

Les Fragments de la Destinée

Patch notes version 1.3

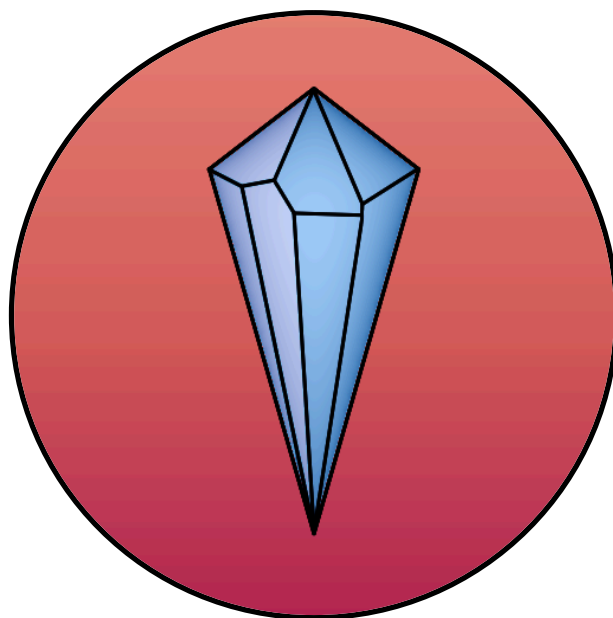


Table des matières

I - Introduction	3
2 - Refonte	3
2.1 - Enveloppe Palliative	3
2.2 - Armes	4
2.2.1 - Arts	4
2.2.1.1 - Arts Physiques	4
2.2.1.2 - Arts Magiques	5
2.2.1.3 - Arts Spéciaux	6
3 - Ajout	7
3.1 - Origines	7
3.1.1 - Therman	7
3.1.2 - Sang-mêlé	8
3.1.2.1 - Marqué	8
3.2 - État	9
3.3 - Type d'unité	9
3.4 - Armes & Objets	9
3.5 - Enchantements	11
3.6 - Ramification de classe	11
3.7 - Maîtrises d'armes	12
4 - Équilibrage	13
4.1 - Actions	13
4.2 - Techniques	13
4.3 - Afflictions	14
4.4 - Armes	15
4.5 - Origines	15
4.5.1 - Orc	15
5 - Corrections	15
5.1 - Enchantements	15
5.2 - Autre	16

I - Introduction

Bonjour à tous !

Contrairement au précédent, ce patch est beaucoup plus petit, et est centralisé sur l'ajout d'éléments qui permettent de simplifier / préciser des règles déjà existantes.

Le prochain patch sera aussi un patch relativement court, mais la 1.5 sera le patch où il y aura la refonte de certains aspects des classes. À noter que la 1.5 sera probablement le dernier patch d'équilibrage avant la sortie de la 2.0, qui sera centralisée sur l'ajout de contenu.

Bonne lecture !

- XoRa

2 - Refonte

2.1 - Enveloppe Palliative

Refonte de : Points de vie temporaires

Page.s modifiée.s : Règles de base p15

On donne un coup de boost aux PV temporaires en leur rajoutant une utilité non négligeable dans ce système. On en profite pour préciser leur limitation et les renommer pour leur donner une vraie sensation de « statistique à part ».

L'enveloppe palliative est rajoutée directement après vos points de vie. Elle ne vous soigne pas, c'est à dire qu'elle ne sont pas comptée comme des points de vie normaux et donc n'agit pas en tant que tel dans la stabilisation d'une unité par exemple (si une source donne de l'enveloppe palliative à une unité inconsciente, elle le reste). Tant que vous avez de l'enveloppe palliative, on ne peut pas vous infliger d'affliction, quelle qu'elle soit. Si vous subissez des dégâts, vous perdez d'abord votre enveloppe palliative. Enfin, vous ne pouvez pas posséder plus d'enveloppe palliative que vous avez de points de vie maximaux.

Exemple. J'ai actuellement 27 PV, sur un total de 35 PV que je peux avoir au maximum. Si une source me donne 10 EP (enveloppe palliative), je ne repasse pas à 35 PV, mais j'ai bien 27+10 PV (l'enveloppe palliative est dissociée des PV normaux pour plus de lisibilité). Si une source me donne à la place 40 EP, j'aurai 27+35 PV (l'enveloppe palliative est plafonnée à 35 car sa valeur maximale est égale au nombre de PV max).

