

# Les Fragments de la Destinée

Patch notes version 1.2

## Table des matières

I - Introduction	3
2 - Nouvelle structure de documents	4
3 - Refonte	5
3.1 - Armes	5
3.1.1 - Épée	5
3.1.2 - Hast	5
3.1.3 - Angle	6
3.1.4 - Arc	6
3.1.5 - Dague	6
3.2 - Armes équivalentes	7
3.3 - Enchantements / Talisman	8
3.4 - Capacité d'Enchantements	9
3.5 - Caractéristiques sociales	10
3.6 - Jet de Stabilisation	10
3.7 - Afflictions	11
3.8 - Bâtons d'afflictions	13
3.9 - Objets	14
3.10 - Bénédiction élémentaire	14
4 - Ajout	16
4.1 - Actions	16
4.2 - Objets	17
4.3 - Techniques	18
4.4 - Maniement double	19
4.5 - Arbalètes	20
5 - Équilibrage	21
5.1 - Actions	21
5.2 - Boucliers	21
5.3 - Armes	22
5.3.1 - Épée	22
5.3.2 - Hast	23
5.3.3 - Angle	24
5.3.4 - Arc	25
5.3.5 - Dague	26
5.3.6 - Art	27
5.3.7 - Coup	28
5.4 - Tomes	29
5.4.1 - Tomes de Feu	30
5.4.1.1 - Élément Feu	30
5.4.1.2 - Élément Explosif	31
5.4.2 - Tomes de Vent	33
5.4.2.1 - Élément Vent	33
5.4.2.2 - Élément Glace	34
5.4.3 - Tomes de Terre	36
5.4.3.1 - Élément Terre	36
5.4.3.2 - Élément Plante	37

5.4.4 - Tomes de Foudre	39
5.4.4.1 - Élément Foudre	39
5.4.4.2 - Élément Fracas	40
5.4.5 - Tomes d'Eau	42
5.4.5.1 - Élément Eau	42
5.4.5.2 - Élément Bulle	43
5.4.6 - Tomes de l'Ordre	45
5.4.6.1 - Élément Radiant	45
5.4.6.2 - Élément Mental	46
5.4.7 - Tomes du Chaos	47
5.4.7.1 - Élément Obscur	47
5.4.7.2 - Élément Esprit	48
5.4.8 - Tomes de l'Équilibre	50
5.4.8.1 - Élément Ruine	50
5.4.8.2 - Élément Temps	51
5.5 - Taux de croissance des Niveaux d'arme	53
5.6 - Techniques	53
5.6.1 - Revigorer	53
5.6.2 - Métabolisme	53
5.7 - Origine	54
5.7.1 - Nain	54
5.8 - Création de personnage	54
5.8.1 - Méthode personnalisée	54
6 - Corrections	56
6.1 - Changement de classe	56
6.2 - Autre	56

## I - Introduction

Bonjour à tous !

Gros patch, notamment car c'est sur cette version intermédiaire que je vais reprendre ma campagne.  
 Cette version est aussi le début du Git du projet, dans lequel seront poussées les patchs notes et chaque version du système (versions intermédiaires y compris), les rendant accessibles à tout moment.  
 Entre temps, certains documents ont changés de forme, je fais de mon mieux pour vous expliquer les changements dans la première partie.

- XoRa

## 2 - Nouvelle structure de documents

Ajout : Règles de base page 5.

Les documents ont été restructurés afin de développer plus facilement leur contenu.

Les Règles de base ne subissent aucun changement, mais la Table des Références et le Guide des Terrains et des monstres ont été séparés en plusieurs documents.

Les documents remplaçant la TDR sont :

- le Codex des Classes (CdC),
- le Catalogue des Équipements (CdE),
- le Grimoire des Enchantements et des Techniques (GET),
- le Recueil des Origines (RdO).

Les documents remplaçant la GTM sont :

- le Guide du Maître du Jeu (GMJ) [dont le contenu sera ajouté et amélioré au fil du temps, précisé à la page 3 dudit document],
- le Bestiaire (BES).

La structure des documents est maintenant précisée dans les règles de base, car étant logiquement le premier document lu par le lecteur.

Structure des documents. Pour rendre la lecture plus digeste, ce système est structuré en plusieurs documents :

- les Règles de base qui, comme son nom l'indique, liste les règles de base,
- le Codex des Classes (CdC), qui catégorise toutes les classes du système,
- le Catalogue des Équipements (CdE), qui liste les divers équipements du système,
- le Grimoire des Enchantements et des Techniques (GET), qui classifie tous les enchantements et toutes les techniques du système,
- le Recueil des Origines (RdO), qui liste toutes les origines du système,
- le Guide du Maître du Jeu (GMJ), qui introduit les divers points clé pour la masterisation d'une session,
- le Bestiaire (BES), qui liste les divers monstres du système.

## 3 - Refonte

### 3.1 - Armes

Anciennes pages : TDR page 37-41

Nouvelles pages : CdCo pages 20-25

Cette refonte amène un changement de nom général à la plupart des armes.

En effet, les armes de base (sans caractéristique propre) sont maintenant labellisées par leur matériau de fabrication : cuivre, bronze, fer, acier et argent.

Ce changement apporte plus de clarté en combat (tant bien pour savoir si l'arme que l'on manie est plus ou moins puissante, mais aussi de la déduire des armes ennemies).

On a conscience que ce n'est pas le changement le plus logique d'un point de vue interprétation de rôle, mais l'ajout des armes équivalentes (plus bas) vise à régler ce problème.

#### 3.1.1 - Épée

Nouveau Nom	Remplace
Épée Cuivre	Serpe
Épée Bronze	Cimeterre
Épée Fer	Épée courte
Épée Acier	Épée Longue

#### 3.1.2 - Hast

Nouveau Nom	Remplace
Lance Cuivre	Bâton
Lance Bronze	Lance légère
Lance Fer	Lance
Lance Acier	Coutille

### 3.1.3 - Angle

Nouveau Nom	Remplace
Hache Cuivre	Gourdin
Hache Bronze	-
Hache Fer	Masse
Hache Acier	Hache

### 3.1.4 - Arc

Nouveau Nom	Remplace
Arc Cuivre	Arc court
Arc Bronze	-
Arc Fer	Arc
Arc Acier	Arc Composite

### 3.1.5 - Dague

Nouveau Nom	Remplace
Dague Cuivre	Couteau
Dague Bronze	-
Dague Fer	Dague
Dague Acier	Poignard

### 3.2 - Armes équivalentes

Ajout : CdCo Page 18

Ce changement est en soit un ajout, mais il fait partie de la refonte des armes.

Il amène plus de diversités au niveaux des armes : une lance et une naginata sont toutes les 2 des armes de Hast, pourquoi il n'y aurait pas de Naginata en Cuivre ?

Ce changement arrive d'abord d'une façon très simplifiée : une arme équivalente peut avoir un type de dégâts et un effet différent de l'arme dont elle est basée, mais elle n'apporte pas de changement de statistiques de l'arme. C'est quelque chose qui sera peut être amenée à être expérimenté plus tard.

Les armes équivalentes sont des armes qui sont proches des armes primaires des types d'armes. Par exemple, bien que pouvant différer légèrement sur la façon dont on peut les manier, une épée et un katana ont la même structure, de même pour un bâton et une lance par exemple (toutes les deux étant des armes de hast), etc.

Vous pouvez donc choisir une arme équivalente au type d'armes que vous maîtrisez lorsque vous allez dans une armurerie par exemple, dans la limite des stocks de l'armurier / les maîtrises du forgeron (c'est-à-dire à la discrétion du MJ, pour savoir par exemple si telle arme équivalente est adaptée au contexte de sa campagne).

Les armes équivalentes ne changent (dans la plupart des cas) que le type de dégâts infligé par l'arme, ainsi que l'effet supplémentaire de l'arme (si effet supplémentaire il y a).

Les armes pouvant être équivalentes sont les suivantes :

- Les armes Cuivre,
- Les armes Bronze,
- Les armes Fer,
- Les armes Acier,
- Les armes Argent,
- Les armes Létales,
- Les armes Vigueur,
- Les armes magiques.

Type d'arme	Arme équivalente	Effet	Type de Dégâts
Épée	Cimeterre	-	TRA
Épée	Épée courte	Peut être utilisée comme une arme perforante.	TRA/PER
Épée	Épée Longue	-	TRA
Épée	Katana	-	TRA
Épée	Serpe	-	TRA
Hast	Bâton	-	IMP
Hast	Faux	-	TRA

Type d'arme	Arme équivalente	Effet	Type de Dégâts
Hast	Naginata*	-	TRA
Angle	Batte	-	IMP
Angle	Gourdin	-	IMP
Angle	Masse	-	IMP
Arc	Yumi	-	PER
Dague	Couteau	-	TRA/PER
Dague	Shuriken	-	TRA/PER
Dague	Kunai	-	TRA/PER

\*Aussi appelé Coutille ou Guan Dao

### 3.3 - Enchantements / Talisman

Remplace : Joyaux

Anciennes pages : TDR page 57-68

Nouvelles pages : CdCo pages 51-62

On veut garder le principe de joyaux, c'est-à-dire d'attacher des effets passifs à son personnage. Mais, les joyaux en eux même sont attachés à une arme, ce qui limite et complexifie leur utilisation pour pas grand chose.

Le nouveau nom est là pour mettre en valeur le changement effectué : un talisman enchantable, étant porté à constamment, et donc apportant ses effets passifs à tout moment.

