

Errata des règlements printemps 2012

Voici les règlements qui ont eu quelques modifications.

1. Le coma et la mort ont changé. Maintenant, lorsque quelqu'un arrive à 0 PV, il est dans le coma, comme avant. Mais pour revenir conscient, il doit être ramené à une halte par un ami. Si la Mort (un animateur) ou un agent de celle-ci le trouve avant qu'il soit ramené, celui meurt. Si, après 10 minutes dans le coma, il n'a pas été trouvé par personne, et qu'il veut attendre que quelqu'un vienne le chercher, il le peut. S'il veut revenir par lui-même, il le peut aussi, mais à ce moment là, il prend la décision d'abandonner sa vie, donc il meurt et doit trouver la mort.
2. Il y a quelques explications supplémentaires pour les haltes.
3. Il n'y a plus de maximum pour les PVs et les points de mana. Ceux des dégâts et des Pas restent par contre.
4. La caractéristique d'Endurance donne 2 PVs au 6eme point au lieu de 1.
5. La charte des ports d'armure possède un nouveau bonus de PA pour ceux qui possèdent plus que seulement une armure sur le torse.
6. La caractéristique d'Intelligence a changé. Elle donne maintenant 2 points de mana supplémentaire au 1^{er}, 3^e, 5^e et 6^e point.
7. Toutes les classes commencent maintenant avec plus de points de vie.
8. Les 3 classes magiques (clerc, druide et mage) ont maintenant 6 points de mana de départ au lieu de 3.
9. Il y a eu quelques changements pour le **rôdeur** :
 - Il possède maintenant *Détection des pièges* au niveau 8.
 - *Piège 1* et *Piège 2* se nomment maintenant *Piège simple* et *Piège complexe*. Ils ont été réexpliqués.
10. Il y a eu quelques changements pour le **paladin** :
 - *Coup assommant* n'est plus utilisable en combat.
 - *Châtiment divin* ne donne plus les même bonus. Il DONNE 10 PVs, 5PA, 10 manas et 4 points de dégâts supplémentaires au paladin. Celui-ci ne peut pas dépasser le maximum de PA et de points de dégâts.
11. Il y a eu quelques changements pour le **roublard** :
 - *Piège 1* se nomme maintenant *piège simple*.
12. Il y a eu beaucoup de changements pour le **barde** :
 - Au niveau 2, *Mélodie attrayante* n'existe plus. Il possède à la place *Regard envoutant*. Cela lui permet d'immobilisé une personne seulement grâce à son regard. L'explication de l'habilité est indiquée dans les règlements.
 - Au niveau 5, *Mélodie du courage* n'existe plus. Il possède à la place *Paroles incitatives*. Cela lui permet de se faire des alliés avant un combat, seulement grâce à ses mots. L'explication de l'habilité est indiquée dans les règlements.

- Au niveau 6, *Charme-personne* a été modifié. Le barde n'a plus besoin de jouer de la musique. Il doit raconter une histoire ; a sa cible et après, celle-ci devient son ami et veut tout faire pour l'aider pendant 10 minutes. L'explication de l'habilité est indiquée dans les règlements.
- Au niveau 10, *Mélodie captivante* n'existe plus. Il possède à la place *Spectacle captivant*. Cela lui permet d'avoir toute l'attention rivée sur lui. L'explication de l'habilité est indiquée dans les règlements.
- Au niveau 11, *Inspiration vaillante* a été modifié. Le barde n'a plus besoin de jouer de la musique. À la place il doit faire un discours d'encouragement qui donnera 2 PVs à tous ses alliés.
- Au niveau 14, *Mélodie paisible* n'existe plus. Il possède à la place *Mélopée d'assouplissement*. Cela lui permet d'endormir tout le monde qui l'entend faire de la musique ou chanter. L'explication de l'habilité est indiquée dans les règlements.

13. Il y a eu quelques changements pour le **clerc** :

- Au niveau 14, *Grande messe* a été modifié. Le temps de messe de base est réduit à 2 minutes et maintenant chaque minute de messe supplémentaire donne 1 mana de plus. L'explication de l'habilité est indiquée dans les règlements.

14. Il y a eu quelques changements pour le **druide** :

- Il a été précisé que pour *Transformation animale* le druide peut changer de type d'animal à chaque transformation. Donc, il peut décider de se transformer en petit serpent qui est du type « animal discret » et quelques minutes après, s'il est assez haut niveau (doit avoir le charisme ou une transformation de plus), il peut décider de se transformer en guépard, qui est du type « animal agile ».

15. Il y a eu quelques changements pour le **marchand** :

- Au niveau 1 et a niveau 3, les habilités *Marchandage* et *Réparation* ont changé de place. Donc *Réparation* est maintenant niveau 1 et *Marchandage* niveau 3.

16. L'Alchimie a été modifiée. Les potions et poisons ont maintenant une façon d'être consommés. Toutes les explications sont dans les règlements.