Mécaniques de Jeu

Dans leur grande mansuétude, les Heures ont décidé de faciliter l'exploration des Rémanences déjà en partie explorées.

Guidés par Lanterne : Lorsqu'un groupe atteint la 4e Zone d'une Rémanence, si celle-ci n'est pas refermée, les groupes suivants décidant de l'explorer peuvent décider de commencer directement à la 4e Zone. Lorsqu'ils font ainsi, les joueurs obtiennent deux phases de butin, à +2 et +3 de niveau d'objet respectivement mais sans butin bonus. De plus, la partie commence par une phase d'Exploration.

Note : En échange d'une grosse accélération de temps investi, les joueurs perdent 12 pièces de butin (8 objets +1, 2 objets +2, 1 objet +3 et un objet +4).

Marques

[Refonte] Marque de Brutalité - Après avoir réalisé trois attaques, la prochaine attaque infligera 2-4 (2D2) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). Les attaques à cibles multiples ne comptent que pour une attaque.

Note : Cette Marque est la plus puissante pour n'importe quel build offensif ce qui la rend quasiment obligatoire. Je préfère la remanier pour offrir une chance à d'autres Marques de briller.

Compétences

Générales

Épicurien : L'aventurier augmente de 50% tous les soins et effets de régénération octroyés par des effets de consommables (arrondi au supérieur, minimum +1) **qu'il emploie sur lui-même**. De plus, sa Vitalité augmente de 2.

Note : Nerf évident de l'Apothicaire. L'Apothicaire est de base un très bon healer capable d'un burst healing que peu d'autres classes sont capables d'apporter. Épicurien renforçait de trop cette facette de la classe en plus de paraître "obligatoire" sur chaque personnage du groupe lorsqu'un Apothicaire est présent.

Ambidextrie : Lorsqu'il déclare une attaque de mêlée avec une arme, si l'aventurier dispose d'une seconde arme de mêlée équipée disposant du trait [Légère], il peut utiliser son action

bonus pour déclarer une seconde attaque sur la même cible avec cette arme. Cette seconde attaque ne bénéficie pas de la Force. **L'aventurier ne peut déclarer qu'une seule attaque d'Ambidextrie par round au maximum.**

Classes

Guerrier

Armures équipables : ~~Toutes~~ Intermédiaires, lourdes, boucliers (tous types).

Heurt de Bouclier (1 Endurance, action bonus, rapide) : [...]

Second Souffle (0 Endurance, action bonus) : Le Guerrier serre les dents et reprend le combat. Il régénère immédiatement **6 (3 + Niveau de la Zone en cours)** points de vie, +2 par monstre encore en vie ainsi que 1 Endurance, +1 par monstre encore en vie. Après avoir utilisé Second Souffle, le Guerrier ne peut plus l'utiliser avant **de se Reposer la prochaine Rencontre.**

Vengeance (Élite) : La première attaque du Guerrier à chaque round inflige 3 points de dégâts supplémentaires pour chaque source de dégât supérieure à 1 subie lors du round précédent et au début du round. **Ces dégâts sont doublés lors d'un coup critique.**

Tacticien (Élite) : Cette compétence a été supprimée.

[Nouveau] Maître de Guerre : Lorsque cette compétence devient active, apprenez Action Éclair si vous ne la connaissez pas. Action Éclair est [Rapide] et n'a plus de limite par rencontre. Cependant, les attaques déclarées grâce à Action Éclair infligent 25% de dégâts de moins (arrondis à l'inférieur, avant application de la mitigation). De plus, son coût de base augmente de 1 et chaque utilisation augmente son coût de 1 supplémentaire pour le reste de la rencontre jusqu'au début de la rencontre suivante. Chaque fois qu'une créature décède, réduisez le coût en Endurance d'Action Éclair de 1 pour le reste de la Rencontre.