Les enchantements permettent entre autres d'augmenter les caractéristiques et/ou de rajouter des effets passifs à votre personnage en combat. Ces effets ne sont pas cumulables.

Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Ils peuvent prendre différentes formes, mais sont généralement des colliers munis d'une pièce centrale. C'est cette pièce centrale qui est enchantable.

Un talisman peut avoir jusqu'à 5 enchantements à la fois. Mettre 5 fois le même enchantement (ou une de ses versions plus ou moins forte) n'a pas d'effet : en effet c'est l'enchantement le plus puissant qui est regardé, les autres sont ignorés. Il est donc conseillé d'enchanter un talisman avec des effets différents.

Pour en savoir plus sur les enchantements disponibles dans cette version, veuillez consulter le catalogue des commerces (CdCo).

Les effets Recharge et Effets non cumulatif restent les mêmes, les changements de nom (Joyau remplacé par Enchantement) ont été effectués en interne.

Effets non cumulatif a été déplacé à la page 26 des Règles de base, car c'est une règle générale et non une règle qui concerne uniquement les enchantements.



### 3.4 - Capacité d'Enchantements

Remplace : Emplacements de Joyaux

Ancienne page : TDR page 56

Nouvelle page : CdCo pages 64

Avec la refonte des bijoux, on change aussi le système d'emplacements. Maintenant, c'est une capacité d'enchantements, en tant que telle elle fonctionne comme les points et les paliers de techniques : chaque enchantement a un niveau, et ce niveau est soustrait à la capacité totale du talisman pour savoir si le talisman est encore enchantable.

Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Le prix d'un talisman est de 500E.

Un talisman peut avoir jusqu'à 5 enchantements à la fois. Un talisman a une capacité d'enchantement minimale de 1. La capacité d'enchantement maximale d'un talisman est de 20, le coût de l'amélioration du talisman est indiqué dans la table ci-dessous.

Capacité	Coût
Augmenter la capacité de 1	100 x CP_A

Avec CP\_A la capacité d'enchantements actuelle du talisman.

Exemple, mon talisman a une capacité de 5, et j'ai envie d'augmenter sa capacité à 6 : je dois dépenser 600E à l'atelier pour augmenter la capacité de mon talisman de 5 à 6.

Ainsi, pour monter la capacité d'un talisman de 1 à 20, il faut dépenser 20900E au total, 21400E avec l'achat du talisman.

À noter que si un talisman est enchanté avec un effet qui dépasse la capacité d'enchantement, un des enchantements devra être mis de côté : comme les techniques avec les personnages, les talismans gardent en mémoire les enchantements qu'ils ont reçus, mais ils sont limités par leur capacité actuelle.

### 3.5 - Caractéristiques sociales

La croissance des caractéristiques sociales est beaucoup trop élevée : 1 point par niveau de manière certaine, c'est beaucoup, compte tenu que les points de caractéristiques attribués au niveau 1 sont eux aussi nombreux.

On a décidé de ne pas changer les points attribués au niveau 1, mais de changer la façon dont sont attribués les points de caractéristiques sociales en jeu : on a dissocié leur attribution du niveau, et on les a associé aux actions effectuées par les joueurs.

Page modifiée : Règles de base page 52

Suppression : Caractéristiques sociales. Lors d'une montée de niveau, votre personnage gagne 1 point de caractéristique sociale, à investir dans la caractéristique sociale de votre choix.

Page modifiée : Règles de base page 33

Ajout : Gain de Caractéristiques sociales. Le MJ peut donner des points de caractéristiques sociales à un personnage joueur qui a accompli une action spécifique en interprétation de rôle. Cette action doit avoir un lien avec la caractéristique en question (exemples : aider des artisans augmentera la Pratique PRA, un beau discours augmentera l'Éloquence ELO, etc.)

(Le nombre de points à allouer dans les Caractéristiques sociales au niveau 1 est détaillé dans la section Détermination des statistiques de départ).

### 3.6 - Jet de Stabilisation

Page modifiée : Règles de base page 14

La difficulté du jet de stabilisation est calculée d'une manière peu claire (bien que logique en théorie). Nous y remédions ici.

Ancien calcul :  $[(AGI+CHA+THE+PRA+INS+APL) \times (TOU+1)/3] + AVA$

Nouveau calcul :  $(AGI+CHA) \times (TOU+1) + AVA$

Légende :

- TOU représente le nombre de tour précédent à avoir essayé de stabiliser la même unité,
- AVA représente les autres avantages qu'a l'unité qui stabilise (exemple avantage de +20 en jet de médecine)

### 3.7 - Afflictions

Ancienne page : TDR page 29

Nouvelles pages : CdCo pages 6-7

Les Afflictions ont été retravaillées pour plusieurs raisons, le premier objectif était d'en avoir 16 pour correspondre avec les changements planifiés pour les tomes (voir la section plus loin sur les tomes pour plus de détails), de fil en aiguille, on s'est retrouvé à modifier les afflictions déjà présentes et à déplacer des effets en fonction de ce qu'il semblait plus cohérent.

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
Brûlure	A.BRL	En début de tour, l'unité affectée perd 1d4PV. Ces dégâts ne peuvent pas faire descendre les PV de l'unité en dessous de 1. Dure 3 tours.	Feu
Explosion	A.EXP	Si l'unité affectée se fait toucher par une attaque (elle peut infliger 0 dégâts), cette dernière subit 1d10 dégâts ignorant les défenses. Ces dégâts ne peuvent pas faire descendre les PV de l'unité en dessous de 1. Cet effet se dissipe si l'unité se fait toucher ou après 3 tours.	Explosif
Brume	A.BRM	L'unité affectée et les unités à 2 cases ou moins subissent -1 JT au début de leur tour. Les techniques de l'unité coûtent également 1JT supplémentaire (le coût d'une technique ne peut pas dépasser 5). Dure 3 tours.	Vent
Gel	A.GEL	Le métabolisme de l'unité affectée est ralenti. L'unité ne restaure pas ses JT en début de tour et toutes les sources de soin de PV et de PS sur cette unité sont nullifiées. Si l'unité est évanouie, ses PS sont multipliés par 3 jusqu'à ce qu'elle soit stabilisée ou tuée. Dure 3 tours.	Glace
Bourbe	A.BOU	L'unité affectée voit son mouvement (MOV) réduit de moitié (réduit à l'inférieur) pendant 3 tours.	Terre
Poison	A.POI	L'unité affectée subit DEF-2. Cet effet peut s'ajouter jusqu'à 3 fois. Dure jusqu'à la fin du combat. Purger le poison permet de purger toutes les charges accumulées.	Plante
Paralytie	A.PAR	L'unité affectée voit son initiative divisée par 2 pendant 3 tours.	Foudre
Silence	A.SIL	L'unité affectée ne peut ni parler, ni utiliser de tomes ou de bâtons pendant 3 tours.	Fracas
Siphon	A.SPH	Les armes et les boucliers de l'unité affectée subissent Poids +5 pendant 3 tours.	Eau

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
Bulle	A.BUL	L'unité affectée obtient MOV+2 mais est obligée de se déplacer de 3 cases au minimum et ne peut se déplacer qu'en ligne droite pendant 3 tours. Les cases traversées gagnent l'effet Flaque jusqu'à la fin du combat (case de l'unité affectée incluse).	Bulle
Châtiment	A.CHT	L'unité affectée subit +3 dégâts lorsqu'elle subit des dégâts Radiants. Dure 3 tours.	Radiant
Confusion	A.CNF	En début de tour, l'unité affectée lance 1d100. Si le résultat est supérieur ou égal à 75+CHA, l'unité passe son tour. Dure 3 tours.	Mental
Ténèbres	A.TEN	Le champ de vision de l'unité affectée est réduit à 3 (ou à 1 en présence de brouillard de guerre). De plus, le MOV de l'unité affectée est réduit de 1. Dure 3 tours.	Obscur
Sommeil	A.SOM	L'unité affectée s'endort et ne peut pas jouer ses 3 prochains tours. Cet effet se termine prématurément si l'unité affectée se fait toucher par une attaque (cette attaque peut ne pas infliger de dégâts). Optionnel : En début de tour ou si un son bruyant se fait entendre, l'unité affectée peut lancer 1d100 avec une difficulté de CHA% pour se réveiller.	Esprit
Annihilation	A.ANN	Annule les chances d'infliger un coup critique, une affliction ou un état. De plus, les attaques perdent leur type de dégâts, et perdent ainsi les effets qui les accompagnent. Cet effet dure 3 tours.	Ruine
Arrêt	A.ARR	La cible est arrêtée dans le temps, ne pouvant pas jouer ses 2 prochains tours.	Temps

### 3.8 - Bâtons d'afflictions

Ancienne page : TDR page 45

Nouvelle page : CdCo page 16

À cause des changements effectués aux afflictions, certains bâtons doivent être supprimés et d'autres remplacés. À noter que tous les bâtons d'afflictions ont les mêmes statistiques pour le moment mais qu'elles sont susceptible de changer plus tard.

Supprimé :

- Électrifie, Amolli, Brille

Modifié :

- Prix de Gèle : 1500 → 1000
- Prix de Silencie : 1500 → 1000
- Prix d'Anéanti : 1500 → 3000

Ajouté :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet
Châtie	I-6	6	I	60	30	1500	Inflige l'affliction Châtiment à la cible.
Étourdit	I-6	6	I	60	30	1500	Inflige l'affliction Confusion à la cible.
Ignifie	I-6	6	I	60	30	1000	Inflige l'affliction Explosion à la cible.
Nettoie	I-6	6	I	60	30	1000	Inflige l'affliction Bulle à la cible.
Siphonne	I-6	6	I	60	30	1000	Inflige l'affliction Siphon à la cible.

