



**LES  
CHRONIQUES  
DE L'ÉTRANGE  
HONG KONG**

**ERRATA & FAQ**

**ÀU 11-03-2023**



# 大奇闻异事

## ERRATA & FAQ

### **RÉDACTION**

Cédric « jtrthehobbit » Lameire, à partir des questions de la communauté

### **MISE EN PAGE**

David « Mystery Man From Outerspace » Bercovici

### **SITES**

<https://chroniques-etrange-no.fr/phpBB3/viewforum.php?f=18>

<https://discord.gg/NDW9rhqZ7H>

## Errata du Livre de Base

**Page 203** - Les « spécialités » suggérées pour les *Ressources* sont en réalité des *Domaines suggérés*.

**Page 212** - *Exemple de création de personnage* : pour parvenir au total de 15 points de compétences, il faut ajouter la compétence Kung fu à 1 qui n'est pas mentionnée, mais bien présente dans la fiche complète page 481 (c'est un oubli).

**Page 228** - Dans le chapitre sur le *Loksyu*, il est fait référence à l'aspect généré alors qu'il devrait être question de l'aspect dominé : la phrase correcte est donc « Durant la partie, chaque dé placé sur l'Aspect dominé par l'Aspect du jet rejoint directement le *Loksyu*. »

**Page 278** - *L'Immortel sur sa montagne* dans *L'Épée du Faîte suprême*, comporte la phrase d'introduction « Concentré et résistant, le pratiquant contrôle la douleur. » qui devrait être remplacée par « Quand il se concentre suffisamment pour maîtriser son épée, le pratiquant reste imperméable aux distractions. » - le mécanisme de la Technique reste inchangé. Seule la description est modifiée.

**Page 281** - *La Nuée vorace* dans *Les Milles Frelons* est notée comme une activation Réaction, alors qu'elle devrait avoir une activation Action d'attaque.

**Page 291** - Il y a une erreur dans le tableau pour le coût en puissance des *Trois trésors* :

Retirer 1 point de Trésor : *Zing, San* ou *Hei* (Vitalité ou *Hei* dans le cas d'un PNJ) = 1 point de Puissance ;

Ajouter 1 point de Trésor : *Zing, San* ou *Hei* (Vitalité ou *Hei* dans le cas d'un PNJ) = 2 points de Puissance ;

Créer une Protection de + 1 pour un Trésor : *Zing, San* ou *Hei* (Vitalité ou *Hei* dans le cas d'un PNJ) = 3 points de Puissance ;

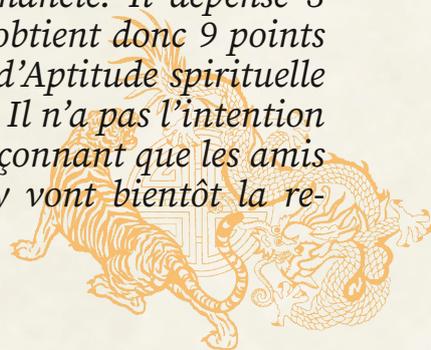
Exactement comme dans les exemples tout au long du livre ainsi que dans le livret du joueur.

**Page 305** - *Thé infernal* : Cette source de dégâts spirituels affecte la *San* et non pas le *Zing* comme indiqué.

**Page 316** - Pour plus de clarté sur le fonctionnement d'*Invocation*, remplacer « Le PJ est capable de canaliser son énergie Yang afin de se créer un redoutable arsenal, transférable et utilisable par un autre personnage que lui-même. » par « Le Yin et le Yang sont comme les deux pôles opposés d'un aimant. Afin de se créer un redoutable arsenal, le PJ concentre son énergie Yin de manière à attirer à lui le Yang céleste qu'il peut insuffler dans une arme ou modeler à sa guise. », ainsi que « Lorsque le PJ mobilise son souffle positif pour prier une divinité » par « Lorsque le PJ canalise le souffle Yang invoqué pour prier une divinité ».

