

Erratas

Après quelques mois d'utilisation, quelques coquilles de règles ont été découvertes. Ce document sera mis à jour régulièrement si d'autres modifications ont besoin d'être apportées au jeu. Les modifications 02/09/14 sont incluses dans le second tirage du jeu.

Modification du 02/09/14

P. 63: Compétences et Aspects spécialisés

Remplacer le deuxième paragraphe par :

Un personnage peut spécialiser une compétence ou un aspect élémentaire pour 1 PP. Une compétence ou un aspect spécialisé sera plus facile à améliorer avec l'expérience. Chaque point d'expérience dépensé ajoute deux niveaux au lieu d'un à la compétence ou l'aspect spécialisé. Avec le temps, les talents spécialisés se développeront plus rapidement que les autres.

P. 67: Le chapitre «Améliorer son personnage» obtient alors :
+2 dans une compétence spécialisée (max 100): **1 pt**
+2 dans un aspect élémentaire spécialisé (max 200): **1 pt**

P. 80 Aspect magique : Réparer

L'aspect Réparer obtient quelques précision d'utilisation :
les courants magiques se concentrent pour que l'objet retrouve son état d'origine.

Réparer ne génère pas de matière, il soude, rafistole, rapproche et recolle les éléments entre eux dans la zone ciblée.

P. 81: Aspect magique : Stabiliser

L'effet de stabilisation obtient un effet supplémentaire et le premier est modifié. Le coût des deux améliorations est le même :
Effet: permet d'augmenter la durée de matérialisation des effets du sort. Il existe deux types de Stabiliser.

Stabilisation courte: ajoute un tour à la durée du sort (environ 10 secondes). Un effet ponctuel, comme un soin ou des dégâts se reproduit à chaque tour que dure le sort.

Stabilisation longue: une amélioration de ce type dure 20 secondes et permet de faire tenir les effets non ponctuels. Cette stabilisation est brisée dès que le sort ou son lanceur subit des dégâts, qu'il entre dans une scène d'action ou doit résoudre une action physique.

P. 89:La lance

*La règle spéciale de la lance est modifiée ainsi :
L'allonge de ces armes confère un bonus de 20 pts à la marge d'Initiative du personnage pour sa première attaque (ordre des actions p.69). Pour les actions suivantes, ce bonus ne s'applique plus sauf si la cible ne s'est pas approchée.*

Note de conception :

La magie de Vivere est un élément très éphémère qui s'évanouit presque dans l'instant. Générer un effet de longue durée est quasiment impossible à moins d'être aidé par d'autres lanceurs de sort ou d'utiliser du minosys (voir supplément consacré). La Stabilisation longue ajoutée ici, est une variation qui permettra de créer des effets d'illusions plus long, mais plus instables.