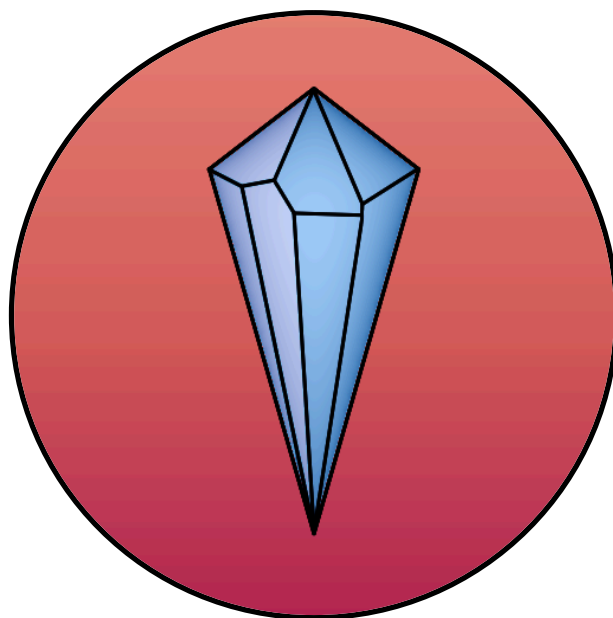


# Les Fragments de la Destinée

Patch notes version 1.4



## Table des matières

I - Introduction	3
2 - Refonte	3
2.1 - Dégâts bruts	3
2.2 - Niveaux de talisman	4
2.3 - Poussière d'étoile	5
3 - Ajout	6
3.1 - Affinité	6
3.2 - Action	7
3.3 - Action Bonus	7
3.4 - Objets	8
3.5 - Puissance minimale	9
3.6 - Initiative effective minimale	9
4 - Équilibrage	10
4.1 - Action - Reprise	10
4.2 - États (Concentration)	11
4.3 - Chuter	11
4.4 - Efficacité	12
4.5 - Therian Chat	12
4.6 - Technique - Sacrifice	13
5 - Corrections	14
5.1 - Afflictions - Plusieurs afflictions	14
5.2 - Classe Suprême - Saint	14
5.3 - Therians	15
5.4 - Autre	16

## I - Introduction

Petite mise à jour, dédiée principalement à corriger quelques points dont on pouvait apporter des modifications à l'instant t.

La prochaine mise à jour amènera de nombreuses modifications majeures (les armes, les statistiques, les classes seront concernées, mais pas que...).

- XoRa

## 2 - Refonte

### 2.1 - Dégâts bruts

Page.s modifiée.s : Règles de base p25

On revoit la façon dont les dégâts bruts sont implémentés dans le système, pour qu'ils collent plus à la vision qu'on avait d'eux.

Les dégâts bruts ont été retiré de la formule du calcul des dégâts.

Désormais, les dégâts bruts sont des dégâts qui ne prennent pas en compte les statistiques défensives (DEF & RES) de l'adversaire.

## 2.2 - Niveaux de talisman

Page.s modifiée.s : CdCo p47

On change la façon dont les talismans gagnent en capacité d'enchantement, pour que ce soit plus simple et intuitif.

Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Le prix d'un talisman est de 500E. Un talisman peut avoir jusqu'à 10 niveaux, chaque niveau augmentant sa capacité d'enchantement, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Niveau du talisman	Capacité du talisman	Prix (en E)
1	3	500 (Achat)
2	4	100
3	5	200
4	6	300
5	7	400
6	8	500
7	10	1000
8	12	2000
9	15	3000
10	20	4000

De plus, un talisman ne peut avoir plus de 5 enchantements équipés à la fois : 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).

## 2.3 - Poussière d'étoile

Refonte : Pièce

Page.s modifiée.s : CdCo p60-65

On fait une refonte du système de Pièce, afin de le rendre plus satisfaisant et interactif.  
Les effets ne sont pas indiqués dans le patch notes afin de le rendre lisible, on vous redirige vers le CdCo de la 1.4 pour plus de détails sur les effets que procure la Poussière d'étoile.

