**Propositions de changements pour équilibrage**

**Problèmes identifiés**

-Equilibrage entre les personnages à partir du niveau 7/8.

King est extrêmement puissant, Queen et Bishop sont loin derrière en capacité offensive. Le but n’est pas de rendre tous les personnages égaux, Queen et Bishop ayant aussi des capacités de support. Mais l’écart entre eux est tout de même immense.

Avoir des différences fortes de capacités défensives et de survie des personnages ne pose aucun problème. Un personnage peut être très fragile mais doit se sentir utile.

-Equilibre entre les différentes options d’un même personnage. Knight en particulier a une très puissante attaque, et pleins d’options annexes cools mais qui sont loin en dessous en terme de dégâts.

-Divers problèmes de simplicité ou de fluidité.

Dans l’ensemble une grande part des problèmes vient des différences entre les attaques avec bonus d’arme et les attaques sans bonus d’armes. La différence est légère à bas niveau mais plus les armes s’améliorent plus l’écart se creuse.

**Objectifs et contraintes**

Corriger le gros des problèmes avec le moins de changements de règles possibles.

Ne pas faire de changement nécessitant d’imprimer de nouvelles cartes de capacité ou d’utiliser du matériel supplémentaire.

**Changements de règles**

**Armes**

Nouveau tableau des armes.

**Miracles**

Les miracles déclenchant une ou plusieurs attaques voient le résultat d’attaque augmenté de la moitié du niveau du lanceur (arrondi au supérieur). Cela compense l’absence de bonus d’arme.

Pour Queen cela s’applique sur TOLLERE IN CRUCEM et ET FACTA EST LUX.

Pour bishop cela s’applique sur IGNE FORTIS.

Pour les membres de l’armée noire concernés, soit la Dame Noire et les jumelles Enyo et Péphrèdô, les résultats de leurs attaques de miracles sont donc de 2d6 + 11. Ignorer ce bonus pour les morts-vivants pions.

Les miracles à effet passifs peuvent être lancés gratuitement au début du combat. (Il faut payer le coût en souffrance mais cela ne demande pas de phases d’actions et ne nécessite pas d’attendre son tour).

Les lanceurs de miracles de l’armée noire bénéficient déjà tous de cet effet, lançant leurs miracles passifs pendant les cinématiques. Laisser les joueurs faire de même les rend actifs en combat plus rapidement, et permet des cinématiques très classes où les deux camps se toisent en déclamant leurs miracles en se préparant au combat.

**King**

Aucun changement ne le concerne à part le tableau des armes.

**Queen**

A CAELO USQUE AD CENTRUM : les dégâts de ce miracle ignorent l’Aegis.

**Bishop**

‘’Attrape ça’’ ne coûte pas de phase d’action mais ne peut être utilisé qu’une fois par tour.

Une conséquence intéressante est que même si il soigne plus facilement les autres, se soigner lui-même lui coûte toujours une action.

Avant la meilleure arme de corps à corps disponible atteignait seulement +4 d’attaque. Le nouveau tableau des armes rajoute une arme PK +5 et une arme PK +7.

IGNE FORTIS : L’attaque peut être esquivée mais tout comme pour TOLLERE IN CRUCEM uniquement si la cible est au bord de la zone d’effet, et pas sur l’une des cases au centre. Cela s’applique aussi aux alliés qui seraient dans la zone d’effet bien sur.

**Knight**

Résultat d’attaque des pièges : 2D6 + caractéristique d’attaque + moitié du niveau de Knight (arrondi au supérieur).

Résultats d’attaque des explosifs de Knight :

-Grenades 2d6 + 8 + niveau de Knight.

-Bombes 2d6 +12 + niveau de Knight.

**Armée noire**

Donner Niveau/2 anima (arrondi au supérieur) aux soldats de l'armée noire au lieu de leur Niveau en anima.

**Tableau des armes**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **Portée** | **Attaque** | **Niv** | **Perso** |
| Couteau | 1 | 1 | 0 | Tous |
| Bâton | K | 1 | 0 | Tous |
| Dague | 1 | 2 | 0 | Tous |
| Matraque | K | 2 | 0 | Tous |
| Fouet/lancer | 2 | 1 | 0 | Tous |
| Couteaux de lancer | 2 | 2 | 0 | Tous |
| Derringer | 3 | 1 | 0 | Tous |
| Glock .22 | 3 | 2 | 0 | Tous |
| Machette | K | 3 | 2 | Tous |
| Sabre | K | 4 | 3 | Tous |
| Fusil à canon scié | 2 | 4 | 4 | Knight | King | Queen |
| Pistolet mitrailleur | 3 | 1D6 | 4 | Knight | King | Queen |
| Katana | K | 5 | 5 | Bishop |
| Desert eagle | 3 | 4 | 5 | Knight | King | Queen |
| Fusil à pompe | 2 | 6 | 6 | Knight | King | Queen |
| .44 Magnum | 3 | 5 | 6 | Knight | King | Queen |
| Lame de Huan\* | K | 7 | 7 | Bishop |
| Mitraillette | 2 | 2D6 | 7 | Knight | King | Queen |
| Fusil de chasse | 3 | 6 | 7 | Knight | King | Queen |
| Fusil à pompe auto | 2 | 7 | 8 | Knight | King | Queen |

\*Lame donnée par Huan à sa mort. Peut aussi être la lame de combat de Bryan End ou juste la meilleure lame donnée par Drugstore. A voir selon les relations avec les personnages.

Queen a accès à des armes haut niveau pour des raisons cohérence et roleplay d’avantage que de puissance. Elle n’a aucune capacité qui est en synergie avec une arme forte donc ça ne va pas beaucoup impacter son efficacité. Cela lui donne une efficacité minimale lors de tours où elle ne veut pas ou ne peut pas lancer de miracles. Mais surtout en tant que réceptacle d’une part des souvenirs et de l’identité de King elle est censée avoir des talents similaires à lui.