

Les Fragments de la Destinée

Patch notes de la version 1.5

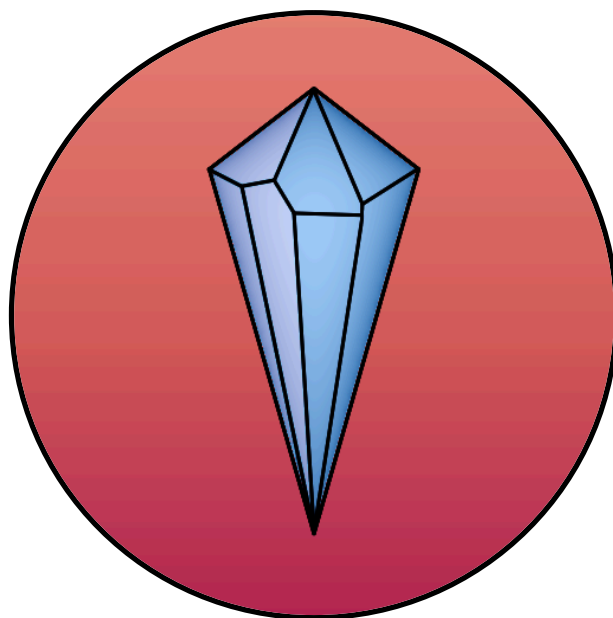


Table des matières

1 - Introduction	4
2 - Refonte	5
2.1 - Caractéristiques de combat	5
2.1.1 - Habileté	5
2.1.2 - Constitution	5
2.1.3 - Esquive	5
2.1.4 - Améliorations	5
2.2 - Maîtrises d'armes	6
2.3 - Classes	7
2.4 - Armes magiques	8
2.5 - Magie de Soutien & Catalyseurs	8
2.6 - Déplacement - Cases hexagonales	9
2.6.1 - Zones d'effet	9
2.7 - Origines - Therian	11
3 - Ajout	12
3.1 - Actions	12
3.1.1 - Action Rapide	12
3.1.2 - Réaction	12
3.1.3 - Nouvelle Action - Instruire	12
3.2 - Dégâts de gratte	13
3.3 - Conseils - GMJ	13
3.3.1 - Nombre d'ennemis	13
3.3.2 - Esquive	13
3.3.3 - Allocation des ressources	13
3.3.3.1 - Enchantements	14
3.3.3.1.1 - Découverte	14
3.3.3.1.2 - Début de partie	14
3.3.3.1.3 - Milieu de partie	14
3.3.3.1.4 - Entre le milieu et la fin de partie	15
3.3.3.1.5 - Fin de partie	16
3.3.4 - A venir dans la section Conseil	16
3.4 - Configuration de la partie - GMJ	17
3.5 - Tableaux de statistiques pour méthode fixe - GMJ	19
3.6 - Statistiques sociales	19
3.7 - Techniques	20
3.7.1 - Nouvelles Techniques	20
3.7.2 - Techniques personnelles	20
3.8 - Reclassement	21
3.9 - Défense brute	21
3.10 - Résistance & Dégâts peu efficace	21
4 - Équilibrage	22
4.1 - Actions de mouvement	22
4.2 - Armes physiques	23
4.3 - Tomes	23

4.4 - Techniques	23
4.4.1 - Point sur les Techniques spéciales	24
4.5 - Enchantements	25
4.6 - Avantages & Désavantages	25
4.7 - Objets	26
4.8 - Enveloppe palliative (EP)	26
4.9 - Afflictions	27
5 - Autres changements	28
6 - Corrections	29

I - Introduction

Bonjour à tous :D

Voici enfin la version 1.5 du système. Pour être honnête, elle était censée être moins longue, mais on a fusionnée cette mise à jour avec une autre mise à jour intermédiaire qu'on pensait rajouter entre la 1.5 et la 2.0, mise à jour intermédiaire qui se serait concentrée uniquement sur une relecture générale et un équilibrage de certains points (enchantelements, techniques, etc.).

Ces points sont donc aussi abordés dans cette mise à jour, en plus de la refonte des gain de caractéristique par classe, de la refonte du gain de précision par niveau (avec l'ajout de l'Habileté et le retrait des niveaux d'armes), du rééquilibrage général des armes (magiques ou non), de la refonte des bâtons de support...

Ouais, cette mise à jour est extrêmement chargée (en interne on fait des blagues du type « Pouce : on refait tout » xD).

À ce sujet, on vous conseille de lire le patch notes petit à petit (on parle tout de même de plus de 150 pages à lire si on combine le patch notes et le détail de ce dernier...)

Au fait, nous tenons à nous excuser mais il n'y a pas d'indications précises des pages qui ont été changé dans le patch notes : il y a tellement de points qui ont changé que ça aurait prit un temps fou pour répertorier toutes les pages qui ont été modifiées / ajoutées.

Cette mise à jour peut être considérée comme la partie équilibrage de la 2.0.

D'ailleurs, la 2.0 sera la prochaine version du système, et elle sera consacrée quasi exclusivement à de l'ajout de contenu (il y aura probablement des points d'équilibrage dans la 2.0, mais ce ne sera pas le focus de la mise à jour, contrairement à celle ci.).

Vous souhaitant une bonne fin de journée et une bonne lecture.

- XoRa

2 - Refonte

2.1 - Caractéristiques de combat

L'un des 3 gros piliers de la 1.5.

Ces changements ont pour but de régler les divers problèmes rencontrés et de rendre ces caractéristiques plus intuitives et justes.

2.1.1 - Habileté

L'Habileté (HAB) est le remplaçant des anciennes maîtrises et niveaux d'armes.

Son fonctionnement : Un personnage ajoute son HAB à son jet d'attaque, à une intensité déterminée par son niveau de maîtrise dans le type d'arme concerné.

Pour en savoir plus, référez vous à la section « Maîtrises d'armes » ci-dessous.

2.1.2 - Constitution

On change quelque paramètres pour la Constitution (CON) : elle devient désormais une caractéristique à part entière, avec ses bonus fixes et ses taux de croissance. Cependant, elle ne peut pas être personnalisée à la création du personnage, rendant ses bonus et sa croissance entièrement dépendante de la classe choisie par l'unité.

Les changements sur la CON pour chaque classe sont détaillés dans le détail du patch notes.

2.1.3 - Esquive

Pour être tout à fait honnête, on reviendra probablement sur l'esquive plus tard dans le futur. L'idée est que la version actuelle peut casser le flot du combat, mais les alternatives qu'on a testé en interne sont encore plus fastidieuses.

On casse tout de même la limite du plafonnage de l'esquive. Elle sera peut être réimplémentée plus tard si on pense qu'elle est au final nécessaire, mais de manière moins restrictive.

Esquive - La chance qu'une unité esquive un coup, elle est influencée par l'origine, la classe, le terrain et certains enchantements. Elle s'ajoute à la précision adverse pour déterminer la difficulté de son jet d'attaque (confère point ci-dessus sur la Précision). L'esquive totale est la somme de tous les bonus et malus d'esquive (classe, origine, terrain, enchantements, etc.).