La poussière d'étoile est un objet qui peut être trouvée dans un donjon, obtenue en récompense, etc. Elle est utilisable pour conférer des bonus supplémentaires aléatoires à l'arme sélectionnée :

- Ces bonus s'additionnent avec les bonus de forge, sans subir les mêmes limites,
- Une arme ne peut posséder qu'un seul ensemble de bonus conféré par les poussières d'étoile (ils ne s'additionnent pas : si vous utilisez de la poussière d'étoile sur une arme qui a déjà un bonus, vous pouvez choisir entre conserver votre bonus actuel ou choisir le nouveau bonus).

Le bonus se détermine par un lancé de d10000... ou plus exactement par 2 lancers de d100 : le premier détermine les effets conférés par la poussière d'étoile, et le 2ème détermine l'intensité des effets conférés.

Dans le CdCo se trouve 3 tables :

- La première est celle du premier lancé, qui détermine les effets du bonus conféré,
- La deuxième est celle du deuxième lancé, qui détermine l'intensité des effets du bonus conféré,
- La troisième montre le niveau des effets tirés grâce au d10000.

## 3 - Ajout

### 3.1 - Affinité

Page.s modifiée.s : Règles de base p30

Une idée que nous avons eu pour ajouter un peu de personnalité aux personnages est de leur donner une affinité, comparable à un signe astrologique. Vous pouvez choisir la façon de l'intégrer ou pas dans votre campagne : par exemple, l'implémenter au calendrier de votre monde, en l'associant à un résultat de d12, ou en laissant le choix de l'affinité à vos joueurs. Il est généralement conseillé de faire cette attribution à la création de personnage.

L'affinité donne également un léger bonus dans les caractéristiques sociales, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

L'affinité peut être un indicateur de la personnalité d'un personnage. Vous pouvez laisser un joueur choisir son affinité, mais vous pouvez aussi (avec l'accord de vos joueurs) ajouter un peu de piment en utilisant un d12 pour déterminer son affinité (comme indiqué ci-dessous) ou encore en liant l'affinité avec les mois d'un calendrier. Quelque soit la solution que vous choisissiez d'implémenter, les différentes affinités et les ajouts de caractéristiques sociales associées sont indiquées dans le tableau ci-dessous :

Affinité	Score d12	THE	PRA	INS	APL	ELO	INF
Feu	1	0	0	0	2	0	1
Explosif	2	0	0	2	1	0	0
Vent	3	2	0	1	0	0	0
Glace	4	0	1	0	0	2	0
Terre	5	0	2	0	1	0	0
Plante	6	2	1	0	0	0	0
Foudre	7	0	0	0	0	1	2
Fracas	8	0	0	0	2	1	0
Eau	9	0	0	1	0	0	2
Bulle	10	1	2	0	0	0	0
Ordre	11	0	0	0	0	2	1
Chaos	12	1	0	2	0	0	0

### 3.2 - Action

Page.s modifiée.s : Règles de base p17 / CdCo p66

On ajoute l'action bonus Sauver, disponible uniquement si l'unité possède une monture.  
 Cette action vise à permettre de sauver des unités avec toutes les montures, pas juste le Cheval, pour plus de logique.  
 Cependant, on ajoute des malus à cette action, pour que la technique Sauveur ait tout de même son utilité.

Action Bonus :

Nom	Effet	Notes
Sauver	L'allié ciblé monte sur la monture de l'unité. Cet allié ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la monture comme première action de son prochain tour, la dernière lui consomme la moitié de son MOV mais lui permet tout de même d'agir. Tant que l'allié choisit de rester sur la monture, il ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la Monture.	Transporter une unité de la sorte baisse l'esquive de la monture de 20 et son MOV de 2.

Technique de monture :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Sauveur	Utiliser l'action Sauver n'octroie pas de malus d'esquive ou de mouvement à la monture.	Action Bonus (Sauver)	Monture : Cheval	-	/

### 3.3 - Action Bonus

Page.s modifiée.s : Règles de base p16 / GTO (toutes les techniques concernées) / CdCl (toutes les techniques concernées)

Il s'agit ici uniquement d'une re-labellisation des actions dont l'activation pouvait s'écrire comme « Avant l'action Attaquer » et autres. Ce changement est fait pour que les activations des actions / techniques soient plus faciles à comprendre.

