La Forteresse des Heures
-Notes de révision, version 1.3-

Mécaniques de jeu

Format rapide

Un nouveau format de jeu est disponible : le format rapide. Ce format est employé lors d'une partie se déroulant dans une **petite rémanence**. Ces rémanences ne disposent que de **3 rencontres** et sont donc soumises à des règles modifiées :
-Le **niveau** des zones s'incrémente de 2 en 2. Ainsi, la 2e rencontre se déroule dans une zone de niveau 3 tandis que la 3e rencontre se déroule dans une zone de niveau 5. Cela influe sur **la qualité du butin**, le **bonus aux dégâts des sorts** ainsi que les **effets évolutifs** des artefacts uniques et de certaines compétences/techniques/sortilèges.
-La **pièce de butin additionnelle** obtenue à la fin de la 2e rencontre est de niveau 5.
-Le **Repos** s'effectue à la fin de la 2e rencontre.

D'autres règles alternatives pourraient être introduites par la suite, selon les résultats des premières parties employant ce format.

Mots-clés

Inné(e) : Une compétence, une technique ou un sortilège [Inné] ne peut pas être acquis contre de l'expérience lors de la création du personnage.

Conditions

Brûlure X : La cible subit X points de dégâts ~~**de feu**~~ **irréductibles** au début de chaque round tant qu'elle souffre de cette condition.

Commentaire : Brûlure a toujours été une condition un peu bâtarde qui ne fonctionnait pas comme Poison et Saignement pour des raisons thématiques (le feu ça brûle). Cela provoquait des situations mécaniques assez bizarres, ou une créature pouvait souffrir de brûlure mais ne peut pas subir de dégât si elle avait assez de RD (Feu) ou au contraire, subir un montant de dégâts de feu absurde à chaque round si sa RD (Feu) était négative. Je pense qu'il est temps que Brûlure rentre dans le rang et arrête de faire son anglaise.

Archétypes

[NOUVEAU] Talents innés : Les classes ne disposant que d'un seul archétype disposent d'une compétence supplémentaire, propre à chaque archétype. Ces classes commencent la partie avec cette compétence gratuitement.

Combattant
***En première ligne (Innée) :** L'aventurier gagne un bonus de +1 RD (Toutes) lorsque ses points de vie sont inférieurs à 50% de sa vitalité et +1 RD (Toutes) supplémentaires lorsque ses points de vie sont inférieurs à 25% de sa vitalité. De plus, au début de la partie, l'aventurier apprend *Provocation*.
Spécialiste
***Planification (Innée) :** Au début de chaque round sauf du premier de chaque rencontre, l'aventurier a 20% de chance d'obtenir la condition *Concentré*. Cette chance augmente de 1.5% pour chaque point de Bonus aux Dégâts des Sorts, de 0.5% pour chaque niveau d'Attrition actuel et de 5% supplémentaires pour chaque allié mort ou souffrant d'*agonie*.
Théurge
***Dogme (Innée) :** Au début de la partie, l'aventurier choisit un effet parmi les suivants. Cet effet est actif jusqu'à la fin de la partie :
Rédemption : Les sortilèges divins à cible unique lancés par l'aventurier sur des cibles alliées disposant de 25% ou moins de leur maximum de santé soignent un montant de points de vie supplémentaire équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts, jusqu'à un maximum de 10 points de vie supplémentaires rendus par cet effet par cible et par rencontre.
Anathème : Les attaques de sortilège divin de l'aventurier infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base) pour chaque tranche de 5 points de vie qu'il manque à la cible, jusqu'à un maximum équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts.
Thaumaturge
***Formation académique (Innée) :** Au début de chaque rencontre sauf de la première, l'aventurier peut échanger des sortilèges profanes qu'il connaît contre autant d'autres de la Plaine du Long Sanglot. Cet effet est une action gratuite résolue avant les actions des aventuriers lors du premier round. L'aventurier peut échanger au cours de l'ensemble de la partie un montant de sortilège équivalent à son score d'Intuition au maximum. De plus, au début de la partie, l'aventurier apprend le sortilège Aiguillon arcanique.