Rōnin

Kaminari (2 Endurance) : Le Rōnin frappe la créature ciblée avec une lame mystique composée de foudre magique. Il lui inflige 4-8 (4D2) Tonnerre. Kaminari est une attaque de mêlée et bénéficie du bonus aux dégâts des sorts. **A partir de la 4e Zone, Kaminari est une action pleine ou bonus (au choix du lanceur).**

Valkyr

Armures équipables : ~~Toutes sauf pavois~~ Intermédiaires, lourdes, targes et écus.

Avant-garde : La première fois que la Valkyr bloque des dégâts avec un bouclier lors d'un round, l'allié au montant de points de vie le plus bas régénère autant de points de vie ou un

montant équivalent au niveau de la zone en cours, le plus bas des deux. La valeur maximale de blocage des boucliers maniés par la Valkyr augmente de 1 ~~pour chaque cible provoquée, affaiblie ou effrayée par la Valkyr tant que ces effets durent~~ **lorsqu'elle provoque, affaiblit, étourdit ou effraie une créature pour la première fois dans le round et ce jusqu'à la fin du round.**

Estrange

Eruption de puissance : Chaque fois que l'Estrange subit des dégâts ou inflige des dégâts physiques ou de Lignage, elle dispose d'autant de % de chance d'obtenir une condition, selon la nature de son Lignage inhumain. Cette chance se cumule chaque fois que cet effet échoue et est conservée entre chaque rencontre.

-**Réalité ébréchée (Fée)** : Octroie Célérité et la prochaine attaque avec une arme dans la rencontre déclarée comme action bonus infligera ~~3 points de des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts en plus d'augmenter celui-ci de 1~~ **jusqu'à la fin de la rencontre.**

[...]

Annihilation (Élite) : Augmente tous les dés de dégâts de Décimation de D6 à D8. De plus, ~~l'utilisation de cette technique confère automatiquement Éruption de puissance. (Même si l'Estrange ne la connaît pas.)~~, **les bonus aux dégâts de la Force, de la Dextérité et du Bonus aux Dégâts des Sorts s'appliquent à TOUS les dés de dégâts (y compris lors d'un coup critique).**

Templier

Édit de Vindicté : Les Sortilèges Divins bénéfiques du Templier ne peuvent pas cibler les alliés. L'utilisation de Croisade Sainte est une action gratuite mais Croisade Sainte n'accumule plus que 5 charges au maximum. ~~Les dégâts de base de Courroux Vengeur sont augmentés à 2-12 (2D6)~~ **Courroux Vengeur utilise l'arme du Templier au lieu de ses dégâts de base** mais Courroux Vengeur ne bénéficie plus du Bonus aux Dégâts des Sorts.

Sorcelié

Rayon d'Antimatière (10 Mana) : Le Sorcelié conjure un pur rayon d'énergie, infligeant ~~10-10 (10D4) X-Y (5(*Bonus aux Dégâts des Sorts)D2)~~ Irréductibles à la créature ciblée. Cet effet **n'est pas** une attaque à distance. **Rayon d'Antimatière ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts. Le coût en Mana de Rayon d'Antimatière ne peut jamais être inférieur à 10.** Après avoir incanté Rayon d'Antimatière, le Sorcelié ne le peut plus jusqu'à la prochaine rencontre.

[Refonte] Gorgé de pouvoir (Élite) : Les Sortilèges uniques du Sorcelié obtiennent une forme améliorée et le Sorcelié les apprend tous s'il ne les connaît pas.

-**Balayage d'Antimatière (10 Mana)** : Le Sorcelié balaye le champ de bataille avec un pur rayon d'énergie, infligeant (5(*Bonus aux Dégâts des Sorts)D2) Irréductibles à la créature ciblée et 50% de ce montant aux créatures à la gauche ou à la droite de la cible (au choix du lanceur). Cet effet n'est pas une attaque à distance.

Balayage d'Antimatière ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts. Le coût en Mana de Balayage d'Antimatière ne peut jamais être inférieur à 10. Après avoir incanté Balayage d'Antimatière, le Sorcelié ne le peut plus jusqu'à la prochaine rencontre.

