

Journal des modifications

LES ÉVOLUTIONS ESSENTIELLES DE RAVENOUS

Ce journal résume les changements qui modifient sensiblement la lecture ou le jeu. Les simples reports depuis l'ancienne version TeX et les corrections typographiques isolées n'y sont volontairement pas détaillés.

v0.0.2

NOUVELLES RÈGLES

- Création des **règles officielles d'arbitrage** à destination du maître de jeu. [Dandaedre](#)
- Ajout d'une **action de Transcendance** à la plupart des écoles : ces techniques aux effets massifs dépensent directement la jauge de Transcendance pour changer le court du combat. [Dandaedre](#)
- Ajout d'un véritable **cycle de combat** : économie d'actions, initiatives multiples, réactions et interruptions. [Dandaedre](#)
- Ajout de la **défense en profondeur**, une défense renforcée coûtant 2A. [Dandaedre](#)
- Les **dés non typés** peuvent désormais être utilisés pour n'importe quelle attaque, indépendamment de son type. [Dandaedre](#)
- Ajout des **accès rapides** pour changer d'arme ou utiliser plus facilement les potions en combat. [Dandaedre](#)
- Formalisation des manipulations en combat : dégainer, rengainer, lâcher, ramasser, lancer ou transmettre un objet, utiliser une potion et relever un allié. [Dandaedre](#)
- Ajout du bestiaire et des règles nécessaires à la gestion des créatures, de leurs actions et de leurs récompenses. [Dandaedre](#) [Vandole](#)
- Ajout de l'**atténuation à mi-portée** pour certaines aires d'effet, principalement les explosions : un chasseur déjà situé dans la moitié extérieure de la zone, ou qui réussit à s'y repositionner, peut ne subir que la moitié des dégâts lorsque le profil ou le maître de jeu l'autorise. [Dandaedre](#)
- Les **aires d'effet** peuvent désormais toucher plusieurs localisations, atteindre plus fréquemment les parties peu protégées et, lorsqu'elles sont suffisamment enveloppantes, se faufiler autour d'une parade pour atteindre les zones qu'elle ne couvre pas. [Dandaedre](#)
- Les **résistances naturelles** à un type de dégâts confèrent désormais une résistance aux altérations qui lui sont associées en plus d'éventuelles **résistances typées** propres. Ces résistances variant selon les localisations, les chasseurs sont encouragés à cibler les parties les plus vulnérables d'une créature pour lui appliquer leurs altérations. [Dandaedre](#)
- Ajout des altérations **Renversement**, **Fracturation progressive**, **Fracasement** et **Résonnance**, qui développent les interactions des dégâts contondants et de terre avec la chute, l'armure et les attaques suivantes. [Dandaedre](#)

REFONTES

- Clarification de **Traqueur des Profondeurs** d'Unguûr-Draäogn : l'appui fonctionne pour toute action et dans tout type d'eau, mais le chasseur coule entre les actions. Le combat dans l'eau impose normalement un malus de -6 à tous les seuils d'action ; l'immersion sans pouvoir respirer déclenche la **Suffocation**. [Dandaedre](#)
- Précision de la **Rage Inextinguible** de l'Einerjar : lorsqu'elle contraint le chasseur à retourner une attaque contre lui-même, cette attaque réussit automatiquement et doit investir tous les dés restants dans sa réserve active. [Dandaedre](#)
- Changement majeur du calcul des dégâts : la **Force** et la **Psyché** n'accordent plus de bonus automatique aux attaques physiques ou élémentaires. Les profils d'armes et de techniques fournissent désormais l'intégralité de leurs dégâts, sans modificateur de caractéristique ajouté après le calcul des réussites. [Dandaedre](#)
- Clarification de la différence entre **Camouflage**, utilisé avant d'être repéré, et **Discrétion**, utilisée pour se dissimuler activement. [Dandaedre](#)

