

PROBLEMES DE DEMONOLOGIE

Tout allait bien avec la démonologie jusqu'à ce que je mette le nez dans L'Art de la Conjuración. Ayant résolu certains problèmes je vais vous en faire profiter.

1) Comment expliquer la difficulté d'invocation :

Pour invoquer un démon il faut faire un jet de *Noirceur* + *Démonologie* + *1d10*. Dans le livre de base il est dit que la difficulté d'invocation dépend du Cercle concerné.

Exemple : Cercle I / DIFF 10, Cercle III / DIFF 20.

Cependant dans le supplément L'Art de la Conjuración quelques démons sont présentés et pour chacun est indiqué la difficulté d'invocation suivant le score de Noirceur.

Exemple :
DOULEUR démon de premier cercle,
DIFF 28 / Noirceur 1 ;
DIFF 16 / Noirceur 3 ;
DIFF 13 / Noirceur 7 etc.

DOULEUR			
Sexe : masculin			
Origine : Opalin			
Démon de premier Cercle			
DIFF 28/Noirceur 1 ;			
DIFF16/Noirceur 3 ;			
DIFF13/Noirceur 7			
DIFF12/Noirceur 9			
TAI :0			
MV :3 (à terre)/0 (en vol)			
Caractéristiques primaires			
AGI : 9, FOR : 2, PER : 2, (RES : 4),			
INT : 7, VOL : 2, CHA : 8, CRE : 2			
Caractéristiques secondaires			
MEL : 6, TIR : 5, BD : - 1			
Densité : 20, Opacité : 0			
Compétences			
Savoir : Chirurgie 10			
Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	8	4	-2

Pourquoi n'avons-nous pas une DIFF de 10 ? Parce que les Points d'Appel ont déjà été réparti pour ce démon.

Je m'explique, un opalin (démon de premier cercle) a **de base** un score de 2 dans chaque caractéristique et on l'invoque avec une DIFF de 10. DOULEUR lui a 9 en Agilité, 7 en Intelligence et 8 en Charisme, il est normal qu'il soit plus difficile à invoquer.

Bon ok jusqu'ici ça se tient, mais pourquoi une DIFF de **28** pour une noirceur de 1 ? C'est là qu'entrent en jeu les Points d'Appel.

Reprenons à zéro. Luthien a une Noirceur de 1 et veut invoquer un opalin ayant les mêmes caractéristiques que DOULEUR.

Il fait donc un jet de :

Noirceur + Démonologie + 1d10 contre DIFF 10.

Il a 5 en démonologie (il a appris en un temps record) et obtient 15 (plutôt pas mal).

Calculons ses Points d'Appel :

Points d'Appel = MR × Noirceur.

Ce qui fait $5 \times 1 = 5$ points pour Luthien. Il peut maintenant les investir dans les caractéristiques de la créature. Il se rend très vite compte que pour pouvoir obtenir 9 en Agilité, 7 en Intelligence et 8 en Charisme il va devoir pas mal s'entraîner (ou demander de l'aide à son diabolin).

Un opalin a de base un score de 2 dans chacune de ses caractéristiques. Invoquer ce démon nécessitait donc :

$(9-2) + (7-2) + (8-2) = 18$ Points d'Appel = $MR \times Noirceur = 18 \times 1$.

Il fallait donc que Luthien obtienne une MR de 18 sur son jet autrement dit qu'il obtienne **28** (DIFF 10)!

Avec une Noirceur de 3 il fallait :

$$MR \times \text{Noirceur} = 6 \times 3 = 18 \text{ Points d'Appel.}$$

Autrement dit une MR de 6 et donc un score de 16 (DIFF 10).

Je ne sais pas pour vous mais moi ça m'a pris un bon moment avant de piger (d'autant que le calcul n'est pas toujours juste il me semble dans L'Art de la Conjuraton).

Remarques :

-Essayez d'obtenir 28 sur un jet de Noirceur + Démonologie + 1d10 avec 1 en Noirceur. Voyons voir, ça fait au mieux 11 de base...

manque plus que 17 points, va falloir demander de l'aide...