**Page 346** - Le calcul de l'exemple est incorrect, voici le bon texte :

*Wyman* dispose d'une *Aptitude spirituelle* d'une valeur de 3 avec la *Spécialité Nécromancie*. Il dépense 3 points de *Hei* et obtient donc 9 points de Puissance : 3 d'*Aptitude spirituelle* × 3 *Hei* dépensés. Il n'a pas l'intention de rester là, soupçonnant que les amis fat si de *Mallory* vont bientôt la re-



*joindre ou sont peut-être déjà dans le bâtiment. Il décide donc de donner l'Effet « distance » à son sort, afin de permettre à ses goengsi d'agir contre les PJ tandis qu'il fuira le plus loin possible : 500 mètres pour 3 points de Puissance (cf p. 294), ce qui lui laisse 6 points pour l'Effet « durée » : une scène suffit, pour 2 point de Puissance par goengsi animé. Il animera donc 3 goengsi capables d'agir à 500 mètres de lui pendant une scène complète.*



## Questions sur le Cœur des Règles

**R1/** À la création de personnage, comment répartir les points supplémentaires de *Hei* lié au niveau de *Terre* dans le cas où le Gardien choisi est également de la *Terre* (équilibre parfait entre yin et yang).

Dans ce cas précis d'un *Aspect principal Terre* :

Si la valeur de *Terre* est paire il faut répartir uniformément ;

Si c'est impair, notre intention derrière cette règle étant de rester au plus près de l'équilibre initial, mais pas de faire perdre des points au PJ concerné, nous conseillons au MJ d'autoriser 1 point (et un seul) de différence, dans le sens de son choix. L'équilibre est alors légèrement modifié. Si par la suite, la valeur de *Terre* évolue, l'équilibre devra être rétabli autant que possible.

**R2/** L'équipement de qualité peut-il aider sur un jet de *Compétence*, par exemple une trousse à outils sur *Technologie*, et sous quelle forme, dé bonus, dé-faste, ou modification de la *Difficulté* ?

Dans la plupart des situations, l'équipement profane n'est pas censé procurer de bonus. Disposer d'une trousse à outils sur un jet de *Technologies* ne devrait pas entraîner de bonus, c'est plutôt l'inverse, son absence devrait augmenter la difficulté.

L'équipement adéquat pour réaliser une action est rarement optionnel. Il est parfois nécessaire de faire un jet de *Ressources* pour obtenir le matériel puis un jet de *Compétence* pour réaliser une action.

Si un PJ ou PNJ doit réaliser une tâche avec du matériel abîmé, ou inadapté, ou improviser avec les moyens à disposition pour des raisons de contexte et/ou d'urgence, il est conseillé de simplement augmenter la *Difficulté* en conséquence. Attention, certaines tâches peuvent devenir tout simplement impossibles à réaliser sans l'équipement adéquat.

Disposer d'un outil particulièrement adapté, de très bonne qualité, peut survenir. Si vous avez fait un jet de *Ressources* pour obtenir les outils, et que ce jet disposait de dés-fastes, il est assez facile de les utiliser en justifiant que l'outil est particulièrement adapté à la tâche. Mais on constatera que ces dés-fastes sont volatiles : sitôt utilisés, sitôt disparus. Charge aux PJ et au MJ de les interpréter en *roleplay*.

Seuls les objets magiques peuvent apporter des dés supplémentaires à un jet (cf. LdB page 216 - en notant que les propriétés des *Sanhei* sont également utilisées pour tout type d'objet magique) et seuls les objets magiques peuvent apporter plusieurs dés-fastes à un jet, de manière récurrente (avec une dépense de *Hei*), voire permanente (sans dépense de *Hei*).

Exceptions possibles (à la discrétion du MJ) :

S'il vous paraît indispensable dans une situation donnée de créer des objets d'exception, non magiques, dont le MJ estime qu'ils sont capables de donner un bonus permanent, à chaque utilisation, procédez ainsi : l'objet fournit un dé-faste dans le cadre de l'utilisation de une (ou deux) *Spécialités* précises. Ces objets devraient de-



meurer rares et avoir un côté unique, comme par exemple, la trousse à outils d'excellente qualité léguée par un mentor ; ou que le PJ a construit lui-même sur mesure pour ses besoins.