2.1.4 - Améliorations

- Agilité. Augmente désormais l'Esquive de l'unité, d'un montant égal à son AGI, sans multiplicateur.
- Niveau maximal atteignable : 50 → 60.

2.2 - Maîtrises d'armes

Refonte des maîtrises d'armes : l'ancien système marchait bien, mais il pouvait être trop impactant, même dans les niveaux intermédiaires (20-30). De plus, la nouvelle méthode de montée de niveau qu'on implémente rendrait le processus de montée de niveau trop fastidieux si on restait dans l'ancienne version des maîtrises d'armes.

On propose donc un système plus simple, qui repose sur l'inclusion d'une nouvelle caractéristique : l'Habileté (déjà présentée plus tôt).

Chaque personnage a un tableau de maîtrises. Il indique la maîtrise actuelle de chaque type d'armes.

Chaque maîtrise (5) ajoute 0.5 au multiplicateur d'HAB (le multiplicateur d'HAB est celui qui détermine la précision ajoutée lors du maniement d'une arme).

Voici un exemple de tableau de maîtrise :

Type	Épée	Hast	Angle	Arc	Dague	Art	Soutien
Niveau de Maîtrise 1 HAB x 0,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 2 HAB x 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 3 HAB x 1,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 4 HAB x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 5 HAB x 2,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Type	Feu	Vent	Terre	Foudre	Eau	Ordre	Chaos	Équilibre
Niveau de Maîtrise 1 HAB x 0,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 2 HAB x 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 3 HAB x 1,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 4 HAB x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 5 HAB x 2,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Il y a aussi un niveau de maîtrise 0, utilisé pour indiquer que l'unité ne subit aucun désavantage à utiliser l'arme mais qu'elle n'a aucun bonus lié à la maîtrise de cette dernière (rajout de HAB x 0 dans le calcul de précision).

2.3 - Classes

Les classes aussi subissent de nombreux changements dans ce patch, afin qu'elles soient plus importantes et qu'elles correspondent aux changements fait précédemment.

De plus, on change la façon d'attribuer les techniques afin de moins brider la créativité des joueurs et de retirer la frustration qui y est liée.

- Les Classes ont désormais une statistique d'Esquive. C'est un bonus fixe (similaire aux bonus d'Initiative, de Constitution, de Mouvement... ainsi que toutes les autres caractéristiques (confère prochain point)).
- Refonte des gains de caractéristique au changement de classe : désormais, ce sont des bonus fixes, à la manière de l'Initiative et du Mouvement (cette décision a été prise afin de normaliser les caractéristiques et d'éviter la confusion à la création / au changement de classe du personnage)
 - Toutes les classes ont subi un rééquilibrage sur la répartition de leurs caractéristiques et taux de croissance (en plus de l'inclusion de la nouvelle caractéristique, à savoir l'HAB).
 - Ce changement nous permet aussi de normaliser les règles des PV / Taux de croissances minimum, en les incluant dans les bonus des caractéristiques des classes (15 PV minimum, Taux de croissance de PV et d'Habileté à 20% minimum)
- Toutes les classes ont reçu des améliorations sur leur bonus de Mouvement (MOV). Ce changement est fait en parallèle avec les changements apportés sur les armes (notamment sur la portée de ces dernières).
- Le tableau des techniques a été supprimé pour toutes les classes : désormais, chaque classe est reliée à un arbre de techniques, par lesquels les unités peuvent faire l'acquisition de techniques.
 - À chaque niveau, l'unité peut choisir une nouvelle technique, tant que cette technique est reliée à la racine de l'arbre (la/les technique.s spéciale.s de la classe) ou qu'elle est reliée à une branche débloquée précédemment (qui est elle même reliée aux racines de l'arbre donc).
 - (Les arbres des techniques fait dans cette mise à jour sont temporaires, et seront refait en 2.0 lorsque les nouvelles techniques arriveront)

Tous les changements ci-dessus sont indiqués dans le détail du patch notes.

De plus, la mention de l'Équipement de départ est désormais indiqué dans les règles de base en tant que règle universelle, afin de libérer de l'espace pour les pages de chaque classes.

2.4 - Armes magiques

Limiter les armes magiques à certains éléments nous semble bizarre, ainsi on change la façon dont elles fonctionnent. Les changements sont indiqués dans le détail du patch notes.

2.5 - Magie de Soutien & Catalyseurs

Refonte de : Bâtons de Support

On effectue des changements sur les bâtons de support - désormais nommée magie de soutien - afin qu'ils soient plus adaptés à l'état actuel du système et afin de les rendre plus flexibles. Les changements sont explicités ci-dessous (et détaillés dans le détail du patch notes).

On considère rajouter des chances et effets critiques aux sorts de soutien par la suite, mais on aimerait déjà voir si ces changements sont cohérents / se suffisent à eux même.

Changements :

- Nom : Bâtons de Support → Magie de Soutien
 - Implication : La magie de soutien n'est pas limitée à l'utilisation de bâtons magiques. En effet, elle peut maintenant être expliquée dans le contexte d'une histoire par un Catalyseur (de forme variable, comme un crystal, un symbol, etc., déterminé par le joueur) qui peut s'attacher à une arme équipée par l'unité, ce qu'il lui permet d'utiliser les effets de soutien sans devoir changer (de trop) son arme équipée
 - On vous suggère de discuter des implications de cette règle avec votre MJ, en fonction de la forme que vous donnez à votre catalyseur (est-il attaché à une arme ? Si oui, l'arme doit-elle être équipée afin de pouvoir lancer des sorts de soutien ? etc.)
 - La Magie de Soutien garde sa maîtrise d'arme
- Certains sorts ont été rééquilibrés (intensité des soins, précision et portée notamment).
- Utiliser un sort de soutien est désormais une action rapide. Les actions rapides sont détaillées dans la partie « Ajout ».
- Le nombre d'utilisations totale est supprimée. À la place, utiliser un sort coûte désormais des PV. Les PV consommés sont indiqués dans la description du sort.
 - Lorsqu'une unité n'a pas les PV nécessaires pour utiliser un sort de soutien, elle peut tout de même le faire
- Déplacement de la Magie de soutien dans l'Atelier du CdCo (car désormais plus adapté que le Magasin)

Les changements pour chaque sort de soutien sont indiqués dans le détail du patch notes.

2.6 - Déplacement - Cases hexagonales

Le déplacement se fait désormais sur des cases hexagonales.

Ce changement a été fait pour simplifier le déplacement, ainsi que les zones de portée des effets / tomes / etc. De plus, les unités peuvent désormais se déplacer en diagonale (c'est plus logique).

Il existe 2 types de cases hexagonales (horizontales et verticales), qui sont désormais à prendre en compte lors de la création des cartes de combat.


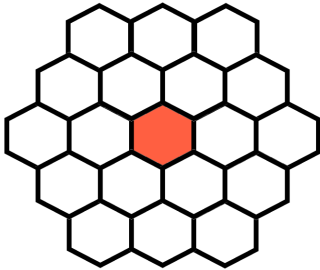
Le système peut toujours être utilisé avec des cases carrées, mais à partir de maintenant il ne sera plus maintenu avec ce système de déplacement en tête.

