

# Liste de Changements 2024



Dernière mise à jour : 6 Mai 2024



# Table des matières

- CE DOCUMENT ..... 4
- SYSTÈME D'EXPÉRIENCE ..... 4
- DÉGÂTS ..... 4
- ARTISANS ..... 4
- CONCOCTIONS ..... 5
- RACES ..... 5
- MAGIE ..... 5
- DIEUX ET DONS DE LA FOI ..... 6
- FABRICATION D'OBJETS MAGIQUES ..... 6
- ZONES, VILLAGES ET BÂTIMENTS ..... 7
- COMPÉTENCES & AUTRES ..... 7



## Ce Document

Ce document contient tous les changements faits au système de jeu d'Ondeval pour la saison 2024 et le futur à venir.

Si un changement affecte votre personnage ou votre guilde, soyez assuré que vous pourrez soit ré-attribuer vos points de compétences, vous faire rembourser vos bâtiments, ou avoir d'autres accommodations. Notre but est de ne pas vous pénaliser, mais de rendre le jeu meilleur. N'hésitez pas à nous en parler.

## Systeme d'Expérience

- Le système d'expérience a été revu et largement simplifié.

*Note: Ce changement aura le bénéfice de vous permettre de facilement anticiper quand vous monterez de niveau.*

## Dégâts

- Le dégât maximal d'un coup a été réduit de 3 à 2 pour les coups d'armes sans amélioration.
- Le dégât maximal d'une flèche a été réduit de 4 à 3 pour les arcs sans amélioration.
- L'amélioration "Affûtage d'Armes" du Forgeron augmente maintenant la limite de dégâts maximum de l'arme de 1, plutôt que de 2.

*Note: Avec la refonte massive de 2023, nous avons l'intention de réduire l'écart de puissance entre les personnages et de permettre un temps de réaction aux combats. Au début de la saison, l'amélioration s'est rapidement sentie. Vers la fin de la saison, il y a eu plusieurs coups de 5 dégâts sur des personnages à 4 points de vie. Cet ajustement devrait nous aider à atteindre l'objectif initial.*

## Artisans

- Il n'est plus possible d'utiliser le Parchemin "Sauf-Conduit" si vous avez posé une action offensive dans la journée.
- Le prix de création de Parchemin Secrets a été réduit à 1 Jeton Scribe.
- La liste des Nations qui peuvent offrir des Rumeurs a été mise à jour.
- Le Forgeron n'est plus obligé d'être à une Forge pour réparer des armes, armures et boucliers. Il doit cependant avoir un minimum d'équipement et un endroit dégagé.
- Ajout aux règlements que les points d'ingrédients du Laborantin se rechargent à chaque événement.
- La compétence Enseignant Alchimique de l'Alchimiste a été retirée.
- Il est maintenant possible pour un Laborantin d'échanger une ressource substance pour récupérer des points d'Ingrédients durant un événement.
- Les Concoctions de Maîtres coûtent maintenant uniquement des points d'Ingrédients. Les coûts ont été ajustés.

*Note: Le Sauf-Conduit avait trop de potentiel d'abus sans cette clause. Nous pensons que le Forgeron devrait pouvoir faire ses réparations à son campement et non seulement à Andale. Les Alchimistes sont maintenant fonctionnels même sans Ressource Substance.*

## Concoctions

- Ajout aux règlements que les concoctions du même nom ne peuvent pas se cumuler avec elle-même, comme les sorts.
- Trois nouvelles Concoctions de Maître ont été ajoutées pour l'Alchimiste; Huile Crysanthème, Mort de l'Esprit et Armistice.
- La potion "Courage Liquide" rend maintenant immunisé aux effets de Peur pour toute la durée, plutôt qu'une seule fois.
- Les Potions de Fortification et d'Agilité rendent maintenant immunisé à un effet de contrôle pendant 1h plutôt qu'une seule fois.

*Note: Plusieurs de ces ajouts étaient en fait le fonctionnement voulu à la base.*

## Races

- Ajout officiel d'une section aux règlements expliquant qu'on conserve ses bonus/malus raciaux originaux, même lorsqu'on change de race en jeu.
- Une nouvelle race jouable a été ajoutée: **Les Créations**.
- Le Bonus Racial des Élevés a changé. Plutôt que "Dévotion Divine I", le bonus sera maintenant "Potentiel de l'Esprit I & II".
- Les descriptions et traits raciaux des Élevés et des Nains ont été modifiées.
- Nains renommés **Dralfars**.

*Note: Les Élevés sont maintenant plus flexibles dans leur apparence et ne sont plus obligatoirement des personnages dévoués à un dieu. Ils sont des êtres magiques.*

*Les Créations sont le résultat du passage de Malgor dans le monde d'Ondeval.*

*Toujours dans la volonté de se distinguer de nos origines, les nains ont une nouvelle identité; les Dralfars.*