Pour rappel, les ingrédients, eux, donnent au choix des dés-fastes ou de dés à lancer, mais uniquement dans le cadre de la *Magie*, et c'est décrit page 289.



## Questions sur les Arts Martiaux

**A1/** Sur une Technique de type La Volonté de fer, comment fonctionne la dépense de dés-fastes puisque le jet n'a normalement pas encore eu lieu ?

L'effet de la Technique ne dure en effet que le temps de l'action. Il se décompose en deux parties :

Quelle que soit son action, lorsque le personnage fait son jet, il ignore 1 dé de malus dû à la perte de Zing → cet effet peut-être obtenu en plus, et comme le jet n'a pas encore eu lieu, ces dés-fastes doivent forcément venir du Loksyu (ou d'un sortilège ou d'un autre effet qui permet de les avoir « à disposition » sans lancer les dés).

Les dés-fastes en question sont à dépenser au moment où on déclenche la Technique (avant de lancer les dés pour l'action qui en bénéficie).

**A2/** Pour les techniques comme La Volonté de fer : quand on ignore 1 dé de malus dû à la perte de Zing et/ou de San, c'est un dé en tout ou un dé par jauge ?

1D en tout.

**A3/** Une Technique comme L'Animal acculé mord le chasseur inflige des dégâts à l'aide de dés-fastes pendant une défense, la protection d'une éventuelle armure s'applique-t-elle ?

Oui, elle s'applique.

**A4/** Certaines techniques, comme La Résolution vainc l'Indécision ont des

effets liés aux dés-néfastes de l'adversaire, contre un pnj, comment cela fonctionne-t-il ?

Les PNJ ne lancent pas les dés mais ils peuvent avoir des dés-néfastes ajoutés à leurs actions dus aux effets de certains sorts, techniques, malédictions : c'est à ceux-là que la Technique fait référence. Par exemple *La Résolution vainc l'Indécision* se combine très bien à une autre technique du même art martial, *L'Équilibre contre le Déséquilibre* qui impose des dés-néfastes sur la prochaine action de l'adversaire.



## Questions sur la Magie

**M1/** Dans le cas d'un effet, par exemple du au *Sanhei*, qui réduit la difficulté d'un jet de magie, quelle est la difficulté minimale ?

La difficulté minimale est de 1.

**M2/** Doit-on systématiquement combiner les effets ampleur, distance et aire pour affecter plusieurs cibles situées dans une zone donnée ?

L'ampleur suffit à affecter un nombre donné de cibles autour du lanceur du sort (ou maximum à distance courte de lui). Lorsque le nombre et la nature de cibles désignées prime dans le descriptif du sort, c'est cet effet qu'il faut privilégier. Il se suffit à lui-même. Il est possible de le combiner avec une distance si les cibles peuvent être affectées en étant éloignées les unes des autres, ou bien en étant groupées mais éloignées du lanceur du sort.

L'effet d'aire est à privilégier quand le sort affecte toute une zone, sans distinction de cible. Dans ce cas, si le lanceur du sort est le centre de la zone, l'effet se suffit à lui-même. Si le lanceur peut projeter la zone à une certaine distance de lui, par exemple la centrer sur un adversaire situé au loin, alors il faut combiner avec l'effet de distance.

La plupart du temps, les sorts pourront être créés en utilisant soit l'ampleur, soit l'aire, mais rarement les deux à la fois. Il existe cependant des sorts qui vont affecter toute une zone SAUF quelques personnes désignées, par exemple

donner un malus à toutes les créatures vivantes dans une aire d'effet sauf le lanceur et ses proches alliés qu'il a désignés. Dans ce cas, combiner ampleur et aire a du sens pour simuler ce genre d'effet.

**M3/** Est-il utile de combiner fréquence et durée pour les sources de dégâts récurrents ?

Oui, il faut en effet utiliser de la Puissance pour déterminer combien de temps dure l'effet, et ajouter de la Puissance pour déterminer la fréquence des jets pour résister aux effets. Si aucune Puissance n'est dépensée pour ces deux effets, le comportement par défaut de la source de dégâts est décrit page 294 et 295 du *Livre de Base*.



**Logos et fond de page : Julien Dejaeger**





