

# Les Fragments de la Destinée

Patch notes version I.I

## Table des matières

I - Introduction	2
2 - Refonte	3
2.1 - Impulsion divine	3
2.2 - Boucliers	4
3 - Ajout	5
3.1 - Contextes	5
4 - Équilibrage	6
4.1 - Armes	6
4.1.1 - Maîtrises d'armes	6
4.1.2 - Niveaux d'armes	7
4.1.3 - Tomes de palier 7	10
4.2 - Ennemis	11
4.2.1 - Actions	11
4.2.2 - Boss	11
5 - Corrections	12
5.1 - Objets	12
5.1.1 - Objets d'amélioration de caractéristiques	12
5.2 - Expérience	13
5.3 - Objectifs de carte	13
5.3.1 - Fuite	13
5.4 - Pierre de résurrection	14
5.5 - Corrections grammaticales	14
5.5.1 - Tomes - Eau	14
5.6 - Corrections de mise en forme	15
5.6.1 - Boucliers	15
5.6.2 - Équipement de départ	15

## I - Introduction

Premier patch notes, première version intermédiaire !

Je fais ces patchs notes sous Typst, la mise en page est pas super peaufinée mais on compte y remédier au fur et à mesure.

Pour ce qui est de la raison de cette version intermédiaire, au fil des nombreuses relectures qui ont amenées à la publication de la 1ère édition, je me suis rendu compte qu'il y avait de nombreux problèmes qui doivent être adressés afin de rendre le système plus sain. Cette version adresse les problèmes faciles à résoudre, amène quelques corrections et apporte quelques points d'équilibrage (les versions intermédiaires seront pour la plupart consacrées à la correction de problèmes et à l'équilibrage, les versions principales apporteront généralement du nouveau contenu).

- XoRa

## 2 - Refonte

### 2.1 - Impulsion divine

Remplace : Jetons d'Inspiration

L'impulsion divine est la refonte du système de jetons d'inspiration. Le principe reste le même : récompenser les joueurs pour avoir fait des actions cool. Le problème avec les jetons d'inspiration était qu'ils pouvaient assurer un résultat, et ils n'apportaient donc pas cette chance de pouvoir échouer tout de même le jet. Cette refonte corrige ce problème.

L'impulsion divine permet de récompenser les joueurs pour les actions qu'ils ont effectuées en jeu.

Une charge peut être consommée pour relancer un dé, que ce soit pour un jet de caractéristique, un jet d'attaque, un jet d'initiative, etc.

Les charges d'impulsion divine peuvent être utilisées avant de faire le jet (dans ce cas le joueur lance plusieurs dés et garde le meilleur résultat), ou après, à la condition que le joueur l'utilise avant que le MJ ne décrive la situation résultante.

Plusieurs charges peuvent être utilisées en parallèle (choisir de lancer 4 dés en même temps) ou en série (voir le résultat d'un dé avant de choisir de consommer une autre charge).

Si le personnage joueur subit un coup critique ou s'il fait un échec critique à un jet, il regagne 1 charge.

Le MJ peut aussi redonner une ou plusieurs charges à un joueur pour lui infliger un désavantage au joueur, ou pour gagner un avantage à son prochain jet contre lui.

Le MJ peut enfin récompenser les joueurs pour les actions qu'ils font en jeu : bonne interprétation de rôle, action risquée qui paye, plan audacieux, etc.

Chaque joueur possède 3 charges d'impulsion divine au début d'une session de jeu : quel que soit leur nombre de charges restantes à la fin d'une session, ils reviendront à 3 charges à la session suivante.

Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 charges d'impulsion divine.

## 2.2 - Boucliers

Remplace : Armures

Après avoir fait les fiches de personnage pour les one-shots niveau 20, je me suis rendu compte des aberrations qu'étaient les armures dans la version 1.0.  
Le but de la manœuvre est donc de baisser leur puissance, d'où la refonte en boucliers. Ils n'ont désormais pas d'emplacement réservé dans l'inventaire, et prennent donc un emplacement de l'inventaire actif.  
Cette refonte est aussi en prévision de changements plus gros qui vont être effectués sur les classes, qui arriveront dans une prochaine mise à jour (avant la 2ème édition).