## Magie

- Un nouveau document pour les incantations runiques a été ajouté! Celui-ci détaille les mouvements qu'il faut faire pour incanter les sorts de manière runique (Shaman).
- Une nouvelle école de magie est disponible à tous les utilisateurs: L'école de l'Encre.
- Le sort "Esprit Vengeur" cause maintenant des dégâts de type Spectral plutôt que Magique.
- Le sort "Globe de Lumière/Ténèbres" renommé pour "Vague de Lumière/Ténèbre".
- L'incantation du sort Bénir/Maudire a été ajustée pour être universelle.
- L'effet de contrôle "Projection" a été clarifié. Lorsque vous n'êtes pas en mesure de courir (par exemple, si vous êtes dans le coma), alors rien ne se produit.
- La durée de "Pluie Oxydante" est augmentée de 1 minute à 15 minutes.
- Le sort "Persistance" ne peut maintenant qu'améliorer les sorts de base avec uniquement des effets bénéfiques.
- Les sorts d'Omnichant sont maintenant considérés comme étant le même sort, même si utilisé avec une amélioration différente. Ceci implique qu'on ne peut plus utiliser 2 versions du même sort dans la même minute, ni obtenir les bénéfices de 2 versions du même sort en même temps (e.g. Héroïsme).



- Le sort du Soleil "Délivrance des Afflictions" nécessite maintenant une contribution de 45 points d'esprit pour libérer d'une Affliction Majeure.
- Le sort du Soleil "Neutralisation des Poisons" coûte maintenant 4 points d'esprit pour libérer d'un poison de base et 12 points d'esprit pour libérer d'un poison de maître.
- Le sort d'Omnichant "Délivrance: Prodigeux" nécessite maintenant une contribution de 30 points d'esprit pour libérer d'une affliction majeure.
- Le sort "Jambes de Fer" immunise maintenant seulement aux dégâts physiques causés sur les jambes. Le coût en point d'esprit a été réduit de 3 à 2. Ce changement rend Jambes de Fer constant avec le fonctionnement de Cercle de Fer.
- Le sort "Absorption des Forces Vitales" n'enlève plus 1 point de vie de base à sa victime. Le bonus est maintenant officiellement cumulable.

*Note: Nous sommes heureux avec les "dances" d'incantations runiques. Nous voulions offrir à tous une manière de se pratiquer à l'avance pour jouer un Shaman.*

*L'introduction de l'école de l'encre est un résultat des actions des joueurs pendant la saison dernière.*

*Les autres changements sont basés sur des rétroactions que nous avons eu pendant la saison dernière.*

## Dieux et Dons de la Foi

- Le système d'Alignements Éthique et Moral a été retiré du jeu. Il n'est plus nécessaire d'avoir un alignement spécifique pour se dévouer à une divinité.
- Chaque divinité a maintenant 4 Préceptes. Les personnages dévoués à une divinité doivent obligatoirement sélectionner au moins 2 de ces Préceptes et les respecter.
- Le don de la foi "Létalité" de Mask a été ré-écrit pour clarifier le fonctionnement et éviter des attaques causant des quantités absurdes de dégâts.

*Note: Les 9 alignements ont été inutilement restrictifs trop de fois et leurs définitions trop ambiguës et débattables. Au final ils causaient plus de mal que de bien (jeu de mot involontaire) et donc nous les abandonnons en faveur des préceptes.*

## Fabrication d'Objets Magiques

- La compétence "Fabrication d'Objets Magiques" coûte maintenant 1 jeton ressource Versatile pour la création de l'objet.
- Le Don de la Foi "Création d'Objet Magique" de Gornd coûte maintenant 1 jeton ressource Métal pour la création de l'objet.

*Note: Alors que nous tentons d'avoir un semblant d'équilibre entre les classes et une économie crédible, il nous était évident que les objets magiques offraient trop de bénéfices pour aucun coût.*

## Zones, Villages et Bâtiments

- Les Zones Contrôlables ne sont plus contrôlables et deviennent des Zones de Récolte. Il n'est plus nécessaire de contrôler une zone pour se faire un village.
- Ajout des Zones de Récoltes, endroits permettant d'obtenir des ressources en transportant une cargaison.
- Nouvelle compétence: Investisseur. Permet à n'importe qui de se construire un village.
- Les attaques de zones sont retirées du jeu. Il est possible d'attaquer le campement d'un autre groupe quand vous le désirez.
- Ajout officiel du système de convois aux règlements.
- La liste des bâtiments a été modifiée.
- Le Bâtiment "Ambassade" permet maintenant d'avoir un aperçu complet sur les objectifs et le progrès d'une nation. Si vous venez qu'à agir contre les objectifs de la nation, l'ambassade peut être perdue.
- Le Bâtiment "Poste de Traite" ne garantit plus la venue d'un marchand à votre village. Ce bâtiment sert maintenant (officiellement) à recevoir et envoyer des convois.

*Note: Les Récoltes devraient avoir les bénéfices des attaques de village sans la gestion désagréable que nous imposait les attaques de village. Le nouveau fonctionnement des villages devrait permettre plus de possibilités intéressantes à tous, et non uniquement les gros groupes dominants.*

## Compétences & Autres

- Nouvelle compétence pour les Bandits: Coup Bas.
- Les compétences permettant de résister à des attaques ou des effets peuvent maintenant être utilisées sans devoir attendre le délai minimum de 1 minute. Ceci inclut par exemple Volonté de Fer, Action Libre et Esquive.
- Tous les effets limités à une fois par jour sont maintenant limités à une fois par événement.

*Note: La règle de délai minimum a eu de grand bénéfices, mais elle rendait la deuxième charge des compétences défensives presque inutilisable.*