Commentaire : Les classes double archétypes ont un avantage inhérent du fait qu'elles peuvent choisir parmi un très large panel de compétences et de techniques/sorts comparé aux classes mono-archétype. L'idée est donc de donner aux classes mono un petit coup de pouce, pour leur permettre de briller un peu plus dans leur secteur de jeu favori. Cela me permet également de diluer le pool de compétences disponibles pour les doubles-archétypes en retirant certaines options que je trouve un peu trop fortes pour certaines classes.

Attributs

Instinct : Cet attribut a été renommé **Précision**, afin d'éviter toute confusion avec l'Intuition. *(Oui il était temps.)*

Compétences

Combattants

Increvable : Cette compétence a été supprimée.

Spécialistes

Concentration : Cette compétence a été supprimée.

Sortilèges

Profanes

Invisibilité (4 Mana, action bonus) : L'aventurier ~~**gagne**~~ **obtient la condition** *Invisibilité* jusqu'à la fin du ~~**prochain**~~ round. ~~**Invisibilité ne peut pas être lancé plus d'une fois par rencontre.**~~

Foudroiement (5 Mana) : L'aventurier fait tomber la foudre sur la créature hostile ciblée, lui infligeant ~~**1-6 (1D6)**~~ **2-6 (2D3)** Tonnerre. Foudroiement est une attaque [Pernicieuse] à distance.

Bombe-vivante (6 8 Mana) : Inflige la condition *Brûlure* ~~***4***~~ ***6*** à la cible hostile visée jusqu'à la fin de la rencontre. Si la cible meurt en souffrant d'une Brûlure, elle explose, infligeant 5-10 (5D2) points de dégât de feu à toutes les autres créatures hostiles ainsi que *Brûlure* ~~***1***~~ ***2*** jusqu'à la fin de la rencontre. **Lancer ce sortilège contre une cible immunisée à la *Brûlure* rembourse immédiatement son coût en mana.**

Enchantement d'armure (4 Mana, action bonus) : Jusqu'à la fin du round, double les bonus de RD octroyés par l'armure ciblée.

[NOUVEAU] Aiguillon arcanique (2 Mana, action bonus, rapide, inné) : Projette un aiguillon de pure magie sur la cible hostile visée, lui infligeant 3/4/5/6/7 points de dégâts d'arcane (selon le niveau de la zone en cours). Cet effet n'est pas une attaque. Si le lanceur a infligé un coup critique lors de ce round, Aiguillon arcanique inflige des dégâts irréductibles à la place, si cela est plus avantageux.

[NOUVEAU] Infernale combustion de Cendrajh (4 Mana) : Inflige la condition *Brûlure 3* à la créature ciblée jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que la condition *Brûlure* infligée par ce sortilège inflige des dégâts, sa puissance augmente de 2 jusqu'à la fin de la rencontre. Si la condition *Brûlure* infligée par ce sortilège devait être dissipée, sa puissance serait réduite à 3 à la place. Aucun effet sur une cible souffrant d'une *Brûlure*.

Commentaire : *Dans le méta-jeu actuel, les sortilèges/compétences ne permettant pas d'infliger de dégât ou de soigner ne sont pas vraiment viables s'il ne sont pas des actions bonus, sauf si leur effet est extrêmement puissant (ex: fantasme de pouvoir). Avec cette situation à l'esprit, j'essaie d'ajuster les sortilèges les moins puissants pour les rendre plus attractifs et diversifier l'arsenal des lanceurs profanes.*

Classes

Roublard

Flamboyance : Le Roublard se bat avec un panache théâtral qui inspire ses alliés. Après avoir accompli un coup critique avec une arme, l'allié au montant d'endurance le plus bas régénère 1 point d'endurance, l'allié à la mana la plus basse régénère 2 points de mana et la prochaine attaque à cible unique ce round de chaque allié inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). **Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round.**

Commentaire : *Oups.*

Apothicaire

Formation médicale : L'Apothicaire est un médecin accompli. Lorsqu'il utilise un consommable de soin, de soutien ou de régénération, il peut dépenser 1 point d'endurance pour choisir librement la cible de l'effet en ignorant les conditions d'utilisation normales de cet effet. Les potions de soin employées de cette manière soignent 33% (arrondis à l'inférieur) points de vie de moins. De plus, la technique Premiers soins ne coûte que 1 Endurance pour l'Apothicaire et régénère 1 point de vie supplémentaire. A partir de la 4e Zone, Premiers soins régénère 1 point de vie supplémentaire. **Enfin, la condition *Concentré* augmente de 50% les soins prodigués par Premiers soins et Stimulant (Elixir de sang de Troll) (arrondis au supérieur) mais ces techniques consomment cette condition.**