Pour ce qui est des armures en tant qu'objet d'interprétation de rôle, elles seraient représentatives de la caractéristique de DEF de l'unité. Ce détail sera explicité plus en détail dans une prochaine mise à jour (probablement la même que celle qui apporte les changements sur les classes).

Les boucliers sont destinés à augmenter vos caractéristiques de Défense (DEF) et de Résistance (RES). Ils peuvent avoir des effets spéciaux, comme par exemple avoir un joyau attaché au bouclier (qui ne prend donc pas d'emplacement de joyau sur votre arme équipée).

Ils prennent un emplacement dans l'inventaire actif, mais ils sont considérés comme « Équipé » à tout moment : il est donc possible de manier une arme (celle que vous avez actuellement équipée) en ayant les effets d'un bouclier en même temps. Tout comme les armes, ils peuvent être déséquipés. Dans ce cas, les effets bonus et malus ne seront pas actifs.

Ils ont chacun un coût en Écu, des avantages et des inconvénients.

Pour consulter les différents boucliers disponibles dans cette version, veuillez consulter la table des références (tableau ci dessous pour ce patch notes de version).

Nom	DEF	RES	Poids	Effet	Prix (en E)
Écu en Cuir	3	0	0	-	200
Écu en Fer	4	0	1	-	500
Écu en Acier	5	0	2	-	1000
Écu en Argent	7	0	3	-	2000
Écu anti-magie	0	7	3	-	3000
Écu dragon	10	10	10	Joyau Guérison 3 attaché	-

## 3 - Ajout

### 3.1 - Contextes

Ajouté dans : Règles de base & Table des Références (TDR)

Les contextes étaient déjà une idée que je comptais implémenter dans la 1ère édition. Cependant, le système que j'avais prévu pour eux était trop complexe et rajoutait une couche d'effets passifs à un système qui est déjà assez chargé.

Cependant, ils apportent un bagage intéressant pour l'interprétation de rôle, ainsi qu'un moyen d'expliquer l'histoire d'un personnage et de lui rajouter de la saveur.

Il s'agit donc uniquement d'un (ou plusieurs) mot à rajouter au personnage qui définit ce qu'il a fait par le passé. Ce mot peut donc être une profession, une situation, etc.

Ce qu'a vécu votre personnage par le passé, son historique, ses origines, son histoire.

Il correspond à un (ou plusieurs) mot, qui décrit le passé de votre personnage : ça peut donc être une profession, une situation, etc.

Vous trouverez dans la table des références une liste de contextes non exhaustive, afin de vous donner des idées de contexte que vous pourrez donner à votre personnage. (liste ci-dessous pour ce patch notes de version).

Acolyte, Artisan de Guilde, Artiste, Captif, Charlatan, Chasseur de primes, Chevalier,  
Criminel, Enfant des rues, Ermite, Érudit, Espion, Gladiateur, Hanté, Héros du peuple,  
Idiot du village, Lord, Marchand, Marin, Mercenaire, Noble, Pirate, Sauvageon, Soldat, Voyageur, etc.

## 4 - Équilibrage

### 4.1 - Armes

#### 4.1.1 - Maîtrises d'armes

Changement dans : Table des Références (TDR)

Après avoir regardé certaines classes et notamment le Cuirassé, nous nous sommes demandés pourquoi elle était la seule classe à disposer d'un choix complet entre 3 armes ? La raison est aucune, et nous y remédions ici en apportant à toutes les classes de base une arme principale et un choix parmi 2 armes secondaires.

Classes de base	Armes maîtrisées en 1.0	Arme principale maîtrisée en 1.1	Armes secondaires maîtrisées au choix dans la 1.1
Combattant	Angle & Art	Angle	Choix : Épée & Art
Myrmidon	Épée & Hast	Épée	Choix : Hast & Art
Cuirassé	Choix (2 parmi Angle, Épée et Hast)	Hast	Choix : Angle & Épée
Éclaireur	Arc & Dague	Arc	Choix : Dague & Support
Mage	Tomes (2 types élémentaires au choix)	Tome	Choix : Tome 2 & Support
Clerc	Support & Tome (Radiant)	Support	Choix : Angle & Tome (Radiant ou Obscur)
Roublard	Dague & Épée	Dague	Choix : Épée & Arc
Troubadour	Support & Art	Art	Choix : Hast & Support

## 4.1.2 - Niveaux d'armes

Page.s concernée.s : Page 45, Règles de base.