### 3.9 - Objets

Ancienne page : TDR page 33

Nouvelle page : CdCo pages 11

Deuxième conséquence de modifier les afflictions, certains objets doivent être modifiés.

Supprimé :

- Huile Électrique

Modifié :

- Huile Agité
  - Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Siphon (10%) pendant 3 tours avec l'arme que vous avez actuellement équipée.

### 3.10 - Bénédiction élémentaire

Ancienne page : TDR page 19-20

Nouvelle page : GDT pages 16-18

Dernier changement causé par le changement des afflictions : on modifie certaines bénédictions élémentaires.

Supprimé :

- Bénédiction électrique, Bénédiction Mystique

Modifié :

- Bénédiction agitée
  - Effet : Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Siphon (CHA\_unité%).

Ajouté :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Cout PT
Bénédiction punitive	Effet : Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Châtiment (CHA_unité%).	Avant l'action attaquer	Mêmes notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction étourdissante	Effet : Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Confusion (CHA_unité%).	Avant l'action attaquer	Mêmes notes que Bénédiction brûlante	3	10

Bénédictio explosive	Effet : Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Explosion (CHA_unité%).	Avant l'action attaquer	Mêmes notes que Bénédictio brûlante	3	10
Bénédictio glissante	Effet : Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Bulle (CHA_unité%).	Avant l'action attaquer	Mêmes notes que Bénédictio brûlante	3	10

## 4 - Ajout

### 4.I - Actions

Pages modifiées : Règles de base pages 16-19

Certaines techniques étaient difficilement explicables en situation d'interprétation de rôle : on les a donc transformées en actions (en les adaptant un peu), car il est plus logique de pouvoir prendre ces actions à tout moment.

Ce changement est caractérisé en tant qu'ajout car ce sont de nouvelles actions, même si elles sont la refonte de techniques.

On en profite pour introduire d'autres actions, une en rapport avec les enchantements et l'autre avec les objets.

Ces actions ne mettent pas fin à votre tour

Nom	Remplace la Technique	Effet	Notes
Lien	-	Vous activez ou désactivez l'effet d'un enchantement de votre talisman.	Faire ça avec plus d'un enchantement termine votre tour.

Ces actions mettent fin à votre tour

Nom	Remplace la Technique	Effet	Notes
Épargner	Clémence	Vous choisissez d'épargner votre cible : l'attaque que vous effectuez contre elle la laisse au minimum à 1 PV.	-
Inverser	Inversion	Vous inversez votre position avec l'allié ciblé.	Prérequis : FOR_unité > CON_allié
Pivot	Pivot	Vous déplacez l'allié adjacent choisi du côté opposé par rapport à vous.	FOR_unité > CON_allié
Repli	Repli	Vous reculez d'une case en emportant l'allié situé devant vous.	FOR_unité > CON_allié



Utiliser un objet sur une cible adjacente	-	Vous utilisez un objet de votre inventaire actif sur une cible adjacente.	En contrepartie, vous subissez un désavantage critique (-20) en esquive jusqu'au début de votre prochain tour.
---	---	---	--

(L'action « Utiliser un objet » a été renommée en « Utiliser un objet sur soi ».)

## 4.2 - Objets

Anciennes pages : Règles de base page 33 + TDR page 32-35

Nouvelles pages : Règles de base page 37 + CdCo pages 10-13

Quelques ajouts ont été effectués sur les objets, afin de rendre leur utilisation encore plus impactante, et plus logique dans un contexte d'interprétation de rôle.

Nouveau : Les objets de soins peuvent désormais stabiliser la cible, la laissant à IPV, comme les bâtons de Support (changement qui arrive en complément du suivant).

Nouveau : Les objets peuvent désormais être utilisés sur les alliés adjacents. C'est une action (voir section au dessus), et le prix à payer est un désavantage critique en esquive jusqu'à votre prochain tour (expliqué par le fait qu'on peut désormais stabiliser un allié en utilisant une potion, ou encore le téléporter avec une poudre de Téléportation par exemple).

Nouveaux objets :

Nom	Nombre d'utilisations	Coût en Écu	Effet
Talisman	-	500	Un talisman enchantable à l'atelier.

Retrait : Trousse de soin

### 4.3 - Techniques

Nouvelle page : GDT page 3

On ajoute 2 techniques, Rétribution et Affûtage, qui remplacent les techniques spéciales du Combattant et du Myrmidon respectivement, qui manquaient un peu de personnalité.

Les techniques Attaque téméraire et Second souffle ne sont pas supprimées en tant que telles, mais elles ne sont actuellement plus utilisées. On va cependant très probablement les transformer en techniques de base (techniques que plusieurs classes peuvent utiliser), puis les assigner à des classes dans un prochain patch.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Cout PT
Rétribution	Le jet d'attaque gagne +5 en chances d'effectuer un coup critique. Si l'attaque touche, l'attaque portée gagne +2 dégâts brut.	Avant l'action Attaquer	Technique utilisable seulement si la dernière attaque a échouée.	2	0
Affûtage	Si l'attaque réussit, l'arme devient aiguisée.	Avant l'action Attaquer	L'arme doit être une arme aiguisable.	3	0

## 4.4 - Maniement double

Nouvelle page : Règles de base page 41

Le maniement double était censé être une fonctionnalité de la 1.0 mais on n'avait pas trouvé une bonne façon de les implémenter à l'époque.

Vous pouvez utiliser 1 arme dans chaque main. Cependant, certaines conditions s'appliquent :

- A la manière d'un bouclier, le poids de la deuxième arme s'ajoute au poids de la première,
- Lorsqu'un personnage manie 2 armes en même temps, un bouclier ne peut pas être équipé,
- Lorsqu'un personnage manie 2 armes, il peut effectuer une attaque avec chaque arme en utilisant l'action Attaquer, cependant l'attaque effectuée avec la deuxième arme inflige 50% des dégâts qu'elle aurait dû infliger

Certaines armes ne peuvent pas être utilisées en maniement double : Hast, Arc.

Cas spécial : Arc. Dans le cas des arcs, ils ne peuvent pas être utilisés en maniement double avec d'autres armes. Cependant, vous pouvez utiliser plusieurs flèches par tir : pour chaque flèche utilisée en plus, l'unité doit effectuer un jet d'attaque supplémentaire avec désavantage (voir plus bas). Chaque flèche supplémentaire inflige 50% des dégâts qu'elle aurait dû infliger. Les désavantages sur les jets d'attaque sont croissant et cumulatifs, mais les dégâts des flèches supplémentaires ne descendent pas en dessous de 50% des dégâts infligés. Exemple :

- 1ère flèche, 100% de précision, 100% des dégâts infligés,
- 2ème flèche, 80% de précision, 50% des dégâts infligés,
- 3ème flèche, 50% de précision, 50% des dégâts infligés,
- 4ème flèche, 10% de précision, 50% des dégâts infligés,
- etc.

Si les flèches utilisées sont élémentaires (par exemple avec un Arc Obscur), alors chaque flèche supplémentaire consomme 1 JT.

## 4.5 - Arbalètes

Nouvelle page : CdCo pages 24

Un « type » d'armes que je voulais rajouter dès la 1.0, mais l'envie d'équilibrer des armes qui n'utilisent pas la caractéristique de combat adaptée n'était pas là.

Mais, le moment de les introduire est venu : ce sont des armes très très fortes pour un début de campagne mais beaucoup moins fortes en fin de campagne (car ne se basent pas sur la FOR), il en va au MJ de juger quand les introduire dans sa campagne.

Type d'arme : Arc

Efficacité : Volante

Effet passif : Ne prend pas en compte la caractéristique de FOR dans le calcul des dégâts.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Arbalète Cuivre	I-4	12	4d6 + 4	60	5	1000	-	PER
Arbalète Bronze	I-4	14	5d6 + 4	60	5	2000	-	PER
Arbalète Fer	I-4	16	6d6 + 4	60	5	3000	-	PER
Arbalète Acier	I-4	18	7d6 + 4	60	5	4000	-	PER
Arbalète Argent	I-4	20	8d6 + 4	60	5	6000	-	PER
Arbalète létale	I-4	18	8d4 + 4	60	20	6000	-	PER

## 5 - Équilibrage

### 5.1 - Actions

Page modifiée : Règles de base pages 19

On change aussi le prérequis pour l'action Bousculer, pour concorder avec les nouvelles modifications.

Nom	Effet	Notes
Bousculer	Vous poussez une unité adjacente (alliée ou ennemie) sur la case adjacente à la sienne, dans la direction où vous regardez.	Prérequis : $FOR_{unité} \geq CON_{autre\_unité}$

### 5.2 - Boucliers

Anciennes pages : TDR page 37

Nouvelles pages : CdCo pages 17

On rajoute du poids aux écus, pour qu'il y ait une réelle contrepartie.

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

### 5.3 - Armes

Anciennes pages : TDR page 38-46

Nouvelles pages : CdCo pages 20-28

Ici la partie équilibrage de la refonte des armes : un ajout de puissance fixe à chaque arme, afin d'ajuster les dégâts initiaux.