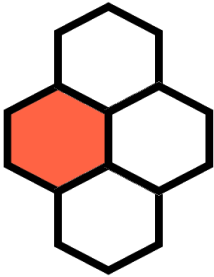


2.6.1 - Zones d'effet

Nouvelles cases implique nouvelles zones d'effet. Dans la plupart des cas, les zones dites « classiques » sont utilisées (confère Zone d'1 case de rayon et Zone de 2 cases de rayon), mais d'autres zones d'effet peuvent être trouvées dans certains. nes techniques/tomes.

Dans le tableau ci-dessous sont exposés des exemples de zones d'effet, utilisées pour décrire l'effet d'une technique, d'un tome, etc.

Ces zones sont illustrées pour des cases hexagonales orientées dans le sens horizontal. Pour avoir ces mêmes zones dans le sens vertical, il suffit de tourner ces croquis de 30° dans une direction au choix.

Description	Longueur	Largeur	Visuel
Zone d'1 case de rayon	3 cases	3 cases	
Zone de 2 cases de rayon	5 cases	5 cases	

Description	Longueur	Largeur	Visuel
Arc de 3 cases adjacentes (1 orientation possible)	1 case	3 cases	
Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (1ère orientation)	« 3 cases »	« 3 cases »	
Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (2ème orientation)	« 3 cases »	« 3 cases »	

2.7 - Origines - Therian

Une fois encore, on change la façon de fonctionner des therians. Ici, l'idée est de les faire correspondre plus à l'idée que j'avais à l'origine pour eux, mais que je ne pensais pas pouvoir implémenter en l'état pour cause de manque de logique. Cependant, on a trouvé un moyen de la faire fonctionner donc on l'implémente dans ce patch.

Les therians recevront probablement d'autres changements dans les patches à venir, mais on espère que ces changements les cimenteront dans une ligne directrice, n'ayant ainsi besoin que de recevoir des changements d'équilibrage.

Les therians ont reçus de nombreux changements quand à leur faculté à se transformer :

- La transformation est maintenant complète, c'est-à-dire qu'un therian n'a plus un squelette humanoïde lorsqu'il prend sa forme animale. Cette nouvelle forme animale est mise à l'échelle de la taille de l'unité (et ne peut pas dépasser la taille de la case) : par exemple, un therian chat de 1m80 de haut qui prend sa forme animale à désormais la forme d'un chat de 1m80 de long, un therian tigre de 2m10 de haut prend la forme d'un tigre de 2m de long.
 - Chaque type de therian conserve sa taille d'une manière différente, ces manières sont indiquées dans le détail du patch notes.
- En tant que résultat du point précédent, les therians primordiaux ont été retirés,
- En tant que résultat du premier point, lorsqu'un therian se transforme, il ne peut plus utiliser que les coups associés à sa sous origine, ainsi que l'arme qu'il avait équipé avant de se transformer,
 - D'autres coups ont été ajoutés à certains therians pour compenser ce changement.
- Les gains de caractéristiques à la transformation ont été significativement améliorés,
- La transformation ne dure maintenant que 2 tours et a un temps de recharge de 2 tours.
- Chaque type de therian a une longévité différente.

Les changements précis (sous origine par sous origine) se trouvent dans le détail du patch notes.

3 - Ajout

3.1 - Actions

3.1.1 - Action Rapide

Comme le système est très dynamique, le besoin de créer un nouveau type d'action s'est fait sentir. En effet, certaines actions sont trop faibles si elles coûtent une action, mais elles seraient trop fort en tant qu'action bonus. On crée donc les actions dites « rapides », qui sont des « actions bonus limitées ».

Ce type d'action est utilisé par les actions de mouvement et l'utilisation des sorts de soutien, entre autres.

Les actions rapides sont des actions bonus particulières. En effet, en faire 1 ne met pas fin à votre tour, mais si vous en utilisez 2 dans un tour, la deuxième met fin à votre tour.

3.1.2 - Réaction

Pourquoi les réactions n'ont pas déjà été implémenté me demanderiez vous ? Tout simplement car je n'aimais pas l'idée de pouvoir agir dans un autre tour que celui de l'unité que l'on joue.

Après, il est vrai qu'il peut y avoir une certaine satisfaction à avoir ce type d'action, et elles créent des autres façons de jouer.

C'est pour ça qu'on les implémente maintenant car, avec la refonte des classes, certaines classes ont besoin de ce dynamisme lors des tours ennemis/alliés pour être impactante et satisfaisante à jouer.

Les réactions permettent de jouer dans un tour qui n'est pas celui de l'unité. Elles sont rares dans le système, et sont généralement liées à des techniques (et plus spécifiquement à des techniques de classe).

3.1.3 - Nouvelle Action - Instruire

Dans la même optique que Épargner, on transforme la technique Intruction en action, car de toutes façons toutes les classes de base y ont actuellement accès au niveau 5.

Actions :

Nom	Remplace la Technique	Effet	Notes
Instruire	Instruction	Vous choisissez un de vos alliés dans un rayon de 5 cases : il gagne un avantage de +20 à son prochain jet d'attaque.	-

3.2 - Dégâts de gratte

On essaye quelque chose ici. Ce n'est pas encore une fonctionnalité qui a été testée en profondeur, mais l'idée est que si une attaque touche, le joueur doit être au minimum récompensé.

Les dégâts minimum qu'une attaque peut faire est de 1.

Par exemple, si mon attaque effectue 22 dégâts sur la DEF de la cible dont la DEF est à 25, mon attaque lui retire 1 PV.

Cependant, si la cible est à 1 PV, elle ne peut pas subir de dégâts de gratte.

Même exemple qu'avant, si la cible était à 1 PV, elle ne tombe pas inconsciente (elle reste à 1 PV)

3.3 - Conseils - GMJ

On commence à ajouter des choses dans le GMJ. Notamment une nouvelle section Conseils qui répertorie des retours d'expérience des divers tests qu'on a effectué en interne.

3.3.1 - Nombre d'ennemis

La règle à laquelle on arrive actuellement est que « 1 ennemi occupe 20 minutes d'un combat ».

Cette règle n'est pas réaliste, car en vérité chaque ajout d'ennemi implique une part du temps plus grande prise par le MJ (calculs, déplacement, décision) et les joueurs (réflexion), ce qui fait qu'une approximation plus proche de la réalité serait que « chaque ennemi augmente exponentiellement le temps de la rencontre ».

Cependant, ça reste une règle assez correcte, ou du moins c'est une règle qui fait prendre conscience qu'un combat peut être moins bon s'il y a trop d'ennemis, car jugé trop long.

3.3.2 - Esquive

Il est conseillé de ne donner de l'esquive à vos unités ennemies que dans les cas nécessaires (pour une unité importante, un boss, etc.), car elle peut ralentir de manière excessive le combat si mise sur trop d'unités.

Dans cette optique, l'agilité peut ne pas donner d'esquive à vos unités ennemies. De même, le bonus d'esquive qu'elles reçoivent de leur classes peut être nul.

En plus de rendre vos combats moins fastidieux, ça permet aussi de donner un sentiment de puissance à vos joueurs (qui eux profitent de l'esquive).

3.3.3 - Allocation des ressources

Avec autant de ressources à disposition, il est pas forcément évident de bien les répartir pour un MJ qui débute avec le système.