Les niveaux d'armes sont beaucoup trop forts actuellement, on baisse alors le niveau d'arme de base au niveau 1, ainsi que les taux de croissances sur les différentes classes.

Niveaux d'arme. Lancez 3d8, gardez le meilleur résultat. On note ce résultat RDH (Résultat Dé Huit). Vous avez RDH ou 5 points de niveaux d'arme à dépenser dans les armes maîtrisées par votre classe de départ.

Pour les taux de croissances, leur somme passe de 100/130/190 (pour respectivement les classes de base / classes avancées / classes suprêmes) à 50/70/110 (Ces tableaux sont des changements effectués aux tableaux de statistiques pour méthode fixe).

Classes de base	Maîtrise 1	Maîtrise 2
Combattant	Angle : 40%	Choix (Épée & Art) : 10%
Myrmidon	Épée : 30%	Choix (Hast & Art) : 20%
Cuirassé	Hast : 25%	Choix (Angle & Épée) 2 : 25%
Éclaireur	Arc : 30%	Choix (Dague & Support) : 20%
Mage	Tome : 40%	Choix (Tome 2 & Support) : 10%
Clerc	Support : 40%	Choix (Angle & Tome [Radiant ou Obscur]) : 10%
Roublard	Dague : 40%	Choix (Épée & Arc) : 10%
Troubadour	Art : 40%	Choix (Hast & Support) : 10%

Pour les classes avancées, on a changé les maîtrises d'armes de quelques classes pour coller mieux à leur image, ces classes sont : Druide / Paladin / Protecteur / Voleur. Le gain de taux de croissance par rapport aux classes de base est de +20%.

Classes Avancées	Maîtrise 1	Maîtrise 2	Maîtrise 3
Apothicaire	Dague : +10%	Art : +10%	-
Barbare	Angle : +15%	Art : +5%	-
Bretteur	Épée : +20%	-	-
Chasseur	Arc : +15%	Dague : +5%	-
Danseur	Art : +10%	Support : +10%	-
Druide	Tome : +10%	Choix (Hast & Support) : +10%	-
Évêque	Support : +15%	Tome (Radiant) : +5%	-
Hallebardier	Hast : 20%	-	-
Héros	Épée : +15%	Choix (Angle & Hast) : +5%	-
Moine	Art : +15%	Support : +5%	-
Paladin	Choix (Angle / Épée / Hast) : +10%	Choix (Support & Tome Radiant) : +10%	-
Protecteur	Hast : +10%	Choix (Angle & Épée) : +10%	-
Rônin	Épée : +20%	-	-
Sage	Tome 1 : +10%	Tome 2 : +5%	Support : +5%
Spadassin	Épée : +15%	Dague : +5%	-
Tireur d'élite	Arc : +20%	-	-
Voleur	Dague : +10%	Choix (Épée & Arc) : +10%	-



Pour les classes suprêmes, les changements appliqués aux classes avancées s'appliquent aussi. Le gain de taux de croissance par rapport aux classes avancées est de +40%.

Classes Suprêmes	Maîtrise 1	Maîtrise 2	Maîtrise 3	Maîtrise 4
Archidruide	Tome : +25%	Choix (Hast & Support) : +15%	-	-
Archimage	Tome 1 : +5%	Tome 2 : +5%	Tome 3 : +25%	Support : +5%
Assassin	Épée : +30%	Dague : +10%	-	-
Berserker	Angle : +25%	Art : +15%	-	-
Chevalier radiant	Choix (Angle / Épée / Hast) : +25%	Choix (Support & Tome Radiant) : +15%	-	-
Escrimeur	Épée : +40%	-	-	-
Escroc	Dague : +20%	Choix (Épée & Arc) : +20%	-	-
Étoile	Art : +20%	Support : +20%	-	-
Maître	Art : +30%	Support : +10%	-	-
Mire	Dague : +20%	Art : +20%	-	-
Rédempteur	Épée : +20%	Choix (Angle & Hast) : +20%	-	-
Rempart	Hast : +5%	Choix 1 (Angle & Épée) : +5%	Choix 2 (Angle & Épée) : +30%	-
Saint	Support : +25%	Tome (Radiant) : +15%	-	-
Samouraï	Épée : +40%	-	-	-
Sentinelle	Hast : +40%	-	-	-
Tirailleur	Arc : +40%	-	-	-
Traqueur	Arc : +25%	Dague : +15%	-	-

#### 4.1.3 - Tomes de palier 7

Tomes visés : Feu d'enfer, Vent d'acier, Brise roc, Feu du ciel, Vague fer, Œil-vif, Griffes sombre, Perce âme.

