

Réforme des armes à distance et ajout

Résumé sur le Discord qui sera posté très bientôt !

Et parce que des bonnes nouvelles ne viennent jamais seules, nous annonçons officiellement deux grandes réformes du RP combat. La première est le changement du système de combat à distance, pour un système bien plus juste de tous les côtés, qui devrait rendre le jeu bien plus sympathique. Le second changement (pas de panique !) est l'intégration des arbalètes sur Esperia. Ne vous inquiétez pas, elles sont équilibrées et ne causeront aucun problème d'équilibrage, ce ne sera qu'un nouveau choix de gameplay possible.

Voici en résumé les différents changements, vous aurez une explication bien plus complète sur le forum :

- Un tableau bien plus développé et juste entre en fonction sur le serveur et sera complété et amélioré avec les retours et la multiplication des expériences de combat avec ; en l'état il était satisfaisant en théorie et lors d'un combat réel HRP avec une dizaine de participants ; ce tableau n'inclut pour l'instant que les arcs et les arbalètes
- Différents degrés de blessures face aux armes à distance en fonction du jet de dés, rendant les affrontements plus justes autant pour les tireurs que les ciblés
- L'arc long et l'arc à double courbure qadjaride (assimilés comme une seule catégorie d'arme de manière gameplay) nécessiteront désormais au moins la maîtrise régulier à l'arc pour être utilisées ; un amateur pourra toujours les utiliser malgré tout mais subira un très important malus. En terme d'optimisation, un amateur aura plus intérêt à utiliser un arc court qu'un arc long à cause du malus, mais s'il n'a pas le choix et doit utiliser une arme non-adaptée pour lui, il a malgré tout la possibilité de l'utiliser.
- Un give d'un arc long ou à double courbure qadjaride vers un arc court pourra être accepté par les MJ pour les personnages amateur, à cause du changement de règle. La réciproque ne sera pas vraie.
- L'arbalète arrive sur le serveur, avec deux armes, arbalète légère et arbalète lourde. Comme pour les arcs, l'arbalète lourde sera pour les réguliers et plus et l'arbalète légère pour les amateurs et plus. Comme l'arc, l'amateur pourra utiliser l'arbalète lourde en cas de besoin mais subira des malus si fort qu'il y perd au change.
- Pour rappeler à quel point l'arbalète ne sera pas surpuissante, un archer régulier avec un arc long sera plus fort en tous points à un arbalétrier amateur avec une arbalète légère. Entre un archer et un arbalétrier de même niveau, c'est plus une question de préférence qu'autre chose, l'arbalète a des avantages et des défauts. L'arbalète inflige en moyenne une sévérité plus grande en terme de blessure mais a d'importants problèmes de mobilité
- Les niveaux de maîtrise se retrouvent plus équilibrés, un archer ou un arbalétrier régulier ou plus haut (donc obligatoirement combattant) sera bien plus récompensé pour son choix de maîtrise qu'actuellement où mieux vaut en général multiplier les amateurs à l'arc pour être le plus efficace.
- Les armures et boucliers seront d'une bonne aide pour se protéger ; nous pensons avoir trouvé un bon équilibre à ce sujet ; adieu les litiges sur l'efficacité ou non d'une armure dans tel cas de figure

Rappel et précisions sur la règle des arcs

- Un archer a besoin de deux tours pour tirer avec son arc, le premier tour sera là pour encocher la flèche, le second pour tirer la corde et envoyer le projectile
- Un archer qui a déjà sa flèche encochée en amont peut directement tirer en un tour (attention, pour pouvoir encocher une flèche et être directement prêt à tirer, il est obligatoire que cela soit fait sous supervision ; si cela n'est pas le cas, ce sera deux tours non négociable)
- Un archer a le droit à deux cases de déplacement durant une emote pour encocher et une seule au moment de tirer ; la case de déplacement au moment du tir signifie à quelle position l'archer tirera ; par exemple, un archer ne peut pas tirer puis se mettre à couvert, mais il peut faire l'inverse, sortir d'un lieu couvert en profitant de sa case de déplacement puis tirer ; il sera donc toujours exposé au moment de son tir)

Règles sur l'arbalète

- Un arbalétrier avec une arbalète légère a besoin de deux tours pour tirer. Le premier est là pour tirer la corde et encocher le carreau et le second est pour viser et tirer.
- Un arbalétrier avec une arbalète lourde a besoin de trois tours pour tirer. Le premier est là pour tirer la corde et encocher le carreau, le second est pour épauler l'arbalète et se préparer à tirer, le troisième est là pour tirer
- Un arbalétrier avec une arbalète légère qui a déjà son carreau encoché en amont peut directement tirer en un tour à l'instar d'un archer (attention, pour pouvoir encocher un carreau et être directement prêt à tirer, il est obligatoire que cela soit fait sous supervision ; si cela n'est pas le cas, ce sera deux tours non négociable)
- Un arbalétrier avec une arbalète lourde qui a déjà son carreau encoché en amont pourra donc tirer en deux tours (même règle, on encoche sous supervision)
- Une arbalète légère a le droit à aucune case de déplacement durant une emote pour encocher et à une seule au moment de tirer ; même règle que pour l'arc quant au déplacement, on se déplace puis on tire, l'inverse est interdit
- Une arbalète lourde a le droit à aucune case de déplacement durant son emote pour encocher, à une seule au moment d'épauler l'arbalète et à une seule au moment de tirer ; même règle que précédemment quant au déplacement, on se déplace puis on tire, l'inverse est interdit
- Un arbalétrier lourd qui a son arbalète lourde qui a déjà effectué son emote pour épauler ne peut plus se déplacer hormis au moment du tir