilleure marge.

Règle tactique très intéressante : les aventuriers partagent leurs initiatives. Ce n’est pas forcément celui qui a obtenu tel ou tel score qui agit. Les joueuses peuvent se mettre d’accord pour échanger, à chaque tour, leur initiative afin d’obtenir des effets tactiques intéressants.

Le guerrier obtient une initiative de 15, le mage obtient un 8 et le voleur un 3. Dès le premier tour, il apparaît aux joueuses qu’il est préférable que le mage agisse en premier, à 15, pour placer un effet utile ; le voleur profite d’agir à 8 pour placer un truc de combat et offrir un avantage au guerrier ; le guerrier agit finalement à 3 et profite de la situation pour placer ses attaques. Au tour suivant, toutefois, il agit en premier pour bénéficier de l’élan et empêcher les adversaires de se reprendre tandis que le voleur protège le mage et que celui-ci, enfin, lance un autre sort.

Les adversaires des personnages jouent toujours dans l’ordre établi par les jets – c’est trop compliqué à gérer pour la maîtresse de jeu d’échanger les actions des uns et des autres.

Nous proposons de changer les quatre métiers originaux par : Artisan, Courtisan, Érudit et Voyageur, qui sont plus parlant que ceux du livre de base.

Nouvelle fournée de corrections et de propositions (23 août 2021)

Corriger la compensation de faiblesse de Force comme suit (Compagnon 1) :

Tout maigrichon, ton aventurier ne peut pas manier les armes lourdes. Toutefois, il a appris à viser là où ça fait mal au lieu de taper comme une brute. Il ajoute 1d4 à tous ses dégâts en combat, au corps à corps et à distance.

Les modifications suivantes peuvent être utilisées pour les peuples et les classes du livre de base :

Humains. Érudit +1 ; +2 au bonus de sauvegarde contre la mort ; tu peux remplacer l’un de tes scores par un 8 (généralement le plus élevé) ; tu peux toujours dépenser un point d’aventure pour relancer un jet raté (mais sans bénéficier de l’avantage).

Nains. Courtisan +1 ; +2 au bonus de sauvegarde contre les poisons ; le nain récupère 1d8 points de vie par niveau durant un répit (au lieu de 1d4) et il récupère toujours tous ses points de vie durant un repos, quelles que soient les circonstances ; où qu'il aille, en échange d'un point d’aventure, un nain trouve un correspondant, un ami de sa famille, un cousin, susceptible de l'aider ou de l'informer.

Elfes. Voyageur +1 ; +2 au bonus de sauvegarde contre la magie ; immunité à la paralysie et au sommeil ; à chaque fois qu’il doit se déplacer d’un point à un autre, ton elfe peut décider s’il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr ou le plus intéressant en échange d’un point d’aventure.

Gnomes. Artisan +1 ; +2 au bonus de sauvegarde contre les souffles ; bonus de +4 à la classe d’armure face aux grandes créatures (plus grandes qu’un ogre) ; quand le gnome fait tourner sa bouteille de Pomme-Chenille auprès de ses alliés, il peut lancer l'équivalent du sort Bénédiction en échange d'un point d’aventure.

Pour les classes, remplacer les bonus de sauvegarde existant par les suivants :

Guerrier. +2 aux bonus de sauvegarde contre la mort et les poisons.

Voleur. +2 aux bonus de sauvegarde contre les souffles et les poisons.

Magicien. +2 aux bonus de sauvegarde contre la mort et la magie.

Clerc. +2 aux bonus de sauvegarde contre la magie et les souffles.