2.2 - Armes

2.2.1 - Arts

Page.s modifiée.s : CdCo p25-26

Les Arts présentaient beaucoup de problèmes de consistance. L'idée d'avoir une arme qui faisait constamment des doubles frappes était sympa dans l'idée, mais ça devenait un vrai problème quand on considérait l'équilibrage de l'arme : la présence de multiplicateurs couplée aux doubles frappes et à la précision native de l'arme en faisait une arme très peu consistante lorsqu'il s'agissait de faire des dégâts. On l'a met donc au même niveau que les autres armes, en améliorant les statistiques globales des Arts et en retirant leurs doubles frappes. Certes elles ne peuvent plus faire de doubles frappes, mais leur poids faible font qu'elles sont d'excellentes candidates lorsqu'il s'agit d'être portée en tant qu'arme secondaire, dans le contexte du maniement double. Il est donc possible de reproduire le même effet qu'avant, en équipant 2 Arts au lieu d'I seul.

De plus, on scinde la dépendance à la Force et à la Magie. On voulait garder le fait que les Arts peuvent être soit physiques, soit magiques, voire les 2, mais pour dire qu'il y ait une réelle progression il fallait qu'on base cette progression sur la progression d'armes qu'on a déjà (Cuivre > Bronze > Fer > Acier > Argent), pour donner plus de diversité au type d'armes.

2.2.1.1 - Arts Physiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Art du corps Cuivre	1	1	1d4	75	5	200	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Art du corps Bronze	1	2	1d4+2	70	5	500	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Art du corps Fer	1	4	1d6+2	65	5	1000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Art du corps Acier	1	6	1d6+4	60	5	2000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Art du corps Argent	1	8	1d8+5	55	5	4000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP

2.2.1.2 - Arts Magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Art de l'âme Émeraude	1-2	2	1d4	65	0	200	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Brume (5%)	VEN
Art de l'âme Saphir	1-2	3	1d4+2	60	0	500	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Siphon (7%)	EAU
Art de l'âme Topaze	1-2	5	1d6+2	55	0	1000	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Bourbe (9%)	TER
Art de l'âme Rubis	1-2	7	1d6+4	50	0	2000	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Brûlure (11%)	FEU
Art de l'âme Or	1-2	9	1d8+5	45	0	4000	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Châtiment (13%)	RAD

2.2.1.3 - Arts Spéciaux

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Art de la paume rémissante	I	6	1d4+2	60	0	4000	Attaque 2 fois dans le même tour. Le premier coup utilise FOR dans le calcul des dégâts et vise la DEF de la cible. Le deuxième coup utilise MAG dans le calcul des dégâts et vise la RES de la cible.	IMP & FOU
Art de l'astre divin	I	6	2d8	30	5	4000	Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise le minimum entre la DEF et la RES de la cible.	IMP & RUI
Art du coup de grâce	I	7	1d6+3	40	20	3000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Art de la posture défensive	I	5	1d4+1	50	5	1500	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Confère DEF+3 à l'unité.	IMP
Art du corps vigoureux	I	7	1d4+2	50	0	6000	Attaque 2 fois dans le même tour. Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Art de la frappe aveuglante	I	9	2d6	50	5	8000	Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise la moyenne entre la DEF et la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour. L'unité prend +3 dégâts bruts de toute attaque tant que l'arme est équipée.	IMP & FOU

3 - Ajout

3.1 - Origines

3.1.1 - Therian

Page.s modifiée.s : RDO p7

Lorsque vous créez un Therian, vous avez maintenant la possibilité de rendre le changement de forme impossible, en bloquant le Therian dans l'une des 2 formes (le fait de pouvoir changer de forme est déterminé à la naissance du Therian).

Il existe donc maintenant 3 types de Therian : les Therians natifs, les Therians éloignés et les Therians primordiaux.

Dans les rubriques dédiées sont listés les changements pour chaque sous origine de Therian en fonction de s'ils sont nés pourvus de changement de forme ou non.