Les actions bonus ne mettent pas fin à votre tour (pas forcément pour les techniques, confère ci-dessous), vous pouvez donc effectuer une autre action après celles-ci.

Certaines actions bonus requièrent d'utiliser une action particulière juste après, et sont dénotées ainsi : Action Bonus (Action à faire).

Exemple, si une technique est une action bonus qui doit être effectuée juste avant l'action Attaquer, l'action bonus sera notée « Action Bonus (Attaquer) ».

S'il n'y a pas d'action particulière à faire juste après une action, l'action bonus est simplement notée « Action Bonus ».

### 3.4 - Objets

Page.s modifiée.s : CdCo p11

On ajoute 2 objets : 1 destiné aux tomes, l'autre aux arts. Ce sont des objets qui ont pour but de donner un équivalent aux aiguisoirs pour les armes qui ne peuvent pas en utiliser.

De plus, on change les descriptions pour les Huiles et les Aiguisoirs : en effet, les huiles sont de base utilisables pour toutes les armes sauf pour les arts et les tomes, mais comme ce n'était pas indiqué dans la description, on ne pouvait pas le savoir. On rend cependant les huiles utilisables par les arts, parce que, en plus d'être drôle, ça fait sens dans certains contextes.

Le changement de description pour les Aiguisoirs se fait uniquement pour garder de la cohérence avec les nouveaux objets.

Aiguisoir - Changement de description : Permet d'activer l'effet « Aiguisage » du type de l'arme aiguisée, pendant 3 tours. Uniquement utilisable pour les Épées, les armes de Hast, les armes d'Angle, les Arcs et les Dagues.

Huiles - Changement de description : Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction [insérer Affliction] (10%) pendant 3 tours avec l'arme que vous avez actuellement équipée. Utilisable par toutes les armes, sauf les tomes.

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Ornement runique	-	1500	Toutes les attaques de l'utilisateur gagnent : Portée +2, Dégâts Brut +1. Uniquement utilisable pour les Arts. Nécessite d'avoir l'état Concentration actif.
Focaliseur arcanique	-	1500	Toutes les attaques de l'utilisateur gagnent : Précision +10, Dégâts Brut +2. Uniquement utilisable pour les Tomes. Nécessite d'avoir l'état Concentration actif.



### 3.5 - Puissance minimale

Page.s modifiée.s : Règles de base p33

On ajoute une règle pour définir la puissance minimale universelle, pour simplifier la description des effets de certaines armes.

La puissance après le lancé de dé ne peut être inférieure à 1.

### 3.6 - Initiative effective minimale

Page.s modifiée.s : Règles de base p19

On fait de même avec l'initiative effective, afin de définir clairement le minimal.

L'initiative effective d'une unité ne peut pas descendre en dessous de 1.

## 4 - Équilibrage

### 4.1 - Action - Reprise

Page.s modifiée.s : Règles de base p16

Reprise est une action très très forte actuellement, car elle donne le nouveau tour instantanément. On change ça en décalant le tour gagné à la nouvelle initiative.

On en fait aussi une action bonus, car elle fonctionne actuellement plus ou moins déjà comme telle et ça ne change donc absolument pas la façon dont elle est utilisée.

On compte plus tard changer le coût de l'action (qui dépend actuellement du niveau pour les niveaux avancés, et est donc pas évident à suivre en l'état actuel). Mais, comme les mises à jour jusqu'à la deuxième édition inclue sont focalisées sur l'équilibrage du système pour la première moitié des niveaux (Classes de base & Classes avancées), on fera ce changement une fois qu'on aura fait des tests avec les classes suprêmes (donc après la sortie de la deuxième édition).

Nom	Effet	Notes
Reprise	Cette action coûte Niveau/3 (minimum 10) points d'initiative effective. Elle vous permet de jouer un nouveau tour à la nouvelle initiative de l'unité.	Cette action peut être effectuée après une action qui finit normalement un tour, mais avant le tour de la prochaine unité. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par manche. Rafraîchissement : effet non cumulatif.

## 4.2 - États (Concentration)

Page.s modifiée.s : Règles de base p16 / CdCo p8

Dans un premier temps, on ajoute une action (nommée Se concentrer) afin de rendre les descriptions de l'effet Concentration plus courtes dans les notes des tomes et des techniques.