Commentaire : *Ce buff permettra aux Apothicaires buildés full healer de profiter de leurs procs de Planification.*

Rôdeur

Commentaire : *Le Rôdeur était une classe un peu éclatée, souffrant de son design original qui était très inspiré du rôdeur "classique" de jeu de rôle, "avec son arc mais pas que quand même" et disposait donc de techniques et de compétences très restrictives, sans vraiment de raison. Le Rôdeur moderne de la forteresse a au coeur de ses spécificités sa capacité à choisir entre trois styles de jeu distincts et c'est ce que j'ai voulu renforcer avec ces modifications. Le Rôdeur est peut-être la classe qui souffre le plus de l'ajout des talents*

innés, car il perd l'accès à deux compétences très puissantes (increvable et concentration). J'ai donc essayé de compenser en augmentant sa puissance de façon générale.

Techniques martiales de départ :

~~***Poussée d'adrénaline OU Garrotage OU Tir perforant (Au choix)**~~
***Prouesse martiale**

Maîtrise martiale : [...]
-Maîtrise des Arcs **:** Les attaques réussies du Rôdeur avec un arc infligent *Saignement* ~~**2 ou *Saignement 3* lors d'un coup critique**~~ **3** jusqu'à la fin de la partie.
[...]

Tir perforant : Cette technique a été supprimée.

[NOUVEAU] Prouesse martiale (Variable) : Le Rôdeur réalise une prouesse martiale, selon sa Maîtrise martiale.
Ambidextrie - Double entaille (3 Endurance) : Le Rôdeur frappe la cible hostile avec ses deux armes à la fois. Il réalise deux attaques sur la même cible, une avec chaque arme équipée, et chacune de ces attaques est considérée comme une attaque standard. Les dégâts totaux sont cumulés avant de calculer la mitigation de la cible. Cette attaque inflige des dégâts du type de l'une des deux armes, au choix du Rôdeur. Après avoir utilisé Double entaille, le Rôdeur ne peut pas déclarer d'attaque d'Ambidextrie lors de ce round mais bénéficie d'un bonus de +2 RD (Physiques) jusqu'à la fin du round.
Arc - Tir perforant (2 Endurance) : Le Rôdeur encoche un tir dévastateur, attaquant la cible hostile avec son arc. Cette attaque ignore jusqu'à 3/3/4/4/5 points de mitigation positive et inflige 30/35/40/45/50% des dégâts infligés à une autre cible choisie par le Rôdeur sous forme de dégâts perforants (arrondi au supérieur, minimum 1) ainsi que *Saignement 2*. Les effets de cette technique dépendent du niveau de la zone en cours.
Duel - Contre-attaque (0 Endurance) : Le Rôdeur contre-attaque avec férocité, profitant d'une ouverture dans la défense de son adversaire. Le Rôdeur attaque la créature ciblée l'ayant attaqué (en mêlée ou à distance) lors du round précédent. Cette attaque inflige des dégâts perforants, tranchants ou contondants (le plus avantageux) et est considérée comme un coup critique (mais n'inflige pas de dégâts supplémentaires).

Commentaire : Contre-attaque n'inflige pas les dégâts supplémentaires d'un coup critique (dés de dégâts doublés) mais active tous les effets nécessitant/améliorant un coup critique, notamment Maîtrise du duel.

Tir rapide (Elite) : Cette compétence a été supprimée.