#### 5.3.1 - Épée

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Épée Cuivre	1	2	1d4	70	5	200	-	TRA
Épée Bronze	1	3	1d4+2	65	5	500	-	TRA
Épée Fer	1	5	1d6+3	60	5	1000	-	TRA
Épée Acier	1	8	1d8+4	55	5	2000	-	TRA
Épée Argent	1	11	1d10+5	50	5	4000	-	TRA
Rapière	1	7	1d6+2	45	10	2500	Effet inchangé	PER
Estoc	1	12	1d10+3	35	5	3000	Effet inchangé	PER
Fer létal	1	10	1d6+3	35	20	3000	-	TRA
Épée Vent	1-2	8	1d4+2	50	5	2000	Effet inchangé	TRA/ VEN
Épée Orage	1-2	10	1d8+4	40	5	3500	Effet inchangé	TRA/ FOU
Épée Flammes	1-2	12	1d10+6	30	5	5000	Effet inchangé	TRA/ FEU
Épée Vigueur	1	13	1d4+2	40	0	8000	Effet inchangé	TRA

## 5.3.2 - Hast

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Lance Cuivre	1	3	1d4+1	70	5	200	-	PER
Lance Bronze	1	4	1d6+2	65	5	500	-	PER
Lance Fer	1	7	1d8+3	60	5	1000	-	PER
Lance Acier	1	10	1d10+4	55	5	2000	-	PER
Lance Argent	1	13	1d12+5	50	5	4000	-	PER
Hallebarde	1	13	1d8+4	45	5	2500	Effet inchangé	TRA/ PER
Lance létale	1	10	1d6+2	30	20	3000	-	PER
Javelot	1-2	9	1d6+2	40	5	2000	Effet inchangé	PER
Épieu	1-2	13	1d10+4	30	5	4500	Effet inchangé	PER
Lance Eau	1-2	11	1d10+3	40	5	3500	Effet inchangé	PER/ EAU
Lance Flammes	1-2	14	1d12+6	30	5	5000	Effet inchangé	PER/ FEU
Lance Vigueur	1	14	1d6+2	35	0	8000	Effet inchangé	PER

## 5.3.3 - Angle

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Hache Cuivre	1	6	1d6+1	60	5	200	-	TRA
Hache Bronze	1	8	1d8+2	55	5	500	-	TRA
Hache Fer	1	10	1d10+3	50	5	1000	-	TRA
Hache Acier	1	12	1d12+4	45	5	2000	-	TRA
Hache Argent	1	15	2d6+6	40	5	4000	-	TRA
Marteau	1	15	1d10+4	35	5	2500	Effet inchangé	IMP
Labrys	1	14	1d8+4	30	5	2500	Effet inchangé	TRA
Hache létale	1	12	1d8+2	25	20	3000	-	TRA
Hachette	1-2	12	1d8+2	30	5	2000	Effet inchangé	TRA
Tomahawk	1-2	16	1d12+4	20	5	4000	Effet inchangé	TRA
Hache Tempête	1-2	10	1d6+2	40	5	2000	Effet inchangé	TRA/ VEN
Hache Tonnerre	1-2	12	2d4+4	30	5	3500	Effet inchangé	TRA/ FOU
Hache Secousse	1-2	14	2d6+6	30	5	5000	Effet inchangé	TRA/ TER
Hache Vigreur	1	16	1d8+2	30	0	8000	Effet inchangé	TRA



## 5.3.4 - Arc

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Arc Cuivre	2-4	3	Id4	60	5	200	-	PER
Arc Bronze	2-4	4	Id4+2	55	5	500	-	PER
Arc Fer	2-4	6	Id6+3	50	5	1000	-	PER
Arc Acier	2-4	8	Id8+4	45	5	2000	-	PER
Arc Argent	2-4	10	Id10+5	40	5	4000	-	PER
Arc lourd	2-4	18	Id12+6	30	10	2500	-	PER
Arc long	2-6	7	Id8+2	30	5	2000	-	PER
Arc létal	2-4	8	Id6+2	35	20	3000	-	PER
Arc Obscur	2-4	10	Id6+3	45	5	3500	Effet inchangé	OBS
Arc Radiant	2-4	12	Id10+5	35	5	5000	Effet inchangé	RAD
Arc Vigueur	2-4	12	Id4+2	35	0	8000	Effet inchangé	PER
Arc Maître	1-4	6	Id10+5	25	10	-	Effet inchangé	PER

## 5.3.5 - Dague

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Dague Cuivre	1-2	2	1d4+1	80	5	200	Effet de l'ancien Couteau. La puissance après lancé de dé ne peut être inférieure à 1.	TRA/ PER
Dague Bronze	1-2	3	1d4+1	75	5	500	Effet de l'ancien Couteau	TRA/ PER
Dague Fer	1-2	5	1d4+3	70	5	1000	Même effet que la Dague Bronze	TRA/ PER
Dague Acier	1-2	8	1d6+4	65	5	2000	Même effet que la Dague Bronze	TRA/ PER
Dague Argent	1-2	11	1d8+5	60	5	4000	Même effet que la Dague Bronze	TRA/ PER
Kard	1	5	1d6+3	55	10	2500	Effet inchangé	TRA/ PER
Dague létale	1-2	5	1d4+2	45	30	3000	Même effet que la Dague Bronze	TRA/ PER
Baselarde	1-2	10	1d10+4	40	20	5000	Même effet que la Dague Bronze	TRA/ PER
Dague Flamme	1-2	7	1d4	60	5	2000	Même effet que les armes magiques, comme Épée Vent	TRA/ PER/ FEU
Dague Sombre	1-2	10	1d8+2	50	5	3500	Même effet que les armes magiques, comme Épée Vent	TRA/ PER/ OBS

## 5.3.6 - Art

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Art du poing de fer	1	2	1d6+2	70	0	500	Utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP
Art du poing d'acier	1	2	1d6+2	70	0	500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	TER
Art de la paume frémissante	1	3	1d6+2	60	0	1000	Attaque 2 fois dans le même tour. Le premier coup utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts et vise la DEF de la cible. Le deuxième coup utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts et vise la RES de la cible.	IMP & FOU
Art du corps d'argent	1	4	1d8+1	60	5	2000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP
Art de l'âme d'or	1	4	1d8+1	60	5	2000	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	RAD
Art de l'astre divin	1	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	1	7	1d6+2	40	20	3000	Utilise FOR/2 + MAG/2 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP & FEU
Art de la posture défensive	1	5	1d4+4	50	5	1000	Utilise FOR/3 + MAG/3 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Confère DEF+3 à l'unité.	IMP & EAU
Art de la frappe aveuglante	1	9	1d10	30	5	6000	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 +5 dégâts de toute attaque tant que l'arme est équipée.	IMP & FOU

## 5.3.7 - Coup

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
À mains nues	I	I	2d4	80	5	-	Utilise FOR/4 dans le calcul des dégâts si l'unité n'a pas la maîtrise du type d'armes Coup. Utilise FOR/2 sinon. Vise la DEF de la cible.	IMP
Griffes (Chat)	I	I	1d6 + FOR/10	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA
Crocs (Tigre)	I	I	1d8 + FOR/5	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Crocs (Lion)	I	I	1d10 + FOR/3	40	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Crocs (Loup)	I	I	1d8 + FOR/10	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Faucon)	I	I	1d8 + FOR/5	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Bec (Corbeau)	I	I	1d6 + FOR/10	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Souffle (Dragon)	1-3	I	1d10 + MAG/3	40	5	-	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi* (10%)	MOD*

\*Pour Modulaire, confère Lignée Draconique dans la présentation de l'origine Therian Dragon.

## 5.4 - Tomes

Anciennes pages : TDR page 47-54

Nouvelles pages : CdCo pages 29-49

Bonsoir, je suis un relecteur des ténèbres qui aide à la création de ce système. Pour ce patch, je me suis occupé de retravailler les tomes et les afflictions pour plusieurs raisons.

- Premièrement, tous les tomes reçoivent +1 en portée pour être plus agréables à utiliser. Ils reçoivent également un bonus de dégâts fixes tout comme les armes conventionnelles.
- Deuxièmement, la plupart des tomes ayant les mêmes caractéristiques, l'intérêt d'avoir 8 types de maîtrises était limité. Maintenant, chaque élément possède des caractéristiques qui leur sont uniques permettant de mieux les distinguer.
- Enfin, les éléments ne couvraient pas toutes les afflictions et il restait de la place pour avoir d'autres éléments (par exemple, la glace et le temps). On a donc décidé de modifier les afflictions pour en avoir 16 au total. Nous avons également ajouté 8 éléments secondaires qui sont associées aux nouvelles afflictions. Ces éléments sont associés aux maîtrises déjà mises en place, ils sont principalement là pour ajouter de la variété et du choix dans le style de jeu des joueurs. Les modifications apportés aux afflictions sont traités dans leur propre partie.

Je me doute d'avance que l'équilibrage des tomes sera à refaire, mais il nous manque de l'expérience pour pouvoir juger de leur efficacité et ce sera quelque chose qui se fera avec le temps.

- Lyvent

## 5.4.1 - Tomes de Feu

Les tomes de Feu regroupent maintenant les éléments Feu et Explosif.