Cette section a pour but d'aider les MJ dans cet aspect.

3.3.3.1 - Enchantements

Cette sous section a pour but d'évaluer la puissance des enchantements, afin de pouvoir les donner à un moment approprié lors d'une campagne (/ donner les enchantements nécessaires pour un oneshot).

3.3.3.1.1 - Découverte

Par « Découverte » on entend « Première fois que les joueurs jouent à un jeu de rôle ». On y recommande pour les joueurs de jouer des personnages dans des classes de base à un niveau inférieur au niveau 10.

Dans ce cas de figure, on conseille alors de ne pas introduire les enchantements, ou du moins pas tout de suite.

3.3.3.1.2 - Début de partie

En début de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes avancées, à un niveau entre le niveau 1 et le niveau 15. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 2.

Voici les enchantements que l'on conseille d'introduire en début de partie :

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés en début de partie
Caractéristiques & Bonus fixes	Points de Vie 1 à 3 Force 1 à 3 Magie 1 à 3 Défense 1 à 3 Résistance 1 à 3 Habileté 1 à 3 Agilité 1 à 3 Chance 1 à 3 Constitution 1 à 3 Initiative 1 à 3 Départ turbo (+ inclus) Esquive 1 à 3 Robustesse (+ inclus) Discipline (+ inclus)
Maîtrises d'armes	Toutes (de Maîtrise de l'épée à Maîtrise de la magie de soutien + inclus)
Afflictions	Brûlure 1 et 2 Explosion 1 et 2 Brume 1 et 2 Gel 1 et 2 Bourbe 1 et 2 Poison 1 et 2 Paralysie 1 et 2 Silence 1 et 2 Siphon 1 et 2 Bulle 1 et 2
Effets spéciaux	Attaque percutante 1 et 2 Coup décisif 1 et 2 Patience 1 à 3 Démolition Charge Invulnérabilité 1 à 3
Soins	Absorption 1 Guérison 1 à 3 Inflexible 1 Efficacité des soins 1 à 5 Soins diffus 1 et 2
Améliorations personnelles	Infusion Feu Infusion Vent Infusion Terre Infusion Foudre Infusion Eau In extremis 1 et 2 Adrénaline 1 Bénédiction 1 à 3
Améliorations d'équipe	Un pour tous 1 Inspiration 1 Domaine de la Vie 1 et 2 Domaine de la Force 1 et 2 Domaine de la Magie 1 et 2 Domaine de la Défense 1 et 2 Domaine de la Résistance 1 et 2 Domaine de l'Habileté 1 et 2 Domaine de l'Agilité 1 et 2 Domaine de la Chance 1 et 2 Domaine de la Précision 1 et 2 Domaine de l'Esquive 1 et 2 Domaine des Critiques 1 et 2

3.3.3.1.3 - Milieu de partie

En milieu de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes avancées, à un niveau entre le niveau 16 et le niveau 30. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 3 ou 4.

Voici les enchantements que l'on conseille d'introduire en milieu de partie (les enchantements du début de partie étant aussi disponibles) :

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés en milieu de partie
Caractéristiques & Bonus fixes	Points de Vie 4 et 5 Enveloppe palliative 1 et 2 Force 4 et 5 Magie 4 et 5 Défense 4 et 5 Résistance 4 et 5 Habileté 4 et 5 Agilité 4 et 5 Chance 4 et 5 Constitution 4 et 5 Initiative 4 et 5 Précision Esquive 4 et 5 Dégâts bruts 1 et 2 Défense brute 1 et 2 Élan divin (+ inclus) Acuité (+ inclus) Célérité (+ inclus)
Maîtrises d'armes	-
Afflictions	Brûlure 3 à 5 Explosion 3 à 5 Brume 3 à 5 Gel 3 à 5 Bourbe 3 à 5 Poison 3 à 5 Paralysie 3 à 5 Silence 3 à 5 Siphon 3 à 5 Bulle 3 à 5 Châtiment 1 et 2 Confusion 1 et 2 Ténèbres 1 et 2 Sommeil 1 et 2 Ignifuge Antiexplosion Pare-vent Antigél Antibourbe Toxicologie Antiparalysie Antisilence Étanchéité Friction Atténuation
Effets spéciaux	Attaque percutante 3 à 5 Coup décisif 3 à 5 Patience 4 à 5 Endurance Invulnérabilité 4 et 5 Trompe-la-mort 1 et 2 Lame acérée 1 et 2 Savoir-faire 1 et 2 Samourai 1 et 2
Soins	Absorption 2 et 3 Guérison 4 et 5 Inflexible 2 et 3 Soins diffus 3 à 5
Améliorations personnelles	Infusion Radiant Infusion Obscur Résistance Impact Résistance Perforant Résistance Tranchant Résistance Feu Résistance Vent Résistance Terre Résistance Foudre Résistance Eau Résistance Radiant Résistance Obscur Résistance Ruine Performance optimale 1 à 3 Bravoure 1 à 3 Vaillance 1 à 3 In extremis 3 à 5 Sanctuaire 1 à 5 Mesures anti-magie 1 à 5 Adrénaline 2 et 3 Corps et âme 1 à 3 Esprit Indomptable 1 à 3 Instrument de la destruction 1 à 3 Miracle Bénédiction 4 et 5 Passage Artillerie lourde Batto-jutsu (+ inclus) Garde offensive 1 à 3 Poussée d'adrénaline (+ inclus) Catalyseur d'affliction
Améliorations d'équipe	Un pour tous 2 et 3 Inspiration 2 et 3 Domaine de la Vie 3 à 5 Domaine de la Force 3 à 5 Domaine de la Magie 3 à 5 Domaine de la Défense 3 à 5 Domaine de la Résistance 3 à 5 Domaine de l'Habileté 3 à 5 Domaine de l'Agilité 3 à 5 Domaine de la Chance 3 à 5 Domaine de la Précision 3 à 5 Domaine de l'Esquive 3 à 5 Domaine des Critiques 3 à 5 Domaine de la Mobilité (+ inclus)

3.3.3.1.4 - Entre le milieu et la fin de partie

Entre le milieu et la fin de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes avancées ou suprêmes, à un niveau entre le niveau 31 et le niveau 45. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 4 ou 5.

Voici les enchantements que l'on conseille d'introduire en début de partie (les enchantements du début et milieu de partie étant aussi disponibles) :

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés entre le milieu et la fin de partie
Caractéristiques & Bonus fixes	Enveloppe palliative 3 à 5 Précision + Dégâts bruts 3 à 5 Défense brute 3 à 5
Maîtrises d'armes	-
Afflictions	Châtiment 3 à 5 Confusion 3 à 5 Ténèbres 3 à 5 Sommeil 3 à 5 Annihilation I et 2 Arrêt I et 2 Pardon Clarté Vision Insomnie Atténuation +
Effets spéciaux	Trompe-la-mort 3 à 5 Lame acérée 3 à 5 Savoir-faire 3 à 5 Samouraï 3 à 5 Pacte
Soins	Absorption 4 Inflexible 4
Améliorations personnelles	Infusion Ruine Performance optimale 4 et 5 Bravoure 4 et 5 Vaillance 4 et 5 Adrénaline 4 et 5 Corps et âme 4 et 5 Esprit Indomptable 4 et 5 Instrument de la destruction 4 et 5 Jour de chance Artillerie lourde + Garde offensive 4 et 5 Catalyseur d'affliction +
Améliorations d'équipe	Un pour tous 4 et 5 Inspiration 4 et 5 Domaine de la lumière (+ inclus) Domaine de la terre (+ inclus)

3.3.3.1.5 - Fin de partie

En début de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes suprêmes, à un niveau entre le niveau 46 et le niveau 60. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 5.