-Ne pas oublier que les Points d'Appel servent également à augmenter l'Opacité et la Densité mais pas les compétences, dont le score est fixe (Livre de Base p.262).

2)Ca marche ou ça marche pas... ?

On en vient au second problème.

Rappelez-vous, Luthien a obtenu un score de 15 sur son jet de Noirceur + Démonologie + 1d10. Ce qui était bien insuffisant pour invoquer DOULEUR.

Mais il a tout de même invoqué quelque chose selon les règles du Livre de Base puisqu'il a dépassé la DIFF de 10.

Alors comment qu'on fait ?

Il y a deux possibilités :

a) On procède comme dans le livre de base.

Luthien veut invoquer un Opalin, la DIFF est de 10. On voit après pour la répartition des Points d'Appel dans les caractéristiques. Il lui sera très difficile d'invoquer DOULEUR (DIFF 28) mais il est tout de même probable qu'il obtienne plus de 10 à son jet et invoque quelque chose.

Cela laisse plus de marge d'erreur pour les joueurs.

b) Luthien veut invoquer DOULEUR. Il calcule les Points d'Appel qu'il lui faudrait, c'est-à-dire 18 dans le cas présent, et en déduit la DIFF (qui est donc de 28).

S'il obtient moins de 28, c'est raté !

Cette seconde méthode ressemble aux Marges de Qualité qui augmentent la DIFF d'une Œuvre. Ici ce sont les Points d'Appel qui font office de Marge de Qualité (mais les calculs de DIFF sont un poil plus complexes).

Exemple :

Luthien a une Noirceur de 7 et veut invoquer DOULEUR. Il lui faut toujours 18 Points d'Appel.

$$\text{Points d'Appel} = MR \times \text{Noirceur} = MR \times 7 \geq 18$$

Il lui faut donc une MR d'au moins 3 ($3 \times 7 = 21$, $2 \times 7 = 14$).

La DIFF est de $10 + 3 = 13$.

Pour ma part, j'ai choisi la deuxième alternative, plus cohérente avec les suppléments.

3)Limites de conjuration :

Il est écrit dans l'Art de la Conjuration que le nombre de démons différents pouvant être invoqués varie suivant le Cercle et le score de Noirceur.

Il n'y a pas de soucis lors de la création d'un personnage conjurateur. Le joueur et l'EG conviennent des démons connus du personnage.

Mais qu'en est-il des personnages qui ont vécu suffisamment longtemps pour avoir progressé dans la Ténèbre ?

Exemple :

Après un bref séjour en Abyrne, Luthien atteint le joli score de ...euh... disons un score suffisamment élevé pour pouvoir invoquer : 1 Ambré et 1 Safran, ni plus ni moins (l'Art de la Conjuration p.70).

Ces deux démons seront-ils défini la première fois que Luthien tentera une invocation dans ce Cercle ? Ou bien sont-ils d'ores et déjà lié à Luthien sans que celui-ci le sache ?

Ben j'ai rien lu là-dessus alors c'est comme vous voulez ! Quoiqu'il en soit, j'opte pour la seconde méthode bien qu'arbitraire (puisque c'est l'EG qui détermine les démons) et ce pour deux raisons :

-Luthien est un aventurier. Mage, Harmoniste il prend beaucoup de risques et a souvent besoin d'aide... euh... musclée disons. Mais ce soir, son maître, le Baron Kiskalt, reçoit la cour de Moughende en son manoir et le cuisinier est introuvable. L'avenir de la Baronnie dépend du bon déroulement de la soirée. Luthien, qui est une quiche en cuisine, ne voit pas d'autre alternative que d'invoquer un Ambré aux compétences culinaires. Dommage, il devra se le coltiner pour le restant de ses jours.

-La Ténèbre établit un lien avec le conjurateur au gré de son évolution. Elle est à même de comprendre les besoins ou les affinités de ce dernier. J'imagine bien l'Ambré et le Safran rendre une petite visite à Luthien, histoire de faire connaissance. Sinon, il est possible de s'en sortir avec certaines peines que je ne citerai pas ici.