L'idée de base pour ces tomes était d'avoir un équivalent aux armes dites « Létales », avec donc un haut taux de critiques. L'idée de leur rajouter une haute chance d'infliger une affliction était bonne, mais ça veut aussi dire que c'est incompatible avec la précision de ce type d'arme, fait pour être faible. De plus, additionner un haut taux de critiques et des chances élevées d'infliger une affliction dans une même arme est extrêmement fort. Ainsi, on remédie au problème en retirant complètement les chances de critiques de ce type d'armes, mais en augmentant leurs chances d'infliger leurs afflictions (il n'est pas impossible qu'on revienne sur ce type d'arme dans le futur si cette augmentation se révèle être trop forte).

De plus, maintenant que les chances de critiques sont nulles, certains tomes auraient juste une meilleure précision ou une meilleure puissance qu'un autre : j'en profite donc pour tous les ramener sur un même pied d'égalité.

- PUI : 1d8/1d6 → 1d6
- PRE% : 40/35/30 → 35
- CRIT% : 25/20/15 → 0
- Affliction : 20% → 30%

## 4.2 - Ennemis

### 4.2.1 - Actions

Changement dans : Guide pour les Terrains et les Monstres (GTM)

On rajoute une règle pour l'action Attendre des ennemis : si une carte compte trop d'ennemis, ces ennemis pourraient accumuler de l'Initiative jusqu'à ce que les personnages joueurs arrivent à leur portée, ce qui est à la fois extrêmement fort pour les ennemis (car l'action Reprise existe), mais aussi extrêmement fastidieux pour le MJ, qui devrait prendre en compte cette règle pour chaque ennemi pour toutes les manches où ils utilisent l'action Attendre.

Action Attendre, Nouveau : Les ennemis ne gagnent pas le bonus d'Initiative (+5) lorsqu'ils utilisent cette action.

### 4.2.2 - Boss

Changement dans : Guide pour les Terrains et les Monstres (GTM)

De même, on rajoute une règle sur l'initiative des boss pour prendre en compte le nombre maximal de pierres de résurrection

L'initiative effective des Boss ne peut pas être inférieure à 4.

## 5 - Corrections

### 5.1 - Objets

#### 5.1.1 - Objets d'amélioration de caractéristiques

Objets visés : Robe sainte, Goutte, Poudre, Écu dragon, Talisman, Tome Secret, Icône divine, Épice éclair, Fragment.

On renomme ces objets pour qu'ils soient plus cohérent dans un contexte d'interprétation de rôle : pouvoir manger ou boire un objet qui augmente tes caractéristiques (sans prendre d'emplacement d'inventaire) est plus logique que de le « porter sur soi ».

On ajoute aussi un objet qui influe sur les PV Temporaires, et on supprime l'objet qui augmente l'Initiative : redondant quand l'objet qui augmente l'Agilité a le même effet...

Ajout et retrait d'objets :

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Cout (en E)	Ajout ? Suppression ?
Pomme dorée	I	L'unité récupère 10 PV et gagne 3d6 PV Temporaires.	-	Ajouté
Épices éclair	I	INIT+I de manière permanente.	2500	Supprimé

Objet Épices éclair (INIT+I de manière permanente.) : supprimé

Nouveaux noms pour les objets concernés :

Ancien Nom	Nouveau Nom	Effet
Robe sainte	Fruit de la vie	PV max +3 de manière permanente.
Goutte	Soma	FOR+I de manière permanente.
Poudre	Herbes magiques pures	MAG+I de manière permanente.
Écu dragon	Ambroisie	DEF+I de manière permanente.
Talisman	Pensée résiliente	RES+I de manière permanente.
Tome secret	Épices éclair	AGI+I de manière permanente.
Icône divine	Nectar	CHA+I de manière permanente.
Fragment	Bardane coriace	CON+I de manière permanente.
Bottes	Carotte vitvite	MOV+I de manière permanente.