[NOUVEAU] Expertise martiale (Elite) : Le Rôdeur est devenu un expert de son style de combat, lui octroyant de nouveaux avantages selon sa Maîtrise martiale.
Ambidextrie - Tempête d'acier : Les attaques d'Ambidextrie du Rôdeur touchent également une créature adjacente à la cible principale (au choix du Rôdeur). Si aucune créature n'est adjacente à la cible principale, ces attaques infligent 3 points de dégâts

supplémentaires à la place (de leur type de dégât de base). De plus, les attaques d'Ambidextrie déclarées par le Rôdeur sont des actions gratuites.
Arc - Tir rapide : Lorsque le Rôdeur déclare une attaque standard ou un Tir perforant avec un arc, il peut dépenser ses actions bonus pour effectuer autant d'attaques supplémentaires avec la même arme, sur la même cible ou sur une/des cible(s) différente(s). Les attaques octroyées par cette compétence ne bénéficient pas de la Précision.
Duel - Danse mortelle : Les armes à une main maniées par le Rôdeur sont [Pernicieuse]. De plus, contre-attaque est une action bonus.

A couvert (Elite) : Cette compétence a été supprimée.

[NOUVEAU] Traqueur sauvage (Elite) : Le Rôdeur ne subit pas de pénalité de Vitalité lorsqu'il subit des dégâts d'attrition et gagne un bonus passif de RD (Elémentaires, spirituels, divins) équivalent au niveau d'attrition actuel. De plus, chaque fois que le Rôdeur accomplit un coup fatal, il acquiert la condition *Insensible* jusqu'à la fin du round, prévient le prochain gain d'attrition et augmente le bonus aux dégâts des sorts de 1 jusqu'à la fin de la rencontre.

Clerc

Bénédiction (4 Mana, action bonus) : Le Clerc bénit l'arme ciblée tenue par un allié. Jusqu'à la fin de la rencontre, l'arme inflige des dégâts du sacré **et des dégâts supplémentaires équivalents au bonus aux dégâts des sorts**. ~~**Bénédiction ne peut cibler que les armes infligeant des dégâts physiques.**~~ La cible peut décider de mettre fin à l'enchantement gratuitement lorsqu'elle peut agir. Cet effet ne peut pas affecter plus d'une cible à la fois.

Inquisiteur

Le fonctionnement des conditions *Fanatisme* et *Exaltation* est maintenant détaillé dans les règles spéciales de l'Inquisiteur.

Ensorceleur

Malédiction récursive (~~6~~ 4 Mana, action bonus) : L'Ensorceleur maudit la cible hostile ciblée, lui infligeant -3 RD (Toutes). La prochaine fois que la cible subit des dégâts réductibles, la malédiction saute sur une autre cible, lui infligeant -2 RD (Toutes). La prochaine fois que cette cible subit des dégâts réductibles, la malédiction saute une dernière fois sur une autre cible, lui infligeant -1 RD (Toutes) jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts réductibles. Une cible ne peut pas être affectée par cet effet plus d'une fois par incantation.

Astromancie (Elite) : Lorsque cette compétence devient active, L'Ensorceleur apprend 2 sortilèges divins supplémentaires de son choix. **Le coût en mana de ces sorts est réduits**

de 2 (jusqu'à un minimum de 3) et les soins ainsi que les dégâts directs qu'ils infligent sont augmentés de 1-2 (1D2).

Skald

Armes équipables : ~~**Dague,**~~ épée courte, gourdin, hachette

Commentaire : Avec la refonte récentes des armes, les dagues n'ont plus aucun intérêt pour le Skald (puisqu'il ne peut pas infliger de coup critique) et ne servaient qu'à polluer son pool de butin d'armes.

Héraut de la Tempête : [...] Alternativement, tant qu'il souffre de la condition *Tempête*, le prochain sortilège profane **permettant d'attaquer** lancé par le Skald ne coûte pas de mana, est [Rapide] **et inflige 50% de dégâts supplémentaires (arrondi à l'inférieur, minimum +1)**. [...]

Commentaire : La boucle infinie conférée par Fantasme de pouvoir créait une situation dangereuse pour le jeu et pouvait potentiellement le casser avec la bonne composition. Ce changement permettra toujours au Skald de lancer ce sortilège mais il devra à chaque fois payer son coût, ce qui peut vite devenir trop coûteux. Ce changement permettra aussi au build sortilèges du Skald de mieux respirer en devenant plus compétitif face au build ambidextrie.