## 5.4.1.1 - Élément Feu

L'élément Feu est un élément équilibré spécialisé dans les afflications au prix d'un taux de coup critique plus faible. Son afflication associée est Brûlure.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Flamme	I-4	3	Id4+2	60	3	200	Affliction : Brûlure (3%) Efficacité : Bestiale	FEU
Boule de feu	I-5	5	Id6+3	50	3	500	Affliction : Brûlure (6%) Efficacité : Bestiale	FEU
Inferno	I-4	7	Id8+4	50	3	1000	Affliction : Brûlure (9%) Efficacité : Bestiale	FEU
Embrasement	I-4	9	Id10+5	45	3	2000	Affliction : Brûlure (12%) Efficacité : Bestiale	FEU
Bolganone	I-4	11	Id12+6	40	3	4000	Affliction : Brûlure (15%) Efficacité : Bestiale	FEU
Brasier	I-4	13	Id10+3	35	5	2000	Si l'attaque élimine une créature, confère MAG+1 à l'unité, cumulable 5 fois. Prend fin à la fin du combat. Affliction : Brûlure (5%) Efficacité : Bestiale	FEU
Feu d'enfer	I-4	11	Id6+2	40	0	3000	Affliction : Brûlure (40%) Efficacité : Bestiale	FEU
Colonne ardente	I-4	15	Id4+1	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour Affliction : Brûlure (3%) Efficacité : Bestiale	FEU
Météorite	3-8	18	Id8+1	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Brûlure (8%) Efficacité : Bestiale	FEU
Fournaise	2-5	12	Id8+4	30	3	3000	Applique l'effet supplémentaire de terrain Flammes sur une zone	FEU

							de 3 cases de diamètre (motif en croix, 3 de long et de large). Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort Affliction : Brûlure (10%) Efficacité : Bestiale	
Cymbeline	1-4	8	1d10+6	40	5	6000	Si l'attaque touche, confère FOR+2 et MAG+2 aux alliés dans une zone de 3 cases de rayon autour de l'unité, jusqu'au prochain tour de cette dernière, non cumulable. Affliction : Brûlure (15%) Efficacité : Bestiale	FEU

## 5.4.1.2 - Élément Explosif

L'élément Explosif est focalisé sur les dégâts bruts au prix de sa portée, de son poids et de sa précision. Son affliction associée est Explosion.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Cendres	2-3	5	1d4+4	55	5	200	Affliction : Explosif (2%) Efficacité : Bestiale	FEU
Crépitement	2-3	7	1d4+6	50	5	500	Affliction : Explosif (4%) Efficacité : Bestiale	FEU
Détonation	2-3	9	1d8+6	45	5	1000	Affliction : Explosif (6%) Efficacité : Bestiale	FEU
Explosion	2-3	11	1d8+10	40	5	2000	Affliction : Explosif (8%) Efficacité : Bestiale	FEU
Déflagration	2-3	14	1d10+14	35	5	4000	Affliction : Explosif (10%) Efficacité : Bestiale	FEU
Ignition	3-4	8	1d6 + 6	50	5	2000	Utilise FOR + MAG dans le calcul des dégâts. Affliction : Explosif (5%) Efficacité : Bestiale	FEU
Feux d'artifice	3-5	13	1d4	40	5	4000	L'unité choisit une répartition de 5 attaques sur les ennemis à	FEU

							portée infligeant chacune 1d4 dégâts (un ennemi peut-être visé par plusieurs attaques). Chaque attaque doit réussir un jet de précision. Efficacité : Bestiale	
Ragnarök	2-4	16	1d8+8	30	10	6000	Attaque touchant une zone de 3 cases de diamètre (motif en croix, 3 de long et de large). Chaque unité située sur les cases adjacentes au centre de l'explosion provoque un nouveau Ragnarök ayant pour centre cette unité (les nouvelles instances ne peuvent pas provoquer de nouveaux Ragnarök). Affliction : Explosif (10%) Efficacité : Bestiale	FEU



## 5.4.2 - Tomes de Vent

Les tomes de Vent regroupent maintenant les éléments Vent et Glace.

## 5.4.2.1 - Élément Vent

L'élément Vent est très léger et a un bonus de porté mais possède des dégâts faibles. Son affliction associée est Brume.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Vent	1-5	1	1d4+1	65	5	200	Affliction : Brume (2%) Efficacité : Volante	VEN
Bourrasque	1-6	3	1d6+1	55	5	500	Affliction : Brume (4%) Efficacité : Bestiale	VEN
Tempête	1-5	4	1d8+2	55	5	1000	Affliction : Brume (6%) Efficacité : Volante	VEN
Ouragan	1-5	6	1d10+2	50	5	2000	Affliction : Brume (8%) Efficacité : Bestiale	VEN
Eol	1-5	8	1d12+3	45	5	4000	Affliction : Brume (10%) Efficacité : Volante	VEN
Mur de vent	2-6	5	-	70	-	2000	Crée un mur perpendiculaire de 1 case de long pour 3 cases de large. Ce mur repousse vers l'extérieur et bloque les projectiles physiques et magiques	-
Vent d'acier	1-5	8	1d6	45	0	3000	Affliction : Brume (25%) Efficacité : Volante	VEN
Rafale	1-5	7	1d4	45	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour Efficacité : Volante	VEN
Cyclone	3-10	14	1d6	35	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Brume (5%) Efficacité : Volante	VEN
Tornade	2-6	7	1d8+2	35	5	3000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Repousse les unités de 1 case par tour du lanceur en dehors	VEN

							de la zone. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. Efficacité : Volante	
Tintamarre	1-5	5	1d8+3	40	10	6000	Si l'attaque touche, choisissez un allié adjacent à la cible. Cet allié gagne MOV+1 et INIT+5 pour son prochain tour, non cumulable Efficacité : Volante	VEN

## 5.4.2.2 - Élément Glace

L'élément Glace utilise des dés plus grands dans ses dégâts mais a des dégâts peu fiables et un léger malus en poids et précision. Son affliction associée est Gel.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Froid	1-4	4	1d6	55	5	200	Affliction : Gel (2%) Efficacité : Volante	VEN
Neige	1-4	6	1d8+1	50	5	500	Affliction : Gel (4%) Efficacité : Volante	VEN
Vent glacé	1-4	8	1d10+2	45	5	1000	Affliction : Gel (6%) Efficacité : Volante	VEN
Blizzard	1-4	10	1d12+3	40	5	2000	Affliction : Gel (8%) Efficacité : Volante	VEN
Glaciation	1-4	12	1d20+2	35	5	4000	Affliction : Gel (10%) Efficacité : Volante	VEN
Avalanche	I	II	1d12	30	5	2000	Attaque en ligne (1 de largeur, 6 de longueur). Inflige des dégâts sur toutes les unités présentes sur cette ligne (la précision est calculée pour chaque unité ciblée). Inflige +2 dégâts additionnels pour chaque cases de distance entre l'unité et la cible. Efficacité : Volante	VEN
Cryogénie	2-5	10	1d10	30	5	3000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de	VEN

							large). Les unités dans cette zone subissent l'affliction Gel et les cases d'eau sont transformées en cases de givre. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. Efficacité : Volante	
Fimbulvetr	1	14	1d20	30	10	6000	Attaque invoquant des stalagmites de glace de sur une ligne (1 de largeur, 6 de longueur). Inflige des dégâts sur toutes les unités présentes sur cette ligne (la précision est calculée pour chaque unité ciblée). Chaque case non occupée par une unité sur la ligne gagne l'effet de terrain supplémentaire Pilier de Pierre (avec une apparence de Pilier de Glace) Efficacité : Volante	VEN

## 5.4.3 - Tomes de Terre

Les tomes de Terre regroupent maintenant les éléments Terre et Plante.

## 5.4.3.1 - Élément Terre

L'élément Terre utilise deux fois plus de dés pour sa puissance au prix de peu de dégâts bonus et d'un poids beaucoup plus élevé. Son affliction associée est Bourbe.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Trépignement	1-4	5	2d4+1	55	5	200	Affliction : Bourbe (2%) Efficacité : Montée	TER
Ampleur	1-5	8	2d6+1	45	5	500	Affliction : Bourbe (4%) Efficacité : Montée	TER
Tremblement	1-4	11	2d8+2	45	5	1000	Affliction : Bourbe (6%) Efficacité : Montée	TER
Secousse	1-4	13	2d10+2	40	5	2000	Affliction : Bourbe (8%) Efficacité : Montée	TER
Séisme	1-4	15	2d12+2	35	5	4000	Affliction : Bourbe (10%) Efficacité : Montée	TER
Mirage	1-5	11	-	60	-	2000	Vous créez un leurre sur une case, qui ressemble à (et copie les statistiques de) votre personnage. Il possède 1 PV et est équipé de la technique Bravade, qu'il lance chaque tour jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le leurre est détruit automatiquement au bout de 3 tours.	-
Brise roc	1-4	15	2d6+2	35	0	3000	Affliction : Bourbe (25%) Efficacité : Montée	TER
Faïlle	1-4	18	2d4	35	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour Efficacité : Montée	TER
Rift	3-8	22	2d8	25	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Bourbe (5%) Efficacité : Montée	TER

Liquéfaction	2-5	16	2d8+2	30	5	3000	Les cases dans une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large) deviennent de type Sables mouvants. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. Efficacité : Montée	TER
Abîme	1-4	10	2d6+2	35	10	6000	Si l'attaque touche, choisissez une case adjacente à la cible non occupée par une unité. Celle-ci devient un piège de type Fosse. Efficacité : Montée	TER