Pour la fin de partie, on conseille au MJ d'introduire tous les enchantements restants, afin de laisser libre court à la liberté des joueurs.

3.3.4 - A venir dans la section Conseil

- Un point sur les ressources restantes (armes, objets) à donner aux différents niveaux de jeu (début, milieu, et fin de campagne),
- Des conseils sur la construction des cartes de combat,
- Un point sur la conception d'un boss (afin qu'il provoque de la satisfaction chez les joueurs et que la rencontre ne prenne pas trop de temps),
- D'autres conseils quand on y pensera :D

3.4 - Configuration de la partie - GMJ

Une autre section qu'on ajoute dans le GMJ : les possibilités de personnalisation du système en lui même (d'où le terme « configuration de la partie »).

On ajoute ici des éléments de configuration pour la montée de niveau (qui ne sont alors réellement utile que pour les campagnes), mais on fait une nouvelle section dans le GMJ car dans le futur on pourrait avoir d'autres idées pour configurer une partie plus en détails (et aussi la difficulté rentre dans cette catégorie donc on la change de place).

Montée de niveau.

Il existe plusieurs méthodes pour appréhender la montée de niveau :

- Montée de niveau par Croissance Aléatoire
 - Ici, les taux de croissance indiquent la difficulté à battre par caractéristique lors de la montée de niveau. Réussir un jet confère un +1 dans la caractéristique en question,
 - Cette méthode de montée de niveau peut amener de gros déséquilibres dans le milieu et la fin de partie (niveaux 20+), vous pouvez la tester mais on vous la déconseille car certains joueurs peuvent être béni par les dieux de la chance alors que d'autres non, ce qui peut amener une certaine frustration dans le groupe de joueurs,
- Montée de niveau par Croissance Fixe
 - Ici, les taux de croissance indiquent les points que recevra l'unité en montant de niveau. En effet, à chaque montée de niveau, Taux de croissance/100 est ajouté à chaque caractéristique. Cependant, pour ne pas rendre les calculs trop compliqué (et amener une certaine logique dans la montée de niveau), seule la partie entière (le nombre avant la virgule) est utilisé dans les calculs de dégâts, précision, etc.
 - Cette méthode est assurément la méthode la plus équilibrée si vous voulez méticuleusement configurer toutes les rencontres de votre campagne. Cependant, c'est probablement la méthode la moins satisfaisante pour les joueurs, qui ont moins cette sensation d'excitation que peut procurer le gain de caractéristique de manière aléatoire,
- Montée de niveau par Croissance Mixte
 - C'est une fusion des 2 systèmes ci dessus : Les taux de croissance indiquent les gains fixes gagnés par niveau (croissance fixe). Mais de plus, une autre statistique entre en jeu : le taux de croissance chance. Il est égal au (Taux de croissance normal)/2 + CHA de l'unité à battre par caractéristique lors de la montée de niveau (croissance aléatoire). Cependant, réussir un jet ne confère un +1 dans la caractéristique en question, mais (Taux de croissance chance)/100
 - C'est la méthode qu'on a trouvé qui allie équilibre et amusement pour le MJ et les joueurs. En effet, le gain par chance ne déséquilibre pas totalement les rencontres de fin de partie (notamment car elles sont atténuées comparé à la méthode de croissance aléatoire) et permettent quand même aux joueurs d'y trouver une certaine satisfaction. C'est la méthode de montée de niveau que l'on recommande pour absolument toutes les campagnes, partie, etc. (libre à vous de tester les autres méthodes cependant).

On ajoute aussi un autre point de configuration de partie : les modes de jeu. Ces modes changent drastiquement la façon d'appréhender une partie. Pour l'instant ils affectent surtout les parties longues, mais d'autres modes pourront arriver plus tard quand on aura plus d'idées.

Modes de jeu.

Il existe plusieurs modes de jeu qui peuvent changer la façon d'appréhender le système :

- Classique
 - Les règles classiques du système,
- Générateur aléatoire
 - Ici, les caractéristiques de base et les taux de croissance de vos personnages sont déterminés de manière aléatoire : pour les caractéristiques, lancez un d8 par caractéristique (pour les PV rajoutez 15 au résultat), et pour les taux de croissance, lancez un d100 par caractéristique,
 - Vous pouvez aussi aller plus loin, en déterminant les origines, classes, techniques, etc. de manière aléatoire. Pensez bien à en parler avec vos joueurs avant de choisir ce mode de jeu,
 - Bien que ce mode de jeu soit moins réaliste que le mode classique, il peut correspondre à des campagnes se déroulant dans des dimensions parallèles, ou si un ou plusieurs personnages sont sous l'effet d'une malédiction, etc. Vous n'êtes même pas obligé d'appliquer ce mode pendant toute la campagne, mais juste pour un chapitre et/ou une seule montée de niveau, du moment que le contexte que vous posez reste cohérent avec votre histoire,
- Montée de niveau par Décroissance.
 - Ce mode de jeu est pour les personnes recherchant du défi. En effet, vos montées de niveau vous affaiblissent. Les systèmes de montées de niveau décrient précédemment sont inversés : si vous réussissez votre jet de chance, vous perdez un point dans la caractéristique en question (+ des points qui se soustraient à vos caractéristiques constamment avec les montées en fixe et mixte). Les 3 montées de niveaux sont sélectionnables dans ce mode de jeu :
 - Montée de niveau par Décroissance Aléatoire,
 - Montée de niveau par Décroissance Fixe,
 - Montée de niveau par Décroissance Mixte.
 - De même, ce mode de jeu n'est pas réaliste, mais il peut être utilisé si le contexte de votre histoire le permet, que ce soit pendant l'entièreté de la campagne ou juste une montée de niveau.

Le choix du mode de jeu est à discuter avec vos joueurs avant de commencer une partie / campagne.

3.5 - Tableaux de statistiques pour méthode fixe - GMJ

On ajoute les tableaux de statistiques **pour chaque classe (avancée et suprême inclus)** dans le GMJ. Cet ajout permet de simplifier le processus de création de monstres / unités ennemies en général pour le MJ. Ces tableaux sont détaillés dans le détail du patch notes.

3.6 - Statistiques sociales

On ajoute des règles aux statistiques sociales pour améliorer le RP dans le système. On ajoute en plus une nouvelle statistique sociale qui permet de remplir un rôle que les autres statistiques ne pouvaient pas remplir avant.

Nouvelle statistique sociale :

Nom	Abréviation	Notes
Investigation	INV	Votre capacité à rechercher quelque chose dans l'environnement qui vous entoure.