- Refonte de la présentation des origines, des écoles et des glossaires pour rendre les règles plus faciles à consulter. Dandaedre Vky
- Refonte majeure des **défenses et des aires d'effet** : l'esquive oppose désormais ses succès uniquement aux attaques qui cherchent à cibler le chasseur. Les effets non ciblés de faible magnitude se défendent normalement, tandis que les grandes aires d'effet utilisent des exigences fixes de succès et des seuils distincts de parade ou de repositionnement. La nouvelle propriété **Aire d'Effet** impose de quitter entièrement la zone pour l'éviter ; se jeter à terre ne suffit plus. Le Livre du maître fournit également un cadre de conception fondé sur l'emprise, la prévisibilité et la capacité de l'attaque à contourner les protections. Dandaedre
- Les **aires d'effet** distinguent désormais deux modes d'utilisation : viser activement un adversaire permet à celui-ci d'appâter et d'esquiver toute l'attaque, tandis que viser le terrain évite l'opposition initiale mais oblige chaque combattant exposé à résoudre séparément le profil défensif fixe de la zone. Dandaedre
- Normalisation générale des **profils d'aires d'effet** dans les écoles, les origines et le bestiaire : une notation commune présente désormais les seuils d'esquive, de repositionnement et de parade ainsi que leurs réussites fixes. Toutes les attaques de zone des créatures possèdent un seuil de repositionnement ; les effets trop vastes, persistants ou automatiques ne proposent plus d'esquive, tandis que les attaques ciblées pouvant être appâtées la conservent. Le ciblage des créatures est maintenant distingué par couleur et les rapports d'équilibrage recensent les profils incomplets, les validations explicites et la distribution conjointe des seuils et réussites requises. Dandaedre
- Clarification des blessures graves, des altérations et des armes actives. Dandaedre
- Ajout d'un repère souple pour les **portions de nourriture** : la Satiété d'un plat devrait généralement rester comprise entre la moitié et le double de celle du chasseur, afin de conserver des effets, une toxicité et une quantité de nourriture cohérents. Dandaedre
- Refonte du **Torque d'équipement** : armure et vêtements, sac, puis armes et boucliers sont désormais calculés séparément. Le sous-torque considère toujours l'ensemble complet, tandis que le sur-torque exige de se concentrer sur un unique objet. Dandaedre
- Refonte majeure des **saisies, rodéos et faits d'armes acrobatiques** : les actions des joueurs sont désormais réunies sous la forme d'actions physiques d'éclat, brèves et résolues par un test adapté, sans dépenser de Transcendance. Les saisies persistantes des créatures disposent de règles distinctes et de pseudo-défenses permettant de frapper la prise, de se débattre ou de s'en extraire. Dandaedre
- Les familles d'altérations et leurs résistances sont désormais explicites ; les altérations transcendantales représentent la culmination d'une altération accumulée et ne sont plus présentées comme un effet de la Transcendance. Dandaedre
- Ajout d'un niveau de difficulté aux origines et révision de plusieurs de leurs aptitudes. Dandaedre
- Révision du **Spécialiste des armes lourdes** : **Tendre Bousculade** inflige désormais Renversement, tandis qu'**Écaler à la masse** applique Fracturation progressive. **Câliner délicatement** rejoint le quatrième tier de l'école. Dandaedre

ÉQUILIBRAGE

- Révision générale des coûts en 2A afin de mieux distinguer les actions engagées des actions simples. Dandaedre
- Rééquilibrage général des techniques et de leur coût, avec une attention particulière portée au **Sangremage** et à l'**Artilleur**. Dandaedre
- Harmonisation des armes, des résistances et des valeurs utilisées par les écoles. Dandaedre
- Ajustement des altérations physiques : le seuil de chute de **Concussif** est ramené à dix degrés d'échec et **Immobilisation** est désormais rattachée aux dégâts perçants. Dandaedre

DIVERS

- Ajout d'un **avis provisoire de licence ORC** en dernière page des ouvrages. Cet avis précise que *Ravenous* est encore en développement et n'est pas encore publié sous licence ORC. Dandaedre
- Ajout du guide de création, de la fiche de personnage, de la FAQ et de l'écran du maître de jeu. Dandaedre Vky

- Ajout d'un **livre de recettes** destiné aux joueurs, regroupant des créations préfabriquées pour les différents artisanats. Dandaedre
- Ajout d'un **avant-propos au Livre du joueur**, introduit en personnage par Guillermo Giuseppe et consacré à l'information, à la préparation et au travail d'équipe avant une chasse. Dandaedre
- Clarification des **caractéristiques finales** : les bonus et malus s'appliquent aux tests et à la réserve active, sans recalculer les caractéristiques secondaires. Dandaedre

CORRECTIONS

- Corrections groupées de formulations, références, incohérences mineures et coquilles dans l'ensemble du livre. Dandaedre Vky Vandole