#### 5.4.3.2 - Élément Plante

L'élément Plante est équilibré et inflige des dégâts magiques sur la DEF des ennemis. Son affliction associée est Poison.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Feuillage	1-4	3	1d4+1	70	5	200	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible Affliction : Poison (2%) Efficacité : Montée	TER
Racines	1-6	6	1d6+2	55	5	500	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible Affliction : Poison (4%) Efficacité : Montée	TER
Lianes	1-6	8	1d8+2	50	5	1000	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible Affliction : Poison (6%) Efficacité : Montée	TER
Ronces	1-4	9	1d10+5	45	5	2000	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible Affliction : Poison (8%) Efficacité : Montée	TER
Épines	1-4	10	1d12+6	40	5	4000	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible	TER

							Affliction : Poison (10%) Efficacité : Montée	
Spores	1-4	11	1d10+5	40	0	6000	L'attaque inflige une affliction différente en fonction du résultat du jet d'attaque : [1 à 10] Confusion - [11 à 20] Sommeil - [21 à 30] Poison - [31 à 40] Paralysie. Inflige des dégâts sur la DEF de la cible. Efficacité : Montée	TER
Engrais	2-5	13	-	50	-	3000	Les cases dans une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large) régénèrent 1 JT en plus au début du tour. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.	-
Yggdrasil	1-4	8	1d6+4 (+1d4)*	40	5	2000	L'unité ciblée est éjectée brièvement dans les airs, puis retombe au sol, subit *1d4 de dégâts IMP et subit l'état À Terre. La case ciblée fait pousser un arbre de 2m de diamètre et de 10m de haut et devient une case Forêt. Inflige des dégâts sur la DEF de la cible. Inflige des dégâts sur la DEF de la cible. Efficacité : Montée	TER

## 5.4.4 - Tomes de Foudre

Les tomes de Foudre regroupent maintenant les éléments Foudre et Fracas.

## 5.4.4.1 - Élément Foudre

L'élément Foudre possède un taux de coup critique élevé et une force supérieure à la moyenne mais a une précision faible et un poids un peu plus lourd que les tomes des autres éléments. Son affliction associée est Paralysie.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Étincelle	I-4	4	Id4+3	50	10	200	Affliction : Paralysie (2%) Efficacité : Dragon	FOU
Foudre	I-5	6	Id6+4	40	10	500	Affliction : Paralysie (4%) Efficacité : Dragon	FOU
Éclair	I-4	8	Id8+5	40	10	1000	Affliction : Paralysie (6%) Efficacité : Dragon	FOU
Tonnerre	I-4	10	Id10+6	35	10	2000	Affliction : Paralysie (8%) Efficacité : Dragon	FOU
Thoron	I-4	12	Id12+8	30	10	4000	Affliction : Paralysie (10%) Efficacité : Dragon	FOU
Décharge	I-5	10	Id6+2	40	10	2000	Inflige 3 points de dégâts supplémentaires par tour où le tome n'a pas été utilisé. Limité à 5 tours de charge (et donc 15 points de dégâts supplémentaires). Efficacité : Dragon	FOU
Feu du ciel	I-4	12	Id6+3	30	5	3000	Affliction : Paralysie (25%) Efficacité : Dragon	FOU
Rayon	I-4	16	Id4+2	30	5	8000	Attaque 2 fois dans le même tour Efficacité : Dragon	FOU
Fulguration	3-8	20	Id8+4	20	5	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Paralysie (5%) Efficacité : Dragon	FOU

Tempête orageuse	2-5	13	1d8+5	25	10	3000	Applique l'effet de terrain Orage sur une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. Efficacité : Dragon	FOU
Overdrive	1-4	9	1d4+3	35	10	6000	Lorsque l'unité a infligé Niveau x2 (minimum 20) dégâts avec ce tome, elle peut dépenser une action pour procurer l'effet suivant à elle et ses alliés dans un rayon de 5 cases : JT+5 et les techniques ne consomment pas de JT pendant 1 tour. Effet déclenchable qu'une seule fois par combat. Efficacité : Dragon	FOU

#### 5.4.4.2 - Élément Fracas

L'élément Fracas possède des statistiques supérieures à la moyenne mais ses dégâts diminuent avec la portée.  
Son affliction associée est Silence.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Bourdon	1-3	2	1d4+4	70	5	200	[Suppression] Affliction : Silence (2%) Efficacité : Dragon	FOU
Grésillement	1-3	4	1d6+5	55	5	500	[Suppression] Affliction : Silence (4%) Efficacité : Dragon	FOU
Crissement	1-4	6	1d8+6	50	5	1000	[Suppression] Affliction : Silence (6%) Efficacité : Dragon	FOU
Dissonance	1-4	8	1d10+8	45	5	2000	[Suppression] Affliction : Silence (8%) Efficacité : Dragon	FOU



Grincement	1-4	9	1d12+10	40	5	4000	[Suppression] Affliction : Silence (10%) Efficacité : Dragon	FOU
Écho	1-3	7	1d4+4	50	5	2000	L'unité effectue deux attaques séparées (elle peut cibler deux cibles différentes). [Suppression] Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Silence (5%) Efficacité : Dragon	FOU
Brouhaha	1-5	13	1d4+4	40	5	3000	Ajoute 4+1d4 dégâts supplémentaires pour chaque tour consécutifs où l'attaque est utilisée sur la même cible et touche. Max 5d4+20. Affliction : Silence (5%) Efficacité : Dragon	FOU
Harmonie Doucereuse	1-4	8	1d10+6	40	5	6000	La cible perd 2 JT si elle est touchée. [Suppression] Affliction : Silence (25%) Efficacité : Dragon	FOU

[Suppression] Inflige 2 dégâts en moins pour chaque case de distance avec la cible (les dégâts indiqués sont pour une attaque à 1 case de distance).

## 5.4.5 - Tomes d'Eau

Les tomes d'Eau regroupent maintenant les éléments Eau et Bulle.

## 5.4.5.1 - Élément Eau

L'élément Eau est facile à prendre en main, possédant une bonne précision et un poids faible. Ses dégâts sont légèrement réduits pour compenser. Son affliction associée est Siphon.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Rosée	I-4	2	Id4+1	70	5	200	Affliction : Siphon (2%) Efficacité : Blindée	EAU
Flux	I-5	4	Id6+2	60	5	500	Affliction : Siphon (4%) Efficacité : Blindée	EAU
Courant	I-4	6	Id8+3	60	5	1000	Affliction : Siphon (6%) Efficacité : Blindée	EAU
Torrent	I-4	7	Id10+4	55	5	2000	Affliction : Siphon (8%) Efficacité : Blindée	EAU
Déluge	I-4	9	Id12+5	50	5	4000	Affliction : Siphon (10%) Efficacité : Blindée	EAU
Fontaine de vie	I-3	10	-	70	-	2000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Les cases de cette zone gagnent l'effet Flaque. Toute unité présente dans cette zone régénère Id10PV au début de leur tour et ont 50+CHA% de chance de soigner leur affliction. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.	-
Vague fer	I-4	9	Id6+1	50	0	3000	Affliction : Siphon (25%) Efficacité : Blindée	EAU
Onde	I-4	13	Id4	50	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour Efficacité : Blindée	EAU
Geyser	3-8	16	Id8+2	40	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.	EAU

							Affliction : Siphon (5%) Efficacité : Blindée	
Typhon	2-5	13	1d8+3	40	5	3000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Attire les unités de 1 case par tour du lanceur à l'intérieur de la zone. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. Efficacité : Blindée	EAU
Récif	1-4	5	1d6+5	50	10	6000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Toutes les cases de la zone deviennent des cases de Récif, qui Entravent l'unité présente sur la case. Si la case de Récif se prend une attaque, elle disparaît et reprend l'attribut qu'elle avait avant. Efficacité : Blindée	EAU

## 5.4.5.2 - Élément Bulle

L'élément Bulle inflige principalement des dégâts en jetant plusieurs d4 et possède peu de variance dans l'évolution de sa précision. Son affliction associée est Bulle.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Savonnage	1-4	3	2d4	50	5	200	Affliction : Bulle (2%) Efficacité : Blindée	EAU
Mousse	1-4	4	3d4	50	5	500	Affliction : Bulle (4%) Efficacité : Blindée	EAU
Écume	1-4	6	4d4	50	5	1000	Affliction : Bulle (6%) Efficacité : Blindée	EAU
Crachin	1-4	8	5d4	50	5	2000	Affliction : Bulle (8%) Efficacité : Blindée	EAU
Pluie	1-4	9	6d4	50	5	4000	Affliction : Bulle (10%) Efficacité : Blindée	EAU

Bubulle	1-5	8	2d4	40	5	2000	Si l'attaque touche, emprisonne la cible dans une bulle. La cible est considérée comme Entravée. La bulle éclate au bout de 3 manches, si la cible s'en défait, ou si la cible est attaquée. Efficacité : Blindée	EAU
Bulleclier	0-1	10	-	40	-	3000	Confère à la cible une armure spéciale capable de bloquer toutes les attaques. Se brise au bout de 3 manches ou si elle subit un coup.	-
Bulles du dragon	1-6	12	4d4	40	5	6000	Après une réussite, l'unité choisit 4 cases uniques à 2 cases ou moins de la cible. Une bulle apparaît sur les cases ciblées. Ces bulles ont les propriétés du sort Bubulle lorsqu'elles sont traversées par une unité. Affliction : Bulle (15%) Efficacité : Blindée	EAU

## 5.4.6 - Tomes de l'Ordre

Les tomes de l'Ordre (anciennement Radiant) regroupe les éléments Radiant et Mental.