Therian natif

- Nouveau nom des Therians actuels,
- Le trait passif du trait « Changement de forme » ne nécessite plus un changement de forme
 - Ex : Un Therian Chat natif a tout le temps l'effet passif « Réception réussie »

Therian éloigné

- Un Therian éloigné n'a pas accès au trait « Changement de forme » et des effets qui en dépendent (pas d'accès aux coups ni aux bonus associés)
 - Ex : Un Therian Chat éloigné n'a plus accès au coup Griffes ni à Agilité du Chat

Therian primordial

- Un Therian primordial n'a pas accès au trait « Changement de forme ». À la place, il gagne les effets passifs de changements de forme en tant que traits spécifiques en eux mêmes (il n'a cependant plus les bonus de statistiques qui viennent avec)
 - Ex : Un Therian Chat primordial a accès au coup Griffes et à Agilité du Chat, sauf que Agilité du Chat ne lui donne pas les bonus AGI+2 et MOV+1

3.1.2 - Sang-mêlé

Page.s modifiée.s : RDO p12

On fait une précision sur les sang-mêlés therian/therian, et on déplace la mention des sang-mêlés ayant 1 seul parent therian : on en fait une sous-origine (nommés les Marqués), pour plus de clarté.

Les sang-mêlés dont les 2 parents sont des Therians peuvent choisir parmi l'un des 2 traits « Changement de forme ». Pour les sang-mêlés n'ayant qu'un seul parent Therian, veuillez vous référer à la sous origine Marqué ci-dessous/

3.1.2.1 - Marqué

Il existe une exception chez les sang-mêlés : ceux ayant un parent therian. Ces derniers ont un héritage physique provenant uniquement de leur parent non therian, ainsi qu'une marque attestant qu'ils ont du sang therian qui coule dans leurs veines. Cette marque peut être sur n'importe quelle partie de leur corps, et peuvent prendre n'importe quelle forme et n'importe quelle taille. Cette marque est détectable au flair pour les therians, expliquant la raison de leur ostracisation par ces derniers.

Hérédité. Le trait « Hérédité » change légèrement pour les marqués. Pour ce qui est des traits de leurs parents Therian, ils ne peuvent choisir que les traits des Therian éloignés.

3.2 - État

Page.s modifiée.s : CdCo p8 / Pages affectés par l'inclusion de Concentration (dans la description de certains tomes ou techniques)

On donne un nom aux effets de certaines techniques, tomes, etc. qui reste actifs pendant une durée déterminée. Les descriptions des techniques, tomes et autres donnant ce type d'effet a été changé, afin d'avoir un état plus clair et reconnaissable.

Nom	Abréviation	Effet
Concentration	E.CON	<ul style="list-style-type: none"> • Une unité ayant l'état Concentration est en train de faire une action qui dure sur plusieurs tours. Si l'unité perd l'état Concentration, l'action qu'elle effectuait en même temps est annulée, • Si l'unité perd au minimum 1 PV, elle perd l'état Concentration, • INIT*-3 lorsque l'unité perd de l'état Concentration de manière forcée. <p>* Initiative effective</p>

3.3 - Type d'unité

Page.s modifiée.s : Règles de base p22

On ajoute le type d'unité « Monstre », afin de pouvoir ajouter des armes qui ont des effets sur les monstres. Cependant, tous les monstres du Bestiaire n'ont pas forcément le type d'unité Monstre (confère Bestiaire 1.3).

Monstre, généralement réservée aux unités ennemies,

3.4 - Armes & Objets

Page.s modifiée.s : CdCo p14 / p16 / p19-22 / p24

On rajoute des nouvelles armes et nouveaux objets, notamment pour correspondre avec l'ajout du type d'unité Monstre, mais aussi pour rajouter des options stratégiques avec les nouveaux bâtons de support. Les armes bénies sont prises en charge par les armes équivalentes.

Bâtons de support :

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet
Téléportation	-	5	7	1	100	10	1000	Téléporte l'unité jusqu'à 5 cases.
Transfert	1	5	10	1	70	20	2000	Téléporte une unité adjacente jusqu'à 5 cases.
Piège	1-6	3	11	1	40	20	4000	Téléporte une unité distante sur une case adjacente.

Boucliers :

Nom	DEF	RES	Poids	Effet	Prix (en E)
Écu Béni	0	0	2	Enchantement Sanctuaire 3 & Guérison 2	5000

Armes :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Épée Béni	1	6	1d6+4	70	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA
Lance Béni	1	8	1d8+4	70	10	5000	Efficacité : Monstre.	PER
Hache Béni	1	10	1d12+5	60	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA
Arc Béni	2-4	7	1d6+4	60	10	5000	Efficacité : Monstre.	PER
Dague Béni	1-2	6	1d4+4	80	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA/ PER

3.5 - Enchantements

Page.s modifiée.s : CdCo p54

On ajoute de nouveaux enchantements, très similaires mais apportant plus d'options de personnalisation.