Nom	Effet	Notes
Se concentrer	L'unité gagne l'état Concentration.	-

Dans un deuxième temps, on rajoute l'effet de l'état Concentration à ajouter un avantage à tous les jets effectués par l'unité, afin de rendre l'action Se concentrer plus intéressante à utiliser en elle même, et non pas juste quelque chose à utiliser pour utiliser les techniques nécessitant l'état Concentration. Par conséquent, on supprime la technique Concentration (qui devient redondante).  
Afin de rendre l'état Déstabilisation plus intéressant et plus viable, on lui donne un effet en plus s'il retire l'effet Concentration à la cible : un coup critique garantit !

Nom	Abréviation	Rajout (Effet)
Concentration	E.CON	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'unité gagne un avantage (+10) à tous ses jets de caractéristiques (jets d'attaque inclus)</li> </ul>
Déstabilisé	E.DES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Met fin à l'état Concentration de la cible, en plus de lui infliger un coup critique</li> </ul>

## 4.3 - Chuter

Page.s modifiée.s : Règles de base p28

On change les dégâts subit lors d'une chute, pour qu'ils soient plus cohérents avec les mécaniques du système.

Tomber de haut peut être fatal. À la fin d'une chute, une unité reçoit  $n \times (1d4 + (CON + Poids)/20)$  dégâts IMP, avec  $n$  le nombre de mètres de chutes divisés par 4 (arrondi à l'inférieur), jusqu'à un maximum de  $20d4 + CON + Poids$ . Une chute est donc considérée comme telle à partir de 4 mètres de chute. L'unité qui subit des dégâts de chute fini à terre.

## 4.4 - Efficacité

Page.s modifiée.s : Règles de base p22 / CdCo p40-43

On ajoute des efficacités aux types de dégâts Radiant et Obscur. On en profite pour créer un nouveau type d'unité.

Radiant → Efficace sur les Monstres.

Obscur → Efficace sur les Créations.

Création : Nouveau type d'unité.

## 4.5 - Therian Chat

Page.s modifiée.s : RDO p8

Alacrité est absolument débile dans un système centré sur l'initiative. On baisse l'efficacité de ce trait, et on en profite pour le renommer (on garde Alacrité pour en faire une technique plus tard :D).

Changement de nom : Alacrité → Réflexes félins

Réflexes félins. INIT+10 → INIT+5

## 4.6 - Technique - Sacrifice

Page.s modifiée.s : GTO p5

On donne plus d'utilité à Sacrifice, afin que cette option ait plus d'impact.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Cout PT
Sacrifice	L'unité guérit les altérations d'état et purge les afflications d'un allié adjacent. De plus, l'unité restaure les PV de cet allié au prix de ses propres PV. Le soin est égal au nombre de PV manquants de l'allié ciblé.	Action	Dans le cas où l'unité n'ai pas assez de PV, ce soin est égal au nombre de PV actuel de l'unité moins 1.	0	5

## 5 - Corrections

### 5.1 - Afflictions - Plusieurs afflictions

Page.s modifiée.s : Règles de base p23

On retire une contrainte qui n'était ni intéressante ni pertinente, afin de donner plus de liberté aux joueurs dont les armes peuvent infliger plusieurs afflictions.

Lorsqu'une arme inflige plusieurs afflictions, l'unité qui la manie peut choisir l'ordre de ces dernières. Cependant, il ne peut pas changer l'ordre de ces dernières pendant un combat. Exemple : Une arme qui a 5 % d'infliger un coup critique, 8 % de chances d'infliger l'affliction Brûlure et 5 % d'infliger l'affliction Paralysie peut être configurée de 2 façons différentes (car les chances de critiques sont toujours en premier dans le jet d'attaque) :

Critiques	Affliction n°1	Affliction n°2
[1-5]	Brûlure [6-13]	Paralysie [14-18]
[1-5]	Paralysie [6-10]	Brûlure [11-18]

### 5.2 - Classe Suprême - Saint

Page.s modifiée.s : CdCl p48

On spécifie la description de la technique Aire du Saint, pour que la notion d'augmentation de zone d'effet soit plus simple à comprendre.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Aire	La zone d'effet des bâtons de support est augmentée de 1. Si le bâton touche de base une cible unique, cette technique lui permet de toucher les alliés adjacents (motif en croix).	Action Bonus (Utiliser un bâton de support)	Cette technique conserve le type de zone si le bâton en a déjà une attitrée (zone carrée de 2 cases de rayon → zone carrée de 3 cases de rayon)	3	20