## 5.4.6.1 - Élément Radiant

L'élément Radiant est spécialisé dans les dégâts bruts mais sacrifie légèrement en précision, en poids et en puissance des dés lancés. Son affliction associée est Châtiment.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Jour	1-4	4	1d4+4	55	5	300	Affliction : Châtiment (2%)	RAD
Lumière	1-5	6	1d4+5	45	5	600	Affliction : Châtiment (4%)	RAD
Éclat	1-4	8	1d8+6	45	5	1200	Affliction : Châtiment (6%)	RAD
Soleil	1-4	10	1d8+8	40	5	2500	Affliction : Châtiment (8%)	RAD
Aura	1-4	12	1d10+12	35	5	5000	Affliction : Châtiment (10%)	RAD
Bûcher	1-5	10	1d6+5(+5)	45	5	2500	Si PV > 1, consomme 1 PV et rajoute 5 dégâts brut à l'attaque. Les PV sont consommés même si l'attaque rate.	RAD
Oeil-vif	1-4	12	1d6+4	40	0	4000	Affliction : Châtiment (25%)	RAD
Séraphin	1-4	16	1d4+3	35	0	9000	Attaque 2 fois dans le même tour	RAD
Purge	3-8	20	1d8+6	30	0	3000	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Châtiment (5%)	RAD
Bénédictio	2-5	13	1d8+4	30	5	4000	Les armes des alliés dans une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large) infligent 1d8 de dégâts RAD supplémentaires à leur prochain tour. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.	RAD
Thani	1-4	5	1d6+8	50	20	4000	Efficacité : Blindée & Montée.	RAD

## 5.4.6.2 - Élément Mental

L'élément Mental lance des dés élevés mais possède un malus de dégâts sur ses jets. Il possède également une chance plus élevée de causer son affliction au prix de ses autres caractéristiques. Son affliction associée est Confusion.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Migraine	I-4	4	1d10-3	55	3	300	[Puissance minimum] Affliction : Confusion (3%)	RAD
Fièvre	I-4	6	1d12-4	50	3	600	[Puissance minimum] Affliction : Confusion (6%)	RAD
Malaise	I-4	8	2d8-5	45	3	1200	[Puissance minimum] Affliction : Confusion (9%)	RAD
Céphalée	I-4	10	1d20-6	40	3	2500	[Puissance minimum] Affliction : Confusion (12%)	RAD
Pâmoison	I-4	12	2d12-7	40	3	5000	[Puissance minimum] Affliction : Confusion (15%)	RAD
Vertige	I-5	12	1d12-6	40	3	2500	Si la cible a une différence de hauteur sur l'unité, elle subit l'affliction Confusion. [Puissance minimum]	RAD
Panique	I-4	13	2d8-6	30	3	4000	Si la cible subit l'affliction Confusion de cette attaque ou si elle souffre déjà de l'affliction Confusion, ajoute +6 à la puissance et inflige un coup critique. [Puissance minimum] Affliction : Confusion (10%)	RAD
Contrôle mental	I-4	15	1d20-10	30	3	8000	Si l'attaque inflige l'affliction Confusion, l'ennemi effectue une action sous le contrôle de l'unité. L'ennemi ne peut pas utiliser de techniques et conserve son tour. Affliction : Confusion (20%)	RAD

[Puissance minimum] La puissance minimale de cette attaque ne peut pas être inférieure à 1.

## 5.4.7 - Tomes du Chaos

Les tomes du Chaos (anciennement Obscur) regroupe les éléments Obscur et Esprit.

## 5.4.7.1 - Élément Obscur

L'élément Obscur a des caractéristiques améliorées et avec une puissance moyenne mais sa portée maximale est réduite de 1. Son affliction associée est Ténèbres.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Nuit	1-3	2	1d4+2	70	10	300	Affliction : Ténèbres (2%)	OBS
Pourriture	1-4	3	1d6+3	60	10	600	Affliction : Ténèbres (4%)	OBS
Noirceur	1-3	5	1d8+4	60	10	1200	Affliction : Ténèbres (6%)	OBS
Lune	1-3	8	1d10+5	55	10	2500	Affliction : Ténèbres (8%)	OBS
Eclipse	1-3	11	1d12+6	50	10	5000	Affliction : Ténèbres (10%)	OBS
Vampirisme	1-2	10	1d6+3	60	10	2500	Soigne 50% des dégâts infligés. Vol de vie : effet non cumulatif	OBS
Griffe sombre	1-3	11	1d6+2	50	5	4000	Affliction : Ténèbres (25%)	OBS
Diable	1-3	13	1d4+1	50	5	9000	Attaque 2 fois dans le même tour	OBS
Contage	3-7	16	1d8+3	40	5	3000	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Ténèbres (5%)	OBS
Contamination	2-3	13	1d6+4	40	10	4000	Tous les ennemis présents dans une zone de 2 cases de rayon autour de l'épicentre (motif diamant, 5 de long et de large) subissent la moitié des dégâts infligés à la cible.	OBS
Haine	1-3	5	1d8+6	50	20	4000	Efficacité : Volante & Dragon.	OBS

## 5.4.7.2 - Élément Esprit

L'élément Esprit se focalise sur l'invocation d'esprits contrôlés par l'utilisateur et pouvant attaquer individuellement. Son affliction associée est Sommeil.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Ombre	I	4	Id4+1	70	5	300	[Esprit] (1 PV ; 3 MOV ; Mult = 0,5) Affliction : Sommeil (2%)	OBS
Fantôme	I	6	Id6+1	55	5	600	[Esprit] (5 PV ; 3 MOV ; Mult = 0,75) Affliction : Sommeil (4%)	OBS
Ectoplasme	I	8	Id8+2	50	5	1200	[Esprit] (8 PV ; 4 MOV ; Mult = 1) Affliction : Sommeil (6%)	OBS
Spectre	I	10	Id10+2	40	5	2500	[Esprit] (10 PV ; 4 MOV ; Mult = 1,2) Affliction : Sommeil (8%)	OBS
Revenant	I	12	Id12+3	30	5	5000	[Esprit] (15 PV ; 5 MOV ; Mult = 1,3) Affliction : Sommeil (10%)	OBS
Malédiction	I-4	9	Id6+2	30	5	2500	Applique une malédiction à la cible. La malédiction est transmise du porteur à une unité si le porteur réussit une attaque contre l'unité. À la fin de la manche, le porteur de la malédiction subit l'affliction Sommeil.	OBS
Danse macabre	I-4	10	Id7	40	5	4000	Si l'unité a le contrôle d'un esprit, l'esprit récupère des PV égaux aux dégâts infligés. Affliction : Sommeil (5%)	OBS
Hommage	I-4	12	2d10+5	50	10	8000	Cette attaque ne peut être utilisée que si un esprit contrôlé par l'unité a été éliminé entre le tour actuel de l'unité et son tour précédent. Affliction : Sommeil (10%)	OBS



[Esprit] Crée un esprit avec X PV, Y MOV, une CON égale à celle du lanceur et une caractéristique de MAG égale à Mult fois la MAG du lanceur (les statistiques non spécifiés sont à 0). Le lanceur choisit une case adjacente sur laquelle apparaît cet esprit et contrôle son action à la fin de son tour. L'esprit disparaît si un autre esprit est invoqué ou si ses PV tombent à 0. Les caractéristiques indiqués sur le sort correspondent à l'unique attaque de l'esprit.

## 5.4.8 - Tomes de l'Équilibre

Les tomes de l'Équilibre (anciennement Ruine) regroupe les éléments Ruine et Temps.

## 5.4.8.1 - Élément Ruine

L'élément Ruine est très lourd et est très peu précis mais possède des caractéristiques offensives nettement supérieures aux autres type de magie. Son affliction associée est Annihilation.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Rancoeur	1-4	8	1d4+4	50	15	1000	Affliction : Annihilation (3%)	RUI
Colère	1-5	11	1d6+6	40	15	2000	Affliction : Annihilation (6%)	RUI
Rage	1-4	14	1d8+8	40	15	4000	Affliction : Annihilation (9%)	RUI
Frénésie	1-4	17	1d10+10	35	15	6000	Affliction : Annihilation (12%)	RUI
Ravage	1-4	22	1d10+12	30	15	8000	Affliction : Annihilation (15%)	RUI
Furie	1	18	1d10+12	30	-	10000	Si l'attaque touche, elle effectue un coup critique	RUI
Perce âme	1-4	24	1d8+8	35	10	6000	Affliction : Annihilation (25%)	RUI
Nova	1-4	26	1d4+4	20	15	12000	Attaque 4 fois dans le même tour Affliction : Annihilation (10%)	RUI
Ire	3-8	30	1d8+4	15	10	5000	Affliction : Annihilation (10%)	RUI
Paradoxe	2-4	20	2d8+8	30	10	8000	Après l'attaque, crée une zone de 3 cases de diamètre (motif en croix, 3 de long et de large), Toute unité présente dans cette zone voit ses PV max réduits de moitié jusqu'à ce qu'elle quitte la zone. Les PV perdus de cette manière ne sont pas soignés en quittant la zone. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. Affliction : Annihilation (10%)	RUI

Cataclysme	I-4	15	Id8+8	40	20	10000	Efficacité : Élémentaire (Feu, Eau, Terre, Foudre et Vent). Affliction : Annihilation (10%)	RUI
------------	-----	----	-------	----	----	-------	--	-----