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Sanctuaire 1	1	L'unité subit 90% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	500
Sanctuaire 2	2	L'unité subit 80% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	1000
Sanctuaire 3	3	L'unité subit 70% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	1500
Sanctuaire 4	4	L'unité subit 50% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	2000
Bénédiction de la terre 1	1	L'unité subit 90% des dégâts visant sa RES.	1000
Bénédiction de la terre 2	2	L'unité subit 80% des dégâts visant sa RES.	2000
Bénédiction de la terre 3	3	L'unité subit 70% des dégâts visant sa RES.	3000
Bénédiction de la terre 4	4	L'unité subit 50% des dégâts visant sa RES.	4000
Adrénaline 1	1	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +2 INIT	500
Adrénaline 2	2	Si l'unité subit des dégâts, elle reçoit +4 INIT	1000
Adrénaline 3	3	Si l'unité subit des dégâts, elle reçoit +7 INIT	1500
Adrénaline 4	4	Si l'unité subit des dégâts, elle reçoit +10 INIT	2000

3.6 - Ramification de classe

Page.s modifiée.s : CdCl p7 / p22

On rajoute la ramification Clerc → Sage.

La classe de base Clerc mène désormais vers la classe avancée Sage.

3.7 - Maîtrises d'armes

Page.s modifiée.s : Règles de base p39

On rajoute une règle qui permet de maîtriser plus de types d'armes que celles que l'unité possède de base avec son choix de classe. Cette règle est a utilisée après une discussion entre le.s joueur.s, voulant plus de maîtrises d'armes pour leurs personnages, et le MJ.

Une unité peut maîtriser plus d'armes que celles déterminées par sa classe. Si un joueur veut maîtriser une arme supplémentaire, il peut en faire la demande au MJ.

Si une nouvelle arme est maîtrisée de la sorte, elle a un niveau d'armes de 0 et un taux de croissance de niveau d'armes de 0% (la maîtrise sert principalement à retirer les malus). Ces valeurs peuvent être augmentées à la discrétion du MJ.

On rajoute les échecs critiques en tant que malus pour les armes non maîtrisées. On en profite pour refaire le paragraphe concerné afin qu'il soit plus lisible.

Chaque classe possède des maîtrises d'arme. Les unités peuvent utiliser n'importe quelle arme, même si elles en ont pas la maîtrise. Lorsqu'un type d'armes n'a jamais été maîtrisé, l'unité subit les désavantages suivants :

- Le taux de croissance du type d'armes ne peut pas être supérieur à 0%,
- La précision d'une arme de ce type d'armes est divisée par 2,
- Les chances de critiques ne peuvent pas être supérieures à 1,
- L'arme gagne des chances d'échecs critiques, elles sont de 5% et s'étendent de 96 à 100 sur le jet d'attaque.

Si l'unité a déjà maîtrisé le type d'arme auparavant mais n'en n'a plus la maîtrise à l'heure actuelle, elle ne subit qu'un malus (atténué) des 4 précédents :

- Le taux de croissance du type d'armes ne peut pas être supérieur au taux de croissance qu'il avait avant de perdre la maîtrise du type d'armes.

Lorsqu'un type d'armes est maîtrisé, l'unité ne subit aucun malus lors de l'utilisation de l'arme.

4 - Équilibrage

4.1 - Actions

Page.s modifiée.s : Règles de base p17

Équilibrage d'une action :

- Repos donnait trop peu d'avantages pour une action qui empêche d'avoir un impact sur le terrain de jeu.
- De plus, la contrepartie était légèrement peu intuitive.

Nom	Effet	Notes
Repos	Vous vous reposez. Au début de votre prochain tour, vous gagnez 3 jetons de technique supplémentaires	Effectuer cette action nécessite cependant de consommer 3 d'INIT effective.