## 5.2 - Expérience

Page.s concernée.s : Page 4, Guide pour les Terrains et les Monstres (GTM)

L'idée d'avoir un gain d'expérience en aidant un allié part de l'intention de récompenser les prises de décision stratégique. Le problème vient sur le calcul d'expérience à la fin d'une rencontre, qui peut être fastidieux pour le MJ et le joueur concerné. De plus, ces prises de décisions stratégiques peuvent être récompensées directement en combat et n'ont pas besoin d'un apport en expérience pour être reconnues. C'est pour ça que on retire cette mécanique, pour que le gain d'expérience soit rattaché uniquement à la difficulté de la rencontre.

Ancien paragraphe :

L'expérience est donnée selon 2 critères :

- sur élimination d'un ennemi, dans ce cas elle est basée sur le type d'ennemi, donc dans la plupart des cas sur sa classe pour un ennemi générique (confère ennemi générique plus bas)
- sur aide d'un allié (soin, danse, une action qui bénéficie a un allié, etc.) ou utilisation d'un bâton de support, dans ce cas le gain d'EXP est de (Niveau x 5)EXP.

Nouveau paragraphe :

L'expérience est attachée à la difficulté de la rencontre : en effet, elle est donnée à la fin de cette dernière, et est la somme des points d'expérience individuels de chaque ennemi (confère paragraphe plus bas).

## 5.3 - Objectifs de carte

### 5.3.1 - Fuite

Correction dans : Guide pour les Terrains et les Monstres (GTM)

Si une seule unité doit fuir alors cela peut entraîner des problèmes d'un point de vue interprétation de rôle.

Nouvelle description : Les personnages joueurs doivent se positionner sur un groupe de cases précis sur la carte, généralement en territoire ennemi, dans un nombre de tours limités. Le nombre de cases affecté peut être supérieur au nombre de joueurs.

## 5.4 - Pierre de résurrection

Page.s concernée.s : Page 22 à 23, Guide pour les Terrains et les Monstres (GTM)

Ce changement impacte l'utilisation des pierres de résurrection par les Boss. Actuellement, elles ne donnent un tour supplémentaire que si elles sont intactes et si le palier de dernier ressort est activé : c'est trop restrictif et trop faible.

Ainsi, le changement adresse ce problème en dissociant les pierres de résurrection et le palier de dernier ressort, et en inversant l'effet des pierres sur les gains de tours.

Nouveaux paragraphes (après le 2ème paragraphe de la page 22) :

Si les boss possèdent des pierres de résurrection, chaque pierre de résurrection donne un tour supplémentaire au boss lorsqu'elle est brisée. Ils sont placés tous les quarts d'initiative du boss, par ordre de pierre détruite.

Exemple : Difficulté Normale, 4 joueurs, 5 ennemis, 1 boss (initiative effective : 15), le boss a 3 pierres de résurrection. Voici un tableau avec les différentes initiatives données par chaque pierre :

Ordre des tours	Boss	Pierre 1	Pierre 2	Pierre 3
Manche N : Initiative	15	11	7	3

Les pierres de résurrection sont détruites par ordre croissant. Ainsi, lorsque la première pierre se brise, c'est le tour de la Pierre 1 que le boss gagne, à l'initiative 11. Puis, lorsque la deuxième pierre se brise, c'est le tour de la Pierre 2 qui est débloqué, etc.

Enfin, si le MJ le souhaite, les pierres de résurrection peuvent aussi donner 5JT chacune. Ils s'obtiennent de la même manière que les tours bonus : 5JT supplémentaire par pierre de résurrection détruite.

## 5.5 - Corrections grammaticales

### 5.5.1 - Tomes - Eau

Correction dans : Table des Références (TDR)

Tous les tomes de palier 7 commencent par une majuscule et ne contiennent pas d'autres majuscules dans leur nom

Vague Fer → Vague fer

## 5.6 - Corrections de mise en forme

### 5.6.1 - Boucliers

Correction dans : Règles de base & Table des Références (TDR)

Les Boucliers ont plus une utilisation proche d'un objet. De plus, les tomes sont un équivalent aux armes pour les mages : déplacer les boucliers permet de résoudre ce conflit.

Les Boucliers (anciennement Armures) ont été repositionnés entre les Objets et les Armes.

### 5.6.2 - Équipement de départ

Correction dans : Règles de base & Table des Références (TDR)

La phrase a été changée dans le descriptif des classes, pour correspondre aux changements effectués

Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.