## 5.4.8.2 - Élément Temps

L'élément Temps possède plus de chances d'infliger des afflictions mais ne peut pas effectuer de coups critiques. Les tomes sont spécialisés dans la manipulation de l'initiative. Son affliction associée est Arrêt.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE	CRI	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Pause	I-4	6	Id4+1	65	0	1000	Si l'attaque touche, INIT-2 pour la cible.* Affliction : Arrêt (4%)	RUI
Entracte	I-4	9	Id6+2	60	0	2000	Si l'attaque touche, INIT-4 pour la cible.* Affliction : Arrêt (8%)	RUI
Suspension	I-4	12	Id8+3	55	0	4000	Si l'attaque touche, INIT-6 pour la cible.* Affliction : Arrêt (12%)	RUI
Interruption	I-4	15	Id10+4	50	0	6000	Si l'attaque touche, INIT-8 pour la cible.* Affliction : Arrêt (16%)	RUI
Moratoire	I-4	18	Id12+5	45	0	8000	Si l'attaque touche, INIT-10 pour la cible.* Affliction : Arrêt (20%)	RUI
Accélération	I-4	16	Id8+4	40	0	10000	Si l'attaque touche, l'unité peut se déplacer à nouveau avec son MOV+3. Affliction : Arrêt (10%)	RUI
Compression	I-5	10	Id6+3	50	0	6000	Si l'attaque touche, l'unité se téléporte dans un rayon de 2 cases autour de la cible, et effectue une deuxième attaque. C'est une nouvelle attaque, elle nécessite alors un nouveau jet d'attaque. Elle peut être effectuée sur toute les cibles à portée et n'inflige que 50% des dégâts. Elle	RUI

							ne réactive pas l'effet du tome. Affliction : Arrêt (5%)	
Distorsion	1-4	15	1d10+4	40	0	8000	Si l'attaque touche, baisse l'initiative effective de la cible de MAG + PUI (dégâts totaux infligés à la cible). Si le résultat est inférieur à 0, la nouvelle initiative effective de la cible est de 40 + RESTE (RESTE étant le résultat de la précédente opération, négatif donc). Affliction : Arrêt (5%)	RUI

\*L'initiative effective de la cible ne peut pas descendre en dessous de 0 avec cet effet.

## 5.5 - Taux de croissance des Niveaux d'arme

Page modifiée : Règles de base page 51

Un oubli du dernier patch : réduire les taux de croissance des niveaux d'arme est une chose, mais il faut aussi les réduire dans la partie création de personnages...

On a donc suivi le même modèle que le changement apporté aux niveaux d'arme dans le patch précédent.

Lancez 3d8, gardez le meilleur résultat. On note ce résultat RDQV (Résultat Dé Quatre-Vingt, c'est le résultat du dé 8 obtenu fois 10). Vous avez RDQV ou 50 points à dépenser dans les taux de croissance des armes maîtrisées par votre classe de départ.

## 5.6 - Techniques

Anciennes pages : TDR page 5-25

Nouveau document dédié aux Techniques : GDT

### 5.6.1 - Revigorer

Bien que très drôle, on augmente le coût en JT de la technique Revigorer, pour qu'un Troubadour fasse plus attention à ses actions.

- JT : 1 → 2

### 5.6.2 - Métabolisme

L'effet de la technique Métabolisme est amélioré pour faire face au nouvel effet de l'Affliction Gel et pour la rendre plus intéressante pour son coût

- Ancien effet : L'unité régénère 1 JT par tour supplémentaire pendant 5 tours.
- Nouvel effet : L'unité devient immunisée à l'affliction Gel. Elle restaure 1 JT supplémentaire en début de tour et toutes les sources de soin de PV et de PS sur cette unité sont doublées. Si l'unité est évanouie, ses PS sont divisés par 2 jusqu'à ce qu'elle soit stabilisée ou tuée. Dure 5 tours.

## 5.7 - Origine

### 5.7.1 - Nain

Ancienne Page : TDR page 75

Page modifiée : RDO page 5

On altère légèrement les bonus de l'origine Nain afin qu'il ne soit pas la seule origine pénalisée en mouvement. En contrepartie, on baisse sa plage de constitution.

- **Mouvement** : 4 → 5
- **Constitution** : 6-10 → 5-9

## 5.8 - Création de personnage

### 5.8.1 - Méthode personnalisée

Pages modifiées : Règles de base pages 52-53

Trois changements sont apportés ici.

Premièrement, les PV de base passent de 20 à 15, pour correspondre avec la somme de 40 points en moyenne et pour adresser les problèmes de dégâts dans les premiers niveaux.

Deuxièmement, le système de lancé de dé est changé, pour réduire la variance de points à donner si l'on effectue un lancé de dé (s'étend actuellement sur une plage de 2 à 40 : avec ce patch, s'étend désormais sur une plage de 21 à 30) : c'est pour réduire l'impact de la bonne et de la mauvaise chance sur lancé de dé, car les caractéristiques réparties au niveau I sont les plus importantes.

Enfin, on baisse la limite de points à allouer par caractéristique au niveau I, de 10 points max sur une caractéristique à 8 points max, pour les mêmes raisons.

Points de Vie et Caractéristiques de combat. Votre personnage a 15 PV de base. Lancez 1d10, on note ce résultat RDD (Résultat Dé Dix). Vous avez 20 + RDD (ou 25) points à répartir dans les différentes caractéristiques de combat (FOR, MAG, DEF, RES, AGI et CHA), PV inclus. Cependant, vous ne pouvez pas allouer plus de 8 points à une caractéristique (PV inclus, donc pas plus de 23 PV au total).

On fait un changement similaire pour les taux de croissances de la méthode personnalisée, qui a aussi pour but de réduire la variance.

Taux de croissance. Votre personnage a un taux de croissance en PV à 20% de base. Lancez 1d10, on note ce résultat RDD (Résultat Dé Dix). Vous avez 70 + RDD (ou 75) points à répartir dans les différents taux de croissance des caractéristiques de combat (FOR, MAG, DEF, RES, AGI et CHA), PV inclus. Cependant, un taux de croissance ne peut pas être supérieur à 30% (50% au total pour les PV).

## 6 - Corrections

### 6.1 - Changement de classe

Page modifiée : Règles de base page 54

L'objet « Magister » est un objet proposé pour effectuer le changement de classe d'un point de vue pratique. Dans un contexte d'interprétation de rôle, son inclusion peut être bizarre, d'où cet ajout. On effectue en plus un changement pour donner plus de liberté au changement de classe.

Pour changer de classe, un personnage a besoin d'être au bon niveau et d'un objet spécifique nommé Magister. Cet objet peut être remplacé dans une campagne pour qu'il soit plus cohérent dans le contexte de cette dernière, par un autre objet, une action (prière à un dieu, couronnement), etc.

Les niveaux requis au minimum pour changer de classe sont les suivants :

- Classe de base → Classe avancée : Niveau 0 (Plage de niveau conseillée pour passer en classe avancée : 5 à 15),
- Classe avancée → Classe suprême : Niveau 20 (Plage de niveau conseillée pour passer en classe avancée : 25 à 35).

Dans le cas où les Magister sont utilisés, si une unité est à sa classe de base au niveau 20, elle ne peut pas passer de sa classe de base à une classe suprême avec 1 seul Magister, elle en a besoin d'un deuxième.

### 6.2 - Autre

On change le nom de la classe Cuirassé, afin de préparer la refonte des classes qui arrive plus tard. (Ancienne page : TDR page 87 / Nouvelle page : CdCI page 5)

Changement de nom de classe : Cuirassé → Garde.

Il y a des évêques qui peuvent vénérer les divinités de l'ombre : on donne la possibilité à l'évêque de maîtriser la magie Obscur, tout comme le Clerc avant lui. (Ancienne page : TDR page 99 / Nouvelle page : CdCI page 17)

Nouvelles maîtrises d'armes. Types d'armes maîtrisées. Support, Choix (Tome [Radiant ou Obscur]).



L'Archimage était la seule classe disposant de 4 maîtrises d'armes. Par soucis de simplicité, on limite les maîtrises d'armes à 3 par classe, et donc on retire la maîtrise des bâtons de support de la classe (sachant qu'il y aura toujours accès sans perte de précision car il aura déjà pu y accéder dans les classes précédentes). De plus, on en profite pour rééquilibrer la distribution des gain de maîtrises d'armes, pour avoir une répartition plus équilibrée entre les maîtrises des Tomes 1, 2 et 3.  
(Ancienne page : TDR page 111 / Nouvelle page : CdCl pages 29)

Maîtrises d'armes. Suppression de Support.

Retrait de +5% de Gain de Taux de croissance pour la maîtrise d'arme : Tome1, Tome3

Ajout de +15% de Gain de Taux de croissance pour la maîtrise d'arme : Tome2

La description de la technique Gardien pouvait être confuse, d'où la précision ci-dessous.  
(Ancienne page : TDR page 5 / Nouvelle page : GDT page 3)

Les ennemis peuvent traverser les cases qui sont adjacentes à l'unité mais au prix du reste de leur mouvement de leur tour actuel.

Le changement sur les armures n'avait pas été effectué sur l'origine Therian Dragon.  
(Ancienne page : TDR page 81 / Nouvelle page : RDO page 11)

Cuir du Dragon. Tant que vous ne portez aucun bouclier : DEF+2 et RES+2.