Caractéristiques passives - Les caractéristiques passives sont déduites de vos caractéristiques, et permettent de simplifier certaines interactions. Pour un jet de discrétion (AGI), la difficulté devient (Difficulté du jet de base) - (Perception passive adverse). De même pour un jet de perception (INS) avec la discrétion passive adverse.

Les 2 caractéristiques passives sont :

- Perception Passive - elle détermine la capacité d'une unité à détecter naturellement un objet, un être vivant, etc.
 - Elle est égale à la caractéristique d'INS (Instinct) de l'unité.
- Discrétion Passive - elle s'oppose à la perception passive, déterminant la discrétion naturelle de l'unité
 - Elle est égale à la caractéristique d'AGI (Agilité) de l'unité.

Descriptions modifiées.

- Instinct - Votre capacité à sentir le danger, cerner une personne (afin de déterminer si elle ment par exemple), etc.
- Eloquence - Votre expertise et connaissances dans l'art de parler, ainsi que votre capacité à dissimuler vos actions par l'utilisation du verbal.
- Influence - Votre charisme naturel, ainsi que votre capacité à dissimuler vos actions par l'utilisation du non verbal.

3.7 - Techniques

3.7.1 - Nouvelles Techniques

On ajoute quelques techniques ordinaires qui influent sur les caractéristiques des alliés ou des ennemis. Elles sont décrites dans le détail du patch notes.

3.7.2 - Techniques personnelles

On rajoute les techniques personnelles. Cette règle est un moyen de donner de la personnalité à une unité et d'ouvrir la voie à des nouveaux styles de jeu.

Chaque unité peut avoir une technique personnelle.

Il y a 2 possibilités :

- Soit c'est une technique (débloquée au niveau I) faite main par le joueur et le MJ pour correspondre spécifiquement au personnage joué
 - Dans ce cas, c'est au MJ et au joueur d'équilibrer la technique.
- Soit c'est une technique ordinaire que l'unité débloque au niveau I. C'est certes une technique ordinaire, mais elle peut être prise indépendamment du niveau et de la classe actuelle de l'unité.

Cependant, dans le second cas, cette règle arrive avec quelques restrictions (pour ne pas casser le jeu) :

- Une unité ne peut avoir qu'une seule et unique technique personnelle,
- Cette dernière est choisie au niveau I et ne peut pas être changée (sauf contre indication de votre MJ),
- Si une technique choisie est d'un palier différent par rapport à la classe actuelle de l'unité, elle a un coût en JT supplémentaire proportionnel à cette différence. Les seuls exemples possibles sont :
 - Une technique personnelle de classe de base coûte le même nombre de JT que celui indiqué dans sa description - L'unité doit être dans une classe de base, avancée ou suprême.
 - Il en va de même pour les techniques de classe avancée (pour les unités en classe avancée et en classe suprême) et les techniques de classe suprême (pour les unités en classe suprême),
 - Une technique personnelle de classe avancée coûte 1JT supplémentaire par rapport à sa description si l'unité est dans une classe de base.
 - Il en va de même pour les techniques de classe suprême si l'unité est dans une classe avancée,
 - Une technique personnelle de classe suprême coûte 2JT supplémentaires par rapport à sa description si l'unité est dans une classe de base.
- Une technique ne peut pas coûter plus de 6JT après avoir été modifiée de la sorte.
- Si une technique choisie est d'un palier différent par rapport à la classe actuelle de l'unité, elle a un coût en PT supplémentaire proportionnel à cette différence, qui est de +5PT par différence de palier de classe, c'est-à-dire :
 - +5PT si l'unité prend une technique de classe avancée en étant dans une classe de base,
 - +5PT si l'unité prend une technique de classe suprême en étant dans une classe avancée,
 - +10PT si l'unité prend une technique de classe suprême en étant dans une classe de base.

Ainsi par exemple, un Myrmidon de niveau I peut avoir accès à la technique Nihil, accessible uniquement en temps normal par certaines classes suprêmes, mais à un coût en JT de 6 et un coût en PT de 25.

3.8 - Reclassement

On ajoute une règle pour les joueurs qui veulent garder le même personnage mais changer de style de jeu. Si vous voulez garder le même personnage en changeant de classe, parlez-en à votre MJ pour que ça ait du sens dans l'histoire.

Une unité peut changer de classe de même palier en cours de jeu (exemple : passer de Mage à Myrmidon). Ce faisant, l'unité perd accès à son arbre de techniques ordinaire, ainsi que les maîtrises et les bonus conférés par son ancienne classe (en gagnant les équivalents dans sa nouvelle classe).

Cette règle est prévue pour les joueurs qui veulent changer de style de jeu en cours de route, ou pour expliquer un changement sur un personnage.

Parlez-en avant tout à votre MJ, car un changement brusque de votre personnage, si mal expliqué, pourrait mettre en désordre l'histoire et le cadre confectionné par ledit MJ, ou même ne pas être cohérent avec le votre personnage tout simplement (il y a des fois où il vaut mieux faire un nouveau personnage pour explorer de différents horizons !).

3.9 - Défense brute

La défense brute est un type de défense particulière (rajoutée par technique, enchantement, etc.) qui réduit les dégâts de toute source de dommages (infligés sur la DEF ou la RES). Ils réduisent en priorité le nombre de dégâts bruts subit par l'unité.

3.10 - Résistance & Dégâts peu efficace

On ajoute la résistance aux types de dégâts, pour contrebalancer les efficacités. On en profite pour éclaircir le paragraphe sur les efficacités.

Vulnérabilité & Résistance aux types de dégâts (Efficace & Peu efficace)

Une arme ou un type de dégâts peut être efficace ou peu efficace sur un type d'unité ou de créature :

- Si une arme est efficace sur un type de dégâts (physique ou élémentaire), les dégâts de l'attaque infligée sont multipliés par 2 (puissance inclus, doublant alors les dés lancés),
- Si une arme est peu efficace sur un type de dégâts (physique ou élémentaire), les dégâts de l'attaque infligée sont divisés par 2 (puissance inclus, impliquant un maximum de Puissance sur le lancer),
 - Exemple, une attaque peu efficace dont l'arme utilisée a une puissance de 1d8+4 n'infligera que 1d8+2 (Max 6), la partie fixe a été divisée par 2 et le résultat du dé ne peut aller au dessus de la moitié de sa valeur.

On dit d'une unité ou créature qu'elle est vulnérable à une arme ou un type de dégâts si une arme ou un type de dégâts est efficace contre elle. On dit qu'elle y résiste dans le cas où l'arme lui inflige des dégâts peu efficace.

4 - Équilibre

4.1 - Actions de mouvement

On test quelque chose avec les actions de mouvement : comme 1 action est trop précieuse dans le système à l'heure actuelle, on les passe en action rapide (confère note 3.1). Cela leur permet d'être plus impactante, sans qu'elle ne deviennent trop puissante en ayant la possibilité de remodeler le champ de bataille en 1 tour.

On en profite aussi pour retravailler ces actions pour qu'elles apportent plus sur le terrain.