4.2 - Techniques

Page.s modifiée.s : GDT p4-5 / CdCl p25

Équilibrage de certaines techniques :

- Concentration était trop peu impactante par rapport au coût en JT demandé,
- Protection divine était trop niche,
- Garde enchaînée était trop lente par rapport à la cadence du système.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Concentration (technique)	Avantage brutal (+40) au jet d'attaque de la première attaque (ou effet) portée.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2	10
Protection divine	Neutralise les dégâts d'efficacité contre l'unité pendant 2 tours. De plus, L'unité purge les afflictions qu'elle subit, et ne peut pas en subir d'autres pendant 2 tours.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2	10

Garde enchaînée	Tant que l'unité est à son maximum de PV, elle bloque les attaques visant ses alliés adjacents.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	Si une attaque est parée de la sorte, l'unité perd 15% de ses PV. Uniquement apprise par Moine	0	10
-----------------	---	---	--	---	----

4.3 - Afflictions

Page.s modifiée.s : CdCo p6

Équilibrage d'une affliction :

- Silence pouvait paraître assez niche, on lui donne maintenant une utilité supplémentaire, en lui permettant de mettre fin à l'état Concentration d'une unité.

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
Silence	A.SIL	L'unité affectée ne peut ni parler, ni utiliser de tomes ou de bâtons pendant 3 tours. Cette affliction interrompt aussi l'état Concentration de la cible atteinte, ainsi que les effets qui en dépendent (la cible peut revenir dans l'état Concentration à son prochain tour).	Fracas

4.4 - Armes

4.5 - Origines

4.5.1 - Orc

Page.s modifiée.s : RDO p6

On change les traits spécifiques de l'origine Orc :

- Manœuvres sauvage était intéressante mais il fallait effectuer un critique avant, et était pas super consistante même en ayant porté ce coup critique,
- Menaçant était un trait d'interprétation de rôle, qu'on essaye de limiter au maximum dans le choix des origines, car pouvant être donné à la discrétion du MJ dans le cadre de la règle des Situations logiques (Règles de base, Partie 3).

- Manœuvres sauvage. Vous gagnez CRIT+5. Dans le cas où les chances de critiques et des afflications sont en trop grand nombre par rapport à la précision, c'est ce bonus de critiques qui prévaut sur les chances d'afflications,
- Attaquant sauvage. Lorsque vous portez un coup critique, vous pouvez lancer 1 dé de puissance supplémentaire (exemple : arme à 2d4 de puissance, vous en lancez à la place 3).

5 - Corrections

5.1 - Enchantements

Page.s modifiée.s : CdCo p46-57

On a oublié de changer / ajouter des enchantements avec les changements effectués sur les tomes et les afflications de la 1.2. Ainsi, on a ajouté les enchantements manquant (on vous épargne le détail pour éviter de rajouter 3 pages de plus à ce patch, mais vous pourrez constater les changements dans la partie « Atelier » du CdCo).

De plus, on supprime l'ancien Enchantement Clarté*, qui était difficile à garder en trace en pleine partie.

* Un nouvel enchantement a désormais le nom Clarté, et c'est celui qui donne l'immunité à l'affliction Confusion.

Ajout des enchantements pour les afflications manquantes (Explosion, Siphon, Bulle, Châtiment, Confusion).

Retrait des enchantements des anciennes afflications (Électrique, Maelstrom, Mystique).

Rééquilibrage des prix des enchantements portant sur les afflications.

Retrait de l'ancien enchantement Clarté.

5.2 - Autre

On a oublié de supprimer Clémence, Inversion, Pivot et Repli des tableaux des techniques des classes dans le Codex des classes. On a aussi oublié de remplacer les techniques du Combattant et du Myrmidon dans ces mêmes tableaux.

Suppression de Clémence, Inversion, Pivot et Repli pour les classes concernées.
Changement des techniques spéciales pour le Combattant et le Myrmidon.

On en profite aussi pour déplacer les techniques spéciales du GDT vers le CdCl : il est plus logique de vouloir connaître la technique spéciale en choisissant sa classe qu'en regardant les techniques au global.

Déplacement des techniques spéciales vers le CdCl.

La description de Déverrouille ne correspondait pas à sa portée véritable.

Ouvre une porte dans un rayon de 5 6 cases.

On a oublié de préciser quelque chose pour les talismans qui pouvait ne pas être évidente au premier coup d'œil.

Rajout de la mention « Ne prend pas de place dans l'inventaire. » pour l'objet « Talisman ».