Alors la Foudre frappa Orbaand, et la chair du grand ver se referma (5 Mana, action bonus) : Le Skald canalise le pouvoir de la foudre pour se régénérer. Il se soigne de (1/2/3/4/5 + Bonus aux dégâts des sorts) points de vie, selon le niveau de la zone en cours, puis obtient +Abs (Elémentaires) jusqu'à la fin du round **et génère une charge de *Houle***. Après avoir lancé ce sort, le Skald ne peut plus le lancer jusqu'au début de la prochaine rencontre.

Urgand se tint au coeur de la tempête et la tempête l'écouta (3 Endurance, action bonus) : Le Skald pousse un hurlement chargé de magie, octroyant *Absorption [5+Bonus aux dégâts des sorts] (Elémentaires, spirituels)* à lui-même et à l'allié ciblé jusqu'à la fin de la rencontre **et génère une charge de *Houle***. Aucun effet sur une cible bénéficiant déjà d'un effet d'absorption. Le Skald ne peut pas utiliser cette technique tant que la condition d'*absorption* octroyée par cette technique affecte une cible.

Fulmination (Elite) : Cette compétence a été supprimée.

[NOUVEAU] Leitmotiv (Elite) : Lorsque le Skald dépense son action pleine pour attaquer avec un sortilège profane, il peut (mais n'est pas obligé) dépenser son action bonus pour relancer immédiatement ce même sortilège, sur la même cible. Cette deuxième incantation n'inflige que 50% de ses dégâts normaux (arrondi au supérieur), n'inflige aucune condition et ne coûte que 50% de son coût en mana habituel, arrondi à l'inférieur (minimum 1).

Commentaires : *Ces changements supplémentaires suivent le même raisonnement, aider le build sortilèges du Skald à respirer face au build ambidextrie. En tant que double archétype thaumaturge, le Skald devrait être à même de remplir le rôle d'un mage 'classique' au sein d'un groupe sans avoir l'impression d'être moins efficace que s'il était parti sur un build ambidextrie. Ces changements devraient lui permettre de générer plus facilement de la houle quand il ne peut pas faire d'attaque d'ambidextrie et Leitmotiv lui propose une très puissante option offensive en late-game, du même calibre que Surin Glacé de Skjeldir.*

Paladin

Serment sacré : Chaque fois que le Paladin devrait infliger des dégâts nécrotiques, il n'en inflige aucun à la place. Tous les sortilèges divins lancés par le Paladin permettant d'attaquer à distance sont des attaques de mêlée à la place. ~~**Le Paladin peut dépenser de l'Endurance pour payer le coût en mana de ses sorts divins, au taux de 1 Endurance = 2 Mana. La Mana dépensée en surcoût est perdue.**~~ **Le Paladin peut, pour une action gratuite, transformer de la mana en endurance ou inversement. Chaque point d'endurance transformé confère 2 points de mana et inversement. Cet effet est soumis à la fatigue.** De plus, lorsqu'il déclare une attaque standard en mêlée avec une arme, le Paladin peut dépenser 1 Endurance et son action bonus pour infliger des dégâts du sacré au lieu des dégâts normaux de cette arme.

Sanctification (Elite) : Consécration soigne également le paladin et ses alliés pour 3 points de vie et leur confère +2 RD (Nécrotique) jusqu'à la fin de la rencontre. Un aventurier affecté par cet effet y devient insensible jusqu'à la prochain rencontre. **De plus, Imposition des mains confère la condition *concentré* à la cible chaque fois qu'elle soigne 6 points de vie ou plus et elle soigne 2 points de vie par mana dépensé lorsqu'elle cible le Paladin. Enfin, Frappe du Croisé a une chance équivalente aux points de vie manquants de la cible d'incanter gratuitement Courroux vengeur sur la cible, même si le Paladin ne connaît pas ce sortilège.**

Commentaire : *Sanctification était très faible (cela revenait à 24 points de vie rendus sur 2 rencontres et un léger bonus d'une RD assez peu représentée), surtout comparée à sa (rude) compétition. Cette nouvelle itération devrait la rendre attractive et compétitive, en rendant tous les sorts et techniques uniques du Paladin plus puissants en late-game. A noter que l'effet d'exécution de Frappe du Croisé peut atteindre 100% sur les monstres disposant de 100 points de vie ou +.*