## 5.3 - Therians

Page.s modifiée.s : RDO p7-11

On fixe un problème de la précédente mise à jour : les therians n'avaient leur type d'unité que lorsqu'ils étaient transformés, ce qui n'était absolument pas logique.  
De plus, on donne un vrai passif supplémentaire aux therians dragons en ajoutant le trait Résistance Draconique (Lignée Draconique ne comptait pas car définissant seulement le type élémentaire du souffle du therian dragon).

Tous les Therians : Le type d'unité est maintenant constant (défini dans un trait « Type », ou dans un trait dédié, comme « Vol » ou « Lignée Draconique ».)

Therian Dragon.

Lignée Draconique. Vous avez le type d'unité Dragon. Choisissez un type de dégâts élémentaires : il détermine le type de dégâts de votre souffle, ainsi que la protection élémentaires que vous gagnez. Ce type de dégâts se choisit à la création du personnage et ne peut pas être changé après.

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

Protection Draconique. Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaires de votre Lignée Draconique. De plus, vous pouvez utiliser une action pour ne subir aucun dégâts du type de dégâts de votre Lignée Draconique pendant les 3 prochains tours.

Changement de forme. Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

- [Forme] Coup – Souffle. Vous avez accès au coup unique Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).
- [Forme] Souffle élémentaire. Votre Souffle inflige des dégâts élémentaires dont l'élément est défini par votre Lignée Draconique.
- [Forme & Natif] Puissance du Dragon. MAG+2, CON +1, MOV-1.

## 5.4 - Autre

Les contextes devant à la base être plus développés, ces descriptions y figuraient alors avant la sortie de la première édition, dans les versions 0.X. Cependant, on a jugé plus agréable et moins contraignant de faire des contextes plus libres, apportant juste un point d'entrée dans la création de l'histoire du personnage. On ajoute alors la possibilité de rajouter des maîtrises supplémentaires lors du choix du contexte, mais de façon à garder ces contextes libres. - Règles de base p39

Des contextes peuvent donner des maîtrises supplémentaires, comme pour des armes ou des langues par exemple. Afin que cela fasse sens avec votre personnage et dans le monde dans lequel il va évoluer, il est nécessaire que vous parliez de ça avec votre MJ.

La mention de PV Temporaires n'a pas été changé pour la Pomme dorée. - CdCo p10

Pomme dorée. L'unité récupère 10 PV et gagne 3d6 ~~PV Temporaires~~ EP.

De même pour les techniques Regain, Sceau arcanique. - GTO p5 & 8

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Cout PT
Regain	Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Il gagne 1d10+INF EP.	Action Bonus (Attaquer)	-	3	10
Sceau arcanique	Un sceau arcanique protège l'unité. Il confère (Niveau + MAG)/3 EP.	Action	Ces EP diminuent de 3 par tour.	2	15



Il n'y avait pas de munitions spécifique pour les Arbalètes (à savoir les carreaux). On les rajoute ici : comme les flèches, elles ont besoin d'un Carquois pour être stockées dans l'inventaire (jusqu'à 20 Carreaux). On en profite pour corriger la faute du nombre d'utilisations d'un carquois (était marqué à 1 alors que ça ne fait aucun sens). - CdCo p10

Nom	Nombre d'utilisations	Prix (en E)	Effet
Carreau	1	10	Utilisable comme munition lors de l'utilisation d'une arbalète. Prend 1 place dans l'inventaire sans présence d'un carquois.
Carquois	-	500	Permet de transporter jusqu'à 20 flèches ou 20 carreaux.

Il restait un vestige des anciennes afflictions dans les traits de l'origine Messenger. - RDO p13

Résistance céleste. L'affliction Châtiment dure 1 tour de moins.

On change légèrement le nom du GDT, pour refléter que les techniques spéciales (associées aux classes) ne sont plus présentes dans ce document.

GDT (Grimoire Des Techniques) > GTO (Grimoire des Techniques Ordinaires)