-Pilonnage Arcanique (6 Mana, action bonus) : Le Sorcelié conjure (Bonus aux Dégâts des Sorts) sphères de magie. Chaque fois qu'il incante Flèche magique ou Aiguillon Arcanique, une sphère est consommée et augmente les dégâts de ce sortilège de 4-8 (4D2). Les sphères ne sont pas conservées entre les rencontres.

-Siphon d'Essence (0 Mana, action bonus) : Le Sorcelié génère 4 points de Mana. La prochaine fois que la cible devrait infliger des dégâts au Sorcelié, elle n'en inflige aucun à la place. La prochaine fois que le Sorcelié devrait infliger des dégâts Élémentaires ou Spirituels à la cible avec un sortilège profane, il lui inflige 50% de dégâts supplémentaires à la place (arrondi au supérieur). Siphon de pouvoir ne peut pas affecter une même cible plus d'une fois tous les 3 rounds et ses effets ne se cumulent pas.

[Refonte] Contrôle des flux (Élite) : Le Sorcelié est immunisé au *Silence*. Chaque fois que le Sorcelié dépense du Mana, il gagne *Absorption [Mana dépensé] (Toutes)* jusqu'à la fin du round. Tant qu'il bénéficie d'un effet d'*Absorption (Toutes)*, chaque fois qu'il régénère du Mana le Sorcelié régénère 1 point supplémentaire.

Atronomachie (Élite) : Chaque fois qu'une créature décède, le Sorcelié absorbe une partie de son énergie et régénère immédiatement 5 Mana. De plus, chaque fois qu'un allié ou une créature lance un sortilège **et/ou inflige un coup critique**, les dégâts de la prochaine Flèche magique augmentent de **1-2 (1D2) 1-3 (1D3)**. Cet effet se cumule jusqu'à **+5-10 (5D2) +5-15 (5D3)** et est conservé entre les rencontres.

Rôdeur

Maîtrise martiale : Le Rôdeur a passé de longues années à s'entraîner avec un style de combat en particulier, le rendant particulièrement efficace avec. Lors de la création du personnage, le joueur choisit l'un des effets suivants, qui affectera le Rôdeur jusqu'à la fin de la partie : [...]

-Maîtrise des Arcs : Les attaques réussies du Rôdeur avec un arc infligent *Saignement 3* jusqu'à la fin de la partie. **Lorsque le Rôdeur devrait recevoir la condition *Concentré*, il obtient la condition *Célérité* à la place. Les attaques déclarées en action bonus grâce à cette condition infligent 33% de dégâts de moins (arrondi au supérieur, avant application de la Mitigation).**

[Réécriture] Prédation : La première attaque du Rôdeur avec une arme à chaque round contre une cible disposant de 50% ou moins de son maximum de PV inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (ou 1-4 (1D4) si le Rôdeur ne manie qu'une seule arme à une main). Lorsque cet effet se déclenche, le Rôdeur est soigné de 1 point de vie.

Prouesse martiale (Variable) : Le Rôdeur réalise une prouesse martiale, selon sa Maîtrise martiale. [...]

Duel - Contre-attaque (0 Endurance, rapide) : 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 ne double pas ses dés de dégât).

Onguent de graisse de Troll (3 Endurance, action bonus) : Le Rôdeur applique une pommade curative sur les blessures de l'allié ciblé (**lui inclus**), le soignant pour (3-9 (3D3) + Dextérité) points de vie et supprimant tous les *Saignements*, *Poisons* et *Brûlures* qui l'affectent et lui conférant la condition *Concentré* ou **Célérité (au choix du Rôdeur)**. Une cible ne peut pas être ciblée par cet effet plus d'une fois entre chaque Repos.

Collection

Atours d'une Vestale oubliée (Intermédiaire) : Les **techniques martiales et les** sorts divins du porteur soignent pour 1/1/2/2/3 points de vie supplémentaires.