Actions rapides :

Nom	Effet	Notes
Bousculer	Vous poussez la cible sur la case adjacente à la sienne, dans la direction où vous regardez. Vous devez réussir un jet de caractéristique dont la difficulté est indiqué ci-contre pour déterminer de combien de cases vous bousculez la cible.	$[0 - \text{FOR}]$: 3 cases $[\text{FOR} + 1 - \text{FOR} * 2]$: 2 cases $[(\text{FOR} * 2) + 1 - \text{FOR} * 3]$: 1 cases $[(\text{FOR} * 3) + 1 - 100]$: 0 cases (si ennemi) ou 1 case (si allié) Vous pouvez choisir de déplacer la cible de moins de cases que le résultat obtenu.
Inverser	Vous tentez d'inverser votre position avec la cible. Vous devez réussir un jet de caractéristique dont la difficulté est indiquée ci-contre pour déterminer si vous réussissez à inverser votre position avec la cible.	$[0 - \text{FOR} * 3]$: Vous inversez votre position avec la cible $[(\text{FOR} * 3) + 1 - 100]$: Vous inversez votre position avec la cible si cette dernière est un allié. Si c'est un ennemi, vous n'inversez pas votre position avec lui.
Pivot	Vous tentez de déplacer la cible choisie du côté opposé par rapport à vous. Vous devez réussir un jet de caractéristique pour déterminer si vous réussissez à changer la position de votre cible.	$[0 - \text{FOR} * 3]$: Vous déplacez votre cible $[(\text{FOR} * 3) + 1 - 100]$: Vous déplacez votre cible si cette dernière est un allié. Si c'est un ennemi, vous ne le déplacez pas.
Repli	Vous reculez d'une case en tentant d'emporter la cible située devant vous. Vous devez réussir un jet de caractéristique pour déterminer si vous réussissez à emporter votre cible avec vous.	$[0 - \text{FOR} * 3]$: Vous emportez votre cible avec vous $[(\text{FOR} * 3) + 1 - 100]$: Vous emportez votre cible avec vous si cette dernière est un allié. Si c'est un ennemi, vous n'inversez pas votre position avec lui.

4.2 - Armes physiques

On rééquilibre les armes physiques, afin de leur donner plus de personnalité et de les mettre au même niveau que les récents changements sur les tomes. L'équilibrage de toutes les armes concernées se trouve dans le détail du patch notes.

4.3 - Tomes

Ces changements sont plus concis que ceux effectués sur les armes physiques car il n'y a que des améliorations de la précision des tomes. Il y a cependant des changements plus conséquents pour les tomes de siège (comme Météorite par exemple).

Ces changements sont développés dans le détail du patch notes.

4.4 - Techniques

On apporte des changements bienvenus aux techniques : certains sont des changements de confort (comme l'augmentation des paliers de techniques) et d'autres sont des changements visant à rendre le jeu plus dynamique et cohérent (dans son aspect « explosif »), comme le fait de donner 2JT par tour au lieu d'I seul. Ce dernier point implique un équilibrage complet de toutes les techniques, qui est détaillé dans le détail du patch notes. Certaines techniques ont été ajoutées et d'autres supprimées, ainsi la totalité des techniques sont au même endroit dans le détail du patch notes, afin d'apporter plus de clarté (en somme, ce que vous allez voir dans le détail du patch notes est ce qu'il y aura dans le GTO de la 1.5).

Changements effectués sur les techniques :

- Les paliers de techniques ont été améliorés : 20/40/60 \rightarrow 25/50/75.
- Les unités ne sont plus restreintes à 5 techniques équipées en simultanées (la somme des PT de toutes les techniques doit cependant rester inférieur au palier de technique correspondant à la classe de l'unité).
- Nombre de JT récupérés par tour : 1 \rightarrow 2.
- Maximum de JT (et JT en début de combat) : 5 \rightarrow 6.

La présentation des techniques a aussi été modifiées, passant d'un format tableau à un format plus descriptif (confère Détails du Patch notes).

4.4.1 - Point sur les Techniques spéciales

Après avoir fait des tests, on trouve ça pertinent que la (ou les) technique.s spéciale.s des classes soient centralisantes dans leur façon de jouer et d'appréhender un combat. Le raisonnement derrière tout ça est que les effets plus « ordinaires » sont comblés par le choix des enchantements (qui procurent les effets dits passifs) et des techniques ordinaires, auxquelles plusieurs classes ont accès (qui procurent les effets dits actifs). Ainsi, il nous paraît cohérent de rendre les techniques spéciales centralisantes, pour donner une identité plus prononcée aux classes, rendant le choix de la classe du personnage plus impactant.

La quasi totalité des techniques spéciales ont reçu des changements plus ou moins significatifs afin de correspondre à cette idée.

Si on se rend compte par le futur que ces techniques sont trop efficaces, on essaiera d'abord de jouer sur la défense globale des unités afin de trouver le point idéal, et en cas de dernier recours on baissera l'intensité desdites techniques (on n'a pas envie de baisser l'intensité des techniques tout de suite car donner du pouvoir aux joueurs leur donnent de la satisfaction, et leur retirer trop de pouvoir peut nuire à leur expérience de jeu).

Vous trouverez les changements précis dans le détail du patch notes (dans la section « Refonte des classes »). Mais, afin de simplifier la lecture, vous retrouverez ci-dessous un tableau récapitulatif de l'intensité des changements effectués aux techniques spéciales des classes.

-	Changement complet / Refonte	Amélioration	Aucun changements
Classes de base	Combattant, Myrmidon, Clerc	Éclaireur	Garde, Mage, Roublard, Troubadour
Classes avancées	Apothicaire, Barbare, Bretteur, Chasseur, Hallebardier, Héros, Moine, Paladin, Protecteur, Rônin, Sage, Spadassin, Tireur d'élite, Voleur	Danseur, Druide, Évêque	-
Classes suprêmes	Alchimiste*, Archidruide, Archimage, Assassin, Berserker, Chevalier radiant, Escrimeur, Escroc, Moine supérieur**, Rédempteur, Rempart, Sentinelle, Tirailleur, Traqueur	Étoile, Saint, Samouraï	-

* Classe anciennement appelée « Mire »

** Classe anciennement appelée « Maître »

4.5 - Enchantements

Les enchantements sont une bonne idée : donner la possibilité à un joueur de personnaliser son personnage en lui donnant des passifs divers et variés est extrêmement intéressant et interactif.

Cependant, pour un MJ, équilibrer la distribution / disponibilité de ces ressources peut être assez difficile : on simplifie alors le processus de limite d'enchantements en supprimant les capacités d'enchantements, le niveau de talisman donnant désormais la possibilité d'augmenter le nombre d'enchantements que l'unité peut équiper. Ce changement a pour but de simplifier l'équilibrage de ces effets dans les premiers niveaux pour le MJ, sans trop limiter la créativité des joueurs.

On change aussi le coût de ces enchantements. Vous remarquerez que ces coûts ont été drastiquement augmentés pour la plupart, mais on rajoute une règle supplémentaire qui permet de réduire les coûts d'un enchantement si l'on possède déjà un enchantement de la même lignée (les coûts d'enchantements sont donc sensiblement les mêmes que lors de la précédente version, aux équilibrages près). Ce changement sur les coûts a aussi été fait sur les niveaux de talisman.

Enfin, on rajoute des niveaux d'enchantements (niveau 5) pour équilibrer certains effets trop fort en augmentant leur prix (et en rajoutant d'autres effets plus fort pour des enchantements qui méritent un petit coût de boost).

Il y a 2 enchantements qu'on teste dans cette version (Robustesse & Discipline), pour savoir si les taux de croissance des PV et de l'HAB sont bien en tant que tel ou s'ils ont besoin d'un coup de boost.

Tous ces changements sont détaillés dans le détail du patch notes.

4.6 - Avantages & Désavantages

On change les restrictions sur les avantages et les désavantages, en permettant des avantages de ± 30 et de ± 50 et en supprimant les termes « critique » et « cruel », qui pouvaient causer de la confusion (surtout le terme « avantage critique » qui pouvait être mal interprété en tant que rajout de taux de critiques lors du jet).

Un avantage sur un jet de caractéristique simplifie le lancé d'un nombre donné de points (exemple +10 points), alors qu'un désavantage le corse d'un nombre donné de points (exemple -10 points).

Ces avantages peuvent s'étendre de +10 à +50 points, tous les 10 points : +10, +20, +30, +40 et +50.

Il en va de même avec les désavantages : -10, -20, -30, -40 et -50.

4.7 - Objets

Avec les changements effectués sur les caractéristiques et les afflications, on ajoute et change quelques objets, pour correspondre.

Nouveaux objets :

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
Boisson énergétique	3	L'unité regagne 3JT.	1500
Boisson de vitalité	3	L'unité regagne tous ses JT manquants.	3000
Huile explosive	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Explosion (10%).	1000
Huile givrante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Gel (10%).	1000
Huile glissante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Bulle (10%).	1000
Tonique HAB	1	HAB+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Outregrenade	1	HAB+1 de manière permanente.	2500
Réacteur	1	PT+5 de manière permanente.	2500

Modification d'objets :

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
Martialis	1	Niveau de maîtrise d'armes +1 de manière permanente dans un type d'armes maîtrisé par l'unité.	2500

4.8 - Enveloppe palliative (EP)

L'enveloppe palliative permet actuellement d'être invulnérable à toutes les afflications : ce n'est pas très interactif. Ainsi, on fait en sorte que l'enveloppe palliative absorbe 1 affliction, avant de disparaître.

L'enveloppe palliative vous protège des afflications : lorsque l'on vous inflige une affliction alors que vous avez des EP, vous ne recevez pas l'affliction ni les dégâts de l'attaque associée, mais cela consomme tout vos EP. Si vous avez déjà une affliction et que vous gagnez des EP, le même effet se produit.

4.9 - Afflictions

On effectue quelques changements pour plusieurs afflictions.

Pour Brûlure et Poison; la première est assez banale, et la deuxième synergise mal dans un système si explosif (difficile d'accumuler des charges de Poison dans un système où les combats sont finis en environ 3 manches)

Pour Paralysie, on cherche à la rendre plus impactante, notamment, en supprimant l'accès à Reprise tant que l'unité subit la Paralysie (Le « Attendre ne rend que 2 d'INIT » permet de prévenir d'une faille qui aurait donné 2 fois plus d'INIT à la fin de sa paralysie, vu que son INIT redevient multipliée par 2 à la fin de la paralysie).

Pour Confusion, on lui rajoute des chances d'échec critiques, car c'est cohérent, et ça apporte un enjeu au jet de confusion, même quand les unités ont beaucoup de CHA.

Enfin, on simplifie Brume pour la rendre moins fastidieuse à comprendre et jouer autour. On lui rajoute en plus un autre effet, afin que l'affliction ait un impact sur les cibles dépourvues de techniques.

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
Brûlure	A.BRL	L'unité affectée subit DEF-3. De plus, à chaque attaque que la cible effectue, elle y retire 1d4. Dure 3 tours.	Feu
Brume	A.BRU	L'unité affectée subit RES-3. De plus, chaque attaque que la cible effectue lui coûte 1JT. Dure 3 tours.	Vent
Poison	A.POI	L'unité affectée perd IPV au début de chacun de ses tours (ces PV perdus sont comptés comme des dégâts de gratte et ne peuvent pas mettre l'unité en dessous de IPV). De plus, si l'unité empoisonnée est touchée par une arme qui lui inflige l'affliction poison : elle subit INIT-5 et son assaillant peut refaire un nouveau jet d'attaque contre elle. L'unité ne subit plus l'affliction Poison après que son assaillant ait effectué son jet d'attaque, que l'attaque réussisse ou pas. Dure 3 tours.	Plante
Paralysie	A.PAR	L'unité affectée voit son initiative divisée par 2, et subit un désavantage de 10 à ses jets d'attaque. De plus, l'unité affectée ne peut plus utiliser les actions suivantes : Esquiver, Reprise. Enfin, l'action Attendre ne rend que 2 d'INIT. Dure 3 tours.	Foudre
Confusion	A.CNF	Au début de son tour, l'unité affectée lance 1d100. Si elle obtient un résultat supérieur ou égal à 75+CHA, l'unité passe son tour. Quelle que soit la valeur de sa caractéristique de CHA, si la cible obtient un résultat supérieur ou égal à 96, elle fait un échec critique, et se touche dans son attaque comme décrit dans l'effet « Maudite » de la section « Poussière d'étoile ». Dure 3 tours.	Mental

5 - Autres changements

On a aussi effectués d'autres changements en interne en effectuant la relecture de tous les documents du système.

Voici les changements notables :

- Monstres spéciaux (GMJ) - Les monstres spéciaux (comme les Gargouilles et les Dragons) ont été adaptés afin qu'ils incorporent les nouveaux changements liés aux caractéristiques. On en a profité pour les équilibrer un peu.
- Montures (CdCo) - On a équilibré les montures en augmentant leurs défenses et leur capacité de mouvement (considérant les augmentations de la capacité de mouvement effectué dans cette mise à jour pour les classes). De plus, leurs techniques sont désormais des passifs, afin de simplifier la gestion d'une monture.
- Dernier ressort - On a retiré la notion de Dernier ressort, car on trouve que le système est déjà bien assez dynamique comme ça. Le laisser aurait amené à des combats plus long, ce qui est contre intuitif. On a cependant laissé la partie sur les pierres de résurrection qui donnent des tours supplémentaires aux boss, qu'on trouve toujours pertinent.
- Regles de base - Les changements principaux sont dans la partie 5 « Création de personnages », où les changements ont été effectués afin de correspondre aux nouvelles façons de faire une classe, de répartir les caractéristiques, etc. (notamment l'exemple de création de personnage avec la Méthode personnalisée a été complètement refait).
 - On a aussi changé le nom des affinités Ordre et Chaos en Radiant et Obscur

6 - Corrections

Petit oubli : on n'a pas changé l'objet « Pièce » en « Poussière d'étoile » avec la précédente mise à jour (si il y a d'autres erreurs similaires qui nous ont échappé, on les corrigera dans la 2.0 en faisant la relecture d'avant publication).

CdCo - Objets de combat

Pièce → Poussière d'étoile

On renomme le type d'unité Création en Construction, pour ne pas causer de confusion pendant les prochaines mise à jour :)))

Type d'unité : Création → Construction